# MOKOVIAN
## SALAISUUS

# Tervetuloa matkalle!

Tervetuloa fantasiamaailmaan, jonka luomisesta vastaatte te. Fantasiamaailmassa eletään aikaa, jolloi teknologia oli vielä alkeellista. Jos maailmassa on sähkölaitteita miten ne toimivat?

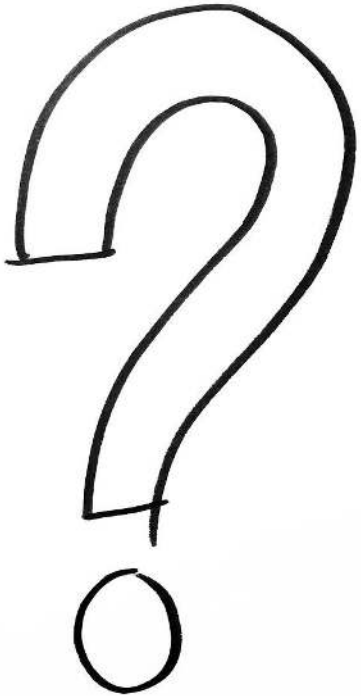
- Minkä niminen maailma on kyseessä?
- Millaisia olentoja maailmassa asustaa?
- Onko maailmassa jokin paha valloillaan?
- Mitä muuta maailmassa voisi olla?

# Mokovian salaisuus osa 1

Kotitalosi rappusille on ilmestynyt kirje. Vanha ystäväsi on lähettänyt sen kaupungista nimeltään Mokovia.  Ystäväsi kaipaa kiireellisesti apuasi. Viesti on hyvin lyhyt:

***“Ystäväni! Tarvitsen sinua ja taitojasi Mokoviassa! Sinut palkitaan ruhtinaallisesti. Tule pian!”***

Mokovian kaupunki sijaitsee keskellä autiomaata monen päivän matkan päässä kotikylästäsi. Olet kuullut kaupungista lukuisia tarinoita ja kaikki niistä eivät ole kovin mukavia. Luotat ystävääsi, joten päätät lähteä ystäväsi luo. **Rahaa sinulla ei ole tällä hetkellä lainkaan.**

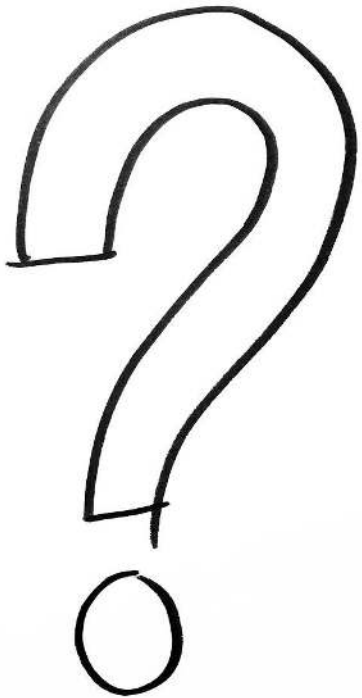


**Mukaan matkalle?**

Mitä pakkaat matkalle mukaan? Millaisia varusteita tarvitset? Millaisia vaatteita pakkaat mukaasi? Entä mitä syötävää? Tee lista tarvikkeista. Kirjoita nopeasti, sillä matkaan on lähdettävä ennen pimeää!

**10 minuuttia aikaa kirjoittaa.**

**Valmiista listasta saat 10 kultarahaa.**



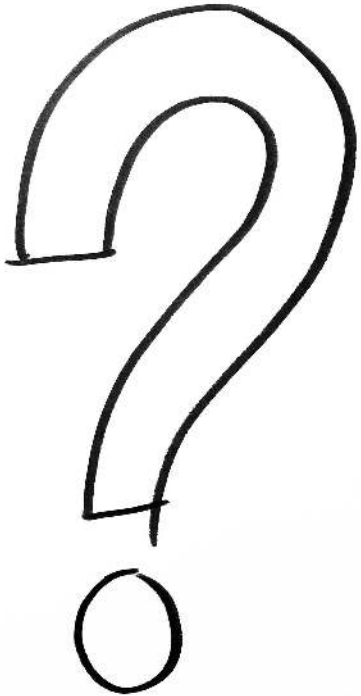
**Kirje kotiin**

Kuinka matkasi sujui? Millaisia tapahtumia matkalla sattui? Millaisia vaaroja matkalla tapahtui? Kirjoita kirje kotiväellesi.

**10 minuuttia aikaa kirjoittaa.**
Voit aloittaa vaikka näin:
***Terveisiä Mokoviasta! Matka oli...***
.

Saavut viimein Mokoviaan. Keskellä tasaista autiomaata kohoaa valtava vuori. Sen rinteellä kimaltelee auringonvalossa Mokovian tarunhohtoinen kaupunki.

Näky autiomaassa on uskomaton sillä olet elänyt pienessä kylässä koko ikäsi. Kuljet auringon paahteessa kohti vuorta. Kaupunki sen rinteellä on valtava. Se kiertyy koko vuoren ympärille.



**Valitse toinen alla olevista tehtävistä:**

Miten ja miksi kaupunki on rakennettu vuoren rinteelle? Millainen tarina kaupungin perustamiseen liittyy? **10 minuuttia aikaa kirjoittaa.**

Tiedät että kaupunkiin pääsee vain tiettyä reittiä ja tietyllä tavalla. Millä tavalla kaupunkiin pääsee? **10 minuuttia aikaa kirjoittaa.**

**10 kultarahaa valmiista tehtävistä.**

Kaupungin portille on muodostunut pitkä jono. Jono etenee verkkaisesti, mutta pian on sinun vuorosi. Portilla suurien kaupungin ovien edessä istuu vakavan näköinen vartija sulkakynä kädessään. Jotain erikoista on tapahtunut kaupungissa.

“Nimi ja kotipaikka?!” vartija kiljahtaa sinut nähdessään.

“Kaikki vierailijat kirjataan muistiin!” vartija huutaa.

“Et pääse Mokoviaan ilman näitä tietoja!” vartija komentaa ja näyttää sinulle listan kysymyksiä.

