

Neljä lasta ja koira ja kerrassaan hieno vanha kunnon hauska pieni seikkailu

SISÄLLYS s1 - pelinjohtajan ohjeet, s2 - kartta, s3 - hahmot, s5 - kohtaukset

PELINJOHTAJAN OHJEET

Tervehdys, pelinjohtaja! Kuinka mukavaa, että olet valinnut johdettavaksi tämän ensiluokkaisen seikkailun. Seuraavilla sivuilla uppoudutaan neljän lapsen ja koiran (tästä eteenpäin selkeyden vuoksi viisikko (pienellä)) kesäloman jännittäviin käänteisiin Kurrin luonnonkauniissa maisemissa. Aloita lukemalla pelinjohtajan ohjeet.

Tarvitset pelinjohtajan, 3-5 pelaajaa, kyniä, 6-sivuisen nopan.

Seikkailun luonteesta:

Seikkailu kertoo neljän lapsen ja koiran (sisarukset Julius, Riku ja Anneli, heidän serkkunsa Pirkka ja Pirkan koira Peni) seikkailuista, jotka tyypillisesti sijoittuvat loma-aikaan Pirkan vanhempien, ankaran Pentti-sedän ja kiltin Anni-tädin tiluksille. Pentti-setä on tiedemies ja hänen keksintönsä ja tutkimuspaperinsa ovat usein vaarassa. Lapset ovat reippaita ja nokkelia ja joutuvat herkästi keskelle mysteerejä, jotka ratkeavat puolivahingossa usein salakäytävien ja salakuuntelun avulla. Seikkailussa pyritään luomaan kokonainen, stereotyyppinen lapset seikkailevat -tarina.

Viisikon lapset ovat etuoikeutettuja ylemmän keskiluokan lapsia 1940-luvun Britanniassa. Siksi heidän toimissaan näkyy ajan muukalaisvihamielisyys, luokkasyrjintä sekä konservatiiviset sukupuoliroolit. Nämä asenteet muuttavat loppumattomat lapsuuden onnelliset kesäpäivät vinksahaneiksi, absurdeiksi ja ajoittain julmiksi, ja tätä tunnelmaa pyrimme pelissä tavoittelemaan. Pelaajia on syytä varoittaa näistä teemoista etukäteen.

Hahmot

Seikkailussa pelataan neljää lasta ja koira. Pelaajat voivat tutustua hahmopapereihin sillä aikaa, kun pelinjohtaja perehtyy ohjeistukseen. Hahmot ovat valittavissa vapaasti, mutta mikäli kaksi pelaajaa haluaa saman hahmon, tilanne voidaan ratkaista kivi-paperi-sakset -ottelulla. Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi, valitsematta jääneet hahmot kulkevat mukana pelinjohtajan ohjauksessa. Hahmot koostuvat hahmokuvauksesta ja komplikaatiolistasta. Pelaajat käyttävät hahmokuvauksen ominaisuuksia ratkaistessaan haasteita eri kohtauksissa. Komplikaatiolistasta taas valitaan yksi tilanteeseen sopiva silloin, jos jokin menee vikaan (ks. Pelin kulku).

Pelin kulku

Pelissä on kuusi tarinakohtausta sekä loppukohtausta. Kohtaukset sisältävät alkutilanteen, jonka pelinjohtaja kuvailee, sekä **konfliktitaulukon**. Kohtauksen alussa (kohtauksissa 1-5) sen keskeinen sisältö heitetään siis taulukosta 6-sivuisella nopalla. Heittovuoro alkaa pj:n vasemmalla puolella istuvasta pelaajasta ja kiertää myötäpäivään. Konfliktitaulukko on tarkoitettu pj-materiaaliksi: pj lukee heiton tuloksen ja sen jälkeen jatkaa kuvailua. Kohtauksen kuvaus päättyy kysymykseen tai ongelmaan (**haasteeseen**), jonka ratkaisemiseksi pelaajien on tehtävä suunnitelma. Ratkaisussa tulee hyödyntää yhden tai useamman hahmon

hahmokuvauksessa mainittuja ominaisuuksia. Kannattaa pyrkiä siihen, että eri hahmot pääsisivät osaksi suunnitelmaa eri kohtauksissa. Kun suunnitelma on laadittu, kaikki pelaajat, joiden hahmoilla on rooli suunnitelmassa, heittävät noppaa:

- 1-2 teko onnistuu, ja tekijä saa kehuja ja kunniaa, koska oli mies paikallaan.
- 3-4 teko onnistuu, mutta pelaaja valitsee hahmolle yhden seurauksen hahmon **komplikaatiolistasta**.
- 5-6 teko epäonnistuu ja pelaaja valitsee hahmolle yhden seurauksen hahmon **komplikaatiolistasta**. Jos puolet tai enemmän kohtauksen onnistumisheitoista epäonnistuu, tarvitaan uusi suunnitelma tilanteen selvittämiseksi.

