



## **UUSIA KIINNOSTUKSIA**

Matkallasi olet kiinnostunut uusista harrastuksista ja päätät muuttaa suunnitelmiasi. Valitse kädestäsi yksi harrastuskortti, jonka haluat vaihtaa. Valitse sitten toinen pelaaja. Ota hänen kädestään harrastuskortti sattumanvaraisesti. Anna vanha korttisi tälle pelaajalle.

**SATTUMA**



## **TIETYÖ**

Kulkemasi tien varrelle sattui suuri tietyömaa, ja tie on ruuhkautunut. Joudut odottamaan jonon purkautumista paikallasi yhden pelivuoron ajan.

**SATTUMA**



## **HYVÄÄ JULKISUUTTA**

Paikallinen lehti on kuullut kaverialueporukkanne haasteesta ja haastattelee sinua verkkolehteen. Haastattelun innostamat lukijat haluavat auttaa teitä saavuttamaan tavoitteenne. Kaikki pelaajat saavat siirtää pelinappulaansa 2 askelta eteenpäin.

**SATTUMA**



## **SUOMALAINEN ERIKOISUUS**

Kuulit, että Vimpelissä pidetään pian saappaanheiton suomenmestaruuskisat. Tätä et voi jättää näkemättä! Siirrä pelinappulasi heti Vimpeliin.

**SATTUMA**





## **MYRSKY**

Huono keli katkaisee matkasuunnitelmasi. Joudut odottamaan myrskyn laantumista paikallisessa motellissa. Pysyt seuraavan vuoron ajan paikallasi.

**SATTUMA**



## **MÖLKKY**

Olet tullut kokeilemaan mölkkyä paikallisen mölkköseuran kanssa. Heitä noppaa 3 kertaa. Mikäli saat kolmen heiton yhteistulokseksi 12 tai enemmän, voitit mölkkypelin! Jos voitit, saat mennä haluamaasi kaupunkiin. Jos hävisit mölkkypelin, palaat edelliseen kaupunkiin.

**SATTUMA**



## **TUURILLA**

Voitit arvonnassa! Palkintona on haluamasi kulkupelin vuokra päiväksi. Saat valita matkakorttien pakasta haluamasi kulkuvälinekortin. Sekoita loput pakasta uudelleen. Kun pääset seuraavaan kaupunkiin, jatka tällä kulkuvälineellä ja aseta vanha korttisi poistopakkaan.

**SATTUMA**

## **AVULIAS SUKULAINEN**

Huomaat olevasi matkasi aikataulusta jäljessä. Soitat kaverille, joka kertoo, että hänen tätinsä sattuu asumaan lähellä sitä paikkaa, jossa olet. Täti on juuri lähdössä reisuun. Ehkä teillä on sama suunta?

Saat tädiltä autokyydin. Siirrä pelinappulasi jonkun toisen pelaajan nappulan kanssa samaan ruutuun.

**SATTUMA**



## **YLLÄTYKSIÄ**

Matkatessa tapahtuu kaikenlaisia. Valitse yksi pelaajista ja anna hänelle sattumapakan seuraava kortti kääntämättä sitä. Pelaaja asettaa kortin eteensä. Sattuma tapahtuu heti hänen seuraavan vuoronsa alussa. Tämän jälkeen pelaaja jatkaa vuoroaan normaalisti. Pelaaja voi valita, liikkuuko hän vuorollaan sattuman jälkeen, vai ei.

**SATTUMA**

## **TAIDOLLA**

Satut paikalle kaupunkitapahtumaan, jossa ryhmät kilpailevat erilaisissa tehtävissä ympäri kaupunkia. Yksi ryhmä ottaa sinut ystävällisesti mukaansa tapahtumaan. Uudet kaverisi ovat niin vaikuttuneita kyvystäsi heittäytyä ja olla hyvä tiimipelaaja myös tuntemattomien kanssa, että he haluavat tarjota sinulle kyydin. Siirrä pelinappulasasi haluamaasi kaupunkiin.

**SATTUMA**

## **TAKAPAKKI**

Kulkuneuvosi hajosi kesken matkan. Joudut palaamaan takaisin etsimään vaihtoehtoista kulkuneuvoa. Siirrä pelinappulasi edelliseen kaupunkiin, jossa olit. Laita kulkukorttisi poistopakkaan ja nosta sen tilalle pöydästä uusi. Et voi liikkua uudelleen tällä vuorolla.

**SATTUMA**

## **RANNIKOLTA RANNIKOLLE**

Pursiseura on kutsunut sinut ja ystäväsi kokeilemaan harrastusta purjehdustapahtumaan. Purjehdus lähtee Tornioista ja päättyy Kotkaan.

Siirrä oma pelinappulasi ja kenen tahansa toisen pelaajan pelinappula Tornioon. Tällä kierroksella ette voi liikkua Tornioista, mutta voitte suorittaa siellä tehtäviä ja harrastuskortteja. Seuraavalla kierroksella aloitatte kumpikin vuoronne liikkumalla Tornioista Kotkaan, jonka jälkeen jatkatte vuorojanne normaalisti.

**SATTUMA**



## **GALLUP**

Teet somessa kyselyn kavereillesi. Kysyt: Onko sinulle tärkeämpää, että harrastuksessa oppii tai kehittyy jotenkin, vai että se on hauskaa?

