

PELINJOHDON ABC V. 3.0 (PÄIVITETTY 19.1.2025)

Tämä opas on tehty ohjeistukseksi aloitteleville pelinjärjestäjille ja muistilistaksi kokeneemmille konkareille. Opas painottuu nimenomaan pelin käytännön järjestämiseen eikä ota kantaa siihen, miten hahmot, juonet tai maailmankuva kannattaisi kirjoittaa.

Opas on kirjoitettu oululaisessa ympäristössä ja oululaisella kokemuksella. Hyväksi havaittuja neuvoja voi silti soveltaa missä päin maailmaa tahansa. Samoja ohjeita voi soveltaa pienimuotoisien soft-air-killereiden ja isojen larppien – ja kaiken siltä väliltä - järjestämiseen. Opasta kirjoitettaessa on oletusarvona ollut n. 30 hengen larppi. Isommissa peleissä vastuu ja vaatimukset luonnollisesti kasvavat.

Kaikki oppaan levittäminen omissa nimissä on kiellettyä. Jos kopioit ohjeen ja printtaat sitä esim. oman alueesi pelinjärjestäjille, olisi mukavaa jos ilmoittaisit siitä myös meille. Yhteystietomme löydät nettisivuiltamme <http://www.oiei.fi>. Lupaa ei erikseen tarvitse kysyä, mutta olisi kiva tietää, päätyykö tämä opas yleiseen käyttöön. Kaikenlaiset parannusehdotukset otetaan mielihyvin vastaan.

Alkuperäisen oppaan on toimittanut Hanna Pietilä muiden OIEI:laisten suosiollisella avustuksella, päivittänyt 2015 Susanna Veijalainen ja Karoliina Kemppainen, päivittänyt 2025 Niina Heikura.

1. PELIN IDEAN SYNTYMINEN / SUUNNITTELUN ALOITTAMINEN

Tapoja pelin tekemiselle on varmasti yhtä paljon kuin pelinjohtajiakin. Ei ole olemassa mitään tiettyä kiveen hakattua säännöstöä sille kuinka liveroolipeli tulisi järjestää tai mistä saa kirjoittaa pelin. Tässä kuitenkin aloitteleville pelinjohtajille jotain ajatuksia siitä, mistä peli-ideoita voi saada ja kuinka omaa, ensimmäistä liveroolipeliä voi lähteä työstämään.

Olet siis päättänyt järjestää liveroolipelin, mutta ensin tarvitset sen idean, jonka haluat pukea larpin muotoon. Ideoita voi lähteä vapaasti työstämään vaikka sillä ajatuksella, että millaisissa peleissä itse haluaisi olla tai selailemalla millaisia pelejä viime aikoina on järjestetty tai vaikka vuosiakin sitten. Esimerkiksi Larp.fi:n kalenteriin on arkistoitu pelejä vuosien ajalta. Mieleen voi tulla jokin alkutilanne, teema tai jopa aikakausi, jota larpin avulla haluaisi käsitellä.

Toinen tapa kuinka yleensä larppeja päädytään järjestämään on se, että katsotaan vaikka jotain elokuvaa, luetaan kirjaa ja niin edelleen ja yhtäkkiä ajatus herää mielessä: Tästähän saisi kivan larpin.

Ideat larpeihin voivat siis syntyä ihan mistä vain. Lähdemateriaalina voi käyttää kirjoja, elokuvia, pelejä, animea tai ihan mitä vaan tuotosta. Usein tällaisissa tapauksissa pelinjohtajat vain ottavat muutamia ideoita, joita sitten muokkaavat oman näköisiksi. Vaikka maailma olisikin valmiiksi otettu niin, usein kuitenkin hahmot ovat ainakin pelinjohtajan itse keksimiä ja vähintäänkin kirjoittamia. Onkin harvinaista päästä pelaamaan esimerkiksi kuuluisaa elokuvasankaria.

Lähdemateriaalin käyttö kuitenkin ole pakollista vaan larpin voi myös keksiä täysin omasta päästään. Pelinjohtaja voi itse kirjoittaa oman maailman, jonne hahmot sijoittuvat.

Kun idea on syntynyt on lähestymistapoja itse kirjoitusprosessiin ja pelintekemiseen monenlaisia. Hyvä tapa on kuitenkin alkaa kirjoittamaan pelille maailmankuvausta, tehdä hahmoista lyhyt suunnitelma sekä miettiä yleiset juonikuviot ja pelin pääsisältö. Suositeltavaa on suunnitella ja

kirjoittaa peliä jonkin verran ennen kuin alkaa laatimaan sille mainosta. Optimaalista olisikin, että koko peli olisi hahmoineen valmis jo ennen mainostamisen aloittamista, mutta näin harvoin on.

Älä koskaan pelkää pyytää apuja ja neuvoa. Harkitse pelinjohtajakaverin pyytämistä, sillä kirjoittaminen ja suunnitteleminen kahdestaan voi olla mukavampaa ja antaa pelille aivan uusia ulottuvuuksia. Vaikka et haluaisikaan varsinaista toista pelinjohtajakaveria, voi apua larpin suunnitteluun pyytää muilta larppaajatovereilta. Heiltä voi vaivihkaa kysellä, että millaisista peleistä he pitävät ja mikä tekee kenellekin hyvän pelin. Tarkkaavaisella kuuntelulla voit kullannarvoisia vinkkejä kirjoittamiseen. OIEI:n pelivastaava vastaa mieluusti kaikkiin pelinjärjestämistä koskeviin kysymyksiin ja aikaisemmin pelejä kirjoittaneet, kokeneemmat pelinjohtajat auttavat myös mieluusti.

2. PELIPAIKKA

Larpin järjestämisessä on epäilemättä monta koulukuntaa, mutta erään niistä mukaan pelin järjestäminen alkaa sopivan pelipaikan löytämisestä, mikä sitten inspiroi pelinjohtoa kirjoittamiseen. Ei ole ehkä järkevää alkaa kirjoittamaan haaksirikkolarppia, jos et tiedä yhtään sopivaa merenrantaa, jossa pelin voisi joskus pelauttaa. Älä kuitenkaan anna mahdollisen hetkellisen pelipaikan puutten lannistaa pelinkirjoittamisessa. On totta, että jos pelipaikka on jo tiedossa pelinkirjoitushetkellä, se voi toimia peliä ohjaavana elementtinä ja auttaa pelinjohtoa suunnittelemaan pelinsä paremmin. Pelipaikan löytämisessä on kuitenkin vain mielikuvitus rajana ja sopiva pelipaikka voi löytyä hieman Oulua kauempaakin kunhan vain jaksaa etsiä. Pelaajat ovat usein valmiita matkustamaan hieman kauemmaskin päästäkseen pelaamaan sekä jopa maksamaan hieman ekstraa pelistä jos luvassa on hieno, ennennäkemätön paikka. Lisäksi OIEI maksaa oululaisille pelaajille matkakorvauksia Oulun ulkopuolelle suuntautuviin larppimatkoihin.

Älä kuvittele että sinulla on pelipaikka ennen kuin asia on aivan varma. Historia on osoittanut, että suullinen lupaus voi unohtua ja unohtuminen voi tuottaa ongelmia pelinjärjestäjälle. Kirjallinen allekirjoitettu sopimus luo turvallisuuden tuntua ja selvittää molemmille osapuolille mistä on kyse. Ulkotiloihin ei tosin tarvita mitään lupia, larppaaminen luonnossa lienee jokamiehen oikeus. Mieti kuitenkin, häiritsevätkö muut kulkijat (esim. marjanpoimijat tai koiranulkoiluttajat) peliä tai pelaajat muita kulkijoita. Joskus larpissa tapahtuvat asiat (esim. tappelut) voivat vaikuttaa ulkopuolisista huolestuttavilta. Softair-aseiden käyttö voi johtaa poliisien kutsumiseen paikalle. Suomen lakia ja järjestyssääntöjä täytyy noudattaa, joten yöllä riehuminen esim. leikkipuistoissa ei ole asiallista, vaikka jengipelin järjestäminen lähiössä tuntuisikin hyvältä idealta.

Jos aiot pitää pelin ulkotiloissa, muista ottaa selville tarvitaanko tilojen käyttöön jotain lupia. Esimerkiksi yksityisillä alueilla ollessa on hyvä pyytää lupa pelaamiseen ja pidempiaikaiseen oleiluun. Tarvittaessa muista tehdä tarvittavat ilmoitukset poliisille ja pelastuslaitokselle. Jos tarkoituksena on esimerkiksi käyttää savukonetta tai muita vastaavia efektejä julkisissa tiloissa on hyvä ilmoittaa asiasta etukäteen viranomaisille, niin että peli ei turhaan keskeydy paikalle ryntäävien palomiesten takia.

Melkein poikkeuksetta voidaan sanoa, että mitä kalliimpi pelipaikka, sitä kalliimpi pelimaksu pelillä myös tulee olemaan. Jos haluat pitää pelin pelimaksun alhaisena myös ilmaisia pelipaikkoja löytyy, esimerkiksi Oulun kaupungin omistamia tiloja voi saada ilmaiseksi pelikäyttöön.

Juokseva vesi ja sähkö ovat pelipaikalla luksusta, mutta eivät suinkaan välttämättömiä. Pelaajat ovat toki kiitollisia päästessään suihkuun ja erityisesti saunomaan pelin jälkeen, mutta pärjäävät huonommissakin oloissa tarvittaessa. Tärkeintä on muistaa ilmoittaa pelaajille hyvissä ajoin (toivottavimmin jo pelimainoksessa) pelipaikan varustelusta.

Mieti pelialueen rajaus. Mieti kuinka kauas pelaajien on tarpeellista pelin onnistumisen kannalta järkevää mennä. Yleensä rajoina toimivat hyvin luonnon maamerkit tai tiet ja rakennukset.