Pelaajat kuvailevat hahmojensa toiminnan tilanteessa. Kun konflikti on ratkaistu ja komplikaatiot selvitetty (pelaajat kuvailevat, miten ratkaisevat tilanteen), siirrytään seuraavaan kohtaukseen.

Yhden kohtauksen tulisi kestää 5 - 10 minuuttia.

Pelinjohtaja voi pyytää Annelin pelaajaa kuvailemaan ateria aina, kun viisikko syö.

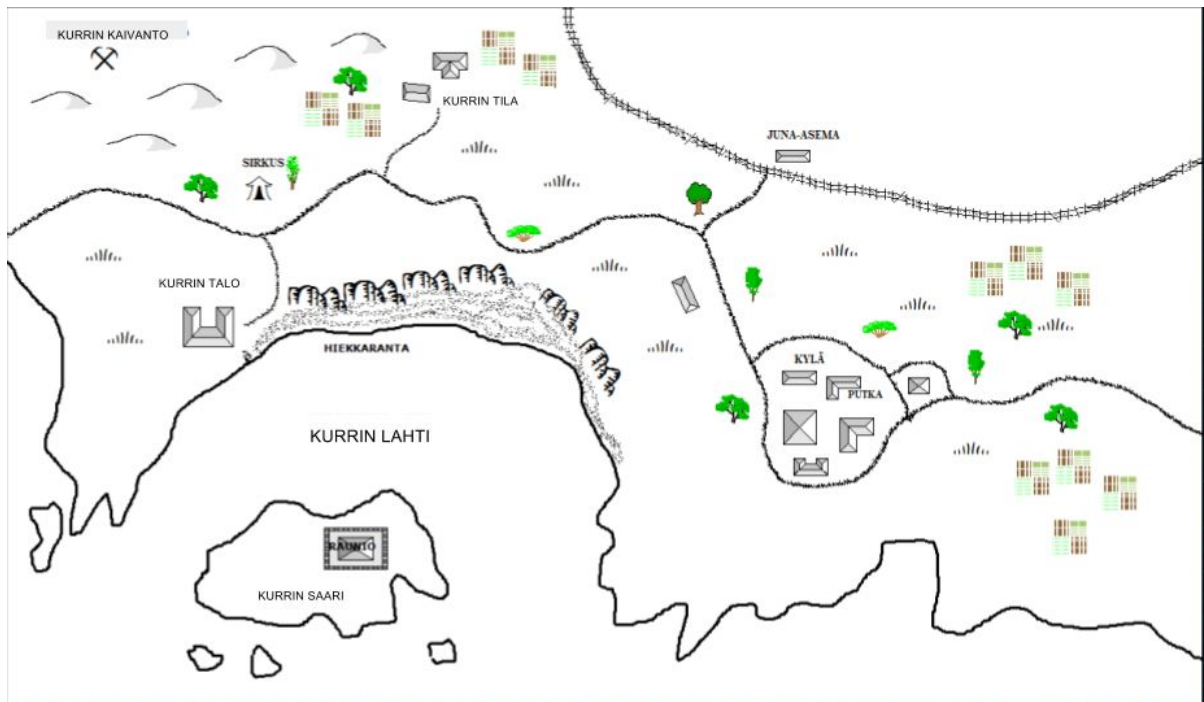
Pelinjohtaja voi pyytää Pirkan pelaajaa kuvailemaan Kurrin seudun maisemia aina, kun viisikko vaihtaa paikkaa.

Pelinjohtaja voi pyytää Penin pelaajaa kuvailemaan sitä, miltä asiat tai ihmiset haisevat. Aina kun viisikko tapaa uuden ihmisen, kerro Penille, onko ihminen hyvä vai paha (kohtausten epäilyttävät aikuiset pahoja, lapset hyviä.)

Seikkailun päättää loppukohtaus, jossa luetaan tapahtumia käsittelevä, seikkailun aikana täydennettävä sanomalehtiutinen.

Leikkaa tästä _____

KARTTA



HAHMOT

Julius, 12 v.

Julius on lapsista vanhin ja omasta mielestään se, joka on viime kädessä vastuussa ryhmän päätöksistä. Myös aikuiset luottavat siihen, että Julius huolehtii muista, erityisesti tytöistä. Kun seikkailu on alkamassa, Julius varmistaa että kaikilla on tarpeeksi lämmintä vaatetta päällä. Kun vaara uhkaa, Juliuksesta on parasta että tytöt nukkuvat sisällä lukittujen ovien takana. Kun viisikon on tehtävä vaikutus aikuisiin, Julius on puhemiehenä.

