

FANTASIA (Vangittu keiju)

HUONEESSA OLTAVA:

- tarpeettomat huonekalut ym. peitettynä kankailla
- keiju joka on kankaan alla/piilossa, kunnes kuulee loitsun (lammus rattus pusa diva)
- kirjoja
- velhon muistikirja josta löytyy koodiavain loitsulappujen tulkintaan
- loitsu neljässä osassa pilkottuna
- nuotio, jonka seassa avainnippu (nipussa yksi toimiva avain)
- kaksi "maitotonkkaa" joissa makaroneja, herneitä jne., toisessa tonkassa avain, toisessa pala loitsua
- kyniä ja vähän paperia loitsun tulkitsemista varten
- kolme purkkia kansineen
- lattiaan teipillä teipattu reitti, jonka varrelta löytyy kolme numeroa erilaisten koukeroiden seasta (koodi avaa keijun kahleiden yhden lukon), reitin aloituspää merkitty nuolella
- hämähä valaistus, ledvaloja jne. tuomassa valoa

KEIJU:

- keiju on kankaan alla kunnes kuulee loitsun, tulee esiin ja kertoo pelaajille että velho on vanginnut hänet taikaketjulla ja lukkoilla, pyytää pelaajia auttamaan vapautumaan kahleista
- keiju on kahlittu mustalla ketjulla ja neljällä lukolla, joista 3 tavallista lukkoa, 1 numerolukko (kolmen numeron lukko, lukon koodi on 032)
- yksi avain on kiinni keijun siivissä (tarvittaessa keijun annettava vinkki siipiavaimesta "siipeni tuntuu raskaalta")

PIILOTETTU LOITSU (loitsun palaset, 4 kpl):

- yksi pala "maitotonkassa" makaronien ym. seassa
- yksi pala kirjojen välissä
- yksi pala lyhdyssä
- yksi pala pitkässä purkissa

NUOTIO:

- huoneessa on nuotio (alla ledvalo ja esim. punaista silkkipaperia sen päällä), jonka puiden seasta löytyy avainnippu, jossa mukana 1 oikea avain

AVAJEN KÄTKÖPAIKAT:

- nuotion avainnippu
- keijun siipi
- "maitotonkka"
- numerolukon koodi löytyy lattian teippireitistä

PELAAJAT:

- pelaajille annetaan viitat, jotka he pukevat ensin rauhassa päälleen (esim. ritarin jne. viittoja, kankaanpaloja, aamutakkeja tms. takkeja, isoja huiveja)
- jos huone on hämärä, pelaajille voidaan antaa myös ledlyhtyjä tai kynttilöitä lisävaloksi

TARINA JA OHJEISTUS (kerrotaan pelaajille):

Ilkeä velho on vanginnut keiju Sinikukan luolaansa, koska haluaa saada hänen siivistään taikapölyä taikojaan varten. Keijujen kuningas on pyytänyt teitä auttamaan että keiju saataisiin vapaaksi velhon luolasta. Vapautusretkeä varten kuningas on antanut teille näkymättömyysviitat, joiden taika kestää 45 minuuttia. Kuninkaan tiedustelijat ovat myös saaneet tietää, että velho on piilottanut keijun näkyvistä loitsun avulla. Teidän ensimmäinen tehtävänne onkin etsiä ja selvittää loitsu ja sanoa se ääneen, jotta taika raukeaa.

Tehtävän aikana teidän ei tarvitse kiipeillä mihinkään eikä rikkoa tai repiä mitään.

Sellaiset asiat joihin ei tarvitse koskea, on merkitty tällä symbolilla (näytä älä koske- kuva).

Kaikkea saa tutkia ja esimerkiksi purkkeja voi avata, niiden sisällä voi olla jotakin tehtävän kannalta tärkeää. Joskus pitää myös olla vähän rohkea ja käyttää käsiään.

Jos löydätte numerolukon eli sellaisen lukon jossa ei ole avaimenreikää vaan erilaisia numeroita, siihen on tarkoitus laittaa jokin numerosarja tiettyyn järjestykseen. Numerot tulevat allekkain viivan osoittamaan kohtaan (näytä lukon kuva).

KEIJU:

- keiju on kankaan alla kunnes kuulee loitsun LAMMUS RATTUS PUSA DIVA, jolloin hän tulee esiin ja kertoo lapsille että velho on vanginnut hänet taikaketjulla ja lukoilta, pyytää: "Auttakaa minua vapautumaan avaamalla lukot."
- keiju on kahlittu mustalla ketjulla ja neljällä lukolla, joista 3 tavallista lukkoa, 1 numerolukko (3 nroa, lukon koodi on 032), ketjun käsi- ja jalkalenkkiä oltava sellaiset, että keiju voi hätätilanteessa vetää kädet ja jalat niistä läpi, EI SIIS TIUKKOJA LENKKEJÄ
- yksi avain on kiinni keijun siivissä, tarvittaessa keijun on annettava vinkki siipiavaimesta "siipeni tuntuu raskaalta"
- tarvittaessa keiju voi myös vinkata avainten piilopaikkoja tai esim. lattian koodireittiä, jos tuntuu että niitä ei löydetä tai huomata

PELIN VETÄJÄ ELI OHJAAJA:

- kertoo alussa tarinan ja tulee mukaan huoneeseen. Ohjaajan rooli voi olla esim. myös keiju, jonka ystävä on vangittu. Hahmo voi olla myös linnanneito, metsänhenki, peikko, eläin jne. Vaatetus ja maski hahmon mukainen.
- ohjaajalla on oltava vara-avaimet sekä koodilukon koodi itsellään.
- jos huone on hyvin hämärä, ohjaajalla voi olla esim. ledlyhty apuvalona

- ohjaaja voi olla tavallaan etsintäryhmän johtaja joka sitten tarvittaessa ”keksii” esim. lattiassa olevan koodin tai miettii ääneen, ”onkohan noiden purkkien sisällä tai kirjojen välissä jotain hyödyllistä”

Jos avaimia ei löydy tai lukot eivät suostu aukeamaan:

- vangittu keiju voi ”yllättäen” avaimen ollessa lukossa tai kun siihen on laitettu koodi, kyetäkin vetämään kätensä tai jalkansa ketjun lenkistä läpi, pääasia että pelaajat saavat kokemuksen siitä, että vapauttivat keijun.

KEHITYSIDEOITA JA HUOMIOITA:

- tarvittaessa kaikki lukot voivat olla tavallisia lukkoja tai numerolukkoja voi olla lisää
- purkkeja, pulloja ja purnukoita voi olla enemmänkin, jolloin etsinnästä tulee vaikeampaa
- näkymättömyysviitta voi olla myös hattu tai huivi tai vaikkapa rintamerkki, jopa kengät
- Pelaajille jaettiin aiheeseen sopivia tarroja vielä palkkioksi keijun pelastamisesta, palkkio voi olla tarvittaessa jotain muutakin.

ÄLÄ KOSKE – MERKKI JA LUKON KUVA (vaihda lukon kuva käytössä olevan lukon kuvaan)



Huone pelin jälkeen, lattialla näkyvissä teipillä tehty reitti, josta numerolukon koodi piti etsiä. Lisäksi lattialla on kasa ”näkymättömyysviittoja” ja nuotio sekä maitotonkat, joiden sisällä oli makaronien ym. sisään kätetty pala loitsua, jolla keiju saatiin näkyviin. Erivärisillä kankailla on peitetty pulpetteja ym.