

Hotit spotit -peli

Hotit spotit -pelissä sukellat Pirkanmaan uhanalaisten lajien ja elinympäristöjen maailmaan. Pirkanmaan LUMO-ohjelman (luonnon monimuotoisuuden toimeenpanosuunnitelma) päivitystyöhön pohjautuvassa pelissä selvität, mitkä hoitotoimet auttavat eri lajeja ja elinympäristöjä selviytymään. Samalla opit ymmärtämään, mitkä ovat eri lajien pääasiallisia elinympäristöjä Pirkanmaalla. Opit myös, miten yksittäisetkin uhat ja toisaalta myös teot vaikuttavat kokonaisuuteen.

Helposti lähestyttävä peli tarjoaa oivalluksia kaikenikäisille ja innostaa yhteiseen tekemiseen. Peliä voi pelata joko niin, että jokainen pelaaja tavoittelee voittoa toisiaan vastaan tai siten, että pelaajat yhdessä tavoittelevat mahdollisimman monimuotoista lopputulosta.

Mitä Pirkanmaan monimuotoisuuskeskitymissä oikein piileekään? Pelaa ja ota selvää!

Hotit Spotit -peli on toteutettu osana Priodiversity LIFE -hanketta. Pelin ovat tuottaneet Sisä-Suomen elinvoimakeskus yhteistyössä Kudelma-osuuskunnan kanssa. Pelin suunnittelivat ja toteuttivat Tuulia Lahtinen (Sisä-Suomen elinvoimakeskus) sekä Anna Jarske-Fransas, Sanni Kouhia, Pirjo Apell ja Reetta Rossi (Kudelma). Pelin graafisesta suunnittelusta vastasi Kaisa Hyvärinen (Kudelma).

Hanke on saanut osarahoitusta Euroopan unionin LIFE-ohjelmasta. Aineiston sisältö heijastelee sen tekijöiden näkemyksiä, eikä Euroopan unioni tai CINEA ole vastuussa aineiston sisältämien tietojen käytöstä.



**Euroopan unionin
osarahoittama**



Elinvoimakeskus



Hotit spotit -lautapelin ohjeet

Pelin tavoite

Kerää hotspot-pelilaudassasi esiintyviin elinympäristöihin mahdollisimman monipuolisesti lajeja tekemällä hoitotoimenpiteitä ja torjumalla uhkia. Eniten lajikorteista pisteitä saanut pelaaja voittaa pelin. Peliä voi myös pelata yhteistyönä tai helpotetusti.

Kohderyhmä, pelaajamäärä ja pelin kesto

Hotit spotit -lautapeliä suositellaan noin 5. luokkalaisista alkaen ja erityisesti yläkoululaisille. Pelissä kuitenkin riittää haastetta niin lukiolaisille kuin myös aikuisille. Peli soveltuu helpotettuna myös alakoulun ensimmäistenkin luokkien oppilaille. Katso vinkit helpotettuun peliin ohjeiden kohdasta "Vinkit helpotettuun peliin". Peliä suositellaan käytettäväksi opetuksessa esimerkiksi luokanopettajille, aineenopettajille ja ammatillisille opettajille sekä yleisesti nuorisotyössä ja aikuiskasvatuksessa.

Peliä voi pelata 2-10 pelaajalla, mutta peliä suositellaan erityisesti 3-6 pelaajalle.

Yhteistyöpelissä voi olla useita 3-6 pelaajan porukoita, jotka kisailevat toisiaan vastaan. Pelin kesto on noin 90 minuuttia (valmistelu 10 min, pelaaminen noin 45-60 min, purku 20 min), mutta pelaamisen voi lopettaa milloin tahansa laskemalla pisteet jokaisen pelaajan hotspot-pelilaudalta.

Pelin kulku

Pelin valmistelut

Jokainen pelaaja valitsee itselleen hotspot-pelilaudan. Hoitotoimikortit ja lajikortit sekoitetaan omiksi pakoikseen ja jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia: kolme lajikorttia ja kaksi hoitotoimikorttia. Kun aloituskortit on jaettu, sekoitetaan lajikortit, hoitotoimikortit ja uhkakortit yhdeksi pakaksi, josta muodostuu nostopakka (kortin valkoinen puoli ylöspäin). Pelin aloittaa pelaaja, joka on viimeksi kävellyt metsässä, minkä jälkeen vuorot kulkevat myötäpäivään.

