

SEIKLUSMÄNG

ISANDA VÄIKI



PÕGENEMINE MUSTA ISANDA LOSSIST



ROTT

Rott on väike ja ettevaatlik, kuid kaval elukas. Kõik vaenlased (loomad, koletised, vaimud jne.) on tema jaoks liiga tugevad ning seetõttu ei saa ta minna läbi nende valvatavate ruutude. Ainult mao puhul võib Rott kulli ja kirja visata – kas ta suudab läbi lipsata või mitte. Rott kardab tuld: ta ei saa läbida ruute, milles on lõkkemärk. Küsimärgiga lõkete puhul viskab ta läbipääsuks kulli ja kirja. See-eest ei pea Rotti mitte ükski uks (ta närib end nendest läbi), ega ka nõiamärgid.

RÜÜTEL

Rüütel on tugev ja relvastatud – seetõttu saab ta ilma vaevata jagu suuremast osast koletistest. Üksnes mõne üksiku, eriti koleda vaenlase puhul tuleb tal kulli või kirja visata, et teada saada, kas ta pääseb läbi või mitte.

Rüütel ei karda raudrüü tõttu tuld ning sammub vajaduse korral sellest otse läbi. Samuti ei tee ta nõiamärke märkamagi. Peamiseks takistuseks on Rüütliile uksed. Et avada tähega märgitud ust, peab tal olema kaasas leitud võti, millel vastav täht peal. Noolega märgitud uksed avanevad Rüütli jaoks ainult noolega näidatud suunas. Teiselt poolt ta neid avada ei saa. Tähtedega märkimata uksed jäävad Rüütlile alati suletuks.



VÖLUR

Völur ei vaja mõõka ega turvist. Tema relvaks on ta võluvõim. Völurit ei peata ükski loom ega koletis; neist ta lihtsalt kõnnib mööda. Völuri suurimaks mureks on vaimud ja kummitused, kellest möödumiseks peab ta viskama kulli ja kirja. Kui kummitus on märgitud mõne numbriga, saab Völur temast mööda vaid siis, kui on leidnud ja kaasa võtnud vastava numbriga võlukepi. Tulest ja kõikidest udest astub Völur segamatult läbi, ent ta ei saa läbida ruutu, milles on nõiamärk.

Kõikide esemete, koletiste, nõiamärkide jms. kohta saab lähemaid seletusi mängu käigus.

ISANDA VARI

ENNE MÄNGU ALUSTAMIST ON VAJA TEADA, ET...

mängu alguses viibid sa, kas üksi või koos kaasmängijatega, Musta Isanda salapärase lossi kõige ülemisel korrusel sammassaalis viirutatud ruudul (lk. 3, kuues korrus). Must Isand on su kutsunud kella viie teele, kuid teed loomulikult ei serveerita – tegemist on suurejoonelise lõksuga... Loss on täis ohtlikke vaenlasi ja kuskil varitseb sind Musta Isanda vari.

Iga mängija eesmärgiks on lossist välja pääseda. Paraku on aga täielikult ununenud, kustkaudu sai saali tulnud, sest ajaviiteks söödi ära laualt leitud võluküpsised, mis toovad unustust...

REEGLID

Mängus võib osaleda erineva, vabalt valitud tegelasena; vali, kas oled Rüütel, Rott või Võlur. Eri tegelastel on erinevad võimed, ja seetõttu on nende käitumisviis mängu kestel erinev. Mis on lubatud ja võimalik Rüütlile, ei pruugi seda olla Roti puhul. Ning vastupidi.

Iga mängija valib endale ühe tegelaskuju; enama kui kolme mängija korral võib ühesuguseid tegelasi olla mitu (näiteks võib korraga olla ühes mängus kaks Rotti).

Kõik tegelased käivad korraga 10 ruutu. Käiakse kordamööda. Diagonaalis käia ei saa! Üksteisest saavad tegelased vabalt mööduda. Ühelt korruselt teisele pääseb mööda treppe. Trepiks olevale ruudule astumist käiguks ei arvata. Oma asukohta korruseplaanil võib tähistada kas nuppudega (nööbid, sendid) või pliiatsiga märkides.

Kui tegelane jõuab ruudule, millel on küsimärk [?], siis viskab ta mündiga kulli ja kirja. Iga küsimärgi juures visatakse kulli ja kirja üks kord. Kõikidele küsimärkidele leidub seletus vastava korruse kõrvalleheküljel.

Lossis varitsevad vaenlased on tähistatud piltidega. Nendegi kohta antakse selgitusi vastava korruse kõrvalleheküljel. Vaenlase asupaigaks on nelja ruudu suurune ala ja selle läbimisel on nendega kohtumine möödapääsmatu. Musta Isanda märgiga tähistatud ruutudele astuda ei saa.

Kõik esemed (võti, võlukepp jne.), mis paiknevad tegelase teele jääval ruudul, võtab tegelane endaga kaasa. Leitud ja kaasavõetud esemetest antakse kaasmängijatele teada. Ühe tegelase poolt kaasavõetud ese jääb siiski saadavale ka teiste tegelaste jaoks.

Mängu võitja on see, kes esimesena lossist välja jõuab.



NÕIAMÄRK on väge täis märk, millest Völur üle minna ei saa.



LÖKKEMÄRK tähendab tuld, millest Rott läbi ei saa..



UKSED on alati lukus. Rüütel neist läbi ei saa.



ÜHES SUUNAS AVANEVAD UKSED on tähistatud noolega ja Rüütel saab neist läbi vaid noole suunas.



VÕLUKEPP aitab Völuri Mardustest mööda. Iga võlukepi juures olev number peab vastama Marduse numbrile. Teise numbriga Marduste puhul võlukepp ei toimi.



VÕTI on selleks, et Rüütel saaks avada võtmel oleva tähega märgitud ukse.



TREPID ALLA viivad järgmisele leheküljele trepi alumise otsa juures olevale ruudule.



KULL Takerdud ämblikuvõrkudesse, jääd käigu vahele.