2.1 Leirikeskukset, nuorisotilat ja koulut

OIEI on Oulun kaupungin nuorisoyhdistys ja sen takia saakin käyttää maksutta monia kaupungin omistamia tiloja. Esimerkiksi nuorisotilat ja koulut kuuluvat tällaisiin maksuttomiin tiloihin. Tilojen käyttöön hankkimisessa on erilaisia käytäntöjä. Huomaa, että nykyisin kaupungin tiloja käytettäessä mukana pitää olla päätös myönnetystä tilavuorosta. Voit pyytää oman kopiosi ennen peliä hallitukselta.

NAKin eli nuorisoasiainkeskuksen nettisivut ovat osoitteessa:

<https://www.ouka.fi/nuoret> **Leirikeskusvuorot eli Koppa**

Hallitus hakee kootusti leirikeskusvuoroja kesäkaudelle (1.5. – 30.9.), minkä jälkeen vapaita yksittäisiä vuoroja voi kysyä ja hakea koko toimintakauden ajan, myös hakuajojen jälkeen. Jos haluat leirikeskusvuoron, toimi seuraavasti:

Valitse itsellesi kaksi ajankohtaa, joita haluat hakea: Ensisijainen ja toissijainen ajankohta vuorolle. Ota huomioon, että joku muukin voi haluta vuoron samalle kuukaudelle tai viikonlopulle.

Mene Koppanan leirikeskuksen omalle internetsivulle osoitteeseen <https://www.nuortenoulu.fi/leirikeskus/> ja lataa sieltä Leirikeskuksen vuokraushakemus. Täytä hakemus, ja lähetä se osoitteeseen hallituslista@oiei.fi tai pelivastaava@oiei.fi. Jos tarvitset apua vuokraushakemuksen täyttämässä, esimerkiksi pelivastaava auttaa sinua kyllä kysyttäessä.

Hakemus leirikeskusvuorosta lähetetään kaupungille hallituksen tai pelivastaavan toimesta puolestasi, ja sinulle ilmoitetaan heti kun vuorosta kuullaan.

Huomioitavaa on, että Koppa on tarkoitettu vain kesäkäyttöön ja siten vuorojakin myönnetään vain kesäkaudelle.

Nuorisotilat

Yleisesti paljon käytettyjä tiloja ovat olleet kaupungin omistamien leirikeskusten lisäksi myös kaupungin omistamat nuorisotilat. Huomaa, että nuorisotilojen käyttö on tätä nykyä myös nuorisjärjestöille maksullista. Listan nuorisotiloista löydät nuorisoasiankeskuksen sivuilta osoitteesta:

<https://www.ouka.fi/tekemista-ja-paikkoja/nuorisotilat>

Jos olet kiinnostunut pitämään pelin jossain nuorisotilassa, ota suoraan yhteyttä nuorisotilan työntekijöihin. Jos tilan varaaminen onnistuu, niin he kyllä ohjeistavat lopuissa käytännön asioissa. Kun otat yhteyttä nuorisotilaan niin kerro rehellisesti mitä varten olet tilaa pyytämässä. Huomioitavaa on, että tällä hetkellä nuorisotilojen tiloissa on kiellettyä yöpyä.

Koulut

Viime aikoina kouluja on nähty hyvin harvoin pelipaikkoina, mutta se ei suinkaan tarkoita etteikö niitä voisi käyttää. Paras tapa saada koulu pelikäyttöön on ottaa yhteyttä suoraan koululle ja kysyä käyttömahdollisuuksia. Oulussa koulut käyttävät Timmi-varausjärjestelmää, missä kuitenkin näkyvät ainoastaan liikuntasalivuorot. Jos haluat pelkän liikuntasalin, käy ensin tarkastamassa sieltä, onko haluttu ajankohta halutussa koulussa vapaana, minkä jälkeen soitat suoraan koululle, yleensä sihteerille. Timmin kautta ei voi varata yksittäisiä aikoja, vaan se on jatkuvien vuorojen varaamista varten. Koko koulua varatessa kannattaa myös ensin lähestyä koulun sihteerää, joka tarvittaessa ohjaa sinut eteenpäin.

Lisätietoa koulujen- ja päiväkotien liikuntasalien varauksesta löydät osoitteesta

<https://www.ouka.fi/sisaliikuntapaikat/koulujen-ja-paivakotien-liikuntasalit>

Huomaa, että sivuilla on kohta jossa on lueteltuna "koulujen liikuntasalit, joihin liikuntapalvelut myöntävät yksittäisiä varauksia" - älä tuijota listaa liikaa! Näiden mainittujen paikkojen lisäksi yksittäisiä varauksia on mahdollista saada käytännössä mihin kouluun vain, asia selviää soittamalla. Liikuntasalien vuokrahinnastossa on erilliset kohdat Oululaisille rekisteröityneille yhdistyksille ja muille ryhmille. Alle 18-vuotiaille kohdennetuissa tapahtumissa tilojen käyttö on maksutonta.

2.2 Muut mahdolliset pelipaikat

Mahdollisia pelipaikkoja on lukuisia, tässä hieman listaa siitä mistä pelipaikkoja voi etsiä.

- OIEI:n foorumilta löytyy listausta hyväksi havaituista pelipaikoista
<http://oiei.fi/forum/index.php?board=21.0>
- Erilaiset muut foorumit esimerkiksi naimisiin.info ja saunatilat.fi
<http://www.naimisiin.info/yhteiso/index.php/topic/97993-oulun-seutu/>
<http://www.saunatilat.fi/oulu/>
- Partiokämpät ja mökit
- Voit pyytää apua myös muilta larp-seuroilta ja kysyä olisiko heillä tiedossa sopivaa pelipaikkaa tarpeisiisi.
- Larpin voit järjestää melkein missä vaan, vaikka omassa kodissasi tai asukastuvalla.

2.3 Majoitus

Monelleko hengelle pelipaikalta löytyy sänkyjä tai patjoja? Onko pelipaikka riittävän lämmin nukkumiseen? Pelaajien majoittaminen kannattaa miettiä etukäteen. Ota huomioon kaukaa tulevat pelaajat, etenkin jos peli kestää myöhään. Majoitukseksi riittää lattiatila, jos muistat ilmoittaa asiasta pelaajille niin, että nämä tajuavat ottaa makuupussit ja -alustat mukaan. Jos pelipaikalla yöpyminen ei ole mahdollista esim. hälytysjärjestelmien takia, voit kaikin mokomin majoittaa kauempaa tulevia ihmisiä muiden pelaajien koteihin.

3. MAINOSTAMINEN

Mahtava peli tulossa ja pelipaikkakin jo varattuna! Nyt vain pitäisi saada se kaikkien larppaajien tietoisuuteen ja pelaajia täyttämään hahmojen paikkaa. Kuinka mainos sitten laaditaan ja missä sitä kannattaa jakaa?

3.1 Mainoksen laatiminen

Älä lupaa asioita joista et ole varma – jos aika ja paikka eivät ole selvillä, älä jätä sen varaan että suunnitelmasi menisivät nappiin. Mainosta tyyliin ”aika ja paikka selviävät myöhemmin” tai jätä mainostaminen myöhempään ajankohtaan.

Mainoksessa tulee mielellään ilmetä seuraavat asiat:

1. pelin nimi
2. pelin ajankohta ja paikka
3. lyhyt kuvaus genrestä, teemasta, taustasta
4. osallistumismaksu ja selkeästi ilmoitettuna mitä jo maksetulle osallistumismaksulle tapahtuu jos pelaaja joutuu perumaan osallistumisensa peliin (esimerkiksi: pelimaksu palautetaan sairastapauksessa, pelimaksua ei palauteta jollei saada paikkaamaan uutta maksavaa pelaajaa tjsp -> riippuu myös pelin budjestista!)
5. mahdollisesti sääntöjärjestelmä (NoRules yleensä), konfliktinmallinnus, pelin ikäraja, osallistujamäärä
6. voit lisätä vapaata kuvausta jonkin verran
7. kuinka peliin ilmoitaudutaan
8. pelin kotisivujen osoite, jos on
9. pelin muut sosiaalisen median alustat
10. yhteyshenkilö (etunimi ja sukunimi) sekä tämän puhelinnumero ja e-mail-osoite (pelin oma osoite käy myös). Mikäli haluat pelillesi @oiei.fi -loppuisen sähköpostiosoitteen, laita sähköpostia webmasterille osoitteeseen webmaster at oiei.fi

Jos jokin asia ei ole tiedossa, jätä se pois. Tämä on vain muistilista.

Vältä liian pitkää kuvaustekstiä – säästä se vaikka pelin omille www-sivuille. Pelin omat nettisivut voivat olla todella tehokkaat ja lisäävät uskottavuutta. Tarkastuta mainoksesi oikeinkirjoitus jollakin joka tietää jotain kieliopista. Voit kertoa myös kuuluuko pelimaksuun majoitus ja ruoka (ja mitä nämä tarkoittavat). Ilmoita myös pelin omat www-sivut, jos tällaiset on tehty.

Mallia pelimainoksista voit ottaa esimerkiksi OIEI:n foorumilta osioista ”Menneet pelit” ja ”Tulevat pelit”.

3.2 Missä mainostan?

On hyvä pyrkiä laatimaan yksi yleispätevä mainos, jonka voit laittaa useampaan eri paikkaan ilman suurempia muutoksia.

1. Laita mainos OIEI:n foorumille. Foorumilla saa mainostaa sekä OIEI:n että muiden tahojen järjestämiä larppeja ja tapahtumia, jotka saattavat kiinnostaa larppaajia. Voit myös liittää oman mainoksesi OIEI:n kalenteriin. Lisäämällä pelin foorumin :iin päättyy mainoksenne myös OIEI:n etusivulle, kun ajankohta lähestyy. Jokaisen valmiin aiheen lopusta löytyy . Tämä työkalu liittää mainoksenne kalenteritapahtumaksi. Helppoa!
2. Laita mainos [larp.fi:n_larp-kalenteriin](https://kalenteri.larp.fi/). (<https://kalenteri.larp.fi/>) Huomaa, että

larp-kalenteriin menevä mainos oletettavasti poikkeaa asettelultaan muualle jakamastasi mainoksesta. Kannattaa siis katsoa ensin hieman mallia kalenterissa jo olevista mainoksista!