Pelaaminen

Pelaajien tavoitteena on parantaa hotspottinsa monimuotoisuutta keräämällä pelinlautansa elinympäristöihin mahdollisimman paljon erilaisia lajeja. Hotspot-laudalla on omilla riveillään kolme elinympäristöä, joista jokaista kohden on kolme vierekkäistä korttipaikkaa. Kunkin

elinympäristön ensimmäiseen, valkoiseen korttipaikkaan voi lisätä omalla vuorollaan yhden elinympäristöön sopivan lajikortin. Ensimmäisen lajikortin jälkeen elinympäristön lajimäärää voi kasvattaa ainoastaan parantamalla elinympäristön tilaa hoitotoimikorttien avulla. Ennen kuin uuden lajikortin voi asettaa riville, tulee pelaajan pelata seuraavalle tyhjälle korttipaikalle kyseiseen elinympäristöön sopiva hoitotoimikortti valkoinen puoli ylöspäin. Kun hoitotoimella on parannettu elinympäristön tilaa, voivat uudet lajit levitä alueelle. Saman lajin voi pelata omalle pelilaudalle vain kerran.

Pelaajan vuoro koostuu kahdesta vaiheesta:

1. Vuoronsa aluksi pelaaja nostaa nostopakan päällimmäisen kortin käteensä.
2. Seuraavaksi pelaaja voi tehdä yhden seuraavista siirroista:
 - pelata lajikortin pelilaudalle
 - pelata hoitotoimikortin pelilaudalle
 - nostaa poistopakan päällimmäisen kortin
 - vaihtaa kortin kädestään laittamalla hylkäämänsä kortin tekstipuoli ylöspäin poistopakkaan ja nostamalla uuden kortin

Kun pelaaja on tehnyt nämä kaksi vaihetta, pelivuoro siirtyy seuraavalle.

Pelaajalla voi olla kädessään korkeintaan seitsemän korttia. Jos pelaajalla on jo vuoronsa aluksi seitsemän korttia, ei hän voi nostaa kyseisellä vuorolla uutta korttia nostopakasta tai poistopakasta.

Milloin tahansa pelin aikana pelaaja voi ehdottaa kortin vaihtamista toisen pelaajan kanssa.

- Pelaaja saa itse päättää, minkä verran kertoo toisille pelaajille vaihdettavasta kortista.
- Myös laji- ja hoitotoimikortteja voi vaihtaa keskenään.

Uhkakorttiin vastaaminen

Jos pelaaja nostaa vuoronsa aluksi nostopakasta uhkakortin, lukee hän uhan ja sen kuvauksen ääneen muille pelaajille. Kaikki pelaajat tarkistavat, onko omalla hotspot-pelilaudalla elinympäristöjä, joihin uhka vaikuttaa. Ne, joilla on yksi tai useampi uhkakortissa mainittu elinympäristö, joutuvat vastaamaan uhkaan. Uhkakorttiin voi vastata kahdella tavalla:

- 1. Torju uhka hoitotoimikortilla.** Uhan voi torjua pelaamalla kädestä yhden uhkakorttiin listatuista hoitotoimikorteista. Pelattu hoitotoimikortti asetetaan omalle pelilaudalle (tai jos täynnä, sen viereen) siihen elinympäristöön, jota uhka koskee. Jos samalla hotspot-pelilaudalla on useita elinympäristöjä, joita uhka koskee, pelaaja saa valita, mihin elinympäristöön hän haluaa pelata hoitotoimikorttinsa.
- 2. Poista laji pelilaudalta.** Jos pelaajalla ei ole yhtäkään uhkakorttiin listatuista hoitotoimikorteista, hänen täytyy poistaa viimeiseksi pelattu laji siitä elinympäristöstä, johon uhka vaikuttaa. Jos hotspot-pelilaudalla on monta uhan kohteena olevaa elinympäristöä, riittää, että pelaaja poistaa yhdestä niistä viimeiseksi pelatun lajin.

