PÄIVÄSTÄ TOISEEN

Olen pelannut nyt pari kuukautta ja aion pelata ainakin siihen asti, kunnes saan hevosia. **HELMI POUTANEN HAY DAYSTÄ**

11.12.13

Aurinko nousee

Helsingissä kello 9.14
ja laskee kello 15.13
Oulussa kello 10.15
ja laskee kello 14.07

Päivän sana

11.12. Silloin aukenevat sokeiden silmät ja kuurojen korvat avautuvat, rampa hyppii silloin kuin kauris, mykän kieli laulaa riemuaan. Jes. 35:5–6
12.12. Älkää heittäkö pois rohkeuttanne, sillä se palkitaan kerran runsaasti. Kestävyys on teille tarpeen, jotta pystyisitte täyttämään Jumalan tahdon ja siten saisitte omaksenne sen, minkä hän on luvannut. Hepr. 10:35–36

Nimipäiviä

Tänään keskiviikkona: Tatu, Daniel, Taneli
Huomenna torstaina: Tuovi

Mietelause

Paras tapa pitää sanansa on olla antamatta sitä.

Napoleon Bonaparte

Lähetä merkkipäiväilmoitus Maaseudun Tulevaisuuteen
Merkkipäiväpalstalla julkaistaan vain päivänsankarin suostumuksella lähetettyjä merkkipäivätietoja. Kirjallisesti lähetettävissä tiedoissa tulee olla merkkipäivän viettäjän nimi, ikä, merkkipäivän ajankohta, titteli, kotipaikka ja mahdollinen lyhyt maininta merkkipäivän vietosta. Valokuvaksi käy mustavalko- tai värikuva, koolla ei väliä. Palsta on maksuton. Merkkipäivätiedon tulee olla toimituksessa viimeistään viisi päivää ennen lehden ilmestymistä. Tiedot postitetaan osoitteeseen: Maaseudun Tulevaisuus, ”Merkkipäivät”, PL 440, 00101 Helsinki, tai lähetetään sähköpostilla osoitteeseen *merkkipaivat@maaseuduntulevaisuus.fi*.

Maatilapeleistä tuli hittejä

Ihmiset muuttavat kaupunkeihin, mutta virtuaalielämässä maaseutu kiinnostaa.

Lapsille ja vanhemmillekin on tarjolla useita pelejä, joissa voi leikkiä viljelijää. Osa niistä on tietokoneella, mutta myös lautapelit vastaavat ajan huutoon.

Vuoden perhepeliksi on valittu Super Farmari, joka tosin on enemmän keräily- kuin viljelypeli.

Vuoden lelut ja pelit valitsee 42-jäseninen Suomen leluyhdistys, ja loppuvuoteen ajoittuvalla valinnalla on ilmeisen kaupalliset tarkoitukset.

Super Farmari on oikeastaan vanha peliklassikko Puolasta. Sillä on oikea historiakin, joka juontuu vuoteen 1943. Saksa oli miehittänyt Puolan, Varsovan yliopisto suljettiin ja matematiikan professori Karol Borsuk menetti työnsä. Elättääkseen perhettään hän kehitti Pieni maatila -pelin, jonka vaimo kuvitti ja valmisti perheen kotona. Tilauksia tuli tiheään.

Maatilapelin luultiin kadonneen Varsovan kansannousun kaaoksessa, mutta vuosien jälkeen sitä löytyi yksi kappale kaupungin ulkopuolelta, ja peli otettiin uudestaan tuotantoon. Suomessa Super Farmari ilmestyi ensi kertaa nyt 70 vuotta syntymänsä jälkeen.

Viljele, hoida ja myy

Lautapelejä useammin lapset pelaavat nykyään tietokoneilla, ja koneellekin on tarjolla maaseutumeininkiä.

Suomalainen Supercell aloitti tablettipelien kehittämisen vuonna 2011, ja jo marraskuussa kuoriutui kultamuna: Hay Day (Heinäpäivä), josta tuli hetkessä yhtiön toinen myyntimenestys, Amerikan listahitti ja miljoonabisnes.

Pelaaja viljelee maata ja kasvattaa eläimiä, jalostaa raaka-aineita, myy lopputuotteita ja saa rahaa maatilansa kehittämiseen.

”Palaa luontoon ja koe maaseudun rauha ja yksinkertainen elämä”, Supercell mainostaa.

