**Esimerkki 8.5882**

Kuinka paljon MW tuottaa voimalaitos, joka sijaitsee kaupungissa, joka on nykyään kooltaan huomattava kaupunki ?

**Tulos**

2

**Esimerkki 8.5883**

Kenen kunniaksi on nimetty suurimman kapasiteetin omaava stadion ?

**Tulos**

Giuseppe Meazza

**Esimerkki 8.5884**

Kuinka paljon maata on sen koulun pääkampuksella, jonka tieteelliset julkaisut sijoittuivat vuonna 2010 sijalle 2 ?

**Tulos**

703 hehtaaria

**Esimerkki 8.5885**

Kaupunki, jonka puolesta naisasioista vastaava henkilö tekee muistiinpanoja, on pääkaupunki ?

**Tulos**

Balochistan , Pakistan

**Esimerkki 8.5886**

Länsi-Afrikan etelärannikolta peräisin olevaa kieltä, joka kuoli sukupuuttoon 1700-luvulla, puhuttiin aikoinaan missä kylissä ?

**Tulos**

Assinie ( Asini ) ja mafia

**Esimerkki 8.5887**

Kuinka moni vuoden 1960 mestaruuskilpailuissa pelanneista joukkueista oli kommunistinen maa?

**Tulos**

kolme

**Esimerkki 8.5888**

Kuinka monta tappiota kuuden kauden kuivan kauden joukkueella oli kaudella 2014-2015 ?

**Tulos**

65

**Esimerkki 8.5889**

Mikä on sen saariryhmän pinta-ala, johon tämä tuliperäinen ja korallien muodostama saari kuuluu?

**Tulos**

188 neliökilometriä

**Esimerkki 8.5890**

Minkä bakteerin lähteen rajoitusentsyymi HinFI virheellisesti luultiin aiheuttavan ?

**Tulos**

influenssa

**Esimerkki 8.5891**

Minkä lääkkeen osalta alimmalle sijalle sijoittuneen kenialaisen urheilijan testi oli positiivinen ?

**Tulos**

steroidit

**Esimerkki 8.5892**

Mikä kenraalimajuri taisteli taistelussa, joka tunnettiin myös nimellä First Battle of Manassas ?

**Tulos**

Adelbert Ames

**Esimerkki 8.5893**

Mikä on historiallinen paikka, jonka kaupunki tai kylä on kylä Miller County , Missouri ?

**Tulos**

Lake of the Ozarks State Park Valtatie 134:n historiallinen alue

**Esimerkki 8.5894**

Kuinka monta kuntayhtymää on maassa, joka ensimmäisen kerran voitti Wimbledonin naisten mestaruuden vuonna 1959 ?

**Tulos**

5,570

**Esimerkki 8.5895**

Kuinka monta maata on lähellä sen kaupungin rajaa, jossa on joen mukaan nimetty joukkue ?

**Tulos**

2

**Esimerkki 8.5896**

Kaupungissa, joka on Red Lake , White Earth ja Leech Lake Indian Reservations -alueiden keskeinen keskus, mihin historiallisen kohteen ensimmäistä kerrosta käytetään nyt?

**Tulos**

tapahtumapaikka

**Esimerkki 8.5897**

Minkä piirikunnan pääkaupunki on kaupunki, jossa on Thomas H. Bynesin suunnittelema kirkko ?

**Tulos**

Decaturin piirikunta

**Esimerkki 8.5898**

Mikä uusi kivikautinen kulttuuri asettui sen maan alueelle, joka sai 18,871 pistettä aerobisen voimistelun MM-kilpailuissa vuonna 2002 ?

**Tulos**

Karanovo

**Esimerkki 8.5899**

Mikä palkinto on nimetty Nobelin rauhanpalkinnon voittajan mukaan vuonna 1975 ?

**Tulos**

Saharov-palkinto

**Esimerkki 8.5900**

Missä sijaitsee seura, joka harrastaa urheilua, johon kuuluu yli 150 jäsenen marssiryhmä ?

**Tulos**

Seattle , Washington

**Esimerkki 8.5901**

Kuka on Norjan emopuolueen johtaja?

**Tulos**

Siv Jensen

**Esimerkki 8.5902**

Kuinka moni demokraattisen puolueen jäsen ei ole kuollut ?

**Tulos**

8

**Esimerkki 8.5903**

Minä vuonna Washington Rodriguez jäi eläkkeelle ?

**Tulos**

1969

**Esimerkki 8.5904**

Mikä on sen hahmon laji, jonka muistiinpanoja henkilö kuoli 2. syyskuuta 1973 ?

**Tulos**

Miss Spider

**Esimerkki 8.5905**

Mikä kaupunki seurasi Belgian Kongon pääkaupunkina vuosina 1908-1926 toiminutta kaupunkia?

**Tulos**

Léopoldville

**Esimerkki 8.5906**

Kuinka monta ihmistä vuonna 2018 asui kaupungissa, jossa sijaitsee kolmanneksi suurimman kapasiteetin omaava jalkapallostadion ?

**Tulos**

3,748,148

**Esimerkki 8.5907**

Kuinka monta miljoonaa levyä on myynyt vieras, jonka isännän tavaramerkkeihin kuuluvat hänen innostunut käytöksensä , hänen New Yorkin aksenttinsa , hänen nokkeluutensa ja hänen kunnioittamattomat ad-libs ?

**Tulos**

70

**Esimerkki 8.5908**

Mihin lehteen elokuvan ohjaaja, jonka pääosassa näyttelijä, joka aloitti uransa bengalilaisesta televisiosarjasta Jibon Niye Khela , arvostelee Bollywood-elokuvia ?

**Tulos**

The Telegraph

**Esimerkki 8.5909**

Milloin Crowdinin lokalisoinnin hallinta-alustaa käyttävä sovellus julkaistiin ?

**Tulos**

Elokuu 2011

**Esimerkki 8.5910**

Missä työskenteli vuoteen 1995 asti henkilö, joka voitti palkinnon, joka tunnettiin aiemmin nimellä Pulitzer-palkinto selittävälle journalismille ?

**Tulos**

Hartford Courant

**Esimerkki 8.5911**

Mikä on sen miehen lempinimi, joka saavutti 4. sijan Espanjan Grand Prix'ssä 2000 ?

**Tulos**

DC

**Esimerkki 8.5912**

Kuinka pitkä on kilometreinä se reitti, joka johtaa kaupunkiin, jonka nimen on antanut klassikoista kiinnostunut virkailija ?

**Tulos**

295.51

**Esimerkki 8.5913**

Kuinka monta vuotta Martin Brundle työskenteli ITV Sportille ?

**Tulos**

11 vuotta

**Esimerkki 8.5914**

Mikä tapahtumapaikka, joka on isännöinyt tapahtumaa vain kerran, sijaitsee piirikunnassa, joka on nimetty Ciarraigen mukaan, joka asui osassa nykyistä piirikuntaa ?

**Tulos**

Ballybunion

**Esimerkki 8.5915**

Mikä kaupunki sijoittuu alempaan 5:een , jossa asuu hieman yli 66 tuhatta ihmistä, on matkailijoiden ja urheilijoiden rakastama ?

**Tulos**

Redondo Beach

**Esimerkki 8.5916**

Mikä on sen yrityksen nimi, jota tämä entinen liikemies , jonka tarinaa esiteltiin Mark Hoffmanin luomassa televisiosarjassa, käytti petoksen tekemiseen?

**Tulos**

Agape World Inc.

**Esimerkki 8.5917**

minne rekrytoitiin 10/9/1977 syntynyt pelaaja ?

**Tulos**

Western Bulldogs

**Esimerkki 8.5918**

Viimeisin julkaisu vuonna 2016 julkaistiin alustalle, joka myi kuinka monta kappaletta vuoden 2019 loppuun mennessä ?

**Tulos**

102 miljoonaa

**Esimerkki 8.5919**

Ketkä ovat vangittuina elokuvassa Jugoslavia lähetetään 44. Oscar-gaalaan ?

**Tulos**

Makedonian sotilaat

**Esimerkki 8.5920**

Kuka on vuoden 1984 elokuvan ohjaaja?

**Tulos**

Tian Zhuangzhuang

**Esimerkki 8.5921**

Mitä rakennettiin kolmanneksi suurimman pinta-alan omaavaan kaupunkiin ?

**Tulos**

linnoitus

**Esimerkki 8.5922**

Missä pidettiin olympialaiset, kun Werner Hoeger oli Venezuelan lipunkantaja?

**Tulos**

Torino

**Esimerkki 8.5923**

Kuinka monella kielellä on enemmän puhujia kuin sillä kielellä, joka joskus sekoitetaan madiyaan?

**Tulos**

2

**Esimerkki 8.5924**

Kuka pelasi aiemmin ? Oliko se joku, joka pelasi 18 kautta ja jopa yli 1000 peliä jääkiekkoliigassa , vai kanadalainen luurankojuoksija ja televisiojuontaja ?

**Tulos**

Jon Montgomery

**Esimerkki 8.5925**

Milloin perustettiin college, jossa Jack Ryan opiskeli?

**Tulos**

1863

**Esimerkki 8.5926**

Mikä on mitali, jonka lajin karsintaetäisyys oli 64,00 metriä?

**Tulos**

Kulta

**Esimerkki 8.5927**

Minkä mitalin sai urheilija, jonka henkilökohtainen paras aika 10 000 metrin juoksussa on 27.22,40 minuuttia , joka saavutettiin toukokuussa 2012 Wageningenissä ?

**Tulos**

Pronssi

**Esimerkki 8.5928**

Mihin puolueeseen kuului tuomari, joka syntyi 4. elokuuta 1791 Sharonissa, Litchfieldin piirikunnassa, Connecticutissa?

**Tulos**

Demokraattinen

**Esimerkki 8.5929**

Montako kongressipiiriä oli vuonna 1918 tässä osavaltiossa, jota tämä Walt Minnickin voittama kongressiedustaja aikoinaan edusti ?

**Tulos**

kaksi

**Esimerkki 8.5930**

Minkä arkkitehtuurin tyylinen on Kanadassa sijaitseva 92,9 metriä korkea rakennus?

**Tulos**

Goottilainen herätys

**Esimerkki 8.5931**

Mikä on sen osavaltion lempinimi, jossa Nagla sijaitsee ?

**Tulos**

Devabhumi

**Esimerkki 8.5932**

Mitä kansallisuutta on näyttelijä, joka tunnetaan parhaiten kapteeni James T. Kirkin roolistaan ja joka oli mukana juontamassa Live with Regis and Kelly -ohjelmaa, jossa Ray Romano ja Megan Fox olivat vieraina ?

**Tulos**

Kanadalainen

**Esimerkki 8.5933**

Minä vuonna syntyi NBA-kauden 2006-07 numerolla 33 valittu pelaaja ?

**Tulos**

1984

**Esimerkki 8.5934**

Millä luonnonsuojelualueella kehitetään musiikin äänitys-, sovitus- ja editointiohjelmia, erityisesti Cubasea ja Nuendoa ?

**Tulos**

12

**Esimerkki 8.5935**

Mikä on sen Granteen sukunimi, joka tunnetaan ja jota juhlitaan yhtenä keskiajan Englannin suurimmista soturikuninkaista ?

**Tulos**

Plantagenet

**Esimerkki 8.5936**

Kuka oli sen ostoskeskuksen rakennuttaja, jonka avajaiset olivat maanantaina 5. lokakuuta 2009?

**Tulos**

Robinsonsin ostoskeskukset

**Esimerkki 8.5937**

Kuinka monta ihmistä asui vuonna 2015 kaupungissa, jossa sijaitsee jesuiittojen koulu?

**Tulos**

362,654

**Esimerkki 8.5938**

Mikä on junan nimi, jonka päätepisteet ovat kaupungissa, jonka väkiluku on 37 200 ( kesäkuu 2018 ) ?

**Tulos**

Endeavour

**Esimerkki 8.5939**

Millä PR:n demokraattisella edustajalla oli neljä pysyvää toimikuntaa, kaksi puheenjohtajan ja kaksi sihteerin virkaa, PR:n 29. edustajainhuoneessa?

**Tulos**

Luis Raúl Torres Cruz

**Esimerkki 8.5940**

Vuonna 1907 perustetussa piirikunnassa , Oklahoman osavaltion puistossa, jossa sijaitsee lounaan suurin keinotekoinen järvi , on kuinka monta telttapaikkaa ?

**Tulos**

100

**Esimerkki 8.5941**

Kuka pelaaja pelaa FA:ssa, joka on ollut mukana pisimpään ?

**Tulos**

Kaharuddin Rahman

**Esimerkki 8.5942**

Milloin tämä uudistusmielinen poliitikko syntyi maailman 18. väkirikkaimmassa maassa?

**Tulos**

tammikuu 1926

**Esimerkki 8.5943**

Millä tyylillä on rakennettu vuoden 1907 historiallinen kohde, joka sijaitsee osoitteessa 503 Becker Ave. kaupungissa, jossa sijaitsee kolme muuta historiallista kohdetta, mukaan lukien kohde, jonka päivämääräluettelossa on numero 80002575?

**Tulos**

Pueblo herätys

**Esimerkki 8.5944**

Mikä on sen voittajan sijoitus Miss World -kilpailussa, jonka maan pinta-ala on 3,8 miljoonaa neliömailia ( 9,8 miljoonaa km2 ) ?

**Tulos**

2. kakkonen

**Esimerkki 8.5945**

Milloin vuoden 2003 kunniamaininnan saajan maa itsenäistyi?

