

Viidakon pikku hötti möttiäiset pysäyttävät sinut. He ovat viime aikoina opetelleet värejä ja haluaisivat tietää, millaiset asiat ovat punaisia. Hötti möttiäiset pyytävät, että keksit heille neljä asiaa, joissa on punaista. Jos keksit kaikki neljä, saat jatkaa matkaasi seuraavalla vuorolla. Jos et keksi, joudut Tyrmään.

Pääpää ja Pööpöo haluavat sinun keksivän tanssiliikkeen nimeltä *Pelokas paviaani*. Näytä liike muille. Heitä sen jälkeen noppaa. Jos saat silmäluvun 1, 2 tai 3, Pääpää ja Pööpöo tykkäävät liikkeestäsi ja saat jatkaa matkaa seuraavalla vuorollasi. Jos heität silmäluvun 4, 5 tai 6, Pääpää ja Pööpöo kiikuttavat sinut Pysäkille harjoittelemaan tanssimista. Tee Pysäkin tehtävä seuraavan vuorosialussa.

Törmäät viidakon soittokuntaan. He haluavat sinut mukaan orkesteriin. Muut pelaajat etsivät sinulle yhden esineen tai asian, ja sinun täytyy keksiä, millaista ääntä se pitää. Saat sen jälkeen edetä kaksi askelta eteenpäin.

Pikkuinen otus kävelee sinua vastaan ja tarvitsee apuasi. Sinun pitäisi keksiä hänelle seitsemän asiaa, joissa on jotain vihreää. Jos keksit kaikki seitsemän, saat jatkaa matkaa seuraavalla vuorollasi. Jos et, menetät seuraavan vuorosial, koska sinun pitää jäädä lohduttamaan pikku otusta.

Silmiesi eteen leijailee Satukielen sulka, joka haluaa auttaa sinua löytämään Satukielen. Heitä noppaa. Jos saat silmäluvun 1, 2 tai 3, saat kurkistaa yhden pelimerkin alle. Mikäli siellä on Satukieli, voitat pelin. Jos ei ole, laita merkki takaisin näyttämättä sitä muille ja jatka matkaasi seuraavalla vuorollasi.

Kohtaat polun varrella nälkäisen Tuulin, joka luulee sinua viidakkoburgeriksi. Ota kivi, paperi sakset -peli jonkun toisen pelaajan kanssa. Jos voitat, saat jatkaa matkaa seuraavalla vuorollasi. Jos häviät, joudut juoksemaan Tuulia pakoon Tyrmään ja menetät seuraavan vuorosial.

Löydät pusikosta lapun, jossa lukee "Olipa kerran niin paljon hohtavaa räkää, että...". Lapussa on käsky, että sinun pitää heti keksiä lauseelle loppu tai joudut Tyrmään. Keksi, miten lause loppuu. Ota sen jälkeen kivi, paperi, sakset -peli jonkun toisen pelaajan kanssa. Jos voitat, saat jatkaa matkaa seuraavalla vuorollasi. Jos häviät, joudut Tyrmään.

Tiellesi ilmestyy kiukkuisia kiviä. Ne eivät halua päästää sinua jatkamaan matkaasi. Sinun pitää keksiä kiukkuisten kivien laannutustanssi, jolla kivet leppyvät. Tee tanssi ja heitä noppaa. Jos saat silmäluvun 1, 2 tai 3, saat jatkaa matkaa seuraavalla vuorollasi. Jos saat silmäluvun 4, 5 tai 6, joudut jättämään yhden vuoron välistä.

Voi ei! Nälkäinen viidakon liaani kaappaa sinut, etkä pysty tekemään mitään. Muiden pelaajien pitää yrittää pelastaa sinut heittämällä nopalla silmäluku 2 tai 4. Jokainen pelaaja heittää vuorollaan ja saa kaksi yritystä. Jos pelaaja ei onnistu heittämään silmälukua 2 tai 4, liaani kaappaa hänetkin. Riittää, että yksi pelaajista onnistuu heittämään 2 tai 4, jolloin kaikki pelastuvat. Mikäli kukaan pelaajista ei saa 2 tai 4, liaani kaappaa kaikki ja voittaa pelin. Peli pitää aloittaa alusta.

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

Viidakossa asustaa hassuja palloja, pompuraisia. Kohtaat polulla pompuraisen, joka on eksynyt muista ja itkee hysteerisesti. Sinun pitää lohduttaa pompuraista keksimällä viisi iloista tai hauskaa asiaa. Saat sen jälkeen edetä kolme askelta eteenpäin.

Kohtaat salaperäisen aurinkolasipäisen kissan. Kissa kertoo etsivänsä Huijaaja Puijaajaa ja kysyy sinulta oudon kysymyksen: "Onko kuun pinnalla hikistä juustoa?" Vastaa kysymykseen ja heitä noppaa. Jos saat silmäluvun 1, 2 tai 3, kissa on tyytyväinen vastaukseesi ja saat jatkaa matkaa. Jos heität silmäluvun 4, 5 tai 6, kissa epäilee sinun olevan salaliitossa Huijaaja Puijaajan kanssa ja heittää sinut Tyrmään.

Keksi oma tehtävä! Kirjoita keksimäsi tehtävä tähän korttipohjaan.

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**

**Tehtävä-
kortti**