Huonepakopeliseikkailu
Vihreä Lohikäärme – Taikasmaragdi

Huonepakopeliohje Auroran lastenjuhliin.

Kirjoittaneet Etsivätoimisto Mysteerin puolesta Roosa & Timi.

Vihjeet voi myös tulostaa kustantajan kotisivuilta seikkailua varten: www.myllylahti.fi

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

1. HUONEPAKOPELISEIKKAILU

Vihreä Lohikäärme – Taikasmaragdi on huonepakopeli, jossa ”lukitusta” huoneesta pakenemiseen tarvittavat vihjeet ja magialukot (eli koodilukot) piilotetaan yhteen huoneeseen. Pelaajan pitää ratkaista huoneeseen kätketyt magialukot saadakseen aina uuden vihjeen seuraavan lukon avaamista varten, sekä löytääkseen huoneen lukitun oven avaukseen tarvittavat taikakortit ja koodiavainlapun.

Ennen pelin alkua piilotetaan luvussa neljä (*4. Vihjeiden piilotus ennen pelin alkua*) olevien tarkempien ohjeiden mukaan jokainen vihje omaan laatikkoon, kaappiin, lukittuun lippaaseen, kirjan väliin tai muuhun sopivaan piilopaikkaan. Kyseisellä vihjeellä ratkaistava magialukko teipataan seuraavan laatikon/lippaan/kirjan kanteen, ja tähän laatikkoon piilotetaan

taas sitä seuraavan magialukon avaukseen tarvittava vihje.

Lisäksi jokaiseen magialukolla ”avattavaan” laatikkoon/kaappiin/kirjaan laitetaan piiloon myös yksi taikakortti tai koodiavainlappu (luvun neljä ohjeiden mukaisesti). Huoneen oven sisäpuolelle teipataan vielä taikaovilukko.

Vain kaikki taikakortit ja koodiavainlapun löytämällä pystyvät pelaajat ratkaisemaan (huoneen oveen kiinnitetyn) taikaovilukon ja pääsevät huoneesta pakoon! Ja vain huoneesta pakoon pääsemällä pelaajat voivat saada pelinjohtajan järjestämän karkkia täynnä olevan aarrearkun!

2. KOKOA SEIKKAILUSSA TARVITTAVAT ETSIVÄTAVARAT

Seikkailussa tarvitaan etsiville seuraavia yhteisiä tavaroita: kynä/muistivihko, pari lyhtyä (tai taskulamppua), Vihreä Lohikäärme eli leikkijalokivi tai koru sekä suuri laatikollinen (tai muu kannellinen astia) karkkia tai muuta herkkua.

Seikkailu tapahtuu taikakoulun tulivuoren laavaluolassa, joten lavasteiksi voi laittaa halutessaan taikasauvoja, velhonhattuja, loitsukirjoja, laavakivilamppuja, erilaisia kiviä, hämähäkinseittejä, luutia yms. velhomaista. Lisäksi tarvitset teippiä, ja voit kopioida pelaajille askarreltavaksi etsiväkortteja, joihin salapoliisit voivat piirtää kuvansa ja kirjoittaa nimensä.

3. VALITSE PELINJOHTAJA JA ALOITA SEIKKAILU, KUN VIHJEET ON PIILOTETTU

Pelinjohtajaksi valitaan joku, joka ei osallistu itse peliin, vaan kokoaa pelaajat yhteen, kertoo heille, mistä pelissä on kysymys, ja ohjaa pelaajia tarvittaessa. Pelinjohtajan tehtävänä on myös piilottaa vihjeet ennen pelin alkua.

Kun vihjeet on piilotettu, kerääntykää kaikki pelin aluksi etsivätoimistoon (askarrelkaa halutessanne etsiväkortit).

Postimies (pelinjohtaja) tuo kutsun taikakoulun pääsykokeisiin. Sen jälkeen matkatkaa laavaluolaan, laittakaa ovi kiinni, etsikää huoneeseen piilotettu ensimmäinen vihje, ja seikkailu voi alkaa! (Huom. Laittakaa huoneessa verhot kiinni ja valot sammuksiin, mikäli haluatte seikkailla pimeässä, taskulampun valossa.)

Etsivätoimisto MYSTEERI

Etsiväkortti

Salapoliisi:

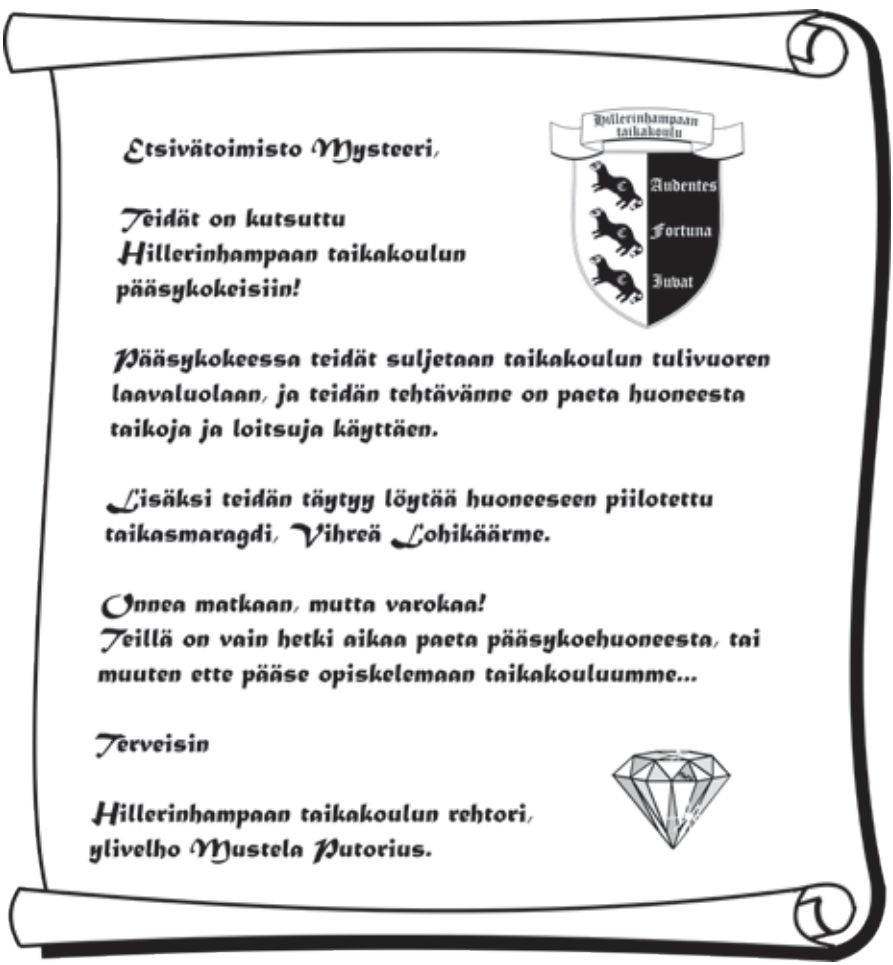
4. VIHJEIDEN PIILOTUS ENNEN PELIN ALKUA

Piilota vihjeet etsivien löydettäväksi seuraavien ohjeiden mukaisesti. Laita esille myös haluamasi lavasteet.