# Vierailijan tiedot

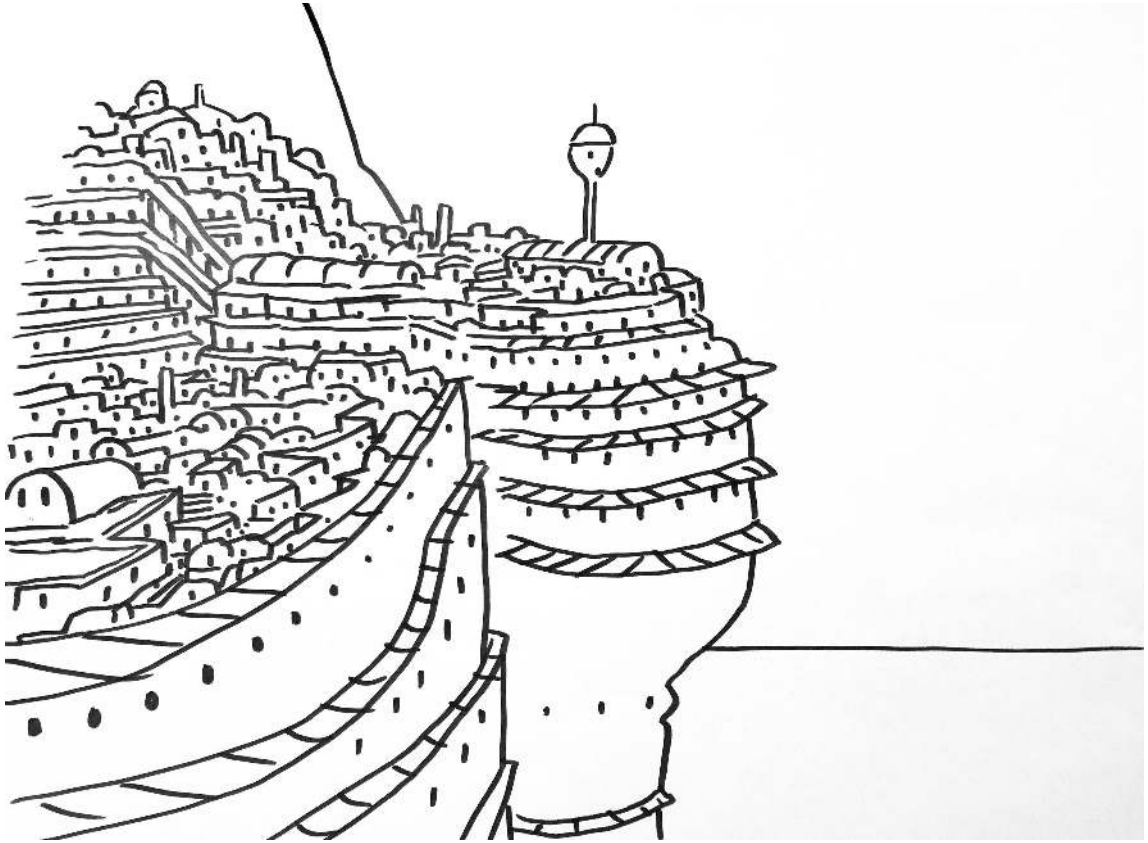
- Nimesi?
- Ikäsi?
- Ammattisi?
- Kotipaikkasi?
- Mitä pelkäät?
- Mistä pidät?

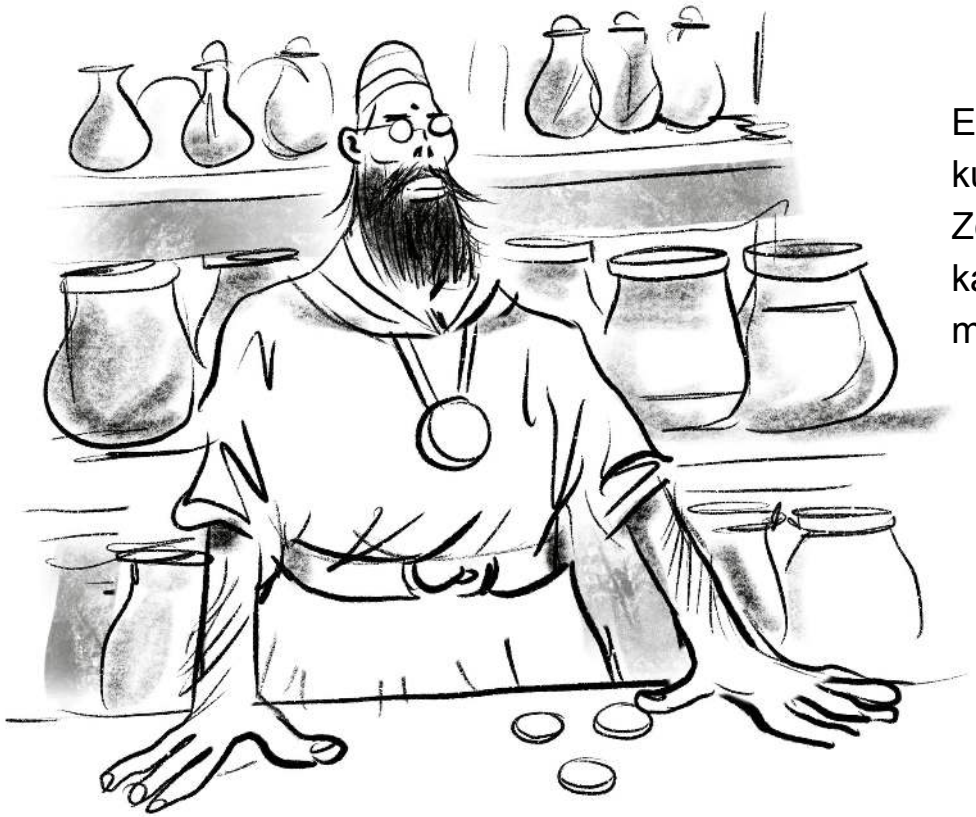
- Mikä erikoistaito sinulla on?
- Mitä asiaa sinulla on kaupunkiin?
- Näet kadulla tapahtuvan ryöstön. Mitä teet?
- Mitä kaipaat tai ikävöit kotipaikkakunnaltasi?
- Piirrä oma kuvasi

Mieti tarkkaan mitä kirjoitat kaupungin kirjaan. Älä paljasta itsestäsi sellaista minkä takia joudut ongelmiin vartijan kanssa. Salaisuuksia kannattaa pitää itsellään. **Jokainen täytetty kohta 2 kultarahaa.**

Vartija hyväksyy antamasi tiedot ja nykäisee oven vieressä olevasta vivusta. Ovi aukeaa hitaasti ja eteesi avautuu upea näkymä kaupunkiin.

