

WAPPU-

BLANKKI

2/2024



SISÄLLYS

- 3 Pääkirjoitus
- 4 Puheenjohtajan palsta
- 5 Wappuvinkit
- 7 Blankon kevätexcu 2024
- 8 Qt Academy: Luomme tulevaisuuden digitaalisia kokemuksia
- 10 Reivijuttu
- 16 Hallitusnaamasto
- 18 Renatan Kiina-haastattelu
- 20 Blankki testaa: Matti-Challenge
- 25 Matti-Challenge ohjeet
- 30 Blankin Wappupeli



Blanko sosiaalisessa mediassa

- /blankory
- @blanko_ry
- blanko.fi
- blankki@blanko.fi

Päätoimittaja
Ernesti "kah" Komulainen
paatoimittaja@blanko.fi

Toimitus
Aleksi "AMW" Kantola
Elias "Elmu" Viitames
Hanna "Ankka" Ollikainen
Iivo "Fyzix" Setälä
Ilari "Ilpo" Keronen
Samuli "same" Kummu
Susa "suzu" Kilpiä
Tommi "Läntinen" Lämsä
Tuomas "Tume" Aho
Tuomas "twomas" Rosbacka

Kansi
Hanna "Ankka" Ollikainen

Taitto ja grafiikka
Veera "veeramou" Kiiskilä
Susa "suzu" Kilpiä
Ernesti "kah" Komulainen
Tuomas "twomas" Rosbacka

Painosmäärä ja paino
70 kpl, Monisto Oy

Julkaisija
Blanko ry

Blankki on puolueeton ja riippumaton opiskelija-ainejärjestölehti. Blankin testit ja vertailut perustuvat kansainvälisesti verifioituihin menetelmiin ja ohjelmistoihin. Blankki ilmestyy säännöllisen satunnaisesti. Lehti ei vastaa tilaamattoman materiaalin säilyttämisestä eikä palauttamisesta. Julkaisemamme artikkelit, ohjeet ja vinkit on tarkastettu huolella, mutta emme kuitenkaan takaa niiden virheettömyyttä emmekä vastaa esiintyneistä virheistä. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla. Tarjottu tai tilattu aineisto hyväksytään julkaistavaksi sillä ehdolla, että sitä saa korvauksetta edelleen käyttää lehden www-sivustolla ja lehden tai sen yksittäisen osan uudelleenjulkaisun tai muun käytön yhteydessä toteutus- tai jakelutavasta riippumatta. Toimitus laittaa pyytämättä lähetettyjä kirjoituksia ja kuvia nettiin, ellei hukkua niitä ennen sitä. Blankki ei edusta Blanko ry:n tai kenenkään muunkaan virallista kantaa.

PÄÄKIRJOITUS

Ernesti "kah" Komulainen



Tässä se nyt on - Blankin vuoden 2024 tuotantokauden Wappu-spe-siaali! Paketti hienostuneeseen Blankolaiseen makuun toimitettua hauskuuttavaa ja oivalluksen lättys-yöttöjä heittävää sisältöä. Avaatpa lehden Blankon Wappu-saunassa tai sitten oleskellessasi jossain muualla, kutsu it-sesi kahvikupilliselle tai vaikkapa sima/spörde-lasilliselle, ota hyvä asento, vedä syvään henkeä, rentouta hartiasi ja vietä nautinnollinen lukuelämyshetki Wappu-Blankin parissa.

Hei muuten... ei ole tarkoitus keskeyttää rentoutumistasi, mutta olethan muis-tanut laittaa siman jo pöhisemään? Jos et, tässä resepti: 4l vettä, 3dl fariinisoke-ria, 3dl sokeria, herneen kokoinen pala hiivaa, 3 sitruunan mehu, rusinoita. Kiehauta noin puolet vedestä ja liuota sokerit. Sitten sekaan sitruunamehu, loppu vesi ja vesitilkkaan liuotettu hii-va. Peitä ja anna tekeytyä huoneenläm-mössä vuorokausi. Puhdista pullot tai muu pönikkä. Sit pullota ja laita pulloihin teelusikka sokeria ja rusinoita. Pidä pullot/käymisastia huoneenlämmössä ja sima on valmista n. 3 vuorokauden päästä, kun rusinat ovat nousseet pin-taan.

Noniin nyt kun sima hymyillen pulppui-lee käymisastiassa - voit taas rentoutua ja seurata wappu-blankin viihtymisen majakkavalona loistavaa tekstisisältöä. Tämä lehti on muuten varsinainen puu-hapaketti! Löytyy mm. Matti Nykäsen (RIP) vaihe rikkaasta elämästä ammen-

tava Matti-juomapeli. Peli on sit vaike-usasteeltaan tasoa Garmisch-Parten-kirchen ja seurauksena voi iskeä katkera Haponen. Jos kuitenkin päätätte ryh-tyä leikkiin niin Blankki on tarjonnut sii-hen oivallisen info-paketin sääntöjen ja dokumentoidun pelikerran muodossa.

Lehdestä löytyy myös Blankon PJ:n terveiset, terveiset Elektrobiltä, Wap-puvinkkejä, Renatan terveiset Kiinas-ta, Wappu-peli, livon terveiset reiveiltä sekä terveiset kevätexculta. Kuten huo-mata saattaa, lehdessä on paljon ter-veisiä. Pysykää muuten terveenä! Se on wapun aikaan erittäin tärkeitä! Tervei-siä siis vielä tähän loppuun minultakin. Vietetään wappu hauskuutusta sääste-lemättä, mutta muistakaamme myös välillä balanssata relaxaten! Nähdään Uggabuggan lakituksessa sekä muissa Blankon Wappumenoissa! 🐾



Puheenjohtajan palsta

Aapo "Appotux" Nyman



Moro vaan kaikille! Taas kuulee meikäläisestäkin tällä palsalla. Toivottavasti on Wappu lähtenyt itse kullakin vauhdikkaasti käyntiin. Otetaas tähän palstaan pieni wappuinen juomapeli: Ota hörppy aina kun kohtaats sanan "Wappu". :D

Kirjoitushetkellä Wappuun on vielä kuukausi, mutta nyt on juuri otollinen hetki muistella lemppari Wapputapahtumia. Wapputapahtumia on moneen lähtöön, joten kannattaa osallistua ja suunnitella aikataulua sen mukaan. Martta- ja tosimiesillassa pääsee hyvässä seurassa ompelemaan merkkejä, jotta Wappuna haalarit näyttäis entistä paremmalta, joskus on jopa huollettu pyöriäkin porukalla Wapun ralleja varten. Jos on Wappukorkeakhylytyrin ystävä, niin ehdottomasti kannattaa osallistua viini- ja juustoiltaan. Urheilemaankin pääsee wappuna prosen sou-tujen merkeissä. Wapun aikana järjestetään myös nälkäisille wappuselviytyjille Wappugrillausta ja hengähdystauko Wapun välipäivädiskon merkeissä (٩و٩)

Tätä wappuista palstaa luet luultavasti Wappusaunassa nauttien Wappuspördestä ja Wappusimasta. Wappusaunan yhteydessä lakitetaan apinapatsas eli kutsumanimeltään Ugga Bugga. Ugga Buggan mahtavan katseen alla julkistetaan myös vuoden fuksi ja piocosika ja -porsas. Wappuaattona kurjenjuotossa pidetään puheita ja juotetaan kurkia. Tässä wapputapahtumassa

jaetaan myös 1337 fuksipistettä keränneille "1337-fuksi" merkki ja julkistetaan fuksipistekisan voittajat. Joko Fukseilla jännittää?

Blankon wapun ulkopuoleltakin löytyy mahtavia wapputapahtumia. Ehdoton suosikkini on OLuTin Wappusuunnistus ja sen jatkot "AAAAAAK". Ai etkö ole Wesibussia kokenut? No kannattaisiko käydä nopee? Eli kannattaa seuralla muidenkin kiltojen Wappumeininkejä ja osallistua!

Joko tuli selväksi, että on Wappu? Jos selvisit tänne wappuisen PJ palstan loppuun asti, tyhjennä juomasi ja ota päälle mukillinen vettä. Nauttikaa wapusta ja näemme näillä palstoilla sitten taas syksyllä! 🍷



Samuli "same" Kummu

Mikä se on? Onko se lintu? Onko se lentokone? Onko se Teräsmies? No ei, se on Wappu! Mieltä järisyttävä mayhem jota wapuksi kutsutaan, on taas täällä! Tässä olisi tarjolla vinkkejä vapun viettoon ja siitä selviämiseen jo useamman sukupolven takaa!

