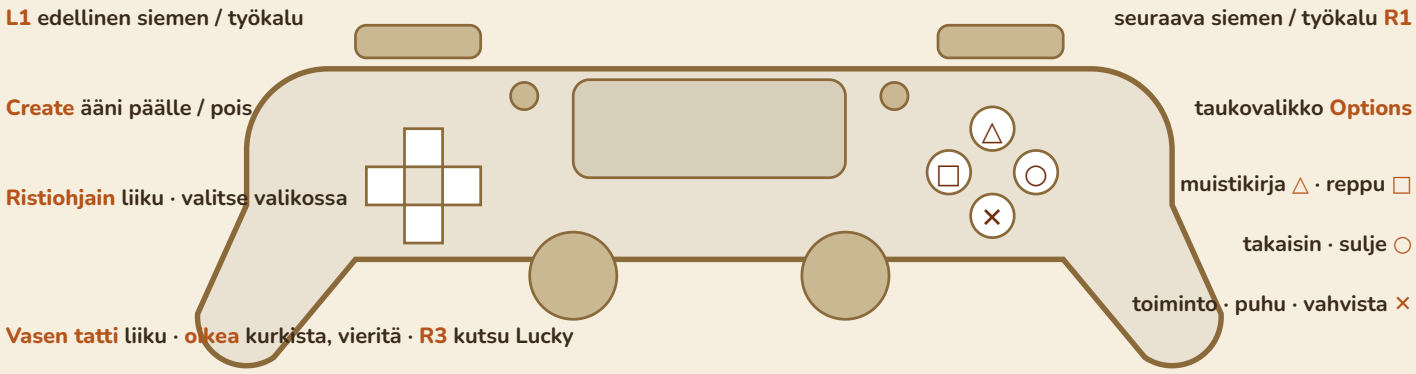
Ohjekortti v1.5.0

Sammon kuiskaus · CyberLeo Games. Ohjaimet, näppäimet, haltijat ja syntysanat, kantele, talvi, Pohjola ja sää. Ikäraja 7+, sopii parhaiten yli 10-vuotiaille.

PELAA
cyberleogames.com

PS5-ohjain

DUALSENSE · MYÖS MUUT STANDARDIOHJAIMET



NAPPI	PELISSÄ	VALIKOISSA JA DIALOGEISSA
Vasen tatti · ←↑↓→ **oikea tatti** · **R3**	liiku · oikea tatti kurkistaa, **R3** kutsuu Luckyn (V)	valitse kohta · ← → välilehti · oikea tatti vierittää tekstejä ja siirtää karttaa (R3/L3 koko kartta)
× **risti**	toiminto: pellolla aina oikea työ (kuokki, kylvä, kastele, korjaa), puhu, kuuntele kasvia, poimi	vahvista · seuraava repliikki
○ **ympyrä**	–	takaisin · sulje · puhuttelussa tai synnyssä poista viimeisin säe
△ **kolmio**	muistikirja: tehtävät, sanat, vihjeet, kuiskaukset, ilmoitukset, loput & merkit	sulje muistikirja
□ **neliö**	reppu: syö, aseta sirpale, katso tavarat	sulje reppu
L1 · **R1**	vaihda siemen (ruis, nauris, pellava, humala) tai työkalu	–
R2	kantele: valitse laulu (luvun 1 lopusta alkaen)	–
L2	juo vesipullosta (näppäimistöllä G)	–
Kosketuslevy	kartta (kylä tai se maailma, jossa olet)	□ selite · sulje kartta
Options	taukovalikko: jatka, tallenna ja lataa, **siirrä tallennus** (vie / tuo), kartta, Kutsu Lucky, muistikirja, tarinakirja, nimi, ohjeet ja **Asetukset** (ääni, puhe, kieli, koko näyttö, tahti, vihjemerkit, grafiikka, tekstin koko, pelattu aika)	–
Create	ääni päälle / pois	–

