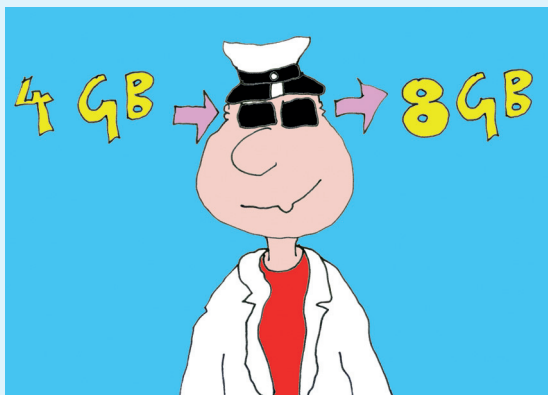
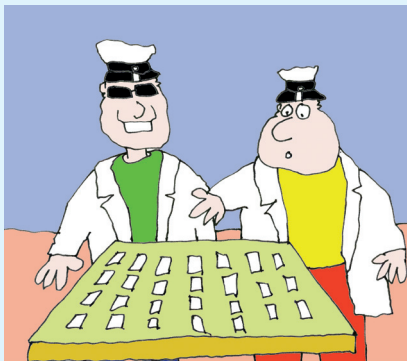


Suomen Epätieteellinen Seura

MUISTIPELI

Elämme unohtumatonta tietoteknistä aikakautta. Monimuotoiset tekniset laitteet hallitsevat elämäämme. Niiden toimintakyky ja kapasiteetti kasvavat kiihtyvällä nopeudella – kuten maailmankaikkeuden laajeneminenkin. Laitteet vaativat jatkuvaa päivitystä kasvavien vaatimusten vuoksi. Suomen Epätieteellinen Seura on huolissaan meidän ihmisten pärjäämisestä tässä lyhyessä, mikroskooppisessa juoksussa. Kädessäsi on ratkaisu. Tämän pelin tarkoituksena on kasvattaa meidän hyvinvointiamme ja myös muistiamme. Siis pelaa ja päivity – ohessa ohjeet!





Pelaamiseen orientoituminen

Pelin kulku

Peliin osallistujat (1-4) kääntävät kuvaimia kaksi kerrallaan omalla vuorollaan. Pelin tarkoituksena on löytää kuvaparit. Mikäli kuvaimet eroavat, siirtyy vuoro toiselle pelaajalle ja pelaimet käännetään takaisin nurinniskoin. Mikäli kuvaimet täsmäävät, siirretään ne ko. pelaajan haltuun ja pelaaja saa jatkaa. Ohessa seuraa yksityiskohtaisemmat ohjeet.

Pelin käynnistyminen

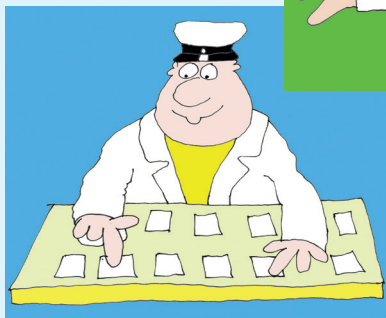
Peli alkaa valitsemalla ensi vaikeustaso: helppo peli tai normaali-peli. Mikäli muistissa on havaittavissa pienentyntä kapasiteettia, käännetään kaikki kuvapuolet ylöspäin. Tällöin pelissä etsitävät kuvaparit löytyvät jokaisella kääntökerralla ja onnistumisen elämys täyttää mielen. Peli on pelattava tällöin kuitenkin yksinpelinä, koska aloittanut pelaaja voittaa aina.

Pelaajien vuoroilu

Normaalipelissä laitetaan kaikki ns. kääntöpuolen kuvaimet ylöspäin ja tehdään kunnollinen sekoitus. Kun pelaimet on asetettu pöydälle siististi, aloitetaan pelaaminen arpomalla aloitaja arpakuutiolla tai muuten. Pelivuoro siirtyy epäonnistuneen kuvainvalinnan jälkeen vastapäivään.



Sekoittaminen



Erikoistilanne 1

Erikoistilanne 1. Yksinpeli

Mikäli pelaajia on yksi, ei pelaajajärjestystä tarvitse arpoa. Yksinpelissä saavutetaan aina maksimaalinen pistemäärä eli sitä ei saa rekisteröidä ns. muistikasaumaan.



Erikoistilanne 2

Erikoistilanne 2. Pelin keskeytyminen pyynnöstä

Mikäli jokin pelaajista huutaa ”Wyrzigröme” ja laittaa kädet kuvan osoittamalla tavalla, keskeytyy peli esim. jääkaapilla käynnin ajaksi. Mikäli pelaaja poistuu pelistä ilman em.toimia, kirjataan hänet pelistä poistuneeksi.