WAPPUDOKUMENTAATIO AKA SUUNNITELMA

Kenties jopa lääkärin suosittelu, unenlaadusta ja omasta jaksamisesta huolehtimiseen tarvittava wappudokumentatio, on hyvä tehdä etukäteen. Wappu ei tunnetusti lobu mutta oma jaksaminen loppuu aikanaan.

WAPPUBINGO

Bingo tuo lisää hauskuutta kaikkeen, erityisesti wappuun. Kerää lista hassuisista wappusattumuksista, laita ne bin-

gogeneraattoriin ja tulosta paperille. Sitten vaan kavereille jakoon ja kisailemaan!

WESIBUSSI

Kiertää! Humppaa jumppaa ja juma-laista skumppaa. Wesibussin pidempiin ajoihin saa jonottaa jo ennen vappua, mutta myös normaaliajot ovat mukavia. Wesibussi kannattaa kokea ainakin kerran elämässä.

KIRKKOVENESOUDUT

Tahdissaaa sou-taa! Nimestäkin voi jo arvata, että soudetaan kirkkoveneellä. Perinteinen wapputapahtuma, johon kannattaa osallistua! Tule siis soutamaan Blankon joukkueeseen ja näyttämään muille mistä puusta meidän kiltta on veistetty. PS. Muistakaa megafoni!

OLUTIN WAPPUSUUNNISTUS

Suunnistaminen on aina hauskaa. Tässä fuksit pääsee olemaan lahjottavana rasteilla ja vanhat suunnistaa. Muistakaa asut!

MARTTA- JA TOSIMIESILTA

Tämä on useimmiten se tapahtuma, joka starttaa Blankon wapun. Haalari-merkkien ompelua ja pyörien korjailua rennoissa merkeissä.

VIINI- JA JUUSTOILTA

Yhteistoimintaa rakkaiden kultulaisten kanssa viinin ja juuston äärellä. Tarjolla viinejä ja juustoja, mutta kannattaa tuoda omatkin. Oikein mainiot kekkerit.

VÄLIPÄIVÄDISCO

Täällä muistellaan menneitä ja nautitaan kiltiksen tunnelmasta. Kiltisbileet on aina hyviä.



LAITOSSIMAILUT

Simaa ja munkkia tarjolla Tietotalossa niin opiskelijoille kuin henkilökunnallekin. Menkäähän jututtaa henkilökuntaa ja sanomaan sananne kurseista.

WAPPURILLAUS

Onko näläkä? No tuuppa rillaamaan! Blankon grilli on kuuma.

WAPPUSAUNA

Blankon ikiomat talobileet! Talo täynnä Blankolaisia ja yleensä muitakin kiltoja! Mitä muuta voisi enää toivoa.. Sanoiko joku spørde?

APINAPATSAAN LAKITUS

Blankon perinteinen tapahtuma wappusaunan yhteydessä. Täällä palkitaan vuoden fuksi ja julkistetaan vuoden piocoporsas ja -sika. Apina saa lakin ja puheita pidetään. Jokaisen Blankolaisen täytyis kokea tää ainakin joskus.

KURJENJUOTTO

Kurjilla on janu! Blankon perinteinen tapahtuma. Fuksipistekisan voittaja julistetaan kurjenjuotossa, joten ole paikalla!

TORIPOLLIISIN KÄTTELY

Ookkonää jo muistanu tervehtiä toripolliisia? No jos on jäänyt välistä nii sen voi suorittaa 1.5. klo 02:22:22. Eipähän tartte yksin torilla seisoskella keskellä yötä.

ASEMATUNNELIN ÖRINÄT

Örinää asematunnelissa 1.5. klo 03:33:33. Mystinen tapahtuma. Ole paikalla tai ole neliö.

Here we go again: **Pahoinvointia maalla, merellä ja bussikin hajosi** – Blankon kevätexcu 2024

Tuomas "Tume" Aho

Blanko kävi jo perinteeksi muodostuneella kevätexculla Tallinnassa 5.–7. huhtikuuta, tässä joitain paloja reissulta.

Helsinki:

Blankon kevätexcu 2024 starttasi perjantaina talvisissa tunnelmissa yliopistolta klo 02.00 suuntanaan ensin Helsinki ja sitten Tallinna. 50 unirytmää uhmannutta Blankolaista saapui aamupäivällä Helsinkiin, jossa voitiinkin todeta sään rakenteen muuttuneen. Lunta satoi horisontaalisesti ja pakollisen turistikuvan jälkeen suurin osa menikin tauolle Tiedekulmaan ennen Solitan yhteistyökumppaniesittelyn alkua. Yritysvierailu sai kiitosta ja core kompetenssien ohessa selvisi myös niin mediaanit palkoista kuin autopreferenssit.

Solitalta lähdimme ensin terminaaliin ja siitä laivaan. Osa lähti testaamaan laivan buffetin, mutta 17m/s tuulen luoma merenkäynti yhdistettynä viiniin ja äyriäisiin toi jo kuvaa siitä, mitä matka oletettavasti monelle toisi — pahoinvointia.

Tallinna:

Tallinnassa hotelli oli muutaman minuutin kävelymatkan päässä (näppärää) ja vieressä oli Superalko (vielä näppärämpää). Bussin penkkien ja laivan lattian jälkeen sänky tuntui vaarallisen hyvältä, joten pienen koomaushetken

jälkeen suurin osa lähti kaupungille. Ekanä iltana suunta oli Route 13 Bar&Grillin, Labor-barin ja Club Müntin pyhä kolminaisuus — tästä ei sen tarkempia muis-tikuvia ole eli hauskaa taisi olla. Toinen päivä starttasi osan suhteen kiertelemällä mu-seoita, kauppoja tai tutustumassa kaupunkiin. Monen muun Blankolaisen tapaan itse kiertelin lähellä olevia kauppoja, mistä päädyimme vierailemaan kissakahvilassa ja syömään vanhaan kaupunkiin.

Labor
infinitus

Analyysin mukaa
virolaisetkaa ei
pidä c++ eli
est === fin
in javascript

Absintti
puhdistaa
sielun

Kiva excu
taas vittu

siis
FentFoldasin
ja putosin mut
viking line tuli
noukkii

Helsinki (taas):

Astuimme (tai suurin osa meistä) maihin Helsingissä, missä tuttu Saaga travelin bussi oli odottamassa. Bussin vaihteiden hetkellinen toimimattomuus kehätiellä toi vielä viimeisen jännityselementin matkaan, mutta yhden pysähdyksen taktiikalla olimme Oulussa lopulta vähän ennen puoltayötä.

koitan
vaan keskittyä
hengittämiseen

ikävä gambinaa

oon
viros
juomas
en syömäs

Luomme tulevaisuuden digitaalisia kokemuksia

Mitä yhteistä on Mercedes-Benzillä, ABB:llä ja LG:llä?
Ne kaikki hyödyntävät Qt:n teknologioita tuotteissaan!

Rakenna tulevaisuutesi Qt:n avulla.

Qt:ta voi nähdä kaikkialla ympärillämme – autoissamme, puhelimissamme, taivaalla ja jopa auttamassa henkien pelastamisessa. Edelläkävijäyritykset rakentavat tulevaisuutta Qt:n teknologioiden avulla ja tarvitsevat siihen Qt-osaajia.

Qt Academy on ilmainen verkko-oppimisolusta, jonka avulla opit kaiken, mitä tarvitset päästäksesi alkuun Qt-kehittäjänä. Voit opiskella oman ohjelmointikielemme QML:n perusteita, työkalujen kuten Qt Creatorin tai Qt Design Studion käyttöä sekä suorittaa kokonaisia oppimispolkuja oman aika-tilasi puitteissa.

Qt Academy qt.io/academy



@QtGroup



@Qt_Group

Liity mukaan Qt Academyyn! Navigoi osoitteeseen qt.io/academy, ilmoittaudu kursseille ja aloita matkasi kohti Qt-asiantuntijuutta!

PS. Qt-lisenssi on ilmainen opiskelijoille. Kun vappukarkelot hellittävät, käy nappaamassa lisenssi sivuiltamme ja aloita opiskelu Qt Academyssa!