Komplikaatiolista

- Julius välttelee riskinottoa vastuullisuuteen vedoten.
- Julius saa niin hyvän ajatuksen, että kiljaisee kovaan ääneen.
- Aikuinen ei yllättäen uskokaan Juliusta, vaan syyttää tätä lapsellisesta kujeilusta.
- Julius säikähtää alemman luokan henkilön tapoja ja menettää kotvan ajaksi puhekykynsä.
- Julius ei suostu ottamaan neuvoa tytöiltä tai itseään köyhemmiltä ja kulkee harhaan.
- Roteva Julius ei mahdu ahtaaseen paikkaan, vaan jää hartioistaan kiinni.

Riku, 11 v.

Riku on osaava koulussa: hyvä lukemaan, laskemaan ja vielä taitava voimistelemaankin. Kun tarvitaan joku ryömimään ahtaassa kolossa tai hiipimään hiljaa, Riku on hyvä kandidaatti työhön. Kun tarvitaan joku keksimään ovela juoni, Rikulta se ei vie kauaakaan. Kun lapset tapaavat toisia lapsia, Riku ystävystyy heihin ensimmäisenä.

Komplikaatiolista

- Riku törmää huolimattomuuttaan hysteriseksi huolehtijaksi tunnettuun keittäjätar-Johannaan, joka tulee lasten leiriin tarkistamaan, että kaikki on hyvin.
- Riku löpöttelee salaisuuden ryhmän ulkopuoliselle aikuiselle.
- Riku säikähtää hämähäkkiä paidallaan ja joutuu pyytämään jotakuta poistamaan sen.
- Rikun on nälkä ja kaikkien on pysähdyttävä syömään.
- Riku loukkaa snobimaisesti vähäosaisempaa henkilöä, eikä tämä suostu auttamaan lapsia ennen kuin Riku on pyytänyt anteeksi.
- Tuuli vie jonkin tärkeän tavaran Rikun kädestä.

Pirkka, 11 v.

Pirkka on saanut syntymässä nimen Pirkko, mutta haluaa tulla kutsutuksi Pirkaksi. Pirkka on omapäinen ja ainakin yhtä urheilullinen ja rohkea kuin ryhmän muut pojat. Pirkan paras ystävä on Peni, hänen itse kesyttämänsä kulkukoira, jota hän suojelee vaikka hengellään. Kun viisikko etsii sopivaa paikkaa tai reittiä Kurrin alueella, Pirkka tietää vastauksen. Kun viisikko tarvitsee auttavaa kättä, Pirkan ystävä kalastajalapsi Ahti auttaa viikkorahaa vastaan.

Komplikaatiolista

- Pirkka kokee jonkun pilkkaavan Peniä ja alkaa haastaa riitaa.
 - Pirkka saa raivokohtauksen Kurrin seutua roskaavien turistien vuoksi.
 - Pirkka säikähtää ja nolostuu kun toiset huomaavat.
 - Pirkka kokee tulleen kohdelluksi tyttönä ja kiukustuu.
 - Lapset huomaavat olevansa myöhässä kotiaterialta ja heidän täytyy lähteä välittömästi Kurrin talolle syömään.
 - Pirkka häviää Juliukselle ja Rikulle fyysisessä suorituksessa ja myrtyy.
-

Anneli, 10 v.

Anneli on lapsista pienin, ja ainoa, joka käyttäytyy kuin tyttö. Annelia naurattavat erityisesti eläinten hassunkuriset temput. Hänen kontolleen lankeava taloudenhoidolliset tehtävät. Aina kun viisikko syö, Anneli valmistaa ruoan ja tiskaa astiat. Aina kun viisikko tapaa uusia henkilöitä, Anneli tekee heistä moraalisen arvion ja jakaa sen toisten kanssa. Aina kun viisikko löytää koruaarten, Anneli sovittelee koruja ylleen.

Komplikaatiolista

- Anneli haukottelee liian kovaäänisesti aikuisen läsnäollessa ja kaikki pakotetaan nukkumaan.
 - Anneli lörpöttelee vahingossa aikuiselle enemmän kuin oli tarkoitus.
 - Anneli on pakannut mukaan liikaa tavaraa ja hidastaa kaikkien matkantekoa.
 - Anneli ei ole yhtä liikunnallinen kuin kaikki muut, eikä voi osallistua urheilusuoritukseen.
 - Anneli saa haavan ja hänen on mentävä jonkun kanssa haukkaamaan raitista ulkoilmaa toipuakseen.
 - Anneli kertoo vahingossa uudelle ihmiselle, miksi ei oikeastaan pidä tästä kovin paljoa.
-

Peni, koira

Peni on ennen kaikkea Pirkan koira, mutta pitää paljon myös muista lapsista. Se ymmärtää puhetta, mutta ei voi osallistua keskusteluun muutoin kuin elehtimällä. Kun viisikko tapaa uusia ihmisiä, Peni tietää välittömästi ovatko he hyviä vai pahoja luonteeltaan. Kun lapsia uhataan sanallisesti tai fyysisesti, Peni käy uhkaajan kimppuun raatelemalla sitä. Kun viisikon pitää piilottaa jotakin jalkapalloa pienempää, Penin suu on hyvä kätköpaikka.

