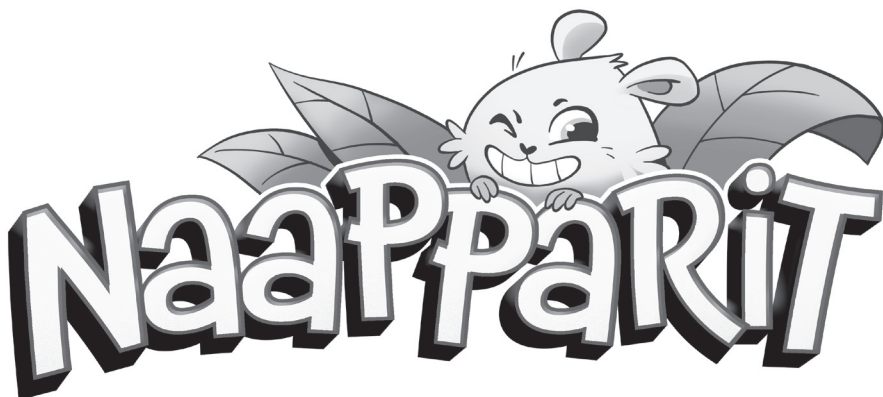


Sinituuli Viljanen

Kuvittanut Emiel Inkeri Nikula



karkuteillä

Hertta Kustannus
Helsinki

Omistettu Miiolle ja Myylle.
Kiitos, että autoitte nappaamaan
naapparit paperille!
– Sinituuli



Teksti © Sinituuli Viljanen, 2025
Kuvat © Emiel Inkeri Nikula, 2025

Ensimmäinen painos
ISBN 978-952-406-072-1
KL L84.2

Kansi: Emiel Inkeri Nikula & Samppa Ranta
Taitto: Tuija Lappalainen
Painopaikka: Printon, Tallinna 2025

Tuoteturvallisuusyhteystiedot:
Hertta Kustannus Oy
Oksasenkatu 2a, 00100 Helsinki
hertta@herttakustannus.fi



1. LUKU

Naappareita ja nappaajia

– JES! JES! JES! Mesi kiljui riemuissaan. – Sainpas
sinut viimeinkin!

Puhelimen näytölle ilmestyi teksti:

Onneksi olkoon, nappasit kaikki 19 naapparia!
Taso 19 suoritettu.

Mesi pelasi puhelimella lempimobiilipeliään,
Naappareita. Siinä suoritettiin erilaisia tehtäväratoja
ja etsittiin niille piiloutuneita **naappariotuksia**.
Kaikki naapparit piti löytää ja napata ennen kuin
aika loppui.

Peli oli todella suosittu. Myös Mesin ystävät Ilo
ja Kidi pelasivat *Naappareita*, mutta he eivät olleet
vielä päässeet tasoa 19 läpi.

Mesi oli heistä ensimmäinen.



Äiti ilmestyi unisena Mesin huoneen ovelle. Hän oli herännyt Mesin huutoon.

– Onko kaikki hyvin? äiti kysyi.

– On! Enemmän kuin hyvin, Mesi intoili. – Pääsin tason 19 vihdoon läpi!

Mesi teki pienen **voitontanssin**. Hän oli niin iloinen siitä, että oli viimein onnistunut. Hän oli yrittänyt läpäistä radan jo vaikka kuinka monta kertaa.

– Viimeinen naappari oli hyvässä piilossa, mutta minä olin sitä ovelampi ja sain sen lopulta napattua, Mesi selitti tohkeissaan.

Äiti ei ymmärtänyt yhtään, mistä Mesi puhui, sillä hän ei pelannut *Naappareita*.

Äiti pudisti huvittuneena päätään ja poistui ovelta omiin aamupuuhiinsa.

Mesi katsoi taas puhelinta. Peli kysyi, halusiko hän jatkaa tasolle 20, ja Mesi todellakin halusi. Koulu alkaisi vasta kymmeneltä, joten hänellä ei ollut vielä kiire. Mesi napautti puhelimen näyttöä.

Peli alkoi ladata tasoa 20.