Portti sulkeutuu takanasi ja laskeudut alas rappusia kaupungin vilkkaalle kauppakadulle.





Et voi uskoa tätä! Mokoviaan on avattu kuuluisan kauppiaan Zorblecin kauppa. Zorblec on kuuluisa kauppias, jonka kaupasta tuntuu löytyvän lähes tulkoon mitä tahansa.

# Zorblecin sekatavarakauppa

Voit suorittaa ostoksia kaupassa kunhan rahasi vain riittävät! Jokaisesta ostoksesta vähennä kukkarostasi kultakolikoita. Saat käyttää esineitä tarinassa ostettuasi ne.

**Aikaa ostoksille 10 min.**

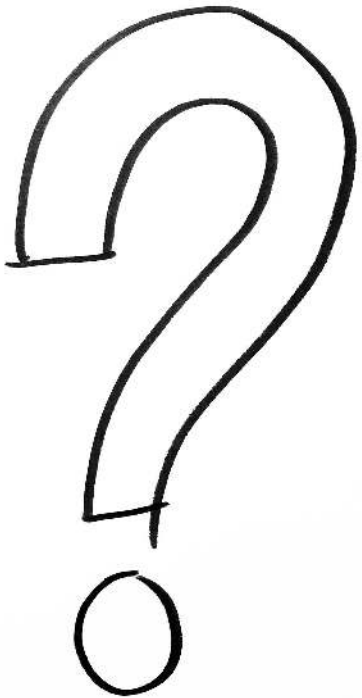
Valitse ostoksesi ja kirjoita kuvaillen minkä näköinen esine on, miltä se tuntuu, minkä niminen se on? Jokainen esine voi olla elävä tai hyvin erikoinen! Mikä sen käyttötarkoitus on? Piirrä sen kuva.

- **Edullinen ase** 2 kultarahaa
- **Kirottu esine** 10 kultarahaa
- **Salainen kartta** Mokovian kristallivankilaan 20 kultarahaa
- **Lumottu esine** 2 kultarahaa
- **Erikoinen matkaeväs** 1 kultaraha
- **Paikallinen turistiesine** 1 kultaraha
- **Mokovian kartta** 5 kultarahaa
- Jokin esine on **yllättävän halpa** ja **erikoinen** 5 kultarahaa
- **Jotain hyvin vanhaa** 20 kultarahaa
- **Uudet vaatteet** 10 kultarahaa
- **Lemmikki** 10 kultarahaa

Kaupungissa on erikoinen tunnelma. Joka kadunkulmassa parveilee vartijoita, jotka selvästi etsivät jotain.

Asukkaat ovat kiireisen näköisiä ja vilkuilevat sinua uteliaana. Vieraan tunnistaa helposti. Mokovian ahtailla kaduilla sinua kävelee, luikertelee ja lentää vastaa mitä erikoisempia kaupungin asukkaita.

Näet ystäväsi kadunkulmassa!



Kerro millainen ystäväsi on.

- Missä olette tutustuneet?
- Minkä näköinen hän on?
- Millainen hänen perheensä on?
- Mistä hän on kotoisin?
- Mitä hän tekee?
- Mistä hän pitää?

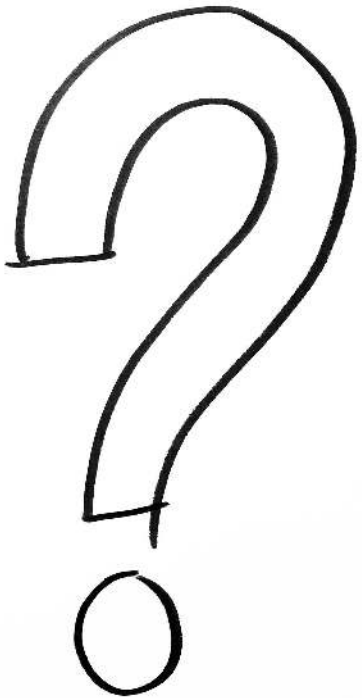
**5 minuuttia aikaa kirjoittaa.**

Voit myös piirtää hänen kuvansa.
**Jokaisesta asiasta 5 kultarahaa (jos kirjoitettu virkkeenä).**

Näet ystäväsi kadunkulmassa pälyilemässä sinun suuntaasi. Onpa mukava nähdä häntä pitkän ajan jälkeen! Ojennat kätesi, mutta ystäväsi pudistaa hädissään päätään. Hän pujahtaa sivukujalle ja viittoo sinua seuraamaan häntä.

“Meidän on toimittava nopeasti”, ystäväsi kuiskaa. Hän on selvästi hädissään. Hän ojentaa sinulle paperipalan ja ennen kuin ehdit sanoa mitään hän on kadonnut takaisin kadun vilinän sekaan.

Paperipalassa on hätäisesti kirjoitettu viesti:
**“Vanhan kaupungin Kiertotie. Ovi on auki.”**



Vanha kaupunki sijaitsee vuoren eteläpuolella. Miten ihmeessä pääset sinne ennen pimeää?

Kadulla huomaat miten kaupungissa pääsee liikkumaan kaupunginosasta toiseen.

Mokoviassa liikkuminen kaupunginosien välillä on hyvin erikoista. Suunnittele miten se tapahtuu.

Piirrä ja kirjoita ratkaisusi. **Aikaa 5 minuuttia. Kuvasta ja selityksestä 5 kultarahaa.**

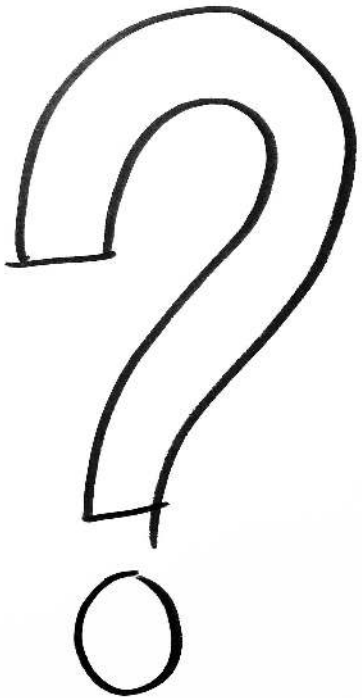
Vanha kaupunki on nimensä mukainen paikka. Kaupungin historia on tuhatvuotinen ja se huokuu jokaisesta rakennuksesta.