Komplikaatiolista

- Peni saa haavan ja se pitää viedä hoidettavaksi.
- Peni joutuu tappeluun seurueen toisen lemmikin kanssa.
- Peni ryhtyy ulvomaan korvia särkevästi niin, että joku aikuinen lähistöllä hermostuu.
- Peni varastaa ruokaa tuntemattomilta aikuisilta ja saa toruja.
- Peni saa kirppuja ja rapsuttaa itsensä verille, ellei sitä pestä.
- Peni haistaa kaniinin, ryntää äkkiarvaamatta sen perään ja juuttuu kaninkoloon.

NELJÄN LAPSEN JA KOIRAN SEIKKAILU, seitsemän kohtausta (5-10 min/kohtausta)

KOHTAUS 1: Epäilyttävä muukalainen juna-asemalla

Julius, Riku, Anneli ja Pirkka saapuvat sisäoppilaitoksessa vietetyn kevään jälkeen Kurrin juna-asemalle, missä kantaja-Jimi ja Peni ovat heitä vastassa. Kohtausta alkaa hahmojen tervehtiessä toisiaan ja vaihtaessa kuulumisia. Pj keskeyttää tilanteen esittelemällä ensimmäisen konfliktin:

Taulukko 1 (1d6)

1 - Äkillisesti köyhtynyt, hienostunut mies: Kesken jälleennäkemisen Peni haistaa epämiellyttävän hajun. Sen lähde on kalliisti pukeutunut, tummahiuksinen mies, herra Duval, joka keskustelelee matalalla äänellä palvelijansa kanssa. Kun mies huomaa lasten katsovan häntä, hän kehottaa heitä viemään koiransa kauemmaksi hänestä "tai muuten". Keskustelun aikana hän käyttäytyy epäilyttävästi, mm. kutsuu Pirkkaa tytöksi.

2 - Köyhä, ulkomaalainen mies: Lapsia lähestyy mies, joka esittäytyy Pabloksi. Miehellä on yhteen kasvaneet, tuuheat kulmakarvat ja tyly, möreä ääni, ja tämän vuoksi hän vaikuttaa erityisesti Annelin mielestä heti hyvin epämiellyttävältä. Hän kysyy heiltä kulkuohjeita Kurrin kylän keskustaan puhuen ulkomaalaisella aksentilla. Mies alkaa udella yhä enemmän Kurrin seudun luonnosta, Kurrin tilasta ja Kurrin saaren vanhasta linnasta.

3 - Rikas, ulkomaalainen mies: Lapset huomaavat, että viereisen vaunun ovella junahenkilökunnan kanssa riitelee mies, joka ilmeisesti epäilee, että hänen matkatavaroihinsa on matkan aikana koskettu. Mies on mustahiuksinen ja gorillamainen ja puhuu ulkomaalaisella aksentilla. Hänen nimekseen paljastuu herra Bakker. Kun hän huomaa lasten katsovan, hän alkaa syyttää heitä tavaroidensa tonkimisesta.

4 - Rikas sirkuslainen: Palavasilmäinen, pitkätukkainen mies, joka on pukeutunut vanhanaikaiseen viittaan, tulee lasten luo, esittäytyy taikuri Wauksi, antaa heille korskeasti lantin ja pyytää, että he kertoisivat hänelle missä Kurrin seudulla olisi hyvä majoittua. Hän alkaa myös kysellä tuntevatko lapset kuuluisaa Kurrin suvun tutkijaa Pentti Kurria ja alkaa kättää lapsilta kutsua Kurrin taloon, jos saa vihiä, että lapset tuntevat Pentti Kurrin.

5 - Keskiluokkaisena esiintyvä, oikeasti köyhä mies: Innokkaalta vaikuttava, huolittelematon, kameraa olkapäällään kantava mies lähestyy lapsia. Hän puhuttelee lapsia hiukan liian lapsellisesti, esittäytyy herra Jonesiksi, tarjoaa heille karamelleja ja kertoo olevansa turistina Kurrissa. Hän luulee kaikkia lapsista Pentti Kurrin lapsiksi ja alkaa kysellä heiltä tämän keksinnöistä, kertoen olevansa miehen suuri ihailija. Mies ei tahdo jättää lapsia rauhaan.

