

# AARTEENETSINTÄSEIKKAILU PRINSSI TRISTAN

Aartenetsintäseikkailuohjeet Auroran kuninkaallisiin juhliin. Kirjoittaneet Etsivätoimisto Mysteerin puolesta Roosa & Timi.

Vihjeet voi myös tulostaa kustantajan kotisivuilta leikattavaksi aartenetsintää varten. Nettiosoitte: [www.myllylahti.fi](http://www.myllylahti.fi)

Lisää tehtäviä löytyy sivulta  
[www.facebook.com/EtsivatoimistoMysteeri](https://www.facebook.com/EtsivatoimistoMysteeri)

## 1. KOKOA SEIKKAILUSSA TARVITTAVAT ETSIVÄTAVARAT

Seikkailussa tarvitaan etsiville seuraavia yhteisiä tavaroita: yksi tai kaksi suurennuslasia, kynä ja muistivihko, pari lyhtyä (tai taskulamppua) sekä suuri laatikollinen (tai muu kannellinen astia) karkkia tai muuta herkkua. Mahdollisesti myös muutama taskulamppu tai punaista villalankaa aarrekammion lasersäteiksi.

Kuninkaallisiin juhliin voi myös valmistaa hienot kultaisen säihkyvät juomat kaikille etsiville.

Pelin valmisteluja varten tarvitaan myös teippiä. Lavasteiksi voi laittaa halutessaan leikkikoruja, timantteja, kultaharkkoja, nukkeja patsaiksi, juhla-koristeita ja kukkamaljakoi-ta.

Lisäksi voi kopioida askarreltavaksi etsiväkortteja, joihin salapoliisit voivat piirtää kuvansa ja kirjoittaa nimensä.



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:



Etsivätoimisto  
**MYSTEERI**

Etsiväkortti

Salapoliisi:

## 2. VALITSE PELINJOHTAJA

Pelinjohtaja voi olla äiti tai isä (tai Auroran juhliissa luultavasti Roosa ja Timi). Pelinjohtajan tehtävä on piilottaa vihjeet tapahtumapaikoille ja ohjata peliä tarpeen mukaan. Esimerkiksi auttamalla löytämään vihjeitä ja tulkitsemaan, minne tapahtumapaikkaan vihje johtaa.

## 3. NIMEÄ TAPAHTUMAPAIKAT

Valitse, mikä huone talossa edustaa mitäkin aarteenetsintäseikkailun paikkaa. Teippaa jokaisen huoneen luo tapahtumapaikkalappu, joka kertoo, mikä seikkailun paikka huone on (näin pelinjohtajakin muistaa ne).

Huomaa, että aarrekammion ja salaisen kammion pitää sijaita huoneissa, joiden oven saa kiinni, ja lisäksi salaisen kammion pitää sijaita paikassa, jonka saa pimeäksi. Mikäli aarrekammiossa käytetään taskulamppuja laservaloina, pitää myös kyseinen huone saada pimeäksi.

*Tapahtumapaikkalapun:*

**ETSIVÄTOIMISTO MYSTEERI**

**TALAN MEYNIN LINNA**

**PRINSSINTORNI**

**PATSASSALI**

**KUNINKAANSALI**

**AARREKAMMIO**

**VANKITYRMÄ**

**LABYRINTTI**

**SALAINEN KAMMIO**

#### 4. PIILOTA VIHJEET TÄSSÄ LUVUSSA OLEVIEN OHJEIDEN MUKAISESTI ENNEN AARTEENETSINNÄN ALOITTAMISTA

Tapahtumapaikkalappujen kiinnittämisen jälkeen piilota huoneisiin vihjeet etsivien löydettäväksi seuraavien ohjeiden mukaisesti. Laita huoneisiin myös halutessasi sopivat lavasteet.

#### ETSIVÄTOIMISTO MYSTEERI:

Etsivätoimisto Mysteerin päämajaan postimies (pelinjohtaja) tuo *prinssi Tristanin kutsun etsiville*.

Tal an Meynin linna,  
Lyonesian kuningaskunta



Hyvä Etsivätoimisto Mysteeri,

Voisitko saapua tänään mahdollisimman pian  
Lyonesian kuninkaanlinnaan kuninkaallisiin juhliini?