Vanhan kaupungin portti on suljettu. Sen edessä seisoo tuiman näköinen vartija.

Vartija ei suostu päästämään sinua sisään.

“Sisään pääsevät vain Mokovialaiset!”

“Todista minulle että olet paikallinen niin avaan portin!” vartija ärjyy.

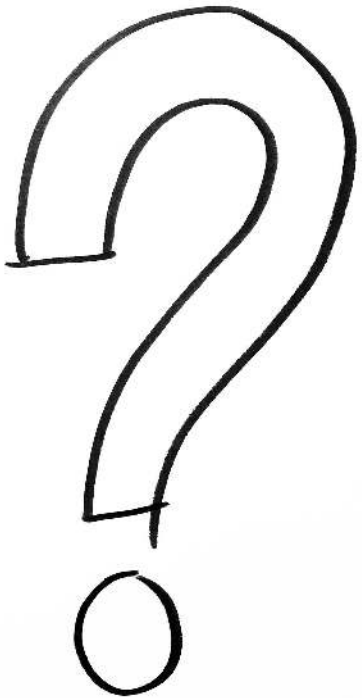


Mokovialaiset rakastavat tarinoita omasta kaupungistaan. Paikalliset taitavat kymmeniä erilaisia tarinoita Mokoviasta. Muistat lukeneesi niitä koulussa. Vartija varmasti avaa portin jos kerrot hänelle tarinan Mokoviasta.

Minkä tarinan sinä muistat? Valitse aihe tai keksi itse.

- Mokovian örkkikapina
- Mokovian piiritys
- Vanhan kaupungin kummitusprinsessa
- Kaupungin vanhin lohikäärme
- Kaupungin tornin salaisuus
- Viemäreissä asuva hirviö
- Vuoren sisällä asuva lohikäärme
- Suuri lentoalusonnettomuus
- Teleporttaushanskojen syntytarina

Kirjoita lyhyt tarina vihkoosi. **Aikaa kirjoittamiseen on 10 minuuttia. 20 kultarahaa valmiista tarinasta.**



Vartija kuuntelee tarinaasi. Hän hymyilee ja avaa sinulle portin. Kuljet portista sisään vanhaan kaupunkiin. Kadut ovat sokkelomaiset ja hukkaat suuntavaistosi välittömästi.

Onneksi sinulla on mukana kartta!

Piirtäkää parin kanssa yhdessä millainen vanhan kaupungin kartta on ja nimeä paikkoja kartalle.

Missä Kiertotie sijaitsee? Piirrä reitti vanhan kaupungin portilta Kiertotielle. Millaisia paikannimiä kaupungissa on? Millaisia paikkoja kaupungista löytyy? Millaisia aarteita kartalla on? Millaisia vaaroja se näyttää?

**Aikaa piirtämiseen 10 minuuttia. Kartasta 10 kultarahaa.**

Löydät vihdoin Kiertotien! Kiertotiellä on vain yksi ränsistynyt talo, jonka ovi on raollaan. Koputat oveen. Sisältä pimeästä huoneesta kuuluu vaimea ääni:

“Sisään.”

Kuljet kynnyksen yli ja samassa sinun käsivarsiisi tarttuu haarniskoidut kourat. Kädet painavat sinut maahan vasten kylmää kivistä lattiaa.

“Riittää!”

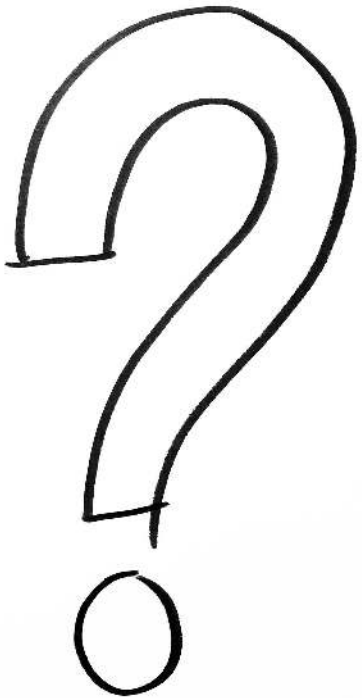
Huoneeseen syttyy soihtu ja näet pöydän ääressä miehen.

“Päästäkää hänet”, mies komentaa. Nouset maasta ja kävelet miehen luo.

“Tervetuloa päämajaamme. Olen kuullut ystävältäsi että sinuun voi luottaa.”

“Minä johdan vastarintaliikettä. Nimeni on Bartond”, mies kertoo.

“Tarvitsen apuasi. Olen kuullut sinusta paljon hyvää ystävältäsi. Tarvitsen taitojasi, jotta voimme syöstä kaupunkia hallitsevan pormestarin vallasta. Kaupunkia johdetaan häikäilemättömästi ja minä olen kansan tahto!” Bartond heristää nyrkkiään ilmaan.



“Tarinan mukaan kaupungin alla syvällä vuoren uumenissa lepää lohikäärme. Tiedän että tarina on totta. Olen nähnyt sen hirviön omin silmin. Se kuka hallitsee lohikäärmettä hallitsee kaupunkia” Bartond kertoo voitonriemuisena.

Bartond tarvitsee siis lohikäärmeen, joiden kouluttamisesta sinulla on kokemusta. Bartond tarvitsee sinulta käsitekartan lohikäärmeestä.

**Kirjaa käsitekarttaasi:**

- Miten lohikäärmeen saa heräämään?
- Mitä lohikäärme syö?
- Miten lohikäärmettä ohjataan?
- Missä lohikäärme elää?
- Miten lohikäärmeen voi tuhota?
- Millaisia muita asioita voit kertoa siitä?