Jos pelaajalla ei ole yhtään lajia hotspot-pelilaudalla sellaisessa elinympäristössä, johon uhka vaikuttaa, pelaajan ei tarvitse reagoida mitenkään. Kun kaikki uhkakortin koskettamat pelaajat ovat vastanneet uhkaan, asetetaan uhkakortti ja poistetut lajikortit poistopakkaan tekstipuoli ylöspäin. Alimmaiseksi laitetaan uhkakortti, ja sen päälle pinotaan myötöpäivään uhkakortin pelanneesta lähtien mahdolliset menetetyt lajikortit. Tämän jälkeen uhkakortin nostanut pelaaja saa nostaa uuden kortin.

Pelin loppu

Peli voi päättyä kolmella eri tavalla:

1. Pelaamiseen varattu aika loppuu.
2. Jonkun pelaajan pelilauta täyttyy – jos pelaajat ovat sopineet pelin alussa, että peli päättyy tähän.
3. Yhteinen nostopakka loppuu.

Kaikissa tapauksissa kierros pelataan loppuun ennen pisteiden laskemista.

Pisteytys

Pelin päätyttyä lasketaan yhteen hotspot-pelilaudalla olevien lajikorttien osoittamat pisteet. Kaikki pisteet ovat myös merkitty lajikortteihin.

- Elinvoimainen (Least Concern, LC) tai silmälläpidettävä laji (Near Threatened, NT) 1 p
- Vaarantunut (Vulnerable, VU) tai uhanalainen laji (Endangered, EN) 2 p
- Äärimmäisen uhanalainen (Critically Endangered, CR) laji 3 p
- Pirkanmaan vastuulajista saa 1 lisäpisteen

Muistilista sääntöjen sopimiseksi

Sopikaa ennen peliä seuraavista säännöistä:

- Pelataanko kuhunkin elinympäristöön laji- ja hoitotoimikortteja korkeintaan korttipaikkojen verran, vai saako kortteja pelata myös pelilaudan ulkopuolelle?
- Miten peli päättyy: tietyn ajan kuluttua, kun pelilauta on täynnä vai kun nostopakka loppuu?
- Tarvitseeko peliä helpottaa pelaajia varten?

Pelilauta ja kortit

Hotspot-pelilauta

Hotspot-pelilautoja on Pirkanmaan luonnon monimuotoisuuskeskittymien mukaisesti yhteensä 13. Kukin pelilauta vastaa yhtä hotspottia, ja jokaisessa niistä on kolme alueelle merkittävää elinympäristöä, jotka on merkitty pelilautaan myös symbolein. Kuvaukset elinympäristöistä ja niitä vastaavat symbolit löydät erilliseltä sivulta näiden ohjeiden lopusta. Samat symbolit löytyvät lajikorteista. Jokaista elinympäristöä koskevalla rivillä on kolme korttipaikkaa, mutta pelaajat voivat sopia, että elinympäristöihin voi pelata useampia laji- ja hoitotoimikortteja pelilaudan ulkopuolelle.

Lajikortit

Kaikki pelin lajit esiintyvät Pirkanmaan luonnon monimuotoisuuskeskittymien elinympäristöissä. Lajikorteissa on lajin nimi, uhanalaisuusluokitus, tieto sopivimmista elinympäristöistä sekä tieto siitä, onko laji Pirkanmaan vastuulaji. Pelin lajikorteissa vastuulajeja on yhteensä 20.

Hoitotoimikortit

Hoitotoimikortit tunnistaa yläreunan tekstistä "HOITOTOIMI". Kukin korteista sisältää eri hoitotoimen sekä lyhyen kuvauksen toimenpiteestä. Korttiin on myös merkitty eri elinympäristöt, joihin hoitotoimi soveltuu pelattavaksi hotspot-pelilautoilla. Lisäksi korteissa kerrotaan, mitä uhkakortteja hoitotoimi torjuu.

Uhkakortit

Uhkakortit tunnistaa yläreunan tekstistä "UHKA". Jokaisessa uhkakortissa on uhan nimi, lyhyt kuvaus, niiden elinympäristöjen symbolit joihin uhka vaikuttaa, sekä lista hoitotoimista, joilla uhkaan voidaan vastata.

Korttien määrät korttipakassa

Korttipakassa on yhteensä 139 korttia.