Minulla on teille salainen tehtävä! Linnassa liikkuu  
ilkeä vihollisvakooja, jonka toivon teidän ottavan kiinni,  
ennenkuin hän onnistuu varastamaan valtiosalaisuudet  
ja sabotoimaan linnani.

Toivottavasti pääsette tulemaan, ja tapaamme pian!

Mysteerisin terveisin,

**Kruununprinssi**  
**Tristan**

## TAL AN MEYNIN LINNA:

Kata linnaan halutessasi etsiville juhlaherkkuja ja juomista.

Huoneen voi koristella juhlatarvikkeilla, ritarihaarniskoilla, vaakunoilla, kukkamaljakoilla yms. kivoilla koristeilla.

Alla vieraslista, joka annetaan täällä etsiville.

*Vieraslista:*



## PRINSSINTORNI:

Avaa Prinssintornissa kirjoituspöydän tai vastaavan kaappi auki, sillä sieltä on varastettu prinssin salaiset paperit eli valti-onsalaisuudet. Piilota huoneeseen maaliostoksen kuitti, johon on kirjoitettu myös suunnitelma patsaiden sotkemisesta maalilla. Teippaa sormenjälki kaapin oveen.

Huom! Mikäli mahdollista, tämä tapahtumapaikka voi sijaita jossain ylempänä kuin muut paikat, onhan kyseessä torni.