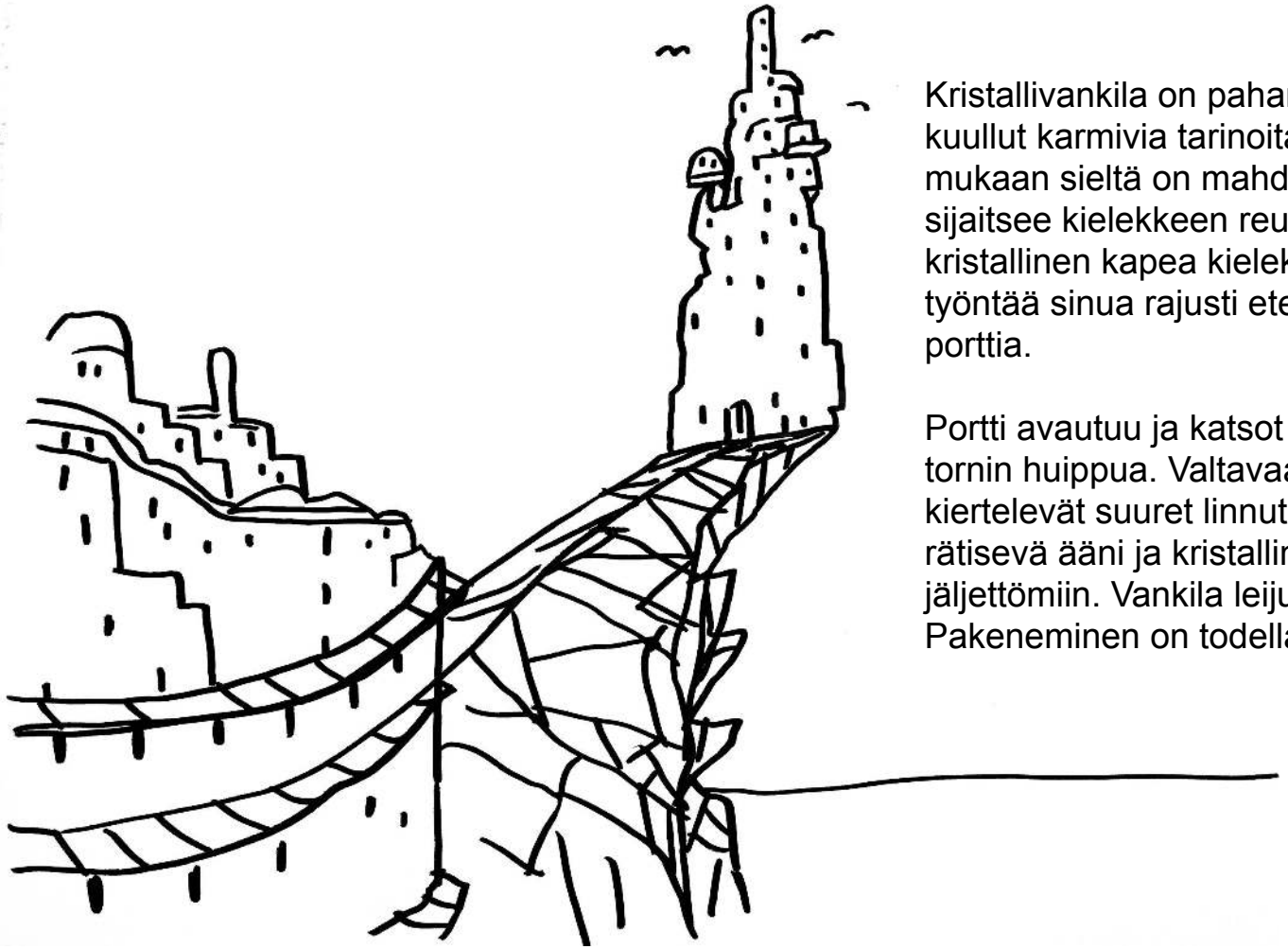
**Aikaa kirjoittamiseen: 10 minuuttia.**

Kirjoitat Bartondin pöydän ääressä tietosi paperille lohikäärmeistä. Kun näytät hänelle mitä olet kirjoittanut, hän virnistää sinulle häijysti. Tajuat siinä hetkessä että sinua on huijattu. Ei kaupunkia uhkaa pormestarin hirmuhallinto, vaan itse Bartond. Kaupungin vartiointia on tietysti tehostettu hänen takiaan.

“Kiitos avusta! Näillä tiedoilla saan lohikäärmeen hallintaani! Vartijat!” Bartond karjuu.

Sisään ryntää tusina raskaasti aseistettua vartijaa, jotka piirittävät sinut ja kantavat sinut kohti ovea.

“Kohti Kristallivankilaa!” Bartond määrää nauraen.



Kristallivankila on pahamaineinen paikka. Olet kuullut karmivia tarinoita siitä ja kuulemasi mukaan sieltä on mahdotonta paeta. Vankila sijaitsee kielekkeen reunalla. Sinne johtaa kristallinen kapea kieleke. Kaksi vartijaa työntää sinua rajusti eteenpäin kohti vankilan porttia.

Portti avautuu ja katsot ylöspäin kohti vankilan tornin huippua. Valtavaa mustaa tornia kiertelevät suuret linnut. Takaasi kuuluu rätisevä ääni ja kristallinen kieleke katoaa jäljettömiin. Vankila leijuu ilmassa! Pakeneminen on todella mahdotonta!

Vankila on sisäpuolelta vielä karmeampi kuin ulkoa!

Kuvaile:

- Miltä vankilassa näyttää?
- Tuoksuu?
- Miltä siellä kuulostaa?

**Aikaa 10 minuuttia kirjoittaa ja piirtää.**

Vartijat raahaavat sinut kohti vapaana olevaa selliä. Kaikki varusteesi kerätään sinulta pois säkkiin. Vartijat näyttävät tyytyväisiltä punnitessaan kolikkopussiasi käsissään.

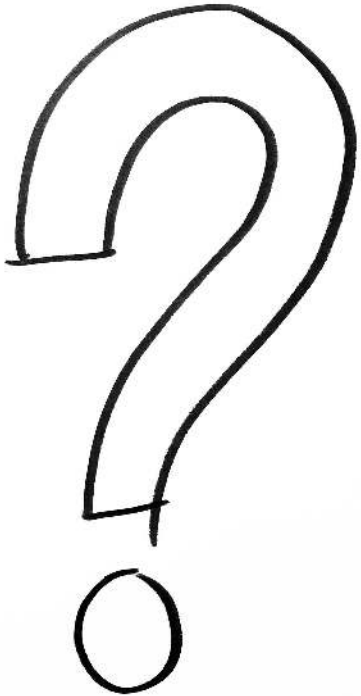
Ovi paiskautuu kiinni takanasi ja vilkaiset miltä uusi kotisi näyttää. Selli on karu, kylmä ja kostea paikka. Pieni olkipeti nurkassa on ilmeisesti sänkysi. Istut pedille epätoivoisena. Tähänkö matkasi päättyy?

