

Pelilauseet

Pelin aloittaminen: *Kauan sitten maailman ääriässä kansa läheni loppuaan.*

Hahmon ensimmäinen kohta: *Mutta toivo ei ollut vielä sammunut, koska [hahmon nimi] kuuli yhä tähtien laulun.*

Kohtauksen aloittaminen: *Ja niin tapahtui...*

Kohtauksen lopettaminen: *Ja niin tapahtui.*

Kuun esittäessä väitteen sydän tai erhe voi sanoa

Kuun väitteen hylkääminen (molemmilta): *Se ei merkinnyt mitään.*

Kuun väitteen nostaminen selkkaukseksi: *Saamme nähdä, mitä siitä seuraa.*

Selkkauksessa sydän tai erhe voi sanoa:

Hyväksy vastapuolen esitys, mutta lisää ehto: *Mutta vain jos...*

Lisää tapahtuma (käytä teemaa): *Ja katso...*

Kiellä vastapuolen esitys (käytä teemaa): *Pyydät aivan liikaa.*

Kiellä vastapuolen esitys omasi hinnalla: *Niin ei ollut tarkoitettu.*

Vaadi nopanheittoa vastapuolen esityksestä (haitta): *Niin ei tule käymään.*

Hyväksy vastapuolen esitys: *Niin siinä kävi.*

Pelin lopettaminen: *Mutta tämä kaikki tapahtui kauan sitten, eikä kukaan enää muista sitä.*

Sami Koponen teki tämän
tammikuussa 2008

Pelitekniikkoja

Jos sinulla ei ole hauskaa, sano asiasta, jotta se voidaan käsitellä. Jos asiaa ei voida ratkaista, lopettakaa pelaaminen.

Ideaa kohtaukselle:

- kysy kuululta
- katso kosmosta
- yhdistä kaksi kosmoksen hahmo samaan kohtaukseen
- laita kosmoksen hahmo pyytämään apua, tuomaan vakavia uutisia tai riitelemään jonkun kanssa

Vapaan kerronnan aikana:

- älä raamita kohtausta, jonka haluat etenevän ja päättyvän juuri tietyllä tavalla
- jaa ideoita
- sano, mitä haluat tarinassa tapahtuvan: selkkaukset ovat hyväksi tarinalle

Selkkauksen aikana:

- älä ehdota sellaista, mitä et itse halua tarinaan
- ole huomaavainen kuuta kohtaan
- ole aggressiivinen: hyvässä tarinassa on vaikeita valintoja
- osallistu yleisöreaktioilla
- kuun tehtävä on tuomita reilusti
- varmista, että kaikki lausumat huomioidaan tarinassa

Kokemusheitto:

- sydämen häviämistä selkkauksista
- kun ritari katkeroituu kansan vuoksi, sympatisoi erhetä, on kyyninen, apaattinen, kylmäkiskoinen tai epätoivoinen

Kohtauksen jälkeen:

- miten peli sujui?
- mikä viime kohtauksessa oli siistiä, mikä tylsää?
- sydän päivittää kosmoksen tapahtumien tasalle
- pelin ulkopuolisten asioiden hoitaminen