- Lajikortit:
 - Elinvoimaisia ja silmälläpidettäviä lajeja: $15 \times 3 = 45$
 - Vaarantuneita ja erittäin uhanalaisia lajeja: $10 \times 2 = 20$
 - Äärimmäisen uhanalaisia lajeja: $5 \times 1 = 5$
- Hoitotoimikortit: $20 \times 3 = 60$
- Uhkakortit: $9 \times 1 = 9$

Vinkkejä pelin purun ohjaamiseksi

Pelin jälkeen keskustelkaa yhdessä siitä, mitä pelissä tapahtui. Keskustelun ohjaamiseksi voitte käyttää esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Mitä lajeja sait omalle pelilaudallesi?
- Mikä elinympäristö sai eniten lajeja?
- Mikä oli vaikeaa?
- Mikä hoitotoimi auttoi eniten?
- Mikä uhka oli hankala?
- Menetitkö jonkin lajin uhan takia?
- Opitko jotain uutta lajeista ja niiden elinympäristöistä?
- Opitko jotain uutta luonnon monimuotoisuutta parantavista hoitotoimista?

Lopuksi voitte miettiä yhdessä:

- Mitä samoja elinympäristöjä on omalla lähialueellanne?
- Mitä uhkia niihin voi kohdistua?
- Mitä voisitte tehdä luonnon monimuotoisuuden hyväksi?

Jos aikaa on vähän, voidaan lyhyt purku toteuttaa kolmella kysymyksellä:

1. Mikä pelissä jäi parhaiten mieleen?
2. Mitä opit lajeista, elinympäristöistä, hoitotoimista tai uhista?
3. Mikä olisi yksi teko, joka voisi auttaa luonnon monimuotoisuutta sinun lähialueellasi?

Vinkit helpotettuun peliin

Uhka- ja hoitotoimikorttien poisjättäminen

Mikäli pelin tavanomainen versio on liian haastava pelaajille, peliä voi pelata myös helpotettuna versiona jättämällä uhka- ja hoitotoimikortit kokonaan pois. Tällöin pelissä sijoitetaan lajeja niille oikeisiin elinympäristöihin. Jokaisella pelaajalla on alussa kolme lajikorttia kädessään.

Pelaajan vuoro koostuu kahdesta vaiheesta:

1. Vuoronsa aluksi pelaaja nostaa nostopakan päällimmäisen kortin käteensä.
2. Seuraavaksi pelaaja voi tehdä yhden seuraavista siirroista:
 - pelata lajikortin pelilautansa
 - nostaa poistopakan päällimmäisen kortin
 - vaihtaa omasta kädestään kortin laittamalla hylätyn kortin tekstipuoli ylöspäin poistopakkaan ja nostamalla uuden kortin.

Pelaajalla voi helpotetussa versiossa olla kädessään korkeintaan viisi korttia.

Kun pelaaja on tehnyt nämä kaksi vaihetta, pelivuoro siirtyy seuraavalle.

Myös tässä peliversiossa pelaaja voi milloin tahansa pelin aikana vaihtaa kortin toisen pelaajan kanssa.

Peli ilman hoitotoimikortteja

Peliä voi yksinkertaistaa poistamalla hoitotoimikortit ja ottamalla mukaan osan tai kaikki uhkakortit. Jos pelaaja nostaa uhkakortin, lukee hän uhan ja sen kuvauksen ääneen muille pelaajille. Jos pelaajalla on uhkakortissa mainittu elinympäristö, hän joutuu vastaamaan uhkaan menettämällä viimeiseksi pelatun lajin pelilaudaltaan kyseisestä elinympäristöstä. Jos pelilaudalla on monta elinympäristöä, joihin uhka vaikuttaa, riittää, että pelaaja poistaa

yhdestä elinympäristöstä viimeiseksi pelatun lajin. Jos pelaajan laudalla ei ole uhan vaikutuspiirissä olevassa elinympäristössä yhtäkään pelattua lajia, hänen ei tarvitse reagoida mitenkään. Kun kaikki uhkakortin koskettamat pelaajat ovat vastanneet uhkaan, laitetaan uhkakortti ja menetetyt lajikortit poistopakkaan samassa järjestyksessä kuin tavallisessa pelissä. Tämän jälkeen uhkakortin nostanut saa nostaa uuden kortin.

