AARTEENETSINTÄSEIKKAILU

Kultainen miekka

Aarteenetsintäseikkailuohjeet Auroran kesäjuhliin.

Kirjoittaneet Etsivätoimisto Mysteerin puolesta Roosa & Timi.

Vihjeet voi myös tulostaa kustantajan kotisivuilta osoitteesta www.myllylahti.fi leikattavaksi aarteenetsintää varten. (kirjan esittelysivulta löytyy linkki.)

Lisää tehtäviä löytyy sivulta:
www.facebook.com/EtsivatoimistoMysteeri

1. Kokoa seikkailussa tarvittavat etsivätavarat

Seikkailussa tarvitaan etsiville seuraavia yhteisiä tavaroita: yksi tai kaksi suurennuslasia, kynä ja muistivihko, pari taskulamppua, kultainen miekka sekä suuri laatikollinen karkkia.

Keisarin juhliin voi myös valmistaa hienot juomat kaikille etsiville. (Juomaan voisi laittaa jääpaloja, jos on hellepäivä, toivoo Timi.)

Pelin valmisteluja varten tarvitaan lisäksi teippiä. Lavasteiksi voi laittaa halutessaan leikkikoruja, maljakoita, astioita, juhlakoristeita sekä lasten piirustuksia.

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:

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

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

Huomaa, että Lohikäärmeportin temppelin pitää sijaita huoneessa, jonka oven saa kiinni, ja salaisen kammion pitää sijaita paikassa, jonka saa pimeäksi.

Tapahtumapaikkalaput:

ETSIVÄTOIMISTO MYSTEERI
KIELLETTY KAUPUNKI – TAIVAALLISEN PUHTAUDEN PALATSI
PALATSIN AARREKAMMIO
SAMURAI SUSHI -RAVINTOLA
KIINAN MUURI
KIELLETTY KAUPUNKI – KORKEIMMAN HARMONIAN SALI
LOHIKÄÄRMEPORTIN TEMPPELI
LABYRINTTI
SALAINEN KAMMIO

4. Piilota vihjeet ohjeiden mukaisesti
Tapahtumapaikkalappujen kiinnittämisen jälkeen piilota huoneisiin vihjeet etsivien löydettäviksi seuraavasti.

Etsivätoimisto Mysteeri: Tänne postimies (pelinjohtaja) tuo keisarin kutsun etsiville.

Lähettäjä: Kiinan keisari Kangxi
Aihe: Salainen tehtävä
Vastaanottaja: Etsivätoimisto Mysteeri

Hyvä Etsivätoimisto Mysteeri,

Voisitteko saapua tänään Kiellettyyn kaupunkiin, Taivaallisen puhtauden palatsiini? Pidän keisarillisessa palatsissani kiinalaiset lohikäärmetanssijuhlat.

Toivon, että voisitte saapua vieraakseni. Olisi kiva, jos juhlissa olisi paikalla muutama etsivä. Sillä minulla on teille salainen tehtävä, joka liittyy kallisarvoisimpaan aarteeseeni, Kultaiseen miekkaan.

En voi kirjeessä kertoa teille asiasta tarkemmin muuta kuin sen, että pelkään, että joku löytää aarrekammioon turvaan laittamani legendaarisen miekkani ja varastaa sen!

Ystävällisin terveisin,

康熙帝

Kiinan keisari Kangxi

Kielletty kaupunki – Taivaallisen puhtauden palatsi: Täällä keisari (pelinjohtaja) ojentaa vieraslistan, ja etsivät voivat nauttia palatsipalvelijoiden tarjoamaa juomaa ja ruokaa. Huoneen voi koristella juhlakoristeilla, maljakoilla, kukilla yms. kivoilla koristeilla.

Vieraslista:

Bao Dao, miekkailun opettaja ja miekkailuryhmän johtaja.
Keräilee aseita.

Tianfu, lahjakas laulajatar ja mahtava diiva.
Rakastaa jadekoruja.

Sakura ja Hikaru, omistavat Samurai Sushi -ravintolan.
Sushikokkien aatelia.

Yamada Musashi, Pronssinen samurai. Keräilee antiikkia ja
rakastaa kunnon ukkosmyrskyjä salamoineen.