6 - Köyhä sirkuslainen: Yhtäkkiä lasten ja Penin jälleennäkemisen keskeyttää simpanssi joka haluaa rapsuttaa Peniä ja lapsia ja tehdä kaikenlaisia temppuja. Pian paikalle tulee myös pitkä, laiha mies, jolla on rumat, keltaiset hampaat. Mies komentaa tylyllä ja karmivalla äänellä Peppe-simpanssia tulemaan Lume-Larryn mukaan ja tökkii sitä ja lapsia kepillään, kun simpanssi piiloutuu peloissaan lasten selän taakse.

Haaste: Miten lapset pääsevät eroon epäilyttävästä muukalaisesta?

KOHTAUS 2: Yllättävä käänne

Lapset saapuvat vaunuilla Kurri Bayn talolle, jossa heitä on vastassa Pirkan äiti, Anni. Hän tervehtii serkuksia puutarhassa lämpimästi, mutta kertoo sitten synkistyen, että jokin on vialla. Lasten on Anni-tädin mukaan parasta palata kouluhinsa loman ajaksi, sillä...

Taulukko 2 (1d6)

- 1 - Kevätmyrsky on kaatanut vanhan saarnin talon päälle ja tuhonnut ylimmän kerroksen lasten huoneet!
- 2 - Kurri Bayn keittäjätar Johanna on sairastunut tuhkarokkoon, ja sekä Pentti-setä että Anni-täti ovat nyt karanteenissa, eivätkä saa tavata ketään.
- 3 - Pentti-setä on lähellä läpimurtoa uudessa keksinnössään. Hän toivoo, että lapset pysyisivät poissa häiritsemästä sedän tärkeää työtä.
- 4 - Kevätsateet ovat tulvineet Kurrin talon kellariin, joten taloa remontoidaan. Anni-täti ja Pentti-setä ovat päättäneet matkustaa lomalle remontin ajaksi.
- 5 - Pentti-sedän arvostettu kollega, professori Hayling vaimoineen on saapunut vierailulle viikkoa odotettua aiemmin, eikä Kurrin talossa ole tilaa kaikille yöpyjille.
- 6 - Lehdistö on saanut vihiä Pentti-sedän uusimmasta keksinnöstä ja kaikenlaiset nuuskijat ovat saapuneet Kurrin talolle utelemaan Pentti-sedän salaisuuksia. Anni-täti ja Pentti-setä ovat päättäneet matkustaa Espanjaan lomalle, ja toivovat, etteivät lapsetkaan yöpyisi Kurrin talossa ennen kuin pöly on laskeutunut.

Lapset eivät kuitenkaan halua eroon toisistaan ja Penistä. Haaste: Mistä Kurrin alueelta he löytävät sellaisen majapaikan loman ajaksi, jonka Anni-tätikin hyväksyy?

KOHTAUS 3: Ruokailu häiriintyy

Lapset ovat löytäneet uuden majapaikan. Kantaja on toimittanut heidän matkalaukkunsa perille, lapset ovat purkaneet ne, ja Anneli on järjestänyt nälkäiselle viisikolle maittavan aterian. Mutta kenet viisikko pian kohtaakaan?

Taulukko 3 (1d6)

- 1 - Lapset nautiskelevat ateriasta, kun heidän leiriinsä eksyy likainen ja resuinen sirkuspoika Tony kahden koiransa Howlerin ja Growlerin kanssa. Koirat ryntäävät leiriin ja varastavat puolet Annelin valmistamasta lounaasta. Tony ja koirat juoksevat karkuun nauraen ja palaavat tarvittaessa ryöstelemään lisää. Tony on kotoisin lähelle leiriytyneestä sirkuksesta, eikä hänellä ole pöytätapoja. Hän on pohjimmiltaan ystävällinen ja osaa sirkustemppeja. Hän tuntee asemalaiturilla tavatun ikävän muukalaisen, sillä tämä on hiljattain liittynyt sirkukseen.
- 2 - Aterian keskeyttää omituinen poika Simon, joka on saarella piirustusretkellä. Simon haluaa liittyä lasten seuraan ja näyttää heille piirustuksiaan, jotka kuvaavat perhosia ja kukkia, vaikka Simon on poika. Simon on juna-asemalla tavatun henkilön kasvattilapsi, ja sanoo isän varoittaneen, ettei seudulla ole turvallista retkeillä. Simon alkaa kysellä lapsilta, tuntevatko he muuatta Pentti Kurria, joka on kuulemma keksinyt hiljattain mullistavan sähkötrosymonin.

3 - Lasten aterian keskeyttää likainen ja lapselliselta vaikuttava puolivilli Ally, jolla on mukanaan lammas Fluffy. Ally puhuu huonoa englantia ja lisäksi kummallista siansaksalta vaikuttavaa kieltä, jonka Riku tunnistaa kymrinkieleksi. Ally yrittää vimmaisesti kommunikoida lapsille, etteivät nämä kertoisi kenellekään nähneensä häntä seudulla. Jos lapset kyselevät, he saavat selville, että asemalla tavattu epämiellyttävä mies on Allyn kasvatti-isä.

