

LAMMASDEKKARI

Peli nokkelista lampaista, jotka selvittävät murhan ...jotenkin.

PELIN KULKU:

1. LUOKAA HAHMOT:

Keksi lampaalle nimi.

Keksi lammasta kuvaava adjektiivi.

Valitse lammasmaisten piirteiden listasta yksi taito, joka on lampaasi erikoistaito.

Piirrä lampaastasi pieni kuva.

Esittele lampaasi muille pelaajille.

2. ARPOKAA VINKIT:

Arpokaa yhdessä jokaisesta vinkkikategoriasta 2 vinkkiä heittämällä 1d6. Vinkki kirjoitetaan lapulle ja asetetaan keskelle pöytää. Nyt teillä on koossa yhteinen 8 vinkin vinkkijoukko, josta pelaaja saa pelin aikana käyttää minkä tahansa mielikuvitusta kutkuttaneen vinkin.

3. KERTOKAA TARINA:

Pelinjohtaja juontaa pelin käyntiin kertomalla, mistä lampaat löytävät ruumiin. Sitten hän kysyy, miten lampaat saavat poliisin paikalle ja miksi he päättävät alkaa tutkia murhaa. Pelaajien tehtävä on näyttää, miten lampaat alkavat tutkia tapausta.

Pelaajat luovat kohtauksia siitä, mitä lampaat tekevät seuraavaksi. Vinkkijoukosta poimitaan vinkkejä yksi kerrallaan tarinaan mukaan, kun vinkin löytymiselle on luonteva kohta. Sopiva tahti on 1 vinkki/kohtaus. Jokaisen pelaajan täytyy tuoda tarinaan mukaan 1-2 vinkkiä. Vuorojärjestystä ei tarvitse noudattaa.

Tapaus on ratkaistu, kun vähintään 6 vinkkiä on käytetty ja murhan tekijä, tapa ja motiivi on selvitetty. Lopuksi syyllinen vielä tuodaan tuomiolle vapaavalintaiseen tyyliin.

ALUKSI SANOKAA KAIKKI
YHTEEN ÄÄNEEN MÄÄ-ÄÄ-ÄÄ.
KUN MÄÄKIMÄTAAJUUS ON
SYNKRONISOITU, VOITTE
ALOITTAA PELIN.

Olette lampaista, jotka eräänä aamuna löytävät laitumelta maanviljelijä Tossavaisen ruumiin. Murha on tapahtunut! Tämän mysteerin selvittämiseen tarvitaan lampaiden apua, tai näin ainakin katraassa päätetään — siispä katraan parhaimmat lampaat laitetaan asialle.

Pelissä luodaan yhdessä improvisoitu tarina siitä, miten kummassa lampaat onnistuvat ratkomaan maanviljelijä Tossavaisen murhan. Pelin alkaessa kukaan ei vielä tiedä, kuka Tossavaisen on murhannut, miten ja miksi, vaan nämä asiat selvitetään alussa arvottavien vinkkien avulla. Mukaan tarvitaan näiden sääntöjen lisäksi kyniä, paperia, 1d6 ja avoin mieli määkimiseen.

Kaikki ideoivat, mitä kaikkea lampaat kohtaavat matkallansa. Pelinjohtaja pelaa sivuhahmoja, elävöittää maailmaa ja pitää huolen siitä, että kaikki jutun palaset tulevat selvitettyiksi. Eläinäänet eivät ole pakollisia mutta sitäkin suotavampia.

VINKIT: Vinkit ovat tapaukseen jotenkin liittyviä asioita, joita saa tulkita luovasti. Se, miten tarkalleen vinkki liittyy tapaukseen, päätetään vasta siinä vaiheessa, kun se tuodaan tarinaan mukaan.

HENKILÖ:

1. naapuri
2. liikeyritys
3. (ex-)puoliso
4. rakastaja
5. velkoja
6. kilpailija

ASIA:

1. valokuva
2. jalanjäljet
3. rahanippu
4. lentoliput
5. revitty kirje
6. perintökalleus

PAIKKA:

1. lukittu huone
2. kellari
3. puuvaja
4. metsästysmaja
5. soranottokuoppa
6. autotalli

JOKERI:

1. hahmo yössä
2. yövieraita
3. kuultu keskustelu
4. hämärä diili
5. riita
6. synkkä menneisyys

NOPANHEITOT: Jos lampaiden tielle tulee jokin este, täytyy siitä yrittää selviytyä lammasmaisilla taidoilla. Jos joku lammasmaisista taidoista soveltuu esteen ratkaisemiseen, heitä 1d6. Jos taito on lampaan erikoistaito, heitä 2d6 ja ota suurempi noppaluku.

Pelaaja voi pakottaa onnistumisen kerran pelissä luopumalla erikoistaidostaan. Tämän jälkeen ko. taito heitetään normaalisti 1d6.

5-6: Lammais onnistuu täydellisesti!

3-4: Lammais onnistuu, mutta yrityksestä seuraa jokin komplikaatio.

1-2: Lammais epäonnistuu ja jokin lammasmaisen puute ottaa hetkeksi vallan.

LAMMASMAISET PIIRTEET:

TAIDOT:	PUUTTEET:
Määintä	Paniikki
Villavaisuus	Seuraa ryhmää
Puskuvoima	Tyhmyys
Syöminen	Ruoan himo

ESIMERKKIJUONTO:

On elokuun loppupuolisko. Yöt ovat vielä sen verran lämpimiä, että olette olleet laiumella yötä. Ihmisten ajanlasku on teille välillä hieman kummallinen asia — te ette oikein ymmärrä, miksi päivät pitää jaotella seitsemän joukkoihin ja miksi niille pitää antaa kummallisia nimiä — mutta sen te tiedätte, että joka seitsemäs päivä on erityislaatuinen päivä, jolloin saatte sitä erityisen hyvää kauraryyniä. Nyt on se päivä! Kauraryynipäivä! Koko katras herää odotuksesta innoissaan jo ennen kuin kukko on ehtinyt kiekaista. Te kirmaatte ruokintapaikalle, jossa maanviljelijä Tossavainen jo teitä odottelee siitä huolimatta, että aamu on vasta juuri ja juuri valjennut. Mutta jotain on pielessä. Tossavainen käyttäytyy jokseenkin... omituisesti. Sen sijaan, että hän juttelisi teille huomenia, antaisi pajjauksia ja availisi ryynipussin suuta, hän ei sano tai tee mitään vaan vain makaa siinä, naama alaspäin mutalammikossa. Tämä ei todellakaan vaikuta normaalilta käytökseltä. Mitä te teette?