Päivä ja yö

- **Päivällä** (6–20) paina pellolla ×: peli kuokkii, kylvää tai kastelee. Jokaisella viljalla on oma 3 × 3 -alue, joka valitsee siemenen. Täytä kannu kaivolta tai laiturilta.
- **Yöllä** kasvit kuiskivat sirpaleen lähellä – aseta se alueen keskikiveen ja paina kasvin vieressä ×.
- **Tupa** – ovesta sisään: nuku, keitä puuroa ja leivo ruisleipää sekä karjalanpiirakoita leivinuunissa, paista kalat takalla, lue almanakkaa, kudo villakangasta. Tupa tarvitsee 2 halkoa yöksi (talvella 3). Kello 2.00 uuvut – peli varoittaa klo 23.00, 1.00 ja 1.30. Klo 22 jälkeen 🏠 Kotiin vie suoraan sängylle.
- **Merkit:** ! = uutta kerrottavaa, ? = tehtävä tarjolla tai palautettavissa, kultatähti = poimittavaa, ×2 = useampi asia samalla henkilöllä.
- **Lucky**-mäyräkoira (kuistilla): × sen vieressä – häädä hiidet, nuuhki, kaiva, ruoki, silitä. Illalla se ajaa eläimet navettaan (Luckyn valikko). **V / R3** kutsuu sen luoksesi; kartalla se näkyy tassuna.
- **Pyynnöt:** lue ilmoitustaulu, vie tavarat pyytäjälle. Eläimet laiduntavat navetan edessä, munat kerätään kanan pesästä. Tallennus joka aamu + 3 paikkaa **jokaiselle pelaajalle** (Kuka pelaa?); vanha jää varmuuskopioksi.

Ohjaimen kytkeminen: USB-johdolla tai Bluetoothilla (PS + Create, kunnes valo vilkkuu). Avaa peli ja paina mitä tahansa nappia.

Näppäimistö TIETOKONE

LIIKKUMINEN JA TYÖ	
W A S D / nuolet	liiku
E / Välilyönti	toiminto · puhu · kuuntele · poimi
Shift / L3	juoksu (pohjassa / vasen tatti painettuna)
3 – 6	ruis · nauris · pellava · humala
1 · 2	kuokka · kannu
Q · R	seuraava · edellinen työkalu
VALIKOT	
N / Tab	muistikirja
I / B	reppu · aseta sirpale
K	kartta · kartalla I selite
J	muistikirjan ilmoitukset
L / C	kantele · laulut
Esc	taukovalikko · sulje
Enter	vahvista · seuraava repliikki
Backspace	takaisin · puhuttelussa tai synnyssä poista säe
← →	muistikirjan välilehti
↑ ↓	valitse · vieritä
MUUTA	
H	kotiin nukkumaan (klo 22 jälkeen)
F	koko näyttö päälle / pois
M	ääni päälle / pois

Kantele ja kolme maailmaa

Kekriyön jälkeen saat hauenleukakanteleen. Jokainen uusi kieli on laulu, joka vaikuttaa lähelläsi oleviin asioihin:

- **Tyynnytys** – villit rauhoittuvat, raunion kaari aukeaa
- **Kasvu** – vilja kasvaa vaiheen (kerran päivässä)
- **Avaus** – portit, katajikko ja sidotut suut
- **Valo** – lyhty täyttyy, sumu hälvenee
- **Muisto** – kuolleet muistavat ja puhuvat

Pulmat: Metsolan risteyksessä seuraa kärventynyttä sammalta (väärä polku = metsänpeitto). Tuonelan muistokipinät pakenevat lyhtyä – aja ne ahtaalle tai laula valoa; sinertävä usvapyörre kätkee kipinän. **Lahjat:** Tapiolle 2 ruisleipää, Arvolle 2 karjalanpiirakkaa (leivinuuni). Vipusen ahjot sytytetään hänen arvoituksensa järjestyksessä (muistikirjan Vihjeet, ota 5–6 halkoa). Kokoa Sammon kirjokansi riihen kätkössä kiukaan alla (Rautionavain avaa luukkukiven riihen valikosta): kivi tahtoo ensin neljä puumerkkiä – Rautionvasara, vedenemännän kivi, Nokiparran tähkä ja oma nimesi hirteen – ja sitten valitse kannen kohtalo – kolme loppua; *Tallenna ensin*, niin voit kokeilla muitakin.

Pikselin sirpaleet

Kasvit kuiskaavat vain sirpaleen lähellä. Poimi hehkuvia kristalleja (ensimmäinen on pihlajan luona) ja aseta ne kasvien viereen – pellolla alueen keskikiveen, jolloin yksi sirpale riittää koko alueelle. Katkoviiva näyttää piirin. Viljelykasvien pitää lisäksi olla kasteltuja ja tarpeeksi kasvaneita.

