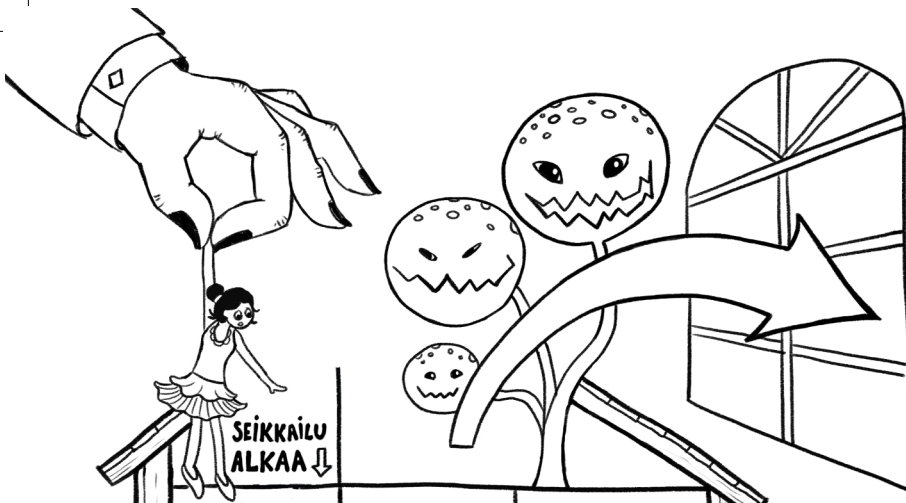
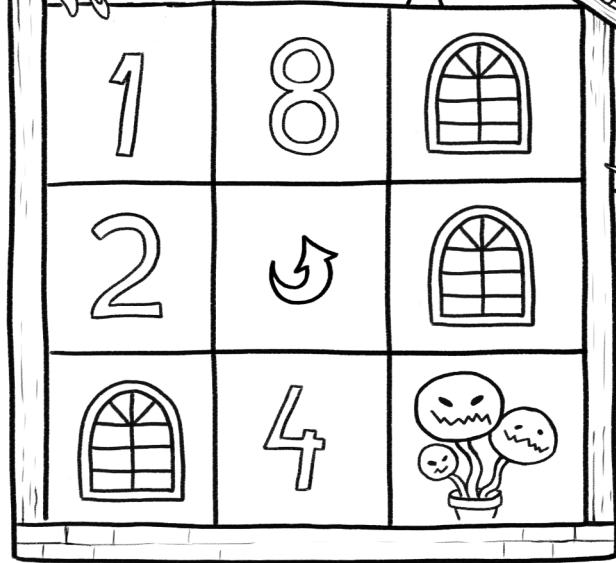


Pelejä, väretyksuvia ja tehtäviä: [arivannas.fi](http://arivannas.fi)