Kaikki pelaajat äänestävät aiheesta yhtä aikaa. Ne, joiden mielestä harrastuksessa oppiminen ja kehittyminen on tärkeämpää kuin hauskuus, nostavat käden ylös. Äänestäkää nyt!

Ne, jotka olivat äänestyksessä vähemmistössä, liikkuvat kaksi askelta eteenpäin. Jos äänestyksessä tuli tasapeli, kukaan ei liiku.

**SATTUMA**

## **GALLUP**

Teet somessa kyselyn kavereillesi. Kysyt: Ovatko perheesi tai läheisesi mielipiteet vaikuttaneet siihen, mitä olet harrastanut tai harrastat?

Kaikki pelaajat vastaavat kysymykseen yhtä aikaa. Ne, jotka vastaavat kysymykseen kyllä, nostavat käden ylös. Äänestäkää nyt!

Ne, jotka olivat kyselyssä enemmistössä, liikkuvat kaksi askelta eteenpäin. Jos äänestyksessä tuli tasapeli, kaikki liikkuvat kaksi askelta eteenpäin.

**SATTUMA**

## KESKUSTELU

Paikallisella kirjastolla on pelitapahtuma. Tapahtumassa kuulet kahden ihmisen keskustelevan. He ovat eri mieltä siitä, onko digipelien pelaaminen harrastus. Teet valinnan:

**1.** Poistut paikalta.

TAI

**2.** Osallistut keskusteluun. Kerro muille pelaajille, miksi digipelien pelaamista voi mielestäsi ajatella harrastuksena.

Seuraavaksi heitä noppaa.

**Tuloksella 4-6:** Eri mieltä oleva henkilö ymmärtää sinua ja sai uusia ajatuksia. Kaikki liikkuvat seuraavaan kaupunkiin.

**Tuloksella 1-3:** Tämä henkilö ei halua kuunnella erilaisia mielipiteitä tai pyrkiä ymmärtämään niitä. Keskustelu ei ole rakentava. Kaikki liikkuvat 2 askelta taaksepäin.

**SATTUMA**

## **VAPAAEHTOISTYÖTÄ**

Joku kaveriporukastanne on jäänyt auttamaan paikallista partiota leirin valmisteluissa. Hän on tästä syystä jäänyt aikatauluistaan jälkeen. Partio tahtoo auttaa häntä matkanteossa.

Pelaaja, jolla on vähiten suoritettuja harrastuksia, saa liikkua 4 askelta. Jos pelissä on useampi kuin yksi pelaaja, joilla on vähiten suoritettuja harrastuksia, nämä kaikki saavat liikkua 2 askelta.

**SATTUMA**



## **HUIMAPÄÄ**

Paikallinen ilmailukerho haluaa tarjota yhdelle kaveriporukastanne laskuvarjohypyn. Pelaajien on arvattava yhdessä, kuka teistä todennäköisimmin suostuisi hyppyyn. Kaikki pelaajat sanovat yhteen ääneen tämän henkilön nimen nyt!

Mikäli joku pelaajista saa eniten ääniä, tämä pelaaja saa siirtyä seuraavaan kaupunkiin. Mikäli äänet jakautuvat tasan, kaikki pelaajat ottavat 2 askelta taaksepäin.

**SATTUMA**

## **NUOREMMAT MUKAAN**

Alakoululta pyydetään sinua osallistumaan heidän harrastuspäiväänsä. Menet keskustelemaan 4.-luokkalaisten kanssa harrastuksista. Saat itse päättää, mistä tahdot puhua koululaisten kanssa.

Katso tehtäväkorttipakan kolme päällimmäistä korttia. Valitse näistä se tehtävä, jonka haluat suorittaa seuraavaksi. Aseta kortti eteesi pöydälle ja suorita tämä tehtävä sitten, kun pääset johonkin kaupunkiin, jossa voit kokeilla harrastusta. Sekoita muut kaksi korttia takaisin pakkaan.

**SATTUMA**

## HAAVERI

Kaverisi kutsuu sinut kokeilemaan omaa harrastustaan motocrossia Savonlinnaan. Siirrä pelinappulasi Savonlinnaan.

Olet kokematon kuski. Muutaman ihan onnistuneen kierroksen jälkeen teet liian tiukan käännöksen ja kaadut motocross-pyörällä. Valitse:

- 1.** Kaverisi pyörä saa kolhuja ja pyydät muilta pelaajilta apua sen korjaamiseen. Siirrä kahden muun pelaajan pelinappulat kanssasi Savonlinnaan.
- 2.** Sinulle ei käynyt pahasti, mutta sinut tarkistanut lääkäri suosittelee, että tarkkailet oloasi vuorokauden, etkä matkusta vielä. Pysyt liikkumatta seuraavan vuorosi ajan.

**SATTUMA**

## **YHTEISÖLLINEN HARRASTUS**

Törmäät matkalla tuttuusi, joka on perustamassa kotikaupunkiinsa yhteisöllistä työpajaa, hacklabia. Menet seuraavaan kaupunkiin auttamaan tuttuasi hacklabin kanssa, etkä pääse jatkamaan matkaa vielä seuraavalla vuorolla.

Voit yrittää suostutella toisen pelaajan auttamaan teitä hacklabin kanssa. Siirrä jonkun vapaaehtoisen pelaajan nappula kanssasi samaan kaupunkiin. Pääsette molemmat jatkamaan matkaa seuraavalla vuorolla.

**SATTUMA**