

NAKS - Aasian KimbleSeurue

AS Kimblekulttuuri ja rapiat

Versio 1.8. - 11.1.2019



1. Yleistä

2. Kulttuurihistoria

2.1. AS-Kimblen historia

2.1.1. AS-Kimblen sääntöjen historia

2.1.2. Konttauskauden avajaiset ja Ihmiskimble

2.1.3. Jäykkäranne

2.2. NAKSin historia

2.2.1. 2014

2.2.2. 2015

2.2.3. 2016

2.2.4. 2017

2.2.5. 2018

2.3. Muita Kimblekulttuureja

2.3.1. Fyysikot

2.3.2. Kemistit - Sikakimble

2.3.3. UNIKS - Uusi NAKS: Inkubion KimbleSeurue

2.3.4. Moodi ry:n Kimblekerho Momble

2.3.5. Norske

3. Sääntö- ja pelivariaatiot

3.1. AS-Kimble

3.2. Ihmiskimble

3.3. 3D-Kimble

3.4. Heksakimble

3.5. AS-Kimble® 15th Anniversary Special Edition™

3.6. Modulaarikimble

3.6.1. Big Bang / Annihilaatio

3.6.2. Tuplanoppakupu (PROTOTYYPPI)

3.7. Sateenkaarikimble

3.8. Miinakenttäkimble

3.9. Reverse-Kimble (PROTOTYYPPI)

3.9.1. Sinne ja Takaisin (PROTOTYYPPI)

3.10. Tower Defence Kimble (PROTOTYYPPI)

3.11. Kimble and Dragons (KEHITTEILLÄ)

4. Sanasto

5. Lähteet ja kiitokset

1. Yleistä

“Kimble on suomalainen 2–4 pelaajan lautapeli, jota valmistaa Tactic Games Oy. Se on yhdysvaltalaisen Trouble-lautapelin lisenssiversio.” - Wikipedia

[\[https://fi.wikipedia.org/wiki/Kimble\]](https://fi.wikipedia.org/wiki/Kimble)

Yliopistopiireissä, etenkin Otaniemen teekkareiden keskuudessa Kimblestä on kehitetty juomapeli, jossa syödyksi tuleminen johtaa sakkoon, joka vastaa puolikasta 0.33 litran alkoholijuomatölkkiä. Kimbleä on kautta aikain pelattu Automaatio- ja Systeemitekniikan killan (tästä eteenpäin pelkkä “AS”) historiassa, aina killan perustamisvuosista lähtien. Kiltä noudattaa [omaa variaatiota](#) “kaljakimblestä”, jossa syönneistä aiheutuvien juomien lisäksi on mukana nappuloiden tuplaukset, miinaruudut sekä korotukset.

Kirjoitetuista säännöistä löytyy jonkin verran tulkinnanvaraisuutta, eikä suoraa toimintaohjetta jokaiseen tilanteeseen välttämättä löydy. Monien pelaajien mielestä näihin poikkeuksiin ja poikkeuksien poikkeuksiin takertuminen pelilaudan äärellä ja sääntöjen viilaus on tärkeä osa pelikokemusta. Pääsääntöisesti kiistat pyritään ratkaisemaan noudattaen periaatetta, jonka mukaan Kimble on herrasmiesten (sukupuolineutraali termi) peli.

Tähän dokumenttiin on kerätty AS:n tietämys Kimblestä siten kuin se kiltalaisille välittyy ja kulkeutuu sukupolvilta seuraaville. Tärkeimpiä asioita ei kuitenkaan voi tähdentää kylliksi.

- Kimble on ennen kaikkea herrasmiespeli. Tämä edellyttää sekä herrasmiesmäistä (sukupuolineutraali termi) käytöstä, että tietämysasista vakavuutta, jotta pelin loppuunsaattaminen on mahdollista.
- Kimble on taitopeli.
- Kimbleä (tarkemmin ottaen noppakupua) naksutetaan. Lauta kärsii kaikenlaisista heittämisistä, eikä asioiden heittäminen sovi herrasmiespelin luonteeseen.
- Tuomari on aina oikeassa. Tuomari voi ottaa nimiinsä korjatun informaation.
- Korottamatta voittaminen on vähän kuin voittaisi ilman korottamista.

Noudattamalla aiempia tähdennyksiä Kimblen todellinen luonne paljastuu todennäköisimmin jokaiselle peliin osallistuvalla ja sivusta katsojalla. Nimittäin se, että **Kimble on hauska peli**.

2. Kulttuurihistoria

2.1. AS-Kimblen historia

Automaatio- ja Systeemitekniikan killan Kimblekulttuurin historia on pitkä ja monitahoinen. Killan historiasta päätellen Kimbleä on pelattu jo Tietokillan aikoina ennen AS:n perustamista, joten varsinaista alkujuurta Kimblekulttuurille on lähdettävä kaivamaan siltä suunnalta. TiKillä Kimble ei kuitenkaan ole koskaan noussut vastaavaan kulttimaineeseen kuin AS:llä, joten varman syntykertomuksen löytäminen on haastaavaa jos sitä edes on olemassa. Kuitenkin satunnaisia mainintoja Kimblestä on löydettävissä TiKin vanhoista pöytäkirjoista.

Vuoden 1986 pöytäkirjakeskusteluihin on ilmeisesti dokumentoitu huomattavasti enemmän satunnaista kommentointia, mikä antaa jonkin verran apua aiheessa. 28. kokouksessa 20.11.1986 on mainittu seuraavaa kohdassa 11. Hupitoiminta alakohdassa 11.1 Ideariihen saldo:

TKY:n pikkujouluun saatiin rasti ja joukkue. Fuxit toivoivat Otaniemi-peliä ja tenttikauden kaatajaisia joissa kaljakimble. Killan laulu on tekeillä. Tempausta tuskin järjestetään syksyllä.

Rahojen karhuamiseen ja budjettiin liittyen on myös pari mainintaa saman vuoden pöytäkirjoista. Kimblejä on ostettu, ja sen pelaaminen on aiheuttanut karhuttavia kulunkeja. Kaikki merkit viittaavat siihen, että aktiivista juomapelaamista Kimblellä on harrastettu TiKin toimesta jo vuodesta 1986 lähtien. Tuon vuoden jälkeen arkistojen Kimblemaininnoissa on jopa 10 vuoden tauko.

Vuonna 2000 keväällä Kimble oli aasien keskuudessa niin kovassa huudossa, että GT:ssä ilmestyi aihetta käsittelevä artikkeli, josta huokuu samanlainen rakkaus lajiin kuin nykypelaajistakin. Säännöissä ja terminologiassa on tapahtunut pieniä muutoksia tämän jälkeen, mutta artikkelissa kuvattu peli on oleellisesti sama kuin nykyään pelattu. Artikkelin on luettavissa täältä:

https://drive.google.com/open?id=1IEdA8QEhyHUyX_XeE3dORACI5luug-i3

Lukuisat tuoreemmat pöytäkirjat ja tapahtumamainokset 2000-luvun alkupuolelta mainitsevat Kimblen osana muita aktiviteetteja, joihin lukeutuu lisäksi triviaalipurso, alias, kroketti, petankki, pelikortit, ja kuoppa. Vähintäänkin Kimble on siis ollut yksi yleisistä peleistä AS:n alkuvuosina myös TiKin puolella. Myös AS-huikasta on lukuisia mainintoja, joten vaikuttaa siltä, että etenkin AS:n aktiivisuus TiKin puolella AS:n alkuvuosina on nostanut myös Kimblen suosiota.

Koska on ilmeistä, että AS:n irtautuessa TiKistä omaksi killakseen on Kimbleä pelattu aktiivisesti etenkin AS:n jäsenten kesken, on muodostunut salaliittoteoria Kimblestä ja AS:stä. On mahdollista, että pääaineen sijaan AS:laisia onkin yhdistänyt nimenomaan Kimblen pelaamisen tarve, joten

AS:n pohja on nimenomaan Kimblessä eikä opinnoissa. Kenties TiKillä Kimbleä pelanneet ovat kokeneet suurempaa yhteisöllisyyden tunnetta toisiinsa kuin muihin Tietokiltalaisiin ja tästä syystä perustaneet oman killan tapakulttuuriaan vaalimaan. Tämän mahdollisuuden ollessa olemassa onkin äärimmäisen tärkeää pyrkiä säilyttämään AS:n tapa pelata Kimbleä, jotta perimmäinen tarkoitus ei mahdollisesti katoa.

Seuraavassa mainintoja virallisista papereista AS:n kulttuurista.

Vanhin AS:n virallinen merkintä Kimbleen liittyen on on maininta vuoden 1999 hallituksen pöytäkirjasta 7 (9.3.1999) jossa mainitaan ilmoitusasioissa, että "Norske kimble cuppiin on myös tullut kutsu." Pöytäkirjasta ei valitettavasti selviä, vastattiinko kutsuun. On kuitenkin syytä olettaa, että jo tuolloin Kimblen pelaamiseen kilpailu- ja edustustasolla oli kiinnostusta, vaikka Norske-Kimble eroaakin merkittävästi AS-Kimblestä (lisää kohdassa [2.3.2. Norske](#)). Seuraavassa viitteessä Kimblen suuntaan hypätään muutama vuosi eteenpäin, mutta silloin puhutaankin jo Ihmiskimblestä. Vuoden 2002 pöytäkirjassa 15 (3.5.2002) todetaan ennen wappua järjestetyn Ihmiskimblen olleen "hyvä idea".

Seuraavat selvät maininnat killan Kimble-innostuksesta juontavat juurensa vuoden '03 vaalikokoukseen 24.11.2003.

Ponsi: Hallitus joutuisi tutkimaan mahdollisuutta ratkaista nyyssseissä ilmenneet riidat dual-kimblellä.
-Hyväksyttiin.

Vaikuttaisi siltä, että Kimblen avulla riitojen ratkominen on ollut tuohon aikaan suosiossa. Myöhemmissä kiltakokousten pöytäkirjoissa (esimerkiksi '04 vuosikokous) kirjoitusasu on korjattu ja Duel-Kimbleä ehdotettu pelattavaksi myös budjettikiistoissa.

Emmi Turanlahti kommentoi, että GT:n budjettikeskustelu oli kyllä riita, mutta siinä oli kimbleä varten liikaa osallistujia.
Juho Pentikäinen vastasi, että kimbleä voi kyllä pelata neljäkin henkilöä.

Myös hallituksen pöytäkirjoissa puhutaan Kimblen peluusta, vanhimmillaan vuoden 2004 pöytäkirjasta 11 (26.3.2004), jossa todetaan, että "Rankan kaadossa oli hieno Kimble-peli."

2005 vaalikokouksen pöytäkirjassa mainitaan Kimblestä kysymällä SuurPhuksiehdokailta, "miten he suhtautuvat alkoholiin, kuinka kuuppa kallistuu ja miten Kimble naksuu." Kimblen mahdollinen turmiollisuus on siis viimeistään tuolloin ollut yleisesti tiedostettava seikka, ja phuksien mahdollinen suojele on ollut ajankohtainen kysymys.

Vuoden 2006 vaalikokouksessa sekä vuosikokouksessa puhutaan jatkosaunan yhteydessä Kimblen pelaamisesta. Vähintään tässä on siis huomattava Kimblen suosio jatkosaunojen juomapelinä.

2.1.1. AS-Kimblen sääntöjen historia

Mainittakoon, että Rakennusinsinöörikilta on tietävästi pelannut Norske Kimbleä huomattavan pitkään (OUBS:n videossa maininta 80-luvun alkupuolen Norske-laudasta). Sen pelisäännöt muistuttavat läheisesti AS-Kimbleä (joskin lauta ja pelitavat ovat totaalisen erilaiset), joten on mahdollista, että AS-Kimblen pohja on Norske Kimblen peruja. Norske Kimblen säännöt ovat luettavissa osoitteesta:

<http://rakennusinsinöörikilta.fi/tapahtumat/norske-kimble/>

Todettakoon myös, että Otaniemessä vaikuttava teekkarikerho Autokoulu (AK) on perimätiedon mukaan myös aktiivinen Kimblekulttuurin edistäjä. Vuosien saatossa AK:lla on toiminut muutamia AS:n aktiiveja, joista eräät ovat olleet vahvasti kehittämässä myös AS:n pelikulttuuria. Yksi syntyteoria on siis, että AS:n pelitavat ovat kulkeutuneet AK:n pelikulttuurin kautta killalle näiden aktiivien mukana.

AK:n pelitapa on kuitenkin myös peritty ulkopuolelta, joten ei voida myöskään sivuuttaa sitä vaihtoehtoa, että AK:n tapa on tullut AS:n jäsenten mukana kerholle killan perustamisvuosien aikaan. Joka tapauksessa alkuperäinen, AS:n noudattama pelitapa on jossain vielä syvemmällä historian hämärässä.

AS-Kimblen säännöistä on vähän mainintaa historiallisesti. Jäykkäranteen virasta puhuttaessa vuoden 2011 vaalikokouksessa on seuraava maininta:

Puheenjohtaja pyysi Jäykkärannekandidaatteja eteen ja kysyi, miksi hakevat virkaan.

