



Internet-osoitteessamme
www.savannah.dk voit englan-
niksi lukea lisää Donista,
Katista ja Elmeristä. Ja tie-
tenkin myös Tanelista ja hänen
ongelmistaan kahelin Tuima-
sedän kanssa.

Saat kuulla myös muista
Tanelista ja hänen taikurise-
dästään kertovista seikkailu-
peleistä: 'Taikuri Tuima ja
Vilustunut kummitus' ja 'Taik-
uri Tuima ja Lippisluurangot'.

Kerroimme myös meidän
seuraavasta pelistämme.



S A V A N N A H
www.savannah.dk

Taikuri Tuima



Tarina, laulut ja pelit

Savannah esittelee!

Bellinin Bikinit



Tervetuloa uuteen mielpuoliseen seikkailuun Donhiiren, Elmeri-koiran, Kati Kärpäsen, Taneli-pojan ja hänen salaperäisen setänsä, Taikuri Tuima Bellinin kanssa.

Bellinin bikinit - seikkailussa lähdet Tanelin ja hänen perheensä kanssa unelma-

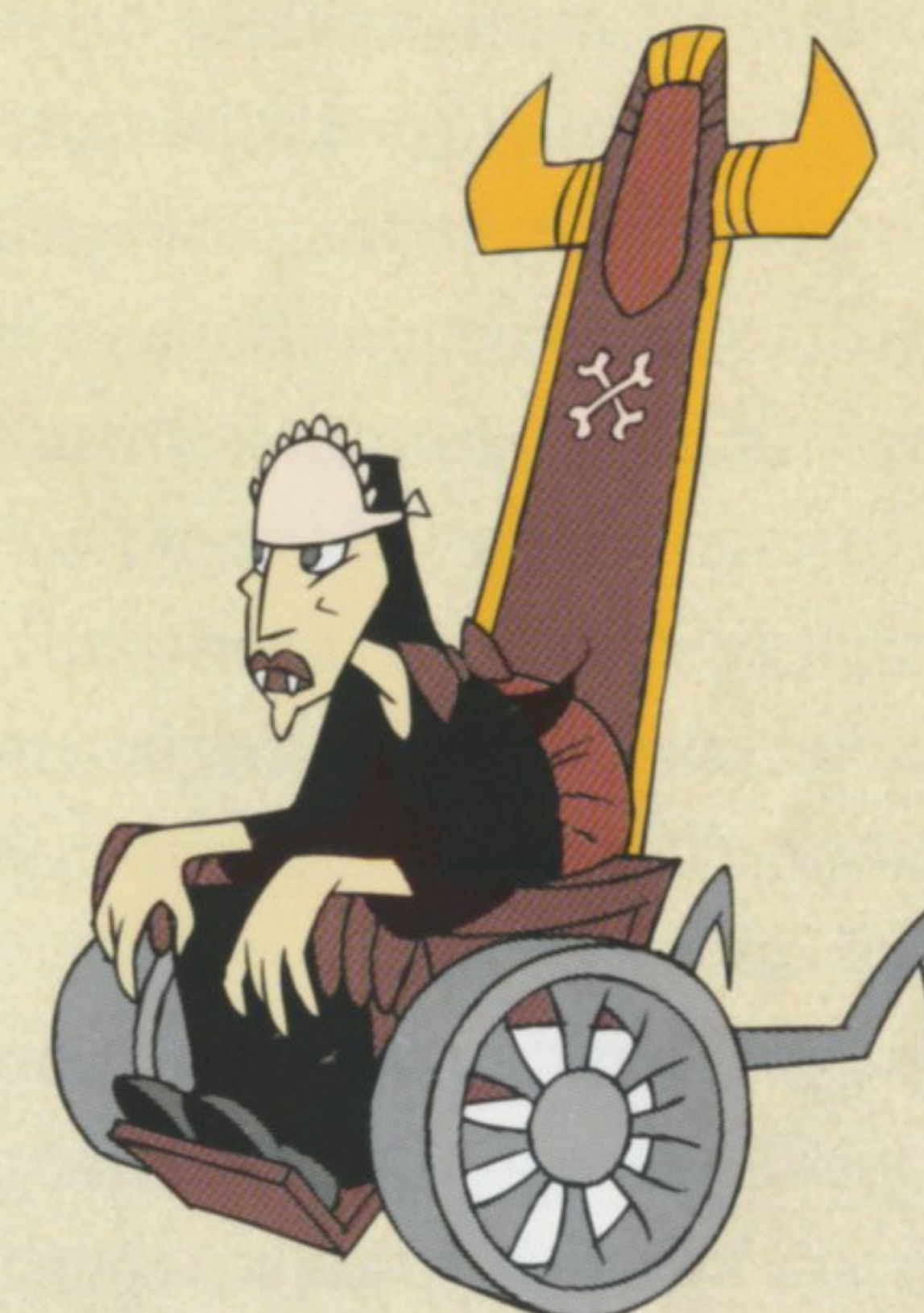
lomalle eksoottiseen Rentolandiaan. Siellä sinun tulee Tanelin ja eläinten kanssa sekoittaa Tuiman salakavalat suunnitelmat päästä käsiksi maagiseen taika-kaavaan.

Vanhasta taika- ja noituuskirjasta Tuima Bellini on lukenut taika-kaavasta, joka tekisi hänestä maailman mahtavimman taikurin. Päästäkseen käsiksi tähän kaavaan hänen tulee kuun loisteessa hieroa kiveä vasten Rentolandian meressä pestyä liilaväristä kangaspalaa. Ongelmana on, että liila on kielletty väri Rentolandia. Tuima päättää siis loman varjolla salakuljettaa maahan liilavärisiä vaatteita. Hän täyttää matkalaukkunsa liilavärisillä vaatteilla, ja kutsuu Tanelin ja hänen vanhempansa lomamatkalle Rentolandiaan.

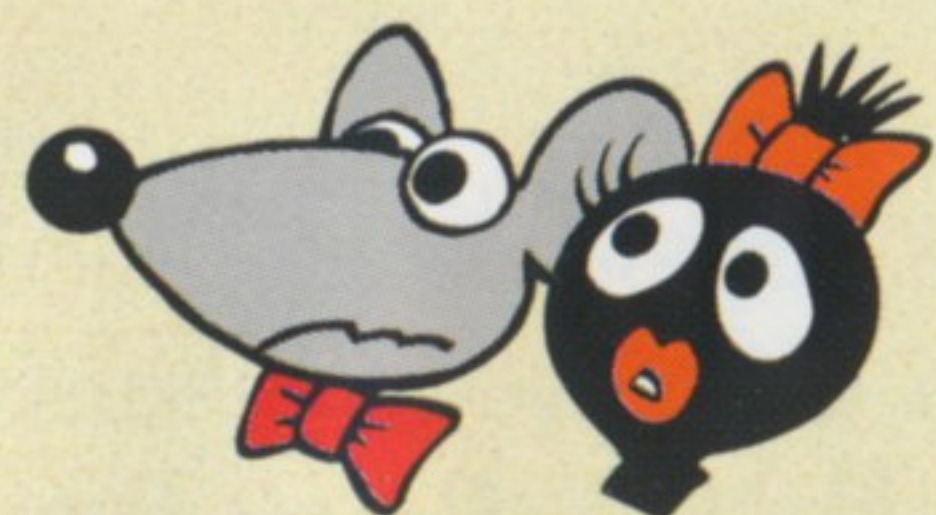
Sinun avullasi Taneli onnistuu saamaan Elmeri-koiran, Donhiiren ja Kati Kärpäsen matkalaukkuun. Se osoittautuu hyväksi ideaksi, sillä Rentolandia on hirveä paikka ja unelmalomasta onkin tulossa painajainen. Heidän hotellinsa on kammostava, ja sitä johtaa epämiellyttävän yläpurenan omaava nainen. Palvelu on velttoa, melkein zombimaista, ja ruokalistalla on pelkkää koiranpöperöä...

Kun Bellinin matkalaukku vaihtuu lentokentällä, ainoa liilavärinen vaate koko Rentolandia on Tanelin äidin uudet bikinit. Nyt sinun tulee, joko Donina, Elmerinä tai Katina, auttaa Tanelia, jottei Bellini pääsisi käsiksi liiloihin bikineihin. Vauhdikas jahti vie sinut hotellin iljettävään keittiöön, salaiseen kellariin, tiheään sademetsään, hylättyihin kaivoskuiluihin, synkkiin labyrinthteihin ja lopulta Kapteeni Nemon ihmeelliseen vedenalaiseseen valtakuntaan. Matkan varrella sinulla on mahdollisuus

tutustua Rentolandian merkilliseen väestöön, esim.: ve-sikauhaiseen vampyyriin, Herra ja Rouva Ihme!susiin, hellyydenkipeään merikäärmeeseen, leikkisiin meren-neitoihin, lahopäisiin lepakoihin, voodoo-nukkeihin, stressaantuneeseen mustekalaan, sukellushulluun Nemoon ja moniin, moniin muihin. Tarinan lopulliset käänteet ja jopa



tarinan loppuratkaisut ovat sinun aikaansaannostasi.