*Sormenjälki:*



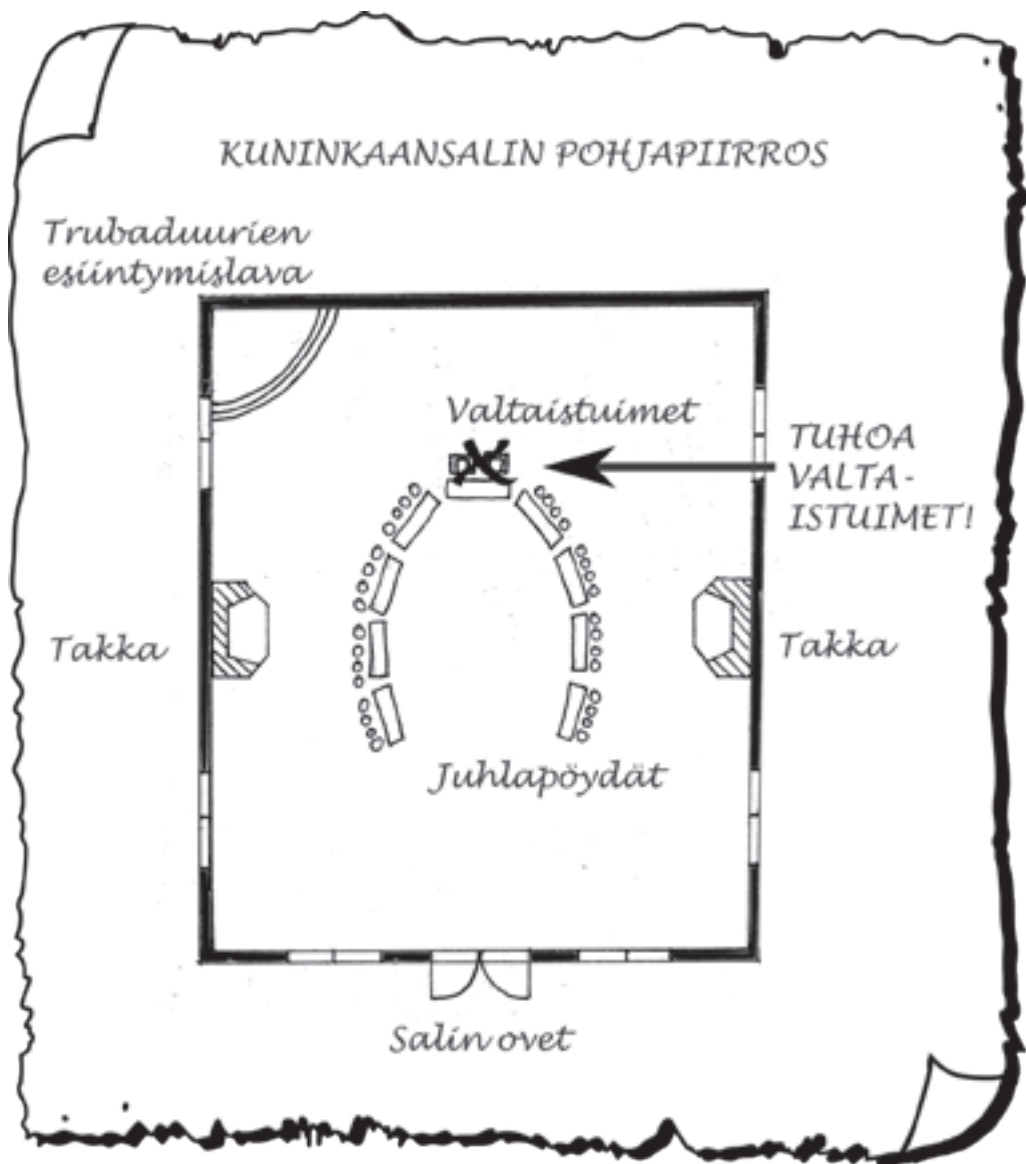
*Kuitti maaliostoksesta:*



## PATSASSALI:

Piilota Patsassaliin Kuninkaansalin pohjapiirros. Lavasteina voi olla nukkeja, jotka esittävät patsaita.

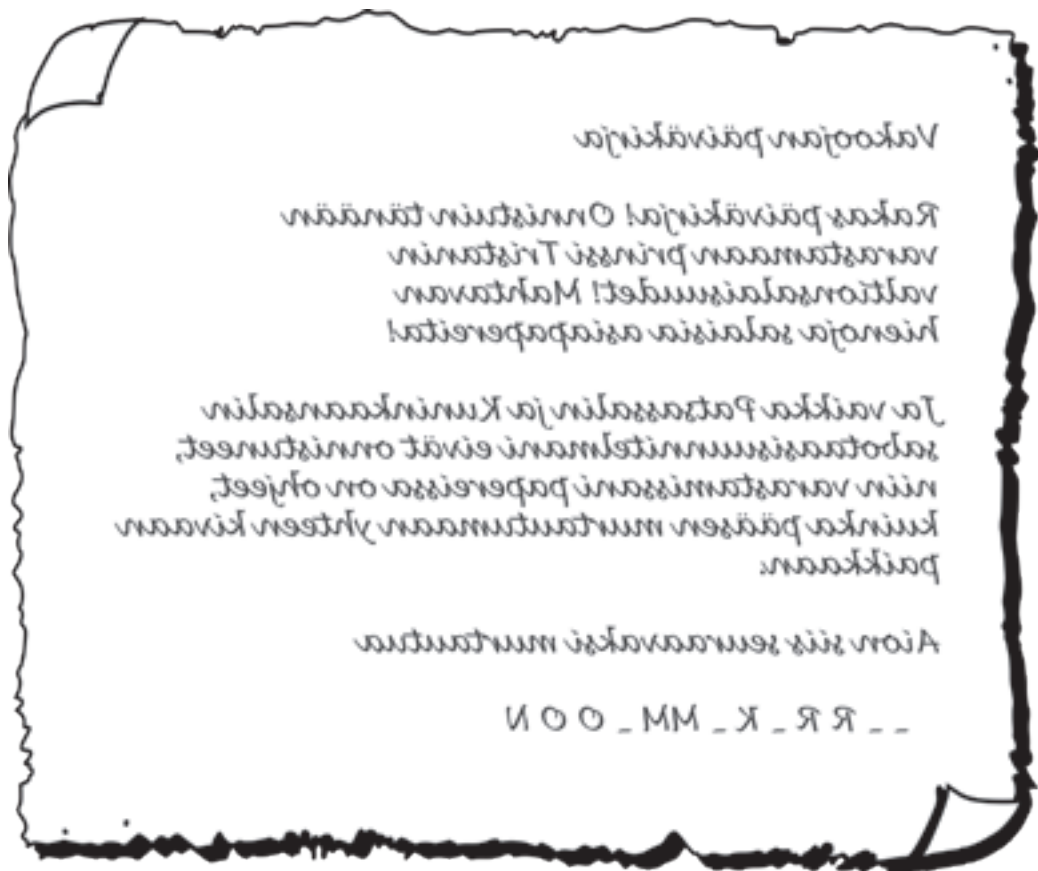
*Kuninkaansalin pohjapiirros:*



## KUNINKAANSALI:

Piilota Kuninkaansaliin salakirjoitettu viesti roiston suunnitelmista. Huoneeseen voi laittaa kaksi tuolia valtaistuimiksi.

