

JÄNNÄRIPELI

PELINVETÄJÄN OHJEET

Lainattava pakopeli eroaa jonkin verran perinteisistä pakohuonekokemuksista, mutta peruseriaate on sama.

NÄIN ONNISTUT TÄMÄN PELIN VETÄMISESSÄ:

1. Ole innostava ja positiivinen.
2. Tarkkaile peliä aktiivisesti, ja mikäli pelaajat ovat pidempään jumissa tai turhautuneita tehtävään, tarjoa itse vinkkiä. Anna heille kuitenkin aluksi hiukan aikaa saada aivonsa käyntiin.
3. Mahdollisuuksien mukaan tutustu tähän dokumenttiin etukäteen, jotta tunnet peliä paremmin, ja pystyt nopeammin tarjoamaan vinkkejä.
4. Peli-aika ei ole kiveen hakattu. Testiryhmien ajat ovat olleet 25 minuutista 40 minuuttiin. On parempi varata peliä sekä pelin valmistelua ja alustamista varten liian paljon kuin liian vähän aikaa.
5. Peli päättyy, kun pelaajat ovat saaneet soitettua oikeaan numeroon. Muista pysäyttää silloin kello.

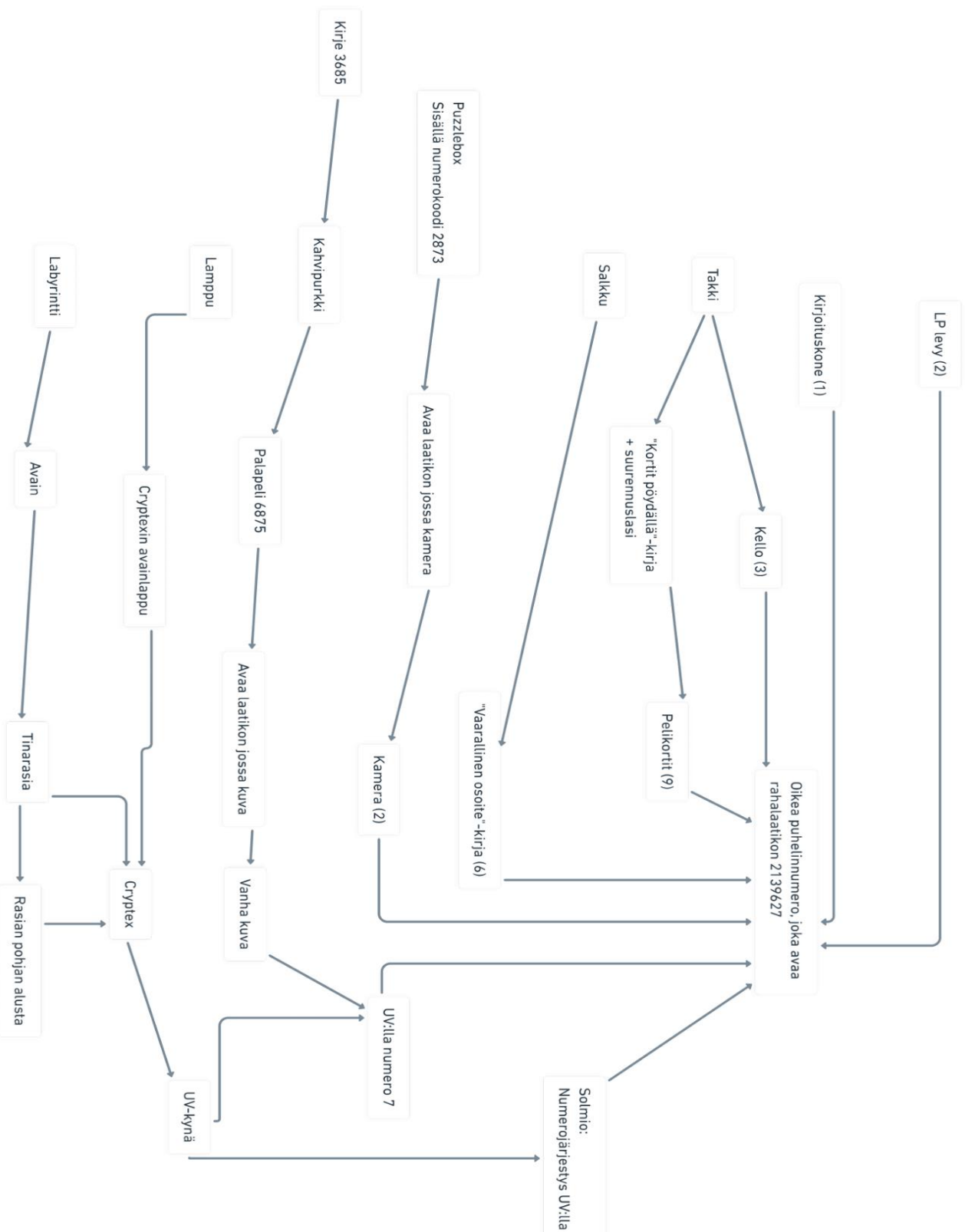
ENNEN PELIÄ:

1. Asettele pelin komponentit muutamalle eri pöytätasolle. Poista joukosta "Mercury Mission"-laatikon ohjelappu.
2. Aseta puhelin ja siihen kytketty rasia selkeästi erilleen muista. Aseta puhelimen ohjelappu puhelimen viereen.
3. Kytke puhelimen virtajohto pistokkeeseen. Sulje punaisen rasian kansi ja avaa rasian ulkokannen lukko. Näin rasian kansi pääsee pompahtamaan ylöspäin, kun sisällä oleva magneettilukko aukeaa.

ALUSTA PELAAJILLE PELIÄ SEURAAVANLAISESTI:

1. Peli on sarja pulmatehtäviä, jotka tulee suorittaa niin nopeasti kuin vain pystytte.
2. Älä käytä voimaa, tai muutenkaan huijaa esim. kokeilemalla lukkoihin satunnaisia numeroita. Numerolukot aukeavat asettamalla oikeat numerot lukkojen viivojen kohdalle ylhäältä alaspäin. Mihinkään ei tarvitse kiivetä, ja huoneeseen ei ole piilotettu mitään.
3. Pelin osat on aseteltu eteenne pöydille. **Voittaaksenne teidän täytyy löytää puhelimeen oikea numero.** Punaista rasiaa ei saa yrittää avata, se aukeaa itsestään, kun oikeaan puhelinnumeroon on soitettu. (Rasian magneetti ei ole tarpeeksi vahva, rasian saa halutessaan auki käsinkin.)
4. Pelin luonteeseen kuuluu vinkkien antaminen, joten niitä saa missä vaiheessa vain tulla kysymään. (Tätä voi painottaa.)
5. Älkää jääkö tuijottamaan, kun yksi tekee tehtävää, niin että kymmenen seisoo ympärillä toimettomana. Jotta pelin voi suorittaa aikarajan puitteissa, täytyy tehtäviä tehdä yhtä aikaa. Peli on suunniteltu isommille ryhmille, joten uusia tehtäviä voi yrittää etsiä ratkaistavaksi, ja kesken jääneitä jatkaa.
6. Kommunikaatio on tärkeää! Teidän kannattaa puhua ääneen toisillenne mitä ajattelette tehtävistä ja mitä uutta olette löytäneet.
7. **Pelin tarina on, että edesmennyt tohtori Huovila on jättänyt osan perinnöstään palkinnoksi niille, jotka selvittävät hänen arvoituksensa, jonka näette edessänne.**
8. Teidän tavoitteenanne on ratkaista peli mahdollisimman nopeassa ajassa. Peli alkaa N, Y, T, NYT! (Pelinvetäjä, käynnistä sekuntikello).

PELIN RAKENNE SEURAAVALLA SIVULLA



TEHTÄVIEN VINKIT JA RATKAISUT:

Jokaiseen tehtävään on tässä kolme vinkkiä ja ratkaisu, mutta sovelta tarvittaessa.

Kirje:

1. Katsohan kirjettä tarkasti
2. Lue sitä rivien välistä
3. Löydätkö kirjeestä numeroita?

Ratkaisu: Kirjeen tekstin ulkopuolella himmeällä neljä numeroa. Ylhäältä alas ne ovat 3685. Tämä käy yhteen numerolukuista. (Vetäjälle: hopeinen lukko joka aukaisee kahvipurkin.)

Kahvipurkki:

Numerot tähän löytyvät jostain muualta, kuin itse purkista (Vetäjälle: kirjeestä).

LP-levy:

1. Mikä levyssä tai kotelossa on sellaista, mikä siihen ei kuulu?
2. Miksi takakannessa on piirrettyjä viivoja?
3. Minkä muodon viivat muodostavat?

