

Kesäyössä sielut vietellään

© Sami Koponen

Materiaali: Pihkapahka

”Kerran Pihkapahkassa asui kaksi keskenään kiistelevää runoilijaa, joiden hengen lentoa edes kuolema ei voinut tukahduttaa. Kerran vuodessa, aina keskikesän aikaan, he nousevat levoltaan ja kamppailevat kyläläisten sieluista. Itse kuolema seuraa kisailua huvittuneena, ja kylän vanhimmat tietävät, että koitoksessa ratkaistaan tulevan syksyn kohtalo.”

Kesäyössä sielut vietellään on kolmen pelaajan peli. Kaksi pelaajista pelaa runoilijoita, kolmas kuolemaa. Kuoleman rooli on toimia yleisönä ja tuomarina, kun taas varsinainen peli syntyy runoilijoiden kautta. Ensimmäinen tehtävä on valita vastakohtaiset elämänsenteet, joita runoilijat edustavat: toinen runoilija voisi esimerkiksi puolustaa huolettomuutta ja toinen vakavuutta tai kyse voisi olla unelmista ja realismista. Kuolema edustaa aina välinpitämättömyyttä. Lisäksi pelaajien pitää valita, mistä talosta oma runoilija lähtee liikkeelle. Kartassa (s. 28) on kaksi T-kirjaimella merkittyä taloa vaihtoehtoisia lähtöpaikkoja osoittamassa. (On epäilemättä hyödyksi, että pelaajat ensi alkuun tutustuvat kaupungin karttaan ja sen asujaimistoon, eli lukevat sivut 23-36.)

Runoilijat voivat vuorollaan liikkua lähtöpaikastaan suoran linjan mukaan mihin tahansa numeroituun rakennukseen. Näin esimerkiksi vasemmasta lähtöpaikasta ei pääse suoraan rakennukseen seitsemän, koska kymppi jää väliin. Toisaalta sieltä pääsee suoraan kolmoseen, koska väliin jää vain numeroimattomia taloja. Asian voi ratkoa viivoittimella ja riitatilanteissa kuoleman pelaaja tekee päätöksen. Jos runoilijan henki pääsee siirtymään taloon, jossa teksti mainitsee jonkun nimeltä – nimettömät runoilijat voivat vaikuttaa vain nimettyihin henkilöihin – runoilija yrittää vallata tämän asiansa kannattajaksi. Jos talossa on useampia asukkaita, runoilija voi käydä vain yhden kimppuun kerrallaan. (Luonnollisesti pelaaja saa ensin tutkia vaihtoehtojaan; ei ole tarkoitus, että pelaaja päätyy vahingossa taloon, jossa ei olekaan ketään nimettyä henkilöä.)

Kyläläisten valtaaminen tapahtuu asettumalla kohdehenkilön nahkoihin ja manipuloimalla tämän ajatuksia pitämään tiettyä ajatusta hyvänä ja suosittavana. Manipulointi on kuitenkin aina vaarallista, koska kohde voi päätyä tyystin toiselle kannalle tai jopa suhtautua välinpitämättömästi koko aiheeseen. Toisin sanoen hyökkäävän runoilijan pelaaja lausuu argumentin oman aatteensa puolesta, jonka jälkeen toisen runoilijan pelaaja pääsee puolustamaan omaa kantaansa. Aloittaja saa vielä toisen puheenvuoron, samoin vastapelaaja. Argumentteja lausuessaan pelaajat voivat vapaasti kehittää ja muokata hahmon ympäristöä. Tämän jälkeen kuoleman pelaaja valitsee oman suosikkinsa sen perusteella, kumman argumentit olivat viihdyttävimpiä ja enemmän tekstin antamien hahmotietojen mukaisia. Sitten molemmat pelaajat heittävät noppaa (tavallista kuusisivuista), kuoleman suosikki lisäksi yhtä ylimääräistä. Jos pelaaja saa vähintään kaksi samaa silmälukemaa (seuraavassa kappaleessa siitä, miten voi saada useampia heitettäviä noppeja), hän voittaa. Jos tuplia ei ole, kyläläisen saa puolelleen se pelaaja, joka sai isoimman silmäluvun. Kamppailun hävinnyt pelaaja kertoo vallatun kyläläisen välittömät toimet, jotka osoittavat uutta vakaumusta. Jos tulos oli tasapeli, kyläläisestä tuli välinpitämätön ja kuoleman pelaaja toimii kertojana.

Runoilijat voivat käydä vain yksittäisten ihmisten kimppuun, mutta ihminen itse on sosiaalinen olento ja on usein altis kanssaihmistensä vaikutukselle. Hyvässä lykyssä lyyriikon aave voi saada myös ulkopuolista tukea argumentoinnilleen. Pelaajat voivat siis vedota johonkin toiseen itselleen valtaamaansa henkilöön saadakseen täten kannatusta omalle asialleen. Hahmojen välillä täytyy

kuitenkin olla jonkinlainen yhteys, naapuruus tai jokin hahmokuvauksessa mainittu asia. Pelaaja voi myös yrittää säveltää jotain omaa kehitelmäänsä, mutta kuoleman pelaajan pitäisi olla varsin kriittinen tätä kohtaan, muuten sidoksista ei tule loppua. Kuoleman pelaajalla on siis auktoriteetti kieltää pelaajan esittämä vetoisuus toiseen hahmoon. Tätä toisen hahmon hyväksikäyttöä ei lasketa kahden argumentin käyttämiseen, mutta kuluttaa silti puheenvuoron antaen suunvuoron toiselle pelaajalle. Jokainen vedottu hahmo tuo pelaajalle ylimääräisen nopan. Jos siis toinen runoilija on saanut puolelleen kolmesta naapuruksesta kaksi, sen kolmannen valtaaminen on jo helpompaa.

Kun kaikki kyläläiset on vallattu tai kun erikseen sovittu vuoromäärä tai peliaika on kulunut umpeen (kylässä on yhteensä 40 nimettyä hahmoa, joten kaikista taistelemisen vie hyvän tovin), lasketaan kunkin nappaamat kyläläiset. Jos jompikumpi runoilijoista on saanut enemmän kannatusta, kyseisen runoilijan pelaaja kertoo, miten tämä tunnetila tulee vaikuttamaan Pihkapahkan elämänmenoon tulevana syksynä. Jos runoilijat ovat tasakannatuksessa tai jos välinpitämättömät ovat suurin joukko, kuoleman pelaaja kertoo, miten tuleva syksy tuo mukanaan onnettomuuksia ja ikäviä mullistuksia.