Ohjeita aikuisille

Kuten kaksi edeltäjäänsä, *Taikuri Tuima ja Vilustunut kummitus* sekä *Taikuri Tuima ja Lippisluurangot*, on *Bellinin bikinit* interaktiivinen kertomus. Siis kertomus, jonka pääpiirteet ovat aina samat, mutta jossa pelaaja itse päättää jokaisen pelin yksittäiset käänteet. Näin tarinan kehittyessä voi olla itse mukana. Monien vaihtoehtojen ja sivujuonien ansiosta yksikään peli ei ole toisen kaltainen, vaan yksittäisen pelaajan valinnat muokkaavat peliä ratkaisevasti.

Varsinaisten tapahtumien joukkoon on punottu monia pikkupelejä. Jotkut peleistä vaatii hiiren ja näppäimistön käsittelytaitoa, toiset taas harkintaa ja mielikuvitusta.

Useimmat pikkupelit sovittavat automaattisesti tasonsa pelaajan menestyksen mukaan. Siis riippumatta siitä oletko 4 tai 11 (tai vaikkapa 62) pelit ovat sinulle haastavia – muttei kuitenkaan liian vaikeita. Lue lisää pikkupeleistä seuraavilta sivuilta.

Pikkupelien interaktiivisuuden ja tason vaihtelun ansiosta lapset pitävät pikkupelejä aina jännittävinä ja hauskoina.

Pelaajasta tulee päähenkilö

Bellinin bikinit kertoo Taikuri Bellinin yrityksestä saada haltuunsa salainen taikakaava. Toiminta tapahtuu oudossa ja vähän pelottavassa Rentolandian maassa. Voit tutkia Rentolandiaa ja ryhtyä taistoon Tuima Belliniä vastaan olemalla Don Hiiri, Kati Kärpänen tai Elmeri-koira. Jokaisella kolmella hahmolla on erilaiset luonteet ja kyvyt, joten paikkojen tutkiminen on jokaisen hahmon kanssa erilaista. Voit valita lempihahmosi, mutta jos se joutuu vaikeuksiin, olet riippuvainen toisten hahmojen avusta. Jos esim. sinun hahmosi joutuu vangiksi, sinun pitää ”vapauttaa” se jommankumman toisen hahmon avulla, ennen kuin voit käyttää sitä uudestaan. Vaihda osoitinhahmoa ohjauspaneelistä. Huomaa, että jos haluat napsauttaa pieniä esineitä, sinun hahmosi pää vastaa ruudulla olevaa nuolta.



Liikkuminen pelissä

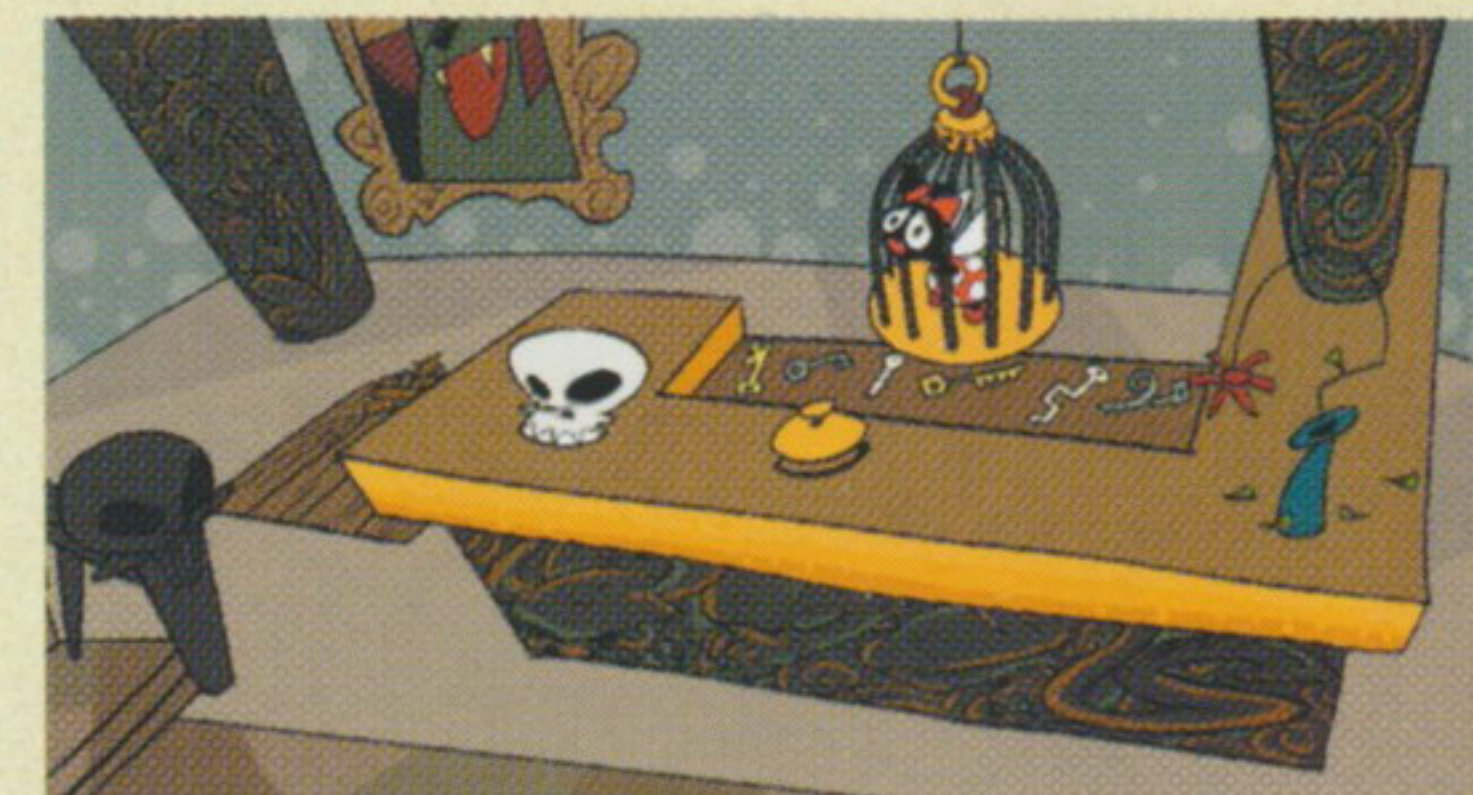
Voit liikuttaa osoitintasi vapaasti ruudulla. Eri kohtauksissa voit kuljeskella sivuille sekä ylös- ja alaspäin liikuttamalla hahmoasi kuvan reunalle. Kun napsautat jotain tavaraa tietyssä paikassa, liikutat itseäsi siihen suuntaan. Jossain paikoissa, esim. pikkupe-

leissä tai kun menet jonkun esineen lähelle, nuoliosoitin (käsi) tulee näkyviin, kun liikut ruudun alareunaa päin. Nuolella voit napsauttaa itsesi takaisin siihen paikkaan, missä olit aiemmin.

Ennen kuin pääset lähtemään Rentolandiaan, tulee sinun pakata matkalaukkusi. Se tapahtuu palapelin muodossa. Napsauta kantta, kun olet valmis. Kun saavut hotelliin, tulee sinun tutkia eri huoneet ja tilat. Sinun kannattaa kokeilla kaikkea. Drakuliina, mystinen hotellinemäntä, tuntee hyvin saaren salaisuudet ja omituiset asukkaat. Tarvitset kaikkia osoitinhahmoja (Donia, Elmeriä ja Katia). Jos yksi niistä joutuu vangiksi, hänet kannattaa yrittää saada vapaaksi.

Hotellin ulkopuolella on myös jännittäviä retkikohteita. Yritä löytää Tanelin perhe ja taikuri. Tarkoitus on tarkkailla taikuria, hänen suunnitelmansa paljastuvat pikku hiljaa. Muista, että kärpäset pääsevät moniin paikkoihin, Don Hiiri on rohkea eikä todellakaan pelkää pimeää, kun taas koira on iso ja vahva.