Hay Day on ilmainen, mutta oikealla rahalla voi nopeuttaa pelaamistaan ostamalla virtuaalirahaa ja -timantteja. Ilmeisen moni tekeekin niin.

Hay Day on saatavilla App storesta ja Google playstä.

Vastaavanlaisia pelejä ovat myös Farmerama ja Farmville. Kaikille niille on yhteistä viljely ja eläintenhoito, hieno grafiikka ja mukana olemisen tunne.

Supercellin **Ilkka Paanasen** mukaan Hay Day haastaa Zyngan Farmvillen siinä, että Hay Daytä ei pelata vain hiirellä, vaan kosketusnäytöllä. Tablettien ja kännyköiden – iPadin ja iPhonen – kosketusnäyttö on yhtiön peliperusta jatkossakin.

Yhteispeliä kouluihin

Luontoon sijoittuu myös keskiuusmaalaisten opettajien, oppilaiden ja peliyritys Eduplussan kehittämä Saarella. Sitä kuvataan oppimispeliksi, jossa ei pärjää yksin.

Nettipeli on tarkoitettu kehittämään oppilaiden yhteistyötaitoja ja auttamaan ryhmäytymistä, sillä sitä pelataan luokan tai muun ryhmän kanssa. Koulujen välillä järjestettiin marraskuussa jopa turnauksia.

Saarella-pelin on rahoittanut Opetushallitus, ja vaikka sen kokeilualuetta on ollut Keski-Uusimaa, se on tarkoitettu pelattavaksi kaikissa Suomen peruskouluissa. Pelin kotisivuilta löytyy esittelyvideo ja ohjeita opettajille.

Pelin tekijöiden mukaan sopivinta kohderyhmää ovat peruskoulun 4.–9.-luokkalaiset sekä toisen asteen oppilaitokset. Peliä pelataan tietokoneilla tai iPadeilla, ja yksi pelikerta kestää puolisen tuntia.

EIJA MANSIKKAMÄKI

MARKKU VUORIKARI

Nettipelit koukuttavat, mutta lautapelitkin pitävät pintansa. Superfarmaria koepelanneiden Anna (vas.), Onni ja Helmi Poutasen mielestä peli tarjoaa sopivasti jännitystä.

Vuoden perhepelissä vaihdetaan eläimiä

Super Farmari on perinteinen lautapeli. Pelitaidoiksi vaaditaan kuitenkin enemmän taktikointia ja pettymyksen sietoa kuin viljelijän arjen tuntemista. Ideana on nimittäin kerätä eläimiä, ei hoitaa niitä tai maata.

Myös tuurilla on ratkaiseva merkitys, minkä vuoksi vuoden perhepeliä on jo ehditty moittia vanhentuneeksi, ylipitkäksi ja turhauttavaksikin.

Meidän perheemme 6–9-vuotiaiden kesken siitä tuli kuitenkin suosittu.

Jokaisella pelaajalla on pelilauta, jolle kerätään yksi laji kutakin eläintä: kani, lammas, sika, lehmä ja hevonen. Voittaja on se, joka saa ensin lauman kasaan.

Pelaaja saa lisää eläimiä vaihtamalla tai heittämällä kahta 12-kylkistä noppaa. Lauma kasvaa nopeammin, jos eläimiä sattuu jo omistamaan. Helpoimmin lisääntyvät – yllättäen – kanit, joita voi vaihtaa muihin eläimiin. Vaikeinta on saada hevosia.

Mutta: nopasta voi tulla myös kettu, joka napsii pelaajalta kanit, tai susi, joka syö myös possut, lampaat ja lehmät. Lauman turvaksi voi hankkia isoja ja pieniä koiria, jotka suojaavat pedoilta.

Tässä ja eläintenvaihdossa onkin pelin taktikoinnin paikka: pitää osata tehdä vaihdot oikeaan aikaan. Aloitteleva äiti vaihteli eläimiä niin innoissaan, että jäljelle jäi vain koiria eikä yhtään kotieläintä. Lapsilauma sai makeat naurut.

Peli on värikäs ja hauskannäköinen, mutta nopassa suden ja ketun hahmoissa on tulkinnanvaraisuutta. Myös pelin säännöt vaikuttavat luettuna uuvuttavan mutkikkailta, mutta kun vauhtiin pääsee, idea aukeaa helposti.