Kokoontumishuone eli Etsivätoimisto Mysteerin päämaja

Etsivätoimisto Mysteerin päämajaan postimies (pelinjohtaja) tuo taikakoulun pääsykoekutsun etsiville.

Kutsu:



Etsivätoimisto Mysteeri,

Teidät on kutsuttu
Hillerinhampaan taikakoulun
pääsykokeisiin!

Pääsykokeessa teidät suljetaan taikakoulun tulivuoren laavaluolaan, ja teidän tehtävänne on paeta huoneesta taikoja ja loitsuja käyttäen.

Lisäksi teidän täytyy löytää huoneeseen piilotettu taikasmaragdi, Vihreä Lohikäärme.

Onnea matkaan, mutta varokaa!
Teillä on vain hetki aikaa paeta pääsykoehuoneesta, tai muuten ette pääse opiskelemaan taikakouluumme...

Terveisin

Hillerinhampaan taikakoulun rehtori,
ylivelho Mustela Putorius.

Tulivuoren laavaluola eli huonepakopelihuone

Aloita vihjeiden piilotus teippaamalla taikaovilukko huonepakopelihuoneen oven sisäpuolelle. Se ratkaistaan viimeisenä, jolloin huoneesta päästään pakenemaan.

Taikaovilukon ratkaisemista varten pelaajien pitää pelin aikana löytää neljän eri magian lajin taikakortteja sekä koodiavainlappu, jotka pelinjohtaja piilottaa huoneeseen laittamiensa viiden erilaisen magialukon taakse.

Taikaovilukko:

Taikaovilukko - Valitse neljä oikeaa numeroa

64	63	62	61	60	59	58	57
49	50	51	52	53	54	55	56
48	47	46	45	44	43	42	41
33	34	35	36	37	38	39	40
32	31	30	29	28	27	26	25
17	18	19	20	21	22	23	24
16	15	14	13	12	11	10	9
1	2	3	4	5	6	7	8

Hillerinhampaan taikakoulun pääsykoehuone

Ensimmäinen magialukko ja sen laatikkoon/kaappiin piilotettavat vihjeet

Teippaa pakopelihuoneessa yksi satunnaisesti valitsemasi ”neljän elementin magialukko” ensimmäisen laatikon/kaapin oveen, kirjan kanteen tai vastaavaan. Aseta tämä lukko niin, että pelaajat näkevät sen ensimmäisenä, kun tulevat huoneeseen.

Seuraavalla pelikerralla voidaan peliin ottaa jokin toinen neljän elementin magialukoista, ja näin saadaan erilainen ratkaistava haaste eri pelikerroille.

Neljän elementin magialukon pelaajat pystyvät ratkaisemaan piirtämällä lukon ruudukkoon oikeat loitsut. Jokaisella vaaka- tai pystyrivillä saa olla sama loitsu vain yhden kerran.

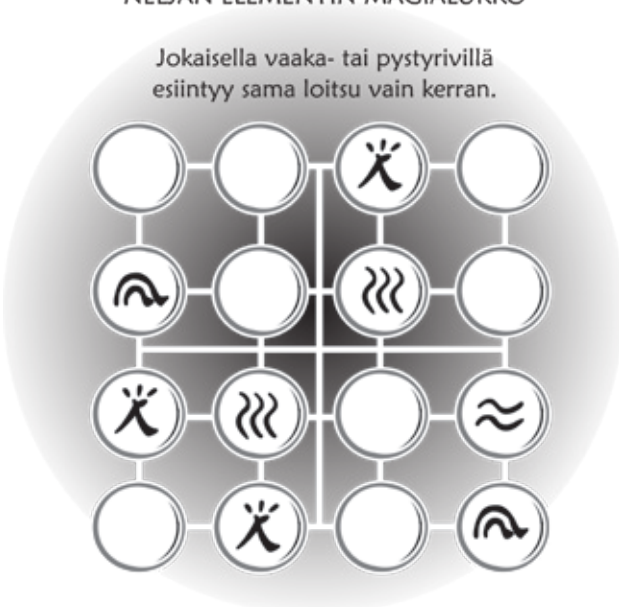
Neljän elementin magialukko. Valitse näistä yksi:

NELJÄN ELEMENTIN MAGIALUKKO

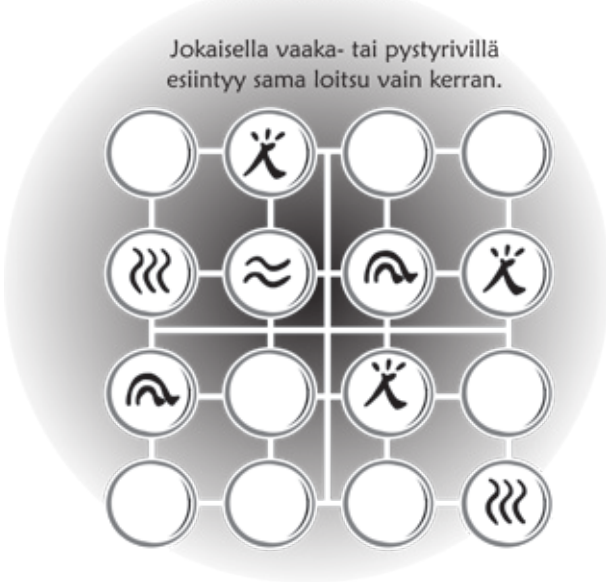
Jokaisella vaaka- tai pystyrivillä
esiintyy sama loitsu vain kerran.

NELJÄN ELEMENTIN MAGIALUKKO

Jokaisella vaaka- tai pystyrivillä
esiintyy sama loitsu vain kerran.