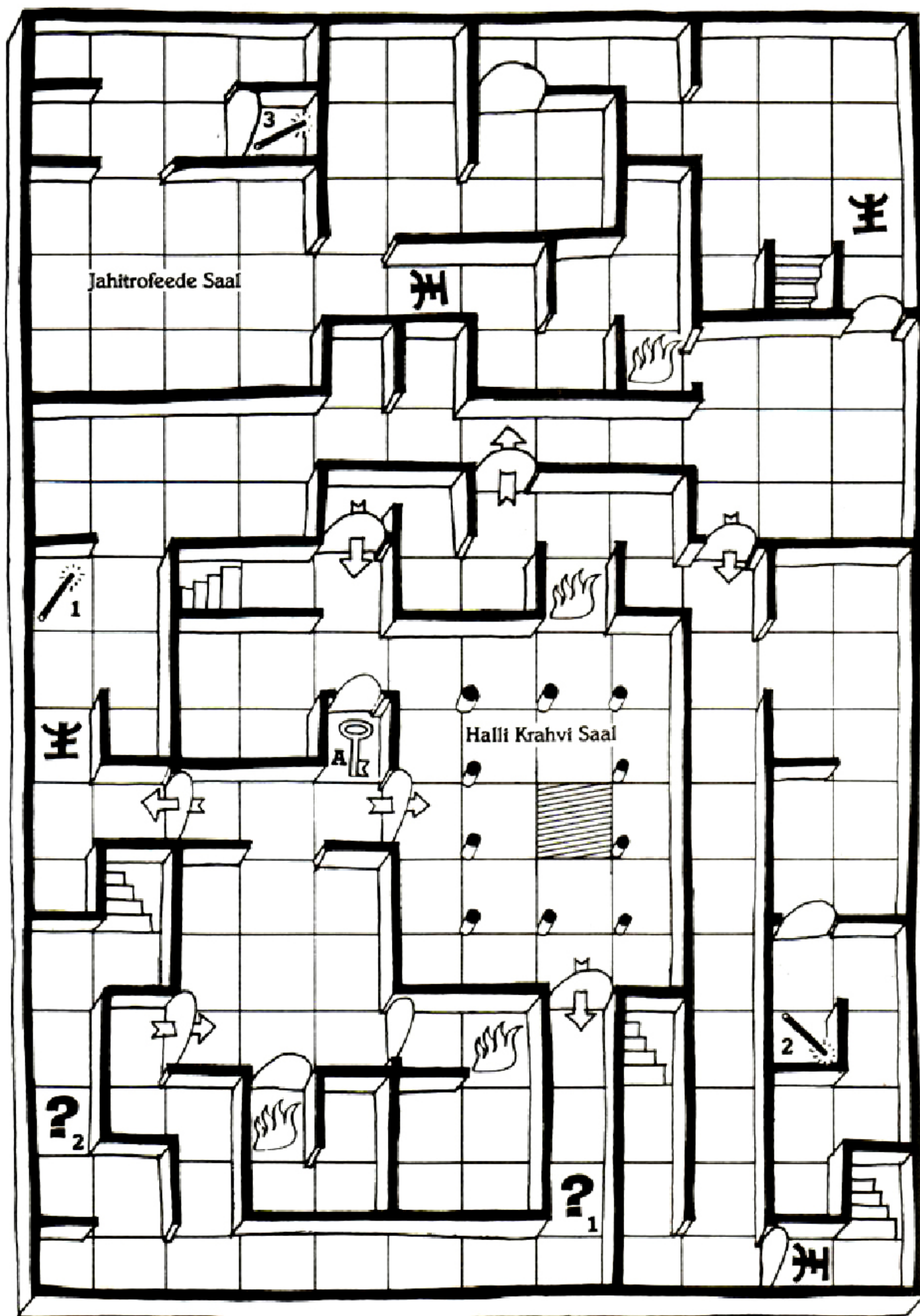
KIRI Teed tõkestavad tihedad ämblikuvõrgud, kuid sa pääsed neist vaevata läbi.



KULL Kostab salapärane sosin ja sellele kohale ilmub lukus uks. Rüütel siit läbi ei pääse.

KIRI "Õnn kaasa", sosistab salapärane hääl.

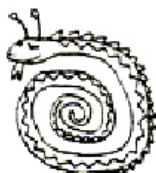
KUUES KORRUS





MARDUS

Mardused, kes kõik kannavad oma numbrit, on Völuri võimsad vaenlased. Rüütli vastu on nad ükskõiksed ja lasevad ta vabalt mööda. Völuril peab mardusest möödumiseks olema vastava numbriga võlukepp. Kõikide Marduste vastu aitavad lossis leiduvad sobiva numbriga võlukepid, mida Must Isand tavatseb pruukida juhtudel, kui salakavalad Mardused talle endale vastu hakkavad. Rott Mardusest mööda ei saa.



MATSUTAJA MADU

Madu laseb Rüütli ja Völuri kartlikult mööda, kuid Rott peab münti viskama, saamaks teada, kas temal õnnestub läbi lipsata.



LONTRUS

Hoolimata oma näilisest sõjakusest laseb aravõitu Lontrus Rüütli ja Völuri takistamatult mööda. Rott aga temast mööda ei pääse .



NÕIAMÄRK on väge täis märk, millest Völur üle minna ei saa.



LÖKKEMÄRK tähendab tuld, millest Rott läbi ei saa.



UKSED on alati lukus. Rüütel neist läbi ei saa.



TÄHEGA UKSED avanevad Rüütlile vaid siis, kui ta pruugib vastavate tähtedega märgitud võtmeid.



VÕTI on selleks, et Rüütel saaks avada võtmel oleva tähega märgitud ukse.



TREPID ALLA viivad järgmisele leheküljele trepi alumise otsa juures olevale ruudule.

