

SINO HA BA?

Isa kang concerned citizen ng Purok Pukyutan, na merong limang (5) puntos ng **PAKE**. Ito ay sagisag ng iyong galing umiwas o indain ang masasamang elemento. Kapag naubos ang iyong puntos ng **PAKE**, ikaw ay mawawala sa sitwasyon. Maaaring lubos na ang pinsalang iyong natanggap, nawalan nang gana ituloy ang misyon, o naisip mong may mas kailangan ka pang gawin sa bahay o trabaho.

ANG LAYUNIN: Mabuko ang plano ni Kapitan at mga kababalaghan sa Purok Pukyutan!

Ikaw ay naghahanapbuhay bilang isang:

TRABAHO

- 1 Palengkero o Palengkera
- 2 Driver
- 3 Titser
- 4 Kasambahay
- 5 Nars
- 6 Freelance Artist

Ang trabaho mo ang nagpapahiwatig kung sino ang mga pwede mong pagtanungan ng balita o tsismis, at batayan ng iyong kakayanan at kaalaman.

Kahit payak ang pamumuhay mo, hindi ka nahihiyang gawin ang hilig mo.

HAWILIHAN

- 1 Sumama sa barkada at mag-inuman
- 2 Bumili ng alahas, gadgets, o merchandise
- 3 Kumain ng masarap na pagkain
- 4 Magdasal para mawala ang sariling kaba
- 5 Magsugal sa kanto o casino
- 6 Magbabad sa kompyuter o cellphone

Kapag ikaw ay nagliwaliw ng matagal na panahon na hindi iniisip ang misyon, babalik sa limang (5) puntos ang **PAKE** mo, anuman ang kasalukuyan mong **PAKE**. Ipapaalala nito kung bakit ka lumalaban.

Meron kang limang (5) puntos na pwedeng ilapat sa tatlong **HATANGIAN**. Ang bawat katangian ay dapat hindi hihigit sa tatlong (3) puntos at hindi bababa sa zero (0) puntos.

TAMBAY – gamitin ang pasensya, humalubilo sa nagwawaging usapan
TANOD – gamitin ang batas o patakaran, magdikta ng maayos na usapan
TARANTADO – gamitin ang bugso ng damdamin, magsalita ng pabalang

Bigyang ang sarili ng **Pangalan, Itsura, at Edad**. Lahat ng concerned citizen ay may damit na naayon sa iyong hanapbuhay, isang valid ID, at isang lumang model ng cellphone na may prepaid load. Mayroon ka ding dagdag panimulang kagamitan base sa iyong trabaho.

* Palengkero/a – itak, apron, madaming supot, panukling barya
* Driver – Pumili sa tricycle, jeep, o taxi, prankisa ng sasakyan mo, bimpo
* Titser – isang box ng chalk, 1-meter stick, isang gamit na kaya mong ipabili sa estudyante
* Kasambahay – mga susi, malaking pera ng amo mo (pamalengke, pambayad ng kuryente, atbp)
* Nars – stethoscope, scrub, isang box ng surgical mask
* Freelance Artist – sobrang mahal na kagamitan na ayon sa iyong trabaho, exposure

PAANO MAGLARO?

Isasalaysay ng Hukom o Game Master ang sitwasyon. Ikaw ay magsasabi ng gusto mong posibleng gawin ukol sa sitwasyon. At isasalaysay ulit ng Hukom ang resultang sitwasyon base sa iyong ginawa.

Tuwing ikaw ay may gagawing mapanganib, kakaiba, o sadyang hindi tiyak ang kakalabasang pangyayari, sundan at sagutin ang mga sumusunod na tanong na gagabayan ng Hukom.

1. Ito ba ay gawain ng isang **TAMBAY, TANOD, o TARANTADO**? Pumili ng isang angkop na **HATANGIAN**, at kumuha ng bilang na d6s katumbas sa puntos ng katangiang napili.

2. Ito ba ay sakop ng kakayanan o kaalaman ng iyong trabaho? Magdagdag ng isang d6. Ito ba ay gawaing hindi madaling malaman o magawa ng ordinaryong tao? Magbawas ng isang d6.

3. Ikaw ba ay may tulong mula sa kasamahan, kaibigan o sino man na iyong pinagtitiwalaan? Magdagdag ng d6. Meron ka bang katunggali, karibal, o sino man na gusto kang pigilan? Magbawas ng d6.

Ipunin ang mga d6 para sa gawaing gustong makamit. Ipagulong ang lahat ng d6s na nakuha at kunin ang pinakamataas na resulta mula sa isang dice.

Kapag zero na d6 ang kailangan mong ipagulong, sa halip ay magpagulong ng dalawang (2) d6s at kunin ang pinakamababang resulta mula sa isang dice.