3. Tee oma Facebook-sivu pelillesi, ja laita linkki [Oiein Facebook-ryhmään](https://www.facebook.com/groups/5758793509/).
(<https://www.facebook.com/groups/5758793509/>)
4. Jos pelisi järjestetään yhteistyössä OIEI:n kanssa, voit myös ottaa yhteyttä OIEI:n somevastaavaan, niin saat mainoksesi [Oiei:n Facebook-sivulle](https://www.facebook.com/OIEIry)
(<https://www.facebook.com/OIEIry>) ja [Oiei:n instagramiin](https://www.instagram.com/oiei_ry/)
(https://www.instagram.com/oiei_ry/). Yhteydenotto onnistuu edellä mainituissa kanavissa.
5. Pelimainoksen voit käydä lisäämässä myös esimerkiksi OIEI:n Discordiin
(<https://discord.gg/ecvkfQQ58h>).
6. Käytä muita keksimiäsi foorumeita tai keskustelualustoja apunasi.
7. Kerro kaverille! Puskaradio on todella tehokas markkinoinnin väline ja toimii todella hyvin.

3.4 Ilmoittautumisten vastaanottaminen

Ilmoittautumiset kannattaa vastaanottaa sähköisinä ilmoittautumislomakkeina.

Ilmoittautumislomakkeen luominen on aikaavievää ja tarkkaa puuhaa. Lomakkeen pohjan luomisessa voit hyvin käyttää hyödyksi pelejä joihin olet itse ilmoittautunut, mutta muista muokata ilmoittautumislomake juuri sinun peliisi sopivaksi. Ilmoita jo mainoksessa jokin deadline, jota ennen ilmoittautumiset otetaan vastaan.

Älä ota ilmoittautumisia vastaan puhelimitse tai suullisesti mikäli sinulla ei ole mukana ilmoittautumislomakkeita tms. jotta saat varmasti kaikki osallistujan tiedot kerralla talteen. Myöskään Facebook -tapahtumassa "Menossa" ilmoittautuneita ei kannata laskea sitovaksi ilmoittautumiseksi.

Luo itsellesi selkeä lista osallistujista esim. Excelillä. Älä hyväksy vajaita tietoja, vaan pyydä jokaiselta osallistujalta koko nimi ja yhteystiedot. Jos et tunne pelaajaa, ole erityisen tarkka yhteystietojen kanssa, tai et tiedä kenen perään soitella kun pelaajien pitäisi olla paikalla ja "Milla" ja joku "Millan kaveri" puuttuvat.

Jos sinulla on mahdollisuus tehdä pelille nettisivut ja sinne ilmoittautumislomake, käytä ehdottomasti tilaisuus hyväksesi. Osallistajat voivat käydä täyttämässä sen milloin huvittaa ja ilmoittautumiset tulevat yhteen osoitteeseen samassa muodossa. OIEI:n pelit voivat saada kotisivutilan omille peleilleen, lisäksi on olemassa monia ilmaisia nettisivupalveluita, joilla sivut voi myös halutessaan laatia.

Myös googlen ilmaispalvelut (kuten google formsin), ovat erittäin hyviä alustoja ilmoittautumislomakkeen tekoon ja ilmoittautumisien käsittelyyn, sillä forms antaa sinun tarkastella lomakkeeseen tulleita vastauksia usealla eri tavalla.

Kun saat ilmoittautumisen

On hyvä tapa vastata lyhyesti ilmoittautumisviestiin. Esimerkiksi pelkkä lyhyt "Kiitos ilmoittautumisesta. Lisätietoja pelistä tulee ilmoittautumisajan päätyttyä" -viesti kertoo pelaajalle sen, että hänen viestinsä on tullut perille eikä ole hukkunut bittiavaruuteen. Toinen vaihtoehto on joissain lomakepalveluissa (kuten esimerkiksi google forms:ssa) oleva mahdollisuus valita

automaattinen sähköpostiviesti, joka lähettää lomakkeen vastaukset myös ilmoittautuneelle itselleen.

Pelaajarekisteri

Henkilötietolain nojalla arkaluontoisen tiedon ja henkilötunnuksen kerääminen ja säilyttäminen on sallittua vain erityistapauksissa ellei henkilö, jolta tietoja kerätään, siihen nimenomaisesti suostu. Käytännössä suurin osa larppaajista on valmiita luovuttamaan pelinjohtolle tarkempia tietoja, mutta hallitus suosittelee pelinjohtoa harkitsemaan seuraavia toimenpiteitä:

1. Tietoturvariskien minimoimiseksi pelaajilta kysytään ja tallennetaan vain olennaisia tietoja. Näitä ovat OIEI:n kannalta syntymävuosi, kotipaikka ja se, onko pelaaja OIEI:n jäsen. Pelinjohtajan kannalta olennaisia ovat pelaajan nimi ja yhteystiedot. Lisäksi pelaajilta voidaankysyä muita tarkentavia kysymyksiä esimerkiksi allergioihin ja pelimieltymyksiin liittyen. Näihin kysymyksiin vastaaminen on kuitenkin vapaaehtoista ja se täytyy ilmaista lomakkeessa. Esimerkiksi ilmoittautumislomakkeen voi jakaa ns. pakolliseen osioon (Nimi, syntymävuosi, puhelinnumero jne) ja vapaaehtoiseen osioon (erikoisruokavaliot, ensiaputaito ja hahmotoiveet jne). Lomakkeessa voi myös käyttää vaikkapa tähteä merkitsemään pakollisia kysymyksiä.
2. Pelaajarekisteri hävitetään kun sitä ei enää tarvita. Pelinjohtaja voi säilyttää yhteystiedot mahdollisia jatko-osia varten, mutta muilta osin tiedot on hävitettävä. Ennen hävittämistä on varmistettava, että yhdistyksen kannalta merkitykselliset tiedot on raportoitu asianmukaisesti. Kukaan ei tietenkään tule tutkimaan pelinjärjestäjien tietokoneita pelaajalistojen varalta, mutta tietoturvan takia vanhojen henkilörekisterien säilyttäminen ei ole suotavaa.
3. Pelaajan tietoja ei saa julkaista ilman pelaajan erillistä suostumusta. Tämä koskee esimerkiksi pelaajalistan julkaisemista pelin kotisivuilla. Julkaisemislupaa pyydettyessä on ilmoitettava, mitä tietoja aiotaan julkaista ja missä. Samalla kannattaa myös kysyä lupaa pelistä otettujen kuvien julkaisemiseksi internetissä.

OIEI:llä on oma Rekisteriselostepohja larppeja varten, joka on luotu yhdessä tietosuojakurssin suorittaneen ihmisen kanssa. Tätä Rekisteriselostepohjaa kannattaa yhteistyössä OIEI:n kanssa pidettävissä peleissä ehdottomasti hyödyntää! Rekisteriselostepohja löytyy OIEI:n nettisivulta <http://oiei.fi/index.php?page=lomakkeet>.

3.5 Kummipelaaja

Kummipelaaja on henkilö, joka avustaa peliin valmistautumisessa, vastaa kysymyksiin ja kertoo oma-aloitteisesti larppaamisesta, tarvittavista varusteista yms. Kummipelaajaksi ryhtyminen on vapaaehtoista ja kummiksi voi yleensä ilmoittautua pelin ilmoittautumisen yhteydessä (tai muulla osoitetulla tavalla). Alle 12-vuotiaalle tai ensimmäistä kertaa peliin tulevalle kannattaa harkita oman kummipelaajan nimeämistä - varsinkin jos alle 12-vuotias pelaaja pelaa ilman vanhempiaan. Kummille kannattaa antaa kummitettavan kanssa läheinen hahmo, jotta hän voi tarvittaessa auttaa myös pelin aikana eteen tulevissa tilanteissa ja helpottaa uuden pelaajan pelaamista. Kummikäytännöstä kannattaa ilmoittaa uudelle pelaajalle ilmoittautumisvaiheessa, eli häneltä kysytään voidaanko hänen yhteystietonsa antaa kummille.

Kummipelaaja voi olla yhteydessä pelaajan vanhempiin, auttaa kyytien järjestelyissä sekä vaatteiden ja varusteiden hankinnassa. Alle 12-vuotiaan kummipelaaja on aina yhteydessä

pelaajan vanhempiin ja varmistaa, että pelaajalla on kyyti sekä pelipaikalle että pelistä pois sovittuun aikaan. Kummipelaaja on eräänlainen linkki OIEI:hin.

Lupalappu

Lähetä alle 15-vuotiaille osallistujille pelimateriaalin mukana lupalappu, jonka he palauttavat pelipaikalla ennen peliä huoltajan allekirjoituksella ja puhelinnumerolla varustettuna. Löydät lupalapun mallin OIEI:n nettisivuilta. Alle 15-vuotiaille lähetetään myös pelin säännöt. Lupalapun ja sääntöjen tarkoitus on ensisijaisesti tiedottaa vanhemmille mihin heidän lapsensa on osallistumassa. Mikäli alle 15-vuotiaan pelaajan oma vanhempi on mukana pelissä, ei lupalappua luonnollisesti tarvita. Sen sijaan jos mukana on esimerkiksi pelkkä isosisarus, lupalappu vaaditaan.

4. BUDJETIN LAATIMINEN

Laadi budjetti hyvissä ajoin ennen peliä, mitä aiemmin sen parempi. Käytä budjetin laatimiseen OIEI:n nettisivuilta löytyvää budjettipohjaa (<http://oiei.fi/index.php?page=lomakkeet>) ja lue sitä varten samalta sivulta löytyvä budjetin täyttöohje. OIEI:n pelivastaava (pelivastaava@oiei.fi) auttaa sinua mielellään budjettilomakkeen täyttämisen kanssa, sillä varsinkin ensimmäisellä kerralla se voi tuntua jännittävältä. Valmiin budjettipohjan voit lähettää joko Pelivastaavalle tai suoraan hallitukselle (hallituslista@oiei.fi). Pyri lähettämään budjettipohja sellaisessa muodossa, että sitä pystytään tarpeen tullen suoraan muokkaamaan siinä kokouksessa jossa se käsitellään - tai pyri itse osallistumaan kokoukseen.