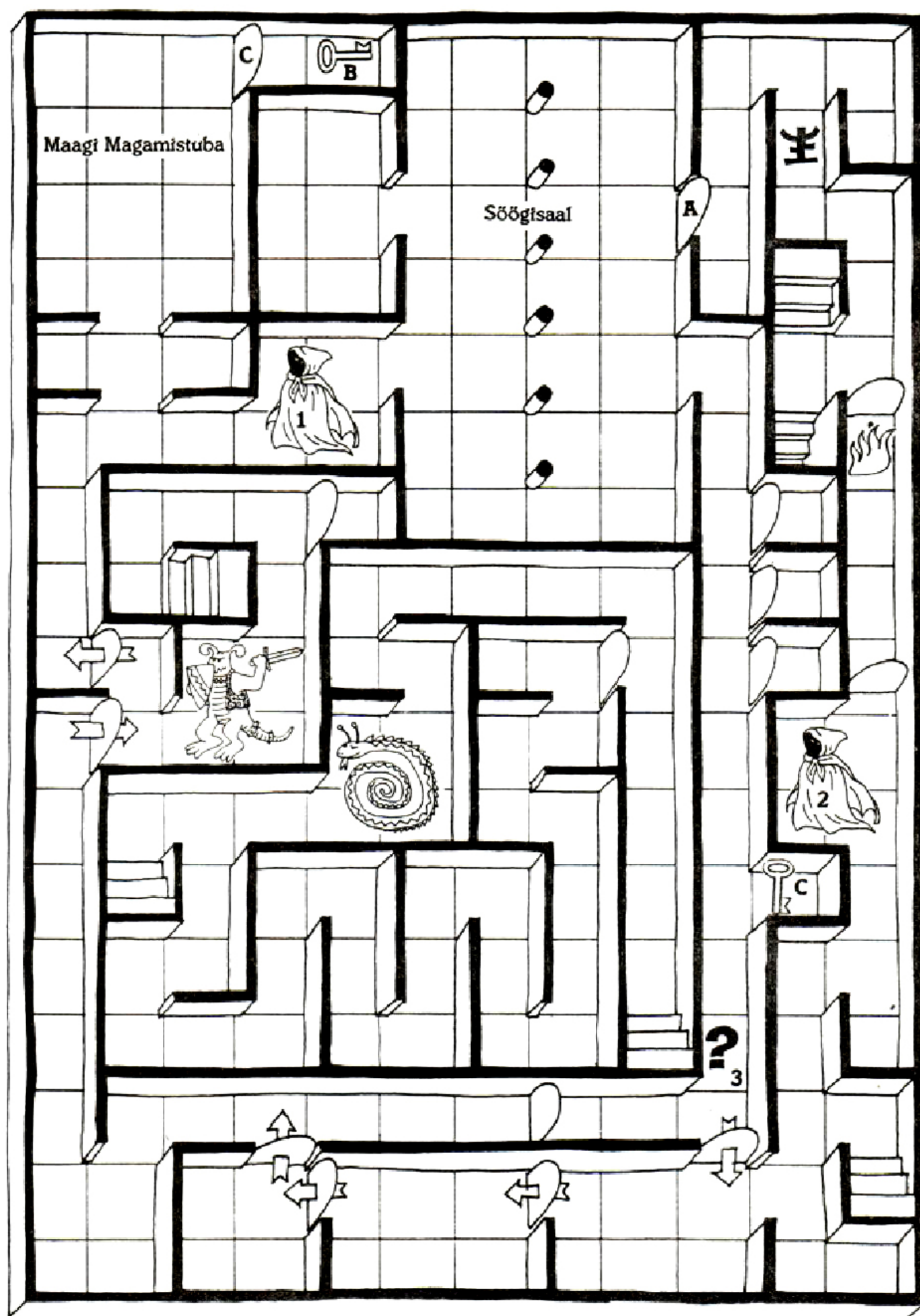


TREPID ÜLES viivad celmisele leheküljele trepi ülemise otsa juures olevale ruudul .



KULL Sind ründab nahkhiireparv; jäta järgmise käigu vahele.
KIRI Ehmatad lendu nahkhiirteparve. Jätka teed.

VIIES KORRUS





VAHTKONN

Vahtkonn on tegelikult ohutu, kuid Rott, kes seda ei tea, temast mööda minna ei söanda. Rüütel ja Völur Vahtkonna ei karda ja pääsevad läbi.



KÜSIMÄRGIGA LÖKE on ootamatult põlema lahvataav leek. Rott viskab münti ja saab teada, kas ta jõuab läbi lipsata või mitte.



TÄHEGA UKSED avanevad Rüütlile vaid siis, kui ta pruugib vastavate tähtedega märgitud võtmeid.



KULL Põrandale on valatud liim. Jääd järgmiseks käiguks sinna seisma.

KIRI Märkad põrandal liimilaiku ja ületad selle osavalt.



KULL Astud peidetud rebaseraudadesse ja liigud kuni siit korruselt lahkumiseni 10 ruudu asemel kaheksa kaupa.

KIRI Märkad peidetud rebaseraudu ning neid vältides jätkad teed.



KULL Moondud nõiduse läbi:

Viska veelkord münti, et teada saada kellena sa jätkad mängu.