Qt Group on kansainvälinen ohjelmistoyritys, johon luottavat toimialojen edelläkävijät ja yli 1,5 miljoonaa kehittäjää ympäri maailman. Qt:n monialustaiset ratkaisut auttavat lisäämään tuottavuutta koko tuotekehityksen elinkaaren ajan – käyttöliittymäsuunnittelusta ja ohjelmistokehityksestä laadunhallintaan ja käyttöönottoon asti.

```
import QtQuick
import QtQuick.Controls

Window {
    width: 1920
    height: 1080
    visible: true
    title: qsTr("Qt Academy")

    Rectangle {
        anchors.fill: parent
        gradient: Gradient {
            orientation: Gradient.Horizontal
            GradientStop { position: 0.2; color: "#00414A" }
            GradientStop { position: 1.0; color: "#2CDE85" }
        }
    }

    Button {
        text: "Where Code Meets Creativity"
        font.pixelSize: 40
        anchors.centerIn: parent
        onClicked: Qt.openUrlFromUser("https://qt.io/academy")
    }
}
```

WHERE CODE MEETS CREATIVITY.



Teksti ja kuvat: livo "Fyzix" Setälä

Kerron tässä blogimaisesti kokemuksistani tämän kevään erilaisissa konemusiikkitapahtumissa täällä Oulussa. Jutun juju on, että kirjoitin tekstin tapahtuman aikana jonkin tasoisessa jurrissa ja siistin sitä jälkepäin enemmän tai vähemmän ymmärrettäväksi.

26.1. Rites of North @Yöhuikka

Kyseessähän oli siis useassa baarissa samaan aikaan kahtena iltana tapahtuva festari, joka on alunperin ollut metalipohjainen. Tänä vuonna debuuttasi Yöhuikassa raskaan elektronisen musan puoli, eli reivit. Kävin paikalla vain perjantaina, jolloin esiintyivät Halo Manash, Diuex Des Cimeties, Histec, Filius, NoiZu ja Emanon.

Yllätyksekseni Histec soitti koko setin vinyyliä. Alussa soitto vähän takkuili, mutta loppua kohden soundi alkoi iskemään. Alkupuolella tyyli oli vanhan koulukunnan teknoa, tasaista jumpusta kevyillä ja joskus jopa huomattomilla biisien vaihdoilla. Puolivälin jälkeen tulikin muutaman biisin putki, joka iski ihan pirun lujaa, ja tahti vain kohosi loppua kohti edetessä.

Seuraavana Filius heitti vinyyliä sivuun ja värisevän rymisevän basson saattamana iski pöytään pirun kovaa neurofunkia. Samanlaista settiä kuin viime Syysreiveillä, kyllä kolahti.

Illan viimeiset esiintyjät tulivat esiintymään Helsingistä asti, sellaiselta paikalta kuin Club INFEKTIO. Toiseksi viimeinen, NoiZu, oli ihan vitun bänger. Alku kuulosti psytrancelta. Tyyli muuttui läpi setin, kun kova ja synkkä tekno vapautui kahleistaan. Setistä tuttuja kapaleita ilmeni Prodigyn Omen, Rammssteinin Du Hast ja Turmion Kätilöiden verta ja lihaa, tietenkin mixattuna reiviin sopiviksi, ne veivät yleisön mukanaan. Pirun kovaa kamaa.

Viimeinen esiintyjä, eli illan closer, Emanon irokeeseineen ilmestyi lavalle va-

lojen neonvihreäksi värjäämän savun saattamana. Hän aloitti soittamalla extremeä metallia mixattuna dubstepin tyyliin. Hän jatkoi raskaan metallin ja rockin soittoa sitäkin raskaamman basson ja elektronisen musiikin saattamana. Tällainen sekoitus oli minulle uutta, mutta se toimi yllättävän hyvin.

Valot lavan edustalla olivat yksinkertaiset mutta riittävät, ja lattian molemin puolin oli pyörivät valot. Savukone päästeli juuri sopivasti peittääkseen lattian ohuella kerroksella. Tilan dekot olivat minimaaliset, deckin ja lattian välisestä kaiteesta oli vedetty paksuja ketjuja ristiin, luoden muutaman X-kuvion niiden välille. VJ-työ oli hyvää, kahdella valkokankaalla pyöri teemaan sopivaa kuvastoa ja värejä, jotka pitivät tunnelman yllä.

Bassot olivat turhankin lujalla, laadukkaat korvatulpat pelastivat minut, muutoin en olisi pystynyt kuuntelemaan läheskään niin pitkään.

Tämä kirjoitettiin alunperin keikan closerin aikana kolmelta aamuyöllä. Darra-aamuna sitten editointi lähti vähän käsistä



9.2. Hammertime @45Special

Kyseessä oli ilta kovaa jytettä päämäärin Hardstyle-genren muodossa. Tänä iltana esiintyi Tribos, Atmosfearz ja Spectralizers. Illan löi käyntiin paikallisen skenen sankari Tribos. Saavuin paikalle vasta setin loppupuolella, mutta tuotanto ei siltikään jättänyt kylmäksi. Musiikin tyylihäily häilyi hänelle tyyppillisellä teknopohjalla, liukuen setin loppua kohti jännittäväksi hardstylen sekoitukseksi.

Pääesiintyjäksi oli tilattu Alankomaista asti jopa Defqonissa esiintynyt Atmosfearz. Hän soitti sekä omaa tuotantoaan että vanhoja hittejä hardstylen säväyttämänä, mieleen jäivät remixit biiseistä Eurythmics:n Sweet Dreams (Are Made Of This) ja Gigi D'agostinin Blah Blah Blah, josta myös Tribos oli aiemmin soittanut oman näkemyksensä mukaan muokatun version, josta huomasin tyylieron heidän välillään.

Illan closerina toimi oululainen trio Spectralizers. En ollutkaan nähnyt heidän esiintymistä aiemmin, mutta olin valmis mihin tahansa, kun mikkiin huudettiin "tällä kertaa me saadaan soittaa niin nopeaa kuin halutaan!". Triosta kaksi näyttivät toimivan deckin

takana DJ:n roolissa, kun taas kolmas hyppeli lavalla MC:nä eli mikkiin huutelevana hypettäjänä, jolta loppua kohti yleisön pyynnöstä lähti paitakin pois. Viimeisellä esiintyjällä on usein melko vapaat kädet sen suhteen mitä ne soittaa, joten he päättivät soittaa lujaa ja nopeaa jyrkän basson saattelemana. Setin loppupuolella pari trackia sisälsi jonkinlaisia Drum and Bass:lle ominaisia breakkeja ja yleisesti ottaen rumpukoneen äärimmilleen vetoa.

Tunnelma oli lämmin ja savukoneen päästöjen täyteinen. Väkeä oli niin paljon, että Nelivitosen yläkerran tanssilattia oli täpösen täynnä ja osa väestä joutui nauttimaan musiikista pöytien joukosta. VJ-työtä ei tällä keikalla ollut, mutta valoihin oli panostettu niidenkin edestä. Oli useita settejä seiniin ja lattiaan kiinnitettyjä LED-palkkeja, sekä kattoon kiinnitettyjä kohdevalaisimia että pyöriviä valokeiloja. (Mikrofonin kanssa oli illan aikana melko paljon teknisiä (teknosia kje h rä h) ongelmia, joko se ei toiminut tai tuotti korvia riipaisevaa feedbackia)

Tämä teksti kirjoitettu loppuun 4.20 osheen äärellä

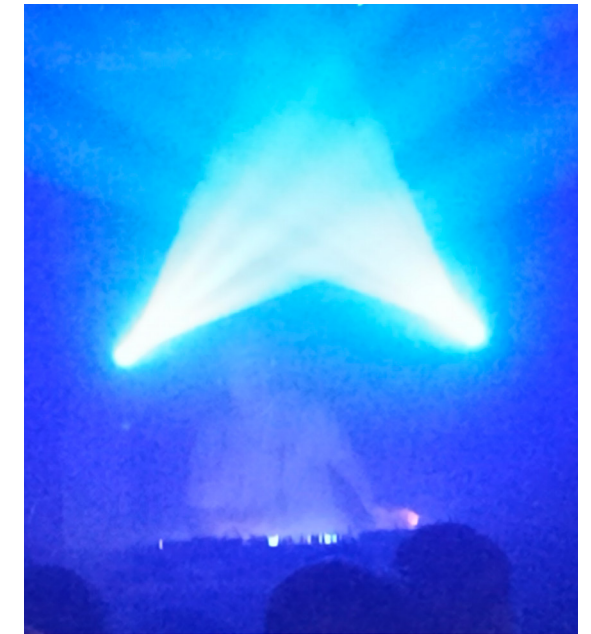


23.2. Stargate @45Special

Tänä iltana nelifemmassa esiintyi Trancemike, Ikarus b2b Laxlo, Mamooshka ja Tribos.

