

# Lemminkäisen kierroksen säännöt

Ennen peliohjeita haluamme kiittää Teknillisen Korkeakoulun (nyk. Aalto-yliopisto) tietoteekkareita heidän alkuperäisen peli-ideansa lainaamisesta. Olemme kuitenkin pyrkineet muuntelemaan ja kehittelemään sitä, jottei meitä syytettäisi kopioimisesta.

Ohjeilla on tapana muuttua koko ajan, eli kaikki paikannimet eivät täysin pidä paikkaansa. (Erinomaisen oleellisia kuitenkin pelin kannalta...?)

## Ohjeet

### 1.0 Pelin ohjaus

Pelin johtamisesta vastaa suulaudestaan tunnettu kisajuomia nauttiva Asteriski. Pelin johtaja valitsee itselleen assistentin, joka auttaa pelin valvomisessa sekä kisajuomien jakamisessa joukkueille. Lisäksi assistentti varastoi tarpeettomaksi jääneet juomat ja tyhjät hylsytyt hyväksi havaitsemaansa paikkaan.

### 1.1 Pelaajat

Peliin osallistuu 4-5 joukkuetta jokaisen sisältäessä 3 pelaajaa.

### 1.2 Pelin kulku

Perusideana on kiertää pelilautaan merkitty reitti mahdollisimman joutuin kahta noppaa heittämällä. Noppien antamasta silmäluvusta edetään pienemmän luvun mukaan. Noppien antaessa saman silmäluvun täytyy ne heittää uudestaan. Matkalla saattaa tulla vastaan oluttölkkejä, jotka joukkueen täytyy tyhjentää heittokierroksen aikana. Mikäli näin ei tapahdu, joukkue jää seuraavan heittokierroksen sivuun.

### 1.3 Toimintarastit

Pelissä voi törmätä myös erilaisiin tehtävärasteihin, jossa joukkueen täytyy tehdä jokin pelin ja pelinjohtajan määräämä tehtävä.

#### 1.3.1 HK

HK:han oli jokaisen opiskelijan toivetyöpaikka, joten tällä rastilla joukkue voi muistella nakkien aromirikasta makua popsamalla pussillisen nakkeja. Aikaa saa kulua heitokierroksen verran.

#### 1.3.2 Esikunta

Matkallan joukkue voi törmätä Sotilaallisen toiminnan tyyssijaan. Täällä muistellemme armeija-aikaa etunojapunnerruksia tehden. Jokainen joukkueen jäsen suorittaa 10 mallikelpoista etunojapunnerrusta. Aikaa yksi heittokierros. TOIMIKAA!!!!

#### 1.3.3 Apteekki

Kuinka ollakaan vatssoissa alkavat jo oluet tuntua. Siispä apteekkiin ja

hiilitabletit jakoon. Tabuja syödään pelinjohtajan hyväksi katsoma määrä. Vatsoja parannellaan heittokierroksen ajan.

#### 1.3.4 Imaamin keinutuoli

Johan jouduttiin oluenottopaikkaan. Täällä joukkue saa nauttia kaksinkertaisen olutannoksen.

#### 1.3.5 IT-palvelut (ent. Tietohallinto, ent. Atk-keskus)

Atk-keskuksen henkilökunta kehitti uuden käyttötarkoituksen korpulle: olutpullon avaus! TKO:n opiskelijoiden on syytä tämä taito osata, joten harjoitellaan. Aikaa avaamiseen ja juomiseen saa tuhrautua yksi heittokierros.

#### 1.3.6 Kaffeli ruokarasti

Nälkäkin saattaa jossain vaiheessa päästä yllättämään. Silloin opiskelijaruokat tulevat apuun ja joukkueet voivat nauttia ravitsevan ruoka-annoksen, jonka pelin järjestäjät ovat yön pimeinä tunteina keitelleet kasaan. Sörsseli koostuu viinasta ja liivateesta sekä tietenkin väriaineesta. Annoksen koko on yksi mukillinen. Syömiseen saa kulua aikaa heittokierroksen verran.

#### 1.3.7 Silmukka

Tämän rastin tullessa vastaan joukkue pääsee ylimääräiselle yliopistonmäen kierrokselle.