**Tulos**

6. maaliskuuta 1957

**Esimerkki 8.5946**

Kuka merkittävä henkilö toimi pastorina tässä Nicholas Rightorin vuonna 1833 perustamassa kaupungissa sijaitsevassa historiallisessa kirkossa?

**Tulos**

Elias Camp Morris

**Esimerkki 8.5947**

Mikä on tämän belgialaisen judokan syntymäaika, joka kilpaili 23. elokuuta 2010 kansainvälisessä kongressikeskuksessa ?

**Tulos**

25. tammikuuta 1993

**Esimerkki 8.5948**

Minkä pohjoisen Falconin osavaltion kilpailijoiden voiton ansiosta Venezuelasta tuli ensimmäinen maa, joka on voittanut kaikki neljä suurta kansainvälistä kauneuskilpailua?

**Tulos**

Alyz Sabimar Henrich Ocando

**Esimerkki 8.5949**

Kuinka monta kilometriä Bendistä etelään sijaitsee luontokeskus, joka sijaitsee alueella, jonka perinteisesti katsotaan koostuvan Deschutesin , Jeffersonin ja Crookin piirikunnista ?

**Tulos**

25

**Esimerkki 8.5950**

Mikä on puolueen/ryhmän kokoonpano, joka tarkoittaa "Kohtalon sotilaita"?

**Tulos**

Oireachtas

**Esimerkki 8.5951**

Mikä on Harin ohjaaman vuoden 2005 elokuvan englanninkielinen nimi, jonka pääosissa ovat Sarathkumar , Napoleon ja Nayanthara ?

**Tulos**

Mestari/herra

**Esimerkki 8.5952**

Andrew Jackson Houstonin ja Morris Sheppardin välillä mikä on aikaisemmin syntyneen elinikä ?

**Tulos**

( 21. kesäkuuta 1854 - 26. kesäkuuta 1941 )

**Esimerkki 8.5953**

Milloin maa, josta Josef Horesovsky oli kotoisin, jakautui kahdeksi itsenäiseksi valtioksi?

**Tulos**

1993

**Esimerkki 8.5954**

Jalkapalloilija, joka oli Stord Sunnhordland FK:n paras maalintekijä vuonna 1988, oli vuonna 2012 managerina joukkueessa, joka perustettiin, kun ?

**Tulos**

1919

**Esimerkki 8.5955**

Missä paikassa kisat pidettiin , jossa on kultamitalin voittaja maasta, joka sijoittui mitalitaulukossa toiseksi kokonaiskilpailussa ?

**Tulos**

Lysgårdsbakken

**Esimerkki 8.5956**

Missä joukkueessa Jengassa sijaitsevan seuran Visa 1 viimeksi pelasi ?

**Tulos**

FC Mulhouse

**Esimerkki 8.5957**

Mikä on New Yorkin osavaltiossa sijaitsevan Goat Islandin edustalla sijaitsevan Niagara-joen asumattoman saaren tila?

**Tulos**

Park

**Esimerkki 8.5958**

Minä vuonna perustettiin Evansville, Indiana koulu, jossa on enemmän oppilaita kuin North High Schoolissa ?

**Tulos**

1854

**Esimerkki 8.5959**

Missä maassa oli eniten voittajia? Oliko se se, joka sijaitsee Länsi-Aasian ympärillä , joka rajoittuu Libanoniin lounaassa , Välimerelle lännessä , vai se, joka sijaitsee Välimeren kaakkoisrannalla ja Punaisenmeren pohjoisrannalla ?

**Tulos**

Israel

**Esimerkki 8.5960**

Mistä kuljettaja, joka ajoi Kanadan Grand Prix'n 2005 karsintakilpailun ajassa 1:15.577, sai ensimmäisen Renault-voittonsa ?

**Tulos**

Australia

**Esimerkki 8.5961**

Mikä on sen stadionin nimi, joka sijaitsee kaupungissa, joka rajoittuu seuraaviin kuntiin : Belpasso , Catania , Gravina di Catania , Nicolosi , Pedara , San Pietro Clarenza , Tremestieri Etneo ?

**Tulos**

Bonaiuto Somma

**Esimerkki 8.5962**

Mikä vuonna 1875 perustettu laitos sijaitsee kaupungissa, joka otti lempinimekseen "Silicon Hills"?

**Tulos**

Tillotson College

**Esimerkki 8.5963**

Minä vuonna Myrsky-näytelmän kirjoittaja teki suurimman osan tunnetuista teoksistaan?

**Tulos**

vuosina 1589-1613

**Esimerkki 8.5964**

Mikä maa on parlamentaarinen demokratia ja perustuslaillinen monarkia Westminsterin perinteen mukaisesti?

**Tulos**

Kanada

**Esimerkki 8.5965**

Kuka pelaaja on tällä hetkellä NCAA:n I divisioonan NCHC:n Pohjois-Dakotan yliopiston päävalmentaja ?

**Tulos**

Brad Berry

**Esimerkki 8.5966**

Kuka oli Going Places -elokuvan ohjaajan isä ?

**Tulos**

Bernard Blier

**Esimerkki 8.5967**

Milloin henkilö Louisiana Techistä otettiin naisten koripallon Hall of Fameen ?

**Tulos**

2010

**Esimerkki 8.5968**

Missä syntyi henkilö, joka saavutti Joanna Liszowskan pisteet parhaana tanssijana ?

**Tulos**

Siedlce

**Esimerkki 8.5969**

Kuinka pitkä ( km ) on reitti, joka johtaa paikkaan, jonka väkiluku oli vuoden 2010 väestönlaskennan mukaan 47 376?

**Tulos**

11.99

**Esimerkki 8.5970**

33. kaudella , mikä on seuran virallinen tunnus ?

**Tulos**

sinetti, jossa on Hermes ( Ermis )

**Esimerkki 8.5971**

Mikä on 3,8 miljoonan neliökilometrin suuruisen maan vanhimman dopingista syytetyn urheilijan syntymäaika ?

**Tulos**

30. joulukuuta 1968

**Esimerkki 8.5972**

Missä maakunnassa on Bodens BK jalkapalloseura ?

**Tulos**

Norrbottenin lääni

**Esimerkki 8.5973**

Mikä oli parikilpailussa kilpailleen naisen koko avioliitonimi ?

**Tulos**

Ludovika Antje Margareta Jakobsson-Eilers Ludovika Antje Margareta Jakobsson-Eilers

**Esimerkki 8.5974**

Kuinka monta ihmistä työskentelee asemalla, joka toimii 27 UHF-alueella ?

**Tulos**

22,000

**Esimerkki 8.5975**

Mikä on Quebecin hallituksen ministerinä toimineen henkilön syntymävuosi ( 1960-1966 ) ?

**Tulos**

1922

**Esimerkki 8.5976**

Mikä on 21. heinäkuuta 1981 syntyneen taiteilijan julkaisuvuosi ?

**Tulos**

2009

**Esimerkki 8.5977**

Missä joukkueessa 11. syyskuuta 1986 syntynyt pelaaja pelasi ?

**Tulos**

Chicago Cubs

**Esimerkki 8.5978**

Minä vuonna voittaja oli seura, joka kuului niihin harvoihin seuroihin, jotka osallistuivat Ranskan ensimmäiseen jalkapalloliigaan, Le Championnat de USFSA:han?

**Tulos**

1904-05

**Esimerkki 8.5979**

Mitkä urheilijat kilpailivat tapahtumassa, joka järjestettiin Changpingin triathlonpaikalla 12.-14. syyskuuta?

**Tulos**

Heinz Frei

**Esimerkki 8.5980**

Millä aikakaudella eli se laji, joka löytyy 75. Oscar-ehdokkaana olevasta teoksesta ?

**Tulos**

Pleistoseeni

**Esimerkki 8.5981**

Milloin Clear Laken rakennus rakennettiin ?

**Tulos**

1899

**Esimerkki 8.5982**

Millä kierroksella 1995 NHL Entry Draft oli pelaaja, joka teki 1 maali laadittu ?

**Tulos**

Kahdeksas kierros

**Esimerkki 8.5983**

Mitä kotikenttää käyttää joukkue, jonka kotikaupungin nimi tarkoittaa `` Little Field '' ?

**Tulos**

O'Shea Park

**Esimerkki 8.5984**

Missä on syntynyt heittovahti, joka voitti vuoden pelaajan pelatessaan koulussa, joka kuuluu Patriot Leagueen ja jonka tärkein kilpailija on Lehigh Mountain Hawks ?

**Tulos**

Bloomfield , New Jersey

**Esimerkki 8.5985**

Yhdysvaltalaisille tv-sarjoille myönnettävässä palkinnossa on ohjelma ehdolla minkä päähenkilön perusteella ?

**Tulos**

Buffy Summers

**Esimerkki 8.5986**

Mikä on kaupungin tai kaupungin paikka, joka on historiallinen saha ja varhainen sähkövoimalaitos ?

**Tulos**

Franklin

**Esimerkki 8.5987**

Mikä oli Hamiltonin aluetta palvelevan lentokentän alkuperäinen nimi ?

**Tulos**

Mount Hopen lentoasema

**Esimerkki 8.5988**

Kuinka monta kertaa tämä 19 165 asukkaan kaupungissa toimiva puoliammattilaisjalkapalloseura voitti Färsaarten Valioliigan vuonna 2019 ?

**Tulos**

11 kertaa

**Esimerkki 8.5989**

Kuinka monta Montenegrin Cupin pokaalia vuosien 2016-2017 kolmanneksi sijoittuneella joukkueella on ?

**Tulos**

2

**Esimerkki 8.5990**

Missä joukkueessa Orillia , Ontario pelaaja pelasi ?

**Tulos**

Hartford Whalers

**Esimerkki 8.5991**

Ketkä olivat Filippiinien 73. Oscar-gaalaan lähettämän elokuvan päänäyttelijät ?

**Tulos**

Vilma Santos ja Claudine Barretto

**Esimerkki 8.5992**

Ellen van Dijk on voittanut viisi pyöräilyn maailmanmestaruutta, ja kuinka monta vuotta on kulunut ensimmäisen ja viimeisen voiton välillä?

**Tulos**

2008-2016 eli 8 vuotta hänen ensimmäisestä voitostaan hänen viimeiseen maailmanmestaruuteensa.

**Esimerkki 8.5993**

Missä kategoriassa tämä saksalaisen teatterielokuvan voittanut elokuva voitti saksalaisen elokuvapalkinnon, jonka ohjasi tämä Nuoruuden kypsymisestä tunnettu ohjaaja ?

**Tulos**

Erinomainen dokumentti- tai kulttuurielokuva

**Esimerkki 8.5994**

Mikä joukkue voitti kuudennen mestaruuden maassa, jonka taloudellinen asema virallistettiin Comeconin jäsenyydellä vuodesta 1949 ?

**Tulos**

Miesten käsipallomaajoukkue

**Esimerkki 8.5995**

Mikä rooli Reedillä oli Jefery Levyn käsikirjoittamassa ja ohjaamassa elokuvassa ?

**Tulos**

Zane Berg

**Esimerkki 8.5996**

Missä Jacob Vaughan 's 2013 elokuva ensin näytettiin ?

**Tulos**

SXSW

**Esimerkki 8.5997**

Kuinka monta toimitsijaa osallistui kisoihin, joissa kilpaili vuoden 1982 Aasian kisojen kultamitalisti ?

**Tulos**

372

**Esimerkki 8.5998**

Missä olympialaiset pidettiin, kun Torben Grael kantoi Brasilian lippua ?

**Tulos**

Ateena

**Esimerkki 8.5999**

Mikä oli sen provinssin pääkaupunki, jossa James Stuart-Wortley valittiin vaalipiirin jäseneksi 27. elokuuta ?

**Tulos**

Christchurchin kaupunki

**Esimerkki 8.6000**

Mitä lajia pelattiin tapahtumassa, jossa Yana Kudryavtseva voitti kultaa ?

**Tulos**

Rytminen voimistelu

**Esimerkki 8.6001**

Mikä joukkue sijaitsee kaupungissa 188 km Bangkokista pohjoiseen ?

**Tulos**

Chainat Hornbill

**Esimerkki 8.6002**

Millä stadionilla pelaa joukkue, jonka seuran värit ovat sininen ja valkoinen ?

**Tulos**

Strömvallen

**Esimerkki 8.6003**

UMassissa käynyt pelaaja teki sopimuksen New York Giantsin kanssa minä vuonna ?

**Tulos**

2010

**Esimerkki 8.6004**

Mikä on Malampaya Soundin pääkaupungin sijainti?

**Tulos**

Puerto Princesa

**Esimerkki 8.6005**

Mikä on sen kaupungin poikkikunnallinen sisarkaupunki, jonka historiallinen sijoituspaikka on listattu vuonna 2012 ?

**Tulos**

Coaldale

**Esimerkki 8.6006**

Mitkä todisteet viittaavat ihmisen varhaisimpaan toimintaan 18000 eaa. Amerikassa?

**Tulos**

Kivityökalut

**Esimerkki 8.6007**

Missä kuussa seiväshyppääjä syntyi ?

**Tulos**

Tammikuu

**Esimerkki 8.6008**

Mikä on Y. S. Jaganmohan Reddyn perustaman puolueen jäsenen omistaman yrityksen nimi?

**Tulos**

VPR Mining Infra Pvt . Ltd

**Esimerkki 8.6009**

Minkä mitalin sai vuoden 2016 Euroopan mestaruuskilpailuissa henkilö, joka juoksi viisi kilometriä ajassa 15:48.21 Superliigan Euroopan joukkuemestaruuskilpailuissa vuonna 2013 ?

