



TIEDÄKS SÄ

Teksti ja kuvat: Asko Virta

Kotiseutupelin TIEDÄKS SÄ syntysanat lausuttiin Merikarvia-seuran hallituksen kokouksessa 3.10.2016 kunnanvirastolla seuran pj Lauri Hakosalon toimesta. Allekirjoittanut seuran sihteeri Asko Virta innostui asiasta heti todeten että jokaisella itseään kunnioittavalla kunnalla tulisi olla kotiseutupeli. Hänet nimettiin hankkeen vetäjäksi eli pelitoimikunnan puheenjohtajaksi.

Pelin perimmäinen tarkoitus valkeni hallituksessa heti. Sen ylevänä ja kunnianhimoisena tavoitteena on herättää kaikenikäisten mielenkiinto kunnan menneisyyttä ja nykypäivää kohtaan pelin kysymyskorttien johdantelemana. Seura ei niinkään pyrkisi rikastumaan pelin myynnillä, kunhan kulut peittyisivät, vaan haluaa aktivoita kuntalaiset kotiseututoimintaan ja monia seuramme jäseneksi.

Neuvottelut TACTIC:n kanssa aloitettiin välittömästi. Pj Asko vieraili pelitehtaalla kartoittaen alustavan aikataulun, erilaisia toteutettuja pelejä tutkien, hintoja kysellen ja tarvittavan materiaalin valmistustavan selvittäen. Todettiin, että peli saadaan Jouluksi koteihin, jos painovalmis materiaali on tehtaalla elokuun puolivälissä 2017.

Tästä alkoi kiihkeä talkootoiminta.

Toimikunnan kokoaminen oli haastava tehtävä, jotta saataisiin riittävä tietotaito kaikille osa-alueille. Päädyimme siihen, että siis puheenjohtajana ja yhteyshenkilönä Tacticiin toimii Asko Virta, jäseninä Lauri Hakosalo, Jari Stenroos ja Helena Tähkänen, graafisesta suunnittelusta ja taitosta vastaa Aki Palomäki ja piirroskuvista Anna-Leena Viertomaa. Asian tuntijoita kutsuttiin toimiin tarpeen mukaan. Ensimmäinen kokous pidettiin Herkkutassussa tammikuussa 2017.

Pelilaudan suunnittelu alkoi siitä, että pohjana on Merikarvian kunnan kartta, kuitenkin tyyli- teltynä siten, että lupia ei karttapohjan käyttöön tarvitse hakea. Pelireitti suunniteltiin siten, että se kulkee kunnan kaikkien kylien kautta. Laudalle laitetaan Merikarvian eri osien tyypillisiä tunnusmerkkejä elävöittämään ulkoasua.

Näistä piiroksista laadittiin vielä erillinen se- lostuskirjanen sääntöjen yhteyteen lisäämään pelaajien tietoviisautta. Pelaaja etenee nopan silmäluvun mukaisesti pelireittiä ratkoen ky-

symyksiä tai toimien mahdollisten sattumien ohjeiden mukaan ja yrittää päästä maalipisteeseen. Ensimmäiseksi maaliin päässyt on tietenkin voittaja.

Nimikisa julkistettiin paikallislehdessä ja seuran nettisivuilla. Useita varsin nasevia ehdotuksia saatiinkin, mutta toimikunnan jäsenen Helena Tähkäsän nimiehdotus voitti.

Kysymysten laadinta olikin se suurin juttu, kun kaikki visaisimmatkin kysymykset piti tarkistaa. Suuri yleisökin ja kaikki kylätoimikunnat haastettiin kysymysten laadintaan. Jonkin verran saatiinkin kysymyksiä ja niistä jokainen on jossakin muodossa kysymyskortteissa mukana. Kaikki kysymykset liittyvät Merikarviaan, sen historiaan tai nykypäivään. Kysymyksiä on 1000 kpl.

Sattuma on keskimäärin joka kahdestoista pelireitin pallura ja siihen pysäytyessään pelaaja nostaa sattumakortin toimien sen ohjeen mukaan. Peliä sponsoroineet yritykset saivat laatia pari positiivista sattumakorttitekstiä. Sattumia on 100 kpl.