Miinusta myös siitä, ettei koiramäärä täsmää peliohjeen eikä oikaisukirjeenkään määrään. Pärjäilemme silti kahdella isolla ja neljällä pienellä.

EIJA MANSIKKAMÄKI

Pekonia ja popcornia maatilalta

Hay Day on maatilapeli, jossa pyritään saamaan omasta maatilasta mahdollisimman hieno ja iso. Ajatuksena on saada omalle farmille paljon rahaa ja timantteja joilla voi ostaa eläimiä, koneita ja kasvimaata.

Voin ostaa esimerkiksi possun, ja kun siitä tulee iso, siitä saa pekonia, jonka voi sen jälkeen myydä.

Myös munia, sokeria, maissia, maitoa, juustoa, keksejä ja porkkanoita voi myydä, mutta myynnin voi aloittaa vasta tasolla 7.

Eläimiä voi ostaa eri tasoilla. Pelissä on kettu joka pelästyttää eläimet.

Maatalouskoneilla voi tehdä rehua kanoille, lehmille ja possuille, ja maatilalla on myös popcorn-, lettu-, leipomo- ja meijerikoneita.

Peli on yksinpeli, mutta pelin sisällä voi käydä muiden farmeilla ostoksilla.

Pelissä on 100 tasoa, ja yhdessä illassa voi päästä eteenpäin useita tasoja.

> Aarrearkuista saa yllätyksiä, esimerkiksi rahaa, kirveitä, lautoja ja lapioita.

Hay Day on helppo oppia pelaamaan kokeilemalla. Minusta on kiva ostaa ja myydä ja katsoa, kun vaikkapa maissi kasvaa. Aarrearkuista saa yllätyksiä, esimerkiksi rahaa, kirveitä, lautoja ja lapioita. Olen pelannut nyt pari kuukautta ja aion pelata ainakin siihen asti, kunnes saan hevosia. Minulle riittää ilmaispeli.

Peli näyttää kivalta ja siinä vaihtuu itsekseen taustat esimerkiksi jouluna ja halloweenina.

HELMI POUTANEN, 9

Saarella tarvitaan yhteistyötä

Saarella on tietokonepeli, jossa joukko ihmisiä haaksirikkoutuu saareen. Pelastajat tulevat hakemaan ihmiset vasta 15 kuukauden päästä.

Ennen kuin pelastajat tulevat saarelle, saaressa täytyy tutkimalla löytää kiviä ja puita, joista sitten voi tehdä rakennuksia. Täytyy myös löytää ruokaa. Sitä saa kalastamalla kalaa merestä tai voi kyntää ja viljellä peltoa, josta sitten saa viljaa.

Pelissä tarvitaan yhteistyötä ja monta tietokonetta. Joka kuukauden kuluttua järjestetään äänestys, rakennetaanko leirinuotio vai suoja vai koulu. Kuukausi ei ole kuitenkaan pelissä kovin pitkä, joten toimintoja pystyy tekemään aika vähän.

Kerätyt puut ja kivet menevät yhteiseen varastoon. Kiviä saa louhoksesta ja puuta metsästä. Peli loppuu kun pelastajat tulevat.

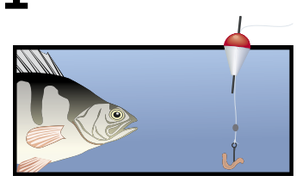
Pelissä ei ole voittajaa, mutta pelaajajoukko voi saada hymiöitä. Pelissä on hauskaa yrittää pärjätä loppuun asti ja pitää hymiöt korkeilla pisteillä.

Huono puoli on se, että haaksirikkoutuneita ihmisiä ei näy saaressa esimerkiksi kävelemässä.

ALIINA MANSIKKAMÄKI, 9

KALAJUTTU

Voissa paistetut muikut, osa 1



”Tyyntä kuin piimälasissa soutaisi”, sanon Liinalle. Liina nyökkää. Hän on valmis vesille, vaikkei ole veneellä aikaisemmin soutanutkaan. Takana on puolen vuoden kuivaharjoittelu kuntosalilla alataljassa.