**Tulos**

pronssi

**Esimerkki 8.6010**

Millä alueella kevätjuhla järjestetään?

**Tulos**

Kantō

**Esimerkki 8.6011**

Mitä urheilulajia pelattiin paikassa, joka on isännöinyt joitakin Quebecin nykyaikaisen poliittisen historian tärkeimpiä tapahtumia?

**Tulos**

Lentopallon esikarsinnat

**Esimerkki 8.6012**

Kuka kilpaili ensimmäisenä? Saksalainen pikaluistelija, joka on syntynyt 26. lokakuuta 1981, vai saksalainen kelkkailija ja olympiavoittaja, joka on kilpaillut vuodesta 1995 lähtien?

**Tulos**

Felix Loch

**Esimerkki 8.6013**

Kuinka monta olympiamestaruutta voitti voittaja, jonka kolmas sijoittuja on Iron Riveristä, Michiganista?

**Tulos**

Kaksi

**Esimerkki 8.6014**

Mikä meri on kansakunta, joka voitti Wimbledonin naisten soolomestaruuskilpailut toiseksi useimmin länteen ?

**Tulos**

Pohjanmeri

**Esimerkki 8.6015**

Mikä niistä saarista, joiden väkiluku mitattiin vuoden 2012 väestönlaskennassa , on Havaijin saarista kolmanneksi suurin?

**Tulos**

Oahu

**Esimerkki 8.6016**

Kuka on se henkilö, jolla on huomionarvo, joka perustettiin syyskuussa 2006 47 jäsenen voimin ?

**Tulos**

Jonathan Welch , AM

**Esimerkki 8.6017**

Mikä oli naisten 1000 metrin pikaluistelun kultamitalistin syntymävuosi vuoden 1984 talviolympialaisissa ?

**Tulos**

1961

**Esimerkki 8.6018**

Mikä on Oseanian suurimman maan väkiluku?

**Tulos**

25,215,000

**Esimerkki 8.6019**

Milloin pudotuspelit alkoivat sinä vuonna kun Blues pelasi ?

**Tulos**

11. huhtikuuta 2001

**Esimerkki 8.6020**

Milloin Ory 's Creole Trombone -yhtyeen esittäjä syntyi ?

**Tulos**

25. joulukuuta 1886

**Esimerkki 8.6021**

Kuinka monta ihmistä asuu maassa, jossa on eniten mestaruuksia ?

**Tulos**

4,5 miljoonaa

**Esimerkki 8.6022**

Mikä on toiseksi väkiluvultaan suurimman maakunnan pääkaupunki?

**Tulos**

Port-of-Spain

**Esimerkki 8.6023**

Omaha-Council Bluffs Metropolitan Statistical Area -kaupunkiin kuuluvassa kaupungissa, mikä on Washingtonin piirikunnan piirikunnan virkailijana toimineelle miehelle rakennettu paikka?

**Tulos**

Abraham Castetterin talo

**Esimerkki 8.6024**

Kuka on Lontoon Fenchurch Streetiltä 12 mailin päässä sijaitsevan aseman johtaja?

**Tulos**

c2c

**Esimerkki 8.6025**

Yhtye, joka tunnetaan parhaiten kappaleesta `` ( Make Me Do ) Anything You Want , '', ei liity mitenkään Sophia Aguiarin tähdittämään amerikanenglantilaiseen elokuvaan, joka julkaistiin minä vuonna ?

**Tulos**

2015

**Esimerkki 8.6026**

Mikä on heinäkuun perinteinen syntymäkivi ? Mikä on sen materiaalin nro ?

**Tulos**

1.770

**Esimerkki 8.6027**

Mikä on sen joukkueen seuran värit, josta pelaaja on siirtymässä ja jolla on sama asema kuin joukkueella, josta pelaaja on siirtymässä aloitti Vila Capaneman alueella ?

**Tulos**

punainen , sininen ja valkoinen

**Esimerkki 8.6028**

Mikä on kappaleen Talk to Me laulajan kansallisuus ?

**Tulos**

Kanadalais-amerikkalainen

**Esimerkki 8.6029**

Mikä häiritsi Southern Universityn ja A & M Collegen chapteria ?

**Tulos**

Harold Davis

**Esimerkki 8.6030**

Minkä kansallisuuden oli Sinfonian, jonka toinen nimi oli Basil ja joka oli erityisesti yhteydessä Pennsylvanian osavaltion yliopistoon ?

**Tulos**

Etelä-Afrikassa syntynyt

**Esimerkki 8.6031**

Minkä pelin Segan toissijainen kehitysosasto on kehittänyt arcade-sovelluksia varten?

**Tulos**

Space Harrier II

**Esimerkki 8.6032**

Mitä hahmoa esittää Melina Kanakaredes elokuvassa Ric Roman Waugh ohjaus ?

**Tulos**

Sylvie Collins

**Esimerkki 8.6033**

Minä vuonna St. Louis Aircraft Corporationin rakentama kevyt urheilumonoplane teki ensilentonsa ?

**Tulos**

1928

**Esimerkki 8.6034**

Minä vuonna maratoonari Stanislaw Cembrzynskin kotimaa allekirjoitti Lublinin liiton ?

**Tulos**

1569

**Esimerkki 8.6035**

Kuka isännöi Emmy-palkintoseremoniaa, jossa Chouinard Art Institutesta valmistunut tuli ehdolle ?

**Tulos**

Conan O'Brien

**Esimerkki 8.6036**

Mikä Marokon rakenteista sijaitsee muutaman kilometrin päässä Selouanesta etelään ?

**Tulos**

Nadorin lähetin

**Esimerkki 8.6037**

Kuinka monissa kesäolympialaisissa Prado Olympic Shooting Parkissa , Prado Olympic Shooting Parkissa , järjestettyyn lajiin osallistunut pelaaja kilpaili ?

**Tulos**

3

**Esimerkki 8.6038**

Milloin 90-luvulla kolme voittoa saavuttanut nainen jäi eläkkeelle ?

**Tulos**

2004

**Esimerkki 8.6039**

Minä vuonna vuonna 2008 suljetun raviradan on tarkoitus avautua uudelleen ?

**Tulos**

2020

**Esimerkki 8.6040**

Kuinka monta siltaa on kaupungissa, joka on listattu vuonna 2015 maailman yhdentoista elinkelpoisimman kaupungin joukkoon ja joka sijaitsee Allegheny Countyssa?

**Tulos**

446

**Esimerkki 8.6041**

Kuinka monta kertaa Egilsstaðirin joukkue on voittanut ensimmäisen sijan ?

**Tulos**

kaksi

**Esimerkki 8.6042**

Mikä WR pelasi koulua Antigonish , Nova Scotia , Kanada ?

**Tulos**

Akeem Foster

**Esimerkki 8.6043**

Mikä on Choice Provisionsin kehittämän ja julkaiseman strategisen videopelin nimi ?

**Tulos**

Tharsis

**Esimerkki 8.6044**

mikä kanava esitti urheilusta kertovan ohjelman ja viimeinen jakso esitettiin vuonna 2012 ?

**Tulos**

one hd

**Esimerkki 8.6045**

Kuka oli vuoden 2010 kakkosjoukkueen valmentaja ?

**Tulos**

Rick Majerus

**Esimerkki 8.6046**

Kuka näyttelee yhdessä Jonathan Taylor Thomasin kanssa elokuvassa, jossa hän näytteli Ben Archeria vuoden 1994 jälkeen ?

**Tulos**

Chevy Chase , Farrah Fawcett ...

**Esimerkki 8.6047**

Mikä on sen yrityksen vanha pörssinimike, joka nyt käyttää tunnusta AVGO?

**Tulos**

BRCM

**Esimerkki 8.6048**

Minkä palkinnon saajaksi Massacre-näytelmän kirjoittaja oli ensimmäinen puertoricolainen, joka oli ehdolla ?

**Tulos**

Oscar

**Esimerkki 8.6049**

Mitkä ovat Yhdysvaltojen 16. suurimmassa kaupungissa sijaitsevan yliopiston värit?

**Tulos**

Crimson ja harmaa

**Esimerkki 8.6050**

Mikä ihmisryhmä käytti puhallusaseita ?

**Tulos**

Kaakkoiset metsäkansat

**Esimerkki 8.6051**

Minä vuonna syntyi urheilija, jonka lajin finaali oli klo 17:45 ?

**Tulos**

1988

**Esimerkki 8.6052**

Mikä oli Jugoslavian sosialistista liittotasavaltaa vuoteen 1952 asti hallinneen puolueen nimi?

**Tulos**

Jugoslavian kommunistinen puolue

**Esimerkki 8.6053**

Milloin vuonna 1991 palkinnon voittanut yhtye perustettiin ?

**Tulos**

1972

**Esimerkki 8.6054**

Mikä on Vladimir Bortkon ohjaaman elokuvan sarjan slogan ?

**Tulos**

Käsikirjoitukset eivät pala !

**Esimerkki 8.6055**

Mikä on kieli, jonka virallinen tunnustaminen valtiossa (valtioissa) tapahtui 1. marraskuuta 1956, kun valtioita koskeva uudelleenjärjestelylaki hyväksyttiin?

**Tulos**

Kannada

**Esimerkki 8.6056**

Mistä kappaleesta varhaisimmin kuollut säveltäjä tunnetaan parhaiten ?

**Tulos**

O Kanada

**Esimerkki 8.6057**

Mikä on vuonna 2019 valmistuneen stadionin kapasiteetti ?

**Tulos**

22,500

**Esimerkki 8.6058**

Kuka kotitalous on Erik Condran käymän yliopiston jäähallin nimenkantaja ?

**Tulos**

Comptonin perhe

**Esimerkki 8.6059**

Kuinka moni Hooker-aseman pelaaja on Skotlannista ?

**Tulos**

0

**Esimerkki 8.6060**

Mikä on amerikkalaisen laivanrakennus- ja rakennusyrityksen kohtalo ?

**Tulos**

hankittu

**Esimerkki 8.6061**

Mikä on Niagara Fallsin kotistadionin katuosoite ?

**Tulos**

6775 Kalar Road

**Esimerkki 8.6062**

Minkä kruunasi USA:n jalkapallokirjoittajien yhdistys Jake Gibbsin käymän yliopiston jalkapallojoukkueen vuodelta 1960 ?

**Tulos**

kansalliset mestarit

**Esimerkki 8.6063**

Millä kanavalla viimeisenä päivänä esiintynyt juontaja esiintyy tällä hetkellä ?

**Tulos**

CW

**Esimerkki 8.6064**

Mistä kaupungista Copperhead Road -levyn tehnyt muusikko aloitti musiikkiuransa ?

**Tulos**

Nashville

**Esimerkki 8.6065**

Mikä on sen historiallisen paikan kaupunki, jonka sijainti on 108 mailia ( 174 km ) pitkä ?

**Tulos**

Winnebago

**Esimerkki 8.6066**

Mikä oli vuonna 1961 ilmestynyt elokuva, jonka ohjasi L'Amour à mort ?

**Tulos**

Viime vuonna Marienbadissa

**Esimerkki 8.6067**

Minkä elimen/järjestelmän solutyypin sähköisesti herättävä solu on erittäin monimutkainen osa ?

**Tulos**

eläin

**Esimerkki 8.6068**

Mihin vuoteen mennessä Morayn hallinnollisessa ja kaupallisessa keskuksessa sijaitseva rakennus oli rappeutuneessa kunnossa ?

**Tulos**

1680

**Esimerkki 8.6069**

Kuinka monta prosenttia Provo, UT:ssa vuonna 1875 perustetun yliopiston opiskelijoista on LDS-kirkon jäseniä?

**Tulos**

99

**Esimerkki 8.6070**

Missä ministerin virassa Pakistanin 14. kansalliskokouksen jäsen, joka on syntynyt vuonna 1939 ja astui virkaansa elokuussa 2013, on toiminut kahdesti?

**Tulos**

Liittovaltion rautatieministeri

**Esimerkki 8.6071**

Amerikkalainen näyttelijä, joka tunnetaan parhaiten roolistaan nuorena apulaisseriffi Johnny McKaynä, oli kestänyt kuinka monta vuotta ?

**Tulos**

2

**Esimerkki 8.6072**

Vuonna 2011 Oklahoman osavaltion puisto, jonka kävijämääräksi kirjattiin vuoden toiseksi korkein, ja jossa on yksi osavaltion suurimmista makean veden järvistä, ilmoitti bruttotuloja kuinka paljon?

**Tulos**

2,3 miljoonaa dollaria

**Esimerkki 8.6073**

Minä vuonna avattiin arkkitehtitoimisto Toivo Karhunen Oy:n suunnittelema metroasema ?

**Tulos**

1989

**Esimerkki 8.6074**

Minkä CBS:ään kuuluvan aseman omistaa Cox Media Group ?

**Tulos**

KIRO-TV

**Esimerkki 8.6075**

Seuralle, jonka kotipaikka on kaupungissa, jonka viimeisimmäksi asukasluvuksi on arvioitu 170 611, milloin seurasta tuli Liga Indonesian valiodivisioonan finalisti?

**Tulos**

1999-2000

**Esimerkki 8.6076**

Minä vuonna Tommy Picklesin äänenä toimineen näyttelijän hahmo esiintyi ensimmäisen kerran ?

**Tulos**

1971

**Esimerkki 8.6077**

Kuka on sen näytelmän päähenkilö, jossa Peter Davison esitti Mercadea vuonna 1972 ?