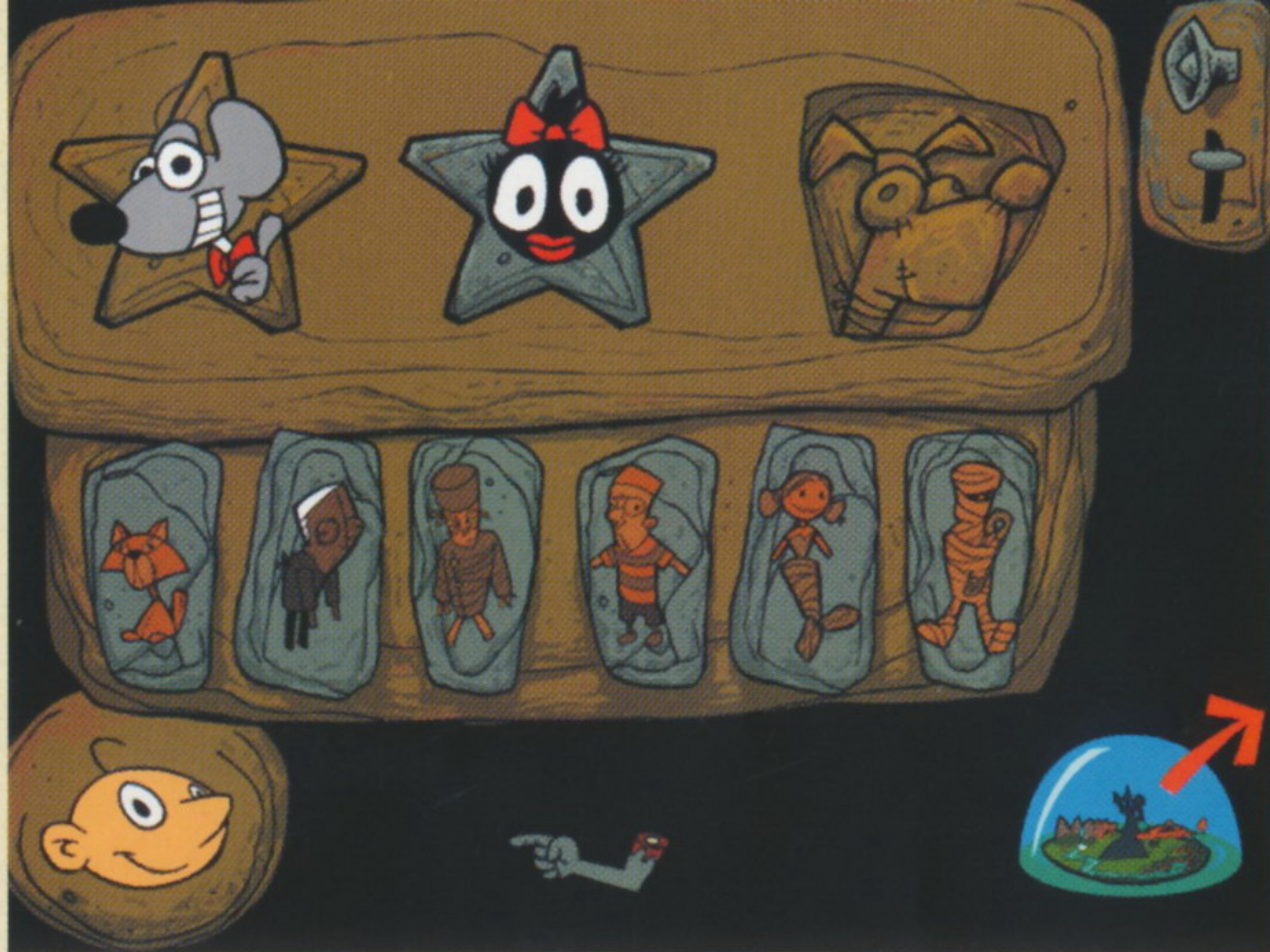
Kun taikuri Bellini päättää varastaa Tanelin äidin bikinit, sinun tulee estää se. Jos hän pääsee käsiksi bikiniin, sinun tulee yrittää saada ne takaisin. Kannattaa hankkia liittolaisia paikallisten joukosta, mm. Kapteeni Nemo – Drakuliinan meren pohjalle upottautunut poikaystävä.



Peli-iloa kaikille

Bellinin bikinit –peliä voi pelata eri ikäiset lapset. Peli on niin monitasoinen ja laaja, että jokainen voi valita oman tapansa pelata. Näin peli vetoaa sekä tyttöihin että poikiin. Pienimmät haluavat yleensä pelata takaisin lempipaikoilleen ja pelata samoja pelejä uudestaan ja uudestaan. Vähän vanhemmat etsivät haasteita, tutkivat peliä ja odottavat jännittyneinä miten peli päättyy heidän kohdallaan. Pikkupelien automaattinen vaikeus-tason säätö takaa, että jokainen lapsi voi pelata tasonsa mukaan.

Pelissä on yksi aktiivinen pelaaja kerralla, mutta kokemus on osoittanut, että lapset mielellään pelaavat yhdessä, joko vaihtamalla vuoroa tai niin, että toiset seuraavat peliä vierestä ja neuvovat. Voi myös olla erittäin antoisaa aikuisille pelata yhdessä lasten kanssa.



Ohjauspaneeli

Asemus ja asemuksen poisto

Kun laitat cd-romin ensimmäisen kerran tietokoneeseen, sinun tulee asentaa peli ennen kuin voit aloittaa pelaamisen. Kaikki asennusohjeet näkyvät ruudussa. Huomaa, että voit valita joko standardi- tai täysasennuksen. "Standardiasennus" vie n. 100 Mb., ja silloin vain tärkeimmät tiedot asennetaan umpilevyillesi. Jos sinun tietokoneesi vastaa minimivaatimuksiamme, sinun kannattaa valita "täysasennus" (n. 400 Mb.), jolloin peli toimii parhaiten.

Jos haluat poistaa pelin umpilevyltäsi, sinun tulee ajaa asennusohjelma uudelleen. Valitse "poista asennus" ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Ohjauspaneeli

Kun painat F1-näppäintä, pääset ohjauspaneeliin.

Apua

Kun napsautat Tanelin päätä, hän selittää sinulle miten ohjauspaneeli toimii.

Paluu-painike

Kun haluat takaisin peliin, napsauta kuvan alaosassa keskellä olevaa "kättä".



Lopeta

Kun haluat lopettaa pelaamisen, napsauta lopeta-symbolia oikeassa alakulmassa. Sinulta kysytään varmuuden vuoksi haluatko varmasti lopettaa pelin. Kun napsautat vielä kerran, peli sulkeutuu. Muista, että sinun tulee tallentaa peli ennen kuin lopetat, jos haluat myöhemmin jatkaa siitä kohdasta mihin pelissä jäit.

Osoitinahmot

Ylimpänä ohjauspaneelissa on Donin, Katin ja Elmerin kuvat. Napsauttamalla yhtä niistä valitset sen osoitinahmon, jota haluat käyttää. Pelin aikana sinun pitää vaihtaa eri hahmojen välillä. Ensinnäkin on tärkeää käyttää kaikkia hahmoja saaren tutkimiseen, koska eri hahmot huomaavat eri asioita. Toiseksi tulee tilanteita, joissa joku hahmo saattaa jäädä vangiksi. Silloin hahmo näkyy ohjauspaneelissa vangittuna. Jotta sitä voisi käyttää uudestaan, sinun tulee "vapauttaa" pelissä vangittu hahmo toisen hahmon avulla. Jos käy niin onnettomasti, että kaikki hahmot vangitaan, sinun pitää ottaa joku aiemmin tallennettu peli ja jatkaa siitä. Jollet ole vielä tallentanut yhtään peliä, sinun pitää aloittaa alusta.



Vangittu Valittu Ei-valittu

Tallennustoiminto (save)

Sinun on mahdollista tallentaa pelisi, jos haluat jatkaa samasta kohtaa myöhemmin. Kun haluat tallentaa pelin, sinun tulee ensin valita ruudusta yksi kuudesta "tallennusnukesta". Kun napsautat yhtä nukeista, se aktivoituu (ruutu vaihtaa väriä). Silloin pääset tallennuspaneeliin, jossa on 9 tallennuspaikkaa. Kun napsautat yhtä paikoista, sinun pelisi tallentuu siihen. Kuva paikasta, johon jäit



Tallennuspaneeli

on merkinä tallennetusta pelistä. Kun haluat pelata tallennettua peliä, mene ohjauspaneeliin, napsauta tallennusnukkeja, ja napsauta tallennettua peliäsi. Kuusi tallennusnukkea ja yhdeksän tallennuspaikkaa mahdollistavat 54 eri pelin tallennuksen.