...

Antti-Ville Vaari vastasi pelaavansa kimbleä ainoilla oikeilla säännöillä, ja että ne pitää saada kirjattua.

Säännöt kuitenkin kirjoitettiin vasta NAKS-toimikunnan toimesta vuonna 2014 ylös.

AS-Kimblen säännöt ovat kuitenkin varmuudella vanhempaa perua, mutta ne ovat kulkeneet suullisesti teekkaripolvelta toiselle ennen kirjaamista. Ihmiskimblen säännöt seuraavat AS-Kimblen sääntöjä, joten varmuudella ainakin vuoden 2002 Konttauskauden avajaisien Ihmiskimblessä on AS-Kimblen sääntöjä noudatettu. Tätä aiempaa jälkeä AS-Kimblen säännöistä ei ole virallisesti kirjattu mihinkään AS:n puolelta.

Koska AS:n kiltapohja on Tietokillan perua, on myös sääntöjen alkuperää syytä selvittää sitä kautta.

2.1.2. Konttauskauden avajaiset ja Ihmiskimble

Konttauskauden avajaiset saivat alkunsa AS:n kiltahuoneen virkaa toimittaneiden Konttien käyttökauden avajaisista. Kun Kontit siirrettiin TUAS-talon rakentamisen tieltä T-talon parkkipaikalle turvaan, niihin ei enää saanut vedettyä kiinteitä sähköjä mikä laski käyttöastetta huomattavasti talvikaudella. Kontit jäivätkin lähinnä lisätilaksi varasto- ja hätämajoitustarpeisiin, jollaisena ne toimivat vielä kiltahuoneen valmistuttuakin vuonna 2003. Keväällä ilman lämmitettä Kontit voitiin juhlallisesti ottaa taas kesäkäyttöön Konttauskauden avajaisien saattelemana. Konttauskauden avaus -nimellä tapahtuma

järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 2001. Konsepti oli ilmeisesti toimiva, sillä seuraavana vuonna 2002 perinnettä jatkettiin, mutta tällä kertaa mukana oli jotain ennennäkemätöntä.

2002 hallituksen pöytäkirja 15
"Konttauskauden avajaiset la 27.4.
Meni hyvin. Ihmiskimble oli hyvä idea."

Vuonna 2002 oli konttien edustan parkkipaikalle piirretty valkoisella kalkilla/liidulla kimblelaudan ruudut ja maalialueet sekä sohvista tehty kotipesät. Kaikesta päätellen ensimmäinen Ihmiskimble oli menestys, sillä tämän pelin perinne ei ole katkennut ja onkin yksi vanhimmista tapahtumista killan historiassa.

Mainittakoon kuitenkin, että vuonna 2011 Konttauskauden avajaisten sijaan vietettiin TuAs-Partyä, karnevaalimaista kevättapahtumaa yhdessä Prodekolaisten kanssa, jossa Ihmiskimble oli yksi aktiviteeteistä. Tämän vuoden jälkeen tapahtumat eriytettiin, minkä johdosta Konttauskauden avajaiset keskittyivät jatkossa nimenomaan Ihmiskimbleen.



Kuva 2.1.2. Konttauskauden avajaisten peliareena vuodelta 2003

2006 hallituksen pöytäkirja 16
"10.1.4. Konttauskauden avajaiset
Grilli iski tulta. Kimble oli melko runsassyöntinen."

Vuonna 2006 myös OUBS dokumentoi AS:n pelaamassa Ihmiskimbleä. Video on katsottavissa täältä:

<http://oubs.polyteekkarimuseo.fi/fi/clips/10301/AS%253An%20ihmiskimble.html>

Vuoden 2009 Konttauskauden avajaisten Ihmiskimble koki jotain aivan uutta. Ensimmäistä kertaa peliareena rakennettiin pyöreistä värikkäistä matoista, jotka aseteltiin muodostamaan kimblelauta liitupiirrettyjen ruutujen sijaan. Killistit Koppinen ja Karanki törmäsivät mattoihin sattumalta ollessaan Ikea-reissulla. Tilaisuuden nähtyään he eivät voineet jättää sitä käyttämättä, vaan ostivat samoin tein kimblelaudan verran mattoja. Nämä sitten esiteltiin killan hallitukselle saatesanoilla "pakkohan teidän on nämä ostaa" (ei suora lainaus), ja pienen pohdinnan jälkeen hallitus totesi toimarisitsit sopivimmaksi otsikoksi tälle kuluerälle. Mattoja käytettiinkin tuolloin 2009 toimarisitsien koristeina kiinnittämällä niitä seinille. Matot ovat edelleen käytössä Ihmiskimbletarkoituksissa, [vuonna 2018 toim. huom.] samoin kuin samana vuonna 2009 käyttöön vihitty Ihmiskimblepöytä. Isolle puulevylle työstetty pöytä puisine nappuloineen annettiin killalle lahjaksi Stimulaatiossa vuonna 2008. Keskelle oli liimattu aito Pop-O-Matic -kupu, jota on tosin korjattu ja uusittu muutamaan otteeseen. Ihmiskimblepöydän puiset nappulat onnistuttiin kadottamaan vuoden 2015 Konttauskauden Avajaisten jälkeen. Kaksi vuotta myöhemmin nappulat löytyivät killan varastolta hyvässä kunnossa, joskin henkisesti hieman loukattuina katoamisensa johdosta.

2.1.3. Jäykkäranne

Nimi Jäykkäranne juontuu pelitavasta, jolla Kimbleä perinteikkäiden pelaajien mielestä tulisi pelata. Herrasmiespelinä kupua ei tietenkään tule kohdella väkivaltaisesti, vaan koskettaa hellän dynaamisesti, mutta ranne jäykkänä jotta kosketus kupuun säilyy vahvana ja dominoivana. Ensimmäinen maininta Jäykkäranne-toimihenkilövirasta on vuoden '09 vaalikokouksesta 18.11.2009.

Tommi Forsman ehdotti uutta toimihenkilö virkaa jäykkäranne, joka vastaa killan Kimblekulttuurin ylläpidosta.
Jussi Pihlaja kannatti ehdotusta.
...
Puheenjohtaja järjesti koeäänestyksen toimarivitan jäykkäranne perustamisesta.
Koeäänestyksen perusteella hallituksen pohjaesitys voitti.

Jäykkäranne -niminen toimihenkilövirka perustettiin AS:n vaalikokouksessa 2012 osaksi Seniilitoimikuntaa. Ensimmäisenä virkaan astui PJ'08 Tommi "Fommi" Forsman, joka kyseistä virkaa oli jo kolme vuotta aiemmin ilman tulosta ehdottanut perustettavaksi. Seuraavana vuonna 2013 Jäykkäranneen virkaa ei kuitenkaan uusittu. Pöytäkirjojen perusteella sitä ei ehdotettu niin hallituksen kuin killistienkään puolelta, joten virka jäi vuodeksi tauolle. Vuonna 2014 kuitenkin koettiin killan Kimblekulttuurin olevan niin vahvassa nousussa ja aktiivisen kehittämisen ja säilyttämisen arvoinen, että killalle perustettiin toimikunta nimeltä NAKS siitä huolehtimaan. Tämän toimikunnan johtoon nimettiin jälleen Jäykkäranne.

Ohessa taulukko Jäykkäranneen viran haltijoista:

Vuosi	Jäykkäranne
2012	Tommi "Fommi" Forsman
2013	-
2014	Antti-Ville "AW" Vaari
2015	Antti "Angra" Toivanen
2016	Jan Juvonen
2017	Sanna Halmkrona
2018	Matti "Matson" Ojala
2019	Viet Tran
2020	[tba]

Taulukko 2.1.3. Jäykkäranteen tittelin haltijat AS:n toimihenkilöhistoriassa.

2.2. NAKSin historia

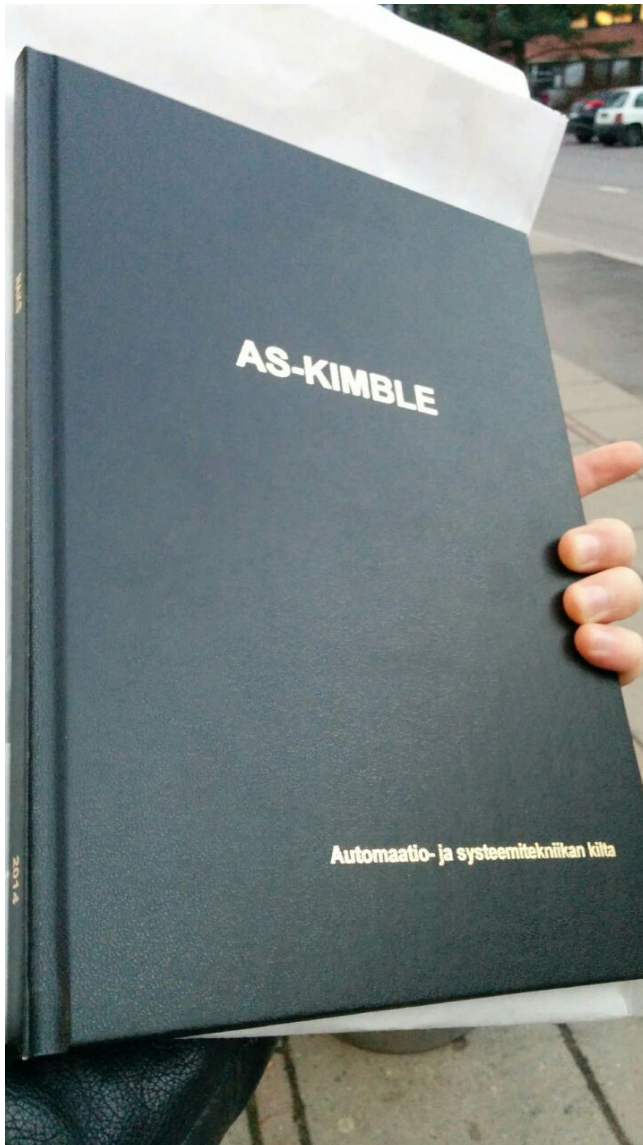
NAKS (rekursiivinen lyhenne sanoista NAKS - Aasian KimbleSeurue) perustettiin AS:n toimikunnaksi vuonna 2014. Toimikuntaa johtamaan asetettiin toimihenkilövirka Jäykkäranne. Toimikunnassa oli Jäykkäranteen lisäksi neljä pelaajaa (Sininen, Punainen, Keltainen ja Vihreä Pelaaja) sekä vaihteleva määrä NAKSauttajia vuodesta riippuen. Vuonna 2016 toimikunnassa oli myös yksi NAKSauttaja. Vuonna 2016 vaalikokouksessa hallitus oli esittänyt toimikunnan jättämistä uudelleennimeämättä, joten toimikaudella 2017 Jäykkäranne oli ainoa killan virallinen Kimblestä vastaava toimihenkilö. Syynä virallisen toimikunnan perustamatta jättämiselle oli se, että toimikunta nähtiin liian sisäänpäin kääntyneeksi eikä se sellaisenaan palvellut yhtäläisesti kaikkia kiltalaisia vaan toimi enemmänkin oman piirinsä ajanviettotarkoituksissa. Jäykkäranne kuitenkin koettiin olevan oleellinen osa killan kulttuuria joten sen säilyttämisestä ei keskusteltu sen enempää.

NAKS perustettiin Jäykkäranteen johdolla ylläpitämään ja kehittämään killan Kimblekulttuuria. Tätä tehtävää muistuttamaan NAKS on vuosittain luvannut pelaavansa ennaltamäärätyn määrän Kimble-pelejä vuoden aikana (yleensä vähintään 61 peliä), eikä tästä tavoitteesta ole tingitty myöskään virallisen toimikunnan perustamatta jättämisen jälkeen [ainakaan vuoteen 2017 mennessä toim. huom.]. NAKS onkin säilyttänyt aktiivisen toimintansa kulloisenkin Jäykkäranteen johtamana ja on kasvattanut aktiivimääräänsä virallisten kiltatoimikuntavuosiensa jälkeenkin.

Seuraavassa vuosittaisia meriittejä ja mainitsemisen arvoisia kohokohtia toimikunnan historiassa.

2.2.1. 2014

Vuonna 2014 NAKS painatti AS-Kimblen säännöt mustiin kansiin. Diplomityöltä näyttävä teos sisälsi lisäksi valmiita pohjia kirjanpitoa varten, ja kanteen oli kultakirjaimin painettu "AS-KIMBLE". Kirja kuitenkin kadotettiin vuoden 2015 aikana, eikä sitä ole sen koommin nähty.