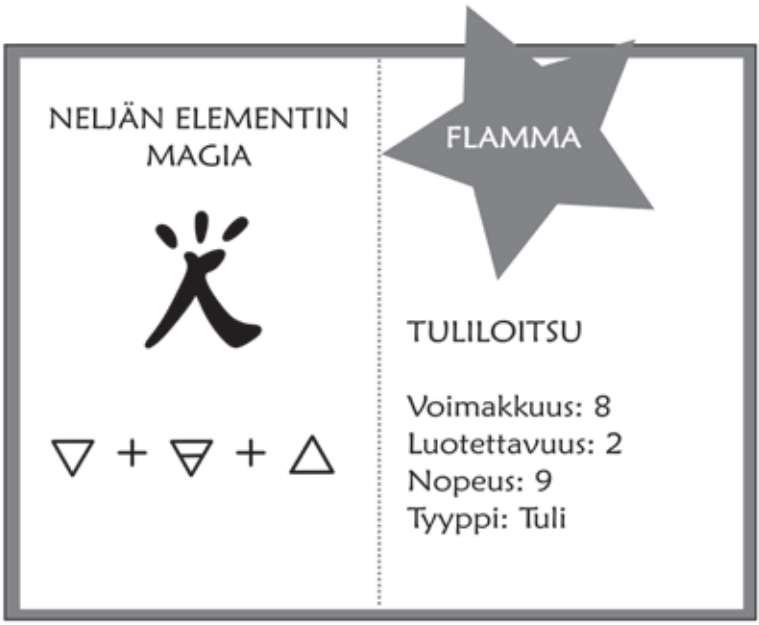


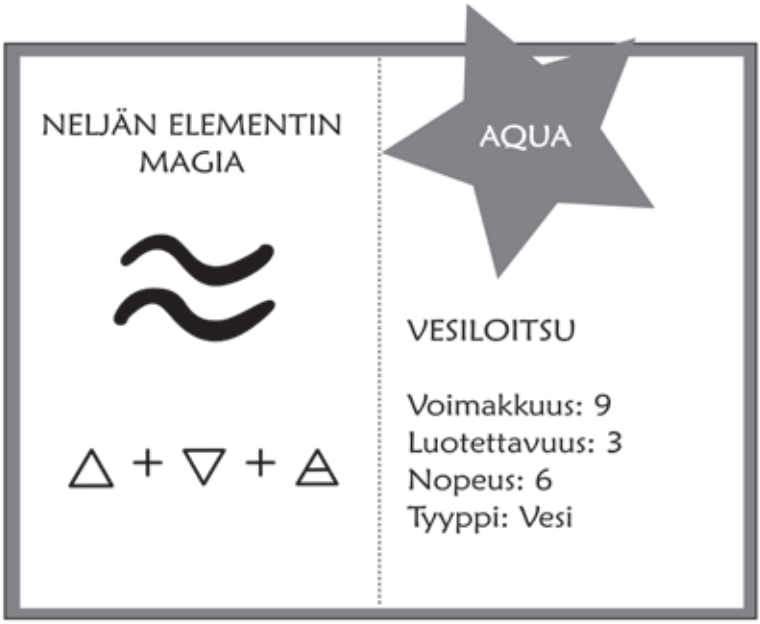
NELJÄN ELEMENTIN MAGIALUKKO



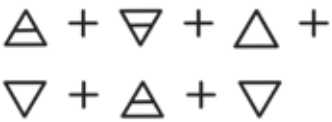
Valitse yksi seuraavista neljän elementin taikakorteista laitettavaksi tähän neljän elementin magialukolla ”suljettuun” laatikkoon. Jokaisen magialukon ratkottuaan pelaajat löytävät näin yhden taikakortin viimeistä tehtävää varten. Kaikki tehtävät ratkottuaan pelaajat saavat lopulta taikaovilukon kaikki neljä eri taikakoodia selville ja pystyvät ratkaisemaan ovikoodin.

Neljän elementin taikakortit, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.





NELJÄN ELEMENTIN MAGIA



TERRA

MAALOITSU

Voimakkuus: 7
Luotettavuus: 6
Nopeus: 2
Tyyppi: Maa

NELJÄN ELEMENTIN MAGIA

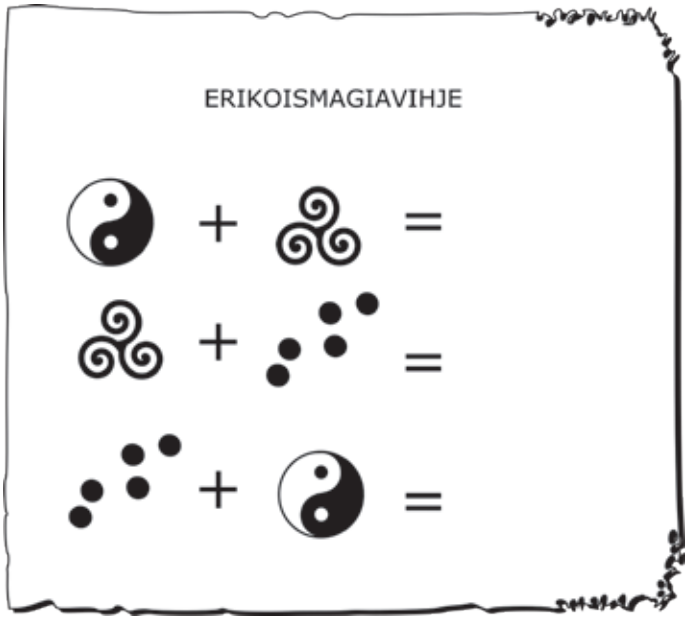
AER

ILMALOITSU

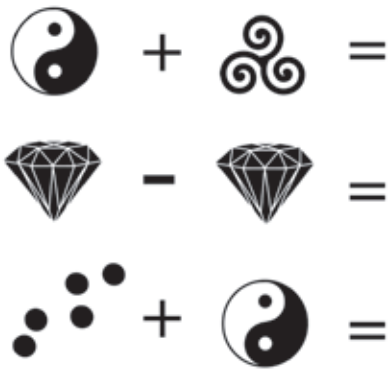
Voimakkuus: 6
Luotettavuus: 7
Nopeus: 3
Tyyppi: Ilma

Laita lisäksi yksi satunnaisesti valitsemasi erikoismagiavihje tähän laatikkoon pelaajien löydettäväksi.