Poista peli

Jollet enää halua säilyttää tallennettua peliä, vedä vain pelin kuva tallennuspaneelin oikeassa reunassa olevaan roskakoriin. Taneli kysyy sinulta haluatko varmasti poistaa pelin.

Ääni

Oikeasta yläkulmasta voit säätää äänenvoimakkuuden.

Hotline

Tuotetuki ma-to klo 18-20 puh. 09-4764 4621. Maahantuonti ja markkinointi Egmont Entertainment Katso parhaat pelivinkit: www.egmont-entertainment.fi



Sikailua

Laiska sika haluaa
tunnin lisää nukkua
Mutta vanha possu tää
vain ruoasta välittää

Läskiksi mua haukutaan
mutt' tällaisella halutaan
joulupöytä koristaa
ja oikein herkutella
... oonhan täyttä sikaa!

Kennel Ajanviete

Koiranelämää
on ajanviete tää
Kun kennelissä
istuu häkissä
pissalle päästetään
muuten ei minnekään

Odotin aikani
et' saisin ruokani
mut' huijattiin siinäkin
Kun ne muonaksi
snautserin tarjosi
yllättyisit sinäkin



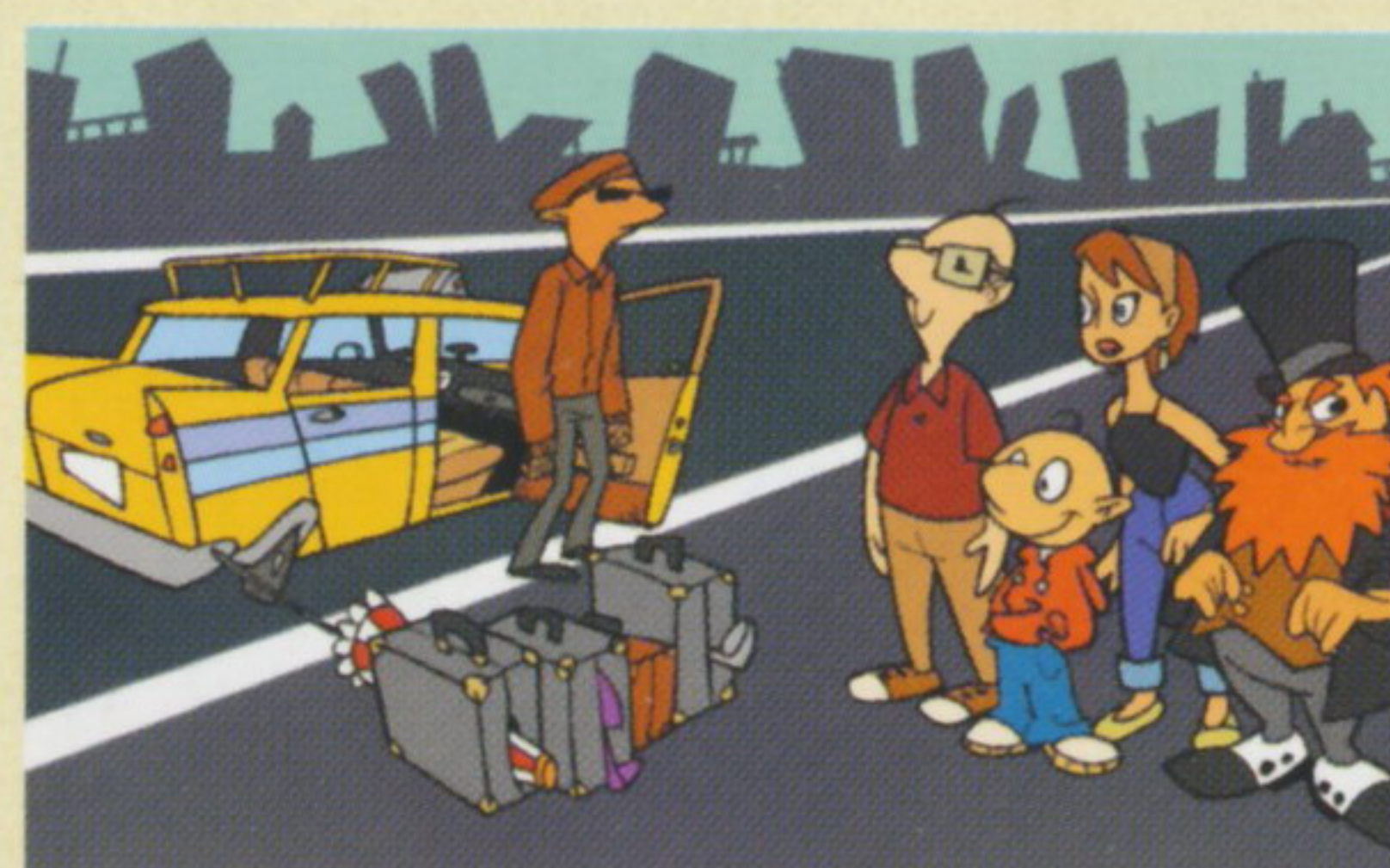
Kumpu oisin kuuluisa

Toivetähteni
kuule toiveeni
suurin toiveeni
on olla tähti
kuuluisin tähti
loistavin tähti
Oisit niin kiltti
oi toivetähti

kuule minua!



Ajanviete-kennelin
esine pelottavin
teurastusveitsi on
Jos selviän mä tästä
kennel-elämästä
iloisin koira oon!



Matkalaulu

Reissataan, reissataan koko päivä
näin
aamusta ain' iltapimeään

Matkaan, matkaan, matkaan,
matkaan

Riennetään, riennetään maalta
kaupunkiin
ja lauletaan korkeimmin sävelin

Matkaan, matkaan, matkaan,
matkaan

Lennetään, lennetään ympäri
maailmaa
ja hetkessä kaiken nähdä saa

Matkaan, matkaan, matkaan,



Bikinilaulu

Nyt kaikki raadanta palkitaan
kun kuutamo loistaa taivaallaan
taikuuteni silloin voimaa saa
ja käskyjäni tottelee kaikki maa

Hohohohoo hahahahaa

Meluavat lapset saavat kuono-
kopan
ja karpäset saavat käskyn kulkea
jalan
Hiiret kielletään Taikurin lailla
ja koirien tulee naukua kissojen
lailla