**Tulos**

Navarran kuningas

**Esimerkki 8.6078**

Mikä oli Broadwayn All Through the Night -elokuvan ohjaajan työ ?

**Tulos**

näyttelijä

**Esimerkki 8.6079**

Mikä on 98 Degrees -yhtyeen laulajan isännöimän ohjelman vieraan oikea nimi ?

**Tulos**

Mark Sinclair

**Esimerkki 8.6080**

Kuinka monta pudotuspelikautta on ollut vastustajan joukkueella, joka pelaa kotiottelunsa 18 652-paikkaisessa Canadian Tire Centre -stadionissa , joka avattiin vuonna 1996 Palladiumina ?

**Tulos**

4

**Esimerkki 8.6081**

Mikä on Gaijin Gamesin kehittämän arcade-tyylisen scrolling shooter -musiikkipelin julkaisupäivä ?

**Tulos**

25. lokakuuta 2010

**Esimerkki 8.6082**

Millä taajuudella käytetään pääasiassa puhuttuja sanamuotoja?

**Tulos**

AM

**Esimerkki 8.6083**

Tämä kunniakapteeni Subedar Major voitti pronssimitalin tapahtumissa, jotka pidettiin Guangzhoussa Kiinassa 13. marraskuuta - 24. marraskuuta 2010 ?

**Tulos**

Vijay Kumar

**Esimerkki 8.6084**

Mikä on uusimman draamaelokuvan vaihtoehtoinen nimi ?

**Tulos**

Beach Kings

**Esimerkki 8.6085**

Mikä James Bond -elokuva on James Bond -sarjan kahdeskymmenes toinen?

**Tulos**

Quantum of Solace

**Esimerkki 8.6086**

Kuka pelaaja pelasi Albert Schultz Eishallen joukkueessa ?

**Tulos**

Benoît Gratton

**Esimerkki 8.6087**

Kuinka monta neliökilometriä on sen kaupunginosan pinta-ala, jonka nykyinen pormestari on Park Gyeom-su ?

**Tulos**

30.86

**Esimerkki 8.6088**

Mikä on LGA:n alueella sijaitsevan, esikaupunkialueen yläpuolella sijaitsevan saariketjun nimi, jonka nimen uskotaan olevan alkuperäisen nimen nanda-versio ?

**Tulos**

Houtman Abrolhos

**Esimerkki 8.6089**

Missä on syntynyt pelaaja, joka siirrettiin Penangin seuraan ?

**Tulos**

Selangor

**Esimerkki 8.6090**

Kuinka kaukana tämä katedraalikaupunki , joka kattaa asuinalueen, jossa on Marshfields-niminen erityiskoulu, on Norwichista?

**Tulos**

65 mailia

**Esimerkki 8.6091**

Kuka on huhtikuun 1980 ja heinäkuun 1982 välisenä aikana rakennetun stadionin kotijoukkue?

**Tulos**

Doosan Bears LG Twins

**Esimerkki 8.6092**

Mikä kanava lähettää sarjan, joka kertoo 33000 asukkaan kaupungista Afrikassa?

**Tulos**

sbs one

**Esimerkki 8.6093**

Mitä muuta pelipaikkaa sentteri pelasi NFL-uransa aikana ?

**Tulos**

linebacker

**Esimerkki 8.6094**

Mikä vesistö muodostaa sen maan länsirajan, jonka asukastiheys on alhaisin?

**Tulos**

Atlantin valtameri

**Esimerkki 8.6095**

Kuka oli se paavi, joka oli sellaisen paavin setä, jonka veljenpoika oli nostettu kardinaaliksi listalla ja josta tulisi myös paavi ?

**Tulos**

Paavi Gregorius XII

**Esimerkki 8.6096**

Kuinka monta tapahtumaa St. Louis Bluesin kotiareenalla järjestetään noin vuodessa ?

**Tulos**

175

**Esimerkki 8.6097**

Kuka on joulukuun 10. päivän ohjelman nuorempi vieras ?

**Tulos**

Mike Sorrentino

**Esimerkki 8.6098**

Minä vuonna muodostettiin joukkue, josta Nathan Bock värvättiin ?

**Tulos**

1990

**Esimerkki 8.6099**

San Jose Earthquakesin kaudella 2012 , Jamaikan pelaaja on syntynyt minä vuonna ?

**Tulos**

1981

**Esimerkki 8.6100**

Mikä on virallinen lyhyt nimi, jolla otettiin käyttöön joukko toimitusjärjestelmäuudistuksia, joiden tarkoituksena oli hillitä terveydenhuollon kustannuksia ja parantaa laatua?

**Tulos**

Pandemiaan ja kaikkiin vaaratilanteisiin varautumista koskeva vuoden 2013 lain uudistaminen

**Esimerkki 8.6101**

Kuinka monta kilometriä on valtatie, jonka varrella sijaitsee paikka, joka sijaitsee kaupungissa, jonka väkiluku oli 5254 asukasta vuoden 2010 väestönlaskennassa ?

**Tulos**

334.546

**Esimerkki 8.6102**

Mitkä ovat vuoden 2016 elokuvan Suicide Squad soundtrackilla olevan kappaleen viikkoja ?

**Tulos**

22

**Esimerkki 8.6103**

Mikä on sen englanninkielisen otsikon vuosiluku, jonka muistiinpanot henkilö on syntynyt Taipeissa vuonna 1950 ?

**Tulos**

1983

**Esimerkki 8.6104**

Kuka on Andrew Bogutin yliopistojoukkueen nykyinen valmentaja ?

**Tulos**

Larry Krystkowiak

**Esimerkki 8.6105**

Mikä on Keski-Floridan yliopiston vuonna 2011 valmistuneen merkittävän painijan taiteilijanimi ?

**Tulos**

Caylee Turner

**Esimerkki 8.6106**

Kuinka monta oppilasta on yliopistossa, joka sijaitsee osavaltiossa, jossa on Yhdysvaltojen suurin rahoituskeskus New Yorkin ulkopuolella?

**Tulos**

35,000

**Esimerkki 8.6107**

Mikä on 30. syyskuuta syntyneen pianistisäveltäjän synnyinkaupungiksi tunnetun johdetun kaupunkinimen alkuperänimi ?

**Tulos**

Kyi

**Esimerkki 8.6108**

Mikä on maan pääkaupunki, jossa on nämä kolme seuraa : Bolívar , Jorge Wilstermann , Oriente Petrolero ?

**Tulos**

Sucre

**Esimerkki 8.6109**

Kuka argentiinalainen tangotanssija julkaisi kappaleen nimeltä `` Anyone Can Fall in Love '' vuonna 1986 ?

**Tulos**

Anita Dobson

**Esimerkki 8.6110**

Milloin vuonna 1985 käyttöön otettu alus myytiin Sea Dream Yacht Clubille ?

**Tulos**

2001

**Esimerkki 8.6111**

Kuinka monta kautta 2000. uransa sisävuoron saavuttanut pelaaja pelasi MLB:ssä ?

**Tulos**

17

**Esimerkki 8.6112**

Mikä oli sarjan ensi-iltavuosi, jolloin siihen perustuva keräilykorttipeli ilmestyi ?

**Tulos**

2004

**Esimerkki 8.6113**

Missä liigassa pelaa joukkue, joka on pelannut kuluvan kauden ykkösdivisioonassa vuodesta 1989 - ja jonka kotikaupungin asukastiheys on 4890 henkeä neliökilometrillä ?

**Tulos**

Japanin Nadeshiko League -liigan 1. divisioona

**Esimerkki 8.6114**

Kuinka monta kappaletta kirjoja myytiin sarjasta, jonka päähenkilön nimi on Holo ?

**Tulos**

2,2 miljoonaa

**Esimerkki 8.6115**

Missä yliopistossa tämä Wicked Gamesta tunnetun muusikon kanssa työskennellyt kognitiivinen psykologi ja neurotieteilijä opettaa professorina ?

**Tulos**

McGillin yliopisto

**Esimerkki 8.6116**

Mikä oli sen henkilön ammatti, jonka mukaan nimettiin kaupunginosa, joka on viiden ensimmäisen joukossa, mutta jonka väkiluku on alhaisin vuonna 2012?

**Tulos**

poliisi

**Esimerkki 8.6117**

Mikä on kappale, jonka säveltäjä on intialaisen musiikkiohjaajakaksikko Ajay ja Atul Gogavale ?

**Tulos**

Prabhatgeet

**Esimerkki 8.6118**

Kuinka monella ihmisellä assyrialaisväestö kasvoi vuodesta 2006 viimeisimpään viralliseen väestölaskentaan maailman pinta-alaltaan toiseksi suurimmassa maassa?

**Tulos**

5,180

**Esimerkki 8.6119**

Mikä on sen pelaajan asema, jonka koulu kuuluu Ivy Leagueen ?

**Tulos**

Shortstop

**Esimerkki 8.6120**

Mikä järvi kaupungissa, joka oli Song-dynastian pääkaupunki vuosina 1127-1279, on Unescon maailmanperintökohde?

**Tulos**

West Lake

**Esimerkki 8.6121**

Missä järjestelmässä on vähiten avg . Viikonpäiväinen matkustajamäärä ? Oliko se järjestelmä, joka on peräisin lähijunaliikenteestä, joka on peräisin jo vuodelta 1832, vai järjestelmä, jolla on kahdeksan pysäkkiä San Diegossa?

**Tulos**

Lasinalusta

**Esimerkki 8.6122**

Tämän listan viimeisenä suljettava lakkautettu koulu sijaitsee missä kaupunkikeskuksessa?

**Tulos**

Kawana Waters

**Esimerkki 8.6123**

Mikä oli espanjalaisen laulajan ensimmäinen taiteilijanimi ?

**Tulos**

Enrique Martinez

**Esimerkki 8.6124**

Tämä ODM-puolueen jäsen on Kenian entisen rannikkoprovinssin piirikunnan kuvernööri ?

**Tulos**

Salim Mvurya

**Esimerkki 8.6125**

Mikä on se televisioverkko ( s ), jonka maa on Oseanian suurin maa ?

**Tulos**

MENKÄÄ!

**Esimerkki 8.6126**

Toukokuun 13. päivän vieraiden välillä, kuka on nuorempi?

**Tulos**

Christopher Paul Colfer

**Esimerkki 8.6127**

Mikä on walesilaisen poliittisen puolueen Plaid Cymru puheenjohtajalle myönnetyn tutkinnon lempinimi ?

**Tulos**

Suuret

**Esimerkki 8.6128**

Mikä on tapahtuman kilpailu, jonka sijainti koostuu 658 lähiöstä ?

**Tulos**

World Cup

**Esimerkki 8.6129**

Missä maassa ajoi ensimmäisen Grand Prix -voiton henkilö, joka sijoittui Italian Grand Prix'n karsintakierroksella vuonna 2000 ajalla 1:24.789 ?

**Tulos**

Brasilialainen

**Esimerkki 8.6130**

Vuosi , jolloin lipunkantaja oli 14. huhtikuuta 1994 syntynyt nainen , isäntämaa oli aiemmin isännöinyt mitä muita olympialaisia ?

**Tulos**

Soulin kesäolympialaiset 1988

**Esimerkki 8.6131**

Mikä on tämän verkon, jonka digitaalisen kanavan omistaa ElevenCo, oikaistu liikevoitto?

**Tulos**

1,93 miljardia Yhdysvaltain dollaria

**Esimerkki 8.6132**

Millä pelipaikalla 102 maalia tehnyt pelaaja pelaa ?

**Tulos**

Hyökkäävä keskikenttäpelaaja

**Esimerkki 8.6133**

Mikä on sen urheilijan tapahtuma, joka on tällä hetkellä Serbian yleisurheiluliiton pääsihteeri?

**Tulos**

400m

**Esimerkki 8.6134**

Mikä saari on Ranskan saaren länsipuolella ja sen pinta-ala on 2 512 neliökilometriä ?

**Tulos**

Madagaskar

**Esimerkki 8.6135**

Mikä oli viimeisin vuosi, jolloin henkilö, joka sijoittui suoraan Jean Alesin taakse Monacon Grand Prix'n karsinnassa vuonna 2000, saavutti voiton Le Mansissa ?

**Tulos**

2012

**Esimerkki 8.6136**

Mikä on sen kraatterin tila, joka muodostui, kun maapallon kanssa törmäyskurssilla ollut asteroidi tai komeetta hajosi kahteen pääkappaleeseen ja törmäsi Australian mantereeseen, joka oli tuolloin osa Gondwanan superkontinenttia?

**Tulos**

Etelä-Australia

**Esimerkki 8.6137**

Minkä uskontokuntaan kuuluu suurin osa yliopiston opiskelijoista, jotka ovat voittaneet eniten miesten joukkueen mestaruuksia ?

**Tulos**

Katolinen

**Esimerkki 8.6138**

Mikä on syy, joka on mainittu Aleuttien kampanjassa toimineen ja vuonna 1943 miinan räjähdyksestä selvinneen aluksen menetykselle?

**Tulos**

Kamikaze-lentokoneen upottama

**Esimerkki 8.6139**

Jäsen, jolla oli rakennusinsinöörin koulutus, milloin hän jätti virkansa?

**Tulos**

2. tammikuuta 2005

**Esimerkki 8.6140**

Missä kahdessa lajissa 5. toukokuuta 1966 syntynyt urheilija voitti kultaa?

**Tulos**

Naisten 10 km:n takaa-ajo

**Esimerkki 8.6141**

Kuinka monta ajoneuvoa on 25. toukokuuta 1885 perustetussa järjestelmässä?