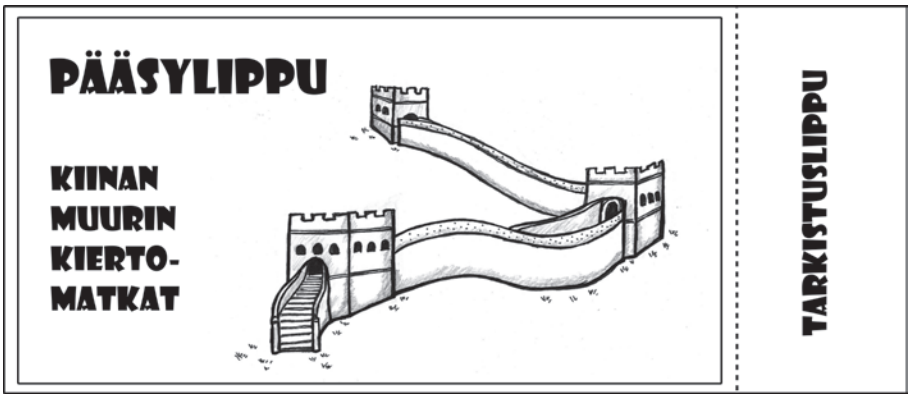
Wu Weilong, taitava wushu-mestari ja kuuluisa keisarillinen soturi.
Ihailee prinsessa Jiaa.

Palatsin aarrekammio: Avaa kirjoituspöydän kaappi auki. Miekka on varastettu sieltä. Piilota tähän huoneeseen ravintola Samurai Sushin ruokalista ja teippaa sormenjälki kaapin oveen. Huoneen voi koristella leikkikoruilla.

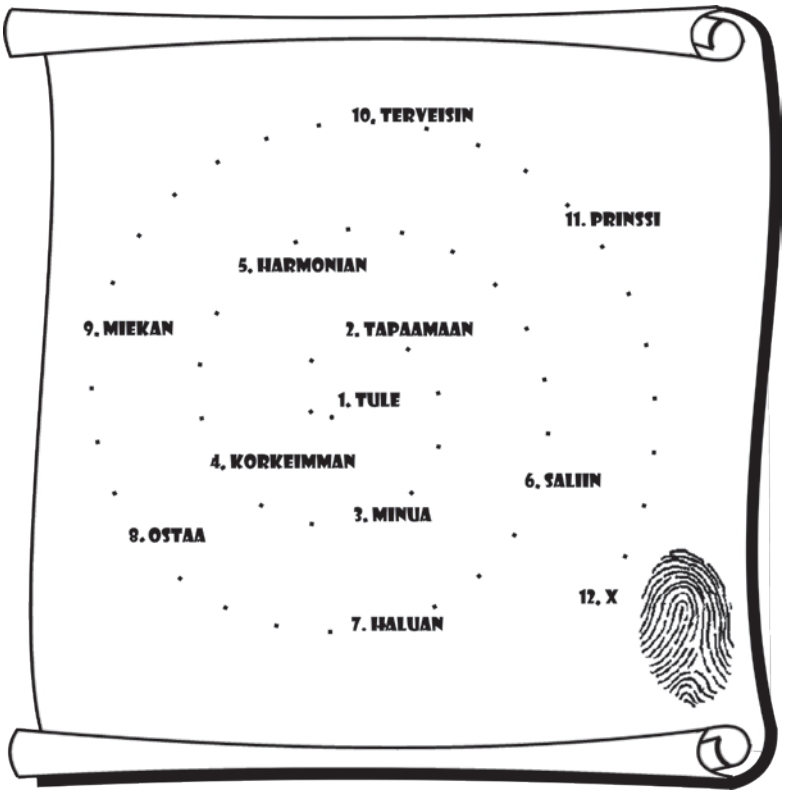
Sormenjälki:

Ruokalista:

Samurai Sushi -ravintola: Piilota tänne Kiinan muurin pääsylippu. Lavasteina voi olla astioita.



Kiinan muuri: Piilota salakirjoitettu viesti jonnekin korkealle.



Kielletty kaupunki – Korkeimman harmonian sali: Piilota huoneeseen lappu, jossa on uusi viesti miekkavarkaalle (lapussa on kolme kiinalaista kirjoitusmerkkiä).