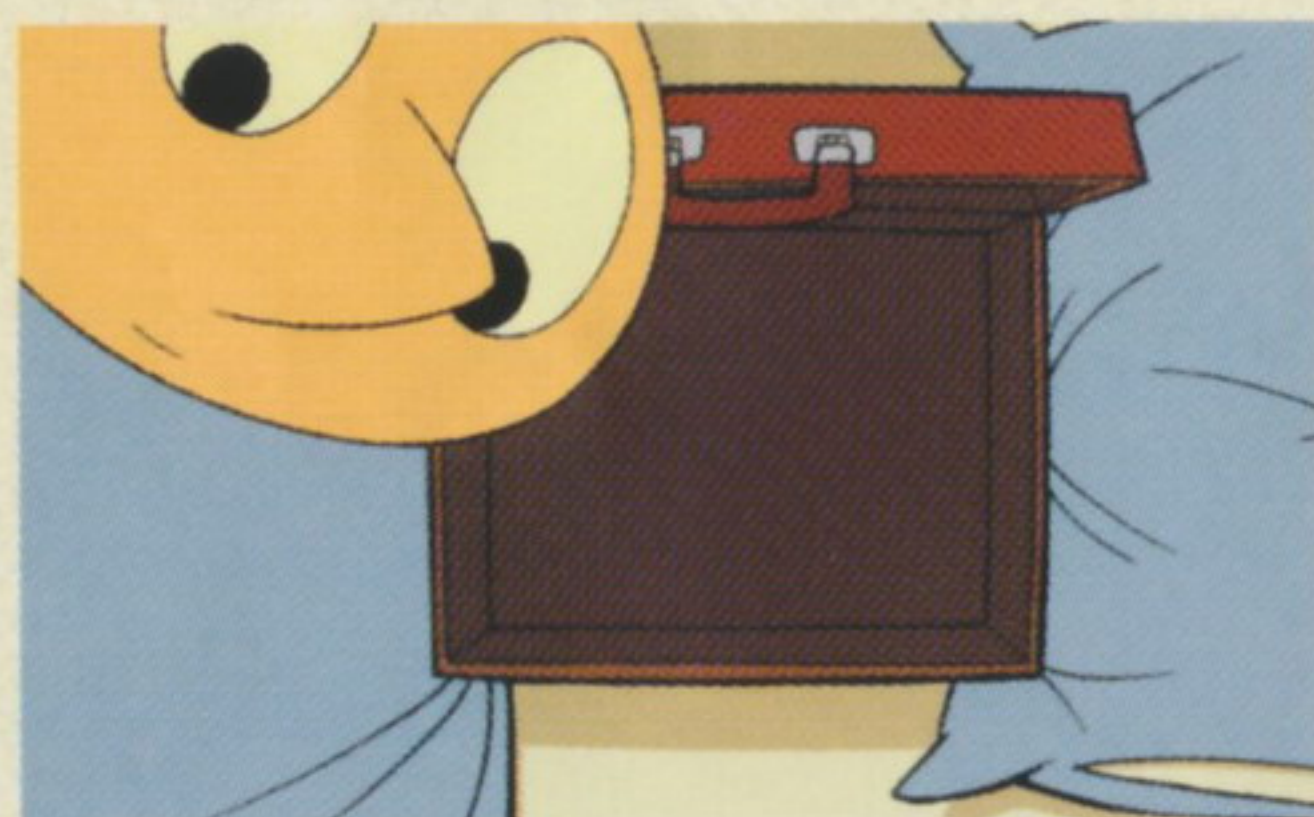
Hohohohoo hahahahaa

Sen sä tiedät (palapelilaulu)

Niin, sen sä tiedät, vai mitä?

Pelin pikkupelit

Bellinin bikinit -pelissä on monta hurjan hauskaa peliä. Toisissa peleissä pitää olla näppärä hiiren-käyttäjä, toisissa pitää käyttää hoksottimia. Monista peleistä tulee vaikeampia sitä mukaa kun sinä kehityt. Useimmista peleistä on kerrottu tässä, mutta jotkut sinun pitää itse löytää.



Kimpsujen pakkaaminen

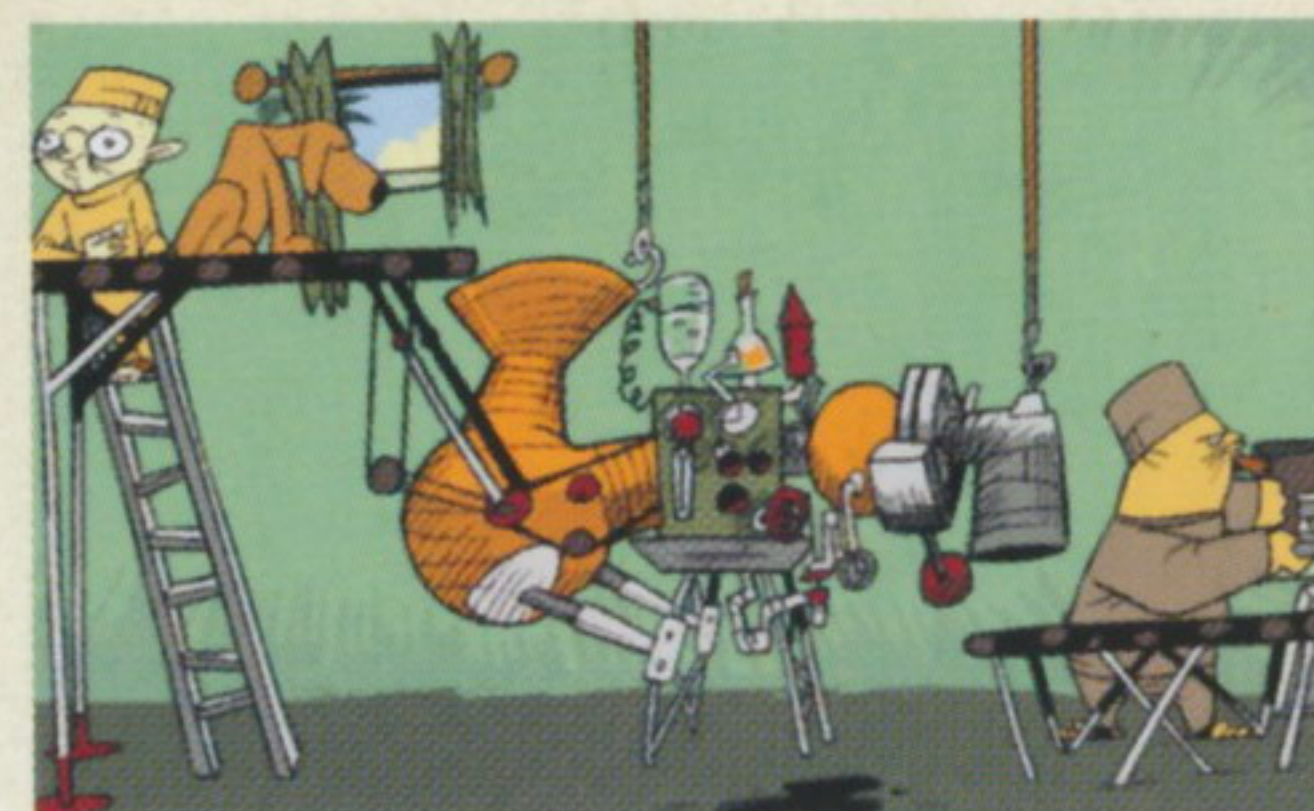
Taneli on pakkaamassa laukkuaan. Hänen pitää ottaa eläimet mukaan, mutta sen lisäksi hän haluaisi mukaan kaikenlaista muutakin. Tilasta vain on vähän puutetta. Matkalaukku on kuin palapeli, ja tavarat pitää pakata kahteen kerrokseen. Yritä auttaa Tanelia. Kun pidät hiirinäppäintä alhaalla napsauttaessasi jotain tavaraa,

voit siirtää sitä. Napsauta kantta kun olet valmis tai tarvitset apua.



Apinajahti

Härnäjäapinoista on hauska heitellä mätää hedelmiä Tanelin ja hänen isänsä päälle. Tanelin pitäisi osua apinoihin, ennen kuin hänen päänsä muuttuu hedelmäsalaatiksi, ja ennen kuin hänen isänsä sekoaa lopullisesti. Käytä nuolinäppäimiä ohjaukseen ja välilyöntinäppäintä heittämiseen.