Kuulet käytävästä hyräilyä. Sellisi edessä käytävää eteenpäin tanssahtelee vartija. Vartija huomaa katseesi ja pysähtyy välittömästi paikoilleen. Hän on selvästi nolostunut kun huomasit hänet.

“Pidän laulamisesta”, vartija kuiskaa ja hymyilee sinulle.

Olet häkeltynyt. Miten näin kamalassa paikassa voi olla noin mukavan oloinen vartija? Huomaat hänen vyöllään ruosteisen avaimen. Miten ihmeessä voisit saada sen?

Vartija jatkaa matkaa taas laulaen ja tanssahdellen.



Yön aikana keksit sen! Jos kirjoitat runon tai laulun vartijalle hän voisi palkkioksi myöntyä auttamaan sinua pakenemisessa. Muutakaan mahdollisuutta ei ole joten päätät yrittää!

**Kirjoita** kuusi hassua sanaa ja keksi niille riimiparit. Valitse parhaimmat riimiparit ja kirjoita niiden avulla laulusi tai runosi sanat.

Aamulla vartijan tehdessä kierrostaan alat esittämään teostasi.

Vartija ihastuu teokseesi!
“En ole koskaan ennen kuullut mitään noin kaunista” vartija kertoo liikuttuneena.

Hän lähestyy sellisi kaltereita ja kumartuu eteenpäin. Vartija kuiskaa:

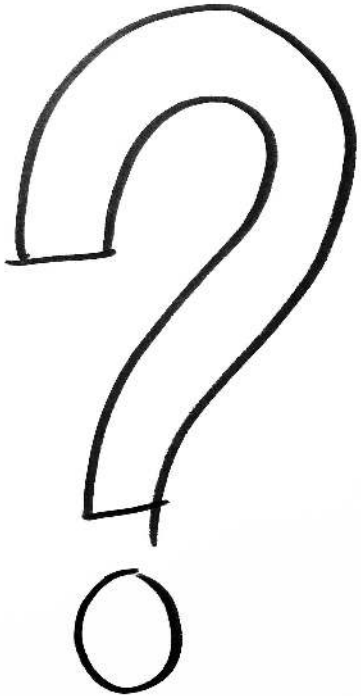
“Kukaan ei ole koskaan tehnyt minulle mitään tällaista. Ei koskaan.”

Vartija esittelee itsensä. Hänen nimensä on Zork. Kerrot Zorkille Bartondista ja hänen suunnitelmastaan. Kerrot että kaupunki pitää pelastaa. Zork näyttää miettivän kuulemaansa.

“Uskon sinua ja haluan auttaa sinua. Kun keksit miten pääset täältä pois autan sinua pakenemaan. Haluan itsekin täältä pois tämä on kamala paikka” Zork sanoo päättäväisesti.

**Pakosuunnitelmaasi varten olet tehnyt muutamia havaintoja, joista saattaisi olla hyötyä suunnitelmaa laatiessa. Voit valita yhden tai useamman havaintosi ja käyttää sitä apuna suunnitelman teossa:**

- Kun sinua kävelytettiin selliin näit jotain mikä auttaa sinua pakenemaan.
- Miten saat vartijoiden huomion muualle silloin kun poistut sellistäsi?
- Tiedät Zorkista ja hänen rodustaan jotain jonka avulla pääset pakenemaan.
- Vankila leijuu ilmassa kaukana maan pinnasta. Sinulla on kuitenkin mukanasi jokin esine joka auttaa sinua pakenemaan.
- Olet nähnyt vankilan käytävillä jotain mikä auttaa sinua pakenemaan.
- Sellissäsi on jotain jonka avulla pääset pakenemaan.
- **Miten ja mistä saat tavarasi ja rahasi takaisin?**



**Mitä teet ensin?**

- Avaat oven?
- Naamioidut?
- Huudat apua?

**Miten pääset vuorelle takaisin?**

- Onko vartijoilla jokin keino matkustaa kaupunkiin?
- Saatko kristallisillan “päälle” jostain?
- Onko sinulla esine joka auttaa sinua pääsemäään vuorelle?

**Mistä saat tavarasi takaisin?**

- Vartioiden huoneesta?
- Miten pääset sisään?

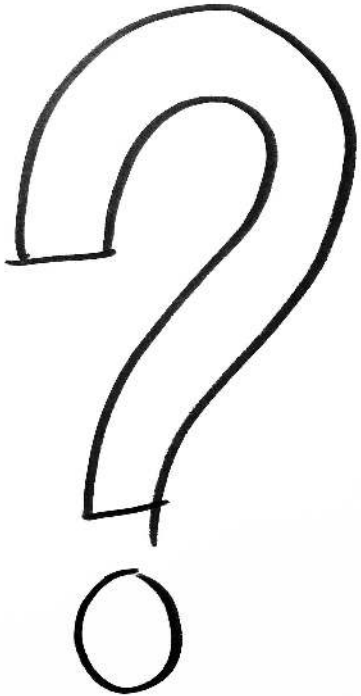
Näytät valmista suunnitelmaasi Zorkille, jonka mielestä se on täydellinen. Zork ottaa avaimen vyöltään ja avaa sellisi. On aika paeta.

Toteutat suunnitelmasi, mutta juuri kun olette pääsemässä ulos vankilasta takaasi kuuluu huuto: “Seis!”

Käytävässä seisoo Zorkin päälikkö.

“Mitä olet tekemässä Zork?!” päälikkö huutaa uhkaavasti.