Rott muutub: Kull – Völuriks

Kiri – Sõdalaseks

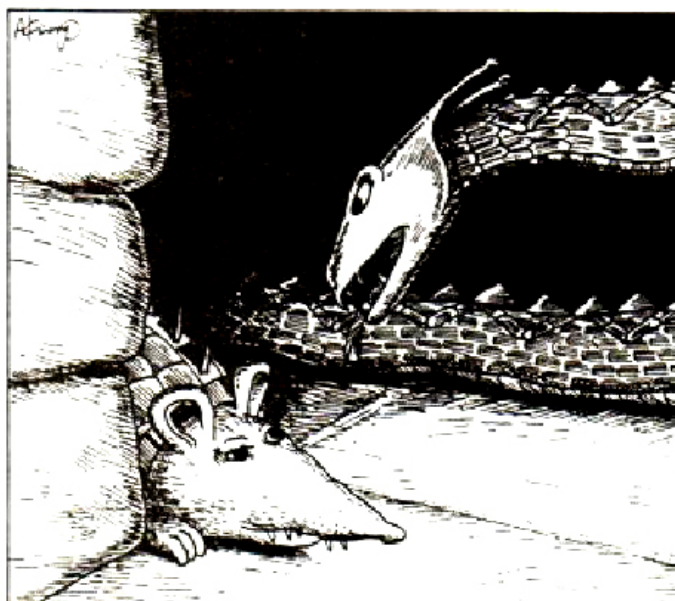
Völur muutub: Kull – Rotiks

Kiri – Sõdalaseks

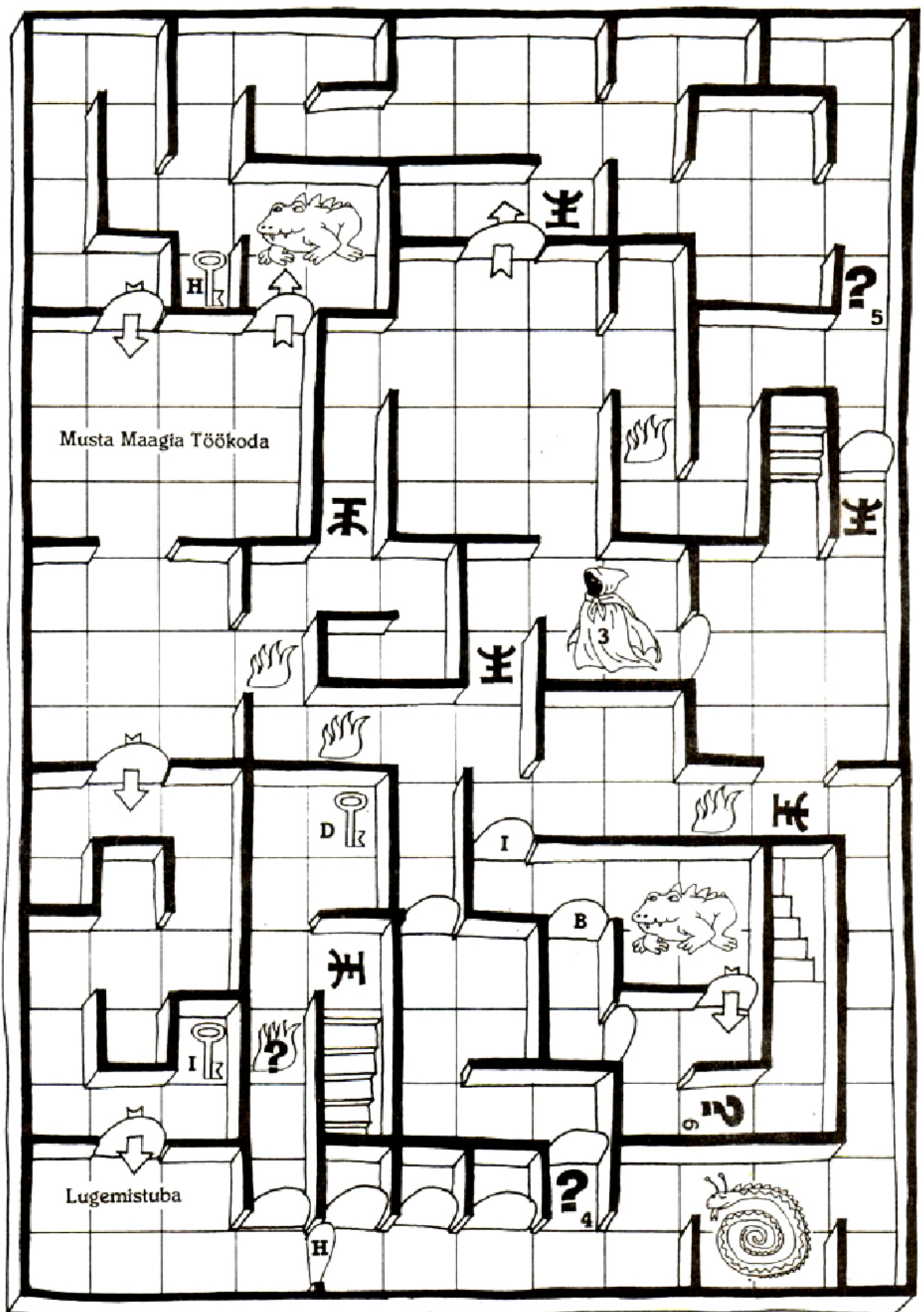
Sõdalane muutub: Kull – Rotiks

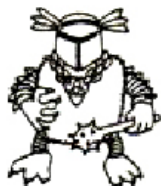
Kiri – Völuriks

KIRI Sind läbivad kummalised külmavärinad, kuid midagi ei juhtu jätkad teed .



NELJAS KORRUS





LIBARÜÜTEL

Libarüütliid on Musta Isanda kaaskondlased, kes käsitsevad osavalt relvi ja valdavad ka musta maagiat. Nii Võlur kui ka Rüütel peavad temast möödumiseks münti viskama. Rott hoidub Libarüütlist targu eemale.



KÜSIMÄRGIGA LÕKE on ootamatult põlema lahvatav leek. Rott viskab münti ja saab teada, kas ta jõuab läbi lipsata või mitte.



TÄHEGA UKSED avanevad Rüütlile vaid siis, kui ta pruugib vastavate tähtedega märgitud võtmeid.



SALAMÄRGIGA VÕLUKEPP on mõeldud ainult Topeltvaim Hugost mööda pääsemiseks.



KULL Laest langeb sinu ette läbipääsmatu terassein.

KIRI Laest langeb sinu ette terassein, kuid sa jõuad alt läbi lipsata. Tagasiteed ei ole.

