

KiltaHuone Fuckers 2.0

KiltaHuone Fuckers eli KHF perustuu Galaxy Truckers peliin. KHF:ssa rakennetaan mahdollisimman viihtyisä kiltahuone, joka houkuttelisi paikalle mahdollisimman paljon kiltalaisia eli fukseja, Teekkareita ja jarruja opiskeluvuoden aikana. Peli kestää siis yhden lukuvuoden, joka on jaettu neljään kauteen: syksy, talvi, kevät ja Wappu. Jokainen kausi on koostuu huutokaupasta ja kymmenestä satunnaiseventistä, jotka kuvastavat kauden tapahtumia. Pisteitä pelissä saa Teekkareista ja jarruista. Pelin lopussa fukseista tulee teekkareita. Eniten pisteitä omaava joukkue Wapun jälkeen voittaa pelin.

Peliä varten tarvitaan:

- Gamemaster
- Pelilauta nappuloinen
- Tietokone jossa ajaa GM-ohjelmaa
- 3-6kpl 3 hengen joukkuetta, joissa kapteeni valittuna
- Joka pelaajalle tarpeeksi mietoja (4.0%+) juomia, sekä väkeviä (30.0%+) juomia.
- Joka pelaajalle vapaasti valittavan kokoinen juoma-astia ja shottilasi
- Maitoa yhteiseksi (n. 2l)
- Joka joukkueelle 1kpl CHEAT SHEET ja kynä kirjanpitoa varten.
- Pullopusseja yms.

Alkujärjestelyt

Joukkueet (viitataan myös sanalla kilita) koostuvat kolmesta henkilöstä, jotka edustavat hallitusta. Joukkueet aloittavat 3x3 kokoisella kiltahuoneella, josta löytyy kaappi ja sohva. Lisäksi jokaisella killalla on jokin "legendaarinen" tavara, jotka eroavat toisistaan. Kiltahuoneella on kisan alkaessa 12 fuksia, 6 Teekkaria ja 1 jarru.

Legendaariset tavarat jaetaan seuraavasti:

OTiT - **Biljardipöytä**

TiTe - **Arcadekone**

TiK - **Flipperi**

Digit - **Maksupääte**

Cluster - **Pöytäjalkapallo**

Algo - **Katti**

Varastettavat tavarat:

Nämä esineet voidaan varastaa, jos eventissä vieraillaan esineen hallussapitäjän kiltahuoneella.

Jukka jaetaan sen killan kiltahuoneelle, minkä hallussa oikea Jukka on pelin aloitushetkellä.

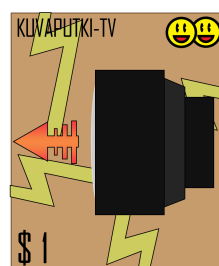
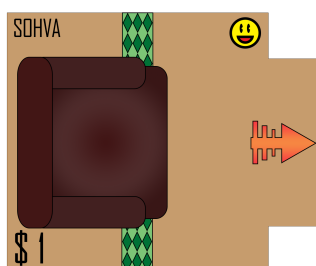
Titeenikirves jaetaan sen killan kiltahuoneelle, jolla on tämänhetkinen järjestämisvastuu.

Vujulahja on satunnainen lahja joka jaetaan vuosijuhlaa viettävälle killalle (Kilta mainitaan eventissä)

Esineet:

Kiltahuoneelle hankitaan ja saadaan erilaisia esineitä, joista saa erilaisia hyötyjä. Esineistä saa hupia, olut-varastoa sekä suoria vaikutuksia eventteihin. Jokaisella esineellä on myös rahallinen arvo sekä koko jotka vaikuttavat tavarain varastettavuuteen.

Esineet myös komboavat laatoissa olevien symbolien mukaisesti. Kohdakkaiset, vierekkäin olevat samanlaiset symbolit antavat ylimääräisen bonuksen (Bonukset merkattu joukkueille jaettaviin CHEAT SHEETTEIHIN. Oranssit nuolet eivät kuitenkaan vaadi vierekkäisyyttä, ainoastaan kohdakkaisuuden. Sama oranssi nuoli voi kuitenkin olla mukana vain yhdessä kombossa.)