Hallituksen hyväksyttyä budjetin voit tarvittaessa pyytää budjetista rahaa rahastonhoitajalta.

Kaikki rahat tilitetään kuitteineen rahastonhoitajalle viimeistään kolme viikkoa pelin jälkeen.

Pelien kuluja vastaavat kuitit otetaan vastaan ensisijaisesti sähköisinä: Skannaa kuitti tai ota siitä selkeä valokuva, kuitista tulee kerralla saada selvää! Kirjanpitoa varten kuitissa tulee näkyä alv-erittely (yleensä kaikissa kuitissa automaattisesti) ja mikäli saat samasta ostosta kaksi erillistä kuittia (kassakonekuitin ja korttimaksukuitin), korttikuittia ei tarvitse toimittaa. Jos skannaat/kuvaat monta kuittia kerralla, erottele kuvat omiksi yksittäisiksi tiedostoiksi arkistoinnin helpottamiseksi. Säästä alkuperäiset kuitit siihen asti, että budjettilomake on pelin jälkeen hyväksytty ja käsitelty loppuun.

Budjettiin lisätään aina 50 euron hätävara. Suuremmissa tapahtumissa kannattaa noudattaa käytäntöä, jossa lisäys on kahden osallistumismaksun suuruinen.

Menoihin lasketaan

1. ruuat (sekä pelin aikana että ennen/jälkeen pelin osallistujille tarjotut)
2. pelipaikan vuokra
3. propit (uudet hankinnat, pelipaikan proppaaminen yms.)
4. järjestämisestä aiheutuneet matkakulut. Bensakulut maksetaan nykyisin käyttäen seuraavaa laskukaavaa: 0,20 euroa/kilometri (hintaa tarkasteltu 2024). Kilometrit lasketaan lyhimmän mahdollisimman reitin mukaan (kuitti ei tarvitse toimittaa).
5. työryhmän mahdolliset virkistyskulut, suositeltu on 10€/hlö, kuittia ei tarvitse toimittaa

Esimerkkibudjetti: Tulot - Menot = o e

Tulot:

Pelimaksut

40 X 6,5 e = 260 e

Yht 260 e

Menot:

Virkistyskulut 20 e

Ruokakulut 100 e

Bensakulut 20 e

Pelipaikan vuokra 170 e

Ostettavat propit 50 e

Yht. 360 e

260 e (tulot)-360 e (menot)= -100e OIE:ltä pyydettävä tuki -100 euroa.

Yleistä

OIEI:n epävarman taloudellisen tilanteen vuoksi tapahtumien tukemista käsitellään tapauskohtaisesti. OIEI:llä on nykyään myös käytössä viite-numerot, joten pyydäthän rahastonhoitajalta oman viitenumeron pelisi maksuja varten.

Pelimaksut kannattaa kerätä hyvissä ajoin, jotta niillä voidaan maksaa pelipaikan vuokra. Peliä varten on kuitenkin mahdollista saada maksuennakkoa, eli juurikin rahaa pelipaikan vuokraan/peliä varten tehtäviä ostoksia varten. Ota tässä tilanteessa yhteys rahastonhoitajaan.

Huomaa, että budjetin yhteydessä on ilmoitettava myös pelin turvallisuus-, siivous-, talous- ja jäsenvastaava, sekä turvahenkilö(t), muuten budjettia ei voi hyväksyä. Hallitus suosittelee että

pelinjohto nimeää näihin tehtäviin jonkun muun kuin itsensä. Lisätietoa vastaavista löydät budjetti ja ajoselvityslomakkeen [täyttöohjeesta](http://oiei.fi/uploads/lomakkeet/Oiei_n%20budjetti-%20ja%20ajoselvityslomakkeen%20t%C3%A4ytt%C3%B6hjeet-2025.docx) (http://oiei.fi/uploads/lomakkeet/Oiei_n%20budjetti-%20ja%20ajoselvityslomakkeen%20t%C3%A4ytt%C3%B6hjeet-2025.docx)

Huomaa kuiteista seuraavaa: Kaikista kuluista on oltava kuitit, joista selviää ostopaikka ja mitä on ostettu. Samalla kuitilla ei saa olla muita ostoksia kuin peliin kuuluvia. Jos kuitteja ei jostain syystä ole (ostot ulkomaisista nettikaupoista), niiden kirjoittamisesta voi sopia rahastonhoitajan kanssa. Pelkkä korttimaksukuitti ei ole riittävä tosite - pyydä tarvittaessa myyjää kirjoittamaan kuitti käsin.

Yhdistyksen rahoilla ostoksia tehdessä on kiellettyä käyttää HENKILÖKOHTAISIA BONUSKORTTEJA. Kaikki peliin liittyvät ostokset ovat "yhdistyksen rahoilla" tehtäviä ostoksia, vaikka pyytäisitkin rahat jälkikäteen.

Ennen kuin budjetoi suuria summia proppeihin, kannattaa varmistaa, ettei OIEI:llä jo ole kyseistä tavaraa. Tilanteen voit tarkistaa varastovastaavalta osoitteesta varasto@oiei.fi. Peliin ostetut propit ovat lähtökohtaisesti OIEI:n omaisuutta ja menevät varastolle. Ilmoita varastovastaavalle uusista propeista, hän hyväksyy tai on hyväksymättä ne varastolle. Jos varastovastaava ei hyväksy joitakin proppeja varastoon, ne jäävät pelinjohtajan omaisuudeksi vaikka olisivatkin "ostettu OIEI:n rahoilla".

4.1 Pelimaksun laskeminen

Tee budjetti huolella niin pelimaksuun ei tule muutoksia missään vaiheessa. Laske kaikki kulut yhteen ja jaa se maksavien pelaajien määrällä – saat pelimaksun. OIEI:n peleissä pelimaksu on lähtökohtaisesti halvempi OIEI:n jäsenille kuin muille. Laske pelimaksu pelaajien minimimäärän mukaan ja ikään kuin he kaikki olisivat OIEI:n jäseniä (vaikka tietäisikin etukäteen että peliin olisi osallistumassa myös ei-jäseniä). Näin budjettiin jää pelivaraa.

4.2 Pelimaksujen kerääminen

Jokainen osallistuja maksaa pelimaksun ennen peliä, pelinjohtoon ilmoittamaan ajankohtaan mennessä. Älä hyväksy lupauksia myöhemmistä maksuista! Tiedota pelaajia hyvissä ajoin pelimaksun suuruudesta ja eräpäivästä, jotta kaikilla on mahdollisuus maksaa pelimaksu ajoissa. Tapana on ollut, että vasta pelimaksun maksanut pelaaja saa hahmonsa - tämä on hyvä motivaattori pelimaksun maksamiseen.

Jos keräät pelimaksut OIEI omalle tilille, muista käyttää rahastonhoitajalta saamaasi viitenumeroa.

Pelimaksun palauttaminen

Pelimaksun palauttamista varten sinulla tulee olla selvä suunnitelma jo pelimainosta tehtäessä, jotta voit heti ilmoittaa oman käytäntösi. Yksi yleinen käytäntö on, että mikäli pelaaja peruu hyvissä ajoin ennen peliä (esimerkiksi kolme vkoa) ja paikkaavan pelaajan löytäminen on hyvin todennäköistä, pelimaksun voi palauttaa. Mikäli peru tulee lähempänä peliä, pelimaksun voi palauttaa siinä tilanteessa, että hahmolle löydetään uusi pelimaksun maksava pelaaja. Muutoin palautusta ei kannata luvata. Mikäli kuitenkin pelin jälkeen huomaat että pelibudjettiin on jäänyt varaa, pelimaksun voi harkinnan mukaan palauttaa myös silloin.

Alennukset

Lähestulkoon jokaisessa OIEI:n järjestämässä pelissä on jäsenmaksun suuruinen alennus OIEI:n jäsenille. Jokainen ennen peliä jäseneksi liittynyt saa heti alennuksen pelimaksusta. Lisätietoa OIEI:n jäseneksi liittymisestä löydät OIEI:n nettisivulta osoitteesta <http://www.oiei.fi/index.php?page=toiminta>.

Mikäli peliin tulee viimehetken peruja, voi pelinjohto käyttää omaa harkintaansa siinä, periikö paikkaamaan tulevilta pelaajilta pelimaksun. Katso kuitenkin tässä kohti tarkasti budjettia ja varmista, että sinulla on varmasti varaa jättää pelimaksu perimättä.

4.3 Hankintojen tekeminen

Tee ostokset ajoissa, älä pelipäivänä ellei se ole aivan välttämätöntä (ostosten säilyminen tms.). Muista, että henkilökohtaisia bonuskortteja EI SAA käyttää ostoksia tehdessä. Voit valita asiointiliikkeet mielesi mukaan, mutta kannattaa suosia halvimpia vaihtoehtoja (esimerkiksi mieluummin hypermarketti kuin lähikauppa).

Tukusta (Keskon tukku sijaitsee Äimärautiolla) saa ostettua edullisesti isoja määriä tarvikkeita (sekä ruokaa että mm. kertakäyttöastioita). Tukussa asioidaan pyytämällä toimistosta kertaostolupa. Kerro että olet OIEI ry:stä. Tee ostoksesi ja esitä kertaostolupa kassalla. Säilytä vaihtorahat ja saamasi kuitti erillään omista rahoistasi.

Muista ottaa tarpeeksi kasseja/pusseja ostoksiasi varten (otat kuitenkin liian vähän ja pussi ratkeaa pihalla ja kaikki ne kolme miljoonaa peliin ostamaasi mignon-munaa menevät rikki). OIEI:n varastolla on kestokasseja, mutta mikäli et saa niitä mukaasi kauppaan, osta kaupasta tavan muovisia ostokasseja. Ota myös etukäteen huomioon minkälaisella ajoneuvolla saat kuljetettua ostoksesi. Esimerkiksi ostokset 30 hengen peliin vievät helposti aivan hirvittävän paljon tilaa.