Saavuinkin paikalle puol keskiyö ja väkeä oli paikalla jo enemmän kuin Rites of North:ssa yhteensä. Lattia täyttyi sopivasti, että siellä oli tilaa tanssia vähän heiluenkin, eikä pitänyt jättää paikoillaan kuten joissain isommissa väkijoukoissa (kts. tätä edeltävä ja seuraava kohta). Trancemike bängää, nimensä mukaisesti soitti ehtaa trancea, jotku biisimixit vähän yllätti positiivisesti, osas pitää tunnelman ylhäällä, tempo kohosi loppua kohden kiitettävästi.

Seuraavana Ikarus b2b Laxlo eli he mixasivat biisejä vuorotellen tai samanaikaisesti. Alkuun lähdettiin kevyellä psytrancella, jonka tempo ja lujuus kasvoi ajan myötä. Puolivälissä settiä oli breakdown, jossa tunnelma sitten keveni parin biisin ajaksi, ennen



kuin kiri taas loppua lähetessään kohti kattoa. Kunnon tykittelyä, ai että.

Seuraavana Mamooshka, josta en ollut kuullut aiemmin. Jatkettiin psytrancen linjalla, mutta basson taajuus laski, tehden soundista huomattavasti synkemmän ja painostavan. Rytmi kanto mukana. Tribos heitti pirun raskasta settiä. Ihan siinä rajoilla että onko psytrancea vai jotain hardcorea

Dekot olivat aika minimaalisia, mutta valot olivat hyvät. DJ:n ympärille oli kasattu kuusikulmio LED-valopalkeista, katossa pyörivät eri pyöreitä kuvioita tuottavat kohdevalot, ja super hyvä strobo neliö katossa joka ei kuitenkaan häikässy liikaa. Savua oli sopivasti perfecto. Vasemmalla puolella lattiaa puhalsi kylmä ilmastointilaite, mutta toisella puolella ilmasto tuntui sademetsältä

Tämä kirjoitettu settien välissä 1:30-3:30 ja kotona 4:05



1.3. Frozen People: esivoitelu @45Special

Business City tunkkas vitun kovaa happoteknoa reilun tunnin ajan, mutta tämä aika tuntui kuluvan kuin siivillä. Yhtäkkiä se oli ohi vaikka olisi jaksanut jyyystää vielä toisen tunnin helposti. Erytismaininta Seppo Rätty Berghainissa DnB/neuro remixille. VJ työ oli myös erinomaista, jahka siitä voisi mainita sen, että epileptikko olisi varmasti kärsinyt jonkinlaisen kohtauksen siitä.

Tanssilattia oli ihan täynnä, että kädet kolisi vierustovereihin ja edessä olevaan oli oltava melkein kiinni että sielä mahtui olemaan. Ilman olosuhde oli siis aika trooppinen, eikä savukoneiden tuotos ylettänyt lattian perälle asti. Keikan jälkeen, kun oltiin siirrytty alakertaan, fanituotepöytä oli raidattu ja menty tiskille rentoutumaan tuoppien ääreen, nappasin parilta blankolaiselta akuuttia kommenttia:

"Oli se aina meinikäs, oli kyllä energia" -Aapo

"Taustavideo oli kova. Muuten katoen Las Palmasin kohdalla että jaa pornoa-han siellä :D" -Sampsu

"Vitun hyvä. Ootin kauan sitä ku Blankolla sitä hypetettiin" -Juho
~23:47

Ilta jatkui neljän paikallisen DJ:n esiintymisillä neljään asti aamuyöllä:

Snapdragon, Korai, 80percent, Wizard

Snapdragon veti tiskiä nopeamman tempon ja matalataajuisemman bassolinjan, jonka värinän tunsin heiluttavan löysää paidan helmaa. Tyyli vaikutti enemmän industrialilta teknolta, muutama kappale muistutti minua ainakin Brutalismus 3000:n tuotannolta (tai saattoi hän juuri niitä soittaakin). Loppua kohden korkeataajuiset synat ottivat hetkellisesti äänimaailman haltuunsa ennen kuin tempo kasvoi jälleen psytrancelle ominaisten keski-taajuuksilla pyörivien nopeiden rumpuiskujen saattelemana.

~0:22

Tiskin taakse hyppäsi Korai, eli blankolaisille tutummin tunnettuna Juhani Hard dance / tekno setti, finisherinä yks/kaks biisiä happoteknoa. Meno oli kova.

80percent muutti illan kulkua huomattavasti rennompaan suuntaan tyylillä, jota en oikein osannut tunnistaa. Setin alkuun kuului jonkinlainen house-tyyppinen meininki, ja meno oli huomattavasti chillimpää kuin aikaisempien esiintyjien aikana. Myöhemmin sieltäkin ilmaantui jungle viboja, nopeampaa tempoa ja jyrkempää bassoa.

~1:57

Tässä vaiheessa lähdin jatkoille



13.3. Casablanko @45Special

Toimitus huomauttaa, että Casablanko on "vaihtoehtoisen klubimusiikin ilta" eli ei periaatteessa reivit, mutta tässä tämä nyt on

Blankon klubi-illassa soitti DJ:t Toti, Minna, Jarkko Orava ja Korai.

Toti soitti aluksi sekalaista, jotain mitä odottaisin perus baareissa soitettavan, lopuksi nopeatempoista dnb mayhemia.

Minna soitti vinyyliltä koko setin, aika bängeri. Alkupuoli sisälsi vakaata hou-



sea. Lopussa muutama tracki joiden soundi oli old school jumpstep/dubstep akselilta oli tosi hyvää.

Jarkko soitti house-pohjaisen setin iha jeba

Korai veti kovaa tahtia jotain Hard Dancea loppuun asti

Kolmen jälkeen sit tapahtuma loppu ja meitä häädettiin pois

olin päissään nii en kirjottanu paljoa :DD



Blankon hallitus 2024

Puheenjohtaja



Blarbie

Aapo Nyman

Varapuheenjohtaja



Blarbie

Samuli Kummu

Sihteeri



Blarbie

Samu Kollin

Suhdevastaava



Blarbie

Tuomas Aho

Rahastonhoitaja



Blarbie

Maria Ollila

Jäsenvastaava



Blarbie

Joona Ahonen

Tiedottaja



Blarbie

Veeralotta Höyhtyä

Opintovastaava



Blarbie

Laura Väisänen

Fuksivastaava



Blarbie

Iida Pussinen



Blankon IRMa Renata kävi maaliskuussa vierailulla Kiinassa. Blankkitiimi päättikin tämän johdosta haastatella Renataa ja selvittää millainen kokemus tämä Kiinan vierailu oli.

Kerro lyhyesti, mikä oli reissun tarkoitus

Kävin maaliskuussa viikon opintomat-kalla tutustumassa Oulun yliopiston ja Nanjing Institute of Technologyn (NJIT) väliseen koulutusyhteistyöhön ja omalta osaltani edistämässä sitä. Nanjingissa on vuodesta 2018 toiminut ohjelmistotuotannon kaksoistutkinto-ohjelma, jonka kursseista noin puolet on Oulun yliopiston vetämiä, ja johon kuuluu jopa 300 alamme opiskelijaa. Ohjelmaan kuuluu, että opettajat lentävät Oulusta Nanjingiin 2-3 viikoksi vierailemaan ja tekemään työtään. Koska kiinalaisten ja oululaisten opiskelijoiden välille halutaan luoda yhteistyötä, pääsin vierailulle viikoksi mukaan.