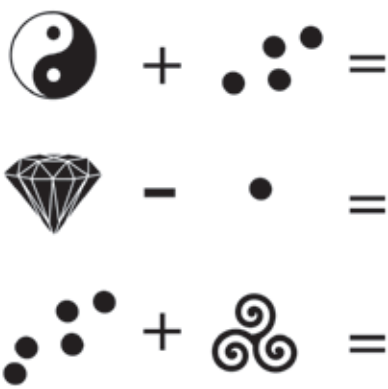
Erikoismagiavihjeet, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.



ERIKOISMAGIAVIHJE



ERIKOISMAGIAVIHJE



Toinen magialukko ja sen laatikkoon/kaappiin piilotettavat vihjeet

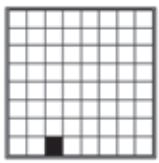
Teippaa erikoismagialukko järjestyksessä toisen laatikon/kaapin oveen, kirjan kanteen tms. Erikoismagialukko avataan edellisestä laatikosta löydetyn erikoismagiavihjeen mukaisesti, kolmea oikeaa painiketta painamalla.

Erikoismagia-lukko

Valitse yksi seuraavista erikoismagian taikakorteista laitettavaksi tähän laatikkoon.

Erikoismagian taikakortit, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.

ERIKOISMAGIA

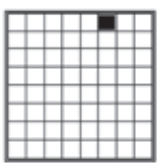


YIN YANG

YIN YANG -LOITSU

Voimakkuus: 2
Luotettavuus: 8
Nopeus: 2
Tyyppi: Vesi

ERIKOISMAGIA

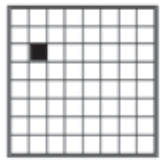


TRISKELE

TRISKELE-LOITSU

Voimakkuus: 3
Luotettavuus: 10
Nopeus: 3
Tyyppi: Tuli

ERIKOISMAGIA

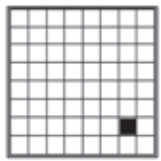


AROMA

HAJULOITSU

Voimakkuus: 7
Luotettavuus: 2
Nopeus: 3
Tyyppi: Ilma

ERIKOISMAGIA



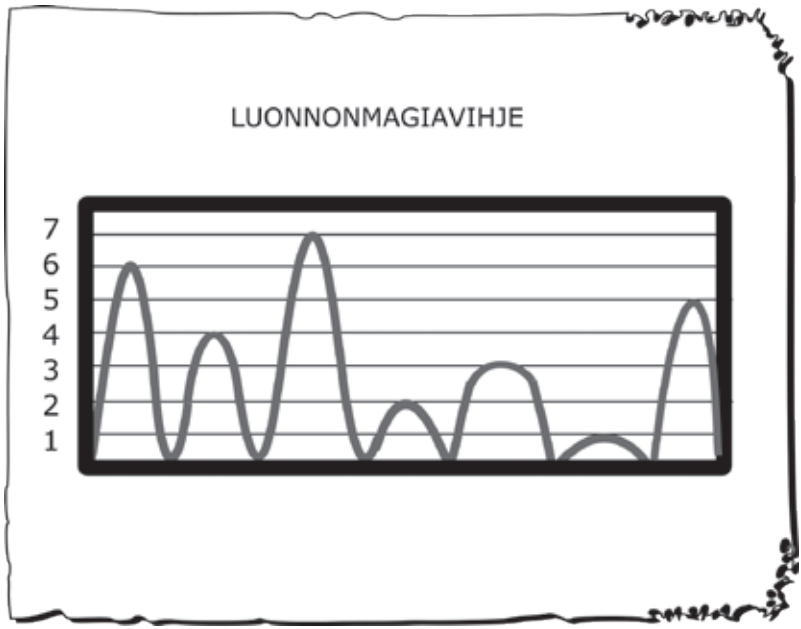
GEMMA

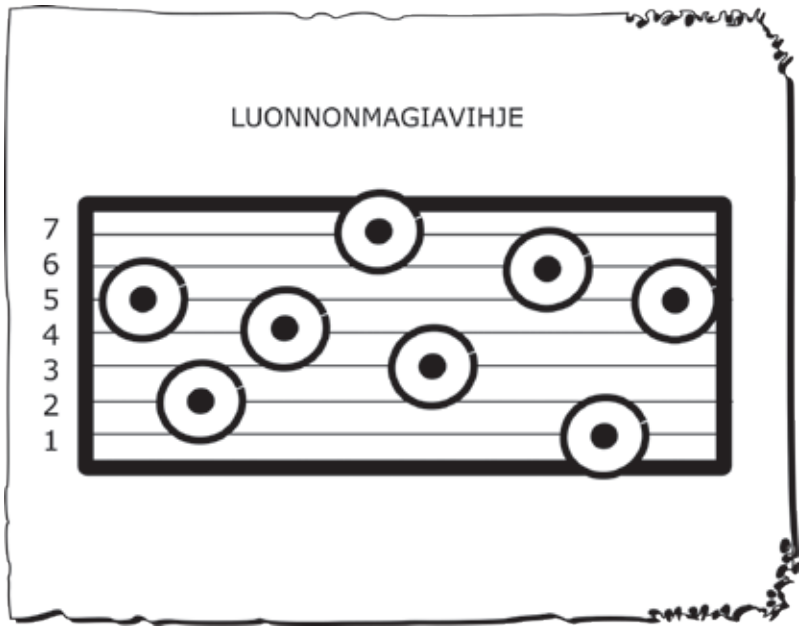
JALOKIVILOITSU

Voimakkuus: 5
Luotettavuus: 9
Nopeus: 2
Tyyppi: Maa

Laita lisäksi luonnonmagiavihjeistä yksi satunnaisesti valitsemasi vihje tähän laatikkoon pelaajien löydettäväksi.

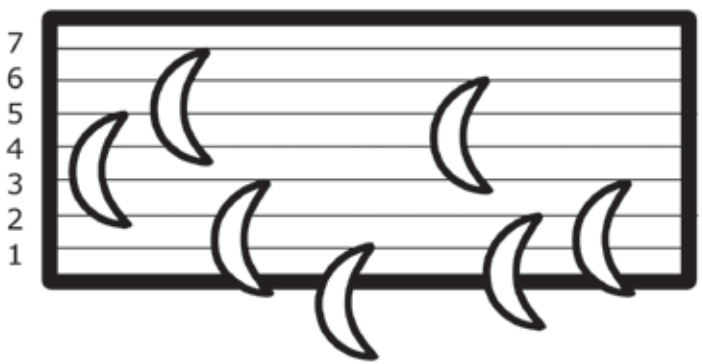
Luonnonmagiavihjeet, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.





