

Similarly, if there were an Ally instruction in Upper Arkansas #4, our Ranchería could enter Upper Arkansas #4 (but not stop there), and then move past it into Red River Arkansas #6, or Palo Duro Canyon, or even beyond that to Llano Estacado #4 or Brazos Colorado #3.

*Tip: Note that movement of a Ranchería does not have any effect on Bison counters.*

Let's go ahead and move the Ranchería from Upper Arkansas #1 to Upper Arkansas #2. This will make it easier for us to Raid the Tribes blocking our passage south.

*Please read the rule book before continuing.*

# Board Game Lab

## Step 8 of Planning: 16 | Säännöt

In step 8 of Planning, the Enemy gets to execute a free Instruction.

### Step 1 of 6.2.2.B:

Similar to what was done during the Operation Cleanup Phase, you must have to roll a die to identify which Enemy is going to act



# Sisältö

## Alustus

1. Säännöt ja niiden merkitys
2. Sääntöjen suunnittelu ja kirjoittaminen
3. Esimerkkejä

## Työskentelyä

- Sääntöjen suunnittelua
- Apua sääntöjen kanssa

# **Säännöt ja niiden merkitys**

Sääntö kuvailee tiiviisti, yksiselitteisesti ja ymmärrettävästi toimintaa pelissä. Sääntö ilmaisee pelin mekaniikkoja.

Sääntö voi olla sanallinen, mutta myös visuaalinen.

Yhdessä säännöt kuvaavat, mitä pelissä voi tehdä ja miten. Ne myös kuvaavat pelin tavoitteen ja tavat voittaa (ja hävitä).

# Sääntökirjan tehtävät

- 1. Pelin oppiminen tai opettaminen**
- 2. Pelin sääntöjen kertaaminen**
- 3. Sääntöjen tarkistaminen pelin aikana**

Lisäksi sääntökirja

- kuvaa pelin asetelmaa ja pelimaailmaa
- välittää pelin tunnelmaa, sävyä ja tulkintaa
- rakentaa pelikokemusta

Usein sääntökirjaa luetaan ääneen. Kannattaa suunnitella se sitä varten.

# Pelikomponenttien tehtävät

*Sääntöjen näkökulmasta*

Pelin komponentit (esim. pelilauta)

- muistuttaa säännöistä pelin aikana
- vähentää tarvetta palata sääntökirjan pariin
- ohjaa intuitiivisesti pelikokemusta ja pelaamista
- linkittävät mekaniikat ja säännöt saumattomasti yhteen

**Hyvät säännöt auttavat**, että suunnittelemaasi  
**peiliä pelataan** oikein, joku voi oppia sen ja haluaa pelata sitä.

# **Sääntöjen suunnittelu ja kirjoittaminen**



# Milloin kirjoitan säännöt?

## **Mahdollisimman varhain.**

- Tee ensimmäinen versio heti, kun ydinmekaniikat on valittu
- Pidä kevyenä ja muokattavana

Kehitä sääntöjä pelisuunnittelun edetessä

- Muista päivittää sääntöjä, kun suunnitelmat muuttuvat
- Huomioi palaute ja testaus

Sääntöjen kirjoittaminen auttaa

- jäsentämään pelin rakennetta, toimintoja ja kulkua
- hahmottamaan pelin monimutkaisuutta ja oppimista
- löytämään puutteita ja suunnitteluvirheitä
- liittämään mekaniikat ja teeman yhteen

# Sääntöjen suunnittelu

Hyvien sääntöjen elementit

- Helppo lukea ja ymmärtää
- Helppo muistaa
- Nopea kerrata ja etsiä sääntöjä
- Havainnollinen
- Yksiselitteinen
- Looginen rakenne

Erilaisten oppimistyylien tukeminen

- Sanallinen kuvaus
- Visuaalinen havainnollistaminen
- Esimerkit, playthrough (esim. GMT playbook)
- Kertaaminen