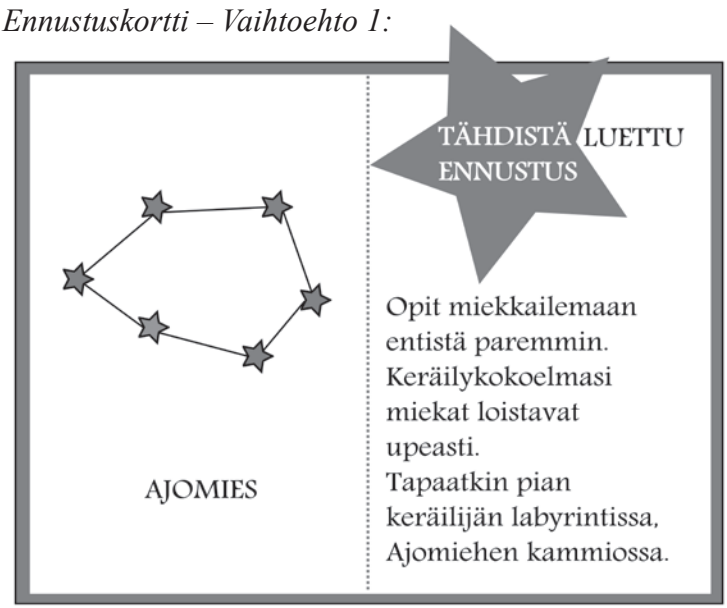
Huoneessa voi olla lavasteena lasten piirustuksia.

Lohikäärmeportin temppeli: Valitse satunnaisesti yksi viidestä syyllisen jäljille johtavasta ennustuskortista ja piilota se tänne. Jos aarteenetsintäleikin haluaa pelata uudestaan, voi seuraavalla kerralla piilottaa jonkun toisen jäljelle jääneistä vihjeistä. Näin eri seikkailuihin saa eri syyllisen, eikä syyllistä tiedetä ennen peliä.

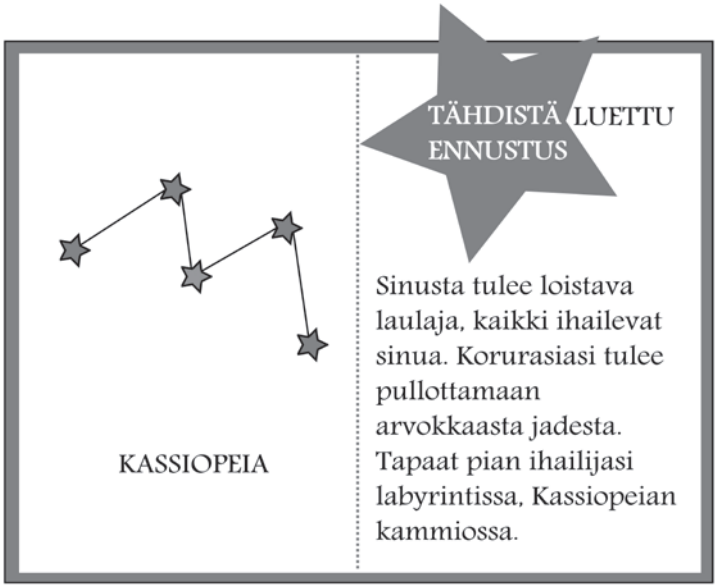
Laita tämän huoneen ovi kiinni ja kiinalaisten horoskooppimerkkien lappu oveen ennen seikkailua.

Horoskooppimerkkilappu:

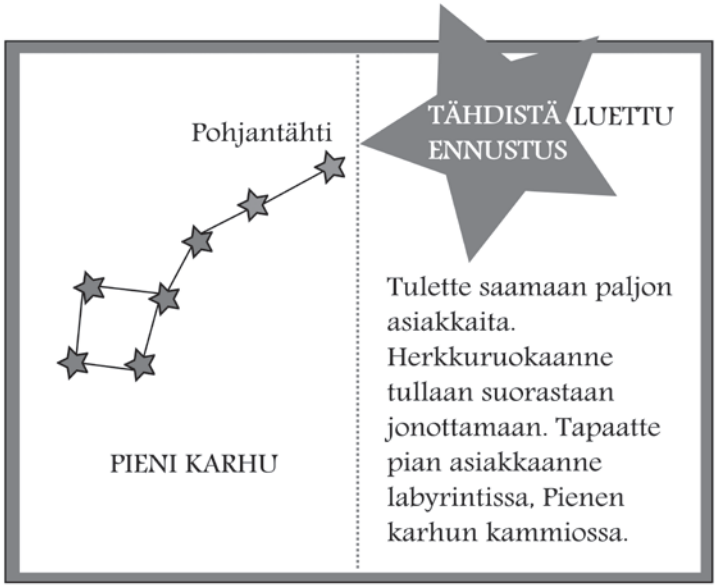
Ennustuskortti – Vaihtoehto 1:



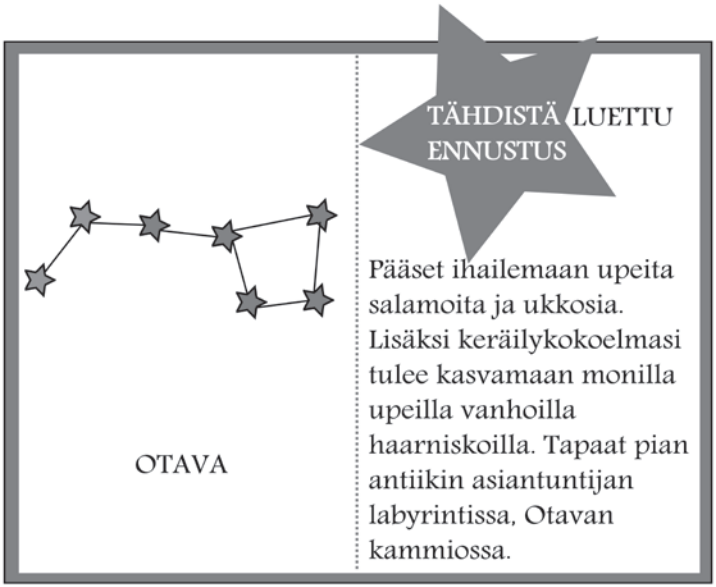
Ennustuskortti – Vaihtoehto 2:



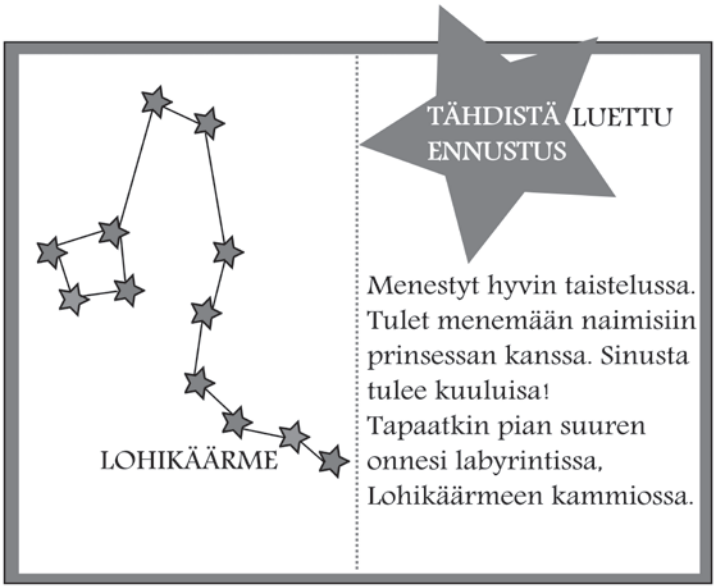
Ennustuskortti – Vaihtoehto 3:



Ennustuskortti – Vaihtoehto 4:



Ennustuskortti – Vaihtoehto 5:



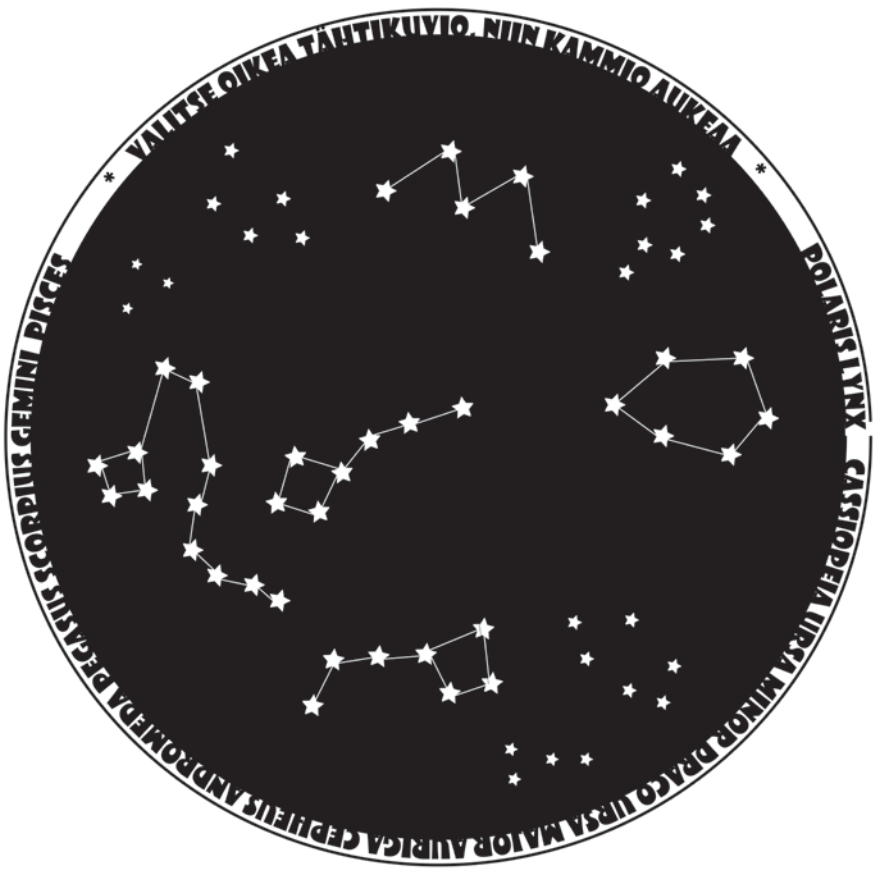
Labyrintti: Labyrinttimainen kulkureitti aarteen luo. Esimerkiksi kierretään huoneesta toiseen, ryömitään tuolien alta tai mennään patjoista tehtyjen tunnelien läpi.

Tee siis oman mielen mukainen labyrintti seikkailijoille kuljettavaksi.

Salainen kammio: Laita tänne esille tähtikartta, josta etsivien pitää löytää oikea (ennustuskortissa) ollut tähtikuvio, minkä jälkeen he pääsevät käsiksi aarteeseen. Pelinjohtaja avaa oikean tähtikuvion löydyttyä laatikon, jossa miekka ja karkit ovat.

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

Tähtikartta:



5. Vie lapset lopuksi seikkailemaan!

Tapahtumapaikka 1: Etsivätoimisto Mysteeri
Kokoa lapset etsivätoimistoon. (Askarrelkaa etsiväkortit kaikille.)

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

Seuratkaa koko lapsijoukon kanssa vihjeitä huoneesta toiseen, kunnes löydätte lopulta varastetun aarteen.

Tapahtumapaikka 2: Kielletty kaupunki – Taivaallisen puhtauden palatsi

Keisari (pelinjohtaja) jakaa kaikille vieraille maistuvat juomat ja herkkuja.

Keisari antaa etsiville vieraslistan, jossa on tärkeitä tietoja palatsissa majailevista henkilöistä (epäillyt).

Kun juomat on juotu, keisari vie etsivät katsomaan keisarin Kultaista miekkaa aarrekammioon. Tällöin huomaatte, että miekka on varastettu!

Tapahtumapaikka 3: Aarrekammio
Etsivien tehtävänä on ottaa selville kuka ryösti miekan ja minne varas on sen piilottanut. Keisari epäilee, että joku vieraista on syyllinen.

Aarrekammion miekkalipas (kirjoituspöydän kaappi) on auki. Tutkikaa suurennuslasilla miekkalippaassa olevaa roiston sormenjälkeä. Sormenjäljen kuvan voivat etsivät piirtää muistilehtiöön.

Huoneeseen on piilotettu Samurai Sushi -ravintolan ruokalista, joka etsivien pitää löytää. Ruokalistasta löytyy myös sormenjälki! Etsivät voivat verrata sitä miekkalippaan sormenjälkeen ja todeta, että roisto on jättänyt ruokalistan rikospaikalle.