I-tugma ang nakuhang resulta para malaman ang pagbabago ng sitwasyon.

1-3: PALPAK! Hindi mo nagawa ng tama ang gusto mong gawin. Maaaring mawalan ka ng **PAKE**, o lumala ang problema. Sasabihin ng Hukom kung ano ang nararapat na mangyari.

4-5: SAKTO! Nagawa mo ang gusto mong gawin, pero hindi lahat ay naayon sa plano. Magbibigay ang Hukom ng komplikasyon, kapahamakan, o kapalit na nararapat sa sitwasyon.

6: TAGUMPAY! Nagawa mo ito ng tama at ayong sa plano! Magaling! Magpapatuloy ang sitwasyon ayon sa nagtagumpay na gawin.

Maraming 6 na resulta: MALUPET! Nagawa mo ang gusto mong gawin at higit pa! Magbibigay ng dagdag kaalaman, kalinawan, o benepisyong Hukom na tungkol sa sitwasyon.

ANO ANG PROJECT NA IPAPATAYO / ISASAGAWA?

(ang na-anunsyo at detalye na madaling malaman)

- 1 Multi-functional library
- 2 Renovation ng tulay at kalsada
- 3 Oplan Linis Kanal at Ilog
- 4 Sports Complex
- 5 Pa-bakuna sa bawat bata
- 6 Perya o Amusement Park

SINO ANG HAHABANG SANGHOT SA PROJECT?

(mga pwedeng usisain tungkol sa proyekto)

- 1 Mga miyembro ng PTA ng Mataas na Paaralan ng Purok Pukyutan
- 2 Mga barista ng mga coffee shop at bars
- 3 Mga lamang-lupa na dating nakatira sa purok
- 4 Isang sindikato mula sa kabilang bayan
- 5 Mga empleyado ng isang fast food chain
- 6 Isang showbiz celebrity na bibisita sa purok

ANO ANG HABABALAGHANG NANGYAYARI HABANG GINAGAWA ANG PROJECT

(mga detalye na magbibigay misteryo sa project)

- 1 Dumami ang mga kwentong maligno sa purok
- 2 Bukod sa mga concerned citizen, lahat ng tao ay sang-ayon sa pagpapatayo ng project
- 3 Tuwing gabi, may malaking liwanag na dumadaan sa langit
- 4 Nakatanggap ang marami ng text mula sa isang di kilalang number
- 5 Unti-unting nawawala ang mga manok
- 6 Sumasama ang lasa ng lahat ng kape/milktea

ANO ANG TUNAY NA LAYUNIN NI HAPITAN AT NG PROJECT?

(basehan ng motibasyon ni Kapitan at ng mga sangkot)

- 1 Bayaran/suyuin ang mga kasangkot para sa nalalapit na eleksyon
- 2 Ang project ay isang ritwal para mawala ang sumpa sa purok
- 3 Mapalaya ang na-kidnap na pamilya ni Kapitan
- 4 Isang decoy para sa isang tagong project
- 5 Makalimutan ng lahat ang maling nagawa ni Kapitan
- 6 Ito ay tradisyon sa lahat ng naging Kapitan sa Purok Pukyutan

ANO ANG NANGYAYARI?

Nabalitaan mo sa huling town meeting na hindi mo in-attend-an pero tsinismis sayo ng landlord o kapitbahay mo na may ipapatupad na bagong project si Kapitan Kunat. Bilang isang mamamayang may pake sa lipunan, mision nyong malaman kung ano ang tunay na layunin ng project at isiwalat sa buong purok ang tunay na kulay ni Kapitan!

ANO ANG GAGAWIN NG HUHOM O GM?

* Pag-usapan ang mga detalye ng mga concerned citizen. Tulungan silang gumawa ng koneksyon sa isa't isa at bumuo ng pake para sa purok.

* Bigyang kulay ang karakter ni Kapitan Kunat at ng Purok Pukyutan. Gawing kakaiba at kapuna-puna ito na mag-uudyok sa mga concerned citizen na usisain ang mga pangyayari. Gamitin ang mga table sa kaliwa para dito.

* Pag-isipan ang simula at posibleng climax ng istorya, pero iwanang blanko ang detalye papunta dito. Hayaan ang mga concerned citizen at resulta ng paggulong ang mag-dikta ng kwento.

* Kung tiyak o payak ang mga gustong gawain ng concerned citizen, hayaang mangyari ang dapat mangyari. Hindi sa lahat ng sitwasyon ay kailangan magpagulong ng d6.

PASASALAMAT NG MAY AHDA

Ang cover art ay mula sa unsplash.com
Kagitingan at Kalayaan font mula sa
freedomfont.com

Salamat sa mga playtester: Maxine Ramos,
Patricia, and Mars Balisacan.
Hango sa larong Laser + Feelings at Blades in the
Dark ni John Harper