LUONNONMAGIAVIHJE

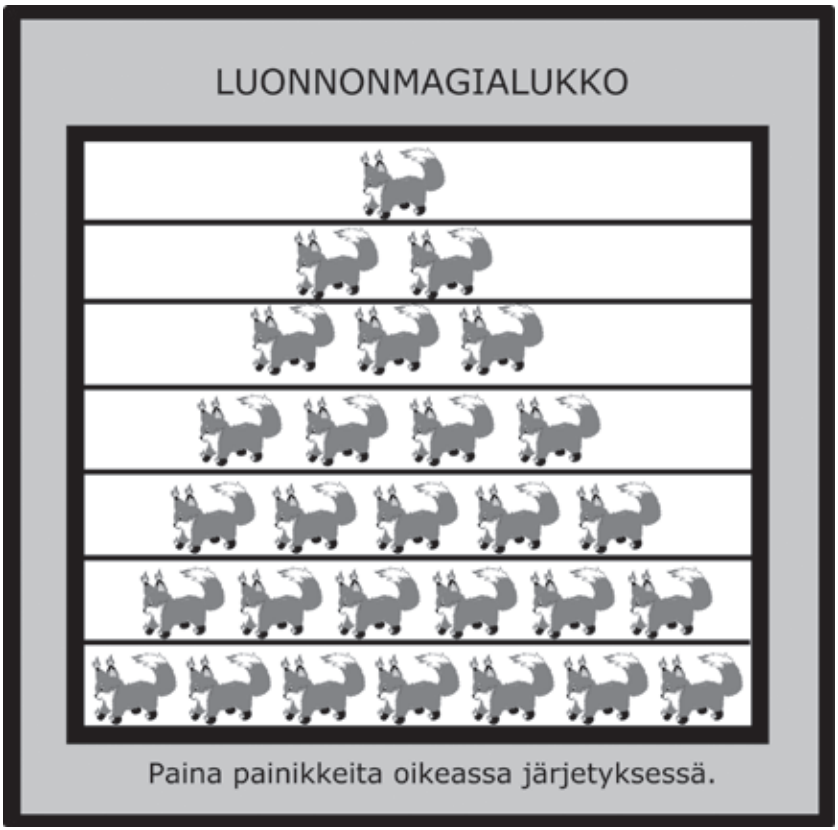
LUONNONMAGIAVIHJE



Kolmas magialukko ja sen laatikkoon/kaappiin piilotettavat vihjeet

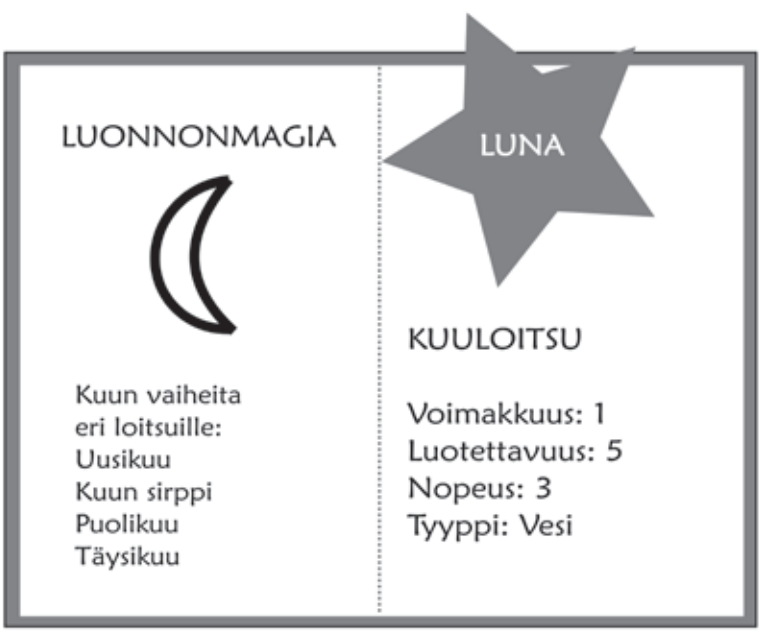
Teippaa luonnonmagialukko kolmannen laatikon/kaapin oveen, kirjan kanteen tms. Luonnonmagialukko avataan edellisestä laatikosta löydetyn luonnonmagiavihjeen mukaisesti sen seitsemää painiketta oikeassa järjestyksessä painamalla.

Luonnonmagialukko:



Valitse yksi seuraavista luonnonmagian taikakorteista laitettavaksi tähän laatikkoon.

Luonnonmagian taikakortit, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.



LUONNONMAGIA

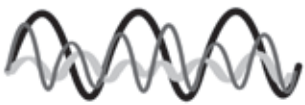
Otavan tähtiloitsut:
Alkaid, Mizar,
Alioth, Megrex,
Phecda, Merak
ja Dubhe.

STELLA

TÄHTILOITSU

Voimakkuus: 5
Luotettavuus: 7
Nopeus: 4
Tyyppi: Maa

LUONNONMAGIA



Eri värien loitsut:
Vihreä:
Oxygeni descendit
Punainen:
Oxygeni ascendit
Sininen:
Nitrogenium

AURORA BOREALIS

REVONTULILOITSU

Voimakkuus: 15
Luotettavuus: 3
Nopeus: 4
Tyyppi: Ilma

Laita lisäksi eläinmagiavihjeistä yksi satunnaisesti valitsemasi vihje tähän laatikkoon pelaajien löydettäväksi.

Eläinmagiavihjeet, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.

