

20.04.10

## Poking Face

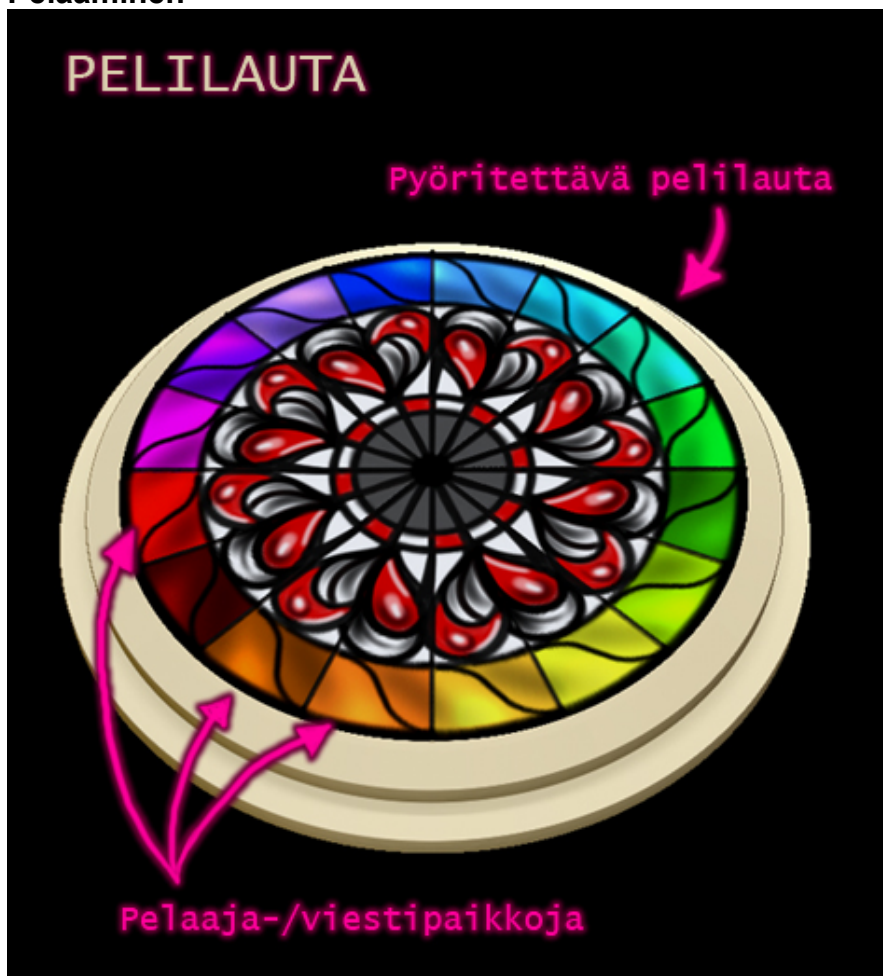
### Kuvaus

Poking Face on sosiaalinen (parisuhde)lautapeli. Pelissä pelataan mustasukkaista pelaajaa. Pelaajien määrä tulisi olla minimissään 4. Ylärajaa pelaajamäärälle ei ole. Pelaajamäärä riippuu esimerkiksi käytettävissä olevasta pelilaudan koosta. Pelaajien keskinäiset suhteet toisiinsa voivat olla mitä tahansa. Paras pelinautinto kuitenkin saavutetaan, jos pelissä on osallisena esimerkiksi kipeitä-, nuoria- tai arkoja parisuhteita reaali maailmasta.

### Tavoitteet

Pelaajat "flirttailevat" toinen toisilleen. Flirttailujen tavoitteena on johtaa pelaajat "mustasukkaisuuteen". Mustasukkaisuuden laatu riippuu pelaajien keskinäisistä suhteista ja pelimotiiveista. Pelaajien tavoitteena on pyrkiä mustasukkaisuuteen, eli saada selville ja paljastaa kuka flirttailee ja kenelle. Oikeaksi todistetut mustasukkaisuuden kohteet johtavat voittoon. Väärät ilmiannot johtavat häviöön.

### Pelaaminen



20.04.10



1. Ennen pelin alkua, jokainen pelaaja valitsee itselleen viestikorttien värin ja saman värisen paikan pelilaudalta. Pelaajat määrittelevät pelilaudan pyörimissuunnan, minkä suunnan vaihteluista pelin aikana voidaan erikseen sopia pelaajien kesken. Pelin alussa pelaajat kuvaavat itseään lyhyellä ensikuvauksella, jota on mahdollisesti helppo lähestyä flirttailulla. Jokaisen tulisi tehdä itsestään helposti tartuttavaa, esimerkiksi kirjoittamalla viestikorttiin: "Minua panettaa.", "Minulla on vaaleanpunaiset pikkuhousut.", "Pidän vaaleaverikoistä.", "Minun onkeni on koholla.", tai muuta vastaavaa. Jokainen pelaaja kirjoittaa ensikuvauksensa yhteen omaan viestikorttiin. Ensikuvaus sijoitetaan ylösalaisin omalle pelipaikalle pelilaudalla. Kun kaikki ovat kirjoittaneet ensikuvauksensa, ensimmäinen pelikierrös voi alkaa.