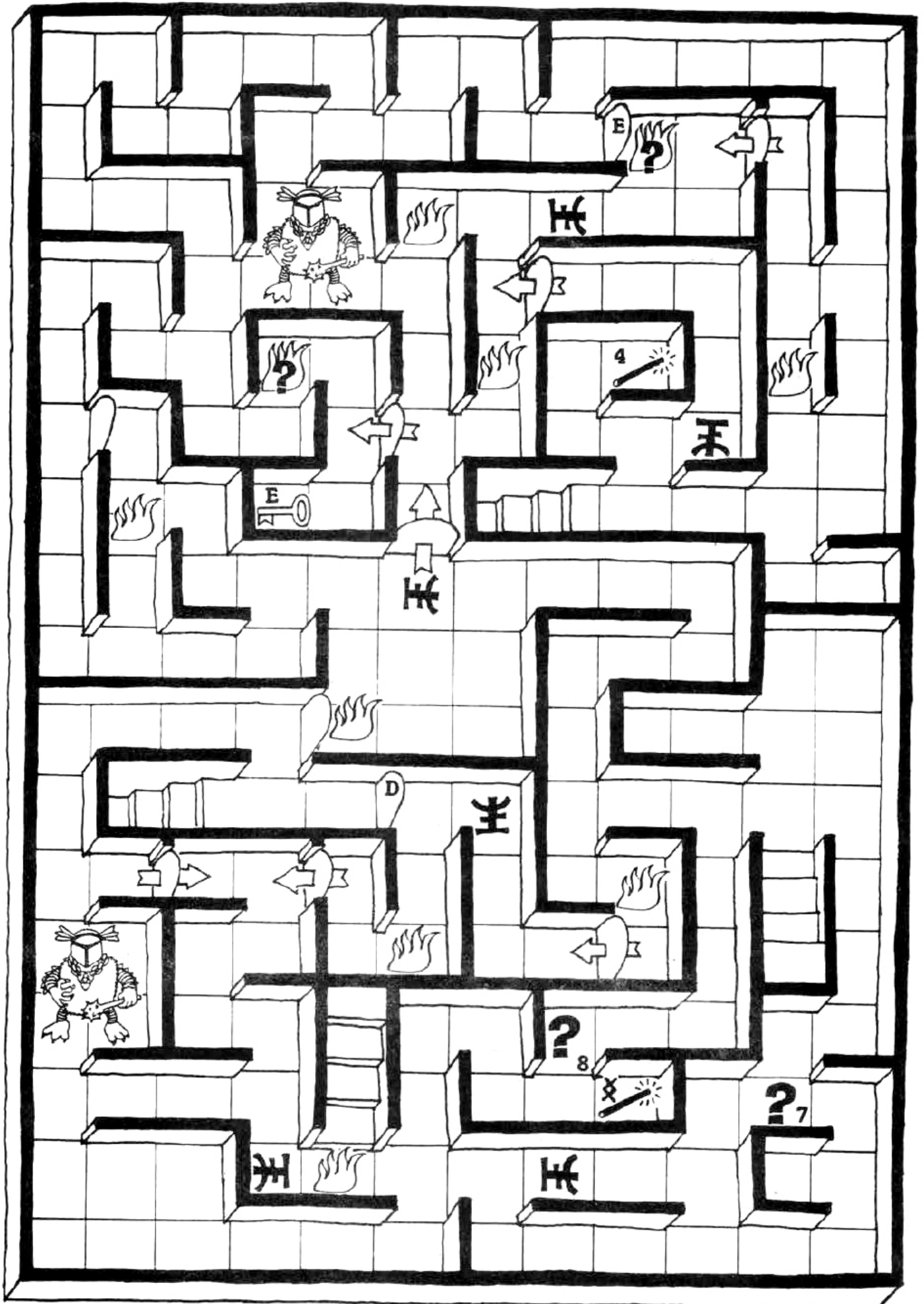


KULL Nähtamatu ja võimatu vaenlane tõkestab tee. Läbipääs võimatu.

KIRI Ei juhtu midagi. Jätkad teed.



KOLMAS KORRUS





KUMMITUS

See olend ei tunne Rüütli vastu mingit huvi, kuid Völurile on temast küllaga peavalu. Völur peab viskama kulli ja kirja – kas tal õnnestub Kummitust ära sõnuda ja temast mööda pääseda või mitte. Rott muidugi kardab Kummitusi.



VALGE SÕDALANE

Valged Sõdalased on lossi endise peremehe sõjasulaste vaimud, kellest mööda pääsemiseks peavad nii Rüütel kui ka Völur kulli ja kirja viskama. Rott nii koledaid olendeid muidugi kardab ja väldib.



ROKULA

Rokula on Musta Isanda soomustatud lemmikloom. Völur ja Rüütel astuvad temast lihtsalt üle, kuid Rott peab laskma mündil otsustada, kas ka temal õnnestub mööda pääseda.



TOPELTVAIM HUGO

Hugo on Musta Isanda vana sõber ja viibib lossis külalisena. Rüütil tõkestab ta tee nõiduse abil ja isegi Völuril peab temast mööda pääsemiseks olema kaasas salamärgiga võlukepp. Rott hoidub Hugost eemale.



VÖLUJUUST annab Rotile jõudu Musta Isanda varjust mööda lipsata ja lossist välja pääseda.



MUSTA ISANDA MÄRK tähistab ruutu, mis on neetud ja läbi pääsetav vaid Isandale endale. Siit ei saa läbi ei Rott, Rüütel ega Völur.



KULL Selles kohas tõusevad maast tuhat pistoda ja hakkavad õhus ringi keerlema. Ei saa läbi.

