

## *Uudenkaupungin rauha käsissämme*

*Suuri Pohjan sota on päättynyt. Kuitenkin Suomessa kaaos ja isoviha jatkuu ja venäläiset joukot kulkevat maassa tehden hirmutöitä. Rauhanneuvottelijat ovat kokoontuneet Uuteenkaupunkiin kontressitaloon. Ruotsin valtakuntaa johtavat säätyvaltiopäivät, Venäjä valtansa huipulle noussut Pietari Suuri. Molemmat ovat maatalousvaltaisia pohjoisia valtakuntia, joissa sivistynyt yläluokka on ohut, vaikkakin valistuksen aatteen elähdyttämä. Suuri Pohjan sota on vaatinut viimeksi kuluneina 20 vuotena ainakin 355 000 kuollutta. Koko Suomi on venäläisten joukkojen miehittäminen ja suuri osa virkaeliitistä ja papeistakin on paennut Pohjanlahden yli Ruotsiin. Osa suomalaisista on elänyt kuukausia, jotkut vuosia piilopirteissä ja jopa luolissa. Maa on kaaoksen vallassa.*

Tässä pelissä on kyse siitä, saavatko pelaajahahmot rauhan aikaiseksi vai jatkuuko isoviha.

Peliin tarvitaan: 2 täyttä noppasettiä (d4,d6,d8,d10, d12, d20). Aivan jokaista noppaa ei käytetä, mutta etukäteen ei voi tietää, mitä ei tarvita.

Jaa pelaajille valmishahmot seuraavilta sivuilta. Jos pelaajia on kolme, jätä Osterman hiljaiseksi ei-pelaajahahmoksi. Jos viides pelaaja tahtoo ängetä peliin, hän voi pelata Saarenmaan superintendentti Herman Witteä (54 vuotta, ruotsin puolella neuvotteleva baltiansaksalainen entinen kirkkoherra, joka vastustaa herätysliikkeitä ja kannattaa kuria, *virheet 2 ja diplomatia 0*). Kukin pelaaja heittää d20. Isoimman tuloksen saaneet ovat venäläisiä, pienemmän tuloksen saaneet ruotsalaisia. Ohjaa venäläiset ja ruotsalaiset eri puolille pöytää. Pienimmän tuloksen saanut aloittaa pelin.

### **Tapahtumapaikka: kontressitalo**

Koko peli sijoittuu yhteen huoneeseen yhdessä talossa Uudessakaupungissa. Huoneessa on sisäänkäynti salin kummassakin päädyssä ja pöytä keskellä huonetta. Pöydällä on muutamia juomalaseja ja pari kannullista olutta sekä valtakuntien karttoja, kyniä, mustetta ja paperia.

### **Pelinjohtajan rooli**

Pidä huolta säännöistä ja aikataulutuksesta. Koska hahmot istuvat koko pelin samassa pöydässä, sinun ei tarvitse ohjata maailmaa juuri lainkaan.

### **Hahmot**

*Uudenkaupungin rauha käsissämme*

Sinun ei tarvitse lukea hahmosi kuvausta sellaisenaan ja voit värittää sitä haluamallasi tavalla. Korttejakaan ei kannata lukea sellaisenaan, vaan tuoda neuvotteluihin uusi asia hahmosi tuomalla tavalla. Tässä pelissä sinulla on kiire saada rauhanneuvottelut päätökseen: se onnistuu, kun saatte sovittua kunkin neuvottelijan mukaan tuomat asiat.

Periksi ei sovi antaa liikaa. Valtakunnan tulevaisuus on sopimuksenne käsissä. Jos et tunne hyvin vuoden 1720 politiikkaa, ei sen kannata rajoittaa neuvottelujasi. Hahmot ovat kasvaneet suuren vuosisadan kohtuuttomuudessa: siispä voit olla kohtuuton.

### **valtaneuvos Johann Liliestedt, 66 (Ruotsi)**

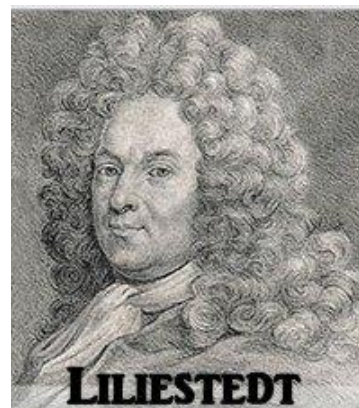
Raumalaista syntyperää oleva pikkukaupungin pikkuvirkamiehen pikkupoika opiskeli itsensä kamarikollegion presidentiksi ja työskenteli sittemmin hänen majesteettinsa diplomaattisilla tehtävillä.