Käy OIEI:n varastolla ennen kuin ostat suojalaseja, ilmastointiteippiä, pöytäliinoja, kynttilöitä tai ylipäättään mitään, mitä varastossa saattaa olla. Lue varaston käytöstä lisää täältä: <http://oiei.fi/index.php?page=varasto>

Tee ostoslista. Älä tee heräteostoksia. Pysy budjetissa. Seuraa ostoksien summaa esimerkiksi puhelimen taskulaskumilla pysyäksesi budjetissa paremmin. Joissain kaupoissa (esim. Prismat) on asiakkaiden käyttöön laskemisen puolestasi hoitavia käsiskannereita, jotka saattavat toimiaakseen vaatia bonuskortin, mutta joiden käytön jälkeen maksaminen ilman bonuskorttia onnistuu. Säilytä kuitit kaikista ostamistasi tarvikkeista. Jos mahdollista, osta mahdollisimman suuri osa tarvikkeista yhdestä paikasta. Tämä helpottaa yhdistyksen kirjanpitoa.

5. KIRJOITTAMISEN AIKATAULUTUS JA KOMMUNIKOINTI PELAAJIEN KANSSA

Jokaisella pelinjohtajalla on varmasti oma tapansa hahmojen ja muun materiaalin kirjoittamiseksi eikä tämän oppaan ole tarkoituksena syöttää kenellekään mitään tiettyjä käytäntöjä vaan lähinnä esitellä muutamia vastauksia yleisimpiin kysymyksiin, joita aloitteleva pelinjohtaja saattaa kohdata.

Jos peliä on järjestämässä monta pelinjohtajaa, sopikaa tiedotuskäytännöistä yhdessä. Kuka lähettää materiaalin pelaajille ja milloin materiaalit lähetetään? Kehen pelaajat voivat olla yhteydessä jos materiaalista herää kysymyksiä ja niin edelleen?

Kuinka aikataulutan kirjottamisen?

Kirjoittamisprosessi olisi hyvä aloittaa niin pian kuin mahdollista. Ota huomioon muukin elämä kirjoittamisen ohessa, äläkä luota siihen, että sinulla on aikaa juuri sillä toiseksi viimeisellä viikolla jonne olit suunnitellut viikon mittaisen kirjoitusmaratonin. Niin sanottu kirjoittajan sulku eli "writers block" voi myös iskeä, jonka takia peliä on hyvä kirjoittaa vähitellen eteenpäin. Sulkutilasta huolimatta pyri kirjoittamaan edes jotain, voitthan aina myöhemmin palata takaisin aikaisemmin kirjoittamasi tekstin pariin ja kirjoittaa sen uudestaan.

Milloin hahmot pitäisi lähettää pelaajille?

Tähänkään ei ole ainoaa oikeaa vastausta. Yleensä voi sanoa että mitä pikemmin sitä parempi, mutta tässäkään ei kannata vetää ihan överiksi. Hyvä hahmon lähetysajankohta voisi esimerkiksi olla 1-3 kuukautta ennen peliä. Pelaajat usein haluavat oikeasti tutustua hahmoonsa jo hieman ennakkoon, etsiä mahdolliset pelaajakontaktit ja jutella heidän kanssaan etukäteen tai miettiä hahmon manereita tai pukeutumista. Kukaan ei tule valittamaan sinulle siitä että hahmo tuli liian aikaisin, mutta saat ihan varmasti kuulla kunniasi, jos hahmojen lähettäminen jää viimeiselle viikolle. Muun pelimateriaalin (hahmojen lyhytkuvaukset, maailmankuva, proppiohjeet) saatavuudella saat ostettua itsellesi lisää hahmonkirjoitusaikaa.

Jos hahmojen lähetys myöhästyy, mitä teen ja milloin maksetaan?

Jos hahmot ovat myöhässä ja tiedät sen itsekkin, niin pyri kertomaan siitä rehellisesti pelaajille. Älä lupaa, että hahmot tulevat "ihan kohta" tai "huomenna", jos tiedät jo valmiiksi että todennäköisimmin hahmot tulevat vasta kolmen päivän päästä. Hyväksi havaittu tapa on myös lähettää pelaajille mahdollisimman hyvissä ajoin jonkinlaiset lyhytkuvaukset hahmostaan. Lyhytkuvaukset voivat olla ihan muutamien rivien mittaisia kuvauksia siitä kuka hahmo on, mikä hänen asemansa on ja mitkä ovat hänen tärkeimmät määrittävät tekijänsä - tai laajempi ja henkilökohtaisempi kuvaus hahmon teemoista. Suuria salaisuuksia tai juonia ei lyhytkuvauksen tarvitse vielä sisältää, mutta jonkinlainen "teaseri" on aina plussaa.

Mitä tietoa pelaajaat tarvitsevat?

Pelinjohto määrittää itse tarpeensa mukaan pelaajille lähtevien infokirjeiden määrän. Ensimmäinen infokirje kannattaa yleensä laittaa viimeistään hahmojaon ja/tai hahmojen lyhytkuvausten mukaan.

Pelaajille lähetettävässä infokirjeessä/infokirjeissä kannattaa kertoa mm. pelin aikataulusta, ajo-ohjeet pelipaikalle, ruokailu- ja majoittumismahdollisuudet. Muista mainita selvästi mistä numerosta ja/tai sähköpostiosoitteesta osallistuja voi kysellä lisätietoja hahmosta tai muusta peliin liittyvästä.

Muistuta pelaajia ottamaan mukaan tarvittavat yöpymisvälineet (petivaatteet, makuupussi, makuualusta), suojalasit tms. Kerro pelipaikan varustetasosta. Ilmoita onko pelipaikan läheisyydessä kauppaa, josta voisi ennen tai jälkeen pelin käydä ostamassa eväitä. Ota huomioon tämä aikatauluttaessasi pelipäivää, jotta peli ei viivästy pelaajien ostosreissujen takia. Jos kauppaa ei ole läheisyydessä, muistuta pelaajia ottamaan riittävästi omaa evästä ellet aio tarjota pelaajille iltapalaa tms. pelibudjetista.

Muista lähettää info myös pelin avustajille!

Pelimateriaalin itsessään voit jakaa pelaajille valitsemallasi tavalla sähköpostitse, jollain viestintäalustalla, google drivessä tjsp. Merkitse ylös kenelle olet lähettänyt pelimateriaalin.

Jos mahdollista, kasaa kaikki infoihin tarvittava materiaali paketiksi ja lähetä se esimerkiksi 1-3 osassa (ensimmäinen info, hahmojen lähetyksen yhteydessä oleva toinen info, viimeinen info vaikka viikko ennen peliä). Mikäli pelaajille tippuu sähköpostiin erillisiä muistutuksia milloin mistäkin asiasta, hukkuvat tällaiset viestit helposti muun postin sekaan ja saattavat jopa tuntua hieman rasittavilta. Etenkin uusille pelaajille on helppoa sisäistää asiat, kun ne ovat kaikki yhdessä nivaskassa.

6. RUOKA PELISSÄ

Suunnittele miten aiot laumasi ruokkia. Jos peli on pitkä eikä kauppaa ole lähimaillakaan, on parasta järjestää jonkinlainen ruokailu joko pelin aikana tai ennen- tai jälkeen pelin. Ota huomioon erityisruokavaliot. Erityisruokavaliot kannattaa kysyä jo ilmoittautumisvaiheessa. Tämän muistamista helpottaa valmiin ilmoittautumislomakkeen käyttäminen.

Mieti, miten aiot ruuan valmistaa. Selvitä pelipaikan keittiön taso (jääkaappi, mikro, liesi, uuni, tiskikone) jos aiot valmistaa ruuan paikan päällä. Selvitä, onko paikassa astioita vai joudutko kускаamaan esim. kertakäyttöastiat (huom: lisää budjettiin.) Ilmoita näistä asioista pelaajille, jotta he osaavat halutessaan ottaa mukaan sopivia eväitä

6.1 Yleistä

Panosta ruuan laatuun. Pitkässä pelissä tarjottu huono ruoka tekee monta ihmistä vihaiseksi. Nälkäisenä ei jaksa pelata ja vaikka peli olisi muuten hyvin toteutettu, siitä voi jäädä huono muisto monelle. Jotain pientä, esim. leipää, hedelmiä, voi olla tarjolla koko ajan. Larppaaminen kuluttaa yllättävän paljon energiaa. Varmistathan, että koko pelin on tarjolla vettä!

Ruoka luo myös pelin tunnelmaa ja toisinaan kannattaa uhrata myös muutama ajatus sille, että ruoka olisi pelin maailmaan ja tunnelmaan sopivaa. Vankileirillä tuskin herkutellaan juhlapöydän antimilla ja juhlapäivällinen voi tuntua hieman köykäiseltä jos tarjolla onkin vain hernekeittoa.

6.2 Ruokalajit

Erilaiset keitot ovat halpa ja helppo vaihtoehto. Voit ostaa tuoreita vihanneksia ja valmistaa niistä kasviskeiton, joka sopii niin laktoosi-intolerantikoille ja useimmille muille allergisille kuin myös kasvissyöjille.

Voit tehdä mitä ruokaa ikinä keksit oman mielikuvituksesi ja budjettisi rajoissa.

6.3 Ruoan hankinta

Joihinkin peleihin on saatu esim. leipää ja karkkia lahjoituksina kaupoilta. Kysyminen ei maksa mitään. Jos aiot ruveta sponsorinhankintaan, merkitse tämä aikatauluusi. Isoissa kaupoissa omistaja ei välttämättä ole aina paikalla ja esim. leipomoissa myymättä jääneet leivät pakataan usein tiettyinä päivinä. Peliä edeltävänä päivänä on jo liian myöhäistä lähteä asioimaan.