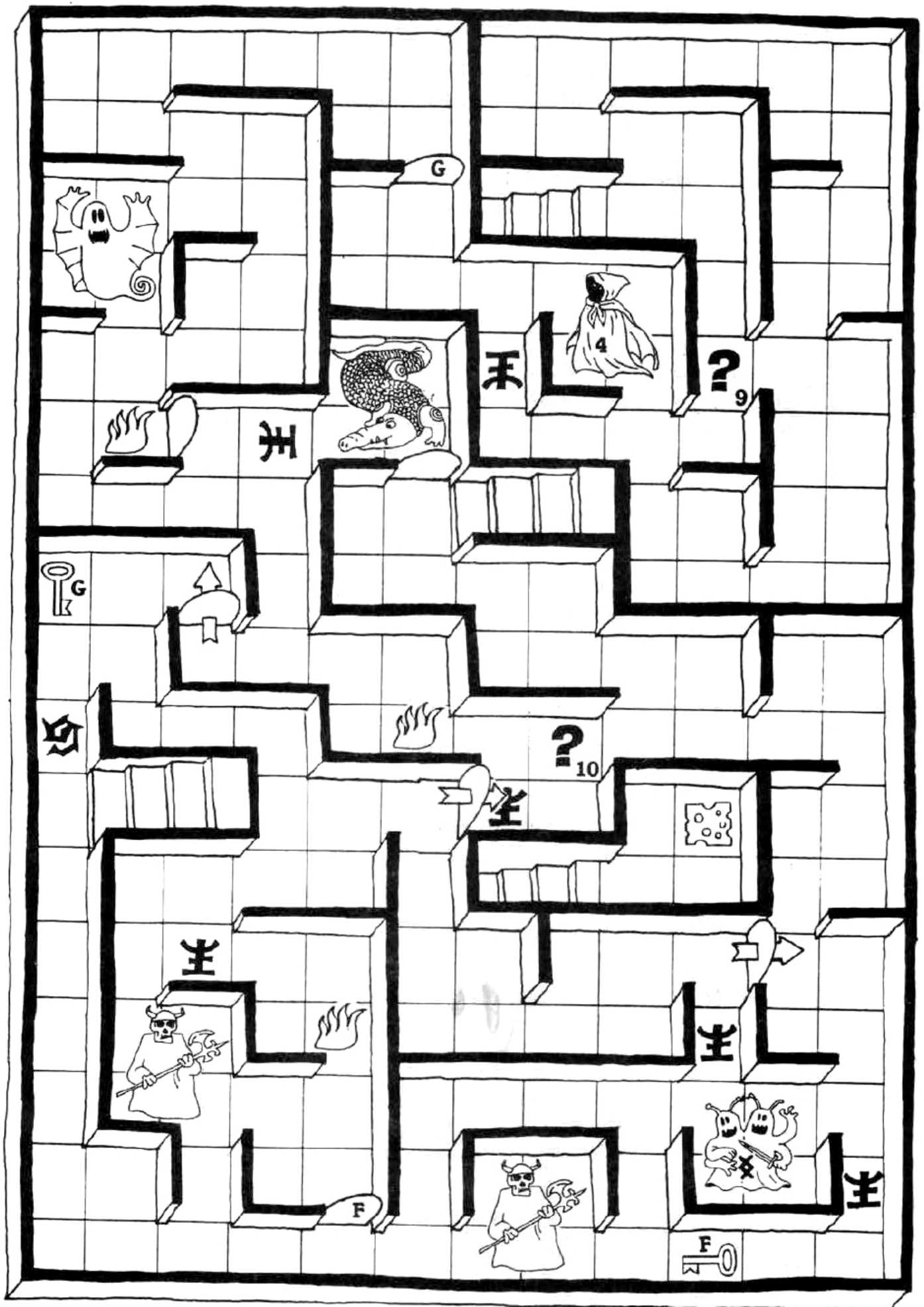
KIRI Näed põrandal maas tuhandet pistoda, astud neist ettevaatlikult üle ja lähed edasi.



KULL Sinu sammude kaja äratab iidse nõiduse, mis tekitab sinu teele nähtamatu läbipääsmatu seina. Siit sa läbi ei pääse.

KIRI Ei juhtu midagi. Jätkad teed.

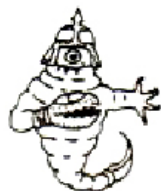
TEINE KORRUS





LIBARÜÜTEL

Libarüütliid on Musta Isanda kaaskondlased, kes käsitsevad osavalt relvi ja valdavad ka musta maagiat. Nii Völur kui ka Rüütel peavad temast möödumiseks münti viskama. Rott hoidub Libarüütlist targu eemale.



NIMETU

Nimetu on tulnud ilmale musta maagia töökojas. Ühe nurjunud katse saadusena on ta halastamatu vaenlane kõigele elavale. Rott käib temast kaarega mööda. Nii Völur kui ka Rüütel viskavad münti, et proovida, kas nad saavad nimetu valvatavast alast läbi või mitte.



MUSTA ISANDA VARI

See on selle lossi peremehe vari, kõige kohutavam kõigist lossis varitsevaist vaenlastest. Vari ei lase mitte kedagi lossist välja. Völur ja Rüütel saavad temast jagu vaid siis, kui neil on võlumõõk. Rotil õnnestub Musta Isanda Varjust mööda lipsata ainult siis, kui ta on ära söönud jõuduandva võlujuustu.



VÕLUMÕÕK on ainus relv mille ees Musta Isanda Vari taganeb. Võlumõõga abil saavad Rüütel ja Völur võitu Musta isanda varjust ning pääsevad välja.



NOOLEGA NÕIAMÄRKI saab Völur ületada ainult noolega näidatud suunas. Teistele see märk takistuseksi ole.

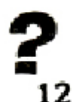


MUSTA ISANDA MÄRK tähistab ruutu, mis on neetud ja läbi pääsetav vaid Isandale endale. Siit ei saa läbi ei Rott, Rüütel ega Völur.



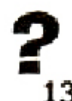
KULL Avaneb salalõks ja sa kukud läbi põranda keldrikorrusele, viirutatud ruudule.

KIRI Märkad põrandas salalõksu luuki ja astud sellest üle. Jätkad teed.



KULL Avaneb salalõks ja sa kukud läbi põranda keldrikorrusele, viirutatud ruudule.