Haltijat ja syntysanat SOPIMUKSET

Haltijan suosio ansaitaan lahjalla, tavoilla ja oikealla puhuttelulla: kerää puhuttelun 4 säettä (haltijan väki oikeilla nimillä, oikeassa järjestyksessä), tuo lahja ja puhuttele haltijaa yöllä sen omalla paikalla. Syntyy sopimus, joka auttaa tilaa pysyvästi. Järjestys: tonttu → maahinen → vedenemäntä; riihitonttu ennen kanteleen ensimmäistä kieltä (Lempi punoo sen vasta sopimuksen jälkeen).

Tupatonttu	PUURO · tuvan kynnys, klo 21 jälkeen. Tupa pysyy lämpimänä (1 halko/yö), lyhty täyttyy aamulla.
Maahinen	NAURIS · pellon kumpu, klo 21 jälkeen, kun nauris on kertonut siitä. Jokainen sato antaa kaksi.
Vedenemäntä	HOPEARAHA · laiturin pää, klo 22 jälkeen. Kaste kastelee pellon joka aamu.
Riihitonttu	ENSIMMÄINEN LYHDE · riihen halkopino yöllä, kun kiuas palaa. Riihi ei voi enää palaa; 1 halko riittää.

Kartta (K) näyttää haltijoiden paikat. Puhuttelun voi lausua vasta, kun kaikki säkeet on löydetty – oikeassa järjestyksessä; muistikirjan Sanat-välilehti kertoo, mistä puuttuva säe löytyy. **Syntysanat** ovat tietäjän valtaa, ja ne lausutaan vain siellä, missä on valtaa käytettävänä: Tulen synty Joukahaisen sillalla, Raudan synty ahjolla ja Louhen lukolla, Sammon synty Vipusen sydämellä. Vihjeenä kerto: kaksi säettä sanoo saman asian.

Syksyn lopun jälkeen: talvi ja kaamos

- Kun syksyn tarina on päättynyt, valitse *Jatka tarinaa – talvi tulee*, käy Pohjolan tien kyltillä ja kuuntele pihlajaa yöllä. Seuraavana aamuna sataa ensilumi: **luku 4** alkaa kaamoksesta.
- Kaamoksessa aurinko ei nouse, pakkanen syö voimia ja hiidet liikkuvat jo iltapäivällä. Pidä lyhty täynnä; tupa kuluttaa yössä 3 halkoa.
- Lämpimänä pysyt: **Kertun turkki** (2 villaa – villan voi ostaa Kertulta, 6 mk), **takan ääressä** lämmittely (1 halko) tai **savusauna** (kanna vesi kiuluun ja pataan, lämmitä 2 halolla, kylve). Turkki pitää pakkasen lähes kokonaan loitolla, paita puoliksi; lämpötila näkyy kellon alla.
- Valmistaudu matkaan: sukset (Rautionkaupasta 20 mk; jos Rautio lähti, pimeän kaupan seinältä tai Annin kaupasta), 6 halkoa, täysi lyhty, kaksi ruokaa ja 3 tuliaista. Lucky juoksee mukana Kertun neulomassa punaraitaisessa kaulahuivissa.
- Muistikirjan **Loput & merkit** -sivu näyttää löydetyt loput (3 syksyn + 3 Pohjolan), edistymisen ja 25 merkkiä. Pohjolan matka: katso sivu 3.

Vinkit

- Kasvi kuiskii kerran yössä ja kertoo, milloin se on valmis. Kuiva kasvi mumisee.
- Hiidet varastavat munia, satoa ja sirpaleita. Aja varas pakoon lyhdyllä – tai hae saalis Hiidenkiveltä yöllä suolan kanssa. Suola kynnyksellä tai iltakello suojaa yön.
- Rautio ostaa satoa ja löytöjä; säästä rahaa parannuksiin (kannu, lyhty, lehmä, koristeet). Jumissa? Muistikirjan Seuraavaksi-rivi auttaa.
- Kulkukauppias **Reppu-Juho** käy aukiolla joka 7. päivä (päivästä 3): herneen, ohran ja tattarin siemenet hopeasta (raivaa ensin uusi pelto). Hopealla saa myös kalaonnea ja poutaa.
- **Riihi** (kekrikentän itäpuolella): ripusta vilja tai pellava parrelle, lämmitä 2 halolla, pui aamulla – jauhoja (leipä, puuro, hyvä hinta) ja pellavakuitua Kertulle. Vahdi yön tulta itse (klo 20–1), pyydä Veikko vartijaksi tai tee sopimus riihen väen kanssa – muuten riihi voi palaa.
- Puhe: jokaisella hahmolla oma ääni. Luonnollisin: Microsoft Edge.