*Salakoodattu viesti:*



## AARREKAMMIO:

Lukitse aarrekkammion huoneen ovi. Teippaa oveen sormenjälkiskanneri. Siitä pitää valita oikea sormenjälki, jotta ovi aukeaa.

Halutessasi laita huoneeseen myös lasersäteitä, joita etsivien pitää varoa huoneessa kulkiessaan. Lasersäteinä voi olla taskulamppuja, joiden valokeiloja pitää väistää, tai punaista villalankaa, jota voi viritellä ympäri huonetta.

Laita huoneeseen roiston jättämä lappu (varastetun lippeen paikalle) sekä piilota huoneeseen linnan vankityrmien tunneleiden kartta.

Huoneessa voi olla lavasteena koruja, kultaharkkoja, timantteja jne.

*Sormenjälkiskanneri:*



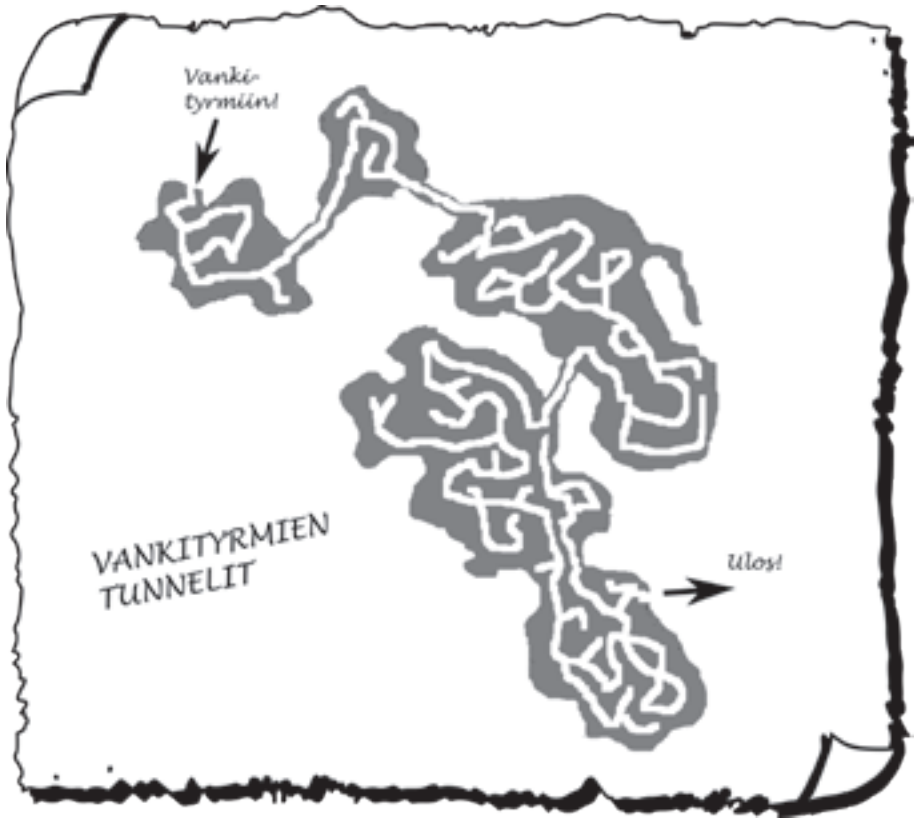
*Roiston viesti:*

*Onnistuin murtautumaan  
aarrekammioon salaisten  
paperiesi avulla!*

*Kiitti lippaasta, jossa  
ovat arvokkaimmat  
aarteesi, prinssi!*

*T. Vakooja*

## *Vankityrmän tunnelit:*



### **VANKITYRMÄ:**

Valitse satunnaisesti yksi kuudesta syyllisen jäljille johtavista korteista ja piilota se vankityrmään. Jos aarteenetsintäleikin haluaa pelata uudestaan, voi seuraavalla kerralla piilottaa jonkun muun jäljelle jääneistä vihjeistä. Näin eri seikkailuihin saa eri syyllisen, eikä syyllistä tiedetä ennen peliä.