Huutokauppa:

Kauden alussa huutokaupataan kiltahuoneelle tavaroita. Valuuttana toimii joukkueiden juomien desilitrat. Huudot tapahtuvat järjestyksessä. Kiertoa jatketaan kunnes kaikki paitsi yksi joukkue on ohittanut huutovuoronsa. Ohitettuaan vuoronsa samasta esineestä ei voi enää huutaa. Eniten desilitroja huutanut joukkue saa esineen. Voittaneelle joukkueelle tulee juotavaa tarjoamansa määrä. Juomisen saa aloittaa heti. Juomat eivät lähde kiltahuoneelta, vaan pelin ulkopuolelta. Huutokaupassa toimii huutokaupabufferi (KATSO KOHTA HUUTOKAUPPABUFFERI)

Aloitusvuoro kiertää huutokaupan aikana. Kauden avaushuutovuoro kiertää. Huutokaupattavat tavarat arvotaan. Esimerkkinä tavaroita myydään alla olevan taulukon mukaan **kuuden joukkueen** pelissä:

Kierros	Tavaroiden määrä
Syksy	7
Talvi	7
Kevät	12
Wappu	7

Kun kaikki huutokaupan tavarat on kaupattu, voivat joukkueet ostaa joko pöydän, kaapin tai palan sohvaa 3 desillä. Ostojen jälkeen joukkueiden pitää asettaa esineensä kiltahuoneelle ja niiden järjestystä tai asentoa ei saa enää muuttaa ennen seuraavaa kierrosta. Esineet, jotka eivät mahdu tai joukkue ei niitä halua asettaa kiltahuoneelle, siirtyvät sivuun varastoon. Kun ensimmäinen joukkue on valmis, muilla joukkueilla on 2 minuuttia aikaa rakentaa kiltahuone valmiiksi.

Kun rakennusvaihe on suoritettu, joukkue voi Jarruunnuttaa Teekkareita niin että 2 Teekkaria voi fuusioitua 2 Jarruksi. Tämän jälkeen alkavat eventit.

Satunnaiseventit:

Huutokaupan jälkeen siirrytään itse opiskelukauteen, jonka aluksi kiltahuoneen olutvarastot täyttyvät. Jokaiseen tyhjään olut-ruutuun tulee olut. Kaudessa on kymmenen satunnaista eventtiä, jotka kuvastavat opiskeluvuotta ja sen kommelluksia. Jokaisen eventin vaikutukset on kirjattu itse eventtiin. Niissä voidaan vertailla kiltahuoneiden hupia, tavaroita yms. tai ihan vain juoda.

Kaikki mahdolliset juomiset juodaan kiltahuoneelta löytyvistä olut-varastoista. Jos sattuu niin hassusti, että kiltahuoneelta loppuu olut ja eventti pakottaa juomaan, tulee joukkueen myydä kiltahuoneeltaan tavaroita ja ostaa pakotetun juoman verran olutta (1\$ = 1 Olut). Juomaa saa ostaa myös vapaaehtoisesti kun eventti antaa mahdollisuuden juoda olutta.

Viimeisen eli kymmenennen eventin jälkeen joukkueilla on kaksi minuuttia aikaa juoda juomansa loppuun, alkaen siitä hetkestä kun ensimmäisellä joukkueella ei ole enää juomaa. Juomiin lasketaan sekä huutokaupasta, että eventeistä kertyneet juomat. Jokaisesta desistä juomatta jäänyttä olutta kilta nostaa laattakortin. Juoma jää joukkueelle juotavaksi.

Kiltahuoneelta poistetaan sinne jääneet oluet kauden päätteeksi ennen kuin seuraava huutokauppa aloitetaan. Kaljoja poistaessa joukkue voi halutessaan juoda ne ja saa siitä 2 fuksia per olut palkinnoksi.

Jos joukkue olisi menettämässä satunnaiseventin (huom. ei laattakortin) aikana fukseja/teekkareita/jarruja, mutta heillä ei ole mitä menettää, joukkue nostaa yhden (1) laattakortin.