Demo ja koko peli: demo (cyberleogames.com) päättyy raunion kaareen; *Siirrä tallennus* vie pelisi jatkumaan koko peliin. **PS5 / Switch:** konsolin selaimessa ohjain ei aina toimi – varmin on tietokone tai Android TV ja PS5-ohjain.

Pohjola

Tarinan neljä lukua: 1 Kekrin odotus · 2 Sammon palaset · 3 Kirjokansi · 4 Pohjolan tie. Täällä luku 4: kaamos, matka Pohjolaan, Louhen koetukset, Sammon taonta ja kevät – sekä kartta, aarteet, sää, vaatteet ja kosketusohjaus.

Pohjolan tie LUKU 4

- **Varusteet ja eväät:** Kertun turkki, sukset, 6 halkoa, täysi lyhty, kaksi ruokaa (puuroa, nauriita, kalaa tai paistettua kalaa) ja 3 tuliaista kotoa (leipää, piirakoita, jauhoja tai hunajaa – Pohjan neito ottaa ne vastaan). Tie alkaa kylän pohjoislaidalta kaatuneen kuusen takaa.
- **Leiri:** nuotio vie 2 halkoa ja pitää voimat yön yli. Paimenpoika ja koira Musti istuvat toisella nuotiolla.
- **Tulen synty:** säkeet paimenelta, leirin riimukiveltä ja rajajoen jääkukalta (sirpale viereen). Laulukilpa on vuorolaulua: Joukahainen kerskuu, sinä vastaat säkeellä. **Raudan synty:** Ilmarinen opettaa sen Raudan laulun kanssa – lausu se ahjolla ja portin lukolla.
- **Laulukilpa sillalla:** Joukahainen laulaa säkeen, sinä vastaat oikealla säkeellä, ennen kuin aika loppuu (9 s, väljällä ajoituksella 16 s). Väärä säe vie 5 voimia – yritä uudelleen.
- **Sariola:** Pohjan neito antaa vierastuvan. Talvikin aitta myy halkoja, öljyä, puuroa, ohraa ja vettä kaksinkertaiseen hintaan sekä ostaa kalaa. Kauko kalastaa avannolla; haavilla nousee järvimalmia (2 kertaa päivässä).

Louhen koetukset LUKU 4

- **Työkalut:** vie Ilmariselle pajan luukusta 2 kimpaletta järvimalmia työkalua kohti: aura ja rautakengät, teräksiset suitset, rautakotka.
- **Kyinen pelto:** työnnä auraa oikealle (→ / D / tatti). Liikkuvat kyyt katkaisevat vaon – väistä ne. Himmeät kyyt nukkuvat. Neljä vakoa.
- **Tuonen karhu:** opi Otson laulu paimenelta. Laula karhulle: paina ✕ / E, kun sävel osuu ympyrään (4 osumaa 6:sta). Pane sitten suitset.
- **Tuonelan hauki:** laske rautakotka suureen avantoon ja paina ✕ / E, kun vesi kuohuu – kolme kertaa, ennen kuin hauki väsyy.

Sammon taonta ja kevät LUKU 4

- **Neljä ainetta:** joutsenen sulka (Pohjan neidon aitta), mahon maito (paimen), ohra (Talvikki) ja villa (keritse Louhen lammas).
- **Palkeet:** paina ✕ / E tahdissa ja pidä lämpö vihreällä alueella: hiillos, liekki, valkea.
- Vie sana Louhelle ja laula **Raudan laulu** kivimäen portille. Aurinko ja kuu pääsevät vapaiksi, ja Louhi antaa Pohjolan viitan.
- Palaa Pohjolan tietä etelään: **kevät** tulee Vaskilahteen. Pohjolan loppu riippuu syksyn valinnasta: *Kaksi vartijaa*, *Pohjolan liitto* tai *Sammon sirpaleet*.