NJIT-yhteistyö laajeni viime syksynä rakennus- ja yhdyskuntatekniikan sekä ympäristötekniikan vastaavilla koulutuksilla. Näiltä aloilta lähti myös oululaiset opiskelijaedustajat mukaan reissuun, eli meitä opiskelijoita oli semmoinen kolmen hengen porukka. Opiskelijoiden vierailua Nanjingissa on suunniteltu yhteistyön alkuajoista saakka, mutta koro-

napandemia hidastutti prosessia, joten on hienoa, että suunnitelma saatiin nyt käytäntöön. Kiinassa oli selvää, että yhteistyö on kaikille osapuolille tärkeää, ja sitä pyritään jatkamaan ja kehittämään myös tulevaisuudessa.

Miksi päätit lähteä?

Olen kiinnostunut eri maiden kulttuureista ja halusin päästä kokemaan jotain uutta. Koin, että olisi mahtavaa päästä tutustumaan kiinalaisiin ns. heidän omassa ympäristössään. Alun perin tarkoitukseni oli viettää koko kevät Oulussa gradun parissa, mutta kyseessä oli niin hieno mahdollisuus, että siihen oli tartuttava. Kaikki tapahtui aika äkkiä ja suhteellisen lyhyellä varoitusajalla.



Mitä kaikkea teitte reissulla?

Tutustuimme kampusalueeseen, Nanjingin yliopistoon ja kiinalaiseen kulttuuriin, osallistuimme seremonioihin ja kokouksiin, pidimme puheita ja esitelmiä Oulun yliopistosta, tutustuimme paikallisiin niin opiskelija- kuin henkilökuntatasolla ja kiersimme nähtävyyksiä yhdessä heidän kanssaan. Näihin nähtävyyksiin lukeutuivat kungfutselainen Fuzimiao-temppeli, Nanjingin museo, Sun Yat-Senin mausoleumi, Nanjingin verilöylyn uhrien muistohalli, Fanghsan-vuori, Xuanwujärven puisto ja Deji Plazan 12 miljoonan juanin arvoinen vessa.

Erityisesti mieleen jäi ensimmäisen päivän hienompi illallinen oululaisten ja kiinalaisten opettajien kanssa sekä viikonlopun baari- ja KTV (Karaoke TV, suosittu japanilainen konsepti)-illat opiskelijoiden kanssa! Toisin sanoen pääsimme kokemaan viikon täydeltä ohjelmaa. Levolle ei jäänyt paljoa aikaa, mutta jatkuva meneminen oli todellakin sen arvoista, ja olen hyvin kiitollinen kaikille, joiden ansiosta tämä reissu oli mahdollista.

Mikä oli parasta reissussa?

Uudet tuttavuudet! Meidät otettiin tosi hyvin vastaan. Kiinalaiset ovat huomaavaisia ja vieraanvaraisia, mutta kuitenkin rentoja tyyppejä, joiden kanssa oli kiva päästä tekemään kaikkea kivaa. Oli siistiä päästä tutustumaan kulttuuriin ns. sisäpuolelta. Sain tehdä erilaisia havaintoja kiinalaisesta kulttuurista ja huomata suomalaisista eriäviä tapoja, esim. WeChatissa oli aivan tavanomais- ta käydä sellaisia keskusteluja ennestään tuntemattomien kanssa, jotka Suomessa mielletäisiin ehkä henkilökohtaisiksi. Esim. mielenkiinnonkohteista keskustellaan avoimesti, ja jos kertoi itsestään toiselle jotain, saattoi kuulla faktan piak-

koin jonkun toisen suusta. Sana mielenkiintoisista asioista leviää Kiinassa siis erittäin nopeasti, ja me lukeuduimme näihin mielenkiintoisiin asioihin, sillä alueella ei juurikaan liikkunut muita länsimaalaisia. Herätimme paljon huomiota erityisesti vanhempien ihmisten keskuudessa, ja nuorista rohkeimmat tulivat otamaan kuvia kanssamme tai kysymään WeChat-yhteystietoja.

Kiinalainen ruokakulttuuri on kyllä myös pakko mainita, se on niin erilainen Eurooppaan verrattuna. Makuja pääsi maistelemaan ja juomia kippistelemään.

Paljonko Kiina painaa?

Lukumattoman baijiu-shotin verran.

Kiinassa on tapana kippistellä hienoilla illallisilla baijiulla, joka on itse asiassa maailman suosituin väkevä alkoholijuoma. Kippistys kohdennetaan yhdelle henkilölle tai ryhmittymälle, eikä siitä sovi kieltäytyä: näin otetaan kontaktia muihin, osoitetaan arvostusta ja tehdään tuttavuutta. Shotteja vedetään illallisen aikana yleensä useampi, ja kippistely lopetetaan vasta kun isäntäkin lopettaa. Alkoholittomana on kuitenkin ok osallistua. Ganbei!

Onko viinaa Kiinassa vai kiina_viinassa?

Jos oikein tarkasti katsoo, ripauksen kiinaa voi löytää viinastaan, jolloin kiinaviinassa.

Paljonko uskot sun social credit scoren olevan tällä hetkellä?

Ottaen huomioon, kuinka monta vuotta olen pyörinyt lipastolla, ja että tunnen nyt blankolaisten lisäksi kiinalaisia tietojenkäsittelijöitä, niin varmaan turhan paljon. Sitä en osaa sanoa, onko luku positiivinen vai negatiivinen. :D

Tuloksia:
Ilvo: 4,7 cm → 1 sakkomatti
Tume: 2.8 cm → 2 sakkomatti
Ilpo: 4.9 cm → 1 sija
Tommi: 7,5 cm → 2 sakkomatti
Twomas: 4.1 cm → 1 sakkomatti

Tommi: Menee parempi alas laskemisen jälkeen

Osa 3: Taas

Yhä hauskaa ja kivaa
Ilvo: Kaikilla paskat kortit (iivo ja tommy siis)
Ilpo: Yhä ihan helppo ja ilmanen peli

Ja näin peli taas jatkuu ja muistiinpanot on hyvin vähäiset tästä kierroksesta:
TLDR: Kaikilla on kivaa ja pelkästään skill-based ei rng peli.

Osa 4: Taas

Tuloksia tästä:
Ilpo: 81 metriä
Ilvo 32 metriä
Tommi: 96 metriä
Twomas 26 metriä :(
Tume: 125 metriä

Ilvo: Selviin tällä -30% voltista vissyä juomalla. Se selkeyttää pään hyvin.

Osa 5: Taas "Alastin tulo"

Twomas: 3	Tume: 5	Ilpo: 5
Ilvo: 2	Tommi: 2	

Thats it. Ei kirjattu mitään muuta ylös kierrokselta.

Osa 6: Kisassa on kaksi kierrosta, toista kohdat 2-5.

Eli lasketaan pisteitä

Yhteenlasketut pisteet:
Ilpo: 221,58 → 2 sakkomattia
Ilvo: 215,28 → Ei merkattu juomamäärää? voittaja kaiketi?
Tommi: 219,83 → 1 sakkomatti
Tume: 249.7 → 3 sakkomattia
Twomas: 132.7 → 1 pullo sakkomattia ("opettele loertto hyppäämään" Otettu ohjeista)

Tommi: Tää on niikui laskis jossai oikeessa kisassa pisteitä
Heilutaan alkaa soimaan
Ilpo: Vittu mitä musiikkia taas
Tommi: Katoin seuraavaa kohtaa
Ilpo: Älä kato seuraava kohtaa
Ilvo: En oo katonukkaan

tl:dr Blankolaiset ei osaa matikkaa
Twomas: Harjoittelee hyppäämistä

Osa 7: After Skijump

Pelin kannalta og säännöt on parempi eli 3+4 kierrosta maksimina
Eka kortti ässä (jokainen ässä on 1 kierros lisää)
Ilvo: helvettisaatanajuomalautaperkele *mutisee*
Ilpo: pääsispä kuselle mut en halua sakkomattia
Tommi: Kaikki juo 12 cl nyt
Ilpo: Lumihanki kutsuu *biisin mukaan*
Paljastuu, että ilpon shottilasi on oikeesti ollut n. 6 cl koko tän ajan, eli enemmän juomaa kui muilla :D

Ilvo: Tiesitkö, että Eppu Normaali on suomen tunnetuin bändi?
Ilpo: Oikeestikko?
Ilvo: Mulla siis ei ole mitkään faktaa tän perusteena