ELÄINMAGIAVIHJE

ELÄINMAGIAVIHJE

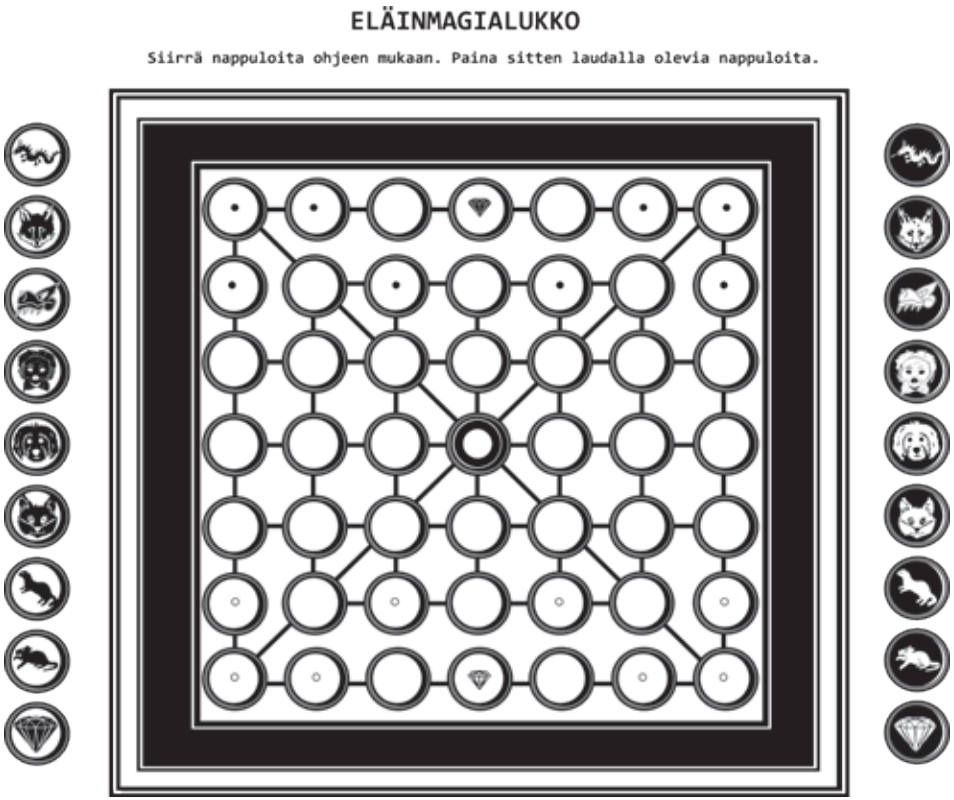
Neljäs magialukko ja sen laatikkoon/kaappiin piilotettavat vihjeet

Teippaa eläinmagialukko neljännen laatikon/kaapin oveen, kirjan kanteen tms. Eläinmagialukko avataan edellisestä laatikosta löydetyn eläinmagiavihjeen mukaisesti.

Tutkikaa siis tarkkaan vihjelappua ja miettikää, mihin kohtaan pelilaudalle vihjeessä olevat eläintaikanappulat pitää viedä ohjeiden mukaan. Aluksi nappulat ovat pelilaudan ulkopuolella, kuten lukon kuvassa näkyy.

Vihje! Lukon pelilautaan voi piirtää viivoilla, mihin mikäkin nappula kulkeutuu vihjelapun ohjeiden mukaisesti.

Eläinmagialukko:



Valitse seuraavista eläinmagian valon taika -korteista yksi laitettavaksi tähän laatikkoon, ja valitse lisäksi yksi eläinmagian yön taika -korteista laitettavaksi tähän laatikkoon. Molemmista tarvitaan yksi kortti, koska taikaovilukon ratkaisemiseen tarvitaan sekä valon taika- että yön taika -kortti.

Eläinmagian valon taika -kortit, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.

ELÄINMAGIA
Valon taika

CANIS

KOIRALOITSU

Voimakkuus: 6
Luotettavuus: 10
Nopeus: 8
Tyyppi: Maa

ELÄINMAGIA
Valon taika

DRACO

LOHIKÄÄRMELOITSU

Voimakkuus: 8
Luotettavuus: 2
Nopeus: 10
Tyyppi: Tuli

ELÄINMAGIA
Valon taika

PYRRHO-
CORAX

ALPPIVARISLOITSU

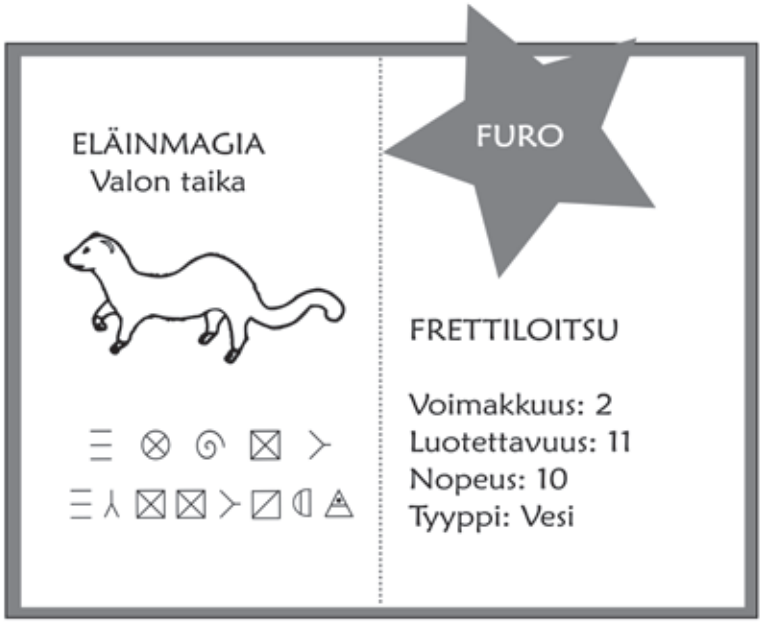
Voimakkuus: 1
Luotettavuus: 9
Nopeus: 8
Tyyppi: Ilma

ELÄINMAGIA
Valon taika

MUSTELA

HILLERILOITSU

Voimakkuus: 3
Luotettavuus: 10
Nopeus: 8
Tyyppi: Vesi



Eläinmagian yön taika -kortit, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.