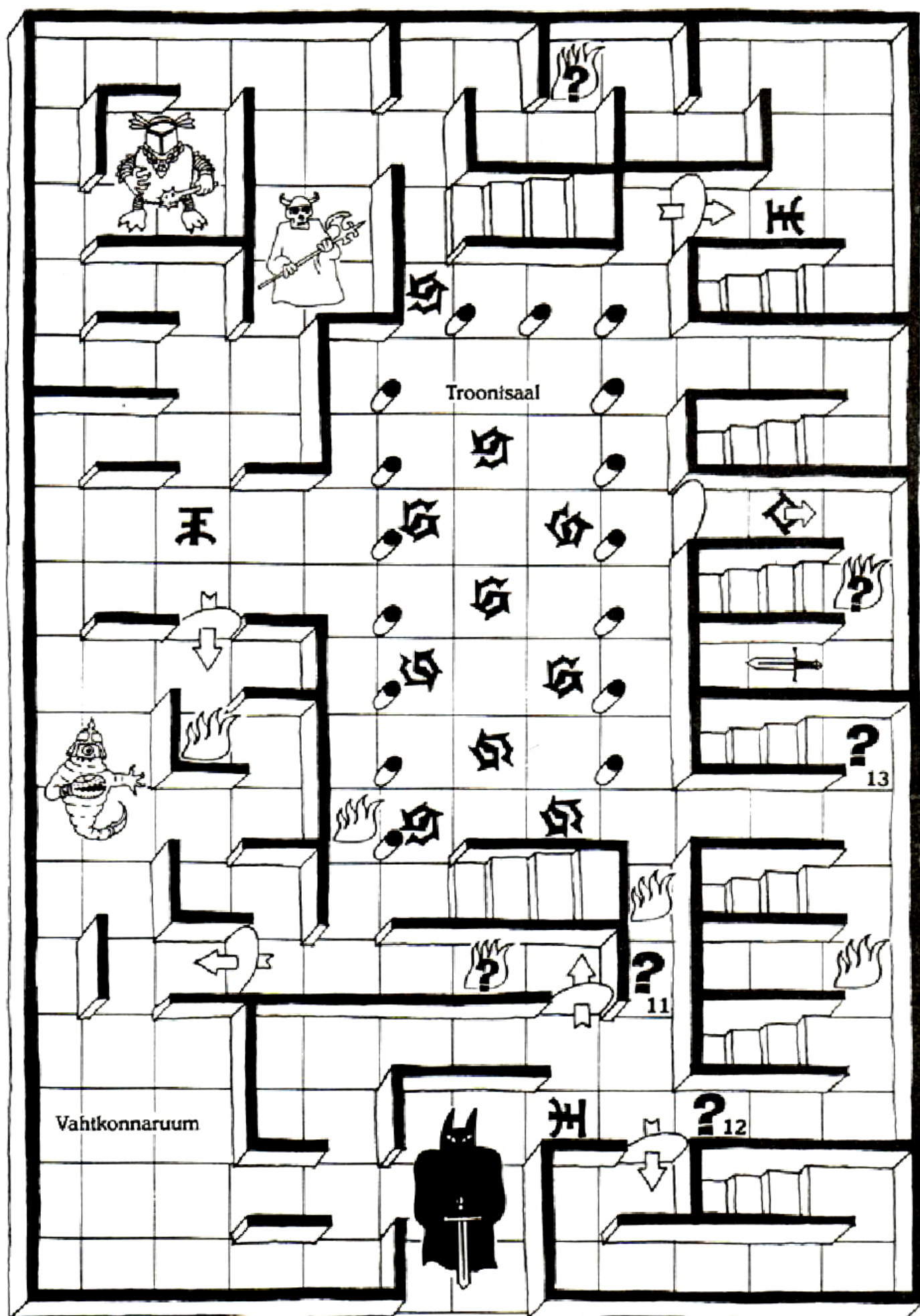
KIRI Märkad põrandas salalõksu luuki ja astud sellest üle.



KULL Rohelist tuld sähvivad valgud tõkkestavad tee. Läbipääsu pole.

KIRI Ei juhtu midagi. Jätkad teed.

ESIMENE KORRUS



Väljapääs



NÕIAMÄRK on väge täis märk, millest Võlur üle minna ei saa.



LÖKKEMÄRK tähendab tuld, millest Rott läbi ei saa.



KÜSIMÄRGIGA LÕKE on ootamatult põlema lahvatav leek. Rott viskab münti ja saab teada, kas ta jõuab läbi lipsata või mitte.



UKSED on alati lukus. Rüütel neist läbi ei saa.



ÜHES SUUNAS AVANEVAD UKSED on tähistatud noolega ja neid Rüütel saab neist läbi vaid noole suunas.