*diplomatia 1 virheet 0*

Virhemerkinnät

maaherra Strömfelt  kasnlianeuvos Österman

kenraaliluutnantti Bruce



leikkaa tästä-----

Sinun ei tarvitse lukea hahmosi kuvausta sellaisenaan ja voit värittää sitä haluamallasi tavalla. Korttejakaan ei kannata lukea sellaisenaan, vaan tuoda neuvotteluihin uusi asia hahmosi tuomalla tavalla. Tässä pelissä sinulla on kiire saada rauhanneuvottelut päätökseen: se onnistuu, kun saatte sovittua kunkin neuvottelijan mukaan tuomat asiat.

Periksi ei sovi antaa liikaa. Valtakunnan tulevaisuus on sopimuksenne käsissä. Jos et tunne hyvin vuoden 1720 politiikkaa, ei sen kannata rajoittaa neuvottelujasi. Hahmot ovat kasvaneet suuren vuosisadan kohtuuttomuudessa: siispä voit olla kohtuuton.

### **kenraaliluutnantti Jacob Bruce, 52 (Venäjä)**

Venäläinen valtiomies, sotilas ja tiedemies on skotlantilainen toisen polven maahanmuuttaja. Jacob Bruce on viiden sodan veteraani ja tykistön uudistaja ja yksi koko Venäjän parhaiten koulutettuja miehiä. Hän perusti Venäjän ensimmäisen observatorion 19 vuotta sitten ja hänen tieteellinen kirjastonsa sisältää 1500 nidettä. Moskovassa häntä pidetään yleisesti alkemistina ja mustana maagina.

*diplomatia 1 virheet 0*

Virhemerkinnät

valtaneuvos Liliestedt  maaherra Strömfelt  kasnlianeuvos Österman



*Uudenkaupungin rauha käsissämme*

Sinun ei tarvitse lukea hahmosi kuvausta sellaisenaan ja voit värittää sitä haluamallasi tavalla. Korttejakaan ei kannata lukea sellaisenaan, vaan tuoda neuvotteluihin uusi asia hahmosi tuomalla tavalla. Tässä pelissä sinulla on kiire saada rauhanneuvottelut päätökseen: se onnistuu, kun saatte sovittua kunkin neuvottelijan mukaan tuomat asiat.

Periksi ei sovi antaa liikaa. Valtakunnan tulevaisuus on sopimuksenne käsissä. Jos et tunne hyvin vuoden 1720 politiikkaa, ei sen kannata rajoittaa neuvottelujasi. Hahmot ovat kasvaneet suuren vuosisadan kohtuuttomuudessa: siispä voit olla kohtuuton.

### maaherra Otto Reinhold Strömfelt, 71 (Ruotsi)

Otto on vanha, mutta kaukana uneliaasta eläkeläisestä. Iän myötä hän on saanut vain enemmän vastuuta, eikä virkeän ukon uranousulle näy loppua. Strömfelt on koulutukseltaan tuomari, mutta toiminut kaksi vuotta maaherrana.

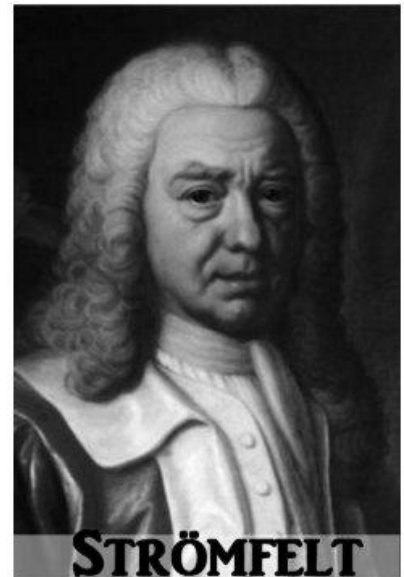
*diplomatia 0 virheet 0*

Virhemerkinnät

valtaneuvos Liliestedt □□□□□□□□

kanslianeuvos Österman □□□□□□□□

kenraaliluutnantti Bruce □□□□□□□□



Sinun ei tarvitse lukea hahmosi kuvausta sellaisenaan ja voit värittää sitä haluamallasi tavalla. Korttejakaan ei kannata lukea sellaisenaan, vaan tuoda neuvotteluihin uusi asia hahmosi tuomalla tavalla. Tässä pelissä sinulla on kiire saada rauhanneuvottelut päätökseen: se onnistuu, kun saatte sovittua kunkin neuvottelijan mukaan tuomat asiat.

