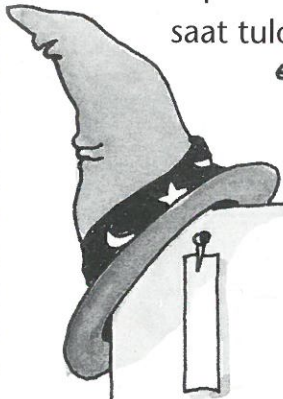


## TARINARUUDUKKO – tapahtumapaikkoja

- Heitä noppaa. Valitse pystyriivin numero heittotuloksen mukaan.
- Heitä noppaa toisen kerran. Valitse vaakarivin numero heittotuloksen mukaan.
- Arpomasi tapahtumapaikka on pystyriivin ja vaakarivin risteyskohdassa. Esimerkiksi jos saat tulokseksi 3 ja 2, arpomasi tapahtumapaikka on *karkkitehdas*.



	1	2	3	4	5	6
1	suur- kaupunki	tuntematon planeetta	antikvariaatti	aarre- kammio	elokuva- teatteri	kahvila
2	kirjasto	lumottu mökki	karkki- tehdas	ontto puunrunko	koulu	karhun pesä
3	eläintarha	Korvatunturi	sienitalo	kellari	pieni syrjäinen kylä	erikoisten esineiden kauppa
4	luola	maalaistalo	pilvilinna	sirkus	autioma	ullakko
5	suo	saari	vuoren- sisäinen maailma	autiotupa	viidakko	salainen puutarha
6	metsä	linna	meren pohja	maanalainen maailma	mylly	avaruus