Huoneen voi lavastaa tyrmän näköiseksi!

*Kortti – Vaihtoehto 1:*



*Kortti – Vaihtoehto 2:*



*Kortti – Vaihtoehto 3:*



*Kortti – Vaihtoehto 4:*



*Kortti – Vaihtoehto 5:*



*Kortti – Vaihtoehto 6:*



### **LABYRINTTI:**

Tee labyrinttimainen kulkureitti salaiseen kammioon. Esimerkiksi kierretään huoneesta toiseen, ryömitään tuolien alta tai mennään patjoista tehtyjen tunnelien läpi. Labyrintin sisäänkäynnin voi aluksi peittää lakanalla tai muulla kankaalla, koska salakäytävähän löytyvät linnassa seinävaatteiden takaa.

Tee siis oman mielen mukainen labyrintti seikkailijoille kuljettavaksi.

## SALAINEN KAMMIO:

Laita salaisen kammion ovi kiinni ja oveen koodilukko. Vain oikean koodin valitsemalla pääsee sisään kammioon.

Piilota huoneeseen varastettu lipas (herkkuineen) ja lippaaseen myös roiston varastamat salaiset paperit eli valtion-salaisuudet.

Muista laittaa ovi kiinni ja valot pois, salaisessa kammiossa on pimeää!

*Koodilukko:*



*Valtionsalaisuudet:*

Tal an Meynin linna,  
Lyonesian kuningaskunta



## VALTIONSALAISUUDET!

TOSI SALAISTA TEKSTIÄ! EI SAA LUKEA!  
SINUA ON VAROITETTU! ÄLÄ SIIS LUE ENÄÄ!

**Valtionsalaisuus numero 1:**

Piilotin tärkeimmät aarteeni eli  
kaikki karkkini aarrekammioon.

**Valtionsalaisuus numero 2:**

Aarrekammioon pääsee sormenjäljelläni.  
Jollei joku roisto sitten älyä mennä  
vaihtamaan omaansa koodilukkoon.

**Valtionsalaisuus numero 3:**

Mutta kaikki karkit siis ovat minun.  
Sekä tietysti kaikkien hyvien ystävieni!  
Nyt herkuttelemaan!

Kirjoittanut,

*Kruununprinssi*  
**Tristan**

## **5. SITTEN ALKAA VARSINAINEN SEIKKAILU!**

**Eli tässä vielä peliohjeet, jotka tarvitset johtaaksesi varsinaista aarteenetsintää.**

### **Tapahtumapaikka 1 – Etsivätoimisto Mysteeri**

Kerääntykää kaikki pelin aluksi Etsivätoimistoon (askarrelkaa halutessanne etsiväkortit).

Postimies (pelinjohtaja) tuo prinssin kutsun ja pyytää lapsia auttamaan etsivätapauksen ratkomisessa.

### **Tapahtumapaikka 2 – Tal an Meynin linna**

Prinssi Tristan (pelinjohtaja) jakaa kaikille vieraille maistuvat juomat ja herkkuja.

Prinssi antaa etsiville vieraslistan (epäillyt).

Kun juomat on juotu, prinssi vie etsivät Prinssintorniin, josta vakooja on varastanut tärkeän asiapaperin – Lyonessian valtionsalaisuudet!

### **Tapahtumapaikka 3 – Prinssintorni**

Etsivien tehtävänä on ottaa selville, kuka varasti valtionsalaisuudet, missä ne ovat ja kuka varas on. Prinssi epäilee, että joku vieraista on syyllinen.

Huoneessa olevan lukollisen kaapin ovi on auki. Tutkikaa suurennuslasilla ovesa olevaa roiston sormenjälkeä. Sormenjäljen kuvan voivat etsivät piirtää halutessaan myös muis-tilehtiöön.

Huoneessa on piilossa kuitti maaliostoksesta etsivien löydettäväksi. Kuitissa on vakoojaroiston sormenjälki sekä suunnitelma siitä, mitä hän aikoo tehdä.

## **Tapahtumapaikka 4 – Patsassali**

Lähdette jäljittämään salaperäistä varasta. Ennätätte Patsassaliin ajoissa. Vakooja ei ehdi sotkea patsaita, mutta onnistuu valitettavasti pakenemaan. Onneksi huoneeseen on piilotettu vihje: Kuninkaansalin pohjapiirros.