# Sääntöjen suunnittelu

## Älä tee näin

- Vältä olettamuksia lukijan taustasta, tiedoista tai taidoista.
- Vältä ilmiselvien asioiden yliselittämistä

## Tee näin

- Käytä mielikuvia ja tarinaa hyväksi (kts. johdanto, tavoite)
- Selitä termit, kun niihin viitataan ensimmäisen kerran tai viittaa oikean sääntöön
  - Hyödynnä hakemistoa, viitteitä tai termilistaa
- Esittele säännöt oikeassa kontekstissa
  - Esim. älä selitä sääntöjä, kun esittelet pelin komponentteja
- Kerro yksi sääntö vain yhdessä paikassa (vrt. kertaus, viittaukset)
  - Älä missään nimessä kerro eri versioita samasta säännöstä eri paikoissa

# Sääntöjen suunnittelu

## Yksiselitteisyys

- Suunnittele pelin terminologia ja käytä sitä
- Mieti voiko säännöt ymmärtää useammalla kuin yhdellä tavalla? Testaa.
  - Esim. *“during the last round”* - viittaako edelliseen vai viimeiseen kierrokseen?
  - Esim. puhutko vuoroista vai kierroksista? Onko niillä eroa?
  - Esim. onko jokin sääntö inklusiivinen vai eksklusiivinen?  
*“Your weapon has a range of 1 hex”* - Lasketaanko heksa, jossa olet mukaan vai ei?

## Kerro ensin yleiset säännöt, sitten poikkeukset (samassa yhteydessä)

- Vältä liikaa poikkeuksia ja etenkin harvinaisia poikkeuksia
- Mieti pitääkö jotain suunnitella eri tavalla

# Sääntöjen suunnittelu

## Typografia

- Helpottaa ymmärtämistä
- Ohjaa lukijaa
- Korostaa otsikoita, esimerkkejä, poikkeuksia
- Tuo esiin, mikä on sääntöjä, mikä on lorea ym.

Laadi tyyliopas ja noudata sitä

- vrt. terminologia
- Kirjoitat termit isolla alkukirjaimella vai kaikki isolla? Boldaatko termit
- Millaisia symboleita käytät?
- Onko eri asiat eri väreillä?

**Jos et osaa selittää sääntöä sanallisesti,  
mekaniikka tarvitsee kehittämistä.**

# Sääntöjen kirjoittaminen

**Kirjoita selkeästi, ytimekkäästi ja oikein.**

- Lauserakenne
- Aikamuodot
- Pilkkusäännöt, yhdyssanat

## **Nyrkkisäännöt**

1. Suosi lyhyitä lauseita
2. Käytä aktiivia
3. Aikamuoto on preesens (ellei perustavaa syytä muuhun)
4. Vältä konditionaalia, ellei kyse ole valinnasta. Tee valinnat todella selviksi.

***Ei:** “pelaajien tulisi kerätä 10 rahaa pankista, kun vuoro on alkanut”*

***Kyllä:** “vuoron alussa jokainen pelaaja ottaa pankista 10 rahaa”*

# Sääntökirjan rakenne

Huono sääntökirja voi pilata hyvän pelin ja johtaa turhautumiseen.

Rakenne ohjaa pelaajia lukemaan oikeat asiat oikeassa järjestyksessä.

- Looginen, ymmärrettävä ja selkeä
- Peli on helpompi oppia
- Sääntöihin on helppo palata ja kerrata ne
- Säännöt on helppo löytää
- Yhteen asiaan liittyvät säännöt yhdessä paikassa



# Sääntökirjan rakenne

1. Sisällysluettelo
2. Johdanto
  - Mistä pelissä on kyse
  - Tarpeellinen taustoitus (pelimaailma, teema, asetelma)
  - Tärkeimmät konseptit
3. Komponentit
  - Mitä komponentteja pelissä on? Miltä ne näyttävät?
  - Tarvitsetko pelaamiseen muuta?
4. Pelin tavoite
  - Miten pelissä voittaa (tai häviää)?
  - Miten voittoa tavoitellaan? Mitä pelissä pitää tehdä?