Periksi ei sovi antaa liikaa. Valtakunnan tulevaisuus on sopimuksenne käsissä. Jos et tunne hyvin vuoden 1720 politiikkaa, ei sen kannata rajoittaa neuvottelujasi. Hahmot ovat kasvaneet suuren vuosisadan kohtuuttomuudessa: siispä voit olla kohtuuton.

### kanslianeuvos Andrei Osterman, 34 (Venäjä)

Heinrichin isä oli saksalainen kirkkoherra. Opinnut Jenan yliopistossa jäivät kesken, kun hän tuli kaksintaistelussa tappaneeksi vastustajansa. Osterman pakeni lain kouraa Amsterdamiin, jossa pestautui Venäläisen amiraalin sihteeriksi ja vaihtoi nimensä Andreiksi. Työssään taitavana siirtyi Pietari Suuren kansliaan.

*diplomatia 0 virheet 1*

Virhemerkinnät

valtaneuvos Liliestedt □□□□□□□□ maaherra Strömfelt □□□□□□□□

kenraaliluutnantti Bruce □□□□□□□□



*Uudenkaupungin rauha käsissämme*

## Aloitus

Lihavoidut tekstikohdat voi olla hyvä lukea tai selittää pelaajille ennen pelin alkua. Muut ohjeet on tarkoitettu pelinjohtajalle. **Kukin pelaaja kuvailee lyhyesti ja omin sanoin hahmonsa. Tämän jälkeen pelaajat kertovat, mitä tai keitä vastapuolen neuvottelijaa/neuvottelijoita heidän hahmonsa pitää hankalina, vaarallisina tai pelottavina.** Ne, joita kukaan ei ota vakavasti, nostavat pakasta yhden kortin. Muut hahmot nostavat kaksi korttia.

## Pelin kulku

**Pelissä on joukko korteista paljastuvia rauhankysymyksiä, joista hahmot joutuvat neuvottelemaan. Neuvottelujen edistymistä simuloi pelin aikana heitetyistä nopista pinottu torni. Niin kauan kun noppatorni pysyy pystyssä, neuvottelut edistyvät, vaikka hahmot puhuisivat kuinka posketonta läppää.** Mikäli torni sortuu, joudutaan neuvottelut aloittamaan alusta. Jos torni sortuu ja peliaikaa on jäljellä, kaikki poistopakkaan pinotut kortit jaetaan pelaajille tornin sortajasta alkaen myötöpäivään. Korttien tekstit ovat suuntaa antavia aiheita. On pelaajan tehtävä esittää vaatimuksensa kortin aiheeseen liittyen tai se takaraja, josta hän ei tässä asiassa suostu joustamaan (esim. "Vaadimme Viipuria meille, vaikka se olisi 200 km rajalinjan takana!")

**Pelaajilla on 30 minuuttia aikaa saada neuvottelut päätökseen, eli kaikki käsissään olevat rauhankysymykset käsiteltyä ja kaikki nopat torniin. Rauhankysymysten aiheet on kirjoitettu kortteihin, joita jaetaan pelaajille. Kortissa on myös jonkun nopan nimi. Kyseistä noppaa heitetään, kun neuvottelijoiden mukaan kyseinen asia on käsitelty.**

**Mikäli tulos on nopan maksimi, pelaaja saa asettaa nopan aloitusnopan viereen pöydälle siten, että se koskettaa aloitusnoppaa joltakin sivultaan. Jos minkä tahansa nopan tulos on 1, pelaaja voi antaa nopan valitsemalleen pelaajalle pinottavaksi. Muilla tuloksilla hän pinoaa nopan itse torniin. Mikäli vain ylin noppa tipahtaa, nopan sössinyt pelaaja antaa käsiteltävänä olevan kortin seuraavalle pelaajalle ja saa tältä jonkun kortin vaihdossa.**