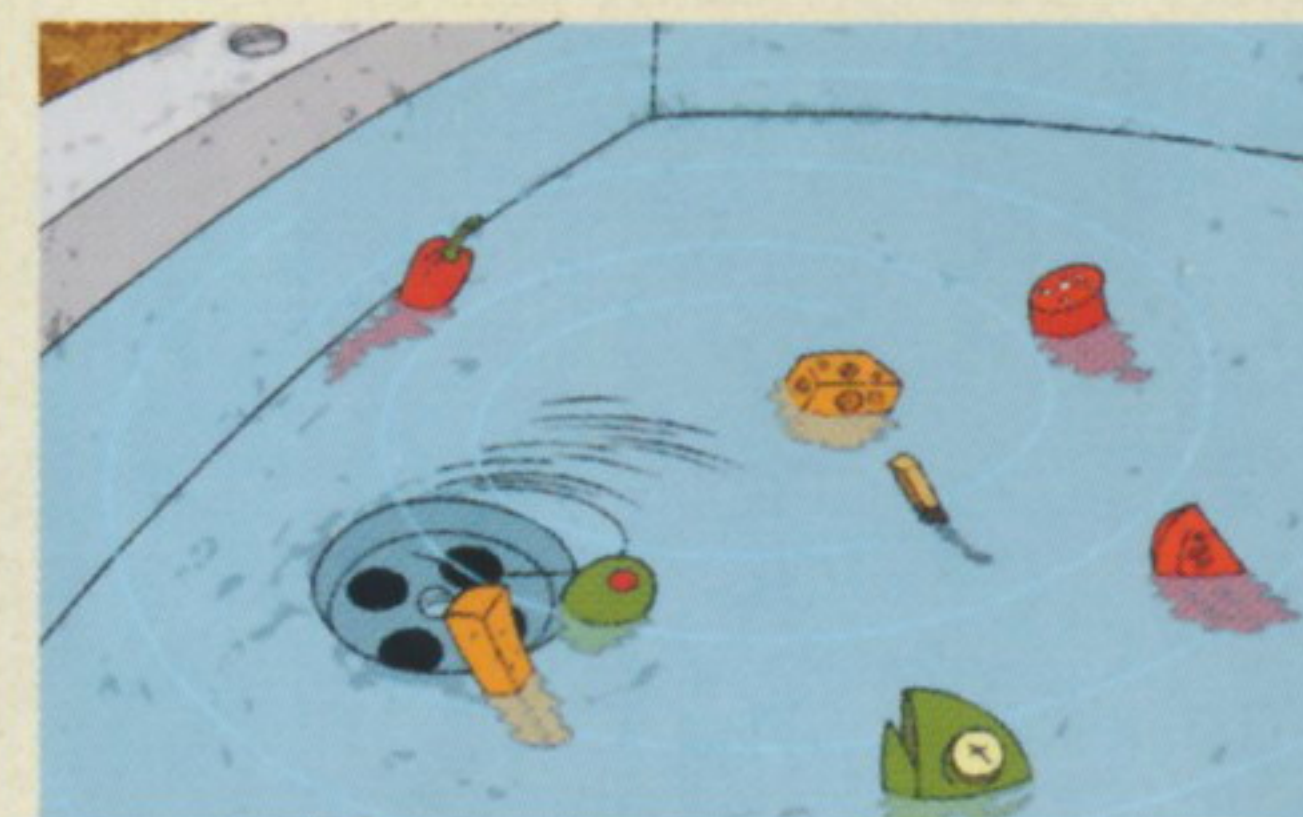
Koiranruoka

Koirat torkkuvat eivätkä tajua ollenkaan, että ovat matkalla lihamyllyyn. Sinun tulee herättää ne ja auttaa niitä pakenemaan ikkunasta. Jos pelastat ne kaikki, yhdestä zombiestä tehdään pyttipannua. Napsauta hiirellä.



Jäätelömyyjä

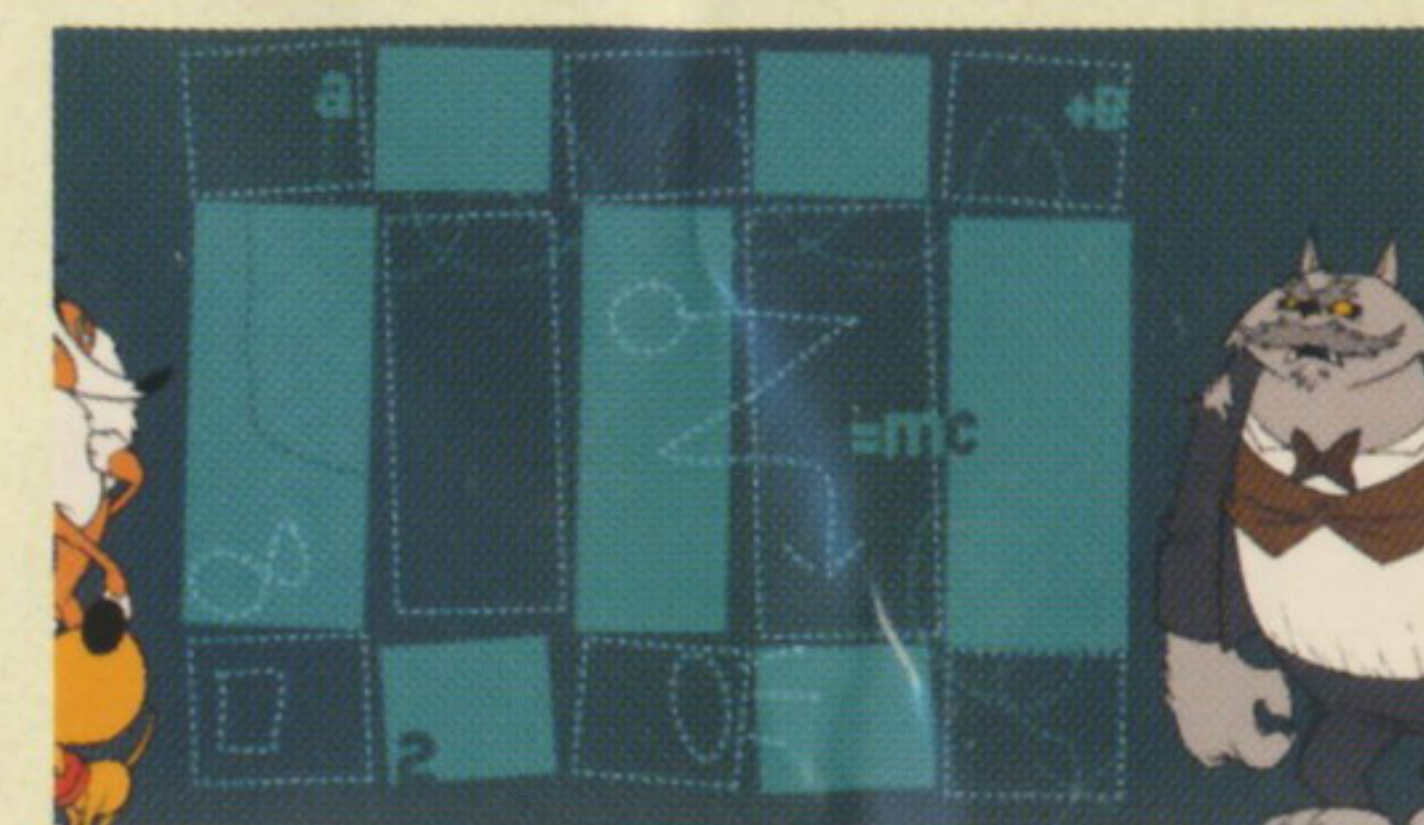
Kuumalla rannalla on ihana syödä jäätelöä. Mutta jäätelömyyjän voi olla vaikea muistaa kaikkia ihmisten tilamia annoksia. Nyt voit itse kokeilla kuinka vaikeaa on muistaa kaikki, ja katsoa kuinka ihmiset kimpaantuvat, kun eivät saa tilaamaansa jäätelöä. Vedä jäätelö-pallot hiirellä tötteröön, ja muista lopuksi laittaa jokaisen tötterön päälle nonparelleja, suklaakastiketta ja koristekirsikka. Jäätelöiden järjestyksellä ei ole niin väliä, kunhan tötterössä on kaikkea mitä tilattiin.



Kati tiskialtaassa

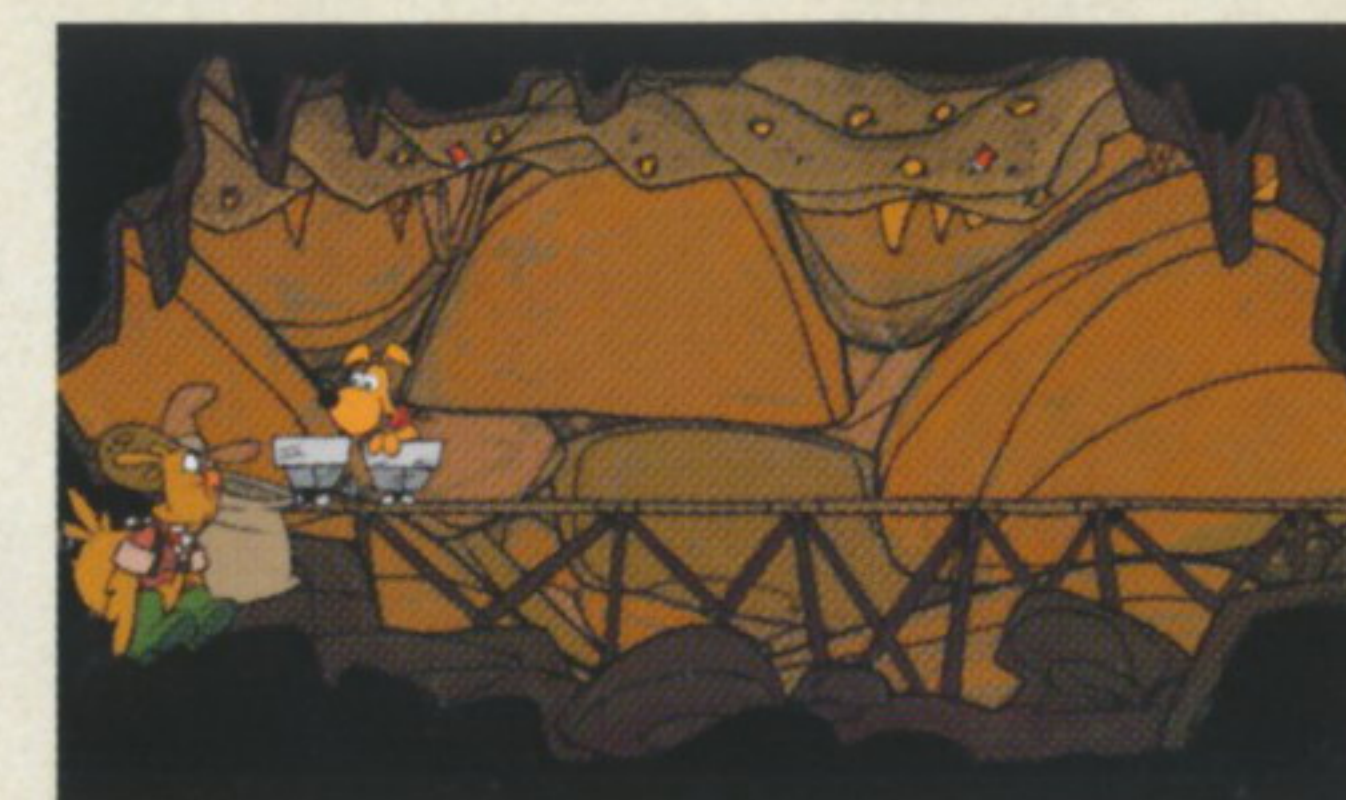
Apua! Kati on tipahtanut tiskialtaaseen ja hänet imaistaan pian roskien mukana viemäriin. Nyt pitää auttaa Katia pääsemään takaisin tiskipöydälle. Voit hyppiä ruoantähteiden päällä, ja jos pääset oikein lähelle pöydän reunaa, voit hypätä maihin. Käytä nuolinäppäimiä ohjaamaan ja kääntämään Katia. Käytä välilyöntinäppäintä hyppäämiseen. Voit hy-