Sinulla on pieni hetki aikaa keksiä täydellinen valhe



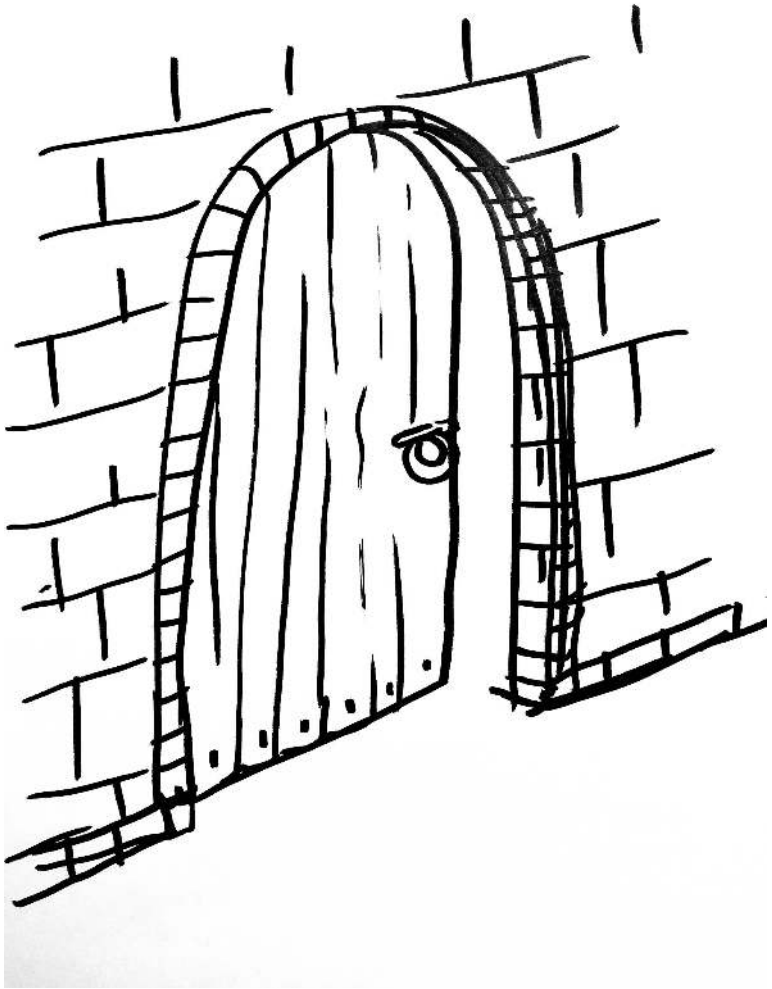
Sinulla on pieni hetki aikaa keksiä täydellinen valhe, jolla pääsette jatkamaan pakoanne.

Kirjoita vakuuttavasti miksi Zork on vapauttanut sinut sellistäsi. **Aikaa sinulla on kirjoittamiseen 5 minuuttia.**

**Apuvinkkejä:**

- Olet sairastunut ja…
- Tiedät jotain…
- Zork vie sinua…
- Olet menossa...

**Täydellisestä valheesta 10 kultarahaa.**



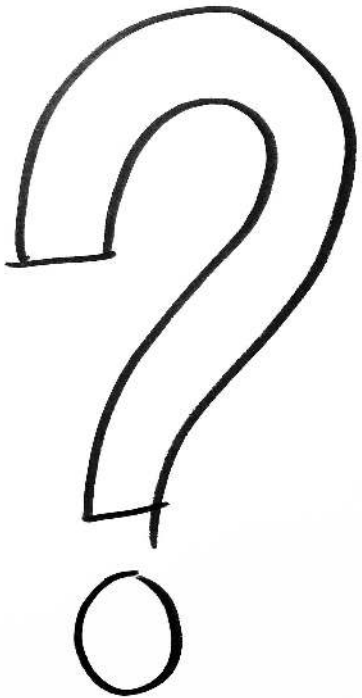
Päällikkö kuuntelee selitystä vihaisena oloisena. Hetken oltuaan hiljaa päällikkö nyökkää hyväksyvästi päätään. Hän kääntyy kannoillaan ympäri ja jatkaa kierrostaan selliosastolla.

Henkäiset syvään ja jatkatte matkaanne kohti vapautta. Toteutatte suunnitelman loppuun ja olette vapaita.

Bartond on pysäytettävä. Todennäköisesti hän on jo matkalla kohti lohikäärmeen lepopaikkaa. Nyt vain pitäisi tietää missä se on. Zork katsoo sinua oudosti.

“Kuule, tarina lohikäärmeestä vuoren sisällä on kaikkien tuntema tarina. Katsos tuota seinämaalausta” Zork sanoo ja kääntyy osoittamaan talon seinään maalattua maalausta. Maali on alkanut rapista seinästä, mutta maalauksesta saa vielä hyvin selvää. Siinä kuvataan Mokovian kaupungin poikkileikkaus. Se on kartta vuoren sisälle!

“Näitä on kaikkialla, mutta ei kukaan ole uskonut  niitä todellisiksi. Se on ollut vain tarina.” Zork kertoo.



Vuoren poikkileikkauspiirros. Piirrä miltä vuori näyttää sisältä päin.

- Miten vuoren sisään pääsee?
- Millainen reitti vuoren sisällä kulkee?

Vuoren sisällä on lukuisia ansoja matkan varrella ennen lohikäärmeen kammiota.

- Millaisia ansoja vuoren sisällä on? Miten niistä selviää?
- Millaisessa kammiossa lohikäärme on? Miten otus pääsee sieltä pois?

**Mitä esineitä, asioita, varusteita tarvitsette että selviätte matkasta, ansoista yms.?**

Kirjoita ratkaisusi omaan kuvaasi. **20 kultarahaa.**

Matkaatte kohti Zorblecin kauppaan vielä tekemään viimeiset ostokset.

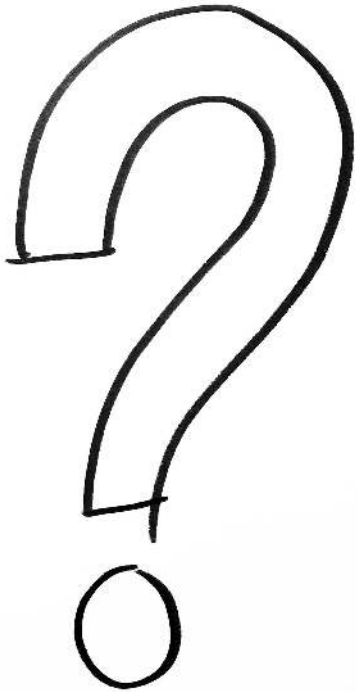
Valmistaudutte Zorkin kanssa matkaan vuoren sisään. Tarvitsette varusteita matkaa ja jotain millä voit voittaa Bartondin ja lohikäärmeen.  Sinä tiedät miten lohikäärme kukistetaan.