#### 1.3.8 POLIISI!

Joukkueen horjuva meno kiinnittää poliisien huomion puoleensa jolloin seuraa jenkkityylinen juopumuksen määrittely. Päihtymistilan tarkistus tapahtuu ensin yhdellä jalalla seisten: kädet levitetään vaakatasoon sivuille, kämmenet ylöspäin. Pää kallistetaan takaviistoon ja vasemman käden etusormella kosketetaan omaa nenänpäätä. Mikäli toimenpide onnistuu, seuraa sakkokaljojen juonti. Peli pysähtyy tarkistuksen ajaksi.

#### 1.3.9 Assari

Jälleen syöntipaikka! Tarkemmat ohjeet löytyy kohdasta 1.3.6.

#### 1.3.10 TYKS

Taistelun tuoksinassa on päässyt tapahtumaan vahinko ja joukkue joutuu näyttämään ensiaputaitonsa sitomalla yhden joukkueen jäsenen pään. Lopputuloksen tarkistaa pelin johtaja assistentteineen ja mikäli tulos ei tyydytä, seuraa sakoksi juomista tai syömistä. Aikaa ensiaputoimiin on yksi kierros.

#### 1.3.11 Suuri rakkaudentunnustus

Hortoillessaan lääkiksen alueella joukkueeseen iskee suuri rakkauden tunne. Niinpä joukkueesta yksi pääsee esittämään spontaanin rakkaudentunnustuksen jollekin pelin läheisyydessä olevalle tytölle tai pojalle. Mikäli pelinjohtaja ei jostain syystä ole tulokseen tyytyväinen,

saa koko joukkue jälleen syötävää tai juotavaa. Peli pysähtyy tämän rastin ajaksi.

#### 1.3.12 Mikro

Ja eikun taas syömään! Tarkemmat ohjeet kohdasta 1.3.6.

#### 1.3.13 Helikopterikenttä

Tässä kohdin joukkue pääsee toteuttamaan itseään ja leikkimään helikopteria. Jokainen joukkueen jäsen levittää kätensä ja alkaa pyörimään ympäri samalla raivokkaasti pöristen. Pöristelyä jatkuu koko heittokierroksen ajan. Niin ja se olutkin pitää muistaa juoda pois.

#### 1.3.14 Hammas

Mitä, ei kai taas?! Kyllä! Jälleen ahmitaan apetta sisuksiin. Tarkemmat ohjeet kohdasta 1.3.6.

#### 1.3.15 Kupittaan asema

Hoiperreltuaan aseman lähettyville, joukkue tuntee polttavan kaukokaipuun pistoksen sisimmissään. Sitä lievittääkseen joukkue tempaisee kunnan yhteisjoikhun. Joikhun sanat ovat ohessa mukana. Mikäli suoritus ei tyydytä pelinjohtajaa, seuraa sakkoa, eli taas syödään/juodaan. Peli pysähtyy joikhun ajaksi.

#### 1.3.16 Riskisport

Ja sitten ohjelmassa seuraa ruumiinkulttuuria. Joukkue pääsee kohentamaan vatsalihaksiaan tekemällä 10 vatsalihasliikettä. Aikaa saa kulua heittokierroksen verran.

#### 1.3.17 Takapakki

Peliin on heitetty epämääräinen määrä kohtia, johon osuessaan joukkue joutuu ottamaan merkin osoittaman määrän takapakkia, eli palaamaan pelissä taaksepäin.

### **1.4 Pelin loppu**

Pelin voittaa se joukkue, joka saapuu ensiksi maaliin. Palkinnoksi joukkue saa mainetta ja kunniaa... sekä jotain seuraavaa aamua varten.

### **1.5 Juomista**

Pelissä juodut oluet maksaa yleensä joukkue itse. Mikäli erityisistä syistä oluet tarjotaan pelaajille kiinnitetään erityistä huomiota siihen, että olut myös juodaan, eikä kaadeta hukkaan. Mikäli väärinkäytöksiä kuitenkin tapahtuu joutuu joukkue maksamaan tuhoamansa juomat.

### **1.6 Vastuu**

Pelin johtaja assistentteineen eikä myöskään \* ry vastaa kilpailijoiden terveydestä tai hengestä. Edellämainitut eivät myöskään vastaa rikkoutuneiden pullojen tai pelaajien ylenantamisesta johtuvista sotkuista tai häiriöistä.

## **1.7 Copyright (c)**

Lemminkäisen kierros-pelilaudan tekijät Kimmo Erola ja Jukka Tolonen luovuttavat kaikki oikeudet pelin käytöstä sekä edelleenkehittämisestä \* ry:lle. Sääntöjä on viimeksi päivitetty maaliskuussa vuonna 2014 hallituksen toimesta.