2 ässää tässä kohtaa eli kaksi lisäkierrosta pelissä

Tommi: Kurko, eli kaikille 16 cl
Ilvo: Onko tommonen kortti olemassa?!?!?
Tommi: On nää teekkari hulluja
Ilvo: En oo ees juonu yhtään noista 16 cl vielä
Twomas: Onneks sulla on toi -30% bonaqua

uudestaan kurko eli kaikille 16cl

Tommi: Mitä idiootteja nuo tekkarit on?!
Tume: Onko toppila tarpeeks lähellä Lahtea?
Ilvo: Hyi saatan en lähe mihinkään jatkoille pitää taas hakea lisää juomaa
Ja taas kurko (16cl)
Tommi: Ei taas. Onneks ei oo ku enää 1 kurko pakassa.
Ilvo: Välissä en ees tienny kumpi tuomas puhui
Ilpo: ompahan sentää jotai merkattu
Ruusulaulu alkaa soimaan

Ilvo palaa vessasta

Ilvo: Nyt kyllä tarvii tätä -30% Bonaqua

Kaikki juo shotin verran

Ilpo: BTW Ilvo jaoi sulle 12cl ku sä olit poissa

Yleisiä kuolemisen ääniä

Twomas: Tää on ihan Vegas
Tommi: Ilvo juo 4
Ilvo: Ai 4cl?
Tommi: Eiku shottia
Ilvo: MITÄ?!?
Tommi: Onnea, juo
Twomas: Jippii, hurraa *monotonisesti*

Illan värivalo on kaikille juhlaa 7.biisi

Ilpo: Ei oo kyl kenelläkään hauskaa, miten ne on päässy n.15 matilla tän läpi? (viitaten 15 pulloon 0.33 mattisiideriä) klo. 20.50

Ilvo: Puoltoista tuntia ku viimeks katoinkin kelloon mut oon 10x päissään
Twomas: Vielä ehitään lahteen

Jokaiselle 12 cl taas

Ilvo: Onko pakko?
Ilpo: En oo hetkeen kyllä ollu näin päissää
Känniläisten örinää ja vitutusta

Tommi: Mulla on 8 korttia...
Ilpo: Mitä vittua tähän pitäis olla jo loppu
Pidetään 15 min tauko
Ilpo: harvinaisen huono olo
Tauko päättyy
Ilvo: Nyt on oikeesti paha olo
tl:dr Jollain on hyvä olo, jollain tosi huono

Jatketaan peliä → huono olo jatkuu
HOX: Tämän jälkeen muistiinpanojen laatu huononee hyvin huomattavasti

Osa 8: Laulaminen

Laulettiin kultisti miikkulainen. Ei kirjoitettu mitään tästä kohdasta



Osa 9: Heitetään nopalla, montako kertaa vaiheet 10 ja 11 toistetaan.

Tommi: 1 Twomas: 1 Tume: 1
Ilpo: 1 Ilvo: 2

elikkä toistetaan kohdat 10 ja 11, kaksi kertaa. vituttaa

Osa 10: Hirveessä jurrissa kaikki ovatkin yhtäkkiä joutumassa naimisiin

Ilvo oksentaa → sakkomatti

Tuomas (?) on oksentamassa

Ilvo tekee kuolemaa aktiivisesti

Kaikki hyvin kunhan kukaan ei oksenna pöydälle

Osa 11: Ero tuli

Ja näin päästäänkin strippaamaan

Ilvolla yhä hyvin huono-olo

Kierros on pelkkää RNG ei mitään muuta eli häviäjä kusessa

Ilvo ja Tommi pääsee juomaan

livolla yhä paha olo, koska joutuu juomaan

Ilpo jakaa iivolle juoman

Ilvo: Vedä käteen?!

tl:dr Missä lähin Lahti?

Ilpo: Meikän juoma yhä ihan paskan makusta

ja 2 kiekkaa vielä jäljellä

3. kierros? kaiketi?

Ilpo voitti? Kai?

Tume hävis.

Pahoitelut ei tästä teksistä saa enää parempaa selkoa

4. kierros? kaiketi?

Ilvo innoissa -30% vissystä ja olo yhä hyvin huono

Osa 12? Tästä ei tietoa

Ilpo voitti. Tume hävis

Pidetään taas pieni tauko

Tume: Huono olo läsnä

Ilpo: Huono olo. päästä välivuorolle (?)

Twomas: En vielä oksentanut

Twomas menee oksentamaan

Osa 13: On aika aloittaa uusi elämä, siispä nyt liityt ensimmäiseen vastaantulevaan uskonhaaraan

Kaikilla huono-olo. Kenelläkään ei taida kauhean hauskaa enää ollakkaan.

Tommikin kävi vielä oksentamassa ja kuulemma yllättävän hyvä olo sen jälkeen ja pystyisi jatkamaan jopa dokaamista.

Loppu

Ja näin päästäänkin pelin loppuun:

Yksinkertaisuudessa kannattaa kokeilla peliä, jos vain yhtään kiinnostaa.

Juomia kului noin 15 kpl/ 0.33 siideri, lonkeri jne. Tai vaihtoehtoisesti 0.4 litraa koskenkorvaa vahvuudella 38%. PER henkilö. Eli tähän kannattaa kyllä asiallisesti varautua. Alkaa taisi kokonaisuudessaan mennä lähemmäs 5 tuntia niin kannattaa sekin pitää mielessä.

Arviointi

Ilvo: 2/5

Liikaa matikkaa ja juomia

Tommi: 4/5

Paska olo. Aikoo pelata uudelleen

Twomas: 3.5/5

Liikaa matikka. Kiva peli. Silti liikaa

Tume: 3.5/5

En saa muistiinpanoista selvää

Ilpo: 4/5

Kivaa ja hauskaa tekemistä.

Ehkä vähä turhasti matikkaa mukana

MATTI-CHALLENGE ohjeet



"Seuraavan pelin ovat kehittäneet Extreme Drunksonsit äärimmäisessä luovuuden purskeessa. Suuret kiitokset kuuluvat luonnollisesti Matille, jonka elämä ja teot ovat olleet mitä suurin innoituksen lähde meille kaikille. Toivoaksemme peli ei häntä loukkaa, ja vältymme oikeusjutuilta, sillä olemme kovin köyhiä. Haluamme myös huomauttaa, että pelin lajit vain mukailevat legendan elämää, ja suuri osa jutuista on suoraan hatuista vetäistyjä, eikä niitä pitäisi sekoittaa mihinkään todellisuuden tapahtumiin.

Tärkeintähän on että ollaan kænnissæ ja kaikilla on kivaa. Jesh."

-Extreme Drunksons

Tiivistelmä: Tuomas "twomas" Rosbacka
Alkuperäinen teksti: OTiT:n Terminaali 3/2002

• Pelivälineistönä toimivat matti-siideri, pelikortit ja noppia (ainakin yksi d6-noppa, muista sovitaan yhteisesti).

• Matti-siideri ostettakoon yhteisesti, ja pulloja ostettakoon runsaasti, jottei pelin aikana pääse sattumaan ns. loppumisilmiö. Suositeltavaa on, että yhtä pelaaja kohti on n. 15 pulloa mattia.

• Pelille valittakoon mäkituomari, joka jakaa kortit ja tulkitsee tulokset, sekä ylläpitää järjestystä ja kontrolloi pelin etenemistä.

Säännöt

Viivästelystä tai tauon pitämisestä tulee sakkomatti. Ylenannattaminen tienaa pelissä pysyväle pelaajalle sakkomatin. Lajien välissä voidaan pitää taukoja, mikäli yksikin pelaaja niin vaatii, ei kuitenkaan 10 min. pidempään ilman hyvää syytä. Pelin aikana on suotavaa lausua mäkimieshenkisiä lausahduksia.

1. Harjoituskausi.

Kyllä Matinkin täytyi harjoitella ennen kuin hän pystyi mahtaviin suorituksiin mäkihypyssä. Suoritetaan korkeanpajanleiri ja tutustutaan pelivälineeseen. Kaikki juovat yhden pullon mattia yhdellä jalalla seisten. Jalkaa ei saa vaihtaa kesken suorituksen, ja maakosketuksista saa sakkoa: ensimmäisestä 4 cl, toisesta 8 cl, kolmannelta 12 cl jne.