Tapahtumapaikka 4: Samurai Sushi -ravintola
Lähdette jäljittämään salaperäistä varasta. Löytyykö hän (tai lisää johtolankoja) ravintolasta? Huoneeseen on piilotettu vihje: pääsylippu Kiinan muurille.

Pelinjohtaja: *Kissa on näköjään käynyt syömässä ja on nyt menossa kohta alkavalle kiertokäynnille Kiinan muurille.* (Timin huo-

mautus: kaikki vihjeet voi tutkia suurennuslasilla sormenjälkien varalta.)

Tapahtumapaikka 5: Kiinan muuri
Muurille on piilotettu salakirjoitettu viesti. Ja koska kyseessä on Kiinan muuri, on se tietysti piilossa jossain korkealla.

Etsivien pitää ratkaista (pelinjohtajan avustuksella) salakoodattu viesti.

Pelinjohtaja (kun viesti on ratkaistu): *Viestissä varasta pyydetään tulemaan tapaamaan miekasta kiinnostusta ostajaa Kielletyssä kaupungissa olevaan Korkeimman harmonian saliin. Kukahan mahtaa olla prinssi X?*

Tapahtumapaikka 6: Kielletty kaupunki – Korkeimman harmonian sali
Huoneeseen on piilotettu lappu, jossa varasta pyydetään tulemaan Lohikäärmeportin temppeliin kaukaiselle vuorelle, sillä Kielletyssä kaupungissa on liikaa keisarin vakoojia.

Pelinjohtaja: *Miekan haluaa näköjään ostaa prinssi Zhu, joka juonittelee keisaria vastaan. Tästä salajuonesta keisarin on hyvä tietää, mutta nyt meidän pitää vielä selvittää kuka varas on ja missä miekka on. Eli lähdetään tuonne temppeliin.*

Tapahtumapaikka 7: Lohikäärmeportin temppeli
Pelinjohtaja: *Lohikäärmeportin temppelin ovi on lukossa, mutta tiedän, että se avautuu eräässä jo löydetyssä johtolangassa olevilla taikasanoilla. Katsokaa tätä lappua temppelin ovessa. Siinä on kiinalaisia kirjoitusmerkkejä. Mitkä merkkien nimet meidän pitää lausua, jotta Lohikäärmeportin temppelin ovet aukeavat?*

Vastaus: Korkeimman harmonian salista löytyneessä lapussa on oikeat kolme kirjoitusmerkkiä, jotka horoskooppilapusta pitää löytää.

Kun pääsette temppeliin, etsikää tänne piilotettu syyllisen jäljille johtava vihje eli ennustuskortti.

Pelinjohtaja: *Katsokaa, tämän ennustuskortin perusteella pystymme päättelemään kuka varas on ja mihin hän on miekan piilotta-*

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

Lähdetään etsimään Kultaista miekkaa vihjeen kertomasta paikasta eli jatketaan matkaa labyrinttiin, jonka läpi pääsee salaiseen kammioon.

(Vastaus: Ajomies = Bao Dao, Kassiopeia = Tianfu, Pieni karhu = Sakura ja Hikaru, Otava = Yamada Musashi ja Lohikäärme = Wu Weilong)

Tapahtumapaikka 8: Labyrintti
Seikkaillaan labyrinttimaista reittiä pitkin miekan kätköpaikkaan.

Tapahtumapaikka 9: Salainen kammio
Tutkitaan aarteen kätköpaikka. Pelinjohtaja, muista että tässä kammiossa on pimeää, taskulamput siis esiin.

Etsikää ensin salaiseen kammioon piilotettu tähtikartta. *Aarre löytyy, kun valitsemme tästä kartasta oikean tähtikuvion. Mikä se voi olla?* kyselee nyt pelinjohtaja.

Vastaus: Oikea tähtikuvio on Lohikäärmeportin temppelistä löytyneessä ennustuskortissa oleva tähtikuvio.

Kun etsivät löytävät oikean tähtikuvion (ja osoittavat sitä kartasta), pelinjohtaja aukaisee aarrelaatikon. Vihdoinkin löytyy sekä Kultainen miekka että paljon karkkia!

Onnea aarteenetsintään!
Toivottaa