4 - Aterialle änkeytyy paikallisen nimismiehen nolostuttavan leuhka poika Surina, joka väittää leirytyneensä alueelle ensin ja uhkaa kutsua isänsä heittämään lapset ulos. Surina yllyttää lapsia tappeluun kaikin keinoin ja kun nämä rikkovat sääntöjä, hän uhkaa kannella isälleen. Lopulta Surina on kuitenkin ystävällinen ja kertoo kuulleensa isältään, että Kurrin seudulla on viime aikoina esiintynyt kummallista ryöstelyä.

5 - Ateriaa jakamaan tunkeutuu tummasilmäinen, kiikarikaulainen Harry, joka retkeilee alueella, koska on innostunut ornitologiasta. Harry lähtee pois ja ilmaantuu pian uudestaan käyttäytyen kopeasti, kuin ei lapsia tuntisikaan. Hän vaatii lapsia olemaan hiljempaa tai poistumaan paikalta kokonaan, sillä he pelottavat linnut pois. Lopulta hän alkaa suorastaan haastaa lapsia tappeluun. Kohtauksen lopussa käy ilmi, että kyseessä on Harryn kaksoissisar Harriet, ja tämä pyytää lapsilta anteeksi. Harry ja Harriet tietävät kertoa, että hämärän aikaan seudulla hiipparoi useampi kummallinen ja karmiva mies, joista yksi muistuttaa asemalla tavattua epäilyttävää miestä.

6 - Aterian keskeyttää noin Annelin ikäinen, ruokkoamaton ja pahanhajuinen pikkupoika William, joka ampuu lapsia hernepyssyllä. Hän jatkaa lasten kiusaamista ja heittää piknikliinalle yksi kerrallaan jonkin taskuissaan asuvista lemmikeistä: koppakuoriaisen, kaksi hiirtä ja käärmeen. Kiusaamista jatkuu kunnes lapset keksivät keinon pysäyttää hänet. Hän on kotoisin pienestä mökistä lähiseudulta ja haluaa perimmiltään vain tutustua lapsiin. Peni ystävystyy hänen kanssaan välittömästi. William tietää kertoa lapsille, että Kurrin postin kassalokeroon murtauduttiin viikkoa aiemmin.

Haaste: Miten lapset taltuttavat uuden tulokkaan haastavan käytöksen?

KOHTAUS 4 - Jännitystä ilmassa

Viisikko viettää auvoista leirielämää luonnon helmassa eikä tunnelma voisi olla onnellisempi. Viisikon ulkopuolinen lapsi (tai lapset) on päättäväisesti liittynyt joukkoon, vaikeivat kaikki olisikaan siitä ilahtuneita. Anneli toivoo, etteivät he joutuisi seikkailuihin tänä kesänä, vaan voisivat viettää huoletonta lomaa, kuten tavalliset lapset. Pian tapahtuu kuitenkin kummia.

Taulukko 4 (1d6)

1 - Peni putoaa kaniineja metsästäessään salakäytävään ja viisikko joutuu pelastamaan koiran kosteasta ja pimeästä salakäytävästä. Lapset löytävät salakäytävästä uudenaikaisen tupakantumpin. Peni tunnistaa, että paikalla haisee kohtauksen 1 mies.

2 - Pirkka on havainnut, että Kurrin talon tutkijatornissa vilkkuu toistuvasti öisin valo. Se on Pirkasta omituista, sillä vaikka hänen isänsä olisi kotonakin, Anni-täti ei koskaan antaisi hänen työskennellä öisin. Kun lapset menevät tutkimaan asiaa, he löytävät tornihuoneesta tupakantumpin, vaikka kukaan Kurrin talossa ei tupakoi. Sekä ikkunalaudalla että

kukkapenkissä on tornin juurella on jalanjalkia. Heidän on tutkimusretkellä varottava herättämästä helposti huolestuvien aikuisten huomiota.

3 - Anneli putoaa kylkeä kääntäessään lautojen läpi salaiseen luolaan, josta ei pääse omin voimin ylös. Jos lapset tutkivat tunnelia he huomaavat, että se kulkee Kurrin talon kellariin. Matkan varrelta he löytävät aikuisen miehen jalanjalkia, karamellipapereita ja muita tuoreita roskia. Peni tunnistaa, että paikalla haisee kohtauksen 1 mies.

4 - Riku ja Julius näkevät pimeässä autiolla Kurri-saarella kummallisia valoja. Lapset etsivät niiden alkuperää ja löytävät vanhoista linnanraunioista leirin, jossa ei kuitenkaan sillä hetkellä ole ketään. Paikalla on kaksi reppua, ulkomaankielinen kirje, kiikarit, nuotion jäänteet ja roskia. Peni tunnistaa, että paikalla haisee kohtauksen 1 mies.