Kartta, merkit ja aarteet

- **Kartta** (K / kosketuslevy) näyttää samat !- ja ?-merkit kuin hahmojen yllä (×n = useampi asia). □ / I avaa ja sulkee selitteen.
- **Yläpalkin laskuri** (! 3 · ? 2) avaa muistikirjan tehtävät. **Ilmoitukset:** J tai taukovalikko.
- **Arkut** odottavat kahden vaikeakulkuisen metsäpolun päässä. Juhon **vanha aarrekartta** (4 mk) näyttää suolle kätketyn kulta-arkun.
- **Kullalla** (raunion alta täydenkuun yönä – vain Lucky löytää sen – tai kartan arkusta) saa Juholta kultaisen lyhdyn tai, kun kantele on sinun, **kultaisen kielen**: laulut kantavat kauemmas, yksi laulu päivässä ilmaiseksi.
- **Kirves** (Rautio 18 mk): joka päivä yksi kaatunut puu → 4 halkoa. **Uimaan** pääsee saunan laiturin tikkailta (ei talvella).

Sää JOKA AAMU UUSI

SÄÄ	MITÄ SE TEKEE
Sade · kuuro	kastelee pellon; kuuron jälkeen sateenkaari – sen päästä voi löytyä jotain
Aamusumu	hiidet viipyvät lammella ja suolla klo 9 asti; kasvit kuiskivat kuin yöllä; Valon laulu hälventää
Ukkonen	salama voi kaataa puun (halkoja); Lucky pelkää – silitä sitä
Tuuli · myrsky	syö lyhdyn öljyä ja heiluttaa kohoa; myrskyn jälkeen risuja metsänreunassa
Halla	suojaa kasvit vartiotulella pellon laidassa (2 halkoa)
Tähtiyö	tähdenlennon aikana voi toivoa (✕ / E)
Lumi · pyry · pakkanen	talvella; pakkanen vie voimia ulkona – turkki ja sauna auttavat
Revontulet	kasvit kuiskivat ilman sirpaleitakin; katso niitä kekrikentältä

Aamun sää ja neuvo näkyvät herätessä.

Vaatteet

Tuvan **vaatekirstusta** vaihdat vaatteet, jotka saat tarinan varrella: arkivaatteet, Kertun kutoma **lämmin paita** tai Arvon vanha villapaita (yön kylmä ei vie voimia), **lampaanturkki ja karvalakki** (talvi ja Pohjola), Louhen antama **Pohjolan viitta** sekä kulkukauppiaan **Kekrin juhlapuku** ja **sadetakki** (menee päälle itsestään sateella; sadetyö vie neljänneksen vähemmän voimia). Vaatteet näkyvät hahmossa.

Kosketus ja saavutettavuus

- **Kosketusnäytöllä** peli toimii vaaka- ja pystyasennossa (**vaakatasossa** näkyy eniten). Vasemmassa alakulmassa on tatti, oikealla **E** (toiminto) ja ↩ (takaisin). Työkalun tai siemenen vaihdat napauttamalla alapalkkia, puhekupla etenee napauttamalla ruutua ja jokainen ikkuna sulkeutuu ✕-napista.
- **Aloita alusta:** päävalikon *Poista tallennukset ja saavutukset* tyhjentää tallennukset, loput ja merkit (peli varmistaa ensin: ”Tiedätkö, mitä teet?”).
- **Asetukset** (taukovalikko): tekstin ja käyttöliittymän koko (pieni / normaali / iso), väljät ajoitustehtävät (kalastus, laulukilpa, palkeet, hauki, Otson laulu, kyinen pelto; tarjotaan itse kahden epäonnistumisen jälkeen) ja kevyt grafiikka. Hitaalla koneella peli vaihtaa itse kevyeen grafiikkaan.

Tarinakirja: koko tarina kuvitettuna – avaa pelin päävalikosta tai taukovalikosta (*Tarinakirja*); PDF suomeksi ja englanniksi.
Videot: intro alkaa pelin ensimmäisellä käynnistyksellä (mikä tahansa nappi ohittaa sen) ja löytyy päävalikosta (*Katso intro*); nähdyt välivideot voi katsoa uudelleen taukovalikon kohdasta Videot.