Ratkaisu: Levy asetettava viivojen sisälle, jolloin levyn reiästä näkyy sana "two" eli kaksi. LP-levystä saadaan siis puhelimeen numero 2.

Kirjoituskone:

1. Mikä kirjoituskoneessa on erikoista?
2. Miksi osa kirjaimista on merkattu punaisella?
3. Minkä sanan kirjaimet muodostavat?

Ratkaisu: Kirjaimet muodostavat sanan "YKSI".

Kirjoituskoneesta saadaan siis puhelimeen numero 1.

Rannekello:

1. Kellotauluhan on täynnä numeroita, eikö vain?
2. Joskus yksinkertainenkin ratkaisu on oikea
3. Mihin aikaan kello on pysähtynyt?

Ratkaisu: Kello on asetettu ja liimattu tasan klo 3. Siitä saadaan siis puhelimeen numero 3.

Pelikortit:

1. Missä muualla on ollut jotain pelikortteihin liittyvää?
(Vetäjälle: "Kortit pöydällä"-kirja)
2. Miten yhdistäisit kirjan ja kortit?
3. Mitkä kolme korttia ovat kirjan kannessa?

Ratkaisu: Kirjan kannessa ovat herttajätkä, ruutukuningatar ja ristikuningas. Samoihin kortteihin on pakassa piilotettu kirjaimet Y, S ja I, muodostaen sanan YSI. Korteista saadaan siis puhelimeen numero 9.

"Vaarallinen osoite"-kirja:

1. Mihin kirjan nimi voisi liittyä?
2. Missä muualla on ollut kirjoitettuna osoite?
3. Osoitteen vieressä on kirjan symboli, ja s.95. Mitä se voisi tarkoittaa?

Ratkaisu: Kirjan sivulla 95 alleviivattuna sana "kuusi". Kirjasta saadaan siis puhelimeen numero 6.

Puzzlelaatikko “Mercury Mission”:

Jos pelaaja kysyy vinkkiä laatikon ratkaisuun, voit antaa hänelle suoraan pelin mukana tulleen ohjelapun kyseiseen laatikkoon.

Ratkaisu: Laatikon puisia läppiä tulee työntää nuolien osoittamaan suuntaan numerojärjestyksessä, jonka jälkeen kantta työnnetään sivulle, ja nostetaan ylös. Jos jokin läpistä on jumissa, liikuta muita kunnes kyseinen läppä liikkuu taas. Jos laatikkoa ei saada auki, sen sisällä on numerosarja 2873.

Palapeli:

1. Oletteko löytäneet puuttuvat palaset? (Vetäjälle: ovat kahvipurkissa).
2. Onko kuvassa mitään erikoista?
3. Montako numeroa kuvassa on?

Ratkaisu: Valmiissa kuvassa ovat numerot 6, 8 ja 5, vasemmalta oikealle luettuna. Nämä avaavat ison laatikon kolminumeroisen numerolukon.

Kamera:

1. Mitä kameralla yleensä tehdään? (Vetäjälle: otetaan kuva)
2. Mitä teet kameralla kun otat kuvan? (Vetäjälle: katson etsimen läpi)
3. Näkyykö etsimessä mitään?

Ratkaisu: Etsimen läpi katsoessa näkyy numero 2. Tämä on yksi puhelimen numeroista.

Lamppu:

1. Mitä tähän lamppuun voitaisiin piilottaa?
2. Mitä lampun osat liikkuvat?
3. Katsohan tarkasti tuota isoa mustaa osaa.

Ratkaisu: Musta osa ruuvautuu auki kahteen osaan. Sen sisällä on lamppu jota käytetään krypteksin ratkaisussa.

Labyrintti:

Tämä on itsestään selvä: labyrinttia kääntelemällä avain täytyy saada ulos labyrintista. Avain avaa lukitun tinarasian.

Krypteksi:

1. Oletteko katsoneet tinarasian tarkasti? (Vetäjälle: rasian puisen pohjan alla tekstiä)
2. Lamppu liittyy jotenkin krypteksiin
3. (Kun lampusta on löytynyt mustien viivojen lappu): Miten lapun ja puisen pohjan tekstin voisi yhdistää?

Ratkaisu: Kun pohjan tekstin ja lapun T-kirjaimet asettaa kohdilleen, lappu peittää tekstiä niin, että kirjaimista muodostuu sana "TARINA". Tämä avaa krypteksin, kun sana asetetaan nuolien kohdalle.