Isot määrät eli perhepakkaukset ovat halvempia tukussa. Pienemmät määrät saa halvimmallalla marketista. Pieniä erillisiä ostoja lähikaupoista kannattaa välttää. Mieti missä vaiheessa ruuat kannattaa ostaa, etteivät ne ehdi pilaantua. Mieti myös säilytys. Joissakin pelipaikoissa on melko

rajalliset säilytystilat tarvikkeille, jotka pitäisi säilyttää kylmässä

6.4 Keittiöpakki ja apua ruuan suunnitteluun

OIEI:llä on käytössään keittiöpakki, joka sisältää käteviä keittiövälineitä. Erityisen kätevä keittiöpakki on erityisesti silloin, kun olet menossa ennalta tuntemattomaan pelipaikkaan, jonka varustelutaso on sinulle epäselvä.

6.5 Erilaiset ruokapropit

Huume- ja lääkepropit

Jos pelimaailmassa on huumeidiilereitä tai peli sijoittuu sairaalaan tms. on syytä hankkia sopivat propit erilaisille huumeille ja lääkkeille. Hyviä ovat erilaiset pastillit, esim. ranskanpastillit tai Lontoon-rakeet. Voit käyttää vehnä jauhoja tehdäksesi salkkuun sopivat huume-pakkaukset, mutta mitään irrallaan kulkevia pussukoita ei kannata käyttää, jos et ole valmis siivoamaan. Tällaisia proppeja ei kuitenkaan tule tuoda pelitilanteeseen, jossa pelataan julkisella alueella muiden ihmisten keskuudessa!

Juomapropit

Hyväksi havaittu juoma peleissä, jotka sijoittuvat baariin, on päärynämehu (esim. Mehukatti).

Äksyminä juomina voit käyttää sitruunamehua tai mehujen lantraamattomia tiivisteitä. Fantasiapelissä voit käyttää sekamehua (tiiviste) tai kotikaljaa (lantrattuna enemmän ja halvemmalla).

Alkoholia voi halutessaan propata myös niin sanotuilla alkoholiesansseilla. Hieman kalliimpi ratkaisu, mutta maultaan lähempänä alkoholia kuin mehukatti.

7. PELIVIikonlopun aikataulutus

Peliviikonlopun aikataulutus ei ole rakettitiedettä, vaikka siinä tulee ottaa useita liikkuvia asioita huomioon. Aikaisemmin pelejä järjestämättömästä voi tuntua, että pelipaikalle saapumisen ja pelin aloittamisen välissä on mystinen aikapoimu, jolloin tapahtuu jotain kriittistä ja sitten peli alkaa.

Tärkeintä on kuitenkin muistaa suunnitella viikonlopun aikataulut hyvin ja jättää niihin joustoa. Älä aiheuta itsellesi jo etukäteisstressiä suunnittelemalla täysin epärealistiset aikataulut, joissa pysyminen on tuomittu tuhoon jo ennen kuin koko tapahtuma edes alkaa.

Mieti monelta haluat olla itse pelipaikalla. Jos vain mahdollista, hoida varastolla ja kaupassa käynti aikaisempaan päivänä. Mieti, riittääkö autossa tilaa yhdelle reissulle, vai pitääkö sinun tuoda erikseen kauppatarvikkeita ja propit. Pelkkä kaupassa käynti voi pahimmillaan viedä kolmekin tuntia ja varastolla käyntikin vie usein vähintään kaksi. Koita hoitaa mahdollisimman monta asiaa samalla kertaa niin, että edestakaisin ajelua ei tulisi. Jos unohdat ostaa kaupasta maidon, niin sen sijaan että lähtisit itse hakemaan sitä, voit pyytää jotain tuttua pelaajaa tuomaan sen tullessaan.

Mieti moneksi haluat pelaajat pelipaikalle. Tähän vaikuttavat useammatkin seikat. Useimmiten pelaajat haluavat proppautua vasta pelipaikalla, joten sille on varattava aikaa - kuin myös pelaajien keskinäiselle tutustumiselle ja yleiselle toiminnalle. Tärkeää on muistaa varata aikaa myös

pelaajabriiffeille, sekä henkilökohtaisille että yleisbriiffille. Jos aiot briiffata kaikki pelaajat vasta pelipaikalla, niin aikaa kuluu tähän helpostikin useita tunteja. Erittäin suositeltavaa on, että henkilökohtaiset briiffit hoidetaan jo ennen varsinaista peliviikonloppua, esimerkiksi OIEI:n viikkokahveilla, sähköpostitse tai chatissa. Tämä säästää huomattavia määriä pelinjohtajan aikaa peliviikonloppuna.

Ennen peliä tapahtuu muun muassa seuraavanlaisia asioita (tarkempaa lisäinformaatiota eri kohdista seuraa vielä oppaan myöhemmässä vaiheessa):

Pelipaikan proppaaminen

Riippuen proppaamisen tarpeesta ja proppaamiseen osallistuvasta henkilömäärästä, voi kestää tunnista jopa kuuteen tuntiin. Hyvä aloittaa heti pelipaikalle saapumisen jälkeen.

Pelaajien proppaaminen

Yleensä pelaajat osaavat hoitaa itse itsensä proppaamisen, mutta sille on hyvä varata pelipäivänä aikaa ainakin tunti.

Henkilö- tai ryhmäkohtaiset briiffit

Kuten aikaisemmin mainittiin, niin henkilökohtaiset briiffit on hyvä hoitaa jo ennen varsinaista peliviikonloppua. Kaikkien pelaajien kohdalla tämä ei kuitenkaan välttämättä ole mahdollista, joten riippuen siitä kuinka moni pelaaja tarvitsee briiffata, on näille hyvä varata aikaa muutamia tunteja. Ryhmäbriiffit ovat pelin sisäisten pelaajaryhmien tapaamisia ja heidän ryhmän sisäisten asioiden läpikäymistä. Pelaajia voi kehottaa etsimään omat viiteryhmänsä myös omatoimisesti, ja keskustelemaan keskenään yhteisistä asioistaan. Ongelmatilanteissa he voivat kääntyä pelinjohdon puoleen.

Yhteinen alkubrieffi

Koko tapahtuman osanottajat kattava briiffi, jossa käydään peliasioden lisäksi läpi myös käytännönasiat, esimerkiksi turvallisuuteen ja yhteiseen ruokailuun liittyen. Pelaajat yleensä toivovat alkubriiffissä myös jonkinlaista yhteenvetoa pelimaailmasta/-tilanteesta, ja ilman eukäteisvalmistautumista siihen kuluu helposti aikaa. Alkubriiffin koostamisesta lisää ABC:n kohdassa 12.

Pelirahan tms. muiden pelitarvikkeiden jakaminen

Jos pelissä käytetään pelimaailman sisäistä rahaa, on se hyvä jakaa esimerkiksi välittömästi alkubrieffin jälkeen. Mieti valmiiksi kuinka paljon rahaa kukin pelaaja tarvitsee. Lisäksi hoida mahdollisten pelaajien tarvitsevien esineiden, pelivihjeiden ja -ohjeiden jne jako.

Pelimaksujen kerääminen

Jos joku haluaa maksaa pelimaksunsa käteisellä, tulee se kerätä ennen peliä. Nykyään tapana on kerätä pelimaksut tilisiirtoina ja fyysisen rahan käsittely on hyvin harvinaista.

Muuta, mitä?

Aika usein pelinjohto ei varaa riittävästi aikaa tähän kaikkeen. Mitä tarkempi aikataulu, sitä

todennäköisemmin tulet olemaan siitä myöhässä. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kannattaa pelipaikalla löysäillä tai odotella että asiat järjestyvät itseksensä. Kannattaa muistaa laittaa aikatauluihin jonkin verran löysää, mutta ei venyttää loputtomiin. Muista myös, että monia asioita voi tehdä päällekkäin. Esimerkiksi apurit voivat propata pelipaikkaa sillä välin, kun pelinjohtaja itse pitää pelaajabrieffeja. Huomioi myös, että pelinjohdonkin pitää syödä joskus!

Kannattaa ilmoittaa pelaajille aika, jolloin pelipaikalla pitää olla. Sinun ei tarvitse ilmoittaa aikaa, jolloin peli varsinaisesti alkaa. Muuten pelaajat saattavat ajatella, että riittää jos he ovat paikalla juuri ennen pelin alkua. Tämä puolestaan venyttää paikalla olevien aikatauluja, kun yhteisbriiffiä joudutaan siirtämään.

Joskus peli voi alkaa siitä kun pelaajat saapuvat pelipaikalle, eli pelaajat ovat hahmoihinsa eläytyneinä heti kun astuvat ovesta sisään. Tällöin kaikki nämä luetellut etukäteisvalmistelut pitää hoitaa ennen pelipaikalle saapumista, esimerkiksi jonkun kotona.

8. LOGISTIIKKA

Selvitä kulkuyhteydet, eli miten pelaajat pääsevät tulemaan pelipaikalle. Pelinjohdon ei itse kannata yrittää organisoida pelaajien kyytejä, jollei siihen ole ehdotonta pakkoa. Sen sijaan pelinjohto voi kannustaa pelaajia täyttämään esimerkiksi pelille luotua kyytitaulukkoa. Lähtökohtaisesti on pelaajien vastuulla hankkia kyytinsä pelipaikalle. Älä lähde itse pelipäivänä ajamaan edestakaisin saadaksesi pelaajat paikalle, sinulla on muutenkin riittävästi tekemistä.

Jos pelaajia tulee kauempaa, pidä huoli että he pääsevät pelipaikalle esimerkiksi lentokentältä tai juna-asemalta. Hanki jostain ajo-ohjeet, jotka välität pelaajille pelimateriaalin yhteydessä. Karttakin voi olla kätevä opaste.

9. PELIPAIKAN PROPPAAMINEN

Pyri tekemään proppaussuunnitelma ennen pelipaikalle tuloa! Tutussa peliympäristössä se on helpompaa, mutta vaikka pitäisit pelin ennestään tuntemattomassa pelipaikassa, käy mahdollisuuksien mukaan paikanpäällä tekemässä esim. pohjapiirustus paikasta ja ota muutamia kuvia eri huoneista. Toinen vaihtoehto proppaussuunnitelman avuksi on pelipaikan mahdollisilla kotisivuilla olevat kuvat. Tee ainakin alustava etukäteissuunnitelma proppauksesta näiden perusteella.