5 - Aiemmin tavattu ulkopuolinen lapsi tulee viisikon leiriin kiihtyneenä ja kertoo, että on eksynyt sirkusleirin liepeille ja löytänyt sieltä kokonaisen karavaanivaunun täynnä epäilyttävän arvokasta tavaraa. Tutkiessaan vaunua hän on kuullut askeleita ja paennut paikalta, mutta unohtanut jotakin arvokasta paikalle (esim. lemmikki, reppu, kello). Lapsi pyytää viisikkoa hakemaan sen takaisin. Tutkiessaan vaunua lapset löytävät sieltä mm. koruaarteita, arvomaljakoita ja muiden tavaroiden seasta myös Kurrin talon kartan.

6 - Aiemmin tavattu ulkopuolinen lapsi on harhailut Kurrin kylän liepeillä ja tiputtanut vahingossa jotakin arvokasta (esim. lemmikki, reppu, kello) omituiseen maakuoppaan kylän ulkoreunalla. Hän pyytää viisikkoa auttamaan omaisuutensa pelastamisessa. Jos viisikko tutkii maakuoppaa, he huomaavat, että tunneli johtaa paikallisen putkan alle ja voivat kuulla vankien keskustelevan kurjilla äänillään Pentti Kurrin sähkötrosoymon-papereista ja siitä, kuinka joku aikoo ryöstää ne.

Haaste: Miten viisikko ylittää kohtauksessa kuvatut vaikeudet (esim. laskeutuu kuoppaan, tutkii paikkoja kenenkään huomaamatta tai soutaa saarelle?)

KOHTAUS 5: Ystävä vaarassa!

Seuraavana päivänä viisikko jatkaa retkielämästä nauttimista, ja ulkopuolinen lapsi (tai lapset) on jälleen heidän seurassaan, mutta lomatunne on poissa ja ilmassa väreilee jännitys ja seikkailun alkamisen tunne. Kun viisikko illalla palaa uintriennaista, tapahtuu jotakin häijyä.

Taulukko 5 (1d6)

1 - Anneli palaa ensimmäisenä leiripaikalle aikeenaan aloittaa aterian valmistaminen toisille. Hänen kimppuunsa käy takaapäin kaksi miestä, joista toinen on kohtauksen 1 mies. He sitovat hänen kätensä ja suunsa ja sullovat hänet leirin alla olevaan salakäytävään. Miehet puhuvat Annelin kuullen avoimesti aikeestaan ryöstää Pentti-sedän paperit. Toinen miehistä jää vartioimaan Annelia ja toinen lähtee kulkemaan salakäytävää pitkin Kurrin taloa kohti. Anneli on kuitenkin onnistunut jättämään leiripaikalla tovereilleen jonkin merkin, joka kertoo, miten salakäytävään pääsee. Mikä se on?

2 - Pirkka ja Peni palaavat ensimmäisinä leiripaikalle aikeenaan leikkiä hetken aikaa kahdestaan. Heidän kimppuunsa käy takaapäin kaksi miestä, joista toinen on kohtauksen 1 mies. He sitovat Pirkan kädet ja suun ja lyövät Peniin hetkeksi aikaa tainnoksiin. He sullovat molemmat leirin alla olevaan salakäytävään. Miehet puhuvat Pirkan kuullen avoimesti aikeistaan ryöstää Pirkan isän paperit. Toinen miehistä jää vartioimaan Peniä ja Pirkkaa ja

toinen lähtee kulkemaan salakäytävää pitkin Kurrin taloa kohti. Peni on kuitenkin onnistunut jättämään leiripaikalle merkin, joka kertoo, miten salakäytävään pääsee. Mikä se on?

3 - Riku ja ulkopuolinen lapsi (lapset) ovat palanneet leiriin etukäteen aikeenaan pelata ennen nukkumaanmenoa nakkia. Heidän kimppuunsa käy takaapäin kaksi miestä, joista toinen on kohtauksen 1 mies (mahdollisesti myös ulkopuolisen lapsen vihainen kasvattivanhempi). He sitovat lasten kädet ja suut ja sullovat heidät leirin alla olevaan salakäytävään. Miehet puhuvat heidän kuullensa avoimesti aikeistaan ryöstää Pentti-sedän sähkötrosymon-paperit. Toinen miehistä jää vartioimaan lapsia ja toinen lähtee kulkemaan salakäytävää pitkin Kurrin taloa kohti. Riku on kuitenkin onnistunut jättämään leiripaikalla tovereilleen jonkin merkin, joka kertoo, miten salakäytävään pääsee Mikä se on?