Mesi rummutti puhelimen reunaa ja odotti kärsimättömänä, että tehtävärata latautuisi sata-

prosenttisesti. Samalla hän pohti, minkälainen rata hänellä mahtoi seuraavaksi olla vastassaan. Jokainen pelin radoista oli erilainen ja aina edellistä vaikeampi. Tältä radalta Mesin piti löytää **20** naapparia ja napata ne ennen kuin aika loppuisi.

Naapparit olivat **viekkaita** otuksia. Ne näyttivät kyllä suloisilta suurine silmineen ja pörröisine korvineen, mutta söpö ulkokuori oli vain hämäystä. Ne nimittäin olivat kovia juonimaan pelaajalle kepposia. Ne esimerkiksi asettivat ansoja, joita pelaajan piti väistellä, ettei saisi aikasakkoja. Lisäksi naapparit olivat taitavia piiloutumaan, minkä takia niitä oli vaikea löytää.

Jos naapparin kuitenkin onnistui löytämään piilosta, otus ilmestyi näytölle nappaustilaan. Silloin pelaajalla oli 10 sekuntia aikaa ottaa naappari kiinni sormellaan. Se ei aina ollut ihan helppo tehtävä. Naapparit juoksivat villisti pakoon, ne olivat nopeita liikkeissään ja taiturimaisia väistelemään nappausrityksiä.

Jos naapparin sai kiinni, pelaaja oli yhden naapparin lähempänä tason läpäisemistä. Jos taas nappaaminen ei onnistunut, naappari karkasi ja

meni uuteen piiloon, ja sen etsintä täytyi aloittaa alusta.

Viimein taso 20 latautui kokonaan. Puhelimen näytölle ilmestyi viidakkoteemainen pelimaailma, ja sen keskelle putkahti Mesin **nappaaja** eli pelihahmo, **KasiMesi**. Mesi oli luonut ja nimennyt nappaajansa itse. Hahmo muistutti Mesiä. Sillä oli pörröinen ruskea tukka ja paljon pisamia. Lisäksi pelihahmolla oli yllään punainen asu, jossa oli numero 8, ja selässään punainen reppu. Punainen oli Mesin lempiväri, ja numero 8 oli hänen onnennumeronsa.

– Hyvää työtä viime tasolla, KasiMesi! Mesi sanoi pelihahmolleen. – Jatketaan samalla tavalla tälläkin radalla.

Mesi ohjasi KasiMesin liikkeelle ja lähti etsimään naappareita. Viidakkoradassa oli otuksille paljon hyviä piiloja. Joka puolella oli korkeita puita, tuuheita pensaita ja värikkäitä kukkia.

Mesi kuljetti pelihahmoaan polulla eteenpäin, kun yhtäkkiä KasiMesin yläpuolelta alkoi putoilla kookospähkinöitä.

Naapparien ansa!



Mesi yritti väistellä putoilevia kookospähkinöitä parhaansa mukaan. Kaksi pähkinöistä kuitenkin osui KasiMesiin väistöyrityksistä huolimatta. Kummastakin osumasta seurasi 10 sekunnin **aikasakot**, jotka vähennettiin saman tien jäljellä olevasta peliajasta.

-20 SEKUNTIA

- Äsh, Mesi tuhahti.

Hän ei ehtinyt jäädä murehtimaan asiaa, sillä hänen oli löydettävä naapparit ennen kuin aika loppuisi kokonaan.

Mesi kulki eteenpäin. Hän kurkisteli pensaiden ja puiden taakse ja tähyili puiden latvustoihin, mutta ei nähnyt naappareita.

- Minne ne vintiöt ovat piiloutuneet? Mesi pohti.

Aivan kuin vastauksena läheisessä pusikossa näkyi liikehdintää.

- Ahaa, naappari! Mesi innostui.

Mesi ohjasi KasiMesin pusikon luo ja hyppäytti pelihahmon otuksen kimppuun.

Pusikossa ei kuitenkaan ollut naappari vaan norsu. Norsu suihkautti kärsästään vesiryöpyn KasiMesin päälle.

SPLASH!

- Naapparien kepponen, Mesi jupisi.

Siitäkin sai sakkorangaistuksen.

-10 SEKUNTIA

Mesiä harmitti uusi aikasakko heti edellisten perään, mutta hän ei aikonut luovuttaa. Hän aikoi napata kaikki 20 naapparia.

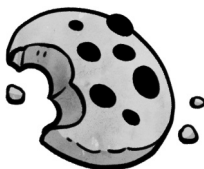
Mesi lähetti KasiMesin taas matkaan.