Kuva 2.2.1. Kimble-kirjanpito. Kirjassa AS-Kimblen säännöt ja tyhjiä kirjanpitopohjia, kannessa lisäksi killan nimi, selkämyksessä lukee "NAKS - 2014"

Vuoden 2014 Sitsikilpailuissa muutamat NAKSin jäsenet olivat ottaneet mukaansa ASH'12:n edustajat ja osallistuneet Sitsikilpailuihin Ihmiskimblesitseillä. Periaatteessa peliä oli tarkoitus pelata siten, että jokaisen syödyn nappulan jälkeen lauletaan laulu. Picnic-tyylinen ruoka oli tehty osallistujien asunnoissa ja tuotu Alvarinaukiolle. Ruokalajeja kukin joukkue sai syödä vasta kun kyseinen joukkue oli päässyt laudan neljännyksissä kyllin pitkälle: alkuruokaa toisen neljännyksen jälkeen, pääruokaa kolmannen neljännyksen, ja jälkiruokaa vasta joukkueen päästyä maaliin. Käytännössä idea ei toiminut yhtä hyvin kuin aluksi ajateltiin,

eikä sitsikilpailujen tuomaristokaan arvostanut suurta panostusta, mutta lukuisat kimbleaiheiset laulut sekä Ihmiskimblen pelaaminen riittivät osallistujien nautintoon, eikä sitsejä pidetty lainkaan epäonnistuneina. Myös peli oli nautinnollinen.

Vuoden 2014 Stimulaatiossa killalle lahjoitettiin myös Heksa-kimble, josta lisää kohdassa [3.4. Heksakimble](#).

2.2.2. 2015

Vuonna 2015 NAKS hankki TTER:ltä rahoituksen virallisiin peliasuihin, pozhoihin. Poncho-tyyliset pozhot tehtiin fleece-kankaasta leikkaamalla pääaukko keskelle kangasta. Jokaista väriä tehtiin neljä, sekä lisäksi yksi oranssi tuomarin pozho. Vähintään yhdessä jokaisen värin pozhoista oli lisäksi ommeltuna TTER haalarimerkki muistutuksena ja kiitoksena sponsoroinnista.

Syksyllä 2015 NAKS ilaisilla leikkasi, ja pari kimblelautaa laitettiin osiin. Niistä rakennettiin Modulaarikimblen prototyyppi, joka mahdollisti jopa seitsemän joukkueen yhtäaikaisen pelaamisen. Lisää kohdassa [3.6. Modulaarikimble](#).

Loppuvuodesta NAKSia hemmoteltiin kun Turun yliopiston tohtorikoulutettava Lilli Sihvosen väitöskirjaa varten julkaisema kyselylomake linkitettiin NAKSin Telegram-kanavalle: "Digitaalisen kulttuurin tohtoriopiskelija Lilli Sihvonon tekee väitöskirjaa kulttuurituotteiden uudelleenjulkaisemisesta ja uudistamisesta sekä yritysten historian hyödyntämisestä tuotteissa. Esimerkkinä toimii lautapeli Kimble. Kuluttajien Kimble-tietoja ja muistoja kartoittamalla Sihvonon tutkii miten yleisö osallistuu kulttuurituotteiden tuottamiseen." NAKSin jäsenet innostuivat kirjoittelemaan rutkasti Kimble-muistojaan, mutta koska toimikunta koki olevansa velvollinen jakamaan myös kulttuuritietämystään, kasattiin kiireen vilkkaa yhteistyönä tiivis AS:n Kimblekulttuurista kertova paketti, joka lähetettiin Sihvoselle. Lilli oli tästä kontribuutiosta otettu ja lupasi tulla joskus tutustumaan henkilökohtaisesti NAKSin toimintaan sekä AS-Kimblen monimuotoisuuksiin. Näin tapahtuikin vuonna 2017 Konttauskauden avajaisissa jossa päästiin kertomaan ja näyttämään AS-Kimbleä sekä Ihmiskimbleä kauneimmillaan.

2.2.3. 2016

Keväällä 2016 Jäykkäranteen johdolla järjestettiin Kimblen Mestaruus-turnaus. Lajissaan ensimmäinen turnaus oli menestys, joskin muistikuvat vähäiset. Voittajaksi niin todellisessa kuin moraalisessakin sarjassa selviytyi istuva Jäykkäranne Jan Juvonen. Palkinnoksi voittaja sai itse tekemänsä kultakirjaillun MV-kupin (moraalinen voitto) sekä kullatut Kimble-nappulat (spray-maalatut). Saman vuoden syksyllä järjestettiin myös lohkomuotoinen Kimble-liiga, jonka voittaja sekä moraalinen voittaja palkittiin pikkASjouluissa.

Vuonna 2016 pelattiin myös ennätysmäärä Kimbleä pelien lukumäärän puolesta. Pelejä pelattiin yhteensä päätähuimaavat 61+16, joihin ei muistikuvien mukaan laskettu kevään turnauksessa tai syksyn liigassa pelattuja pelejä. Pelattuja pelejä alettiin aktiivisesti

arkistoidaan NAKSin Telegram kanavalle, jotta niistä olisi todistusaineistoa. Standardimuotoista Google Forms -arkistointia koitettiin myös, mutta se osoittautui hieman hankalaksi käytännössä, sillä pelien tarkempi dokumentaatio heti päättymisen jälkeen koettiin usein liian vaativaksi.

Vuonna 2016 perustettiin myös Inkubion UNIKS (Uusi NAKS: Inkubion KimbleSeurue), joka syntyi Inkubion opiskelijoiden tarpeesta korjata NAKSin viralisen toimikunnan jättämää aukkoa sen jälkeen, kun kiltakokous päätti olla perustamatta NAKSia uudelleen toimikunnaksi vuosikokouksessa 2015. Inkubion ja AS:n jäsenten välillä oli suurta yhteisöllisyyttä 2010 luvun alusta asti, ja monet Inkubion jäsenet olivat myös AS:n toimihenkilöitä (ja päinvastoin) ja täten mukana NAKSin alkutaipaleella. UNIKSin ja NAKSin yhteistyö on siitä alkaen kehittynyt paljon ja yhteisiä pelejä ja tavoitteita tuntuu riittävän. Lisää UNIKSista kohdassa [2.3.3. UNIKS - Uusi NAKS: Inkubion KimbleSeurue](#)

2.2.4. 2017

Konttauskauden Avajaisissa 2017 NAKSin aktiiveja odotti yllätysvieras, kun Kimbletohtoriksikin tituleerattu tohtoriopiskelija Lilli Sihvonon saapui viimein kuvaamaan ja haastattelemaan NAKSilaisia AS-Kimbleen ja Ihmiskimbleen liittyen. Lillin valmistumiseen oli vielä aikaa, tavoitteena kuuleman mukaan valmistua 2019-2020, mutta innolla jäätiin odottamaan julkaistavaa tutkimusta johon kiltalaiset ja NAKSilaiset saivat osallistua.

Toukokuussa 2017 killan Jäykkäranne orgarnisoi Kimblen Suomenmestaruuskilpailujen osakilpailun. Tapahtuma oli avoin ja sitä yritettiin mainostaa aktiivisesti, mutta siitä huolimatta 6/7 osallistujista oli NAKSin aktiiveja. Osakilpailun voittajaksi selviytyi kiivaan naksuttelun jälkeen Matti "Matson" Ojala. Kisamatka päättyi kuitenkin Rikhardinkadun kirjastolla pelattuun semifinaaliin, jossa ensimmäinen peli koitui kohtalokkaaksi keltaisella pelivärillä.

Keväällä 2017 Tacticin järjestämän Facebook-arpajaisen seurauksena alkoi NAKSia koskeva sähköpostiviestittely Tacticin edustajan kanssa, joka johti lopulta NAKSin kutsumiseen Kimblen Suomenmestaruuskilpailun finaalin yhteydessä järjestettävälle pelimarkkinoille ständiä ja luentoa pitämään. Luentoa ei aikataulusyistä lopulta pidetty, mutta autollinen NAKSilaisia lähti aamutunneilla kohti Poria esittelemään markkinavieraille NAKSin kehittelemiä variaatioita. Tacticin väki oli vierailusta suunnattoman innoissaan ja yhteistyötä luvattiin jatkaa entistä tiiviimmissä merkeissä. Mukaan Porista tarttui myös iso kasa erilaisia Kimbletuotteita sekä upea "NAKS - Aalto-yliopiston Automaatio ja systeemitekniikan kilta"-kyltti.

Suomenmestaruuskilpailun finaalia edeltävinä tunteina järjestettiin myös Musta Hevonen -sarja, jonka voittaja olisi pääsevä mukaan finaalinmittleihin. Tämä aiheutti aikaisen aamulähdön esittelyväelle, sillä kello 10.00 alkaneeseen sarjaan otettiin mainoksen mukaan vain 16 ensimmäistä jonottajaa. Tuntia etukäteen paikalle saapuneelle joukolle selvisi, että sarjassa olisi tilaa jopa 32 jonottajalle, ja lopulta neljän NAKSilaisen edustajan lisäksi peliin osallistui vain 2 muuta kilpailijaa. Näistä kuudesta pelaajasta finaaliin pääsi mukaan

tiukkojen sarjapelien jälkeen kaksi NAKSin jäsentä: istuva Jäykkärä Sanna Halmkrona sekä semifinaaleissa jo yhden kisamatkan päättänyt Matti "Matson" Ojala. Molempien mestaruuspelit kuitenkin pysähtyivät finaalin toiseen kierrokseen, mutta plakkariin jäi kuitenkin pääsy 2017 Kimblemestaruuden 16 parhaan joukkoon.

Tacticin kiinnostus NAKSia kohtaan johti vuoden aikana myös AS-Kimbleä koskevan kattavan dokumentaation tuottamiseen. Kimblekulttuuriikki syntyi kesän aikana ja sitä on siitä lähtien päivitetty runsaasti alkaen tutkivalla journalismilla AS-Kimblen sääntöjen historiasta aina erilaisten sääntömodifikaatioiden dokumentointiin.

2.2.5. 2018

Killan 20. juhluvuosi toi tullessaan suuria tapahtumia. Eräs juhluvuoden mukaan skaalattu tapahtuma oli myös Konttauskauden avajaiset, joka järjestettiin hulppeampana kuin koskaan 13.4. perjantaina. Jotta mittakaava saatiin eepisiin lukemiin, Konttaus järjestettiin Alvarin aukiolla, paikalle hankittiin TTER:n rahoittamana lasinen kontti, Olvin ja Nokian Panimon tarjoamat virvokkeet, sekä Tacticin sponsoroimana Mõlkkypelejä sekä Kimble-aiheisia palkintoja Ihmiskimblen voittajajoukkueille. OUBSin PA-laitteista soitettiin Parasta Kimblemusiikkia Just Nyt -listaa, APC Foxes -cheerleadingryhmä esitteli taitojaan, ja ELEC-teltan yhteydessä myytiin hodareita ja haalarimerkkejä. OK20 jatkosaunoineen kruunasi illan.

Huomattavasti isompia yrityksiä sponsorien ja esiintyjien hankkimiseksi nähtiin, mutta lopulta budjetti määritteli pitkälti puitteet. Suurin osa sponsoreista löydettiin kuitenkin näppärästi viikkoa tai kahta ennen tapahtumaa, ja virvokkeiden ohella huikaimpana aspektina nähtiin Tacticin rahoittamat tölkkicoolerit, joissa komeili AS20- ja Tactic-logo sekä mustavalkoinen viivapiirros kimblelaudasta. Kaiken kaikkiaan tapahtuma oli huikaiseva menestys.

Konttauksen jälkeisenä päivänä pelattiin myös jo perinteikäs Taistelu TUAS-talon Herruudesta (TTH), jonka voittajaksi selvisi joukkue "Sähkö on sinistä ja sattuu" napaten palkinnoksi samana päivänä värkätyn kiertopokaalin vuodeksi itselleen.

Keväiset ihmiskimblet mutaisella nurmikolla jättivät epätoivotun jäljen pelivälineisiin, ja tilanne ratkaistiin tehokkaasti kesäkuun lopulla 3D-ihmiskimblematonpesukimblepäiväksi kutsutussa talkootapahtumassa. Matot kuljetettiin Inkubion laikukkailla postikärryillä SMT12 pesutuvalle ja pestiin pienissä erissä sekä kuivatettiin SMT10 kuivausnaruilla. Asiaankuuluvalla tavalla pesuohjelmien suoritusta valvottiin pyykkituvassa kimbleä pelaten. Pelejä varten hankittiin kalusteet AYYn varastolta sekä tilattiin ruokaa kotiinkuljetuksella väliaikatarjoiluiksi.

Mattojen värin palauduttua uutta vastaavaan hohtavaan pelikuntoon siirryttiin läheiseen soluasuuntoon odottelemaan kuivausta 3D-kimblen vauhdittamana. Ilta oli istuvan Jäykkäränteen sanoin "eräs parhaimmista kimbletapauhtumista, jossa yhdistyi yhteiset talkoot, kimble lukuisine variaatioineen, hyvä ruoka sekä oikeasti hyvä syy pelata kimbleä".



Kuva 2.5.5.1. 3D-ihmiskimblematonpesukimblepäivä.