ELÄINMAGIA
Yön taika

VULPES

KETTULOITSU

Voimakkuus: 4
Luotettavuus: 4
Nopeus: 5
Tyyppi: Maa

ELÄINMAGIA
Yön taika

STRIGIDAE

PÖLLÖLOITSU

Voimakkuus: 2
Luotettavuus: 7
Nopeus: 5
Tyyppi: Ilma

ELÄINMAGIA
Yön taika

CROCO

KROKOTIILILOITSU

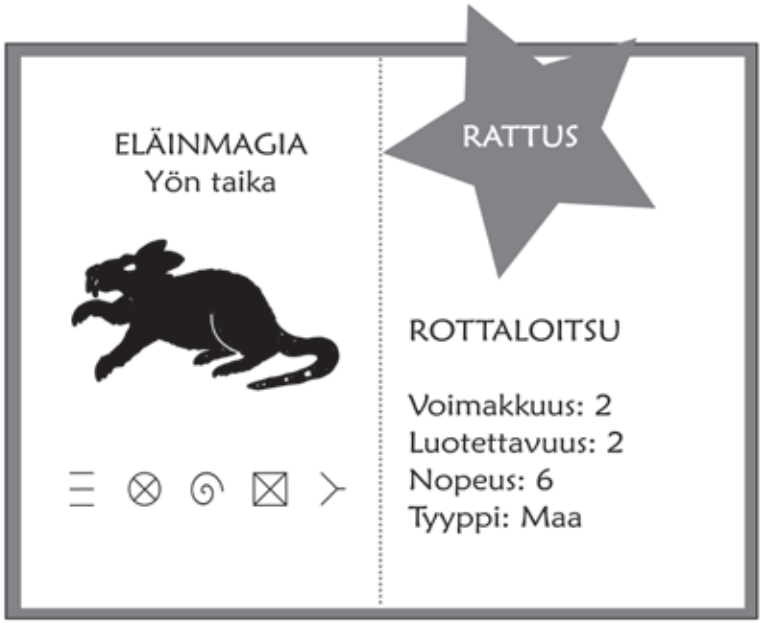
Voimakkuus: 6
Luotettavuus: 1
Nopeus: 3
Tyyppi: Vesi

ELÄINMAGIA
Yön taika

PONGO

ORANKILOITSU

Voimakkuus: 5
Luotettavuus: 1
Nopeus: 1
Tyyppi: Ilma



Laita lisäksi hilleritaikavihjeistä yksi satunnaisesti valitsemasi vihje tähän laatikkoon pelaajien löydettäväksi.

Hilleritaikavihjeet, valitse näistä yksi laatikkoon laitettavaksi.

HILLERITAIKAVIHJE

HILLERITAIKAVIHJE

Viides magialukko ja sen laatikkoon/kaappiin piilotettavat vihjeet

Teippaa hilleritaikalukko viidennen laatikon/kaapin oveen, kirjan kanteen tms. Hilleritaikalukko avataan edellisestä laatikosta löydetyn hilleritaikavihjeen mukaisesti ratkaisemalla neljän eri hillerin oikeat lukumäärät.

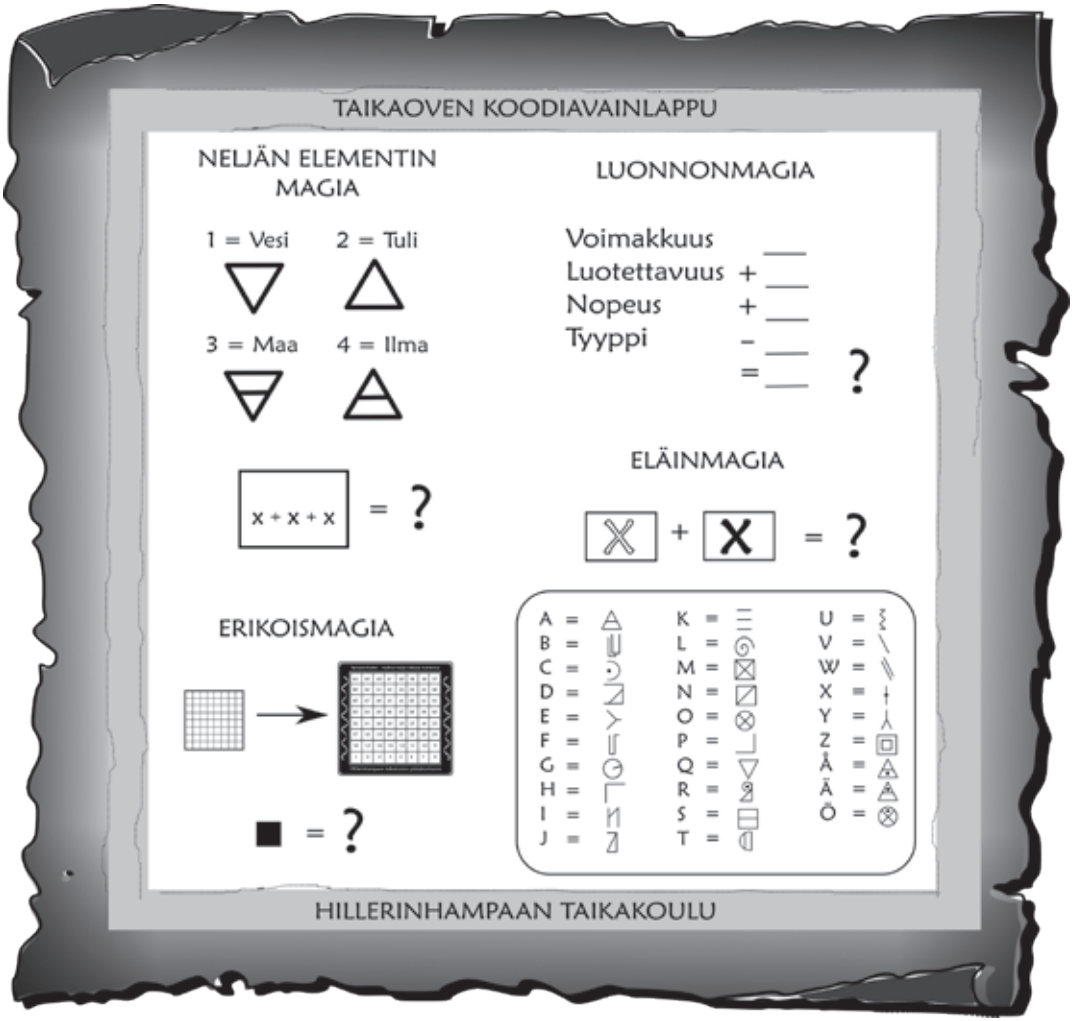
Hilleritaikalukko

Laita tähän laatikkoon taikaovilukon koodiavainlappu sekä taikasmaragdi Vihreä Lohikäärme (joko oikea lelukoru tai sitten ohjeista löytyvä kuva).