pätä vain niiden ruoantähteiden päälle, joiden värit on valaistu.



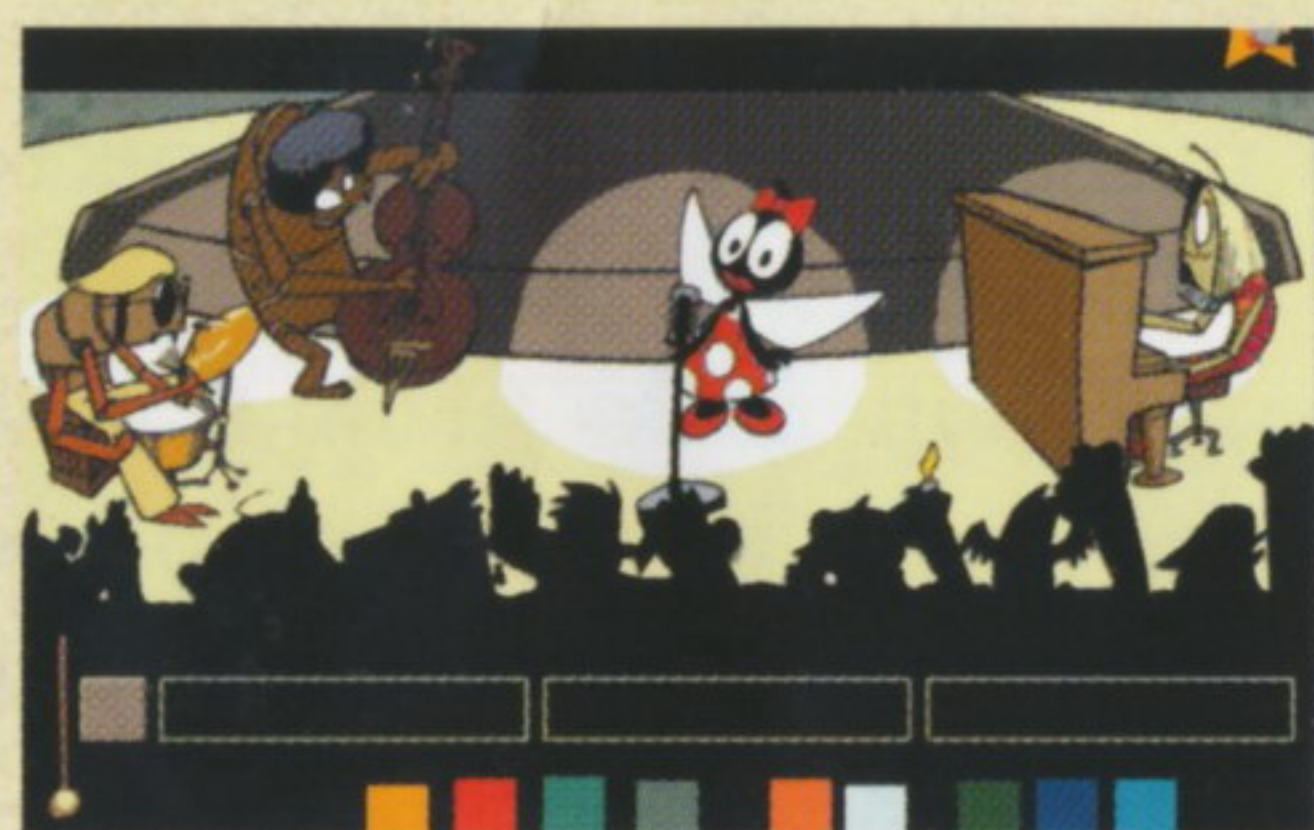
Ihme!suden kuulotorvi

Rouva Ihme!sudesta ei ole hauskaa, kun herra Ihme!susi on aina niin pahalla päällä. Pidemmän päälle on myös rasittavaa aina huutaa, jotta herra ymmärtäisi mitä sanotaan. Jos Elmeri osaa koota kuulotorven oikein, voi herra Ihme!susi taas kuulla vaimoansa, jolloin kaikki sujuu varmasti paremmin. Käytä hiirtä osien kokoamiseen. Kun omasta mielestäsi torvi on oikein koottu, napsauta rouva Ihme!sutta. Jos jotain meni pieleen, sen kyllä kuulee ja näkee! Jos olet koonnut torven oikein, herra Ihme!susi auttaa sinua myöhemmin.



Kullankaivupeli

Elmerin käy sääliksi vanhaa kullankaivajalintua, joten hän lupautui etsimään muutaman kultakimpaleen. Laukaise räjähdys painamalla välilyöntinäppäintä. Nuolinäppäimillä ohjaat pientä vaunua. Sinun pitää kerätä vaunuusi niin monta kultakimpaleta kuin voit. Mutta varo lentäviä kivenpalasia, se sattuu jos saat sellaisen päällesi! Kun vaunu on täynnä, käy tyhjentämässä se kullankaivajalinnun luona. Kun säkki on täynnä, olet kerännyt tarpeeksi kultaa.



Katin palalaulupeli

Kati haluaa olla kuuluisa laulaja. Hän on saanut loistavan tilaisuuden näyttää kykynsä, kun hän pääsee esiintymään Sweet Creeps-yhtyeen kanssa. Hän on vähän hermona, ymmärrettävistä syistä. Musiikin on käy-nyt vähän köpelösti. Sinun tulee auttaa Kati laittamaan laulu järjestykseen, muuten hänet kyllä buua-taan pois lavalta. Kerää värilliset sävelpalikat hiirellä, ja yritä laittaa ne oikeaan järjestykseen. Jos tarvitset apua, avaa vaatenaulakossa oleva radio.



Hiekkarata

Taskuravut ovat raahanneet meriharakoiden munat hiekkadyyneille. Tee ura hiekkaan, jota pitkin munat saadaan vieritettyä takaisin pesään. Sinun tulee pitää hiirinappia alhaalla, kun teet uran. Kun napsautat meriharakkaa, se vierittää yhden munan teemmäsi rataa pitkin. Mitä jyrkempi rata on sitä nopeammin munat vierivät. Mutta varo etteivät munat törmää mihinkään, muuten kaikki valuu hiekkaan.