Pisteenlasku

Wapun jälkeen killat saavat opiskelijoistaan pisteitä alla olevan taulukon mukaan. Pisteet lasketaan joukkueen yhteispisteisiin mukaan. Wapun jälkeen kuitenkin fuksit muuttuvat Teekkareiksi ennen pisteenlaskua.

Kiltalainen	Pistemäärä
Fuksi	0
Teekkari	3
Jarru	4

Kierroksen rakenne:

Huutokauppa

- joukkueiden verran + 1 huutokauppakierroksia (keväällä joukkueiden määrä x2)
- pöytä/kaappi/sohvamyynti
- rakennusvaihe
- Teekkareiden jaruuntuminen
- kiltahuoneen olutvarastot täytetään

Kausi

- kymmenen kyseisen kauden satunnaisesti tapahtuu
- viimeisen eventin jälkeen kaksi minuuttia aikaa juoda juomat loppuun
- jäljelle jääneitä oluita fukseiksi (olut = 2 fuksia)
- kiltahuoneen olutvarastot tyhjennetään

Pelataan 4 kierrosta.

Muut säännöt

Talvikauden jälkeen kiltahuonetta rempataan ja se kasvaa 4x3 kokoiseksi.

Pelin aikana oksentamisesta saa joukkue sattumanvaraisen rangaistuksen, laattakortin. Samanlaisia rangaistuksia voidaan jakaa myös, jos joukkue epäonnistuu jossain tehtävässä, tai pelinjohtajan mielivaltaisella päätöksellä.

Kaljaa voi säilöä myös ilman kaappia, jos kaappi esimerkiksi hajoaa.

Piilottamattomasta kaljasta voi toki olla haittaa eventtien aikana.

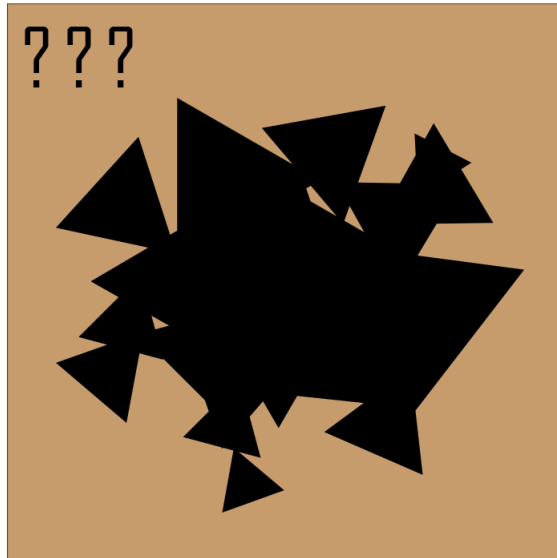
Huutokauppabufferi

Peliin voi määrätä huutokauppavaiheeseen bufferin oluen juomista hillitsemään ja ylimalkaallisten tarjousten estämiseksi. Hyvä lähtökohta on niin sanottu nollabufferi eli jos joukkueella on ollenkaan juotavaa, eivät he saa osallistua huudettavana olevan tavarahan huutamiseen.

Yleisiä ohjeita

Pelin mekaniikat kannustavat tasapainoisen kiltahuoneen ja kiltalaisten määrän kehittämiseen, joukkueiden juomanopeuteen ja -määrään sekä laattamatta olemiseen. Tapahtumat pyrkivät ohjaamaan voittoon joukkueen joka hallitsee kaikki osa-alueet.

Peliä on mahdollista säätää pelaajien kunnon ja toiveiden mukaan. Mahdollisia tasapainotuskohteita ovat kausien määrä, eventtien määrä, huutokaupattavien tavaroiden määrä, juomien koko, sekä juomattomuusrangaistusten vakavuus.



Tässä on reikä.

Kredits:

Alkuperäinen KHF (2017):

Kumikurre, jsloth, MegaTron, T3mu

KHF 2.0 (2023):

pintti, joensuu