2. Ponnistus.

Ponnistuksen ajoittaminen on tärkeää. Siispä pullosta tulee juoda sokkona (eli silmät kiinni tai peitettyinä) mattia siten, että nestepinta ulottuu korkeintaan 5 cm:n korkeuteen pöydälle asetetussa pullossa mitattuna pöydän pinnasta. Lähimmäksi 5 cm:ä päässyt on voittaja ja muut saavat sakkoja seuraavasti: tuloksen ollessa alle 5 cm, 4 cl mattia jokaiselta alkavalta senttimetriltä ja tuloksen ollessa yli 5 cm, 4 cl mattia jokaiselta alkavalta senttimetriltä, sekä yksi pullo mattia rangaistukseksi voitosta pelaamisesta. Mittaustarkkuutena on 0.2 cm.

3. Liito.

V on tyylinä toimivin. Tärkeää on myös tasainen ilmaliito. Oikean ja vasemman suksen tasapaino tulee saada kohdalleen.



Laji

Kullekin pelaajalle jaetaan kaksi korttia oikean ja vasemman suksen merkiksi.

- Jos molemmat kortit ovat punaisia, liito menee ihan päin vittua ja pelaaja joutuu ottamaan 8 cl paukun mattia ja jatkaa lennon korjausta.

- Jos kortit ovat erivärisiä, pelaaja ottaa 4 cl paukun ja jatkaa lennon korjausta.

- Jos molemmat ovat mustia, kaikki on ok ja pelaaja jatkaa lentoaan.

- Jos molemmat kortit ovat ässiä, pelaaja joutuu paniikkiin kesken ilmalennon ja rangaistuksena hän saa muiden mahdollisten paukkujen lisäksi yhden sakkomatin.

Liito kestää kaikilla pelaajilla 6 kortinjakokierrosta.

4. Lennon pituus.

Kaikille pelaajille jaetaan standardikorttipakasta kaksi korttia, ensimmäinen kortti merkkää metrejä ja toinen kymmeniä metrejä, esim. pelaaja 1 saa kurkon ja ysin, hänen pituutensa on 103 m. Pelaaja 2 saa ykkösen ja akan, hänen pituutensa on 121 m. Pisimmälle liitännyt saa 12 cl paukun mattia, toinen 8 cl, kolmas 4 cl ja muut jäävät nuolemaan näppejään.

5. Alastulo.

Laskeutuminen on tarkkaa hommaa. Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa.

- 1-2 on telemarkialastulo, loistavaa, juo 4 cl mattia

- 3-4 on tasajalka-alastulo, senki tumpele, juo 8 cl mattia



- 5-6 on kaatuminen, nyt kävi pahasti, juo 12 cl mattia kipuun

6. Toinen kierros.

Kisassa on kaksi kierrosta, toista kohdat 2-5. Sitten lasketaan mäkihypyn tulokset:

2. Ponnistus: Kerroin hypyn pituuteen. 10 / (millit ohi + 10).

3. Liito: Lähtöpisteet 15. Jokaisesta punaisesta kortista -1 piste. Jos pelaaja saa 2 ässää, pisteet säilyvät ennallaan.

4. Lento: Kohdassa 3 saatu pituus * kohdan 1 kerroin.

5. Alastulo: Lisätään tyylipisteisiin.

- Telemark +5 pistettä
- Tasajalka +0
- Kaatuminen -5 pistettä

Pisteet: Pituuspisteet kohdasta 3 + tyylipisteet * 3.

Pisteet lasketaan molemmille kierroksille erikseen ja lasketaan sitten yhteen. Voittaja on eniten pisteitä saanut. Jos tulee tasatuloksia, ottavat sen saaneet pelaajat Laisto-KPS:n™.

Palkinnot:

1. sija: 12 cl mattia
2. sija: 8 cl mattia
3. sija: 4 cl mattia

Viimeinen: 1 plo mattia (opettele loertto hyppäämään)[ei huomioida jos pelaajia vähemmän kuin 4]

7. After skijump.

Nyt alko tenuttaminen. Jokaiselle pelaajalle jaetaan vuorotellen kortti, 4 cl mattipaukkuja tulee kortin silmäluvun mukaan:

- 2-5: juo (silmluku - 1) * 4 cl mattia
- 6: määrää 4 cl mattia jollekulle pelaajalle
- 7-9: jaa (silmluku - 5) * 4 cl mattia miten haluat
- 10-13: kaikki juovat (silmluku - 9) * 4 cl mattia
- 14: kukaan ei juo, kaikkia harmittaa, mutta pelataan ylimääräinen kierros.

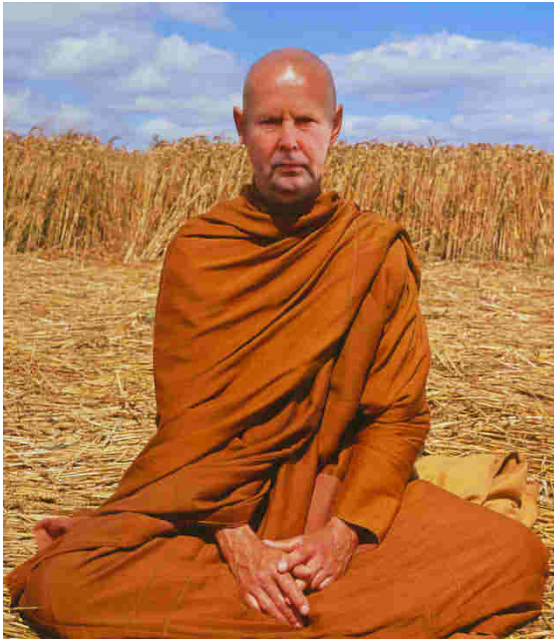
Kierroksia pelataan 3 sekä mahdolliset ässäkierrokset, mutta kuitenkin vain yhden korttipakan verran.

8. Laulaminen.

Rohkaisuryppy on paikallaan ennen laulusessiota, 4 cl kaikille. Lauletaan jokin yhteislaulu, mieluiten huonosti. Laulun loputtua tarvitsee toisen paukun, 4 cl kaikille.

9: Heitetään nopalla, montako kertaa vaiheet 10 ja 11 toistetaan.

Yhdessä voidaan päättää, heitetäänkö kaikille yhteisesti vai kullekin pelaajalle erikseen.



10. Hirveessä jurrissa kaikki ovatkin yhtäkkiä joutumassa naimisiin.

Noppa (d6):

- 1-2: vaimo on susiruma, juo 8 cl mattia kipuun, liitto kestää n. 2 kk
- 3-4: vaimo on tavallinen tallukka, juo 4 cl, liitto kestää n. 4 kk
- 5: vaimo on julkisuudenhakuinen peli, ryypää suruusi 12 cl, liitto kestää tasan niin kauan kuin Seiska on uudesta vaimosta kiinnostunut
- 6: vaimo on malli!? Miten tässä näin pääsi käymään? Toisten tuskan maksimoimiseksi määrää 12 cl mattia jaettuna miten haluat

11. Ero tuli.

Syyt löytyvät nopasta (d6):

- 1-2: vaimo olikin susiruma, ilo päästä eroon, määrää 8 cl mattia
- 3-4: mokoma vain lähti, juo vähän (4 cl) suruusi
- 5: vaimo haki julkisuutta, hyvä että lähti, määrää 12 cl muille
- 6: vaimo löysi fiksumman, perkelesäntana, ja vei kaikki rahat. Juo 12 cl mattia

12. Rahat o loppu, pakko alkaa strippariksi.

Pelataan 4 kierrosta räsypokkaa. Joka kierroksen voittanut määrää 8 cl mattia ja hävinnyt ottaa yhden vaatekappaleen pois ja juo 8 cl mattia.

13. On aika aloittaa uusi elämä, siisä nyt liityt ensimmäiseen vastaantulevaan uskonhaaraan.

Olet huomannut menneisyydessä tekemäsi virheet. Sovittaaksesi tekosi uusi jumalasi vaatii sinua juomaan yhden pullon mattia alle kahden minuutin. Hurskain, eli pullon nopeiten tyhjentänyt, saa määrätä yhdelle vääräuskoiselle (vastapelaaja) 16 cl mattia, toiseksi hartain 8 cl. Lisäksi jokainen pelaaja joutuu juomaan jokaista saamaansa sakkomattia kohden 4 cl mattisapsin, joka koostuu 49-prosenttisesti kossusta ja 51-prosenttisesti matti-siideristä. Tämän kiirastulen jälkeen on pelaaja puhdistautunut niin henkisesti kuin fyysisestikin ja valmis jälleen kohtaamaan Seiskan toimittajat.