Juhlavuoden kunniaksi NAKS suunnitteli ja toteutti killalle lahjaksi Stimulaatioon Full Metal Kimblen. Roope Pääkkösen CAD-artsaanitaidoilla mallinnettu lauta työstettiin sentin paksuisesta 500*500mm alumiinilevystä Design Factorylla. Valmiiksi leikatut nappulat sekä laudan pohja tilattiin Al-Men:iltä.



Kuva 2.5.5.2. METALLI-metallikimble aka Full Metal Kimble Stimulaation 2018 Stilliksellä.

Vuoden 2018 aikana päätettiin jo alkuvuonna pelata killan 20. juhlavuoden kunniaksi 61+20 peliä, joista 20 viimeistä peliä olisi niin sanottuja sakkopelejä. Kesään mennessä pelejä oli pelattu jo 46+0, joten pelien määrästä päätellen Kimble eli ja voi hyvin killassa. Loppuvuotta kohti pelitahti pysyi hyvänä, mutta kiireen tunnetta koettiin PikkASjoulujen kolkutellessa ovella ja 11 pelin puuttuessa tilastoista. Joulua edeltävinä päivinä otettiin tilastoissa harppauksia ja viimeinen peli suoritettiin juhlallisesti erittäin brutaalin 3D-kimblen kanssa 28.12.

2.3. Muita Kimblekulttuureja

AS:n lisäksi Otaniemessä toimii monia muitakin yhdistyksiä, joissa Kimble on lähellä sydäntä. Seuraavaksi sekä Otaniemen että ympärysalueiden Kimble-kulttuureista joihin NAKSilaisten ovat jotain kautta törmänneet.

2.3.1. Fyysikot

Fyysikkokilta on tietävästi pelannut Kimbleä AS:n tavoin jo huomattavan pitkään. Säännöiltään Fyysikoiden versio on sama kuin AS:n, mutta tiettyjä vapaampia muotoja sääntöjen soveltamisesta tietävästi esiintyy. Esimerkiksi AS-Kimblen sääntöjen kohta: "... voidaan myös pitää epäurheilijamaisena korottaa tilanteessa, jossa itsellä ei ole enää mahdollisuutta selviytyä omasta bufferista kohtuullisessa ajassa" ei kuulemma juurikaan noudateta. Toisaalta taas Fyysikoiden keskuudessa korottaminen ei ole eilinehto kunniakkaaseen voittoon, ainakaan mikäli Fyysikoiden kanssa pelanneita NAKSilaisten kokemuksia on tulkitseminen.

Kimble on ilmeisen vahva osa Fyysikoiden kulttuuria, mistä kertoo monissa sihteerivaaleissa kysytty kysymys: "Sinulle soitetaan klo 2 yöllä ja sanotaan että tarvitaan neljäs pelaaja kimbleen. Mitä teet?" (vastaavanlaisia kysymyksiä on tietävästi esitetty myös AS:n vaalikokouksessa) Kimble on mainittuna myös Fyysikoiden Fuksiaapisen Suomi-Teekkari-Suomi -sanakirjassa, joten kiltalaiset ilmeisesti totutetaan Kimblen saloihin jo varhain.

Fyysikoiden [Baggy Pantsing](#) -arkistosta löytyy myös oheinen "mitäs et kirjautunut ulos yleiseltä koneelta" -rangaistusviesti vuodelta 2005.

```
Täten mitä juhlallisemmin lupaan tarjota  
kimblemahdollisuuden kaikissa  
killan tapahtumissa. Koska viimeksikin jouduttiin  
AS-TiK-sitsijatkoilta etsimään kimbleä, kimble löytyy  
todellakin kaikista FK:n tapahtumista.
```

(https://www.fyysikkokilta.fi/BP/2_2005Kortelainen.txt)

Hieman epäselväksi jää olivatko Fyysikot olleet AS-TiK-sitsijatkoilla mukana ja turhautuneet Kimblen puutteesta, vai oliko Fyysikoiden omasta tapahtumasta puuttunut Kimble ja tätä puutosta yritettiin paikata AS-TiK-sitsijatkojen avustuksella. Niin tai näin, jo vuonna 2005 Kimblen läsnäolo tapahtumissa oli merkittävä seikka Fyysikoille.

Fyysikoiden sitsejä ja tapahtumia järjestävä taho Rissittelijät järjesti ensimmäisen Kimbeturnauksensa vuoden 2010 syksyllä elokuun 13. päivänä, perjantaina. Tämän jälkeen kyseinen turnaus on järjestetty jokaisena perjantai 13. päivänä, vuonna 2015 jopa kolme kertaa. Kyseisessä turnauksessa on 16 pelaajaa, aluksi neljällä laudalla, voittajat siirtyvät siitä 2 laudan semifinaaliin ja lopulta finaali pelataan yhdellä laudalla.

Fyysikoille ominaiseen tapaan Kimblen ympärillä pyörii myös paljon tieteellisiä tutkimuksia, matematiikkaa ja tilastointia. Fyysikot ovat muun muassa todistaneet, että Kimblen noppa

antaa naksutettaessa paljon todennäköisemmin vastakkaisen numeron kuin minkään muun nopan luvun. Tämä todistus nähtiin toisen tahon toteuttamana vasta monia vuosia Fyysikoiden jälkeen.

Fyysikoiden todistus julkaistiin vuoden 2013 Kvantti-lehdessä (s.24):

http://kvantti.ayy.fi/archive/2013_3.pdf

Tässä myöhemmin ilmestynyt todistus:

<http://statistition.com/?p=440>

2.3.2. Kemistit - Sikakimble

Aalto-Yliopiston Kemistit ovat pelanneet pitkään Sikakimbleä.

Peli eroaa selvästi AS-Kimblestä niin sääntöjen kuin laudankin suhteen. Ensinnäkään Sikakimblessä ei ole kupua vaan noppaa konkreettisesti heitetään. Toiseksi, lauta on suurennos tavallisesta kimblelaudasta, jotta sille mahtuu pelinappulat, joiden virkaa toimittavat alkoholitolkit. Selkeä ero on myös siinä, että sakkojen juominen on suoritettava niiden syntyessä, eikä joukkue voi jatkaa peliä ennen kuin sakot on poistettu.

Tarkemmat, joskaan ei tyhjentävän tarkat, sääntömuunnokset on luettavissa [täältä](#).

2.3.3. UNIKS - Uusi NAKS: Inkubion KimbleSeurue

AS:n ja Inkubion kiltasuhde on etenkin 2010 luvulla ollut hyvin lämmin. ELECin kiltaina yhteistyö on ollut selvä tahtotila, ja monet kilta-aktiivit kuuluvat molempiin kiltoihin. Myös Kimblekulttuuri on näin ollen päässyt vaihtumaan aktiivisesti, mikä johti vuonna 2016 UNIKS - Uusi NAKS: Inkubion KimbleSeurue:en perustamiseen. Seurue toimii lähinnä kimblemielisten seuranhakukanavana, jotta inkubiitit, ja miksei muutkin, löytäisivät helposti peliseuraa. UNIKSin tavoitteena on saada 100 peliä täyteen vuoden 2017 loppuun mennessä Suomi100 hengessä.

2.3.4. Moodi ry:n Kimblekerho Momble

Helsingin yliopiston tilastotieteen opiskelijoiden järjestö Moodi ry:n alla on ainakin vuodesta 1993 asti toiminut Moodi ry:n Kimblekerho Momble. Kerhon toimintatavoista tai pelisäännöistä on heikosti tietoa internetistä, mutta Zebdon-nimeä kantavia Kimble-turnauksia on kyseinen kerho järjestänyt useamman kappaleen. Moodin järjestölehti Tyyppiarvo on julkaissut muutamia artikkeleita Mombleen ja Zebdoniin liittyen.

<http://www.helsinki.fi/jarj/moodi/typy295.pdf> -> s.16

Momblella on myös omat sivut, joita tosin ei ole viime aikoina päivitetty joten kerhon nykytilasta ei ole tällä hetkellä tietoa.

<http://www.helsinki.fi/jarj/moodi/momble.html>

2.3.5. Norske

Rakennusinsinöörikilta on pelannut omaa Kimble-versiotaan Norske Kimbleä jo useamman vuosikymmenen ajan. OUBSin haastattelussa mainitaan 80-luvun alkupuolelta oleva Norske-lauta, mutta on syytä olettaa pelin olevan tätäkin vanhempi. Rakennusinsinöörikilta järjestää vuosittain Norske Kimble Cupin, jossa myös AS:ltä on ollut toisinaan edustusjoukkue paikalla. Lisätietoja pelin erikoisuuksista:

<http://rakennusinsinöörikilta.fi/tapahtumat/norske-kimble/>

3. Sääntö- ja pelivariaatiot

3.1. AS-Kimble

AS-Kimbleä pelataan millä tahansa virallisella tai vähemmän virallisella Kimble-laudalla, jossa on kupu, neljä joukkuetta, neljä nappulaa per joukkue, ja 28 ruutua pelilaudan kiertämiseksi.

AS-Kimblen säännöt, sellaisena kuin NAKS on ne vuonna 2014 dokumentoinut, on luettavissa osoitteesta:

<http://as.fi/files/kimblesaannot.pdf>

Kaikki kiistatilanteet, joita nämä säännöt eivät ratkaise, ratkaisee tarvittaessa tuomari.

Suurin osa muista AS:n ja NAKSin Kimble-variaatioista pohjautuvat klassiseen AS-Kimbleen.

3.2. Ihmiskimble

Ihmiskimbleä pelataan AS-Kimblen säännöillä. Muita sääntöpoikkeuksia ei ole. Peliä voidaan mieluusti pelata myös viiden pelaajan joukkueella, jossa yksi pelaajista on naksuttamassa muiden neljän pelaajan toimittaessa nappulan virkaa. On suositeltavaa, että Ihmiskimblessä on oma tuomari joka ei ole yhdessäkään joukkueessa.

Ihmiskimble eroaa tavallisesta Kimblestä pelilaudan osalta. Lauta on rakennettu 28 pelilaudan ruutuja ilmaisevasta matosta, 16 neljää eri maalialuetta ilmaisevasta matosta, sekä neljästä istuinalueesta, jotka toimittavat kotipesän virkaa. Istuinalueet voivat olla tuoliryhmiä, sohvia tai vaikka picnic vilttejä. Maalialueen mattojen on hyvä ilmaista joukkueiden värejä, ja on myös syytä merkitä miinaruudut selvästi tunnistettaviksi muista pelilaudan ruuduista esimerkiksi teippaamalla niihin näkyvä ruksi. Ihmiskimblessä pelialueen keskellä on tavallinen (tai tarkoitukseen modifioitu) Kimble-lauta. Yksi jokaisen joukkueen jäsenistä toimii vuorollaan naksuttajana pelaten naksuttimen yhteydessä olevalla laudalla. Lauta "projisoidaan" suurempaan mittakaavaan siten, että jokaisella nappulalla on oma ihmispelaaja-vastinkappaleensa. Naksuttava pelaaja ohjeistaa kentällä olevia pelaajia siirtymään oikeisiin ruutuihin. Pelaajat voivat halutessaan vaihtaa roolia esimerkiksi naksuttajan vuoroa vaihdettaessa, mutta on suositeltavaa, että kentälle lähtenyt pelaaja kiertää kentän loppuun asti välttääkseen sekaannuksia.

3.3. 3D-Kimble

3D-Kimble on ASH'10:n suunnittelema ja rakentama pelikonsepti. Kyseinen hallitus lahjoitti 3D-Kimblen killalle vuonna 2011 Stimulaatiossa killan täyttäessä 13 vuotta.

3D-Kimbleä pelataan aluksi normaaliin tapaan alalaudalla, mutta alalaudan maalialueelta siirrytään kolmanteen dimensioon pelaamaan ylälaudalle. Ylälauta toimiikin ikään kuin maalialueen laajentumana, jossa mahdollinen syönti pudottaa syödyn nappulan vastaavaan ruutuun alalaudalle. Korotettaessa ylälauta lasketaan kokonaan maalialueeksi, josta nappula

palautetaan alalaudalle. Kaikki sääntömuunnokset on luettavissa osoitteesta:

<https://as.fi/files/3dkimblesaannot.pdf>

Huomioitavaa säännöissä on etenkin se, että 3D-Kimbleä ei voi voittaa korottamatta.

3D-Kimblejä on tehty kaksi kappaletta. Toinen on AS:n vuosijuhlahahja, ja se viettää usein aikaa killan varastolla. Toinen lauta, joka on samojen tekijöiden käsityötä, on Autokoululla.



Kuva 3.3. 3D-Kimble. Yläaudan pohjalla on violetiksi värjätty vanerilauta, joka tukevoittaa rakennetta ja estää yläaudan muovin murtumasta. Laudat on liitetty päällekkäin metalliputkilli, jotka on kiristetty pulleilla ja muttereilla tukevaksi kokonaisuudeksi.