**Tulos**

69

**Esimerkki 8.6142**

Mikä on tämän valmentajan syntymäaika, joka aikoinaan johti Mount Pleasantissa, Michiganissa sijaitsevaa yliopistojoukkuetta?

**Tulos**

10. maaliskuuta 1972

**Esimerkki 8.6143**

Minä vuonna pelaaja tunnetaan `` Golden Jet '' aloitti uransa Arizona Coyotes ?

**Tulos**

1972

**Esimerkki 8.6144**

Mikä oli sen elokuvan budjetti Yhdysvaltain dollareina, jonka Kiina esitti vuoden 2006 parhaan vieraskielisen elokuvan Oscar-palkinnon saajaksi?

**Tulos**

45 miljoonaa dollaria

**Esimerkki 8.6145**

Mikä on sisarusten serkun nimi myös musiikkiryhmässä Only by the Night -albumilla ?

**Tulos**

Matthew

**Esimerkki 8.6146**

Intian tasavallan aktiivinen työ- ja työllisyysministeri kuuluu puolueeseen, joka ei ole menestynyt hyvin viime vaaleissa ?

**Tulos**

kaksi

**Esimerkki 8.6147**

Mikä on sen urheilijan tapahtuma, joka on PK Zlatni Delfinin nykyinen puheenjohtaja ?

**Tulos**

100m perhonen

**Esimerkki 8.6148**

Minkä koulun perusti lähetyssaarnaaja, joka valmistui vuosina 1858-1862 ?

**Tulos**

Yi Wenin koulu

**Esimerkki 8.6149**

Mikä oli sen puiston avajaisvuosi, joka on ollut Pohjois-Amerikan suosituin kausihuvipuisto useana peräkkäisenä vuonna ?

**Tulos**

1981

**Esimerkki 8.6150**

Mikä on sen kaupungin väkiluku, jossa on prosentuaalisesti kolmanneksi eniten kiinalaisamerikkalaisia?

**Tulos**

428,827

**Esimerkki 8.6151**

Ketä Newt Gingrichin tukemaa republikaania syytettiin seksuaalisesta ahdistelusta?

**Tulos**

Trent Franks

**Esimerkki 8.6152**

Minä vuonna St Andrewsin yliopistossa opiskeli alumni, joka oli maatalouden parantaja ?

**Tulos**

1750

**Esimerkki 8.6153**

Mikä on sen joukkueen stadionin kapasiteetti, joka on saanut nimensä siitä, että sen kaupungissa on ilmailuteollisuutta?

**Tulos**

6,860

**Esimerkki 8.6154**

Minä vuonna vuoden 2003 Taidevoimistelun MM-kilpailuissa 9,450 pistettä saanut voimistelija, joka sai vaa'an palkilla 9,450 pistettä, lopetti maajoukkueeseen kuulumisensa ?

**Tulos**

2008

**Esimerkki 8.6155**

Kuka on viimeisimmässä treffeillä esiintyneen hahmon äiti ?

**Tulos**

Mary Parker

**Esimerkki 8.6156**

Mikä on 93 030 neliökilometrin kokoisen maan voimistelijoiden sijoitus ?

**Tulos**

4

**Esimerkki 8.6157**

Kuinka monta ulkoista linkkiä on käytettävissä kirjastossa, joka sijaitsee kaupungissa, joka on entinen osa Sampalocin aluetta?

**Tulos**

1

**Esimerkki 8.6158**

Milloin viimeisimpään taisteluun liittyvä sota päättyi ?

**Tulos**

helmikuu 1815

**Esimerkki 8.6159**

Mikä on sen aseman nykytila, jonka sijaintipaikassa oli 244 asukasta vuonna 2016?

**Tulos**

Laituri purettu, tavaravajasta jäljellä

**Esimerkki 8.6160**

Kuka venäläinen urheilija on vanhin ?

**Tulos**

Olga Jegorova

**Esimerkki 8.6161**

Mikä on 11. tammikuuta 1912 syntyneen alumnin luokkavuosi?

**Tulos**

1933

**Esimerkki 8.6162**

Mikä on sen maan pääkaupunki, jossa on suurimmat käytettävissä olevat tulot henkeä kohti?

**Tulos**

Washington , D.C.

**Esimerkki 8.6163**

Mikä on alun perin Cheonan FC:ksi nimetyn seuran nykyinen liiga ?

**Tulos**

Cheongju FC

**Esimerkki 8.6164**

Mikä on sen maan, joka julistautui virallisesti itsenäiseksi vuonna 1821, suurten voittojen määrä?

**Tulos**

1

**Esimerkki 8.6165**

Missä asemassa oli poliitikko, jonka asuinpaikka on kaupunki, jonka väkiluku vuonna 2010 oli 10 147?

**Tulos**

Caucus

**Esimerkki 8.6166**

Missä läänissä on kaupunki, jossa Pyhän Paavalin kirkko sijaitsee ?

**Tulos**

Ralls County

**Esimerkki 8.6167**

Minkä brasilialaisryhmän kanssa naisten EHF:n Mestarien liigan 5 mestaruutta saavuttanut joukkue teki yhteistyötä vuonna 2011?

**Tulos**

Brasilian käsipalloliitto

**Esimerkki 8.6168**

Minkä tapahtuman Roger voitti, joka järjestettiin 2. tammikuuta - 7. tammikuuta 2006 ja jonka palkintorahat olivat yli 130 000 ?

**Tulos**

Qatar ExxonMobil Open

**Esimerkki 8.6169**

Mitä tarkoittaa Ngunnawal sen kaupunginosan nimi, jossa Faddenin peruskoulu sijaitsee ?

**Tulos**

kylmä paikka

**Esimerkki 8.6170**

Kuka kehitti alun perin Ann Arborin yliopiston käyttämän ohjelmiston?

**Tulos**

Tutkimusjärjestelmien Unix-ryhmä

**Esimerkki 8.6171**

Mikä on Mare Humorumin länsipuolella toisen kraatterin lähellä sijaitsevan pienemmän kraatterin nimi?

**Tulos**

de Gasparis

**Esimerkki 8.6172**

Mikä joukkue pelaa stadionilla, johon mahtuu 25 000 pelaajaa ja joka on perustettu vuonna 1967 ?

**Tulos**

PKNS

**Esimerkki 8.6173**

Mikä toiminta liittyi vuonna 1820 myytävään solkeen ?

**Tulos**

USS Essex

**Esimerkki 8.6174**

Mikä on keskimääräinen yleisömäärä vuonna 1972 perustetun joukkueen pelipaikalla Atlantassa ?

**Tulos**

19,097

**Esimerkki 8.6175**

Mikä on sen mestarin kansakunta, joka pelaa kotiottelunsa Fred Taylor Parkissa Kumeussa ja The Trusts Arenalla ?

**Tulos**

Uusi-Seelanti

**Esimerkki 8.6176**

Mikä sijaintipaikka perustettiin ensimmäisenä? Pieni kylä, jossa asuu 49 648 asukasta Tamil Nadussa, vai kaupunki, joka sijaitsee 310 kilometrin päässä pääkaupungista Chennaista ?

**Tulos**

Ariyalur

**Esimerkki 8.6177**

Mikä on sen yleissairaalan nimi, jota johtaa Oregonin yliopiston alumni, joka on suorittanut kandidaatin tutkinnon ja on kotoisin maasta, joka on maantieteellisesti Länsi-Aasian suurin suvereeni valtio?

**Tulos**

Aisha al-Mana

**Esimerkki 8.6178**

Minkä murteen pohjalta tämä noin 219 tunnetun kielen perheeseen kuuluva kieli on syntynyt?

**Tulos**

Delhin kharibolin murre

**Esimerkki 8.6179**

Milloin toimipiste avattiin Etelä-Ayrshiressä, Skotlannissa?

**Tulos**

1947

**Esimerkki 8.6180**

Mikä oli MetroStarsin kotiareenan pituus ?

**Tulos**

756 jalkaa

**Esimerkki 8.6181**

Kuinka monta kertaa BAA draftin osallistujan Walt Kirkin yliopisto on päässyt NCAA turnaukseen ?

**Tulos**

30

**Esimerkki 8.6182**

Kuka oli Paul Verhoevenin vuonna 1995 ohjaaman elokuvan käsikirjoittaja ?

**Tulos**

Joe Eszterhas

**Esimerkki 8.6183**

Mikä oli neoliittinen kulttuuri, joka asui maassa, jonka arvioitu väestömäärä vuonna 2020 oli 6 948 445?

**Tulos**

Karanovo

**Esimerkki 8.6184**

Mikä yritys suunnitteli puhelimen, jonka julkaisupäivä oli 2011 ?

**Tulos**

HTC Corporation

**Esimerkki 8.6185**

Mikä 4. lokakuuta urheilija on nuorin ?

**Tulos**

Max Whitlock

**Esimerkki 8.6186**

Milloin Grotonin koulun käynyt presidentti aloitti virassaan ensimmäisenä nimitetyn sihteerinään?

**Tulos**

1937

**Esimerkki 8.6187**

Mikä on sen koulun verkkosivusto, joka on Yhdysvaltojen kolmanneksi vanhin korkeakoulu?

**Tulos**

http : //www.architecture.yale.edu

**Esimerkki 8.6188**

Kuka pappi oli katolisen kirkon korkein piispaa alempana oleva hiippakuntavirka?

**Tulos**

Jonathan Edwards

**Esimerkki 8.6189**

Kuka on vastuussa ensimmäisen palkinnon jakamisesta, johon Debbie Reynolds oli ehdolla ?

**Tulos**

Hollywood Foreign Press Association

**Esimerkki 8.6190**

Kuinka monta ihmistä asui vuonna 2010 kaupungissa, jossa sijaitsee Opera Block ?

**Tulos**

1,639

**Esimerkki 8.6191**

Ketkä perustivat kaupungin, joka oli Bermudan pääkaupunki vuosina 1612-1815?

**Tulos**

Englanti

**Esimerkki 8.6192**

Mihin kategoriaan otettiin käyttöön värikkään persoonallisuutensa vuoksi suosittu urheilija ?

**Tulos**

Kommentointi

**Esimerkki 8.6193**

Willstonin ensimmäiseen luetteloituun kohteeseen kuuluu minkä piirtäjän tekemiä teoksia ?

**Tulos**

Rudolf Kurz

**Esimerkki 8.6194**

Mikä on elokuva, jonka ohjaaja kuoli 13. toukokuuta 2011 ?

**Tulos**

Budd Boetticher : Mies pystyy siihen

**Esimerkki 8.6195**

Mikä on lentoaseman kattama keisarillinen maanpinta-ala, jonka vuotuinen muutos on ollut -2,0 prosenttia ?

**Tulos**

21,36 km2

**Esimerkki 8.6196**

Mikä kanava esitti tämän televisiosarjan, jossa Lenny Von Dohlen näytteli professoria ?

**Tulos**

CBS

**Esimerkki 8.6197**

Järvi, jonka pinta-ala on 0,36 neliökilometriä ( 89 eekkeriä ), liittyy mihin niemimaahan ?

**Tulos**

Te Korowai-o-Te-Tongan niemimaa

**Esimerkki 8.6198**

Kuinka monta myymälää Puolan johtavalla huonekaluvalmistajalla on?

**Tulos**

1000

**Esimerkki 8.6199**

Kuinka monen kilometrin päässä Muscatista on Ash Sharqiyahin alueen jakamisen yhteydessä syntyneen kuvernementin pääkaupunki?

**Tulos**

170

**Esimerkki 8.6200**

Missä vuoden 1933 voittaja pelaa tällä hetkellä kotiottelunsa ?

**Tulos**

Wallace Wade Stadium

**Esimerkki 8.6201**

Mikä oli artistin ensimmäinen sooloalbumi kappaleella Sofa ?

**Tulos**

Joustava

**Esimerkki 8.6202**

Mihin jalometalliin viitataan sen sarjan nimessä, jossa Lisa Lu näytteli Su Lingiä vuonna 1961 ?

**Tulos**

hopea

**Esimerkki 8.6203**

Mclaren/Mercedes rakentaja, joka on lempinimeltään `` The Flying Finn '' , kuinka monta formula ykkösten Grand Prix voittoa ?

**Tulos**

2

**Esimerkki 8.6204**

Elokuvaohjaajan vuonna 1982 San Franciscossa perustama kehittäjä julkaisi vuonna 1995 pelinimikkeen osana mitä hänen elokuvasarjaansa perustuvaa pelisarjaa?

**Tulos**

Tähtien sota : Jedi Knight -sarja

**Esimerkki 8.6205**

Mikä joukkue sai ensimmäisenä pysyvän pokaalin Lou Lamoriellon mukaan nimetyssä palkinnossa ?

**Tulos**

Boston College Eagles

**Esimerkki 8.6206**

Mikä oli ensimmäinen vuosi, jolloin maa isännöi myös kisoja, kun kilpailu järjestettiin Bucheonin voimistelusalissa ?

**Tulos**

1986

**Esimerkki 8.6207**

Kuinka monta lasta syntyy eri suhteista Jane Birkinin vuonna 2007 julkaistussa elokuvassa ?

**Tulos**

kolme

**Esimerkki 8.6208**

Mistä taistelusta sai kunniamitalin Yhdysvaltain armeijan kenraalimajuri, joka oli syntynyt huhtikuussa ja kuoli kesäkuussa ja jonka sukunimi alkoi kirjaimella "S"?