Pisteiden laskun yksinkertaistaminen

Myös helpotetussa pelissä pelinvetäjä voi päättää, mihin edellä mainittuun tilanteeseen peli päättyy. Jos pisteiden laskeminen on haastavaa, voi myös sopia, että jokainen pelattu lajikortti vastaa yhtä pistettä.

Yhteistyöpelin - muutokset peliohjeisiin ja pelin kulkuun

Yhteistyöpelin tavoitteena on, että jokainen peliä pelaava 3-6 hengen ryhmä pyrkii saamaan jokaisesta pelissään olevasta hotspot-pelilaudasta mahdollisimman monimuotoisen. Peliin voi lisätä kilpailuelementin peliryhmien välille, jolloin voittajaryhmä on se, jonka heikoimmin pisteitä saanut pelilauta on saanut eniten pisteitä verrattuna muiden ryhmien heikoimpiin pelilautoihin.

Yhteistyöpelin etenee muuten tavanomaisen pelin tapaan, mutta pelaajat pelaavat avoimin kortein. Jokainen pelaaja näkee muiden ryhmäläistensä kortit, jotka asetetaan kunkin pelaajan pelilaudan yläpuolelle. Koska pelaajilla on tavallista enemmän tietoa, helpottuu korttien vaihdon ehdottaminen sekä yhteinen päätöksenteko.

Mielekkäin tapa päättää yhteistyöpelin on asettamalla rajallinen peliaika, erityisesti jos useampi peliryhmä pelaa samaan aikaan. Se kannustaa ryhmiä tiiviiseen vuorovaikutukseen sekä nopeisiin ratkaisuihin kisailun voittamiseksi. Pelin voi myös päättää, kun ensimmäinen pelaaja saa pelilautansa täyteen tai kun nostopakka loppuu.

Vinkkejä toimivaan pelaamiseen

- Ulkona korttien paikallaan pitämiseksi pelilaudalla voi käyttää esim. sinitarraa tai kiviä.
- Nostopakka ja poistopakka voidaan myös pitää kiven alla tai niputtaa kumilenkillä.
- Kortit ja pelilaudat kannattaa tulostaa paksummalle paperille, jotta pakan sekoittaminen ja sinitarran käyttäminen on helpompaa.
- Jos peliä tullaan pelaamaan paljon, voi ostaa korttisuojia pelikorttien suojaamiseen. Suojat helpottavat myös sekoittamista. Pelilaudat voi laittaa muovitaskuihin. Vaihtoehtoisesti kortit ja pelilaudat voi myös laminoida.

Keskeisimmät termit

Elinympäristö Ympäristö, jossa on tietyille lajille sopivat olosuhteet. Sama laji voi menestyä useissa elinympäristöissä.

Johdeoja Suolle kaivettava oja, joka jakaa ja levittää vettä tasaisesti alueelle. Johdeojia käytetään ennallistamistoimena ojituksen myötä kuivuneilla soilla, jotta vettä voidaan palauttaa takaisin suolle.

Kuormitus Maaperään, ilmaan tai veteen kohdistuva ympäristölle haitallinen päästö. Ympäristökuormitusta voivat aiheuttaa esimerkiksi ilmansaasteet tai maataloudessa käytettävien lannoitteiden pääsy vesistöihin.

Luonnon monimuotoisuus Kaikki elollisen ja elottoman luonnon vaihtelu. Elollisen luonnon monimuotoisuus, eli biologinen monimuotoisuus tai biodiversiteetti, on seurausta ympäristötekijöiden, kuten lämpötilan, ravinnon ja kosteuden, vaihtelusta. Se ilmenee muun muassa erilaisina elinympäristöinä, erilaisina lajeina sekä saman lajin yksilöiden ja populaatioiden välisinä eroina esimerkiksi geeneissä.

Monimuotoisuuskeskittymä Alue, jossa on erityisen runsas erilaisten elinympäristöjen ja lajien muodostama kokonaisuus. Maakunnallisissa monimuotoisuuskeskittymissä maakunnalle ominaisten elinympäristöjen ja lajien monimuotoisuus on korkeimmillaan.