Minne vakooja aikoo seuraavaksi iskeä?

## **Tapahtumapaikka 5 – Kuninkaansali**

Ennätätte taas ajoissa paikalle estämään vakoojaa tekemästä tihutöitään, mutta ilkimys pääsee pakoon. Onneksi Kuninkaansalissa on piilossa salakirjoituksella oleva viesti.

Etsivien pitää ratkaista (pelinjohtajan avustuksella) sala-koodattu viesti.

Pelinjohtaja (kun viesti on ratkaistu): ”Viestissä varas suunnittelee murtoa aarrekammioon!”

## **Tapahtumapaikka 6 – Aarrekammio**

Pelinjohtaja: ”Roisto on ennättänyt murtautua aarrekammioon ja paennut. Lisäksi hän on lukinnut aarrekammion oven omalla koodillaan, eikä prinssi saa sitä auki. Miten ovi aukeaa?”

Vastaus: Tutkikaa ovessa olevaa sormenjälkiskanneria. Siitä pitää valita oikea sormenjälki eli Prinssintornin lukitusta kaapista löytynyt roiston sormenjälki. (Huom. sormenjälki näkyy myös maalikuitissa.) Jos valitsee väärin, ovi lukkiutuu ja uuden yrityksen saa vain pomppimalla yhdellä jalalla kolme kertaa itsensä ympäri.

Kun saatte oven auki, hiipikää sisään varovasti ja väistellä aarrekammiota suojaavia Merlinin lohikäärmekeiven lasersäteitä! Mikäli osutte lasersäteisiin, aarrekammio sulkeutuu ja

kammioista pääsee ulos vain laulamalla pelinjohtajan valitseman laulun.

Roisto on ryöstänyt aarrekammioista prinssin aarrelippaan! Lippaan paikalla on roiston jättämä viesti. Lisäksi huoneeseen on piilotettu linnan vankityrmien tunneleiden kartta.

Pelinjohtaja: ”Ilkeä vakooja on varastanut prinssin tärkeimmät aarteet aarrekammioista ja aikoo nyt paeta vankityrmän salakäytäviä pitkin ulos linnasta. Lähdetään tyrmiiin!”

### **Tapahtumapaikka 7 – Vankityrmä**

Kun pääsette vankityrmään, etsikää tyrmään piilotettu syyllisen jäljille johtava vihje eli yksi pelikorteista.

Pelinjohtaja: ”Katsokaa, hovinarri on tehnyt roistolle korttitemppuja, ja merkannut tähän korttiin jotain! Tämän vihjeen perusteella pystymme päättelemään, kuka varas on.”

Varas on siis piilottanut varastetun lippaan ja asiakirjan salaiseen kammioon, jonne pääsee vain salakäytävää pitkin.

Kuka syyllinen on...? (Timin huomautus: käykää tarvittaessa läpi vieraslista eli epäiltyjen lista.)

Vastaus: Pelikortissa on syyllisen nimikirjaimet.

### **Tapahtumapaikka 8 – Labyrintti**

Salakäytävään eli labyrinttiin pääsee seinävaatteen takaa (lakanatms. jolla käynti labyrinttiin on peitetty).

Seikkailekaa labyrinttimaista reittiä pitkin salaiseen kammioon.

### **Tapahtumapaikka 9 – Salainen kammio**

Salainen kammio avautuu painamalla koodilukosta vain yhtä, oikeaa painiketta. Mikäli painatte väärää painiketta, kammio

sulkeutuu ja uutta koodia saa kokeilla vasta, kun kaikki ovat onnistuneesti matkineet sekä hevosta, koiraa että kissaa!

Vastaus: Syyllisen jäljille johtavassa pelikortissa on oikean painikkeen kuviot.

Tutkikaa aarteen kätköpaikka. Pelinjohtaja, muista että tässä kammiossa on pimeää, lyhdyt (taskulamput) siis esiin.

Etsikää salaiseen kammioon piilotettu prinssin varastettu lipas.

Lippaasta löytyy varastettu salainen asiakirja eli valtionsalaisuudet sekä prinssin tärkein aarre, paljon herkkuja!

**Onnea aarteenetsintään!**

Toivottaa:



## Muista myös sarjan aiemmat osat