# Sääntökirjan rakenne

## 5. Pelin aloitus

- Pelin alkuasetelema
- Älä selitä pelin sääntöjä tai konsepteja tässä yhteydessä

## 6. Pelin rakenne

- Millainen pelin rakenne on? Vuorot, kierrokset
- Yleiskäsitys pelin etenemisestä ja vaiheista

## 7. Pelin pelaaminen

- Mitä pelaajat voivat tehdä?
- Miten pelivuoro etenee?
- Esittele säännöt (toiminnot ym.)
  - a) tapahtumajärjestyksessä
  - b) tärkeys- tai aakkosjärjestyksessä

# Sääntökirjan rakenne

## 8. Pelin päättyminen

- Miten ja milloin peli päättyy?
- Miten pelitilannetta voi seurata?
- Miten voittaja ratkaistaan? Pistelasku ym.

## 9. Liitteet

- Yksityiskohtaiset selitykset komponenteille (kortit, laatat, hahmot ym.)
- Kooste käytetyistä symboleista tai muusta tarvittavasta

## 10. Hakemisto

- Aakkosjärjestyksessä keskeiset termit, pelivaiheet, toiminnot ym.

# Muut sääntömateriaalit

## Player aid sisältää tyypillisesti

- Setup
- Vuororakenne
- Taistelujen ratkaiseminen
- Tärkeät taulukot ym.
- Hahmolomakkeet
- Kertaus keskeisistä termeistä tai muusta oleellisesta

Player aid voi olla oma vihko, pahvikortti tai kuulua pelilautaan. Se voi sijaita myös sääntökirjan takakannessa.

Lisäksi voit tehdä **how to play videon** tai ns. **playbook** esimerkeille, ohjeille ym.

# Sääntöjen testaaminen

Säännöt pitää testata usein ja monesti

- Oikoluku (tekstinkäsittelyohjelmat, muut pelaajat, ammattilaiset)
- Ulkoinen sokkotestaus
- Sokeutuminen omille säännöille

Ulkoinen sokkotestaus

- Pelin opettelu ja pelaaminen itsenäisesti
- Älä opeta peliä, anna pelaajien opetella se lukemalla sääntökirja / muu materiaali

Muista päivittää ja kehittää sääntöjä.

Vältä FAQ:ta, se on turhauttava keksintö

- Selvennyksiä rajatapauksiin, reunaehtoihin tai muihin epäselvyyksiin
- Tarve nousee esiin peliä pelatessa ja testatessa
- Kehitä sääntöjä ja peliä paremmaksi, älä paikkaa purkalla

**(live)**  
**esimerkkejä säännöistä**

# Huonoja sääntökirjoja (ym.)

Useimmat Fantasy Flight Games julkaisut

- Arkham Horror (2nd ed.)
- Arkham Horror LCG
- Descent

Castles of Burgundy

Hitler's Reich

Robinson Crusoe

# Hyviä sääntökirjoja (ym.)

## GMT Games

- Dominant Species
- Commands & Colors: Ancients

## Splotter Games

- Antiquity
- Food Chain Magnate

## Stonemaier Games

- Scythe
- Viticulture



**Työskentelyä**

# Sääntöjen suunnittelua ja kirjoittamista

Vapaaehtoinen kotitehtävä

## Suunnittele pelisi säännöt

- Aloita sisällysluettelosta. Mitä pelaajille pitää kertoa?
- Hahmottele looginen järjestys esitellä pelin idea, komponentit ja säännöt
- Millaiset säännöt kannattaa kirjoittaa tässä vaiheessa?
- Miten testaat sääntöjä?
- Kirjoitatko säännöt suomeksi vai englanniksi?

**Tarjolla apua sääntöjen suunnitteluun ja kirjoittamiseen.**