Vastuulaji Laji, jonka selviytymisen ja säilymisen kannalta Pirkanmaa on erityisen merkittävä elinympäristö. Niiden tarkastelu auttaa ymmärtämään alueellisia erityispiirteitä sekä sitä, millainen merkitys maakunnallisilla esiintymillä on koko Suomen kannalta. Suomen ympäristökeskus on määritellyt yhteistyössä maakunnan elinvoimakeskuksen ja asiantuntijoiden kanssa maakunnan vastuulajit.

Lajien uhanalaisuus Pelin lajien pisteytyksessä on käytetty Kansainvälisen luonnonsuojeluliiton (IUCN) kansainvälistä uhanalaisuusluokittelua. Lajien uhanalaisuutta Suomessa arvioi ympäristöministeriön asettama ohjausryhmä. Pelissä käytetyt luokat ovat äärimmäisen uhanalaiset (CR, Critically endangered), erittäin uhanalaiset (EN, Endangered), vaarantuneet (VU, Vulnerable), silmälläpidettävät (NT, Near threatened) ja elinvoimaiset (LC, Least concern). Luokista käytetään niiden englanninkielisiä lyhenteitä. Uhanalaisia ovat luokkien CR, EN ja VU lajit.

Elinympäristöjen symbolit ja kuvaukset



Harjut

Ympäristöään korkeampi, kapea ja pitkä maamuodostuma, joka on muodostunut jääkauden aikaisen mannerjään sulamisvesien lajittelemasta ja kerrostamasta hiekasta ja sorasta.



Järvet ja joet

Järvi on suurehko makean veden allas. Joki on puolestaan suuri luonnon muovaama uoma, jossa virtaa jatkuvasti vettä.



Lehdot

Maaperältään runsasravinteinen ja multainen metsätyyppi, jonka rehevää kasvillisuutta luonnehtii erityisesti monipuolinen ja vaatelias ruoho- ja heinälajisto.



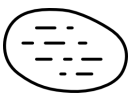
Perinneympäristöt

Perinteisen maatalouden synnyttämä, pääosin avoin tai puoliavoin alue, kuten niitty, hakamaa tai metsälaidun. Noin neljäsosa maamme uhanalaisista lajeista elää perinneympäristöissä.



Pienvedet

Pienvesiin kuuluvat esimerkiksi purot, lammet, norot, ojat ja lähteet. Pienvedet ylläpitävät erityistä pienilmastoa ja ovat herkkiä lähiympäristön muutoksille.



Suot

Suo on kostea, kasvien jäännöksistä turvetta muodostava elinympäristö, jossa sataa vettä enemmän kuin haihtuu. Suotyyppejä on useita: ne voivat olla puustoisia tai avoimia, ravinteikkaita tai niukkaravinteisia, tai koostua useiden suotyyppien yhdistelmistä.



Vanhat metsät

Vanhat metsät ovat iäkkäitä metsiä, jotka ovat kehittyneet pitkään ilman merkittäviä lajistoa muuttavia häiriöitä. Tyypillisesti ne sisältävät monipuolisesti erikokoisia, erilajisia ja eri-ikäisiä puita, monikerroksellista kasvillisuutta sekä runsaasti lahoppuuta.

Pirkanmaan monimuotoisuuskeskittymät kartalla

Pirkanmaan LUMO-ohjelmatyössä tunnistetut luonnosvaiheen (2025)