Erikoistilanne 3. Pelin yllättävä keskeytyminen

Joskus tapahtuu arvaamaton, kuitenkin hallittavissa oleva tilanne. Tällainen on esim. pelaimen/pelaajan tippuminen lattialle. Peli keskeytyy ja pelain/pelaaja nostetaan takaisin pöydälle/pöydän ääreen.



Erikoistilanne 3



Erikoistilanne 4

Erikoistilanne 4. Pelin pitkäkestoinen keskeytyminen

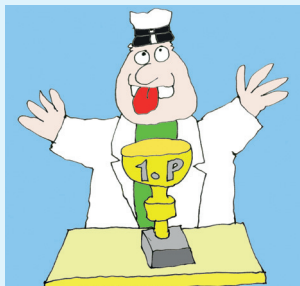
Mikäli esim. meteoriitti rikkoo pelipöydän, keskeytyy peli välittömästi. Peli saattaa jatkua, kun on saatu hankittua uusi, kestävämpi pelipöytä.

Pistelasku ja palkitseminen

Peli loppuu, kun pöydällä ei ole kääntämättömiä pelaimia. Tällöin tehdään pistelasku. Jokaisesta kuvainparista, minkä pelaaja on muistanut itselleen, saa yhden pisteen. Tehdään uusi sekoitus ja pelikierros. Pelaaminen jatkuu, kunnes jokin pelaajista on saanut kokoon pisteitä vähintään 42. Eniten pisteytynyt on pelin voittaja ja saa anoa Suomen Epätieteellisen Seuran jäsenyyttä.



Pisteiden kasautuminen



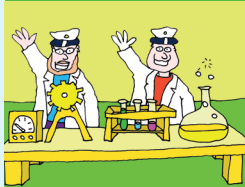
Lopputilanne

Voittajan tulee ilmoittaa pelin pistemääränsä epätieteilijöiden ylläpitämään muistikasaumaan. Kun tämä ylittää 9000 pistettä, nollataan tämä kasauma ja vapautetaan sen käyttämä muistitila maailmankaikkeuden laajenemiselle.

PELAIMET



Epätieteilijöiden Wirallinen paloauto on MAH-50. Huippunopeus vastatuulella on 80 km/h ja myötätuulella yli 100 km/h.



Epätieteilijät valmistavat wappusiman salaisessa laboratoriossa.



Epätieteilijä saa päähänpiston.



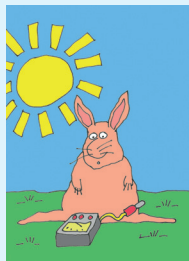
Vappumestari hoitaa epätieteilijöiden keskeistä virkaa. Hän kehittää ja testaa hyödyttömiä ideoita.



Nyt on valmistunut askartelusarja, johon tarvitset saksia. Kun osat liimaa yhteen, syntyy siitä vaivattomasti epämääräinen klöntti.



Jaakko heittää kylmän kiven 25.7. klo 12.00 Kolera-altaalla Helsingissä.



Kojekanii-
nilla on
koje. Sillä
se mittailee
ulottuvuuk-
sia ja mm.
sfäärejä.



Tähtitieteilijät tähyävät taivaalle ja toivovat näkevänsä siellä uuden taivaankappaleen.



Separaattori on epätieteilijöiden juhlakoje. Sittemmin separaattori katosi jäljettämiin.



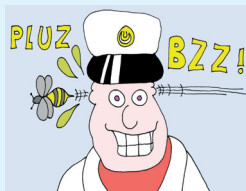
Levitointi on mielenkiintoista. Helpointa on alkaa levitoida kilon punnuksella.



Ulkomaan koordinaatti huolehtii kansainvälisistä yhteyksistä, joita seuralla ei ole.



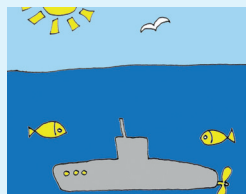
Vahinkoja sattuu, mutta niistä voi epätieteilijä vahingossa viisastua.



Epätieteilijän korvien väli on niin avara, että siitä lennähtää kevätpörriäinen helposti läpi.



VPK on epätieteilijöiden ystävä. Palomiehet ovat aina mukana, kun epätieteilijöillä on ulkokokous.



Epätieteilijät tutkivat ilmakehää pinta-
taa syvemmmältä.

Tilaa lisää muistipelejä hyvinvoinnin ja muistin kasvattamiseksi:
sestilaukset@gmail.com.

© Kuvat Jaakko Koskinen - Toteutus Studio Camera 2013

www.epätieteilijät.fi