Pelaajat siis tuovat keskusteluun jonkun aiheen kädessään olevasta kortista ja yrittävät vääntää siitä sopuratkaisun. Tämä käydään keskustelemalla. Neuvottelijat voivat reuhata, huutaa tai menettää malttinsa, mutta he tietävät, että he ovat suurempien voimien pelinappuloita ja korvattavissa. Mokaaminen tässä tilanteessa vie pohjan koko virkauralta. **Oleellista on esittää tarjous ja näkemys aiheesta. Muut voivat kommentoida ja neuvotella, mutta ratkaisevaa on nopan pysyminen tornissa. Jos pelaaja saa nopan pysymään tornissa, hänen tavoitteensa sopii kokonaisuuteen, hän saa aiheessa tahtonsa läpi ja neuvottelut jatkuvat. Muut pelaajat voivat palkita pelaajan esityksen *diplomatiapisteellä* tai rankaista häntä *virheellä*.**

Vielä yksi juttu. Aina kun noppa on heitetty, tulos on niiden suomalaisten talojen määrä, jotka autoituivat isovihan pitkittyessä, koska neuvottelut eivät ole päättyneet. Että pitäkäähän kiirettä.

## Diplomatiapisteet

*Uudenkaupungin rauha käsissämme*

Jos olet tyytyväinen vastapuolen neuvottelijan tarjoukseen ja pääsette siitä sopuun, voit antaa hänelle yhden pisteen diplomatiaa. **Käyttämällä diplomatiapisteen hahmoltaan pelaaja saa heittää juuri heittämänsä nopan uudestaan ja pitää uuden tuloksen.** Diplomatian avulla voi siis koittaa saada minimi- tai maksimituloksia nopasta helpommin, mikä puolestaan tekisi tornin kokoamisen helpommaksi. Muuta hyötyä niistä ei ole.

#### Virheet

**Joka kerta kun puolellasi oleva neuvottelija tekee mielestäsi virheen valtakuntaa kohtaan, sinä merkitset hänelle muistiin yhden mustan viivan virheen merkiksi.** Virhe on antaa liian suuri myönnytys viholliselle. Virhe on pyytää liian vähän. Virhe voi olla muutakin, tiedät sen kyllä. Yhdestä kysymyksestä (kortista) neuvotellessa hahmo voi saada kuitenkin korkeintaan yhden virheen. Jos pelissä on esim. yhteensä 8 korttia, voi hahmo tehdä neuvotteluissa korkeintaan kahdeksan virhettä. Jos pelaajia on vähemmän kuin neljä, merkitsee pelinjohtaja virheet niille pelaajille, joilla ei ole kollegaa.

#### Lopetus

Jos kaikki korttien kertomat nopat ovat tornissa, solmitaan rauha. Jos tämä ei onnistu määräaikaan mennessä (40 minuuttia), neuvottelut kariutuvat, peli päättyy ja jotkut muut jatkavat rauhan neuvottelemisesta. Kumpi tahansa loppuehto toteutuukin, kukin pelaaja heittää d8. Jos tulos on suurempi kuin hahmon tekemien virheiden määrä, hallitus on neuvottelijan tyytyväinen ja hän saa ylennyksen hovissa. Jos tulos on pienempi, hahmoa pidetään surkeana epäonnistujana ja hänen uransa edessä on uusia esteitä. Mutta ehkä yksilöiden kohtalo on pelaajille toissijaista ja tärkeämpää on lopettaa sota.

#### Liitteet:

- Pelissä käytettävät kortit (rauhankysymykset). Leikkaa ne irti ja jaa kullekin 1-2 hahmon aloitustilanteesta riippuen.
- Karttapohja esittää Ruotsin ja Venäjän valtakuntia ennen sotaa. Kirkastettu alue on Venäjän miehittämä. Karttaa voi käyttää neuvottelujen apuna ja pelaajia kannattaa rohkaista vetämään siihen rajalinjoja.

*Uudenkaupungin rauha käsissämme*

n4 Paljonko Ruotsi luovuttaa alueita ja mitkä alueet?	n4 Viipurin kohtalo?
n6 Naurettavan pieni yksityiskohta	n6 Venäjän armeijan kotiuttaminen?
n8 Entisen vihollismaan hallitusmuodon takaaminen?	n8 Uskonnollisten oikeuksien takaaminen?
n10 Rajalinnoitusten kohtalo?	n10 Sotavankien kohtalo?
n12 Maan luovuttaminen vuokralle määrä-ajaksi?	n12 Kertaluontoinen ruoka-apu?
n20 Rahalliset korvaukset toiselle maalle?	n20 Viron kohtalo?





*Uudenkaupungin rauha käsissämme*