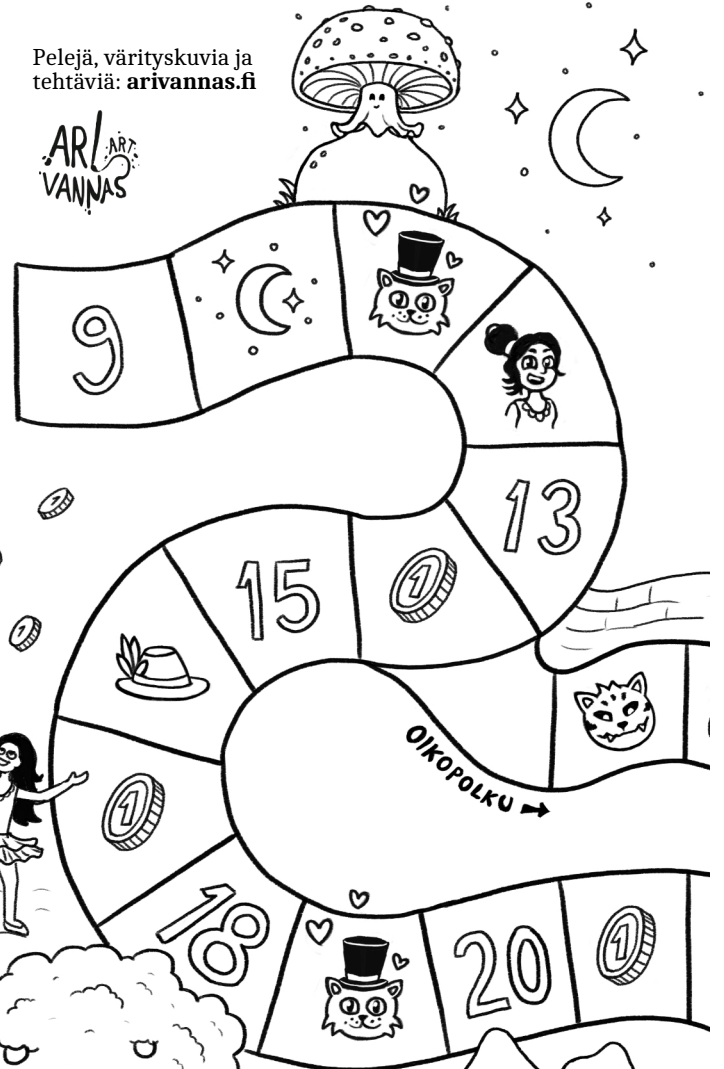
ARI  
VANNAS



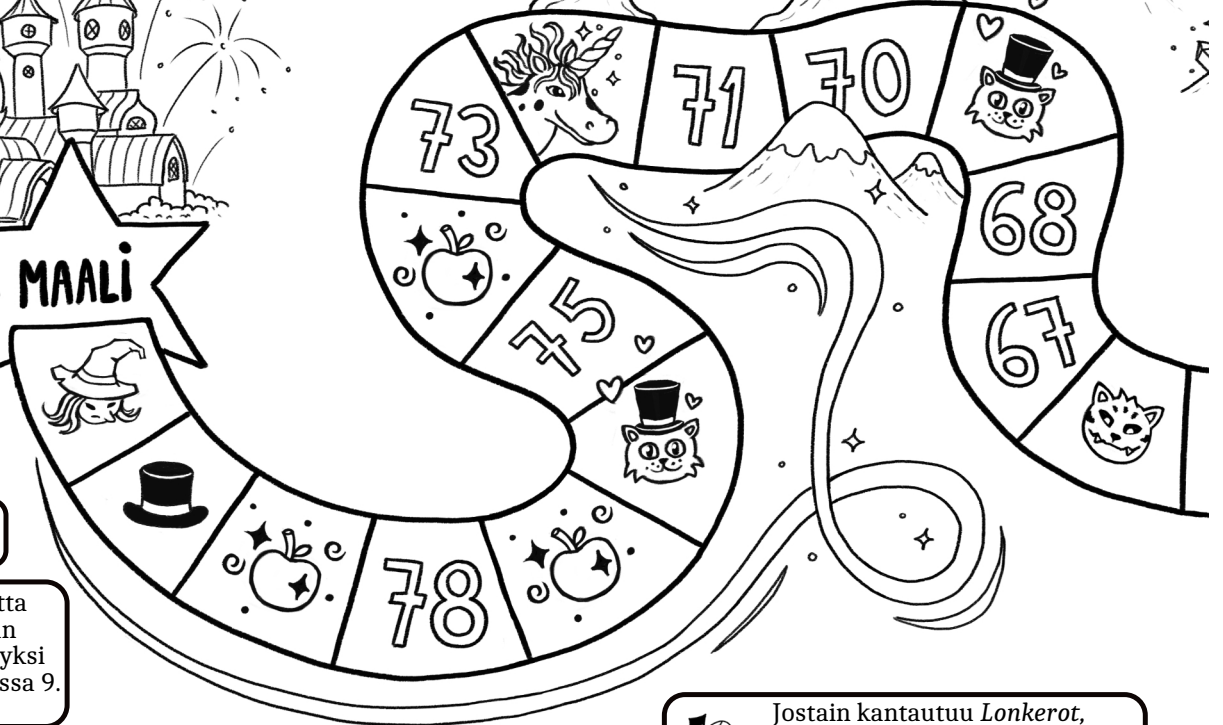
SEIKKAILU  
ALKAA ↓



Perustuu kirjoihin *Maailman pienin ballerina* ja *taikurin nauru* sekä *Maailman pienin ballerina ja prinsessan viikset* (Valpuri Kuu & Ari Vannas, kuvitus)



MAALI



Karkaavat ulos ikkunasta ruutuun 9.



Hyppäät ikkunasta, mutta lihansyöjäkasvi melkein sieppaa sinut. Hengähdä yksi ylimääräinen vuoro ruudussa 9. SAAT +1 **SISUA**.



Nukut yön hyvin. Liiku seuraavalla vuorolla 2 kertaa nopan silmäluku.



Halaat Von Tassunbergia ja saat uutta intoa. LIIKU +2 ASKELTA.



Seikkailu saa sinut reippaalle tuulelle. Ota +3 lisäaskelta.



Piiloudut matkustajan hatun sulkiin. Liiku +5 askelta eteenpäin.



Esiinnytte kissan kanssa kadun kulmassa ja tienaatte 1 kolikon.



Ilkeä kissalauma yllättää ja loikkaatte kiireesti karkuun. Palaa 3 askelta taaksepäin. Saat +1 **SISUA**.



Jostain kantautuu *Lonkerot, lonkerot* -arien säveliä. Tanssahtelet 2 askelta eteenpäin.