*Normaali pelikierrös tarkoittaa yhtä täysimittaista pelilaudan kierrosta (360 astetta). Pelikierrös koostuu viestikierroksista, joissa jokainen viesti-/pelipaikka käy jokaisen pelaajan kohdalla vuorollaan. Viestikierroksilla pelaajat tutustuvat niihin viestikorttien sisältöihin, jotka saapuvat omalle kohdalle. Yksi viestikierros päättyy, kun jokainen pelaaja on valmis. Valmis ilmenee viestikorttien sijoittamisella ylösalaisin takaisin pelilaudalle. Viestikortit ovat pelaajakohtaisesti väritettyjä. Väritysten ja viestien sisällön mukaan, pelaajat tunnistavat omat viestikorttinsa. Yhden*

20.04.10

*pelikierroksen jälkeen, jokainen pelaaja poistaa täyden pelikierroksen käyneen oman viestikortin pois pelilaudalta ja lähettää uuden viestikortin seuraavalle pelikierrokselle, sisältäen esimerkiksi kuvauksen, hämäyksen, flirtin tai sekoituksen. Viestikorteilla käytävä viestintä voi periaatteessa olla mitä tahansa. Jokaisen pelilaudalla olevan viestikortin pitäisi käydä kerran jokaisen pelaajan kohdalla yhden pelikierroksen aikana.*

**2.** Ensikuvaukset käyvät ensimmäisellä pelikierroksella jokaisen pelaajan kohdalla. Jokainen pelaaja tutustuu toistensa ensikuvauksiin vuorollaan. Ensimmäisen pelikierroksen aikana, pelaajat eivät voi lähettää ylimääräisiä viestejä, käyttäen esimerkiksi tyhjiä pelaaja-/viestipaikkoja. Ensimmäisen pelikierroksen aikana, pelaajien on tarkoitus tutustua toistensa ensikuvauksiin. Ensimmäisen pelikierroksen aikana, mustasukkaisia epäilyjä ei ole mahdollista ilmoittaa. Ensimmäisen pelikierroksen aikana tai päätteeksi, pelaajat miettivät kenelle pääasiallisen flirttailun kohdentaa.

*Ensimmäinen pelikierros voi osoittautua yhdeksi merkittäväksi vaiheeksi pelissä, koska silloin voivat näkyä esimerkiksi ensimmäiset ihmisten tunnereaktiot, kohteen lukitukset katseilla, katsekontaktit tai jotakin muuta vastaavaa. Pelin alussa tunnereaktiot voivat olla voimakkaammat, minkä takia pelin alkua kannattaa tarkastella erityisen tarkasti.*

**3.** Ensimmäisen pelikierroksen jälkeen ja ensikuvausten perusteella, jokainen pelaaja päättää kenelle flirttailunsa pääasiallisesti kohdentaa. Pelaajat merkkäavat yhteen omaan viestikorttiin yhden "itseään kiinnostavan" flirttailun kohteen. Kohteen merkintää ei saa missään vaiheessa peliä paljastaa muille pelaajille, ellei joku tunnusta itseensä mustasukkaiseksi ja vaadi todisteita väitteillensä. Pelaajien tarkoitus on "estää" oman flirttailun kohteen paljastuminen. Paljastumisia ehkäisevinä keinoina käytetään sosiaalista kanssakäymistä ja viestikorttien mahdollistamia keinoja. Flirttailun kohdetta ja kohteen merkintää viestikortista ei saa muuttaa kesken pelin. Peli jatkuu normaaleilla pelikierroksilla ensimmäisen pelikierroksen jälkeen.

*Pelaajat saavat pelin aikana harjoittaa esimerkiksi sosiaalista kanssakäymistä. Pokeri- ja flirttinaamoja, emootioita tai kaikenlaisia tunnereaktion kaltaisia toimintoja voi ja tulisi käyttää tai seurata pelin aikana, koska niiden hyväksikäyttö on pelissä sallittu taktisena osana.*

**4.** Normaaleilla pelikierroksilla pelilautaa pyöritetään normaalien viestikierrosten tyyliisesti, viesti-/pelaajapaikka kerrallaan, ennalta määriteltyyn suuntaan. Normaalien pelikierrosten aikana, tyhjiin viesti-/pelaajapaikkoihin voi sijoitella (flirti)viestejä viestikorttien avulla. Pelilaudalla pyörivä viestiliikenne pidetään aina ylösalaisin. Pelaajat kääntävät omaan tahtiin, omalla viestikierros vuorollaan viestikortit itselleen luettaviksi, ja luettuaan palauttavat viestikortit takaisin pelilaudalle. Normaalien pelikierrosten aikaisilla, tyhjiillä viestikierroksilla, pelaajat voivat kirjoittaa ja lisätä viestejä pelilaudalle. Hämäysviestejä on mahdollista ja tulisi lähettää viestiliikenteen sekaan, esimerkiksi sekoittamaan tai piilottamaan todellista flirttailuviestintää. Peli pyörii kokonaisuudessaan normaaleilla pelikierroksilla niin kauan, kunnes joku pelaajista rohkenee paljastamaan mustasukkaisen epäilyksensä kohteet.

