

RUUSUPRINSSI

HUONEESSA OLTAVA:

- Ruusuprinssi nukkumassa patjalla
- palloja sisältävä astia, pohjalla on piilossa pieni sammakko, jonka sisällä on avain lippaaseen
- aarrearkku osittain piilotettuna, arkun ympärillä on ketju joka on lukittu lukolla, arkun sisällä on tekoruusuja joista yksi on se ruusu, joka herättää prinssin
- prinssin kuva palasina piilotettuna ympäri huonetta
- koristeena kukkia ja kankaita jne.



Kuva aarrelippaasta jossa sisällä taikaruusu.

Kuva kylteistä, joissa oli pala prinssin kuvaa.



Huoneessa oli erilaisia sammakoita rekvisiittana, pienimmässä oli sisällä avain ja sammakko oli piilotettu palloja täynnä olevan astian pohjalle. Oikealla olevassa kuvassa aarrelippaan ympäri kiertävä ketju sekä pakopelejä varten hankittuja lukkoja. Lippaassa oleva lukko oli sininen ja siinä oli pöllön kuvia (ruusukuvioitu lukko olisi toki ollut vielä hienempi).

PRINSSI:

- prinssi nukkuu alussa sikeästi patjallaan eikä reagoi mihinkään
- prinssi herää vasta kun oikea ruusu tuodaan nuuhkittavaksi (voi vähän avata silmiä kun nuuhkii, jotta varmistetaan että kyseessä on oikea KELTAINEN ruusu
- jos oikeaa ruusua ei meinata saada selvitettyksi, prinssi voi mutista unissaan esim. ”keltaruusu kaunehin, luonasi sun virkoisin” (tai vastaavaa, jolla voi antaa vihjeen ratkaisijoille)

PRINSSIN KUVAT (PALAT):

Prinssin kuvan tarkoitus on johdattaa pelaajat etsimään ruusua, jolla prinssi herää unestaan. Kuva on pilkottu paloiksi, jotka pitää löytää eri paikoista.

- kolme pientä kylttiä joiden sisällä kussakin pala kuvaa
- yksi pala kastelukannussa
- yksi pala ämpärissä
- yksi pala tekohalon/tolpan puolikkaiden välissä (magneetin alla)

OHJAAJA:

- Pelin vetäjä eli ohjaaja kulkee koko ajan mukana, hahmona voi olla esim. prinssin puutarhuri tai muu linnan väkeen kuuluva hahmo

TARINA JA OHJEISTUS (kerrotaan pelaajille):

Ruusuprinssi rakastaa kulkea puutarhassaan nuuhkimassa kukkia. Puutarhaan oli kuitenkin päässyt kasvamaan sellaisia kukkia, joiden tuoksu nukuttaa sen joka kukkaa haistelee. Ruusuprinssi haisteli tällaista kukkaa ja vaipui sikeään uneen eikä kukaan ole saanut häntä hereille. Teidän tehtävänne on nyt etsiä keino jolla prinssi saadaan hereille ja herättää hänet. Jotta ette itse haistaisi nukuttavia kukkia ja nukahtaisi prinssin tapaan, teillä tulee olla nämä kukkanauhat kaulassanne. Suojaavien kukkien vaikutus kestää puoli tuntia. Prinssin puutarhuri arvelee, että ehkä jokin prinssin omista erikoisruusuista voisi toimia herättäjänä, mutta toisaalta hän on varma että väärä kukka voi nukuttaa prinssin vielä syvempään uneen.

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

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

Kaikkea saa tutkia ja kannattaa olla tarkkana että huomaa pienetkin asiat. Joskus on hyvä kääntää jokin asia myös ylösalaisin että näkee onko pohjassa jotakin. Myös jonkin esineen tai astian sisään voi olla kätkeyty jotakin tärkeää.

KEHITYSIDEOITA JA HUOMIOITA:

- Huoneessa olisi voinut olla enemmänkin tehtävää (lisää pulmia)
- Herättävän ruusun voi suihkuttaa hajuvedellä, jolloin prinssi tunnistaa sen hajusta
- Pelaajille jaettiin lopuksi palkkioksi tarroja prinssin pelastamisesta, palkkio voi olla muutakin.

