

VALOILMIÖT

>> Voisin tilata ambulanssin ja pelastaa hänet, mutta en viitsi, koska överit vetäneellä ei ole mitään, millä maksaa palveluksesta.

Ajatus on vajaa

TÄLLÄ PALSTALLA AJANKOHTAINEN KANSALAINEN TÄYDENTÄÄ AJATUKSET



Mitä on Nokian takana, Tomi Markkola?

1. Pienessä maalaistalossa... vartumista en vaihtaisi mihinkään.

2. Vain lähin ystäväpiirini tietää, että... olen onnellinen.

3. Katsaus vaatekaappini sisältöön osoittaa... että tänäkään vuonna en saanut aikaiseksi kirputorireissua.

4. Nokian takana on... Tyhjäperä, kotikylä.

5. Missä ja milloin vaan voi... oppia uutta ja ottaa virheistä opikseen.

6. Saan säännöllisesti tietoa... tekemättömistä töistä ja maksamattomista laskuista.

7. Kerro kuu... kerro kuinka kauan kestää, kunnes häipyä mun murheeni tään...

8. Otan golf-kentälle mukaan... aina bägillisen väärää mailoja ja palloja.

9. Maailman mahtavin mies... onnistuu organisoimaan asiat siten, että kaikki on balanssissa.

10. Tukalassa tilanteessa minä... yritän poistua hiljaa takavasmalle.

11. Jalankulkijat juuskoot... astu koot lätkäköihin, kiitäkööt asfaltti vetinen. ✘

HEIDI KORMANO

>> Tomi Markkola & Fernet sekä Johnny Guittars esiintyvät Hämyslavalla Nokialla 12.7.

Väärä tulos

TÄLLÄ PALSTALLA JAAMME KOSMISTA OIKEUTTA

Suomi-Namibia 3-1

>> Osanottohan se on aina tärkeintä ja kukunmarjat... Kyllä Suomen voittomarginaalin pitäisi olla suurempi kuin kaksi maalia, kun pelataan naisten rullakiekon maailmanmestaruudesta.

Ei voi edes Martti Ahtisaaren vaikutus nostaa Namibiaa kiekko-maaksi. Ei, vaikka herra olisi vienyt sinne kasan Markon vanhoja mailoja. Mitä suuresti sopii epäillä.

Ei siis mikään ihme, että naisleijonat saivat pataansa Ranskalta 1-3. Onkohan Juhani "Aurinkokuningas" Tamminen siirtynyt rullaillemaan ranskalaisnaisten pariin? ✘

KRISTA LÄHTENKORVA

Törkeää tietoa huumeista

>> UUSI KORTTIPELI PYRKII KUVAAMAAN REALISTISESTI PÄIHTEIDEN VAIKUTUKSIA VIHREÄSTÄ TEESTÄ HEROIINIIN. VOITTAJA PÄÄSEE KORKEIMPIIN FIILIKSIIN. TAI ON AINOA, JOKA SÄILYY HENGISSÄ.

Diilaava narkkari vaihtaa LSD:ni kokaiiniin, jonka annan crack-huoralle, että pääsen pelehtimään hänen kanssaan.

Kun hörppään janooni kaljatuopista, joudun kuutamolle. Joku on livauttanut sekaan PCP:tä, jonka vaikutus ei lakkaa ennen kuin saan hankittua jostain masennuslääkkeitä.

Vieressä kaveri otti yliannostuksen heroiniin. Voisin tilata ambulanssin ja pelastaa hänet, mutta en viitsi, koska överit vetäneellä ei ole mitään, millä maksaa palveluksesta.

NÄIN HURJAA ON meno tamperelaisen Mika Isomaan kehittämässä *Bilekuusi*-korttipelissä.

Tampereen teknillisessä yliopistossa käytettävyyttä opiskeleva Isomaa sai idean peliinsä underground-reiveistä, joissa hän sai varoa, ettei astu sammuneiden teinien päälle.

Pelissä juhlietaan tavallista räjymillä festareilla. Mömmöt kannabiksesta kaljan kautta heroiniin vaihtavat omistajaa, kun huumeidiilereinä häsläävät ammattilaisten lisäksi hipit, pissikset, juopot ja monet muut karikatyyrihahmot.

Crack-huorien lisäksi pelissä seikkailevat myös mafiosot ja muut alamaailman hahmot.

Jos taas poliisit ilmestyvät paikalle, saattaa pelaaja joutua nielämään vaarallisen määrän huumeita peittääkseen rikoksensa.

Tavoitteena on käyttää päihettä niin, että saa kerättyä parikymmentä fiilispistettä ilman, että menettää järkensä, tajunsa tai henkensä.

Se ei kuitenkaan ole aivan yksinkertaista. Mitä enemmän mömmöjä ottaa, sitä enemmän niillä alkaa olla vaarallisia yhteisvaikutuksia.

Jos hyvin käy, saattaa pelaaja viime tipassa nostaa pakasta verensiirto- tai ambulanssikortin, jolla olo ainakin hetkeksi kohentuu.

ISOMAAN LISÄKSI PELIÄ on ollut tekemässä nimettömänä pysyttelevä apusuunnittelija ja kymmenkunta kuvittajaa. Graafikkona toimi Isomaan avovaimo Anna Knappe, jolle pelimaailma oli entuudestaan vieras.

Isomaa on sen sijaan tehnyt tietokonepelejä nettiin vuodesta 1998 ja harrastanut korttipelien lisäksi myös roolipelejä ja larppausta.

Ajatus päihteisien keskittyvästä pelistä lähti puolisoista vuotta sitten vitsistä. Vähitellen Isomaa kuitenkin huomasi idean potentiaalain. Sana suunnitteilla olevasta pelistä levisi ja pelisuunnittelija al-

>> Vasen yläkulma kertoo, minkälaisesta aineesta on kyse. Sienet ovat psykedeelejä. Ruksi tarkoittaa, että aine on laitonta.

ANNA-SOFIA BERNER, TEKSTI MIND ALTERING GAMES, KORTIT

>> Kolikot kertovat huumaavaan aineen hinnan. Sienet ovat aika kalliita.

Psychedelics

Shrooms
Each round when in effect:

- MAOI: Double all Shrooms effects.
- Note: +1 😊 from sex if you have one or more Shrooms cards in play.

Icons: 😊 +1, 😈 -1, ❤️ -, 🧠 -

>> Suu on merkki siitä, että aine nautitaan suun kautta. Muita vaihtoehtoja ovat esimerkiksi polttaminen ja piikittäminen. Käyttötavasta riippuu, kuinka nopeasti aine vaikuttaa.

>> Fiilispisteet.

>> Vaikutus mielenterveyteen. Jos järki menee nolliille, ei voi voittaa, vaikka fiilis olisi taivaissa.

>> Vaikutus sydämeen. Jos menee nolliille, niin kuolema korjaa.

>> Vaikutus aivoihin, eli vireystilaan. Jos menee nolliille, eli tajuttomaksi, ei voi voittaa.

>> Yhteisvaikutukset. Tässä tapauksessa voimakas masennuslääke MAOI tuplaa kaikki sienten vaikutukset. Seksin ja sienten yhdistäminen tuo yhden fiilispisteen lisää.