luonnon monimuotoisuuskeskittymät eli hotit spotit

1. Pohjois-Pirkanmaan suot

2. Häädeteitaan seutu

3. Seitsemisen seutu

4. Helvetinjärven seutu

5. Sata-Pirkan harjut

6. Siikanevan seutu

7. Tumma verkkoperhosten polut

8. Kuhmoisten seutu

9. Kukkijärven seutu

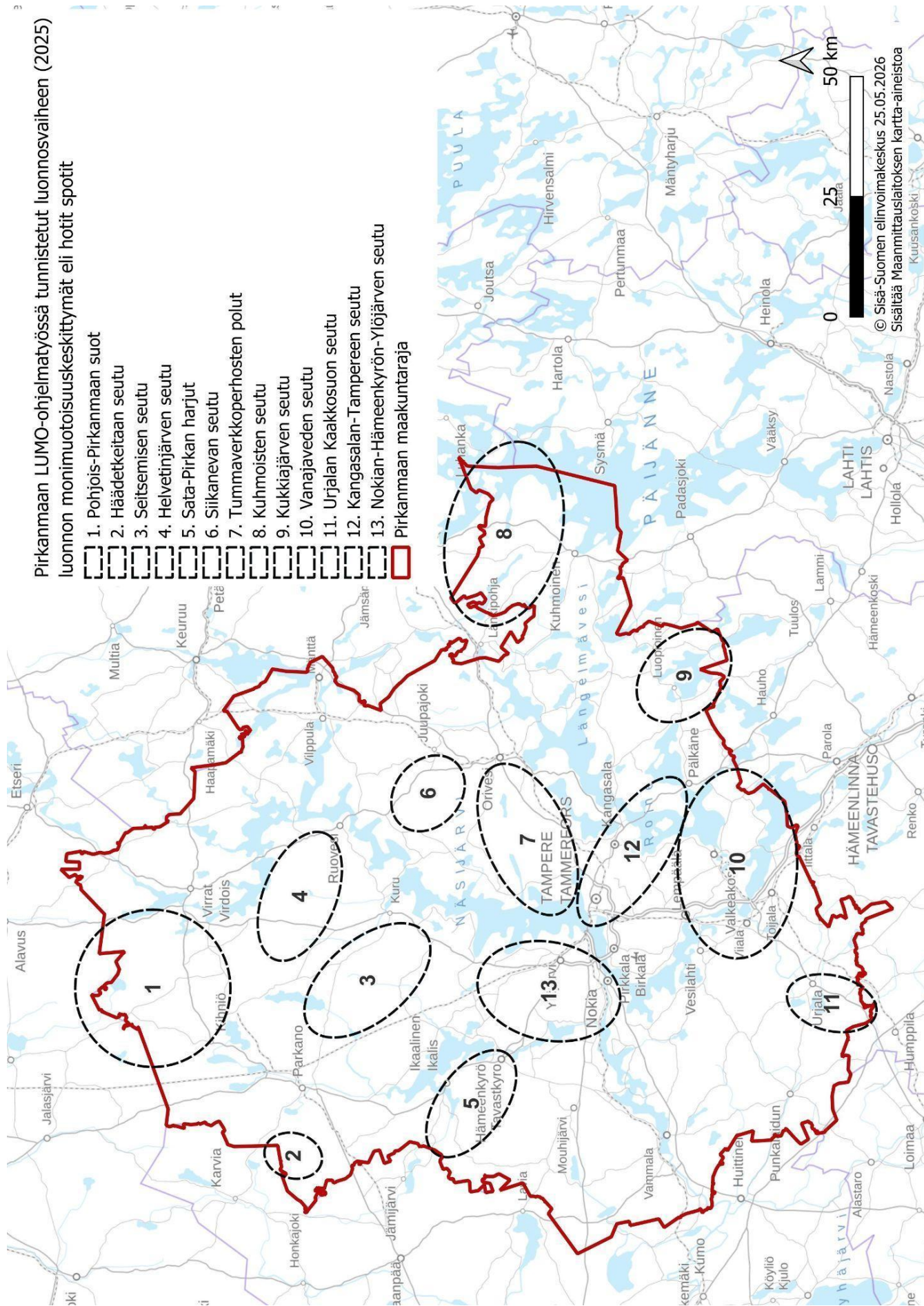
10. Vanajaveden seutu

11. Urjalan Kaakosuon seutu

12. Kangasalan-Tampereen seutu

13. Nokian-Hämeenkyrön-Ylöjärven seutu

Pirkanmaan maakuntaraja



© Sisä-Suomen elinvoimakeskus 25.05.2026
Sisältää Maanmittauslaitoksen kartta-aineistoa

Tiivistelmä pelin kulusta

Valmistelut

- Valitse oma hotspot-pelilauta
- Jakakaa aloituskortit kaikille pelaajille (kolme lajikorttia ja kaksi hoitotoimikorttia) ja sekoittakaa loput kortit nostopakaksi

Kaksivaiheiset pelivuorot

1. Vuoronsa aluksi pelaaja nostaa nostopakan päällimmäisen kortin käteensä
2. Seuraavaksi pelaaja voi tehdä yhden seuraavista siirroista:
 - pelata lajikortin pelilautansa
 - pelata hoitotoimikortin pelilautansa
 - nostaa poistopakan päällimmäisen kortin
 - vaihtaa kortin kädestään laittamalla hylkäämänsä kortin tekstipuoli ylöspäin poistopakkaan ja nostamalla uuden kortin

Milloin tahansa pelin aikana pelaajat voivat vaihtaa kortteja toistensa kanssa.