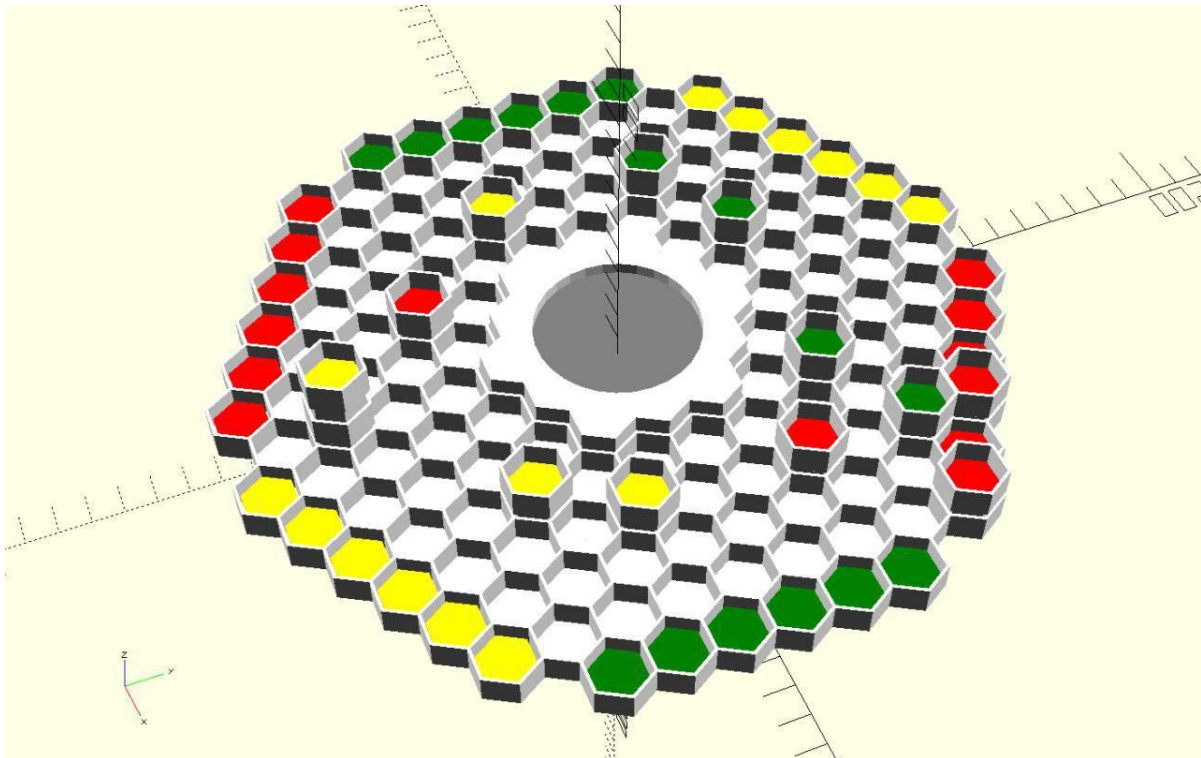
SÄÄNTÖTARKENNUKSIJA:

1. Sääntöjen mukaan, “Korotuksessa kunkin joukkueen viimeinen nappula korotusalueella putoaa alalaudalla olevaan suoraan alapuoliseen ruutuun”. Koska ylälaudalla on mahdollista ajaa myös moninkertaisilla (ts. tupla, tripla, quatro) nappuloilla (joko ajamalla moninkertainen nappula suoraan alalaudalta yläaudan miinaruutuun tai tuplaamalla nappula ylälaudalla normaalisti), on mahdollista, että korotustilanteen “viimeinen nappula” tarkoittaa moninkertaista nappulaa. Tällöin nappula ei hajoa vaan siirtyy moninkertaisena korotuksen johdosta alalaudalle. Korotus siis voi tarkoittaa moninkertaisen nappuolan omistajalle myös moninkertaista korotusta usean nappulan palatessa kerralla maalialueelta.
2. Sääntöjen mukaan, “Jos ylälaudalla tapahtuu syönti, putoaa syöty nappula alapuoliseen ruutuun alalaudalla. Myös moninkertainen syönti tai miinaan ajaminen

on mahdollista; putoaminen käsitellään erillisenä siirtonaan". Koska putoaminen käsitellään erillisenä siirtona, on mahdollista siirtää ylälaudalla nappulaa niin, että siitä seuraava syönti aiheuttaa alalaudalla siirtävän joukkueen nappulan tulemisen syödyksi. Tavallisesti itsensä syöminen esimerkiksi miinaan ajamalla ei ole mahdollista ellei muita siirtoja ole, mutta 3D-versio mahdollistaa tämän. Näin ollen myös korottaminen on mahdollista vaikka siitä seuraisi, että toisen joukkueen nappula putoaisi korotuksen seurauksena alalaudalle korottavan joukkueen nappulan päälle.

3.4. Heksakimble

Killan 16. vuosijuhlien lahjaksi tehty Heksakimble oli jotain aivan uutta. Kimbleä se muistuttaa ulkoisesti ainoastaan kuvun osalta. Lauta on 3D-printattu pohjamuovin päälle, ja näyttää mehiläiskennolta kuusikulmaisen rakenteensa takia. Peli tuo enemmän mieleen Kiinanšakin (<https://fi.wikipedia.org/wiki/Kiinan%C5%A1akki>), mutta säännöiltään se on vahvasti Kimbleen päin kallellaan. Heksa-Kimblen suunnitteli killan hallitus vuosimallia '10 joka lahjoitti sen killalle 2014 Stimulaatiossa. 3D-tulostuksesta vastasi tuolloin istuva ASh'14 Sääntömestari Aapo "Eipou" Oksman.



Kuva 3.4. Renderöity kuva 3D-printatusta Heksakimblestä.

Ohessa pelin säännöt sellaisena kuin ne ASh'10 suunnitteli pelattavaksi:



HEKSAKIMBLE – SÄÄNNÖT

- Kolme joukkuetta, kukin naksauttaa kupua, tällöin joukkueet asettuvat järjestykseen: pienin, keskimmäinen ja suurin noppaluku
 - pienin saa valita värinsä ensin, sitten keskimmäinen, suurin saa jäljelle jääneen värin
 - pienin saa valita ensin kummasta kotipesästä pelaa, sitten keskimmäinen, sitten suurin (huomaa kaksi vaihtoehtoista peliasetelmaa: kotipesät vierekkäin / kotipesät erillään)
 - suurimman saanut joukkue aloittaa pelin, naksuvuoro kiertää myötäpäivään
- Jokainen joukkue pelaa valitsemastaan kotipesästä kohti maalia, joka oli siis alun perin toinen vaihtoehtoinen kotipesä ja sijaitsee kotipesästä katsoen toisella puolella kenttää. Maaliin voi siirtyä kiertäen naksun kummalta tahansa puolelta.
- Vuorollaan joukkue naksauttaa kupua kerran ja tekee jotain seuraavista:
 - Kutosella joukkue saa siirtää yhden nappulan kotipesästään kentälle, yhden askeleen päähän nappulan paikasta kotipesässä. Jos kyseisessä paikassa on joukkueen oma nappula jo valmiiksi, tulee siitä tupla, tripla, quattro, kvintti tai heksa tilanteen mukaisesti.
 - Kentällä olevaa nappulaa saa siirtää mihin tahansa pääsuuntaan (joita on 6 kpl) nopan ilmoittaman luvun verran, paitsi oman kentällä olevan nappulan päälle. Nappula ei voi mennä ulos kentältä, naksun päälle tai sen läpi, taikka toisen joukkueen maaliin tai kotipesään. Kotipesässä / maalissa olevia nappuloita saa siirtää vapaaseen paikkaan kotipesän / maalin sisällä. Kotipesästä pääsee kentälle ainoastaan aiemman säännön mukaisesti. Maalista ei pääse takaisin kentälle paitsi korotuksen yhteydessä.
 - Maaliin voi siirtyä vain tarkalla tasaluvulla. Mikäli tupla, tripla, quattro, kvintti tai heksa siirtyy joukkueen omaan maaliin, jäävät nappulat 'päällekkäin', ja niitä voi siirtää maalin sisällä normaalisti yksittäisinä nappuloina, ei kuitenkaan takaisin päällekkäin toistensa kanssa.
 - Mikäli joukkue naksauttaa kutosen ja joukkueen kotipesä on tyhjä ja kaikilla joukkueilla on vähintään kaksi nappulaa omissa maaleissaan, voi joukkue korottaa sanomalla "Korotan!". Tällöin jokainen joukkue siirtää yhden nappulan maalista kotipesäänsä ja toisen kotipesänsä eteen kentälle, vapaavalintaiseen paikkaan heti kotipesän viereen (mihin tahansa paikkaan johon kotipesästä voi yleensä siirtyä kentälle kutosella). Mikäli ruudussa on jo valmiiksi oma nappula, se korottuu tuplaksi, triplaksi, quattrokseksi tai kvintiksi. Mikäli ruudussa on vastustajan nappula, se syödään. Tämän jälkeen korottava joukkue siirtää vielä yhden nappulan kotipesästä kentälle. N+1:s korotuskierros voi tapahtua vasta N:n jälkeen, ja silloinkin vain kaikkien joukkueiden yksimielisestä sopimuksesta.
 - Jos joukkue naksautti kutosen, saavat he tämän jälkeen joka tapauksessa uuden naksun.
 - Jos joukkueella on kaikki nappulat kotipesässä vuoronsa alussa, saavat he yrittää kutosta (ainoa silmäiluku joka mahdollistaa laillisen siirron) kolme

kertaa. Jos joukkue saa jollakin näistä kolmesta naksusta kutosen, saavat he tämän jälkeen vielä kokonaisuudessaan yhden uuden naksun. Muutoin, mikäli joukkueen naksautettua ei ole yhtään laillista siirtoa, siirtyy vuoro eteenpäin seuraavalle joukkueelle.

- Mikäli joukkueen kaikki nappulat ovat maalissa erillään yksittäisinä nappuloina, eli jos joukkueella ei ole yhtään mahdollista laillista siirtoa, joukkue ei saa yhtään naksua.
- Mikäli joukkueen nappulan päälle siirrytään, eli kun nappula syödään, saavat he sakkoa syödyn ja syövä nappulan määrien tulon verran. Esimerkiksi jos yksi nappula syö toisen, saadaan 1 sakko. Jos tupla syö triplan, saadaan 6 sakkoa. Jos kvintti syö heksan, saadaan 30 sakkoa. Sakot kerääntyvät joukkueen bufferiin, jonka tulee sijaita näkyvässä, mikäli mahdollista. Syödyt nappulat joukkue sijoittaa takaisin omaan kotipesäänsä erillisinä yksittäisinä nappuloina. Jos kaikki joukkueen nappulat siirtyvät takaisin kotipesään, tulee joukkueen sanoa välittömästi: "Vi bor i hjembo!", tai he saavat yhden sakon. Mikäli tämä lause sanotaan turhaan, saa myös siitä yhden sakon.
- Mikäli joukkueen kaikki nappulat ovat maalissa erillään yksittäisinä nappuloina ja joukkue on suorittanut kaikki sakkonsa hyväksytysti, eli bufferi on tyhjä, peli päättyy välittömästi kyseisen joukkueen voittoon. Tuomari voi nimittää oman harkintansa mukaan myös moraalisen voittajan.
- Sääntöjen jättäessä jotain mainitsematta, tai ollessa epäselvät, tai muutenkin, on tuomari kuitenkin aina oikeassa riippumatta todellisista tapahtumista tai pelaajien mahdollisesti eriävistä mielipiteistä.

Pelin suunnitteli ja tuotti ASH'10. Kiitokset Eipoulle ja hänen 3D-tulostimelleen. Lahja killalle Stimussa 2014.

3.5. AS-Kimble® 15th Anniversary Special Edition™

AS:n 15-vuotisjuhlalahjaksi suunniteltu Kimble lahjoitettiin killalle sen 15. vuosijuhlissa Stimulaatiossa 2013. Kimblen oli suunnitellut vaalikokouksen vasta valitsema hallitus 2014 joka ei siis vielä ollut aloittanut kauttaan. Nappulat oli 3D-mallinnettu ja printattu ASH'14 Sääntömestarin Aapo "Eipou" Oksmanin toimesta, laudan pohjana käytettiin Kulttuurimestari Matti "Matson" Ojalan perheen lautaa eli vuoden 1977 painosta Kimblestä, ja grafiikan suunnitteli Suurphuksi Nicholas "Kukka" Kukka.