Hiekkakäärme

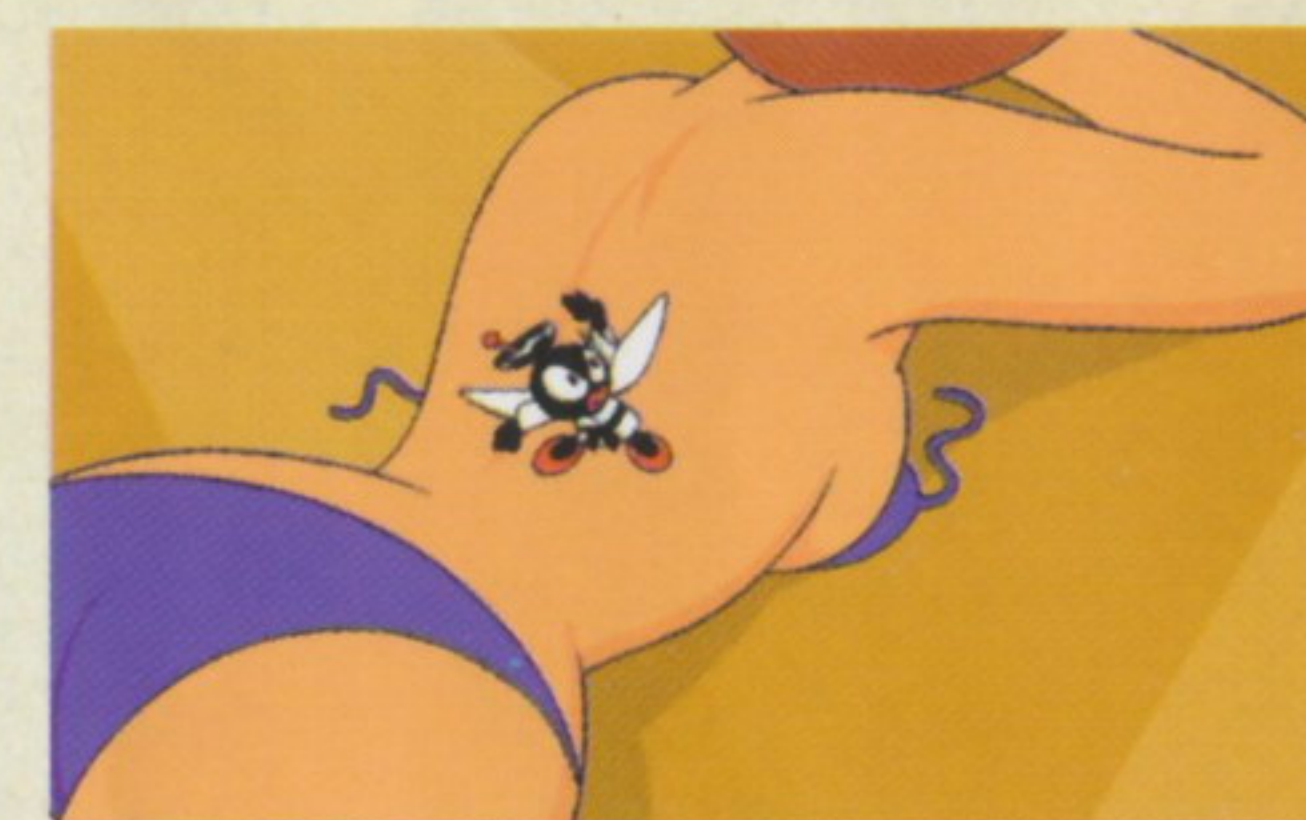
Nyt pitää kiemurrella! Merikäärme tykkää syödä meritähtiä, se on ihan kyltymätön. Ongelmana on vain, että mitä enemmän se niitä syö, sitä pidemmäksi se kasvaa. Loppujen lopuksi se on niin pitkä, että sen on vaikea kulkea. Jos käärmeen eri ruumiinosat koskettavat toisiaan, tapahtuu oikosulku. Kokeile kuinka monta meritähteä saat menemään käärmeen

mahaan, ennen kuin käy köpelösti. Käytä nuolinäppäimiä ohjaukseen.



Pimeä labyrintti

Luolan sisäänkäynti on pilkkopimeä eikä siellä näe mitään. Mutta jos sinulla on mukana Drakuliinalta saadut valokuulat, sinun on mahdollista löytää oikea reitti. Mutta varo! Sinun tulee ladata valokuulat taikalähteissä, etteivät ne pala loppuun ja sammu. Siksi on tärkeää viedä ne sinne ennen kuin ne menevät pimeäksi. Labyrintissä kuljetaan nuolinäppäinten avulla. Välilyöntinäppäimellä keräät kuu-
lat ja levität ne taas uudestaan. Labyrintti on yhteydessä useampaan maanalaiseen huoneeseen. Jos yrität parhaasi, pääset maanalaiseen järveen, missä sukellusvene on.



Bikinipeli

Tuima yrittää epätoivoisesti päästä käsiksi liiloihin bikineihin. Mutta Kati, Elmeri ja Don tekevät parhaansa estääkseen sen ja joutuvat käsi-

kähmään taikurin kanssa. Yritä palauttaa taikuri ruotuunsa. Sinulla on kolme elämää, yksi jokaiselle eläimelle. Ohjaat kädeniskuja ja potkuja nuolinäppäimillä ja välilyöntinäppäimellä. Mitä paremmin puolustat bikineitä, sitä useamman tavaran saat mukaasi sukellusvenereissulle.



Sukellusvene

Sukellusvenettä ei olekaan niin helppo ohjata kuin voisi kuvitella. Nyt sinä olet päällikkö, ja sinun tulee ohjata sukellusvene kavalan väylän läpi, jossa on vedenalaisia kallioita ja piileviä vaaroja. Jos selviät kallioista, pääset salaperäisen Kapteeni Nemon luokse. Ohjaa nuolinäppäimillä ja paina kaasua välilyöntinäppäimellä.

Lisäksi on vielä...

Lisäksi löytyy myös muita pelejä kuten: Mustekala, Myyrien piiloleikki, Isän tiikerihyppy ja Karkurikuningatar.

Jos olet hulluna 'Bellinin bikinit' -peliin, niin Savannah on julkaissut kaksi muutakin hauskaa lasten cd-rom-peliä.



Taikuri Tuima ja Vilustunut kummitus

Taikuri Tuima ja Vilustunut kummitus on ensimmäinen peli, jossa tapaat Tanelin, Don Hiiren, Kati Kärpäsen ja Elmeri-koiran. Puhumattakaan Taikurista ja hänen happamesta Pisumisu-kissastaan.

Taneli on äitinsä ja isänsä kanssa muuttanut vanhan kärttyisen setänsä luokse. Bellinin setä oli aikoinaan maailmaa kiertävä kuuluisa taikuri. Nykyään hän on vain hapan vanha

ukkeli, joka mieluimmin asuisi isossa keltaisessa talossa yksin kiukkuisen kissansa kanssa. Hänen mielestään meteli on ollut tauotonta sen jälkeen, kun Tanelin perhe muutti taloon. Varsinkin Taneli on hänen mielestään ärsyttävä, kun hän hääräilee ympäriinsä lelujensa kanssa.

Setä istuskelisi mieluimmin omissa oloissaan ja pohdiskelisi synkkiä suunnitelmiaan. Taneli ei kuitenkaan aina malta jättää häntä ja kiukkuista kissaa rauhaan. Siinä on omat vaaransa, jos pelleilee taikavoimat omistavan sedän kanssa....

Eräänä päivänä Taneli katoaa. Keltaisessa talossa on tapahtunut jotain mystistä. Mahdatko saada selville mitä? Missä Taneli on? Mitä se tarkoittaa, kun kummitus ja valkoinen kaniini ovat kadonneet? Sinun pitää lähteä seikkailemaan taloon ja löytää vastaukset.

Taikuri Tuima ja Lippisluurangot

Tanelilla on kaksi suurta pulmaa. Ensinnäkin, hän on katkaissut jalkansa, ja toiseksi hänen setänsä Tuima Bellini on lapsenvahtina.

Tuima-setä on entinen taikuri ja joskus hänen on vaikea olla sekaantumatta taikuuksiin, vaikka hän on luvannut, ettei enää taikoisi. Siksi Tanelikin vahvasti epäilee, että setä saattaa taikoa hänet vaikka sammakoksi tai vesimeloniksi, ennen kuin äiti tulee takaisin kotiin. Hänellä on syytäkin olla hermostunut, sillä Tuima-setä on juuri palannut suuresta taikurikongressista, jossa julistettiin kilpailu siitä, kuka osaisi keksiä omituisimman eläimen.



Tällaista tilaisuutta Tuima Bellini ei voi jättää väliin, ja niin hän aloittaa kokeilunsa puutarhassa. Hetkessä puutarha kuhisee mitä omituisimpia eläimiä. Tuhattajalkainen on tyytyväinen, koska se sai telaketjut nauha-kenkien sijasta. Useimmille eläimille käy tosi kurjasti. Onneksi sinulla on



mahdollisuus puuttua tilanteeseen ja pelastaa eläimet Taikurilta ja hänen kahdelta kammottavalta apuriltaan – Lippisluurangoilta.