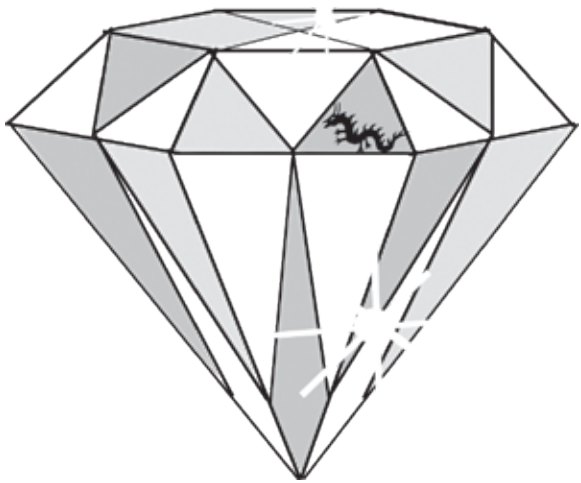
Edellisistä tehtävistä pelaajat löysivät kaikki eri taikakor-

tit, ja tästä laatikosta saadaan lopulta koodiavainlappu, jotta seuraavaksi päästään ratkomaan viimeinen tehtävä. Eli selvittämään laavaluolan taikaovilukon nelinumeroinen koodi ja pakenemaan huoneesta!

Taikaoven koodiavainlappu



Vihreä Lohikäärme:



Kuudes lukko eli taikaovilukko

Kun pelaajat ovat keränneet kaikki tarvittavat taikakortit, pääsevät he ratkaisemaan taikaoven oikean nelinumeroisen koodin. Se tehdään päättelemällä koodi taikakorttien ja koodiavainlapun avulla.

Pelaajat voivat näin ”näppäillä” taikaovilukkoon oikeat numerot, ja he pääsevät pakenemaan laavaluolasta eli huonepakopelihuoneesta juuri ajoissa! Muista siis teipata ohjeiden alussa ollut taikaovilukko huoneen oven sisäpuolelle.

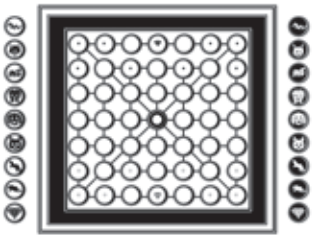
Hillerinhampaan taikakoulun pääsykoehuoneesta paon kunniaksi laita huoneen oven ulkopuolelle palkkioksi karkkia (tai jotain muuta kivaa)!

Onnea peliin!
Toivottaa:

Taikapeliohjeita

VIHREÄ LOHIKÄÄRME

Taikataistelupeli kahdelle pelaajalle



PELIN TAVOITE:
- Pelin voittaa viemällä oman jalokiven eli Vihreän Lohikäärmeen smaragdin turvaan laudan keskellä olevaan peliruutuun.
- Pelin voi myös voittaa, jos onnistuu taikomaan vastustajan jalokiven pois laudalta.

PELIN KULKU:
- Pelin alussa pelaajat asettavat jalokivinappulat laudalle omien nappuloiden värisiin jalokivikohtiin ja muut pelinappulat haluamassaan järjestyksessä oman värin pisteillä merkittyihin peliruutuihin.
- Eläinhahmonappulat ovat velhoja, jotka voivat taikoa vastustajan nappulan pois laudalta hyppäämällä sen yli, mikäli nappulan takaa löytyy vapaa peliruutu.
- Jalokivinappulalla ei voi taikoa.
- Pelaajat liikuttavat vuorollaan yhtä nappulaa, yhden ruudun verran, viivoja pitkin. Tämän jälkeen vuoro vaihtuu.
- Nappula voi siirtyä kaksi ruutua vain taikoessaan vastustajan nappulan pois laudalta.

Muista suojella Vihreää Lohikäärmettä!

Lohikäärmeen taikamaista onnea peliin!

YLIVELHOJEN VERSIO:
- Velhonappuloilla saa taiottua laudalta pois vain yhtä vahvan tai sitä heikomman velhon.

	Taikavoima
Lohikäärme	8
Tulikettu	7
Krokotiili	6
Oranki	5
Koira	4
Kissa	3
Hilleri	2
Rotta	1

P.S. Pelinappulat ja lauta löytyvät huonepakopelin ohjeista...

HILLERINHAMPAAN TAIKALOITSUT

Taikataistelupeli kahdelle pelaajalle

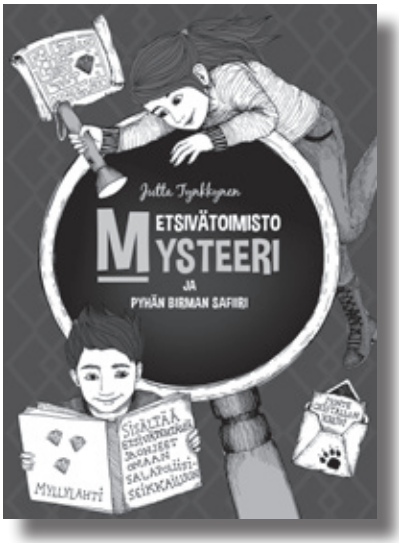
PELIN TAVOITE:
- Pelin voittaa saamalla kaikki taikakortit itselleen.

PELIN KULKU:
- Sekoittakaa taikakortit, ja jakakaa ne kuvapuoli alaspäin pelaajien kesken.
- Pelaajat saavat kääntää omasta pakastaan vain päällimmäisen kortin, sitä vastustajalleen näyttämättä.
- Nuorin pelaaja aloittaa ja lukee kortista valitsemansa kategorian arvon (voimakkuus, luotettavuus, nopeus tai tyyppi).
- Suurimman arvon kyseisessä kategoriassa omaava pelaaja voittaa nämä päällimmäiset kortit ja laittaa ne oman pakkansa alimmaksi.
- Mikäli pelaajilla on samat arvot kategoriassa, laittavat he nämä kortit keskelle pöytää ja kääntävät uudet kortit.
  Seuraava korttien voittaja saa kaikki pöydälle laitetut kortit itselleen.
- Pelaajat kysyvät arvoja korteistaan vuorotellen, kunnes toinen pelaaja voittaa kaikki kortit.

Lohikäärmeen taikamaista onnea peliin!

Tyyppi-kategorian säännöt:
(Huom. samojen tyyppien lisäksi tasapeli tulee myös, jos korteissa on vesi ja maa tai tuli ja ilma.)

Vesi
voittaa tulen.
Tuli
voittaa maan.
Maa
voittaa ilman.
Ilma
voittaa veden.

P.S. Taikakortit löytyvät huonepakopelin ohjeista...

Muista myös sarjan aiemmat osat