Vanha kuva:

1. Miten kuvassa saisi näkymään jotain, mitä ei vielä näy?
2. Mikä työkalu voisi auttaa?
3. Mitä näkyy, jos kuvaa valaisee UV-valolla?

Ratkaisu: UV-lampun alla kuvassa näkyy numero 7. Tämä on yksi puhelinnumeron numeroista.

Solmio (puhelinumerojen järjestys):

Jos pelaaja vaikuttavat olevan jumissa kun muut tehtävät on ratkaistu, eivätkä tiedä löytyykö numeroita lisää tai missä järjestyksessä ne pitäisi puhelimeen laittaa, anna heille hiukan apuja vinkkien muodossa.

1. Teillä on yksi asia, joka ei ole vielä liittynyt mihinkään
(Vetäjälle: solmio)
2. Tehtävän ratkaisuun liittyy samanvärinen työkalu
(Vetäjälle: UV-kynä)
3. Mitä solmiossa näkyy, jos sitä valaisee UV-kynällä?

Ratkaisu: Solmiossa näkyy nuoli, ja sen jälkeen symboleja: Levy, Kirjoituskone, Kello, Kortit, Kirja, Kamera, Kuva. Tämä on numerojärjestys puhelinnumerolle.

Vanha puhelin:

Puhelimeen täytyy asettaa järjestyksessä oikeat numerot. Se tulisi tehdä puhelimen ohjelman mukaisesti ja rauhassa. Jos numero menee väärin, puhelin täytyy resetoita laskemalla luuri. Joskus puhelin ei ole toiminut, jos numeron kanssa on hosuttu, tai takana olevaan tallennusnappiin on vahingossa osuttu.

Seuraa pelaajien toimintaa: jos numerot menevät oikein (2139627) ja rasia ei avaudu, pysäytä kello – pelaajat ovat onnistuneet. Magneettirasian saa auki ottamalla puhelimesta virrat pois. Jos puhelin toimii oikein, puhelimesta kuuluu onnitteluja, ja rasia aukeaa. Pysäytä tällöinkin kello, pelaajat onnistuivat.

PELIN LOPUKSI:

IRROTA PUHELIMEN VIRTAJOHTO SEINÄSTÄ!

Magneettilukko kuumenee sähkövirran vaikutuksesta.

Voit suositella oppilaille jännäri- tai dekkarikirjallisuutta, erityisesti Agatha Christien kirjoja, mikäli heitä innostaa vastaavanlainen teema.

Voit kehittää pelin ympärille teemoitettuja tehtäviä, esimerkiksi tarinan ideointia siitä, mitä käy kun oppilaat saavat rahat, ja siihen liittykö tohtorin kuolemaan tai perintöön rikosta?

LOPPUINVENTAARIO:

Katso että kirjastolle palautuvat kaikki pelin eri osat, jotka seuraavissa kuvissa näkyvät:

- “Mercury Mission” puinen puzzlelaatikko ja laminoitu ohje
- Kamera ja kameran musta nahkainen suojus
- Puinen/nahkainen pienempi laatikko jossa kamera oli, ja tämän laatikon nelinumeroinen kultainen lukko
- Takki ja solmio
- Lamppu ja kaikki sen osat, sekä palanen läpinäkyvää muovia jossa mustia tussiviivoja
- Rannekello
- Pelikortit (52kpl) ja korttien pahvinen kotelo
- Labyrintti
- Metallinen avain ja lukko
- Hopeanvärinen UV-kynän puolikas
- Krypteksin molemmat puoliskot, sekä päätylevyt jos ne ruuvattu irti

- Hellas-peltirasia ja sen puinen pohjalevy
- Pleksille liimattu palapeli
- Palapelin palat (36kpl) mikäli irrotettu valmiista palapelistä
- Nahkainen ruskea salkku
- "Vaarallinen osoite"-kirja
- Punainen kansio
- Tohtorin kirje
- Kirjoituskone ja sen kansi
- Suurennuslasi
- LP-levy ja sen kotelo
- "Kortit pöydällä"-kirja
- Isompi nahkainen/puinen laatikko, jossa tohtorin kuva kehyksissään, ja tämän laatikon musta kolminumeroinen lukko
- Kahvipurkki, ketju, ja hopeinen nelinumeroinen lukko
- Vanha puhelin ja punainen rasia, jotka kiinni johdoilla toisissaan
- Nippu 500 euron leikkirahoja
- Laminoitu puhelimen käyttöohje

KUVAT PELIN ERI OSISTA SEURAAVALLA SIVULLA!