*Viestiliikennettä, emootioita ja kaikkea pelin aikana tapahtuvaa ihmisten välistä vuorovaikutusta tulisi jokaisen pelaajan tarkastella ja seurata hyvin tarkkaan. Pelissä ei ole (tarkkaa) sääntöä, miten pelaajien tulisi pelata tai käyttäytyä pelin aikana, esimerkiksi näyttää tai peitellä tunteitaan.*

20.04.10

*Oveluus ja nokkeluus voivat ratkaista koko pelin. Flirttailujen peittämiseen ovat rajana vain pelaajien mielikuvitukset. Peliä tulisi pelata muutamia normaaleja pelikierroksia pelin alusta lähtien, jotta oikea flirttailuviestintä pääsisi kunnolla alkuun tai vauhtiin. Siksi on hyvä asettaa 3-5 normaalin pelikierroksen turva-aika pelin alkuun, minkä aikana ei ole mahdollista ilmoittaa mustasukkaisia epäilyjä. Turva-ajalla vältytään esimerkiksi holtittomien epäilysilmoitusten julkistamisilta, jotka pilaisivat pelin heti alussa.*

**5.** Peli päättyy, kun joku pelaajista selvästi kohdistaa ääneen mustasukkaisen epäilyksensä johonkin toiseen pelaajaan. Mustasukkainen pelaaja on pelin voittaja, jos epäily osuu oikeaan. Häviö, jos epäily osoittautuu vääräksi. Ilmoittaminen tapahtuu, kun mustasukkainen pelaaja erityisesti ilmoittaa epäilyksenä yhteisesti kaikille pelaajille. Epäilyksen kohde näyttää oman flirttailun kohteen merkinnän omasta viestikortistaan, minkä perusteella mustasukkaisen pelaajan voitto tai häviö määräytyy. Koko peli päättyy aina julkiseen mustasukkaiseksi ilmoittautumiseen. Pelissä ei voi periaatteessa ilmiantaa omaa flirttailijaansa. Jos voi, pelaajien pitää keskenään sopia sopivat menettelytavat tällaisiin tilanteisiin.

### **Pelin kulku tiivistettynä**

1. Jokainen pelaaja valitsee itselleen viestikorttien värin ja paikan pelilaudalta.
2. Pelin alussa jokainen pelaaja kirjoittaa itsestään lyhyen ensikuvauksen viestikorttiin. Ensikuvauksia sisältävät viestikortit sijoitetaan ylösalaisin pelilaudalle pelaajien omakohtaisille pelaaja-/viestipaikoille.
3. Ensimmäisellä pelikierroksella ensikuvaukset käyvät jokaisen pelaajan kohdalla pelilaudan pyöryksen ja viestikierron mukaan. Jokainen pelaaja lukee itsenäisesti toistensa ensikuvaukset. Viestikortit palautetaan ylösalaisin takaisin pelilaudalle. Pelikierros jatkuu, kun kaikki pelaajat ovat valmiita viestikorttien käsittelyssä. Pelikierros päättyy, kun viestikortit ovat kiertäneet yhden kierroksen pelilaudalla. Viestikorttien kierrettyä pelikierroksen, ne poistetaan pelilaudalta. Ylimääräisten viestin lisääminen ensikuvausten sekaan ei ole sallittua ensimmäisellä pelikierroksella.
4. Ensikuvausten perusteella jokainen pelaaja määrittelee itselleen flirttikohteen, jota ei saa paljastaa muille pelaajille. Flirttikohde merkitään viestikorttiin, mitä ei voi muuttaa pelin aikana.
5. Seuraavat normaalit pelikierrokset jatkuvat ensimmäisen pelikierroksen tapaan. Ensikuvausten tilalla, pelilaudalla harjoitetaan flirttailuun liittyvää pelaamista ja kommunikointia viestikorttien avulla. Jokainen pelaaja saa tutustua viestikorttien sisältöihin, kun viestikortit saapuvat vuorotellen pelaajien kohdalle viestikierron aikana. 3-5 ensimmäistä normaalia pelikierrosta voivat olla suojattuja pelikierroksia, minkä aikana mustasukkaisia epäilyjä ei saa antaa julki.
6. Peli päättyy mustasukkaiseen ilmiantoon.