Ostin tänään muikkuverkot. En ole koskaan kalastanut verkoilla, mutta olen kirjoittanut aiheesta kalastajien keskustelupalstalla. Nimimerkki muikkumies-97 neuvoi kysymään paikallisilta kalastajilta kalapaikoista. Naapurimökin Pentti on pitänyt katiskaa vuosia saman kiven vieressä. Muikkuja ei ole tullut, mutta ahvenia kyllä.

”Muikkuja tulee tuolta”, Pentti sanoi ja osoitteli kirkonkylälle päin. Sain Pentiltä vielä kaksi verkkoa lainaan. Ne olivat yhä kaupan paketissa.

Liina kiskoo venettä pitkin tyyntä järven pintaa. Ohjaan melalla. Pysähdymme järven keskikohdalle. Mittasin syvyyden Pentin kanssa kaikuluotaimella jo alkukesällä. Pentti sai luotaimen halvalla, vaikka se oli testivoittajamalli. Verkkoankkuri molskahtaa veteen ja saa järven pintaan eloa. Säikähtynyt salakka hyppää ilmaan. Se tuntee kalamiehen sisälläni, pakenee saalistajaa.

Kiinnitän ankkuriin lippupoijun. Laitan siihen verkon kuten oli keskustelupalstan havainnekuvassa. En muista yksityiskohtia. Tarkistan kuvan puhelimella. Kolmegee ei toimi. Liina heittää airolla vettä päälleni. Puhelin kastuu.

”Laita se verkko veteen”, Liina sanoo.

”Souda käteni suuntaan”, sanon Liinalle ja viittilöin kirkonkylälle päin. Vene kiemurtelee kuin sisilisko rantakivellä.

Nimimerkki Viäräleuka neuvoi laskemaan verkon järven pinnan ja pohjan väliin. Toinen pää lähelle pintaa ja toinen syvemmälle säätökohoilla. Ostin kohotkin tänään. Ensimmäiseen laitan metrin narun ja seuraaviin pitemmän ja pitemmän narun. Verkko katoaa nopeasti tummaan veteen.

”Helppoa kuin heinänteko”, sanon vaikken ole heinää koskaan tehnytkään. Mökillä on työnnettävä ruohonleikkuri.

”Voin lähteä aamullakin, jos lämmität saunan ja kannat vedet”, Liina sanoo.

”Hyvä, lasketaan vielä Pentin verkot”, minä sanon. Kalan liikkeet tunnistaa luonnonmerkeistä. Saaressa on verkkovaja. Läheltä täytyy siis saada kalaa. Ei kalattomaan järveen olisi vajaa tehty.

> Verkkoankkuri molskahtaa veteen ja saa järven pintaan eloa.

Liina soutaa rantaan. Lyön pohjaan kepin ja kiinnitän verkon siihen. Toinen verkko tulee jatkoksi, päähän hilseshampoopurkki ja toiseen päähän hoitoainepurkki. Muita ei ollut. Liina on alkanut pestä hiuksiaan koivunlehtivedellä. Minäkään en saa kemikaalisekoituksia enää käyttää.

Liina soutaa selälle ja minä nostelen verkot veteen. Rannassa on matalaa, verkon yläpuru jää pinnalle. Narulla on muistaakseni joku naisen nimi. Tarkistan Wikipediasta. Luuri on vielä kostea.

”Ota profiilikuva minusta ja paulasta”, sanon Liinalle. Kurotan puhelinta Liinalle, se lipeää kädestäni laidan yli veteen.

”Se oli vanha malli”, sanon Liinalle. Hän alkaa soutaa kohti mökkiä. Minä ohjaan melalla perästä.

Laitan saunaan puita ja keitän teetä. Avaan läppärin mökin kuistilla. Tarkistan, onko kukaan kommentoinut iskukoukkukeskustelua, jonka aloitin. Viestejä on kuusi.

”Vastaan nopeasti, tulen sitten saunaan”, sanoin Liinalle. Liina kantaa vettä saunaan.

”Unohditko jotakin”, Liina sanoo. ”Ai niin, mitä teetä otat?”

Liina ei vastaa, laitan minttua.

Kun Liina tulee saunasta, tee on jo kylmää. Liina heittää teen kaiteen yli ja menee petiin. Että jaksaa taas aamulla soutaa, minä ajattelen.

Saan kirjoitettua viestit ja menen saunaan. Tuli on saunanpesästä sammunut. (Jatkuu)

TERO SAVOLAINEN
Helsinki

RAHAPELIT

Kierros 50

Vihjeemme: 1-s. 64-s.