4 - Julius palaa ensimmäisenä leiripaikalle aikeenaan kirjoittaa vanhemmilleen leiripaikalta tervehdyspostikortti. Hänen kimppuunsa käy takaapäin kaksi miestä, joista toinen on kohtauksen 1 mies. He sitovat hänen kätensä ja suunsa ja sullovat hänet leirin alla olevaan salakäytävään. Miehet puhuvat Juliuksen kuullen avoimesti aikeestaan ryöstää Pentti-sedän paperit. Toinen miehistä jää vartioimaan Juliusta ja toinen lähtee kulkemaan salakäytävää pitkin Kurrin taloa kohti. Julius on kuitenkin onnistunut jättämään leiripaikalla tovereilleen jonkin merkin, joka kertoo, miten salakäytävään pääsee. Mikä se on?

5 - Peni aistii maan alta tulevaa kummallista meteliä, jonka pojat tunnistavat SOS-hätäkutsuksi. Leirin alta löytyy salakäytäväluukku, josta ääni tuntuu tulevan. Salakäytävästä löytyy unessa oleva, ruman näköinen, apinamainen mies, joka vartioi sidottua ja suukapuloitua keittäjätar-Johannaa. Kun lapset vapauttavat Johannan, tämä kertoo että kohtauksen 1 mieheksi tunnistettava mies on matkalla salakäytävää pitkin Kurrin talon tutkijatorniin varastamaan sähkötrosymoniin liittyviä papereita.

6 - Peni aistii maan alta tulevaa kummallista meteliä, jonka pojat tunnistavat SOS-hätäkutsuksi. Leirin alta löytyy salakäytäväluukku, josta ääni tuntuu tulevan. Salakäytävästä löytyy unessa oleva, ruman näköinen, apinamainen mies, joka vartioi sidottua ulkopuolista lasta (tai lapsia). Kun viisikko vapauttaa lapset, nämä kertovat, että kohtauksen 1 mieheksi tunnistettava mies (ja mahdollisesti lapsen kasvatti-isä) on matkalla salakäytävää pitkin Kurrin talon tutkijatorniin varastamaan sähkötrosymoniin liittyviä papereita.

Haaste: Miten lapset vapauttavat ystävänsä?

KOHTAUS 6: Tutkijatornissa (*Aina sama*)

Viisikko saapuu tutkijatornin juurelle salakäytävää pitkin. He voivat kuulla, miten ylhäällä tornissa kohtauksen 1 miehelle kuuluva tyyli ääni hihkaisee riemusta: "Vihdoin, tässä se on, Pentti Kurrin muistikirja! Miljoonien arvoinen sähkötrosymon!" Mies nauraa kolkosti.

Haaste: Miten viisikko pelastaa Pentti-sedän muistikirjan? Tässä suunnitelmassa jokaisella viisikkolaisella on oltava rooli.

KOHTAUS 7: Kotona jälleen

Seikkailun jälkeisinä päivinä viisikko on palannut Kurrin taloon asumaan Anni-tädin ja Pentti-sedän huomaan. Keittäjätar-Johannan tarjoilemalla aamiaisella Pentti-setä näyttää ylpeänä lapsille Coast Daily -lehden artikkelia, jossa kuvataan lasten sankaritekoja.

NELJÄ LASTA JA KOIRA PELASTIVAT TUTKIJAN KEKSINNÖN

Kaksi poikaa Julius ja Riku Kurri, sisarensa Anneli ja serkkunsa Pirkko Kurri sekä Peni-koira pelastivat maankuulun tutkija Pentti Kurrin tutkimustyön vaarallisten rikollisten käsistä. Viime viikolla seudullemme saapui vaarallinen rikollinen _____ (kuka? kohta 1) aikeinaan varastaa Kurrin mullistavaan uuteen keksintöön, sähkötrosymoniin, liittyviä papereita. Kaikeksi onneksi loistavat koulupojat, Julius ja Riku Kurri sekä muut

lapset olivat leirytyneet _____ (mihin? -kohta 2)

ja havaitsivat lähistöllä _____

_____ (mitä tapahtui? -kohta 4).

Kun nämä mainiot pojat tutkivat asiaa tarkemmin,

_____ (mitä tapahtui? -kohta 5).

Kekseliäisyytensä, urheutensa ja tarmokkuutensa vuoksi nämä pojat kuitenkin

_____ (miten kohta 6 päättyi?).

Poliisi kertoi rikollisten olevan taustaltaan

_____ (ulkomaalaisia ja/tai köyhiä ja/tai maankiertäjiä sirkuksesta, kohta 1), ja he olivat jo ennalta poliisille tuttuja. Heidän aikeenaan oli myydä varastetut tiedot vieraan valtion käyttöön. Mutta on oltava ylpeä siitä, miten nokkelia poikia Kurrin seudulla asuukaan! Kiitos heidän, voimme jälleen nukkua yömmе levollisesti.