Ohessa pelin säännöt sellaisena kuin ne ASH'14 suunnitteli pelattavaksi:

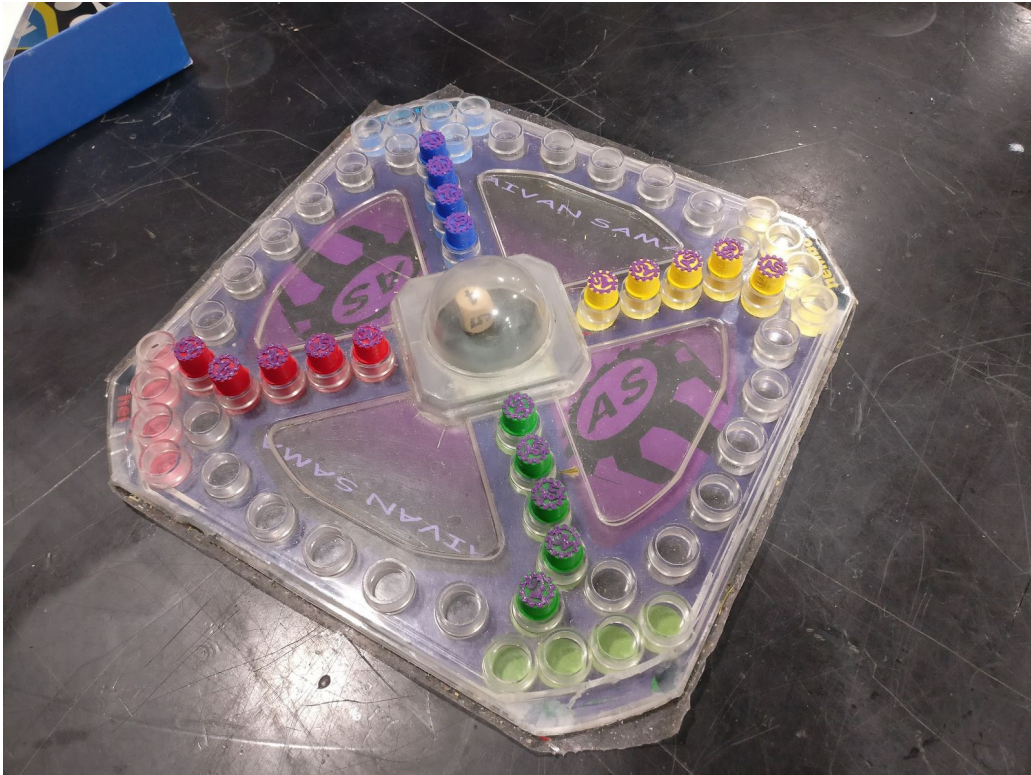
AS-Kimble® 15th Anniversary Special Edition™ -peliä pelataan muuten samoilla säännöillä kuin tavallista AS-kimbleä, mutta sen säännöt sisältävät tiettyjä erikoisuuksia.

Erikoisuudet

1. Peliä pelataan viidellä AS 15th Anniversary Limited Edition™ pelinappulalla, sekä

virallisella AS 15th Anniversary Limited Edition™ pelilaudalla.

2. Nappuloita käytetään siten, että kotipesässä tai maalissa olevat nappulat sekä liikkeellä olevat tupla-, tripla-, quattro- tai pentanappulat käännetään AS-puoli ylöspäin. Liikkeellä olevat yksittäiset nappulat ovat aina käännettynä pohjapuoli ylöspäin.
3. Ensimmäinen liikkeelle lähtevä AS 15th Limited Edition™ pelinappula on tuplattu. Tästä merkiksi asetetaan jokaisen pelaajan viides pelinappula pelin alussa aina kyseisen pelaajan tuplausalueelle.
 - 3.1. Jos pelaajan viimeinen AS 15th Limited Edition™ pelinappula syödään, tulee se palauttaa kyseisen pelaajan tuplausalueelle. Tällöin pelaajan seuraava liikkeelle lähtevä nappula on taas säännön 3 mukaan tuplattu.
4. Pelaajan saadessa kaksi kertaa peräkkäin silmänumeron kuusi (6), voidaan jälkimmäinen tulkita silmänumeroksi yhdeksän (9), jolloin pelaaja saa liikkua yhdeksän reikää eteenpäin TAI pelata vuoronsa kuin olisi saanut silmäluvun kuusi (6). Jos kutosia naksutetaan useampia peräkkäin, tulkitaan ne silmäluvuiksi kuusi ja yhdeksän s.e. jokainen pariton kutonen (ensimmäinen, kolmas, viides...) on normaali ja jokainen tätä seuraava parillinen kutonen (toinen, neljäs, kuudes...) voidaan tulkita luvuksi yhdeksän.
5. Kun pelaaja on saanut maaliruutunsa täytettyä, tulee hänen kuljettaa viides nappulansa omaan miinaruutuunsa kierrättämällä se muiden nappuloiden kautta kerran koko kentän ympäri. Miinaruutuun tulee siirtyä tasaluvulla, aivan kuten maaliruutuihinkin. Maaliin saatu miinanappula tulkitaan kentällä olevaksi yksittäismiinaksi muiden pelaajien vuoroilla.
6. Peli päättyy, kun pelaajan viides AS 15th Anniversary Limited Edition™ pelinappula on miinaruudussa, neljä muuta nappulaa ovat maalissa ja pelaaja on saanut tyhjennettyä kaiken bufferinsa.
 - 6.1. Mikäli pelaajalla ei ole ollut pelin päättyessä lainkaan annoksia bufferissa, tulee hänen viimeisen AS 15th Anniversary Limited Edition™ pelinappulan miinaruutuun siirrettyään kajauttaa sointuvalla äänellä ilmoille seuraavat sanat: "Jag bor i Asken eftersom det är inte möjligt att gårbåra där!"
7. Korottaminen ei ole pakollista, mutta herrasmies voi silti korottamalla pelastaa muuten liian nopean ja vähäsyöntisen pelin. Omaa harkintaa saa ja tulee käyttää.



Kuva 3.5. 15th Anniversary Kimble. Nappuloiden toiselle puolelle on violetilla printattu myös AS:n logo.

3.6. Modulaarikimble

Modulaarikimble on Matti "Matson" Ojalan luoma kimblelautavariaatio. Se on toteutettu purkamalla originaali kimblelauta neljään neljännekseen eli moduuliin siten, että yksi neljännes sisältää yhden joukkueen kotipesän, maalialueen, miinaruudun, viisi ensimmäistä ruutua sekä viimeisen eli syöntiruudun. Kvartaaleja yhdistämällä voidaan näin muodostaa lauta kolmelle tai useammalle joukkueelle, jolloin mahdollisten peliin osallistuvien joukkueiden määrä on $3-\infty$ riippuen saatavilla olevien moduulien määrästä. Lisäksi käyttöön tarvitaan yksi kupu, joka voi olla joko alkuperäisen laudan kupu tai 3D-printattu versio, kunhan sen sisällä oleva naksulaatta on alkuperäisen Pop-O-Maticin laatta.

Modulaarikimbleä voidaan pelata joko perinteisillä AS-Kimblen säännöillä, tai Annihilaatio-muunnoksella.



Kuva 3.6.a. Modulaarikimble kolmella moduulilla



Kuva 3.6.b. Modulaarikimble seitsemällä moduulilla. Lopullisessa versiossa kolme ylimääräistä väriä on korvattu mustalla, valkoisella ja violetilla joukkueella. Nappulat on spray-maalattu ja laudan pohjaan korjattu asiaankuuluvat joukkuevärit.

3.6.1. Big Bang / Annihilaatio

Big Bang eli Annihilaatio-Kimbleä pelataan Modulaarilaudalla, jossa on vähintään kolme joukkuetta/moduulia. Peliä suositellaan kuitenkin pelattavaksi joukkue määrän kasvaessa yli

neljän. Säännöt ovat muuten samat kuin perinteisessä AS-Kimblessä, mutta seuraavin lisäyksin:

- Peli aloitetaan ilman lautamoduuleja pöydällä, pelkällä kuvulla. Joukkueet pitävät moduulinsa edessään maalialue itseään kohti käännettynä.
 - Aloittaja ja joukkueiden värit ratkaistaan kupua naksuttamalla siten, että suurimman saanut aloittaa pelin, ja pienimmän saanut valitsee ensimmäisenä joukkueensa moduulin värin. Muut joukkueet valitsevat tämän jälkeen naksutuksen perusteella pienuusjärjestyksessä moduulinsa, eli niin, että aloittava joukkue valitsee viimeisenä moduulinsa.
- Joukkueen saadessa nappulan kentälle, kyseisen joukkueen moduuli käännetään maalialue kohti kupua, jolloin moduuli on osa pelattavaa pelilautaa. (Tyhjistä syntyvä lauta kokee Alkuräjähdyksen. Tästä nimi Big Bang.)
- Joukkue siirtää nappuloitaan ainoastaan pelissä olevilla moduuleilla.
 - Mikäli joukkueen oma moduuli on ainoa pelissä oleva moduuli, sen nappulat kiertävät viimeisestä moduulin ruudusta omaan syöntiruutuunsa.
- Joukkueen nappulan tullessa syödyksi tai päästessä maaliin siten, että joukkueella ei ole siirrettäviä pelinappuloita pelikentällä tai maalialueellaan, joukkueen moduuli "annihiloituu".
 - Annihiloituvalla moduulilla olevat nappulat siirretään seuraavalle moduulille vastaavaan ruutuun kuin missä ne olivat annihiloituvalla moduulilla.
 - Mikäli seuraava moduuli on joukkueen oma moduuli (eli joukkueen nappulat siirrettäisiin oman lähtöruutunsa ohi "seuraavalle kierrokselle"), nappulat siirretään omaan syöntiruutuunsa. Mikäli joukkueella on useampi nappula annihiloituvalla moduulilla siirrettäväksi syöntiruutuun, nappulat tuplaantuvat samaan tapaan kuin liikkeelle lähdetessä.
 - Mikäli annihiloituvalla laudalta siirrettävät nappulat siirretään ruutuun jolla on jo toinen nappula, alle jäävät nappulat tulevat syödyksi. Joukkueen oman nappulan jäädessä alle nappulat tuplaantuvat. (Vrt. 3D-Kimble)
 - Mikäli nappuloita siirrettäessä eri joukkueiden nappulat ovat siirtymässä seuraavan moduulin syöntiruutuun (seuraavan moduulin omaava joukkue putoaa omaan syöntiruutuunsa mistä tahansa annihiloituvan moduulin ruudusta, ja toisen joukkueen nappula putoaa annihiloituvan moduulin syöntiruudusta), siirretään nappulat siinä järjestyksessä kuin ne olivat annihiloituvalla moduulilla. Toisin sanoen omaan syöntiruutuunsa putoavat nappulat tulevat syödyksi annihiloituvan moduulin syöntiruudusta putoavan nappulan toimesta.
 - Mikäli yhden moduulin annihiloituminen aiheuttaa muidenkin moduulien annihiloitumisen, jokainen annihiloituminen käsitellään yksitellen loppuun asti, järjestyksessä myötäpäivään annihiloituvia moduuleja tarkastellen.
- Annihiloitu moduuli poistuu pelialueelta ja se käännetään maalialue joukkuetta kohti annihiloitumisen merkiksi.
 - Annihiloitu lauta pysyy pelialueen ulkopuolella, kunnes sen omaava joukkue saa jälleen nappulan peliin.
- Korotussäännöistä voidaan sopia pelikohtaisesti, kuitenkin ennen pelin alkua. Vaihtoehtoja on kaksi:

1. Noudatetaan perinteistä AS-Kimblen korotussääntöä. Tätä ei suositella yli 5 joukkueen peleissä, sillä korottaminen vaikeutuu joukkueiden määrän lisääntyessä.
2. Korotus on mahdollista mikäli joukkueet, joiden moduulit ovat korotustilanteessa osana peliä, täyttävät korotusehdot. Pelialueen ulkopuolella olevien annihiloitujen moduulien omistajat osallistuvat silti korotukseen mikäli heillä on nappuloita maalialueella. Toisin sanoen, kotipesässään asuva joukkue ei vaikuta korotukseen eikä osallistu sen toimenpiteisiin, mutta maaliin päässyt joukkue osallistuu vaikka sen moduuli olisikin annihiloitu pelialueelta.

3.6.2. Tuplanoppakupu (PROTOTYYPPI)

Tuplanoppakupua voidaan käyttää Modulaarikimblessä pelaajamäärän kasvaessa yli neljän. Ennen peliä sovitaan tällöin noudatetaanko Annihilaatio-sääntöä vai tavallista AS-Kimbleä. Halutessa tuplanoppakupua voidaan käyttää myös tavallisessa AS-Kimblessä neljällä pelaajalla.

Tuplanoppakupuna käytetään tavallista tai 3D-printattua Pop-O-Matic-kupua (kuitenkin virallisella naksulaudalla), johon on vaihdettu yhden nopan tilalle kaksi pienempää noppaa. Kupuvariaatio aiheuttaa seuraavat sääntömuutokset:

- Liikkeelle päästäkseen joukkueen on naksutettava vähintään toisesta kuvun nopasta kutonen.
- Mikäli vähintään toinen silmäluvusta on kutonen, joukkue saa uuden naksuvuoron.
- Joukkue käyttää molemmat kuvun nopan silmäluvut erikseen, haluamassaan järjestyksessä. Molemmat silmäluvut on silti käytettävä, vaikka se johtaisi oman nappulan miinaan ajamiseen.
 - Kuitenkaan joukkue ei voi käyttää toisen nopan silmälukua siirtoon, joka ei ole mahdollinen (esimerkiksi vitosella syöntiruudusta maalialueelle yrittäminen), mikäli toisen nopan silmäluvun mukainen siirto on mahdollinen.
 - Samoin liikkeelle lähtiessä joukkueen on käytettävä toisen nopan silmäluku kentälle otetun nappulan siirtämiseen, mikäli silmäluvun mukainen siirto ei millekään muulle nappulalle ole mahdollinen.
 - Toisaalta mikäli molempien silmälukujen mukainen siirto on mahdollista, mutta toisen suorittaminen johtaa toisen muuttumiseen mahdottomaksi, on tämä siirto sallittua tehdä.