1 Chelsea – Crystal P	1	1	
2 Newcastle – Southampton	1	1	
3 West Ham – Sunderland	x		x
4 Cardiff – West Bromwich	x	1	x
5 Everton – Fulham	1	1	
6 Blackpool – Queen's PR	2		x 2
7 Bournemouth – Birmingh.	1	1	
8 Watford – Sheffield W	1	1	
9 Charlton – Derby	2		2
10 Doncaster – Leeds	x		x 2
11 Blackburn – Millwall	1	1	x
12 Nottingham – Ipswich	1	1	x
13 Huddersfield – Reading	1	1	x

Peliaika päättyy la 14.12. klo 16.55.

Oikeat tulokset:

Kierros 49

Vakio: 211 x11 xxx 1112

Lotto: 1, 5, 9, 12, 14, 22, 26

Lisänumerot: 4, 28

Lauantai-Jokeri: 7 4 5 7 9 7 0

Toto75:		poissa
1. lähtö:	1	6
2. lähtö:	4	11
3. lähtö:	6	–
4. lähtö:	4	10
5. lähtö:	1	9
6. lähtö:	7	6, 9
7. lähtö:	7	6, 12

MENOT

Koira 2013 -tapahtuma 13.–15.12. Helsingin Messukeskuksessa.
Satakuntalainen joulutori Porin Eetunaukiolla 14.–22.12. Avajaiset 14.12 klo 12.
Käsityöläisten joulutori 14.–15.12 klo 11–18 Jyväskylässä Kauppakatu 25.
Tarinoita entisajan jouluvalmisteluista sekä venäläisistä räsynukeista Luostarinmäen käsityöläismuseossa Turussa 14.–15.12.
Falkullan kotieläintilan joulurauhan julistus 14.12. klo 10–15 Helsingissä.
Joulupukki vierailee Uudenkaupungin automuseossa 15.12. klo 12–15.
Esitelmä talonpoikaisesta joulusta maatalousmuseo Sarassa Loimaalla 29.12. klo 13.

Joulupiparit voi hakea myyjäisistä, jos ei itse halua leipoa.

MT

Vuoden sotakirja kertoo puolalaisesta sotilassuvusta

Tämänvuotisessa vuoden sotakirja -äänestyksessä voiton vei kokenut sotakirjailija **Robert Brantberg** puolalaista sotilassukua olevan Arnold Majewskin elämäkerralla.

Everstiluutnantti Arnold Majewski, Rukajärven legenda piirtää henkilökuvan komentajasta, josta on kerrottu enemmän tarinoita kuin kenestäkään muusta suomalaisesta ratsumiehestä marsalkka Gustaf Mannerheimia lukuun ottamatta.

Brantbergilla on vakiintunut ja aktiivinen lukijakunta ja takana yli 20 teosta. Edellisen kerran vuoden sotakirja -palkinnon hän sai vuonna 2009 inkeriläisestä kaukopartioritari Mikko Pöllästä kertovalla kirjalla.

Toiseksi äänestyksessä nousi tänä vuonna Tieto-Finlandian voittanut historioitsija **Ville Kivimäen** teos Murtuneet mielet ja kolmanneksi viime vuosikymmenen suosituimman sotasankarin, Mannerheim-ristin ritari Lauri Törnin alkuperäisen elämäkertatrilogian uudistettu ja yhdistetty laitos Lauri Törni 1919–1965, jonka ovat kirjoittaneet **Kari Kallonen** ja **Petri Sarjanen**.

Vuoden sotakirja -palkinto on jaettu vuodesta 2006 alkaen. Sotasankari.fi -sivuston äänestykseen osallistuu vuosittain lähes tuhat sotakirjojen ystävää. Viime vuonna palkinnon voitti viimeisestä Mannerheim-ristin ritarista Tuomas Gerdtistä kertova teos. **MT**

OIKAISU

Juhlakuvassa Tarmo, ei Tauno Tolvanen

Maanantain lehdessä oli nimivirhe Tampere-talon itsenäisyyspäivän juhlista kertovan jutun kuvatekstissä. Rantasalmelainen kalastaja on **Tarmo Tolvanen**, ei Tauno.

Toimitus pahoittelee virhettä.

MT