**Tulos**

Zapoten sillan taistelu

**Esimerkki 8.6209**

Kuka on rakentanut monet eteläisimmän historiallisen paikan tiloista ?

**Tulos**

Siviilien suojelujoukot

**Esimerkki 8.6210**

Mihin konferenssiin yliopisto, johon Maurice Martin osallistui, osallistuu ?

**Tulos**

Atlantic 10

**Esimerkki 8.6211**

Mikä otsikko (mitkä otsikot) julkaistaan alun perin joka toinen kuukausi tabloid-kokoiselle sanomalehtipaperille painettavassa aikakauslehdessä?

**Tulos**

Milan Kundera

**Esimerkki 8.6212**

Mikä on sen kaupungin asukasluku, jossa on myös lasten jalkapallojaosto ?

**Tulos**

89,046

**Esimerkki 8.6213**

Mikä on sen paikan kunta, johon johtaa tie nro 83?

**Tulos**

Miyakojima

**Esimerkki 8.6214**

Minkä tyylin mukaan on rakennettu kirkko, joka kärsi palovahingoista marraskuussa 1891?

**Tulos**

Romaaninen herätys

**Esimerkki 8.6215**

Mikä on Marcin Ćwikłan valmentaman joukkueen stadionin koko ?

**Tulos**

3,100

**Esimerkki 8.6216**

Mikä on sen Australian osavaltion pääkaupunki, jossa SA Department for Education on hallituksen koulutusvirasto ?

**Tulos**

Adelaide

**Esimerkki 8.6217**

Missä maassa vuonna 1906 syntyneen esiintyjän käyttämä soitin oli alun perin kuuluisa ?

**Tulos**

Kiina

**Esimerkki 8.6218**

Pelaajalle, joka pelasi 1 vuoden ja 1 kuukauden , mitä joukkuetta hän nyt valmentaa ?

**Tulos**

Hän valmentaa nykyään Real Estelí -seuraa Primera División de Nicaragua -liigassa.

**Esimerkki 8.6219**

Mikä on kyydissä, jonka valmistaja/suunnittelija asetettiin selvitystilaan syyskuussa 2008?

**Tulos**

Gran Prix

**Esimerkki 8.6220**

Mikä yhtiö otti haltuunsa aseman, jonka UHF-numero oli alhaisin ?

**Tulos**

Viacom

**Esimerkki 8.6221**

Missä sijaitsee tämä julkinen tutkimusyliopisto, jonka presidenttinä tämä Williamsportissa, Pennsylvaniassa 14. marraskuuta 1830 syntynyt pastori toimi?

**Tulos**

Athens , Ohio

**Esimerkki 8.6222**

Milloin vuoden 1965 luokan henkilö on syntynyt ?

**Tulos**

1. tammikuuta 1942

**Esimerkki 8.6223**

Mikä urheilupaikka sijaitsee Irlannin toiseksi suurimmassa kaupungissa?

**Tulos**

Turners Cross

**Esimerkki 8.6224**

Minä vuonna tämä monitoimistadion rakennettiin tähän 353 442 asukkaan kaupunkiin vuonna 2011 ?

**Tulos**

2007

**Esimerkki 8.6225**

Mikä on ranskalainen nimi, jonka ohjaaja syntyi 15. syyskuuta 1894 ?

**Tulos**

La Grande Illusion

**Esimerkki 8.6226**

Kuka oli vuonna 2009 rajatun vaalipiirin kakkonen isä ?

**Tulos**

Kenraali P. P. Kumaramangalam

**Esimerkki 8.6227**

Kenen mukaan nimettiin stadion kaupungissa, jonka nimellinen bruttokansantuote on 9,445 miljoonaa dollaria?

**Tulos**

Mariano Melgar

**Esimerkki 8.6228**

Mikä oli pronssimitalistin loppusijoitus vuoden 2011 Skate Americassa lyhytohjelmassa ?

**Tulos**

13

**Esimerkki 8.6229**

Mikä on sen miehen luvun nimi, joka sai kaksi hopeatähteä toimistaan Filippiinien saarilla Espanjan ja Amerikan sodan aikana ?

**Tulos**

Georgia

**Esimerkki 8.6230**

Mikä on sen osavaltion pinta-ala, joka on hieman suurempi kuin Haiti ?

**Tulos**

27,778.5

**Esimerkki 8.6231**

Mikä on sen koulun kotikaupunki, jonka nykyinen konferenssin komissaari on Larry DeSimpelare ?

**Tulos**

Mishawaka

**Esimerkki 8.6232**

Minkä urheilulajin ( s ) koulu perustettiin vuonna 1882 Jumalan kirkkojen yleiskonferenssin ja Findlayn kaupungin yhteisellä kumppanuudella ?

**Tulos**

Jääkiekko ( miesten ja naisten )

**Esimerkki 8.6233**

Kuka D POS:n pelaajista on vanhin ?

**Tulos**

Ari Vallin

**Esimerkki 8.6234**

Minkä seuran päävalmentaja on voittanut pelaajana kuusi mestaruutta ja kolme Kiinan FA Cupia ?

**Tulos**

Liaoning Whowin

**Esimerkki 8.6235**

Kehittäjä, joka tunnetaan nykyisin nimellä Choice Provisions Inc., teki pelin, jossa valikon selostaa kuka ?

**Tulos**

Charles Martinet

**Esimerkki 8.6236**

Ketä kongressiedustajaa Barack Obaman vuonna 2009 nimittämä oikeusministeri syytti korruptiosta ?

**Tulos**

Dan Rostenkowski

**Esimerkki 8.6237**

Minä vuonna Edmontonissa , Albertassa syntyneen henkilön kaupunginosa alun perin ilmestyi ?

**Tulos**

1890

**Esimerkki 8.6238**

Ketkä ovat ViacomCBS:n CBS:llä vuosina 1968-1974 lähetetyn televisio-ohjelman tähden lapsia ?

**Tulos**

Lucie Arnaz ja Desi Arnaz Jr.

**Esimerkki 8.6239**

Montako fokusmarkkinaa on 1951 luokkavuoden alumnin notability-yrityksellä ?

**Tulos**

8

**Esimerkki 8.6240**

Mikä oli tämän Yhdysvaltain 30. väkirikkaimmasta osavaltiosta kotoisin olevan urheilijan henkilökohtainen maratonennätys pyörätuolilla ?

**Tulos**

1:55:00

**Esimerkki 8.6241**

Mikä Autokomanin jalkapallo- ja yleisurheilustadion on yhteensä 45 virallista pokaalia voittaneen joukkueen kotikenttä ?

**Tulos**

Partizan Stadium

**Esimerkki 8.6242**

Minkä kaupungin lainvalvontaviranomaiset ovat keskiössä sarjassa, jossa Jake Abel näytteli Doug Sommeria vuonna 2006 ?

**Tulos**

Philadelphia

**Esimerkki 8.6243**

Kuinka monta kertaa Ralph Sampsonin yliopisto on voittanut Atlantin rannikon konferenssin turnauksen ?

**Tulos**

kolme

**Esimerkki 8.6244**

Minkä joen rannalla Sabine Busch juoksi nopeimman 400 metrin esteen vuonna 1985 ?

**Tulos**

Spree

**Esimerkki 8.6245**

Kuka on nykyinen nuorten Masters-maailmanmestari ja BDO:n nuorten maailmanmestari, joka pelasi British Darts Organisationin järjestämässä turnauksessa ?

**Tulos**

Keane Barry

**Esimerkki 8.6246**

Mikä paikkakunta on pinta-alaltaan neljänneksi pienin osavaltio ?

**Tulos**

Vernon , New Jersey

**Esimerkki 8.6247**

Ketä vuonna 1991 syntynyt juutalais-amerikkalainen näyttelijä, joka tunnetaan Skins-sarjan roolistaan, näytteli The Night Of -elokuvassa ?

**Tulos**

Andrea Cornish

**Esimerkki 8.6248**

Mikä on vuoden 1928 talviolympialaisten miesten normaalimäen mäkihypyn kultamitalistin toinen nimi ?

**Tulos**

Steen

**Esimerkki 8.6249**

Missä Callowayn piirikunnassa sijaitsevassa Callowayn piirikunnassa on historiallinen paikka Jackson Purchase -alueella Yhdysvaltain Kentuckyn osavaltiossa ?

**Tulos**

Backusburg

**Esimerkki 8.6250**

Kuka sardinialainen oli Jorge Newberyn lentokentän kaupungin nimenkantaja ?

**Tulos**

Bonarian Madonna

**Esimerkki 8.6251**

Minä vuonna kuoli ainoa edesmennyt englantilainen kilpa-ajaja ?

**Tulos**

2009

**Esimerkki 8.6252**

Kuinka monta kertaa viimeisimmän kerran rullaava avaruusalus laskeutui ?

**Tulos**

39

**Esimerkki 8.6253**

Mikä oli tämän kaupunginosan väkiluku vuonna 2010, jossa tällä maalla, jonka alkuperäinen nimi on Hayk, oli diplomaattinen edustusto ?

**Tulos**

157,897

**Esimerkki 8.6254**

Mikä muinainen sivilisaatio on Tareq Mubarak Taherin kotimaan alueella ?

**Tulos**

Dilmun

**Esimerkki 8.6255**

Mikä on 21. lokakuuta 1950 syntyneen veljen alkuperäinen luku?

**Tulos**

Mu Psi ( 1969 )

**Esimerkki 8.6256**

Mikä Moldoveanu Peakin sisältävä vuoristo kulkee kansainvälisen tuomioistuimen tuomarin Demetre Negulescon kotimaan halki?

**Tulos**

Karpaatit

**Esimerkki 8.6257**

minä vuonna vuonna vuonna 1960 alkaneen The Four Seasons -yhtyeen keulakuvana tunnettu artisti julkaisi albumin Itasca , Illinois , alun perin pääasiassa kahdessa yrityksessä toimineelle yritykselle ?

**Tulos**

2008

**Esimerkki 8.6258**

Minkä mitalin sai urheilija, joka osallistui Puolassa 3.-5. elokuuta pidettyihin mestaruuskilpailuihin?

**Tulos**

Hopea

**Esimerkki 8.6259**

Mitä hahmoa Gene Tierney näytteli sarjassa, jonka pääosassa oli myös Yhdysvaltain entinen presidentti ?

**Tulos**

Ellen Galloway

**Esimerkki 8.6260**

Mitkä ovat sen alueen muistiinpanot, joka kuului Cádizin maakuntaan 14. maaliskuuta 1995 asti?

**Tulos**

nykytilanne

**Esimerkki 8.6261**

Mikä on 25. toukokuuta 1962 syntyneen Firstcounselorin alueellinen päämaja ?

**Tulos**

Salt Lake City , Utah

**Esimerkki 8.6262**

Minä vuonna joukkue, johon Rafael Santiago siirtyi kesällä 2008, nousi ykkösdivisioonaan ?

**Tulos**

2008

**Esimerkki 8.6263**

Missä kaupungissa järjestetään turnaus, joka vuonna 2008 oli ALPG Tourin toiseksi rikkain naisten golfkilpailu?

**Tulos**

Oakleigh South

**Esimerkki 8.6264**

Mikä on vuonna 2000 voittaneen joukkueen maskotti?

**Tulos**

Bulldogit

**Esimerkki 8.6265**

Kuka oli vuoden 1988 kolmanneksi suurimman kotimaisen tuloksen tehneen elokuvan ohjaaja ?

**Tulos**

John Landis

**Esimerkki 8.6266**

Minä vuonna naisten 100 metrin juoksun kultamitalisti vuoden 2008 olympialaisissa lopetti kilpailemisen synnyttääkseen?

**Tulos**

2017

**Esimerkki 8.6267**

Mikä oli sen tutkimusmatkailijan nimi, joka antoi nimensä kaupungille, jonka kaupunginosassa asuu 9 636 ihmistä ?

**Tulos**

Salvador

**Esimerkki 8.6268**

Milloin Ca.101:n johdannainen oli käytössä ?

**Tulos**

1932

**Esimerkki 8.6269**

Kuinka monta AFL-ottelua kymmenes varaus pelasi AFL-urallaan ?

**Tulos**

222

**Esimerkki 8.6270**

Mistä on peräisin tuote, jonka kuvauksen mukaan se on valmistettu joko kuivatusta täysmaidosta tai maidosta, joka on sakeutettu kuumentamalla avoimessa rautapannussa?

**Tulos**

Khan garh , Pakistan

**Esimerkki 8.6271**

Minä vuonna oli Film Australian tuottama ja neljä sarjaa kestänyt sarja ?

**Tulos**

1997

**Esimerkki 8.6272**

Ottaen huomioon Aichin prefektuurissa pelatun kilpailun ja vuoden 2014 ykköseksi rankatun ameatur-pelaajan voittaman kilpailun, joka on lyhyempi ?

**Tulos**

Aichin prefektuuri

**Esimerkki 8.6273**

Mikä on hevosen Numbersixvalverden jockeyn lempinimi vuoden 2006 Grand Nationalissa ?

**Tulos**

Tossut

**Esimerkki 8.6274**

Milloin Arlette Langmannin kirjoittaman ranskalaisen elokuvan ohjaaja kuoli ?

**Tulos**

11. tammikuuta 2003

**Esimerkki 8.6275**

Missä sijaitsee oppilaitos, jossa on noin 3 000 opiskelijaa ja 600 työntekijää?

**Tulos**

Saguenay

**Esimerkki 8.6276**

Missä koulussa opiskeli ensimmäinen mustien opintojen koordinaattori?