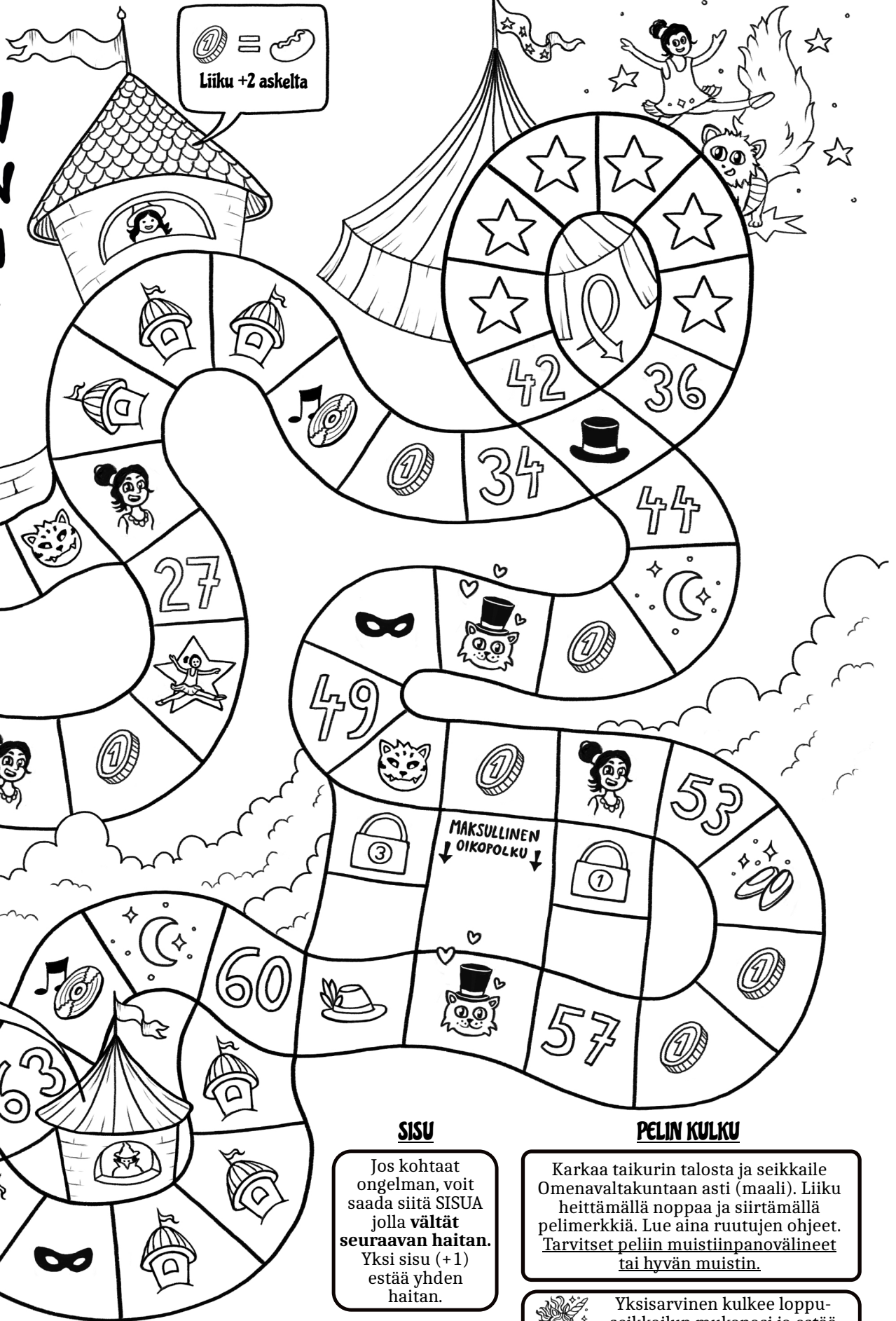


Pysähdyt harjoittelemaan näyttökseen. Odota yksi vuoro.



Kirppusirkus esiintyy ja näyttös on menestys. Heitä noppaa uudelleen. Jos pysähdyit harjoittelemaan, heitä noppaa kaksi kertaa.

# MAAILMAN PIENIN BALLERINA SEIKKAILEE



=   
Liiku +2 askelta

=   
Liiku +3 askelta  
 =   
Heitä noppaa 3x kertaa

**SISU**  
Jos kohtaat ongelman, voit saada siitä SISUA jolla vältät seuraavan haitan. Yksi sisu (+1) estää yhden haitan.

**PELIN KULKU**  
Karkaa taikurin talosta ja seikkaile Omenavaltakuntaan asti (maali). Liiku heittämällä noppaa ja siirtämällä pelimerkkiä. Lue aina ruutujen ohjeet. Tarvitset peliin muistiinpanovälineet tai hyvän muistin.

Saavut myyntikojulle. Jos sinulla on rahaa, voit ostaa myyjän tarjoamia tuotteita.

Viekas hahmo yllättää sinut. Jos sinulla oli rahaa, menetät ne, mutta saat +2 **SISUA**.

Tirehtööri huolehtii että porukka pysyy kasassa. Kaikki takanasi olevat saavat liikkua seuraavaan edessään olevaan numeroituun ruutuun. Jos olet viimeinen, liiku +6.

**SULJETTU REITTI.** Voit avata reitin maksamalla lukossa näkyvän summan. Reitti jää auki muille.

Yksisarvinen kulkee loppuseikkailun mukanasi ja estää velhon taian ruudussa 81.

Kirottu taikaomana houkuttelee sinua puoleensa. Heitä noppaa: Jos saat 1-3, odota vuoro omenan lumoissa. 4-6, vältät houkutuksen.

Saat uudet keveät kengät. Liiku joka vuorolla +1 extra askelta.

Velho aikoo tuhota taialla kulta-omenapuun. Syöskyt pelastamaan sitä. Siirry ruutuun 72.