Sponsorointi todettiin välttämättömäksi vähävaraisen seuramme talouden kannalta ja niin alettiin pontevasti myydä mainostilaa pelilaudan reunoilta. Saimme yli kaksikymmentä mainostajaa ja pelihankkeemme tukijaa. Kiitokset heille.



Testipelaus suoritettiin Vanhan Savun pihassa ja peli todettiin toimivaksi sääntöjensä osalta.

Markkinointi ja mainonta on tapahtunut seuran nettisivujen kautta ja Merikarvia-lehti on tehnyt ansiokkaita juttuja pelin vaiheista. Päästiin jopa Merikarvian Facebook-sivulle.

Ennakkomyynti 30.9.2017 asti. Toimikunta päätti myydä peliä ennakkoon 20€ kpl, jotta saadaan tehtaan laskut maksuun. Myynnistä ilmoitettiin näkyvästi mm. paikallislehdessä ja seuramme nettisivuilla ja jopa Merikarvian kesäasukasyhdistyksen tanssiaisissa Rantahuoneella.

Aineisto valmiina elokuu puolivälissä. Saimme muutaman päivän lisäaikaa alkuperäiseen toimituspäivään, sillä aina tulee lopussa kiire. Sähköpostit sinkoilivat miltei yötä päivää ja arvokas nettitikkumme oli valmis saateltavaksi TACTIC -pelitehtaalalle. Siellä todettiin heti, että aineisto on kunnossa ja näyttää harvinaisen korkeatasoiselta. Siispä painokoneet raksuttamaan.



Pelin julkistamistilaisuus vietettiin tietovisailun merkeissä.

Pelin julkistamistilaisuus pidettiin virastolla 27.9.2017, jolloin pelitoimikunnan pj Asko Virta esitteli painovalmista materiaalia ennakkomyynnin tehostamiseksi. Useita pelejä varattiinkin. Samassa tilaisuudessa ratkottiin Merikarvian tietoviisaskilpa Antti Vären masinoina. Visaiset kysymykset myötäilivät TIE-DÄKS SÄ -pelin teemaa. Suuri kilpailijamäärä yllätti. Loppukilpailussa vuoden tietoviisaaksi selviytyi Pentti Kuusinen, toiseksi tuli edellinen voittaja Jorma Rinne, kolmas oli Marja-Terttu Sivunen ja neljäs Hannu Meura.



Merikarvian tietoviisas 2017 (vas) Pentti Kuusinen vastaanottaa palkinnon Lauri Hakosalolta.

Joululahjaksi. Heti suunnittelun aluksi tähdättiin siihen, että pelimme saadaan Joulumarkkinoille. Alusta suunnitelma toimitukselle oli marraskuun ensimmäinen viikko. Tämä tavoite alitettiin reilusti johtuen mm. siitä, että peliaineistossa ei ollut paikattavaa.

Miltei tasan vuosi oli kulunut siitä, kun idea syntyi. Jako alkoi välittömästi, jo heti laatikoiden siirtovaiheessa.

Talkootunteja pelitoimikunnalle kertyi lukematon määrä, varmasti yli 3000 tuntia.

Lisäksi matkakuluja ja erilaisia materiaalikuluja. Varsinaisia pelitoimikunnan kokouksia pidimme 14. Suurin aika kului tietokoneiden ääressä materiaalin jalostuksessa jopa yön hiljaisina hetkinä. Kaikki olivat uupumatta mukana toinen toistaan innostaen ja ideoita jakaen. Todella mielenkiintoiset talkoot.

JATKOSUUNNITELMAT:

- uusien kysymyskorttien painatus, kun kysymykset tulleet tutuiksi**
- pelien lisäpainatus mikäli kysyntää ilmenee**
- korjaukset ja lisäideat.**

Kiitokset tekijöille, tukijoille, ostajille ja kaikille pelaajille! Iloisia pelihetkiä!