Uhkakortti

Jos nostat pelivuorollasi uhkakortin → Lue kortista ääneen uhka ja sen kuvaus.

Jokainen pelaaja tarkistaa, vaikuttaako uhka omaan hotspottiin. Toimintavaihtoehdot uhan torjumiseksi:

- Pelaa sopiva hoitotoimi (ks. sopivat hoitotoimet uhkakortista) **TAI**
- Poista viimeksi pelattu laji uhatusta elinympäristöstä

Jos pelilaudalla ei ole yhtään lajia uhatussa elinympäristössä, pelaaja ei reagoi. Pelatut kortit laitetaan poistopakkaan järjestyksessä (uhkakortti alimmaiseksi). Uhkakortin nostanut saa nostaa uuden kortin.

Pelin loppu

Peli loppuu alussa sovitulla tavalla:

1. kun pelaamiseen varattu aika loppuu **TAI**
2. kun jonkun pelaajan pelilauta täyttyy **TAI**
3. kun yhteinen nostopakka loppuu

Pisteytys

Pisteitä saa pelin päättyessä vain pelilaudalla olevista lajikorteista. Jokaiseen lajikorttiin on kirjoitettu pisteet.

Huomio pelin sisällöstä

Tässä pelissä elinympäristöjä ja lajien levinneisyyttä sekä uhkien ja hoitotoimien vaikutuksia on kuvattu yksinkertaistetusti, jotta pelaaminen on selkeää ja sujuvaa.

Monimuotoisuuskeskittymiä (hotspotteja) kuvaaviin pelilautoihin valitut elinympäristöt ovat alueen laajimpia tai lajistoon muutoin merkittävästi vaikuttavia elinympäristöjä. Jokaisessa monimuotoisuuskeskittymässä on kuitenkin myös paljon muita elinympäristöjä. Tässä pelissä olevat elinympäristöt ovat yksinkertaistuksia: esimerkiksi soita on todellisuudessa hyvin monenlaisia ja osa lajeista viihtyy vain tiettyntyyppisillä soilla. Esimerkiksi *Tummaverkkoperhosen polut* -monimuotoisuuskeskittymän pelilautaan on valittu yhdeksi elinympäristöksi suot, vaikka todellisuudessa alueella on erityisesti ravinteikkaita avosoita eli lettoja, joilla on osittain hyvin erilaista lajistoa kuin esimerkiksi Häädetkeitaan seudun karulla avosuolla.

Todellisuudessa lajit, elinympäristöt, uhat ja hoitotoimet liittyvät toisiinsa myös monilla muilla eri tavoilla. Yksi laji voi elää useissa erilaisissa elinympäristöissä, ja sama elinympäristö voi olla tärkeä monille eri lajeille. Esimerkiksi huuhkaja on tarkka pesäpaikkansa valinnan suhteen ja hylkää pesäpaikkansa helposti munien haudonnan ja poikasten ruokkimisen aikaan, jos pesän lähelle tulee ihmisiä. Huuhkajalla on kuitenkin laaja reviiri ja se saalistaa monenlaisissa elinympäristöissä, kuten kaupunkien keskustoissa, mutta myös vanhoissa metsissä. Myös hoitotoimien vaikutukset voivat vaihdella paikan, ajan ja tilanteen mukaan.

Pelissä lajien elinympäristöt ja hoitotoimet on valittu niin, että ne auttavat hahmottamaan luonnon monimuotoisuuden perusasioita. Peli ei siis kuvaa kaikkea luonnossa tapahtuvaa, vaan tarjoaa helposti lähestyttävän tavan oppia lajeista, elinympäristöistä, uhista ja luonnon hyväksi tehtävistä toimista.