**Tarvitset viisi asiaa/ esinettä tai ainesosaa.**

# Zorblecin sekatavarakauppa

**Aikaa ostoksille 15 min.** Valitse ostoksesi ja kirjoita kuvaillen minkä näköinen esine on, miltä se tuntuu, minkä niminen se on? Jokainen esine voi olla elävä tai hyvin erikoinen! Mikä sen käyttötarkoitus on? Piirrä sen kuva.

- **Edullinen ase** 2 kultarahaa
- **Kirottu esine** 10 kultarahaa
- **Salainen kartta** Mokovian kristallivankilaan 20 kultarahaa
- **Lumottu esine** 2 kultarahaa
- **Erikoinen matkaeväs** 1 kultaraha
- **Paikallinen turistiesine** 1 kultaraha
- **Mokovian kartta** 5 kultarahaa
- Jokin esine on **yllättävän halpa** ja **erikoinen** 5 kultarahaa
- **Jotain hyvin vanhaa** 20 kultarahaa
- **Uudet vaatteet** 10 kultarahaa
- **Lemmikki** 10 kultarahaa

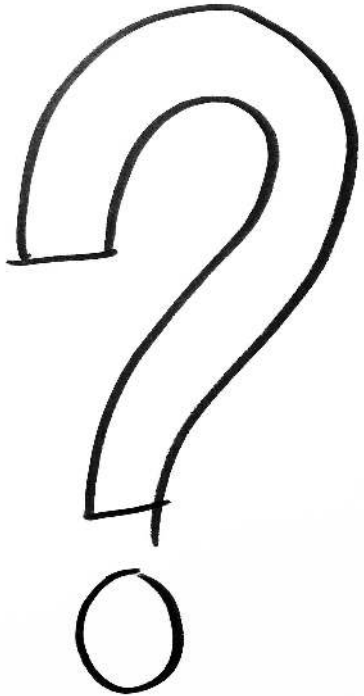


Olette vuoren sisäänkäynnin kohdalla. Kirjoita:

- Millainen paikka on? Kuvaile missä olette.
- Kerro mitä näet, kuulet, haistat.
- Miltä sinusta tuntuu?
- Miltä Zork vaikuttaa? Pelottaako häntä?
- Miten saatte sisäänkäynnin auki?
- Millainen käytävä tai tunneli aukeaa oven takaa? Miten siellä näkee mitään?

Kirjoita matkastanne vuoren sisällä. Millaisia ansoja tai vaaroja kohtaatte? Päädyt lopulta lohikäärmeen kammioon.

**10 minuuttia aikaa kirjoittaa**

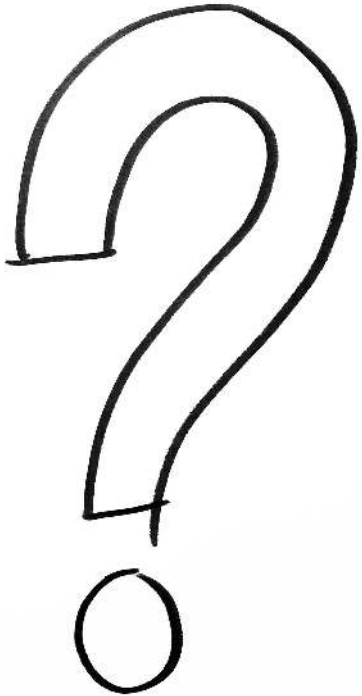


Kuulette edessänne vaimeaa ääntä. Ääni voimistuu mitä lähemmäs kuljette. Äkkiä edessänne näette suuren kammion. Lohikäärmeen kammio!

**Piirrä ja kirjoita** miltä tila näyttää, jossa lohikäärme majailee.

Millainen kammio on? Kuvaile mitä näet, kuulet, ja haistat. Miltä sinusta tuntuu?

**10 minuuttia aikaa kirjoittaa.**



Näet pitkälle etäällä ystäväsi makaavan maassa. Hänen suunsa ja kätensä on sidottu. Bartond seisoo hänen vierellään ja pitelee kädessään tekemääsi ohjetta. **Mitä nyt?**

**Tarvitset suunnitelman.** Miten tietosi vuoren sisältä ja siitä miten lohikäärme tuhotaan voisi auttaa sinua? Miten lohikäärme tuhotaan? Mitä muuta sille voisi tehdä?

Laadi suunnitelma sinulle ja Zorkille miten toimitte.

Mutta muista: **Zork ei osaa lukea ja hänen kuulonsa on mystisesti kadonnut kun pääsitte vuoren sisään.**

**10 minuuttia aikaa laatia suunnitelma**

Esittelet Zorkille suunnitelmasi. Samassa tunnet piston alaselässäsi. “Eteenpäin! Kohti herra Bartondia!” kova ääni komentaa sinua. Bartondin vartijat ovat piirittäneet teidät. Vartijat ohjaavat teidät Bartrondin eteen.

”Tervetuloa! Ehditte juuri sopivasti näkemään voittoni!” Bartond julistaa. Kaikki vaikuttaa hyvin epätoivoiselta. Toivo taitaa olla menetetty. Samassa vartijat ympärilläsi kaatuvat maahan Zorkin salamannopeiden iskujen voimasta.

“Pakene! Toteuta suunnitelmasi!” Zork huutaa samalla kun vartijat lähestyvät häntä keihäät ojossa. **Nyt on aika toteuttaa suunnitelmasi!**

**Miten tarina päättyy? Vastaa kirjoittaessasi seuraaviin kysymyksiin:**

- Kirjoita miten suunnitelmasi etenee.
- Ehtiikö Bartond herättää lohikäärmeen ohjeittesi avulla?
- Oletko kirjoittanut niihin ohjeisiin jonkin epäkohdan tahallasi?
- Käytätkö apunasi jotain ostamaasi esinettä
- Pystytkö estämään lohikäärmeen hyökkäyksen kaupunkiin?
- Vapautatko ystäväsi? Entä Zork?
- Mitä Bartondille tapahtui?
- Kirjoita tarinalle onnellinen loppu.
- Lopeta tarinasi siihnen, että palaat rikkaana henkilönä takaisin kotikylääsi.

Jos olet valmis voit verrata osia Mokovian salaisuudesta kaverisi kanssa.