**Tulos**

Langstonin yliopisto

**Esimerkki 8.6277**

Minkä New Yorkin kaupunginosassa on eniten asukkaita neliömailia kohti?

**Tulos**

Monsey

**Esimerkki 8.6278**

Mitä HF tarkoittaa autossa, jota Christine Dacremont käytti vuonna 1977 ?

**Tulos**

High Fidelity

**Esimerkki 8.6279**

Mikä on elokuvan nimi, jonka ohjaaja on syntynyt 27. kesäkuuta 1991 ?

**Tulos**

Ristikkäiset linjat

**Esimerkki 8.6280**

Minä päivänä perustettiin julkaisija, joka loi nimikkeen, jonka Mac-version loi Destineer 's MacSoft ja joka julkaistiin 2009-09-15?

**Tulos**

Maaliskuu 2000

**Esimerkki 8.6281**

Minä vuonna Li Xuerui 's vastustaja finaalissa 2013 Aasian mestaruuskilpailuissa ylennettiin A-maajoukkueeseen ?

**Tulos**

2006

**Esimerkki 8.6282**

Mikä on sen saaren pinta-ala, jonka väkiluku vuonna 2010 oli 660 000?

**Tulos**

1,267

**Esimerkki 8.6283**

Paljonko maksaa kilpailu, joka järjestetään entisellä Redstone Golf Clubilla ?

**Tulos**

$ 9,000

**Esimerkki 8.6284**

Mikä on vanhimman elokuvan nimen englanninkielinen käännös ?

**Tulos**

( Minä ) näin maata ; Isoisä , ( Minä ) näin ulkomaita.

**Esimerkki 8.6285**

Missä kaupungissa Denver Broncosin stadion sijaitsee ?

**Tulos**

Mile High

**Esimerkki 8.6286**

Mikä on sen maan väkiluku, joka voitti vuonna 1999?

**Tulos**

5,8 miljoonaa

**Esimerkki 8.6287**

Minkä järven rannalla on kaupunki, josta on viimeksi tullut pääkaupunki ?

**Tulos**

Gardajärvi

**Esimerkki 8.6288**

Kuinka korkea on korkein kohta suurkaupungin alueella, jonka asutus oli maatalouteen keskittyviä pikkukaupunkeja teollisen vallankumouksen tuloon asti ?

**Tulos**

497

**Esimerkki 8.6289**

Missä osavaltiossa on 9. syyskuuta 1964 syntynyt senaattori tai edustaja?

**Tulos**

Pennsylvania

**Esimerkki 8.6290**

Mihin uskontokuntaan King 's Collegen Nobelin rauhanpalkinnon saaja kuului?

**Tulos**

Anglikaaninen

**Esimerkki 8.6291**

Mikä yritys valmistaa ne kaksi bussia, jotka lisättiin vuonna 2015 Sweet Homea palvelevan bussijärjestelmän kalustoon?

**Tulos**

Blue Bird Vision

**Esimerkki 8.6292**

Missä sijaitsee voimalaitos, joka aloitti toimintansa vuonna 1997 ja jonka toiminnasta vastasi amerikkalainen yritys AES Corporation?

**Tulos**

Muzaffargarh , Punjab

**Esimerkki 8.6293**

Kuinka monta radioasemaa ja digitaalista omaisuutta tämä mediayhtiö hallinnoi , joka omistaa radioaseman, jolla on toimilupa Jolietissa , Montanassa ?

**Tulos**

39

**Esimerkki 8.6294**

Kuka kuninkaallinen perusti maailman vanhimman kaivosyliopiston?

**Tulos**

Prinssi Franz Xaver

**Esimerkki 8.6295**

Mikä on sen järjestön perustamispäivä, jonka perustajakoulu tunnettiin aiemmin nimellä Centenary Biblical Institute ?

**Tulos**

1988-11-03

**Esimerkki 8.6296**

Kuka pelaaja on Jerry Reinsdorfin omistamassa joukkueessa ?

**Tulos**

Terry Forster

**Esimerkki 8.6297**

Mikä järvi on historiallinen paikka kaupungissa, jonka väkiluku oli 384 asukasta vuoden 2010 väestönlaskennan aikaan ?

**Tulos**

Taimen

**Esimerkki 8.6298**

Mikä on sen urheilijan päivämäärä, jonka paikkakunnalla on noin 1 570 100 kaupunkilaisen asukasluku ( kesäkuu 2018 ) ?

**Tulos**

27. tammikuuta 1979

**Esimerkki 8.6299**

Mikä on sen artistin kappaleen nimi, joka tunnetaan kansainvälisesti parhaiten osallistumisestaan vuoden 1968 Eurovision laulukilpailuihin ?

**Tulos**

Quand tu reviendras

**Esimerkki 8.6300**

Mikä on sen selaimen luojan nimi, joka näyttää tulokset verkkosivuina eikä linkkiluettelona?

**Tulos**

Cake Technologies , Inc

**Esimerkki 8.6301**

Mikä on vapaauintiin ja selkäuintiin erikoistuneen ja markkinoinnin tutkinnon suorittaneen alumnin luokkavuosi ?

**Tulos**

2002

**Esimerkki 8.6302**

Kuka on Euroopan pinta-alaltaan viidenneksi suurimman maan instituutin nykyinen johtaja?

**Tulos**

Ole Petter Ottersen

**Esimerkki 8.6303**

Mikä on 18.8.1900 syntyneen sisaren merkittävyys ?

**Tulos**

Yhdistyneiden Kansakuntien yleiskokouksen puheenjohtaja

**Esimerkki 8.6304**

Paljonko maksoi stadion, jossa Melbourne Renegades pelaa ?

**Tulos**

460 miljoonaa dollaria

**Esimerkki 8.6305**

Mikä oli sen maan virallinen nimi, josta vuoden 1978 ykkös- ja kakkosjoukkueet tulivat ?

**Tulos**

Sosialististen neuvostotasavaltojen liitto

**Esimerkki 8.6306**

Mikä on 200 km:n laajuisen järven suurin syvyys?

**Tulos**

68 m.

**Esimerkki 8.6307**

Minkä maiden kanssa yhteistyössä järjestettiin karsintamenetelmä joukkueelle, jonka logo on coq gaulois ?

**Tulos**

Belgia ja Alankomaat

**Esimerkki 8.6308**

Mikä on sen joukkueen nimi, joka on voittanut palkinnon 8 kertaa ?

**Tulos**

UConn Huskies naisten koripallojoukkue

**Esimerkki 8.6309**

Minä vuonna feministi syntyi ?

**Tulos**

1944

**Esimerkki 8.6310**

Minkä radan ensimmäisen mestaruuden saavutti vuonna 1950 kuljettaja, joka ajoi Saksan Grand Prix'n karsintakierroksella ajassa 10:01.1 vuonna 1951 ?

**Tulos**

Formula 1

**Esimerkki 8.6311**

Minä vuonna Stanfordin yliopistoon kuuluva pelaaja syntyi ?

**Tulos**

1981

**Esimerkki 8.6312**

Mikä on sen voimistelijan maa, joka osallistui moniottelukilpailuun Barcelonan kesäolympialaisissa 1992 ja sijoittui 10. sijalle ?

**Tulos**

Saksa

**Esimerkki 8.6313**

Mikä on kappaleen nimi, jonka esittäjä esiintyi televisio-ohjelmissa alkuvuosinaan , ennen kuin sai levytyssopimuksen RCA Recordsin kanssa vuonna 1998 ?

**Tulos**

Ai n't No Other Man

**Esimerkki 8.6314**

Mikä on sen otsikon nimi, jonka kehittäjät lähtivät MicroProsesta ?

**Tulos**

Sivilisaatio V

**Esimerkki 8.6315**

Mikä on sen kaupungin väkiluku, jossa oli Meksikon vallan aikana San Joaquin Bayn satama ?

**Tulos**

85,287

**Esimerkki 8.6316**

Mikä on Kanadan kolmanneksi suurimman radioyhtiön omistaman CHST-FM-kutsutunnuksisen radioaseman musiikkimuotoa kuvaava vaihtoehtoinen nimi?

**Tulos**

Erilaisia hittejä

**Esimerkki 8.6317**

Mikä Englannissa sijaitsee metsä- ja maatalousmaan lähellä?

**Tulos**

Woolaston

**Esimerkki 8.6318**

Kuinka monta neliökilometriä on tatakin tyyppisen ruokalajin alkuperäpaikka ?

**Tulos**

1,944

**Esimerkki 8.6319**

Mitä kraatteri saattaa sisältää, joka tekee siitä ensimmäisen Merkuriuksen, joka on nimetty venäläisen taidemaalarin ja taideteoreetikon mukaan?

**Tulos**

jää

**Esimerkki 8.6320**

Mitä Project Runway -kilpailija Fallene Wellsin kotikaupunki laskuttaa itseään ?

**Tulos**

Maailman viihdepääkaupunki

**Esimerkki 8.6321**

Mikä oli 20.-25. syyskuuta järjestetyn tapahtuman tulos, jonka kokonaispalkinto oli 200 000 dollaria ?

**Tulos**

Voittaja

**Esimerkki 8.6322**

Kuka voitti Gwangjun kaupungissa järjestetyn tapahtuman ?

**Tulos**

Etelä-Korea

**Esimerkki 8.6323**

Mitkä ovat tämän yliopiston viidenneksi vanhimman korkeakoulun muistiinpanot, jonka perusti vuonna 1350 William Bateman , Norwichin piispa?

**Tulos**

Kolmikerroksinen rakennus 1500-luvun flaamilaiseen tyyliin.

**Esimerkki 8.6324**

Kuinka monta jaksoa vuoden 1998 sarjasta todella tuotettiin?

**Tulos**

52

**Esimerkki 8.6325**

Mistä maasta on peräisin yhtiön aiemmasta AS.6 Envoy -matkustajakoneesta johdettu lentokone?

**Tulos**

UK

**Esimerkki 8.6326**

Kuinka monta mestaruutta on voittanut seura, joka pelasi mestaruuskisoissa, joissa Intian ja Iranin joukkueet vetäytyivät ?

**Tulos**

kolmetoista

**Esimerkki 8.6327**

Mitkä ihmiset asuttivat alun perin 868 031 asukkaan kaupungin aluetta?

**Tulos**

Timucua

**Esimerkki 8.6328**

Minä vuonna julkaistiin Pandurang Shastri Athavalen Swadhyay-liikkeeseen perustuva elokuva ?

**Tulos**

1991

**Esimerkki 8.6329**

Mikä on sen pelaajan seura, joka edusti Yhdysvaltoja myös vuoden 2013 MM-kisoissa ?

**Tulos**

Utah Avalanche

**Esimerkki 8.6330**

Mikä entinen kaupunki antoi nimensä kaupunginosalle, jossa sijaitsee Unescon mediataiteen kaupunki ?

**Tulos**

Urfahr

**Esimerkki 8.6331**

Kuinka monen vuoden välein Jodey Arrington sai kaksi tutkintoaan?

**Tulos**

3

**Esimerkki 8.6332**

Mikä on Waterden Roadilla sijaitsevan radan vastaava vuosi?

**Tulos**

1935

**Esimerkki 8.6333**

Minkä mitalin saavutti Australian Tanssii tähtien kanssa -ohjelman kahdeksannen sarjan tangossa vähiten pisteitä saanut henkilö olympialaisissa ?

**Tulos**

kulta

**Esimerkki 8.6334**

Mikä on Eishō Koshinon esittämän musiikin vaikutuspiiriin kuuluvan alueen nimi englanniksi ?

**Tulos**

Kōtō kaupunki

**Esimerkki 8.6335**

Kuinka monta ennen vuotta 1962 vallinnutta valtakuntaa ja dynastiaa tunnettiin sijainniltaan, joiden konfliktin aloittivat Kansallisen vapautusrintaman ( FLN ) jäsenet?

**Tulos**

20

**Esimerkki 8.6336**

Keolis/Amey Wales Cymru Limitedin liikennöimä juna voi viedä sinut yhteisöön, jossa neljäsosa asukkaista on elämänsä missä vaiheessa?

**Tulos**

eläkkeellä

**Esimerkki 8.6337**

Milloin Antarktis-seikkailun jatko-osa julkaistiin ?

**Tulos**

24. marraskuuta 2009

**Esimerkki 8.6338**

Mikä on sen paikan päivämäärä, joka on merkitty kansalliseen historiallisiin kohteisiin vuonna 1998?

**Tulos**

# 98001333

**Esimerkki 8.6339**

Mikä oppilaitoksen muodollisesti miehitti kampusalueella yliopiston, joka on yksityinen , neljän vuoden vapaa taideyliopisto ja jonka Lacrosse joukkue ovat lempinimeltään Lynx ?

**Tulos**

Belleville West High School

**Esimerkki 8.6340**

Mikä on sen rakennuksen nimi, joka sijaitsee kaupungissa, jonka väkiluku vuonna 2006 oli 112?

**Tulos**

All Saints anglikaaninen kirkko

**Esimerkki 8.6341**

Mikä oli vuoden 1932 kesäolympialaisten kreikkalais-roomalaisen painin miesten välisarjan kultamitalin voittajan syntymävuosi?

**Tulos**

1903

**Esimerkki 8.6342**

Mikä on sen elokuvan levittäjä, jonka nimiroolissa on Eddie Murphy ?

**Tulos**

20th Century Fox

**Esimerkki 8.6343**

Missä osassa Kiinaa on kansakunta, jonka pohjoispuolella on Barun Goyot -muodostuma ?