3.7. Sateenkaarikimble

Sateenkaarikimbleä pelataan perinteisillä AS-Kimblen säännöillä seuraavin poikkeuksin:

- Joukkueen nappulat on jaettu niin, että yksi nappula on kussakin kotipesässä. Nappulat muodostavat näin lähtötilanteessa sateenkaariväriyksen kuhunkin kotipesään.
- Nappulaa kentälle ottaessaan joukkue voi valita missä kotipesässä olevan nappulan siirtää lähtöruutuun.

- Kuitenkin ainoastaan oman värinen aloitusruutu toimii joukkueen miinaruutuna
- Mikäli joukkueen on otettava nappula kotipesästä, jonka miinaruudussa on kyseisen kotipesän omistavan joukkueen nappula, tulee kentälle otettu nappula syödyksi.
 - Tässä on huomattava, että siirto ei ole sallittu jos mikä tahansa muu siirto on tehtävissä. Tällöin omaan miinaruutuun asetettu nappula estää kyseisessä kotipesässä olevia muiden joukkueiden nappuloita pääsemästä kentälle.
- Syödyksi tulleet nappulat palautuvat joukkueen omaan kotipesään.
 - Mikäli oma kotipesä on täynnä (eli siellä on muitakin kuin oman joukkueen nappuloita), syöty nappula palautetaan myötöpäivää katsottuna seuraavaan kotipesään jossa on vielä tilaa.

Sateenkaarikimbleä voidaan pelata myös modulaarisena (EI ANNIHILOIVASTI), jolloin joukkueen nappulat asetetaan alussa omaan sekä myötöpäivään katsottuna kolmeen seuraavaan kotipesään, yksi nappula kuhunkin kotipesään. Muilta osin menetellään kuten edellä kuvattu.

3.8. Miinakenttäkimble

Miinakenttäkimbleä pelataan perinteisillä AS-Kimblen säännöillä seuraavin poikkeuksin:

- Pelilaudan jokainen ruutu lähtöruutua ja syöntiruutua lukuunottamatta on miinaruutu, jossa oleva nappula on turvassa syöntiyrityksiltä. Miinaruudussa olevan nappulan päälle ajava nappula tulee itse syödyksi.

Sääntömuutos pakottaa käyttämään mahdollisimman monen nappulan peluuttamisstrategiaa, mikä täyttää nopeasti kentän ja aiheuttaa jännitysmomentin nousua mahdollista siirtoa etsiessä.

3.9. Reverse-Kimble (PROTOTYYPPI)

Reverse-Kimble pelataan kuten normaali AS-Kimble, mutta takaperin. Peliä yritettiin takaperoisena Miinakenttäkimblenä. Koska testipelin perusteella sääntöjen muuttaminen täydellisen takaperoiseksi osoittautui haastavaksi, NAKS suosittelee Sinne ja Takaisin -versiota pelikäyttöön.

3.9.1. Sinne ja Takaisin (PROTOTYYPPI)

Sinne ja Takaisin, käytännössä Takaisin ja Sinne -Kimblessä peli alkaa reversoituna.

- Nappulat aloittavat maalialueelta
- Lautaa kierretään vastapäivää
- Millä tahansa nopan silmäluvulla pääsee liikkeelle
 - Maalialueella on mahdollista tuplata nappuloita pinoamalla ne ensimmäiseen maalialueen ruutuun sitä seuraavista maalialueen ruuduista.

- Syöty nappula palautuu Reverse-vaiheessa joukkueen kotipesään.
- Kotipesään päästäkseen nappulan on päästävä tasaluvulla joukkueen miinaruutuun.
 - Miinaruudussa oleva nappula on normaaliin tapaan miina muille joukkueille
- Miinaruudusta nappula pääsee kotipesään kutosella
 - Miinaruutuun ei voi ajaa useampaa nappulaa kerralla, vaan joukkueen on tyhjennettävä miinaruutu kotipesään ennen kuin seuraava nappula voi tulla yrittämään kotipesään pääsyä
 - Mikäli joukkue ajaa tuplatun nappulan miinaruutuun, on nappula naksutettava kotipesään yhtä monella kutosella kuin nappulassa on kertoimia. Kutosia ei tarvitse saada peräkkäin.
- Kun joukkue on saanut kaikki nappulansa kotipesään, joukkue päättää reverse-vaiheen ja jatkaa peliä normaaliin AS-Kimblen tapaan
 - Tämä voi tapahtua, vaikka muilla joukkueilla olisikin reverse-vaihe vielä kesken.

3.10. Tower Defence Kimble (PROTOTYYPPI)

Tower Defence Kimbleä pelataan Modulaarikimblenlaudalla, peliin voi osallistua 2-n joukkuetta.

(Sääntöluonnos, kaipaa testipelejä)

Tower Defence Kimble on vielä prototyyppiasteella, eikä sitä ole vielä iteroitu valmiiseen pelimuotoon. Ajatus on kuitenkin seuraavanlainen:

- Moduulit asetetaan hakaristimaiseen muotoon siten, että moduulin syöntiruudusta alkava ruutusuora osoittaa kohti keskustaa.
- Pelin tavoitteena on omaan maaliin pääsemisen sijaan valloittaa vastustajan maali ja samaan aikaan pitää oma maali puhtaana vastustajien nappuloista.
- Kupua voi pitää joko pelilaudan ulkopuolella tai moduulien risteyksessä
- Moduulien risteyksessä joukkue voi päättää minkä vastustajan moduuliin siirtyy.
- Vastustajan maaliin päästäkseen on kuljettava vastustajan syöntiruudun kautta.
- Joukkue voi miinaruudusta siirtyä ykkösen naksuttamalla omaan syöntiruutuunsa syödäkseen siinä olevan vastustajan nappulan, ja syöntiruudusta ykkösellä takaisin miinaruutuunsa. Oma nappula on omaan miinaruutuun palatessaan turvassa samaan tapaan kuin se olisi otettu vasta kentälle.

Peliä on alfa-testattu seuraavilla tarkennussäännöillä:

- Jokainen omassa maalissa oleva vastustajan nappula lasketaan yhdeksi viivaksi bufferissa pelin päättyessä.
 - Joukkueen on sallittua tyhjentää bufferiaan korkeintaan neljä viivaa ennen kuin muuta bufferia on muodostunut syönneistä johtuen.
- Maalialueelle voi ajaa tuplatuilla nappuloilla hajottamatta niitä, mikä johtaa suurempaan maalialueen valtaamisesta aiheutuvaan bufferiin pelin päättyessä.
 - Tuplattu nappula lasketaan kuitenkin useaksi nappulaksi. Nappula on siis hajoitettava mikäli se on joukkueen ainoa mahdollinen siirto.

- Nappula voi kääntyä moduulilla takaisin keskustaa kohti vain jos moduulin maalialue on täynnä. Kääntyminen on suoritettava tällöin ajamalla tasaluvulla moduulin syöntiruutuun ennen kuin nappula voi vaihtaa suuntaa.
- Korottaminen:
 - Korottaminen on mahdollista vain, jos korottavan joukkueen oma kotipesä on tyhjä, ja jokaisella pelaajalla on vähintään yksi nappula jonkun vastustajajoukkueen maalissa korottavan joukkueen naksuttaessa kutosen.
 - Korottava joukkue ottaa tällöin haluamansa nappulan jostain vastustajan maalista takaisin omaan miinaruutuunsa.
 - Korottava joukkue valitsee lisäksi omassa maalissaan olevista nappuloista palautettavaksi yhden kutakin väriä palautettavaksi omistajansa kotipesään.
 - Mikäli jonkin joukkueen nappulaa ei ole korottavan joukkueen maalialueella, kyseinen joukkue voi valita palautettavan nappulansa vapaasti haluamaltaan vastustajajoukkueen maalialueelta.

Lisäideoita:

- Jokainen vastustajan maalissa oleva nappula vähentää kokonaisbufferia yhdellä viivalla pelin päättyessä.



Kuva 3.10.a. Tower Defence Kimble, kupu sijoitettuna moduulien risteyskseen.



Kuva 3.10.b. Tower Defence Kimble, kupu sijoitettuna pelilaudan ulkopuolelle. Moduulien ruutusuorat osuvat toisiinsa muodostaen risteysalueen.

3.11. Kimble and Dragons (KEHITTEILLÄ)

[EI VIELÄ PELIKOKEMUSTA]

Kimble and Dragons (Kimble 'n D) noudattaa suurimmaksi osaksi perinteisiä AS-Kimblen sääntöjä. Oman vivahteensa peliin tuo nappuloiden erikoisominaisuudet:

- Tank
 - Syö eteensä tulevan miinan
 - Liikkuu puolikkaita nopan silmälukuja, ylöspäin pyöristäen
- Elite Warrior
 - Siirtyvä miina
 - Tulee syödyksi vain ajamalla miinaan tai toisen Elite Warriorin päälleajamana
- Scout
 - Liikkuu tuplattuina nopan silmälukuja.
 - Ei voi syödä, paitsi päälleen ajaman toisen Scoutin.
 - Kokee jokaisen vastaan tulevan nappulan miinana, myös toisen Scoutin.
- Powderbarrel
 - Joutuessaan syödyksi, syövä nappula tulee myös syödyksi. Pätee myös miinaan.
 - Ts. aina palatessaan kotipesään, palauttaa myös syöjänsä kotipesään
- Warlock
 - Valmis tupla
 - Vaikutus ainoastaan syöntitilanteissa
 - Maaliinpäästessään 1 nappulan arvoinen
 - Syödessä tupla, myös syötynä
 - Tuplatessa kerroin lisääntyy normaalisti (2 -> 3 -> 4 -> 5)

- (tuplatessa kopiollaan syöntikerroin lisääntyy loogisesti 2 -> 4 -> 6 -> 8) -

Pelitapavaihtoehdot ovat vielä kehitteillä. Erilaisia tapoja voisi olla:

- Joukkueilla väristä riippuen erilainen kombinaatio erikoisnappuloita
 - Värin valitseminen on myös pelistrategian valitsemista
- Nappulat saavuttavat erikoisominaisuutensa tuplaamalla
 - Yksinkertainen nappula on tavallinen, tuplattu nopea, triplattu tankki jne.
- Edellisten kohtien yhdistelmä
 - Jokaisella joukkueella on oma kombinaatio miten tuplaus muuttaa nappulan erikoisominaisuuksia
- Events-kortit
 - Valmis pakka action-kortteja
 - Kortteja voisi saada esimerkiksi tuplaamalla, korottamalla, maaliin ajamalla tai kotiin palaamalla.
 - Action-kortti voidaan käyttää kotipesästä lähtevän nappulan erikoistamiseen
 - Erilaisia action kortteja jokaiselle erikoisominaisuudelle.
- Nappuloiden ominaisuuksia tai event-kortteja voi ostaa
 - Ostaminen tapahtuu pelirahalla, jota kerätään erilaisilla toiminnoilla, kuten syömisellä, maaliin pääsemisellä, tai syödyksi tulemisella, hukatuilla naksuilla jne.