Minuta huomioitavaa

Laisto KPS:

Kaikki kiistatilanteet ratkaistaan pelaamalla tarvittava määrä Laisto-Kivi-Paperi-Sakset-pelejä. Kaikki asianomaiset pelaavat Laisto-KPS:a yhtäaikaan ja mikäli kaikki kolme käsimerkkiä tulevat samanaikaisesti, pelaaja(t), joiden valitsemaa merkkiä on vähiten, putoavat pelistä ja juovat jokainen 4 cl mattia jokaista jäljellä olevaa pelaajaa kohden.

Sääntöjen rikkominen:

Sääntöjen törkeästä rikkomisesta seuraa aina sakkopullo. Kännin aiheuttamia inhimillisiä mokia tai lukivirheitä ei lasketa rikkomuksiksi. Tahallisista/toistuvista rikkomuksista voidaan tuomita useampi sakkopullo kerralla muiden pelaajien äänestyksellä, jossa enemmistö päättää. Äänten mennessä tasan sovelletaan Laisto-KPS:a. Sakkomatteja voidaan antaa enintään pelaajien lukumäärä / 2. Pyöritykset tehdään aina ylöspäin.



Sakkomatti:

Aina kun pelaajalle tuomitaan sakkomatti, on se välittömästi avattava ja nostettava pelaajan eteen lämpenemään. Sakkomatit tulee juoda ennen pelin päättymistä.

Kannustaminen:

Suorituksen aikana tulee toista pelaajaa kannustaa haluamallaan tavalla, mutta pelaajaan tai pelivälineisiin ei saa koskea. Mikäli pelaaja haluaa hiljaisuuden suorituksensa ajaksi, on se hänelle suotava sakkopullon uhalla.

Yleisö:

Yleisöä saa olla paikalla, mutta pelaajat eivät vastaa heidän viihtyvyydestä, vaatteiden siisteydestä tai mistään muusta vastaavasta. Yleisöltä toivotaan pelin ja pelirauhan kunnioittamista.

Suorituksen keskeytyminen:

Mikäli suoritus häiriintyy pelaajasta riippumattomasta syystä (maanjäristys, töniminen, kolmas maailmansota, sulkemisaika tms.) voidaan suoritus keskeyttää ja jatkaa paremmalla ajalla.

Voittaja on lähinnä se, kuka on parhaiten pystyssä pelin lopussa ja saa palkinnoksi yhden mattisiiderin jokaista pelaajaa kohden. Jäljelle jäänyt pelivälineistö jaetaan tasaisesti pelaajien kesken, olettaen, että pelataan yhteisellä pelivälineistöllä.

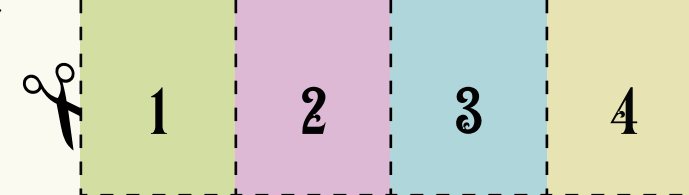
Jatkot pidettäköön Lahdessa. Mikäli Lahti on kohtuuttoman kaukana, voi mikä tahansa sopiva paikka toimia Lahden sijaisena.

BLANKIN WAPPUPELI

Aleksi "AMW" Kantola

Vappu on taas käsillä ja tänä vuonna Blankin toimitus tarjoaa uuden tavan viettää aikaa tapahtumien välissä, ja miksi ei aikanakin. Täten: Blankin Wappupeli. Pelin tarkoitus on päästä täysi kierros ja vältellä (tai kerätä) sakkoja. Pelinappulat saatte lehden reunasta leikkaamalla. Lisäksi haluatte jonkin tavan arpoa siirtoa. Tavallinen noppa olisi paras, mutta voitte myös vaan Googlettua "Random number generator 1-6". Myös joku tapa varmistaa, missä kukakin on voi olla hyödyllinen. Pelin kesto voi olla mitä vaan tunnista päivään.

1. ALOITUS	2. HELPPO ALKU: Tuota viikon luontoääni korkkaamalla.	3. VAIKEA ALKU: Tee tiesi torille ja korkkaa siellä.
7. ONNEN SEISKA: Ota huikka ja saa toinen vuoro välittömästi.	8. OLUT HIPSTERI: Pyydä päivän erikoinen Mallaskellarissa.	9. KSP: Haasta joku vastaan tulija Kivi-sakset-paperiin. Jos vastustaja on kanssapelaaja, voitaja saa heittää noppaa kahdesti ja valita kumman haluaa seuraavalla vuorollaan.
13. TYYLI KAIKES Puhu kuin herrasväkeen kuuluva seuraavan tehtävän loppuun: unohduksesta sakko!	14. KUN ROOMASSA: Juo yöhuikka Yöhuikassa tai hörppy 45 asteen kulmassa 45:ssä.	15. ARRRRR: Seuraavan tehtävän loppuun asti KAIKILLA on nyt merirosvoaksentti. Roolin unohdus on sakko, joten kanssapelurit hihatkoivat heikoimmat piraatit kölin ali.
19. VIESTINNÄN EVOLUUTIO: Näytä kanssapelaajillesi siistein tai meemikkäin Telegram tarrasi.	20. Pöytäkirjaan! Etsi ja osallistu juomakokoukseen (esim. Gogous tai Spökous)	21. HEHE HASU HATU: Etsi teekkari ja kysy saatko tökätä sen tupsua. Sitten reflektoi hetki mielessäsi miksi oma lookkisi on parempi ilman sellaista.
25. SUURI Nähtävyys: Käy kuvaamassa Paskakaupunni-graffiti.	26. TERVEYSVAIKUTUS II: Juo vettä ja koske ruohoa. Jos mahdollista vaihda sukat.	27. TUOMION HETKI: Koet palavan sieluja syövän katseen selässäsi: Selitä jokin SQL:n heikkous tai ansaitse sakko.



PELIN KULKU: Kukin pelaaja asettaa nappinsa alkuruutuun. Fuksein aloittaa. Heittää noppaa ja liikkukaa sen mukaan. Ruuduissa on vapuhtavia haasteita. Kun saavut ruutuun, pyri täyttämään haaste. Huom! Saattaa vaatia seikkailua. Jos et pysty tai halua suorittaa haastetta saat sakon ja menetät seuraavan vuorosi. Pidä kirjaa sakoista. Uusi vuoro alkaa, kun kaikki ovat suorittaneet haasteensa tai ottaneet sakon. Ensimmäinen maalissa voittaa ja tasaheittoa ei vaadita!

4. MUUTAKIN KUN JUOMAA: Syö munkki vapun kunniaksi	5. JONOTTAVAN AIKA ON PITKÄ: Morjesta vesibussiin jonottavia.	6. NOPEUSHAASTE: Viimeinen pelaaja kyykyssä saa sakon.
10. AKATEEMINEN HETKI: Tiedustele kanssapelaajilta, mikä on paras kurssi.	11. HARVOJEN HERKKUA: Juo joku "kirottu" juoma. Kirottuuden päättävät kanssapelaajat. Irvistävät kanssapelaajat saavat sakon.	12. METAPELI: Etsi toinen peliä pelaava porukka.
16. TERVEYSVAIKUTUS Juo vettä ja koske ruohoa.	17. NIMIKIRJOITUS: Anna seuraavan vastaantulevan haalarillisen kirjoittaa sun haalareihin.	18. KOKOELMAN JATKOKSI!: Etsi joku vappuinen pikkuesine ja kiinnitä se haalareihisi loppuvapuksi.
22. MUIDEN JOUKKON!: Ompele haalarimerkki haalareihisi riisumatta niitä.	23. Uusi Elämys: Hanki ja maista joku juoma mitä et ole ennen maistanut.	24. MUISTAMISEN ARVOINEN: Tervehdi lähintä patsasta vappuisasti.
28. GINIVERMUTTI-HERKKU: Gambina kutsuu, nauti hieman kyseistä.	29. VIIMEINEN HAASTE: Etsi Emeriittus ja sen kantaja.	30. MAALI: Olet maalissa! Niin monta huikkaa kuin sinulla on sakkoja. Vielä tylsää? Eipä kun uuteen alkuun! Muistakaa että Wabu ei lobu!



Yhteistyökumppanit