Mieti miten kuskaat tarvittavat materiaalit pelipaikalle. Voit lisätä tästä aiheutuneet matkakulut budjettiin. Ota huomioon, että et välttämättä voi viedä kaikkea tavaraa paikalle milloin haluat, eli sovi myös tästä varatessasi pelipaikkaa.

Varaa riittävästi aikaa proppaukseen. On ikävää jos peli viivästyy proppauksen takia ja pelaajat joutuvat odottelemaan. Erityisesti silloin jos aiot tehdä kovin massiivisia sisustuksellisia uudistuksia, on pelipaikan proppaaminen hyvä aloittaa melko pian pelipaikalle saapumisen jälkeen. Myös erillisen proppausvastaavan nimeäminen auttaa: näin pääpelinjohtaja ei itse joudu kaiken muun kiireen ohella keskittymään myös kankaiden naulaamiseen. Lisäksi, jos proppaaminen vaatii paljon tavaroiden liikuttelua tai on muutenkin suuritöinen projekti, muista pyytää etukäteen lisäkäsipareja tulemaan paikalle auttamaan.

Hyviksi todettuja proppausvälineitä ovat esimerkiksi tervapahvi, jätesäkit, sanomalehdet ja kankaat. Pahvilaatikoita voit hakea esimerkiksi Paperinkeräys Oy:stä, sovi etukäteen vierailustasi. Ota yhteyttä varastovastaavaan, mikäli haluat lisätietoja proppausmahdollisuuksista.

Hoida asiat ajoissa ja merkitse proppaukseen liittyvät asiat aikatauluusi. Peitä seinillä olevat peliin kuulumattomat asiat (ilmoitustaulut, taulut, julisteet) tai poista ne ja siirrä ne off-game-huoneeseen tai johonkin varastoon. Pelipaikan voi kuvata digikameralla tai voit merkitä siirretyt tavarat erilliseen listaan (huom: menee hukkaan helposti). Näin osaat palauttaa siirretyt tavarat (esim. koululaisten piirrokset ja pulpetit) oikeille paikoilleen. Asia voi tuntua vähäpätöisemmältä kuin mitä se on, mutta tästä on tullut runsaasti valituksia!

Jos pelissä käytetään softair-aseita, herkät pinnat täytyy suojata pahvilla tms. Erityisesti lamput ovat vaarassa särkyä. Särkyneestä lampusta tulee paitsi lasku perässä, myös ikävä maine.

Muista tehdä ajoissa tarvitsemasi ovikyltit, esim. ”poliisi”, ”johtaja Simpson” tai ”off-game: tämä huone ei ole käytössä”, sekä oveen lappu, jossa ilmoitat mistä tapahtumasta on kyse. Muista myös tarvittavat opasteet tienvarteen pelipaikan lähelle tai rakennuksen seinään..

9.1 OIEI:n varasto

Parhaiten saat tietoa OIEI:n varaston sisällöstä olemalla suoraan yhteydessä varastovastaavaan, varasto@oiei.fi

Varastosta löytyy vaihteleva valikoima valoja, kankaita jne. Varasto on kaikkien jäsenten käytettävissä ja tarvittaessa tarvikkeita voidaan vuokrata myös ulkopuolisille. Sovi varaston avaimenhaltijan kanssa avainten luovutuksesta, tai pyydä hänet mukaan varastoon. Mikäli olet menossa varastolle ensimmäistä kertaa, on järkevää pyytää varastovastaava mukaan.

Varastossa on kirja, johon merkitään kuka lainasi, mitä lainattiin ja milloin lainaus ja palautus suoritettiin. Palauta lainaamasi tavarat mahdollisimman nopeasti. Älä jätä niitä lojumaan miten sattuu, vaan laita ne siististi paikalleen, vaikka ne eivät olisi siistissä järjestyksessä olleetkaan kun ne hait! Muuten seuraava lainaaja joutuu siivoamaan sinunkin jälkesi.

Palauta varastin avaimenhaltialta lainaamasi avain viimeistään viikko tapahtumasi jälkeen!

OIEI:ltä löytyy niin kutsuttuja ”vaahtomuovi miekkoja”, jotka ovat korvanneet lateksimiekat (eivät haurastu ja haprastu kuten lateksit). Miekkoja on erilaisia ja ne ovat jäsenten vapaasti lainattavissa - tutustu kuitenkin ennen lainausta miekkojen ”käyttöohjeisiin”, jotta miekkojen elinikä pysyy mahdollisimman pitkänä ja ne pysyvät turvallisina käyttää. Käyttöohje: **LISÄÄ LINKKI**

Huomaathan, että OIEI:n pakkeja ei vuokrata ulkopuolisille, eikä niitä ole tarkoitettu muiden kuin OIEI:n tapahtumien käyttöön: Pakeissa on kallista ja kuluva tavaraa, niiden hygieniasta tulee huolehtia, ja ylipäättään ne on hankittu OIEI:n varoilla OIEI:n jäsenten hyväksi. Pakeista ei myöskään lainata yksittäisiä tavaroita (esimerkiksi värinappeja) edes jäsenille, vaan tarvittaessa lainaa koko pakki!

9.2 Pelinjohtajan apurit

Älä tee kaikkea yksin. Nakita apulaisia tarpeen mukaan. Korvaukseksi voit antaa heidän esim. osallistua peliin ilmaiseksi tai alennetulla pelimaksulla (ota huomioon budjetissa!). Jos jonkun pitää hoitaa joku asia puolestasi, huolehdi että hän myös hoitaa sen.

Pelipaikasta ja pelin koosta riippuen seuraaviin tehtäviin olisi hyvä olla olemassa joku muu

vastuuhenkilö kuin pelinjärjestäjä. Näitä ovat esimerkiksi erikseen nimettävät turvallisuusvastaava

ja siivousvastaava, jotka sinun tulee ilmoittaa myös OIEI:n hallitukselle ennen peliä. Jos pelinjärjestäjäporukka on suuri, voidaan vastuuhenkilöt silloin nimetä heidän joukostaan. Tärkeintä on, ettei yhden ihmisen harteille jää liian paljon tehtävää. Eriksen nimetyt tehtävät ovat tärkeitä, joten niihin valitut kannattaa päästä pelaamaan ilmaiseksi.

Turvallisuusvastaava huolehtii siitä, että kaikilla on pelissä asianmukaiset suojat, aseet ovat turvallisja ja että mikäli pelissä on elävää tulta, paikalla on myös alkusammutuskalustoa (selvittää ja kertoo missä!). Myös ensiapupisteiden (lääkekaapit, OIEI:n ensiapupakki) paikannus on hänen vastuullaan. Turvallisuusvastaavan pitää olla hereillä myös pelin aikana ja tarkistaa, ettei kukaan nujakoi ulkotulesa tai huido oikean keittiöpuukon kanssa.

Siivousvastaavan epäkiitollinen tehtävä on huolehtia siitä, että pelipaikka jää pelin jälkeen vähintään yhtä hyvään kuntoon, kuin mitä se oli ennen kuin pelipaikalle saavuttiin. Siivousvastaavan kannattaa kiertää pelipaikka viimeisenä ja varmistaa, että kaikki roskikset on tyhjennetty, eikä pakastimeen jää pitsoja. Muista myös huolehtia, ettei märkiä liinavaatteita ja astioita pakata ilmatiiviisiin laatikoihin - homehtumisvaara on suuri.

10. TURVALLISUUS

Turvallisuusasiat on aina otettava huomioon peliä järjestettäessä. Kertaa tarvittavat turvallisuussäännöt alkubriiffissä, jotta myös pelaajat osaavat toimia oikein.

OIEI:n tapahtumat ovat yleensä suljettuja yksityistilaisuuksia, joihin osallistuvat ilmoittautuvat pelinjohdolle etukäteen. Nuorisotilojen ja koulujen ympärillä liikkuu usein nuorisoa, jotka ovat kiinnostuneet mitä sisällä tapahtuu. Tiedota tapahtumasta ulko-ovessa, esimerkiksi "liveroolipeli käynnissä, yksityistilaisuus" ja pidä ovet ehdottomasti lukittuna. Tiedota pelaajille, että ketään ulkopuolisia ei saa päästää sisätiloihin ilman pelinjärjestäjän lupaa. Jos pelaajat käyvät kesken pelin ulkona esim. tupakalla, tämä täytyy tehdä erityisen selväksi. Jos ulkopeleissä pelialueelle saapuu ulkopuolinen henkilö, hänelle täytyy rauhallisesti selittää mistä on kyse. Jos pelaaja ei itse osaa, hän voi pyytää pelinjärjestäjän tai turvallisuusvastaavan apuun.

Jos joku haluaa lähteä pelipaikalta pois ennen pelin loppumista, hänen täytyy ilmoittaa siitä pelinjohtajalle. Näin pelinjohto tietää olla järjestämättä suuretsintää loppubriiffin jälkeen.

Larppaajat vastaavat omista teoistaan, niiden vaikutuksista ympäristöön ja muihin larppaajiin. Omien tavaroidensa lisäksi larppaajat vastaavat hahmolleen lainaamistaan tai hahmonsa varastamista tavaroista.

OIEI:n varastolla on ensiapulaukku, ensisammutuskalustoa sekä taittopaarit, joita on mahdollista lainata peliin. Ensiapulaukku tulee tarkastaa joka pelin jälkeen, etenkin lääkkeiden päiväykset. Laukussa ei saa olla muita lääkkeitä kuin allergialääkkeitä, särkylääkkeitä, närästyslääkkeitä sekä kyypakkaus. Laukku on tarkoitettu oikeisiin hätätilanteisiin, eikä sieltä esimerkiksi löytyviä sidetarpeita saa käyttää muumioproppeihin!