4. Sanasto

Asia	In English	Selitys
		<p>Bufferi lasketaan viivoina eli annoksina. Yksi annos vastaa yhden hengen joukkueessa puolikasta 0,33 litran tölkillistä mietoa alkoholijuomaa. Vastaavasti jokainen lisäpelaaja joukkueessa nostaa annoksen kokoa vastaavan määrän, eli kahden hengen joukkueessa annos vastaa kokonaista tölkkiä, neljän hengen joukkueessa kahta tölkkiä. Annos voidaan Tuomarin päätöksellä sopia myös muunlaiseksi, esimerkiksi mikäli joku pelaajista tai joukkueista haluaa pelata viinillä, viinalla tai alkoholittomalla kotiviinillä. Annoksen kooksi on pääsääntöisesti laskettava tällöin tilavuus, jonka alkoholipitoisuus noudattaa vastaavaa mietoa alkoholijuomatölkkiannosta.</p> <p>Annos voi sovittaessa olla myös muunlainen, esimerkiksi määrätty määrä ruokaa, hiilihapollista alkoholitonta nestettä, tai yhteisesti sovittu</p>
Annos	Portion	

		urheilusuoritus.
Bufferi	Buffer	Joukkueen annosmäärä, joka joukkueen on juotava ennen kuin se voi voittaa pelin maaliin päästyään.
Erikoistilanteita		Ks. Kirkko, Äänetön naksahdus
Heittäminen	Throwing	Ei liity mitenkään AS-Kimbleen. Tarkoitit varmaan: Naksutus
Hembo	Hembo (Home base)	Kotipesä. Ks. Jag Bor I Hembo
Jag Bor I Hembo	Jag Bor I Hembo (I live in Hembo)	Joukkueen kaikkien nappuloiden palautuessa kotipesään on pelaajan kajautettava kovaan ääneen "Jag bor i hembo!". Jos joukkueessa on useampia pelaajia, on käytettävä sanoja "Vi bor i hembo!". Joukkueena pelattaessa riittää, että yksi joukkueen jäsen lausuu kyseiset sanat, tai sitten sanat on lausuttava yhteen ääneen. Mikäli kaikkien nappuloiden palautumisen jälkeen seuraava joukkue ehtii naksuttaa ennen sanojen lausumista, seuraa syödyksi tullee joukkueelle sakkoannos. Myöskin sanojen käyttämisestä väärässä tilanteessa seuraa sakkoannos.
Jäykkäranne	The Stiff Wrist	AS:n Kimblekulttuurista vastaava toimihenkilö. Myös oikeaoppinen tapa naksuttaa kupua on hellän dynaamisesti, mutta ranne jäykkänä jotta kosketus kupuun säilyy vahvana ja dominoivana.
Kirjanpitäjä		Jokaisessa Kimble-pelissä on oltava yksi nimetty Kirjanpitäjä. Kirjanpitäjä huolehtii pelitilanteen kirjaamisesta sopivaksi katsominsa välinein. Kirjattavana on joukkueiden nimi, bufferitilanne, juotujen juomien määrä sekä korotustilanne. Kirjanpitäjänä toimii pelin Tuomari, ellei pelin aikana ole toisin määritetty.
Kirkko	Church	Erikoistilanne, jossa kuvun noppa jää naksautuksen jälkeen särmälleen eikä siis osoita yksiselitteisesti mitään silmälukua. Jos arpakuutio jää kuvun sisällä pystyyn nojaamaan, tulee kupua koskettaa tarvittaessa toistuvasti kuvun keskeltä kohtisuorasti niin, että arpakuutio laskeutuu normaaliin asentoon. Kuvun koskettaminen muualta kuin ylhäältä tai muuten kuin kohtisuorasti on ehdottomasti kielletty.

Konttauskauden avajaiset	Opening of the Crawling Season	AS-killan perinteinen tapahtuma, jossa pelataan Ihmiskimbleä. Järjestetään keväisin ennen Wappua Otaniemessä TUAS-talon parkkipaikalla.
Korottaminen	Raise	Tapa jatkaa peliä joukkueen lähetessä voittoa. Korottaminen tapahtuu seuraavien ehtojen täytyessä: Jokaisella joukkueella on vähintään yksi nappula maalissa, Korottavan joukkueen kotipesä on tyhjä, eli kaikki nappulat ovat joko pelissä tai maalissa, Korottava joukkue maksuttaa kutosen. Korotus suoritetaan siten, että korottava joukkue siirtää yhden nappulan maalialueeltaan lähtöruutuunsa samaan tapaan kuin kotipesästä nappulaa kentälle otettaessa. Muut joukkueet siirtävät yhden nappulan omalta maalialueeltaan takaisin kotipesäänsä. Tuomari kirjaa joukkueen korottaneeksi kuluvalle korotuskierroksella. Ks. Korotuskierros
Korotuskierros	Raise round	Joukkueiden suurin korotuslukema. Kaikkien joukkueiden korotettua yhden kerran, on niin sanotusti ensimmäinen korotuskierros käyty läpi. Ennen tätä ei yksikään joukkue voi korottaa toista kertaa, eli siirtyä toiselle korotuskierrokselle. Vanhan korotuskierroksen täytyttyä uudelle korotuskierrokselle mielivä joukkue voi avata keskustelun uudesta korotuskierroksesta. Päätöksen on oltava yksimielinen, joten korotuskierroskeskustelu lopetetaan jos yksikin joukkue kieltäytyy uudesta kierroksesta. Kun korotuskierroskeskustelu on kerran suljettu, sitä ei voi enää avata kyseisen pelin aikana vaan peli pelataan loppuun kyseisellä korotuskierrosluvulla. Ensimmäisestä korotuskierroksesta ei keskustella.
Kupu	Dome	Pop-O-Matic, Naksutin, Automaattinen Nopansekoin. Rakkaalla lapsella on monta nimeä.
Kutos-Ykkönen	Six-One	Klassisin naksutuskombinaatio, joka johtaa usein kotipesästä saadun

		nappulan siirtämiseen miinaruudun jälkeiseen ruutuun. Fyysikot todistivat kuvun nopan vastakkaisen silmäluvun olevan todennäköisempi kuin muiden nopan silmälukujen. (s. 24 http://kvantti.ayy.fi/archive/2013_3.pdf)
Liikkeellelähtö		Joukkueen on naksutettava arpakuution silmäluku 6 päästäkseen liikkeelle. Tällöin joukkue siirtää yhden pelinappulansa kotipesästä lähtöruutuun (ks. miinaruutu) Mikäli joukkueella ei ole kentällä tai maalialueella nappulaa, joka on kykenevä liikkumaan millään nopan luvulla, on joukkueella 3 yritystä saada numero 6 liikkeelle päästäkseen. Muussa tapauksessa joukkue saa naksuttaa vain yhden kerran kuten normaalissa siirtotilanteessa, vaikka kaikki liikkumaan kykenevät nappulat olisivat maalialueella. Ks. "Säätövara"
Löysät, Tyhjät	Loose, empty, slack	Tyhjät ruudut joukkueen maalialueella maalissa olevan nappulan ja viimeisen vapaan maaliruudun välillä. Tyhjät on usein hyvä ottaa pois, jotta joukkueella olisi kolme naksutusyritystä liikkeellelähtöön, mutta joissain tapauksissa tyhjien pitäminen voi olla myös strategista. Ks. Liikkeelle lähtö ja Säätövara
Miina, Miinaruutu	Mine, minefield	Joukkueen oma lähtöruutu. Miinaruudussa oleva nappula on suojassa muiden joukkueiden syöntiyritykseltä. Miinaruutuun osuva vastajoukkueen nappula tulee itse syödyksi palaten kotipesäänsä
Moraalinen voitto	Moral victory	Joukkue, joka on juonut eniten peliannoksia bufferistaan pelin päättyessä voittaa moraalisen voiton.
Määramittainen		Siirto, jolla joukkue ajaa kärkinappulansa kauimmaiseen vapaana olevaan maalialueen ruutuunsa.
NAKS	NAKS	NAKS, lyhenne rekursiivisesti sanoista NAKS Aasian KimbleSeurue Naksutin pitää myös painettaessa äänen *NAKS*. Ks. Kupu
Naksutin		Ks. Kupu
Naksutus		Kuvun painaminen. Kimblessä noppaa

		sekoitetaan naksuttamalla kupua, eli painamalla sitä alaspäin kunnes kuuluu puolikas naksaus. Kun kupu vapautetaan, toisen naksauksen puolikkaan saatteleman noppa ponnahtaa kuvun sisäpintaa vasten arpoen seuraavan silmäluvun
Peli- ja Juomatauko		Tuomari voi julistaa (myös pelaajien ehdotuksesta) Peli- ja Juomatauon. Tällöin peli siirtyy tauolle, jonka aikana pelaajat eivät saa naksuttaa, siirtää nappuloitaan tai juoda pelijuomiaan. Tauon laiminlyönti johtaa Tuomarin määräämään sakkoon. Myös pelkkä Pelitauko ilman juomataukoa on mahdollinen, jolloin pelijuomien tyhjentämistä voidaan jatkaa, esimerkiksi pelilokaation vaihtamisen ajaksi. Peli- ja Juomatauko on hyvä julistaa esimerkiksi pelin oletetun päättymisen ollessa käsillä tilanteen tarkistamisen ajaksi.
Pop-O-Matic		Ks. Kupu
Pozho		Peliasuste. Vuonna 2015 Ihmiskimbleä varten NAKSin tekemät poncho-tyyppiset fleece-kankaiset peliasut. Jokaista väriä tehtiin neljä, joista vähintään yhdessä kunkin joukkueen pozhossa on TTER:n haalarimerkki muistutuksena pozhojen sponsoroinnista, sekä yksi oranssi pozho tuomarille.
Quatraaminen	Quadrating	Nelinkertainen nappula, ks. tuplaaminen
Sakko	Penalty	Sääntörikkeestä seuraava annos, jonka tuomari voi määrätä esimerkiksi epäherrasmiesmäisestä (sukupuolineutraali termi) käytöksestä, juoman ylenpalttisesta läikytyksestä, laudan kaltoinkohtelusta tai Jag Bor I Hembo:n sanomisesta väärällä hetkellä tai sanomattajättämisestä oikealla hetkellä. Sakko lasketaan osaksi bufferia. Sakko on yksi viiva, ellei toisin määrätä.
Syönti	Eating	Nappulan ajaessa toisen nappulan päälle (ei ylittäessä vaan jäädessä samaan ruutuun) tulee alle jäänyt nappula syödyksi. Syöty nappula palaa takaisin kotipesään joutuen aloittamaan kierroksensa alusta. Miinaruudun tapauksessa päälle ajava nappula tulee

		itse syödyksi.
Syöntiruutu	Eating box	Joukkueen silmin katsottuna laudan viimeinen ruutu ennen maalialuetta. Tavanomaisesti viimeistään se paikka, josta nappula tulee syödyksi. Syöntiruudusta maaliin siirtymisen yrittäminen tuottaa useimmiten Vittuilu-Vitosen. Ks. Vittuilu-Vitonen
Säätövara	Adjustment margin	Ks. Löysät, tyhjät.
Triplaaminen	Tripling	Kolminkertainen nappula, ks. tuplaaminen
Tuomari	Referee	Jokaisessa Kimble-pelissä on oltava yksi nimetty Tuomari. Tuomari huolehtii siitä, että peli etenee sääntöjen mukaan ja ratkaisee tarvittaessa kiistatilanteet. Tuomarilla on oikeus määrätä joukkueelle sakko epäherrasmiesmäisestä (sukupuolineutraali termi) tai muuten sääntöjä rikkovasta käytöksestä. Tuomari voi asettaa Peli- ja Juomatauon alkaneeksi sekä päättyneeksi. Tuomari on aina oikeassa. Tuomari voi olla yksi pelaajista tuomaroimaan kykenevien henkilöiden muuten puuttuessa. Tuomari toimii myös Kirjanpitäjänä, ellei Kirjanpitäjäksi ole erikseen nimetty toista henkilöä.
Tuplaaminen	Doubling	Mikäli joukkue naksuttaa kutosen tilanteessa, jossa joukkueella on jo oma nappula lähtöruudussaan, voi joukkue tuplata nappulansa. Tällöin uusi nappula ikään kuin siirtyy kaksinkertaiseksi nappulaksi lähtöruudussa olevan nappulan kanssa. Lähtöruudun nappula käännetään ylösalaisin tuplan merkiksi, ja tuplaava nappula asetetaan joukkueen maalialueen vasemmanpuoleisen neljänneksen tyhjälle alueelle osoitukseksi tuplatun nappulan olemassaolosta. Tuplatun nappulan syönti ja sillä syöminen aiheuttaa nappuloiden kertoimen mukaisen määrän annoksia, esimerkiksi tuplanappulan syödessä triplanappula lasketaan annosmääräksi $2 \times 3 = 6$. Tuplatun tai sitä isomman nappulan ajaessa maaliin nappula "hajoaa" siten,

		että sen liikkeellä oleva osa siirtyy nopan silmäluvun mukaiseen ruutuun ja "ylimenevä" osa jää poikkeuksetta maalialueen ensimmäiseen ruutuun, josta loput osat on siirrettävä tarvittaessa maalialueen tyhjien ruutujen täytteeksi.
Vittuilu-Vitonen	Fucking Five	Tavanomaisin naksutuksen tulos joukkueen nappulan ollessa omassa syöntiruudussaan. Nappula on tällöin kykenemätön siirtymään maalialueelle jääden syöntiruudun kiroukselle alttiiksi.
Äänetön naksahdus		Jos Kimblekupua naksautettaessa kuvusta ei kuulu selkeää "naks" -ääntä, naksautus ei ole hyväksyttävä, jolloin joukkue naksauttaa uudestaan. Jos arpakuutio ei liikahta vaikka kupu naksahda kuultavalla äänellä, on naksautus silti hyväksytty.

5. Lähteet ja kiitokset

Tähän on kerätty tämän kultturiikin tekoon osallistuneita henkilöitä, joita on kiittäminen NAKSin ulkopuolisen tiedon kartuttamisesta.

- Heikki Nurmi, Fyysikoista
- Heikki Pulkkinen, Fyysikoista
- Jussi Päivinen, Tietokillan historiasta