Pian vastaan tuli joki, joka piti ylittää hyppelämällä kiviä pitkin.

– Helppo homma, Mesi totesi itsevarmasti.

Samanlaisia hyppelytehtäviä oli ollut muilla tasoilla. Mesi pääsi joen toiselle puolelle heti ensimmäisellä yrityksellä.

Naapparit osasivat uida, mutta nyt niitä ei näkynyt vedessä. Varmuuden vuoksi Mesi otti KasiMesin repusta pelikeksejä ja heitti niitä veteen. Ne eivät kuitenkaan houkutelleet paikalle yhtäkään naapparia.



Mesi jatkoi matkaa. Pari kookospähkinää pyöri kohti KasiMesiä.

Naapparien metkuja, Mesi ajatteli.

Hän väisti kookospähkinät ja naurahti. Ei häntä niin helposti päihitetty.

Silloin jostain vyöryi kookospähkinöiden **hyökyaalto**. Niitä oli niin paljon, että Mesi ei voinut mitään. KasiMesi kompastui kookospähkinään ja mätkähti maahan.

MÄTS!

Siitä seurasi aikasakko, ja pelikellon aika väheni taas **10 SEKUNTIA**.

Mesi nosti KasiMesin ylös ja ohjasi jälleen liikkeelle, mutta häntä alkoi epäilyttää. Radassa oli jotain **outoa**. Aikaa oli kulunut jo melko kauan, mutta Mesi ei ollut nähnyt yhden yhtä naapparia. Yleensä radan ensimmäinen naappari oli suhteellisen helppo löytää ja ottaa kiinni.

Taso 20 alkoi vaikuttaa jotenkin erilaiselta ja paljon vaikeammalta kuin kaikki aiemmat radat.

KasiMesi tuli suurelle aukealle. Aukealta risteili useita polkuja eri suuntiin viidakkoa. Mesi ei ollut varma, minne hänen olisi pitänyt mennä. Hän pyöritti KasiMesiä ja tarkasteli ympäristöä.

Yhtäkkiä Mesi pysäytti pelihahmonsa. Kauempana aukean laidalla oli jotain eriskummallista.

– Mikä tuo oikein on? Mesi mutisi. – Onko se...?



2. LUKU

Oviongelmia

– **Ovi?** Mesi ihmetteli.

Muilla tasoilla ei ollut näkynyt ovia. Joiltain radoilta oli kyllä välillä löytynyt bonuslaatikoita, joista oli saanut lisää aikaa tai apuvälineitä naapparien pyydystämiseen, mutta ei ovia.

Siellä se nyt kuitenkin seiso, tuo merkillinen ovi, aukean laidalla. Se ei ollut missään kiinni: ei seinässä, talossa tai vastaavassa. Se vain nökötti siinä yksinään odottamassa, että joku löytäisi sen.

– Ehkä ovia alkaa ilmestyä vasta tasolla 20, Mesi tuumi ja suuntasi KasiMesin kohti ovea. – Mitähän tapahtuu, jos sen avaa?

Mesi toivoi, että oven takana olisi bonus-tehtävä tai oikopolku jollekin toiselle radalle.

KasiMesi oli jo melkein oven luona, kun oven ja pelihahmon väliin ilmestyi liaanisokkelo.

Mesin piti pujotella KasiMesi sokkelon läpi osumatta liaaneihin. Tehtävä ei ollut kovin helppo. Liaaneja risteili siellä täällä, ja niitä oli vaikea väistellä. Sokkelon alku sujui hyvin, mutta sitten KasiMesin pää osui vahingossa yhteen liaaneista.

TSUP!

Peli palautti KasiMesin sokkelon alkuun, ja Mesi joutui aloittamaan sen uudestaan.

Mesi suuntasi KasiMesin päättäväisesti kohti liaaneja. Hän pääsi taas helposti siihen kohtaan, jossa oli äsken tippunut. Mesi keskittyi erityisen tarkasti, ja tällä kertaa hän onnistui ohittamaan hankalan liaanin ilman osumaa.

Mesi tuuletti mielessään.

Mutta liian aikaisin, sillä juuri silloin KasiMesi kompastui maassa lojuvaan liaaniin ja kaatui mahalleen.

