

SÄÄNNÖT

Pelin säännöt on muokattu Nelospelien vanhasta Dracula pelistä muistuttamaan Among Us tietokonepeliä. Pelissä on myös piirteitä Mafiososta / Ihmissudesta. Säännöt on alunperin kirjoitettu käytettäväksi partioleireillä, reissuissa ja kokouksissa, mutta kuka vaan saa pelata.

Tarvitset peliin:

- Vähintään 6 pelaajaa
- Avaruusalus, eli selkeä rajattu tila jonka sisään kaikki mahtuvat. Esim. teltta, nuotiopaikka, pieni huone.
- Pelialue. Metsä, leirikeskus, iso talo, jokin sellainen mikä ei ole yhtenäistä avointa tilaa.
- 6 kpl asioita, joita voi tarkistaa. Esim. ovet, ikkunat, valot, matot, hanat...
- 6 kpl paikkoja, joita voi tutkia. Esim. sauna, puuvaja, keittiö, polku... ‘
- Jokin keino arpoa paikkoja ja tehtäviä, esim. numerolaput, nopat tai The Manager
- Keino mitata aikaa. Esim. kännykkä tai The Manager
- Osallistujien lukumäärän verran kahteen osaan taitettuja lappuja. Kaikissa lukee tutkija, paitsi yhdessä ... petturi! Jos pelaajia on yli kymmenen, voi peliä lyhentää lisäämällä toisen petturin.

Taustatarina:

Avaruusalus on laskeutunut keskelle kaupunkia / metsää / leirikeskusta ja pelaajat ovat tutkimusmatkailijoita, joiden tehtävänä on tutkia paikallista elämää. Tutkimustyötä tehdään itsenäisesti ja tietokone arpoo kullekin tutkijalle sopivan tarkistustehtävän ja tutkimuskohteen. Työtä tehdään työvuoroissa, jotka kestävät muutaman minuutin. Työvuorojen välissä on lyhyt tauko, jonka aikana palataan avaruusalukseseen ja tauon jälkeen alkaa uusi työvuoro.

Tutkijat kohtelevat toisiaan arvokkaasti. Toisia tutkijoita tervehditään ja on myös sopivaa vaihtaa kuulumisia tarkastusten ja tutkimusten etenemisestä.

Pelin kulku

Pelin alussa kaikille jaetaan paperilappu (tutkija / petturi) Lapun sisältöä ei saa kertoa muille. Jos murhaaminen tehdään värilapuilla, jokainen tutkija saa myös sellaisen.

Jokainen tutkija arpoo itselleen työvuorolla suoritettavan tarkistustehtävän ja tutkimuskohteen.

Esim.

- tarkista ovet
- tutki keittiö

Tarkistustehtävissä tutkijat tarkistavat, että tarkistettava asia on kunnossa. Tehtäviä voi käyttää mm. puiden lisäämiseen saunaan tai vaikka veden kantamiseen, jos sellaiselle on tarvetta. Ei ole kuitenkaan pakko tehdä mitään hyödyllistä Tutkimuskohteissa tutkijat havainnoivat tutkittavaa aluetta. Tehtävien tarkoitus on saada pelaajat liikkumaan pelialueella.

Kun ensimmäinen tutkija on saanut tehtävänsä, työvuoro alkaa. Hyvä työvuoron pituus on esimerkiksi neljä minuuttia. Tutkijan pitää aloittaa tehtäviensä suorittaminen heti ne saatuaan.

- Petturin ei tarvitse noudattaa arvonnän tuloksia, vaan hän keskittyy murhaamaan (taktisesti niin kannattaa toki ainakin näennäisesti tehdä...).

Kun työvuoro on ohi, vihelletään pilliin. Kaikki palaavat takaisin avaruusalukseseen. Jos joku on tullut murhatuksi, istuu hän avaruusaluksessa eri paikkaan kuin elossa olevat.

Murhaaminen

Murhaaminen tehdään esimerkiksi tökkäämällä kylkeen, näyttämällä punaista korttia tmv. mitä sovitaan. Petturi saa liikkua missä vaan ja vaikka odottaa puuliiterissä uhriaan, jos niin haluaa. Petturi saa murhata yhden (1) henkilön per kierros. Murhattavan kanssa pitää olla katsekontakti, jotta murhattava varmasti tietää tulleensa murhatuksi ja petturi tietää murhan onnistuneen.

Tauko

Joka kierros, kun joku on murhattu, elossa olevat saavat työvuorojen välisellä tauolla keskustella siitä kuka murhaaja voisi olla. Myös petturi saa osallistua keskusteluun. Kun pelaajilla on teoria petturin henkilöllisyydestä, he äänestävät hänen syyllisyydestään kättä nostamalla. Jos äänestyksen kohde saa enemmistön äänet, hän kuolee ja kertoo oliko tutkija vai petturi. Myös petturi saa äänestää. Jos petturia ei äänestetty ulos, tulee uusi työvuoro ja petturi saa jatkaa peliään.

Pelin voittaja

Tutkijat voittavat, jos he onnistuvat päättämään ajoissa kuka petturi on.

Petturi voittaa, kun jäljellä on hänen lisäkseen kaksi henkilöä (koska hän voittaisi seuraavalla kierroksella murhaamalla heistä toisen => äänestystä ei voisi sen jälkeen enää tehdä). Jos pelissä on kaksi petturia, peli päättyy kun pelaajia on heidän lisäkseen neljä.

Vinkkejä:

Jos pelaatte esim. nuotiopaikalla, jättäkää kuolleille vaahtokarkkeja tmv. pientä kivaa tekemistä. Myös iltapalan valmistaminen pelin ohessa onnistuu hyvin. Peliä kannattaa pelata vähintään kaksi kertaa, että kaikilla on mahdollisuus olla pelissä vähän pidempään.

ONGELMATILANTEITA:

Ketään ei murhata

- Jäikö roolilappuja yli? Onko petturi varmasti pelissä?
- Tietääkö petturi miten murhataan? Kerrataan se.
- Pelataan vielä yksi kierros ja katsotaan korjaantuuko tilanne, jos ei niin jaetaan roolit uudestaan
- Jos lapsissa on arkoja / ujoja lapsia, voi olla parempi järjestää ensimmäisellä kierroksella, niin että petturi on vähän rohkeampi lapsi. Ujommatkin kyllä petturoivat hyvin, kunhan saavat ensin siitä esimerkin :)

Kaikki välttelevät toisiaan ja petturi ei saa ketään kiinni

- Korostetaan sitä, että tutkijat ovat kohteliaita toisilleen, vaihtavat kuulumisia ja tervehtivät toisiaan. Kielletään juokseminen.

Kaverukset liikkuvat porukoissa ja petturi ei pysty murhaamaan porukasta ketään

- Korostetaan sitä, että kaikilla on eri tehtävät ja on huonoa tutkijakäyttäytymistä käyttää arvokasta työaikaa kavereiden kanssa olemiseen. Tauot ovat sitä varten.