Taistelut vaarallisissa paikoissa tulee siirtää paikkaan, jossa kukaan ei ole vaarassa. Ota huomioon esimerkiksi elävällä tulella valaistut tilat. Rymytessä kynttilät kaatuvat helposti ja voivat sytyttää pelaajan tai ympäristön tuleen. Muutenkin taistelussa tulisi aina toimia siten, että toisille ei aiheuteta vaaraa (esim. hajonneilla aseilla). Jos taistelupaikalle ilmaantuu jokin vaaratekijä, tulee taistelu keskeyttää "PELI SEIS" huudolla.

Larpeissa käytettävät ampuma- ja kontaktiaseet eivät saa vaarantaa larppaajien turvallisuutta. Turvallisuusvastaavan velvollisuutena on tarkastaa ne ennen larpin alkua. Vain turvallisuusvastaavan hyväksymiä aseita saa käyttää larpissa. Lisäksi turvallisuusvastaava tarkistaa, että kaikilla osallistujilla on tarvittavat suojat (esimerkiksi soft-air -peleissä suojalasit).

Huomioita erilaisista taistelutilanteista:

- Bofferit, lateksit vaahtoaseet: Päähään, nivusiin tms. ei saa tähdätä eikä pehmomiekoilla saa pistää. Jos joku saa osuman vahingossa herkkään paikkaan, voi hän siirtyä taistelun ulkopuolelle kunnes on varmistunut olevansa kunnossa.
- Teräsaseet: Larppaajien tulisi ottaa erityisen tarkasti huomioon omat kykynsä sekä aseiden aiheuttamat vaarat (taistelun lisäksi esim. liukastumiset) teräsaseita käytettäessä. Teräsaseissa taistellessa pääpainon ei luonnollisesti olisi syytä olla kilpailu vaan tunnelman luominen. Teräsaseita tulee säilyttää turvallisesti aina kun niitä ei ole tarpeellista käyttää. Niitä ei esimerkiksi jätetä pöydälle lojumaan ilman suojaa (joskus larpeissa on myös lapsia. Kuvittele tilanne, jossa lapsi vetää pöydältä alas pöytäliinan ja saa tikarin niskaansa samalla).
- Soft-air -aseet: Kaikkien tulee käyttää suojalaseja koko larpin ajan. Kaikki suojalasit on testattava ennen peliä. Alle kahden metrin etäisyydeltä ei saa ampua.
- Aseeton taistelu on kätevä hoitaa hidastettuna, teatraalisesti. Kokeneempi, isompi ja ilkeämpi hahmo voittaa! Jos lopputuloksesta syntyy erimielisyyksiä, ne voidaan ratkoa etukäteen esimerkiksi KPS (kivi-paperi-sakset)-leikillä tai keskustelemalla.

Jokaisen uuden pelinjohtajan kannattaa ehdottomasti tutustua myös 'Inklusiivisempaa ja turvallisempaa larppausta' -tietopakettiin osoitteessa <https://turvallisempaa.wordpress.com/>. Tämä linkki kannattaa jakaa pelaajille etukäteen myös jonkin infokirjeen mukana!

11. SÄÄNNÖT

Käytössäsi voivat olla esimerkiksi OIEI:n omat NoRules-säännöt. Varmista että pelaajat saavat ne jostain käsiinsä, vaikka OIEI:n nettisivuilta osoitteesta <http://oiei.fi/index.php?page=norules>. Mikäli pelissä käytetään erityissääntöjä esimerkiksi magiassa, ne pitää ilmoittaa pelaajille etukäteen ja varmistaa alkubriiffissä, että pelaajat tietävät, miten magiaa käytetään. Lisäksi on sanomattakin selvää, että peleissä noudatetaan pelin sääntöjen lisäksi Suomen lakia.

OIEI:n peleissä ei yleensä ole ikärajaa, mutta pelinjohtaja voi määrää tapahtumaansa ikärajan, jos peli sitä vaatii. Lisäksi tulee huomioida, että pelipaikan omia sääntöjä noudatetaan. Esimerkiksi kaupungin leirikeskuksissa järjestettäviin tapahtumiin ei saa tuoda päihteitä. Muita oleellisia kohtia säännöissä voivat olla esimerkiksi eläinten tuominen pelipaikalle. Perehdy aina paikan omiin sääntöihin ennen peliä, ettei jälkeinpäin tule sanottavaa.

12. PELIVIikonLOPPUNA

Pelaajien proppaus

Käytä hyväksesi OIEI:n varastoa. Pelaajat kysyvät eniten lainaan OIEI:n maski-, hius-, puhdistus- ja työkalupakkia, jotka varastolta voi käydä lainaamassa. Jos pelinjohto ei koe tarvitsevänsä itse pakkeja, asiasta kannattaa kertoa pelaajille, jotta maskeja tarvitseva pelaaja voi itse käydä noutamassa tarpeen mukaan tavaraa varastolta.

Mikäli OIEI:n maskipakki tuodaan pelipaikalle, kannattaa nimetä joku huolehtimaan siitä. Tämän henkilön vastuulla on katsoa, etteivät kaikki maskit jää levälleen pelin ajaksi ja että pelin jälkeen kaikki tulee pakattua siististi, hyvässä järjestyksessä takaisin pakkiin. Lisäksi vastaava tarkistaa, puuttuuko pakista jotain tai pitääkö varastovastaavien täydentää pakkia. Muutoin pakin oikeaoppisessa käytössä luotetaan sitä tarvitseviin pelaajiin.

Kerro pelaajille selkeästi, missä propataan. Ota huomioon esimerkiksi hiuslakkojen ja sprayvärien mahdollisesti aiheuttamat hengitysvaikeudet. Varaa aikatauluun tarpeeksi aikaa proppausta varten ja kerro ajoissa pelaajille, mihin mennessä heidän tulee olla propeissaan. Näin vältät sen, että kaikki muu on valmista, vain pelaajat puuttuvat. Ilmoita myös se, mihin pelaajat voivat siirtää offgame-tavaransa pelin ajaksi ja pitääkö autoja siirtää jonnekin.

Alkubriiffi

- Kerrataan säännöt, mikäli tarpeen. Jos pelissä on pelkkiä konkareita, ei NoRulesia tarvitse käydä läpi. Ensikertalaiset voit briiffata myös ennen yleistä briiffiä, jolloin muut pelaajat voivat esimerkiksi proppautua. Näitä ovat mm. Apua! -huuto sekä Peli seis!
- Turvallisuusasioissa ei sen sijaan saa oikoa. Mainitse, käytetäänkö pelissä boffereita, latekseja, teräsmiekköjä, soft-aiereja tai suojalaseja. Jos kaikkien pelaajien täytyy käyttää laseja pelissä, varmista alkubriiffissä, että kaikki tietävät miten toimia, ja että kaikilla on tarvittavat välineet. Esimerkiksi kuulapysyypeleissä nimetty turvallisuusvastaava tarkistaa aseet ja suojat ennen peliä.
- Kerro, mistä löytyy ensiapulaukku ja pyydä ensiaputaitoisia nostamaan kätensä ylös, jotta heiltä voi tarvittaessa pyytää apua pelin aikana.
- Mainitse, miten taistelut ja intiimi läheisyys (suukottelu, seksi) simuloidaan
- Kerro, mikä on pelialue ja missä sijaitsee offgame-tila ja onko sitä merkitty jotenkin. Mikäli mahdollista, kerro myös, mistä pelinjohdon tavoittaa parhaiten pelin aikana, mihin kuolleet hakeutuvat ja mitä tehdään, jos pelipaikalle tulee pelin ulkopuolisia henkilöitä.
- Kertaa lyhyesti pelin maailma, anna tietoa käytännön asioista ja varmista, että pelaajat tietävät, miten tulipalloja heitellään tai miten hakkerointi tässä pelissä toimii. Muista mainita, jos pelissä käytetään erikoisia offgame-symboleita tai muita. Informoi myös, mistä tilanteesta peli alkaa - aloittavatko kaikki päärakennukselta vai siirtyykö joku ryhmä omaan tilaansa ennen peliä?
- Kerro ruokailusta ja anna ohjeet erikoisruokavalioita noudattaville - onko ruoat merkitty vai saako pelaaja oman annoksen keittiöstä?
- Yleisesti tunnetut henkilöt voivat esittäytyä.

Loppubriiffi

Jos 20 pelaajaa kertoo jokainen kymmenen minuuttia omaa tarinaansa, loppubriiffi kestää kolme ja puoli tuntia. Kukaan ei jaksu keskittyä niin kauaa. Älä anna pelaajien jaaritella loputtomiin, keskustelua voi jatkaa vapaamuotoisesti vaikka siivouksen lomassa, tai pelin jälkeen saunassa.

Purkaminen on kuitenkin tarpeellinen tilanne, jota ei saa jättää väliin. Loppubriiffi on se tilaisuus, jossa pelaajat voivat antaa suoraa palautetta pelistä ja purkaa välittömiä tuntemuksiaan. Vaikka pelinjohtaja itse olisi väsynyt, tulisi turhan negatiivisen palautteen antamista pelaajille loppubriiffissä harkita. Sen sijaan esimerkiksi keittiö- ja proppausnakkien, varapelaajien ja NPC:iden kiittäminen on loppubriiffissä paikallaan.

Ruoan voi tarjota myös loppubriiffin aikana. Ruokittu pelaaja pysyy maltillisemmin hiljaa paikallaan ja kuuntelee tyytyväisenä. Siellä myös tarkistetaan, että kaikki ovat paikalla ja voidaan myös

kuulostella, ettei kukaan pelaaja jäänyt kiinni hahmoon.

13. OIKOPOLUT

Tärkeimmät linkit kerättynä

[Jäseneksi liittyminen](#)

[NoRules-pelisäännöt](#)

[Inklusiivisempaa ja turvallisempaa larppausta](#)

[Budjetti- ja ajoselvityslomake](#)

[Budjetti- ja ajoselvityslomakkeen täyttöohjeet](#)

[Hallituksen yhteystiedot](#)