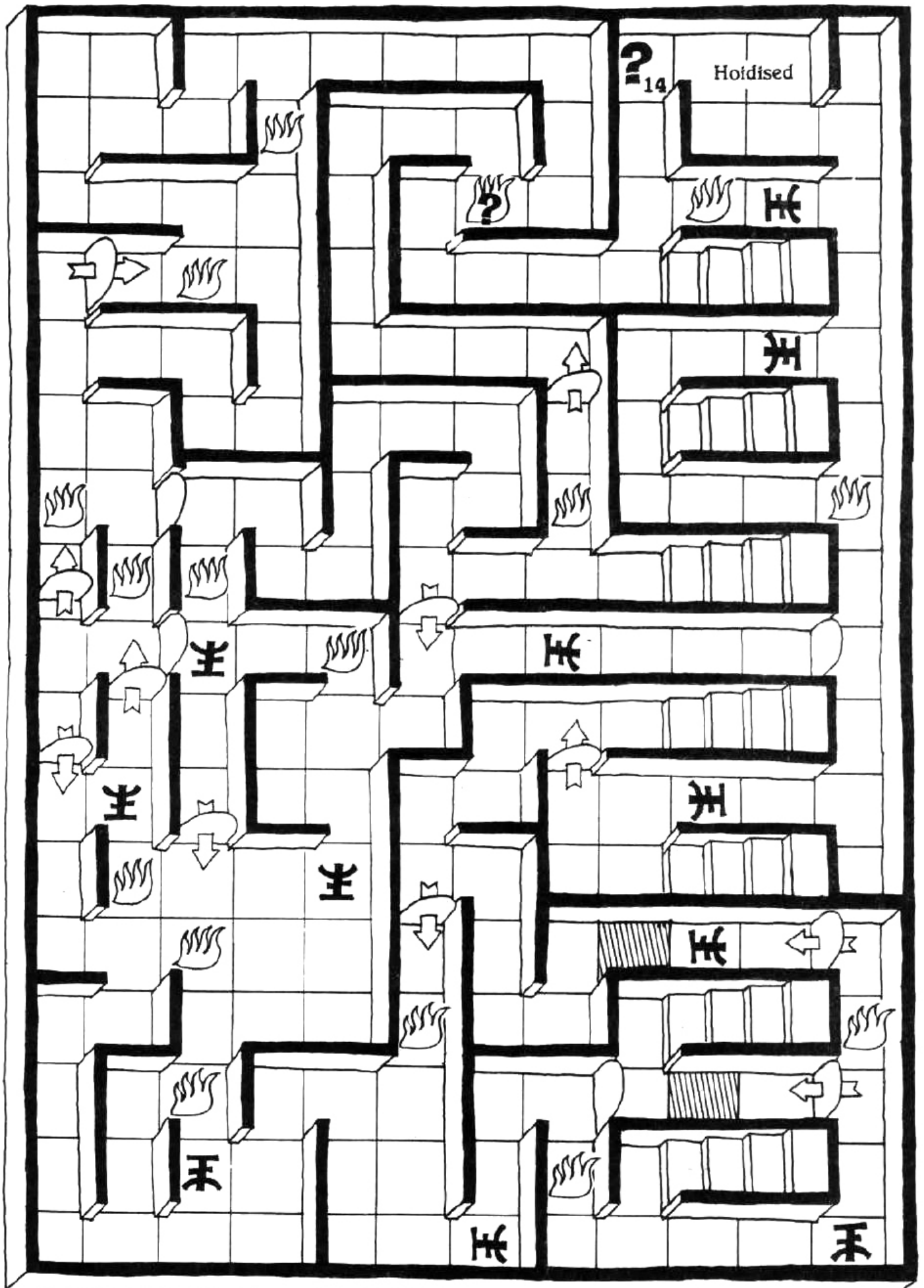


KULL Võlur näeb enda ees hõõguvat nõiamärki, ja on sunnitud tagasi pöörduma. Teisi see ei takista.

KIRI Korraaks lööb helendama nõiamärk, kuid kustub kohe. Jätka teed.

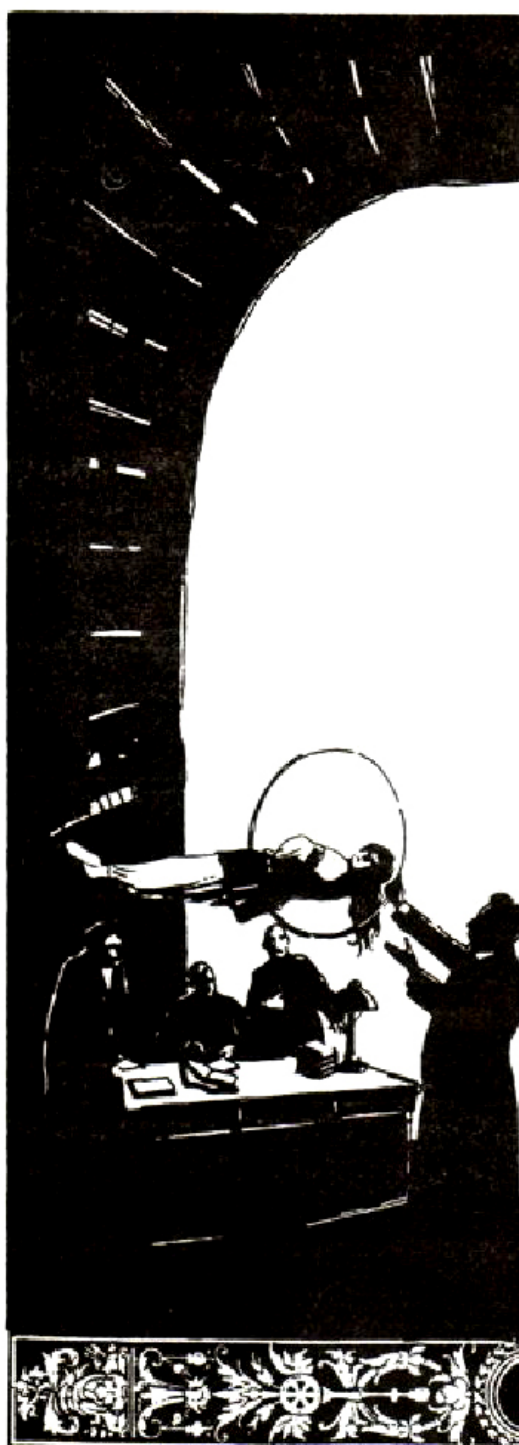


KELDRIKORRUS



**JÄRGMISENA
UUS JA VEEL HULLEM SEIKLUSMÄNG**

SALATEADUSTE AKADEEMIA



**TULE AKADEEMIA
VÄÄRIKATE
MÜÜRIDE
VAHELE! ASTU
MAAGIDE JA
NÕIATEADLASTE
SEKKA! PROOVI
JÕUDU LAHTI-
PÄASENUD
NÕIDUSTEGA!**

Keset Melkreme linna seisab
suur ja sünge hoone,
Salateaduste Akadeemia, mis
on tuntud kõikides Selle
Maailma maades. See on
kõrgem nõiakunstikool, kuhu
tulevad õppima vaid
väljavalitud, kellel on ette
näidata soovituskiri Völurite
Gildilt või kes on saanud
nimelise kutse Akadeemialt...
Sinule toob sellise kolme
pitseriga kinnitatud kutse
muustrastas, kelle saabumist
uned sulle ette kuulutavad...





**KOSMOSEROND
TULEVAD!**