**Tulos**

Sisä-Mongolia

**Esimerkki 8.6344**

Kuka hallitsi Nikolai II:n itsevaltiuden jälkeen maata, joka keksi 37 mm:n panssarintorjuntatykin M1930 ( 1-K ) ?

**Tulos**

Venäjän väliaikainen hallitus

**Esimerkki 8.6345**

Mikä on sen päämajan väkiluku, joka oli Yabgo-dynastian vanhan Baltistanin toiseksi suurin valtakunta ?

**Tulos**

88,366

**Esimerkki 8.6346**

Kuka on sen vaalipiirin kakkonen, jonka äänestys peruutettiin 16. huhtikuuta sen jälkeen, kun Intian vaalilautakunta oli lähettänyt raportin, jossa todettiin, että Dravida Munnetra Kazhagamin ehdokkaan toimistosta oli löydetty valtava määrä käteistä rahaa, jota ei ollut tilitetty?

**Tulos**

A. M. Ramalingam

**Esimerkki 8.6347**

Mihin aikaan maailman 16. suurimman öljyvarannon omaavan maan urheilija juoksi ?

**Tulos**

24:30.4

**Esimerkki 8.6348**

Minä vuonna perustettiin joukkue, joka pelaa kotiottelunsa Shah Alam Stadiumilla ?

**Tulos**

1936

**Esimerkki 8.6349**

Mikä on UCI:n Doble Sucre Potosi Grand Prix -kilpailun isännöineen maan hallitusmuoto?

**Tulos**

perustuslaillisesti yhtenäinen valtio

**Esimerkki 8.6350**

Minkä maan aluetta AK Partizan Belgradin jäsenenä oleva urheilija edustaa?

**Tulos**

255,804 km²

**Esimerkki 8.6351**

Mikä on RMIT:n kanssa yhdistetty henkilö, jonka teoksia on käännetty yli kahdellekymmenelle kielelle?

**Tulos**

entinen tiedekunta

**Esimerkki 8.6352**

Mikä on yleisin sukunimi kaupungissa, jonka nimi on peräisin arabian kielestä ja jossa sijaitsee stadion Campofranco ?

**Tulos**

Messina

**Esimerkki 8.6353**

Kuinka paljon hiilidioksidipäästöjä ( MtCO2 ) syntyy saksalaisessa voimalaitoksessa, jonka asennettu kapasiteetti on 3 000 megawattia?

**Tulos**

23.3

**Esimerkki 8.6354**

Mikä koulu, joka liittyi vuoden 2015 jälkeen perustettu seitsemännen päivän baptistikirkko vuonna 1888 ?

**Tulos**

Salemin yliopisto

**Esimerkki 8.6355**

Millä sillalla kulkee osa Pohjois-Amerikan suurinta tavaraliikenteen rautatieverkkoa?

**Tulos**

Salmon Bayn silta

**Esimerkki 8.6356**

Kuinka monta kraatteria on nimetty kirjailijoiden mukaan ?

**Tulos**

6

**Esimerkki 8.6357**

Mihin piirikuntaan Ohio State Universityn sisältävä kaupunki kuuluu ?

**Tulos**

Franklinin piirikunta

**Esimerkki 8.6358**

Missä piirikunnassa sijaitsee maamerkkisaari, jonne pääsee vain veneellä ja joka on nykyisin luonnonsuojelualueena ?

**Tulos**

Dauphin

**Esimerkki 8.6359**

Paikka Shawnee Townshipissa perustettiin ensimmäisen kerran minä vuonna ?

**Tulos**

1840

**Esimerkki 8.6360**

Mikä 2012 Proposedcompletion-rakennus on jäädytetty, mutta sen kerrokseksi ehdotetaan 70 kerrosta?

**Tulos**

Square Capital Tower

**Esimerkki 8.6361**

Mikä oli New Yorkin satamassa sijaitsevan 172 hehtaarin (70 ha) kokoisen saaren Nolan Parkin alueella sijaitsevan historiallisen rakennuksen päivämäärä?

**Tulos**

# 72000860

**Esimerkki 8.6362**

Mikä oli Klement Gottwaldin hallitseman maan alkuperäinen nimi ?

**Tulos**

Československá republika

**Esimerkki 8.6363**

Mikä kaupunki rajoittuu etelässä tähän kaupunkiin , jossa vuonna 1867 rakennettu Caltrainin asema sijaitsee?

**Tulos**

Stanford

**Esimerkki 8.6364**

Missä Euroopan kaupungissa järjestettiin kaudella 2000-01 kaikkien aikojen ensimmäinen Pro Tour -kutsuja jakava turnaus, jossa pelasi Tsuyoshi Ikeda?

**Tulos**

Amsterdam

**Esimerkki 8.6365**

Mikä joki rajaa kaupunkia, jossa ensimmäinen peli nykyisellä jalkapallostadionilla pelattiin College of William and Marya vastaan ?

**Tulos**

Elizabeth River

**Esimerkki 8.6366**

Mikä on niiden luokkien rata, joissa Camping World oli nimikkosponsorina vuosina 2009-2018 ?

**Tulos**

Martinsville Speedway

**Esimerkki 8.6367**

Missä myytiin vuosina 1939-1945 rakennettua mallia ?

**Tulos**

Yhdysvallat

**Esimerkki 8.6368**

Minä vuonna nimettiin 50 suurimman Euroliiga-avustajan joukkoon Maccabi Tel Avivin valmentaja, joka oli myös Euroliigan vuoden valmentaja vuonna 2005 ja voitti Euroliigan finaalin nimeltä Suproliiga ?

**Tulos**

2008

**Esimerkki 8.6369**

Mikä on tämän rautatielinjan, jonka pohjoinen päätepysäkki sijaitsee Yhdysvaltojen 15. väkirikkaimmassa kaupungissa, matkustajamäärä arkipäivisin?

**Tulos**

65,095

**Esimerkki 8.6370**

Mikä on sen paikan nimi, jossa sijaitsee paikka, jossa yksi kuuluisimmista kokoelman osista on nimeltään Radimlja ?

**Tulos**

Dubravka

**Esimerkki 8.6371**

Kuinka monta pelaajaa on syntynyt vuonna 1962 ?

**Tulos**

4

**Esimerkki 8.6372**

Kuinka monissa olympialaisissa miesten 4 × 200 metrin vapaauintiviestijoukkueen nuorin jäsen on kilpaillut?

**Tulos**

1

**Esimerkki 8.6373**

Mikä oli vuoden 1996 lopulla Fitzroy Lionsin ja Brisbane Bearsin fuusioitumisesta muodostetun seuran pelaajan numero ?

**Tulos**

33

**Esimerkki 8.6374**

Mikä on joukkue, jonka kaupungin keskusta sijaitsee 2 566 metrin korkeudessa?

**Tulos**

Fortaleza C.E.I.F.

**Esimerkki 8.6375**

Kuka voitti kilpailun kaudella, jolloin Mike Fridayn valmentama joukkue nousi ?

**Tulos**

Uusi-Seelanti

**Esimerkki 8.6376**

Milloin kuudesti toiseksi sijoittuneesta maasta tuli Britannian imperiumin hallintoalue?

**Tulos**

1907

**Esimerkki 8.6377**

Mikä on sen elokuvan esitysmaa, jonka ohjaaja oli Kiinan "viidennen sukupolven" liikkeen perustajajäsen?

**Tulos**

Kiina

**Esimerkki 8.6378**

Kuka on sen yliopiston nykyinen valmentaja, joka voitti vuoden 1977 Metro Conference Men 's Basketball Tournamentin ?

**Tulos**

John Brannen

**Esimerkki 8.6379**

Mikä oli MCVL:n pääkonttorin sijaintikaupungin metropoliväestö?

**Tulos**

255,452

**Esimerkki 8.6380**

Mikä on sen vastustajan stadionin istumapaikkakapasiteetti, jonka pelaaja, joka on syntynyt 9. helmikuuta 1979, teki maalin ?

**Tulos**

30,000

**Esimerkki 8.6381**

Kuinka monta kertaa Tim Lincecumin MLB-joukkue on pelannut World Seriesissä ?

**Tulos**

20

**Esimerkki 8.6382**

Kuka Jive-tanssija on myös Unleash the Beast -sarjan kommentaattori ?

**Tulos**

Ty Murray

**Esimerkki 8.6383**

Mikä on sen pelaajan asema, joka on tällä hetkellä USL League Two -liigassa pelaavan Tampa Bay Rowdiesin U23-joukkueen päävalmentaja?

**Tulos**

Puolustaja

**Esimerkki 8.6384**

Minä vuonna julkaistiin peli, joka myöhemmin siirrettiin iOS:lle lokalisoidulla nimellä ?

**Tulos**

2012

**Esimerkki 8.6385**

Missä kaupungissa tai kaupungissa sijaitsee se historiallinen paikka, jossa on havaittu yli 40 mökkipaikkaa , jotka eivät ole juurikaan muuta kuin talon kuoppia ?

**Tulos**

Katmain kansallispuisto ja luonnonsuojelualue

**Esimerkki 8.6386**

Mikä sarjakuva perustui vuonna 2000 pisimpään jatkuneeseen sarjakuvaan ?

**Tulos**

Judge Dredd

**Esimerkki 8.6387**

Kuka on Puerto Ricon edustajainhuoneen nykyinen jäsen, joka on sopusoinnussa sen poliittisen puolueen kanssa, joka puoltaa Puerto Ricon säilymistä Yhdysvaltojen liittovaltiona?

**Tulos**

Brenda López de Arrarás

**Esimerkki 8.6388**

Mikä on päivämäärä, jonka aseman junia liikennöivät Southern ja Thameslink ?

**Tulos**

1880

**Esimerkki 8.6389**

Minkä ikäinen on miljardööri, joka saa varallisuutensa maailman toiseksi suurimmasta alumiiniyhtiöstä?

**Tulos**

40

**Esimerkki 8.6390**

Kuka on Warner Music Groupin omistaman levy-yhtiön kautta julkaistun albumin tekijä ?

**Tulos**

Rhys Chatham

**Esimerkki 8.6391**

Minkä voittajavuoden Kentucky Derbyn voittaja oli myös kahdeksas voittamaton voittaja ?

**Tulos**

2015

**Esimerkki 8.6392**

Missä puhuttiin ensimmäisen kerran kieltä, joka oli kieli vuonna 2011 ilmestyneessä elokuvassa Odota odottamatonta ?

**Tulos**

Englanti

**Esimerkki 8.6393**

Minkä värinen on elementti, jota voidaan käyttää luonnon- ja synteettisiin kuituihin , nahkaan , paperiin ja fenoliformaldehydihartseihin ?

**Tulos**

Punainen

**Esimerkki 8.6394**

Mikä joukkue edustaa osavaltiota, jonka lainkäyttövaltaan kuuluu 22 maakuntaa?

**Tulos**

Chen Feifei

**Esimerkki 8.6395**

Kuinka pitkä on Meksikossa sijaitseva autourheilurata, johon mahtuu 42 500 ihmistä?

**Tulos**

1,25 mailia ( 2,01 km )

**Esimerkki 8.6396**

Kuinka pitkä on pelaaja, joka pelasi vuosina 1989-1992 ?

**Tulos**

6 ' 4

**Esimerkki 8.6397**

Mikä yhtiö julkaisi alun perin tämän Tukholmassa vuonna 1972 perustetun ruotsalaisen popyhtyeen kokoelmalevyn?

**Tulos**

PolyGram

**Esimerkki 8.6398**

Mitä artistia, jonka G-duurissa soiva laulu on, pidettiin maailmanlaajuisena symbolina ?

**Tulos**

Jamaikan kulttuuri ja identiteetti

**Esimerkki 8.6399**

Mikä oli sen asuntosuunnitelman nimi, joka johti Skotlannin väkirikkaimmassa kaupungissa kerran sijainneen vankilan tuhoamiseen?

**Tulos**

Ladywell

**Esimerkki 8.6400**

Voitettuaan kaksi mitalia vuoden 1968 talviolympialaisissa lajissaan, joka sisälsi sekä miesten yksin- että kaksinpelin , kuinka monta mitalia itävaltalainen urheilija sai elämänsä aikana FIL:n EM-kilpailuissa?

**Tulos**

viisi

**Esimerkki 8.6401**

Kuinka korkea on sen hiihtokeskuksen huippu, jossa Ross Milne kuoli hiihtäessään ?

**Tulos**

2,246 m

**Esimerkki 8.6402**

Kun tapahtuma oli Minneapolisissa , tapahtumatyyppi palkitsee kuinka paljon käteispalkintoja ?

**Tulos**

$ 240,000

**Esimerkki 8.6403**

Kuinka suuri alue on metsän peitossa, jossa maailman toiseksi suurin megaliittipatsas sijaitsee?

**Tulos**

30%

**Esimerkki 8.6404**

Maat, joilla on SADR-operaatio 8 398 748 asukkaan kaupungissa, ovat molemmat vaatineet itsenäisyyttä mistä valtiosta?

**Tulos**

Espanja

**Esimerkki 8.6405**

Kuka kirjoitti hymnin seuralle, jolla on yhtä monta UEFA Super Cupin voittovuotta kuin seuralla, joka pelaa kotiottelunsa San Sirolla ?

**Tulos**

Jaume Picas ja Josep Maria Espinàs

**Esimerkki 8.6406**

Missä Josimar auttaa valmentajaa nyt ?

**Tulos**

Botafogo

**Esimerkki 8.6407**

Mikä on elokuvan nimi, jonka ohjaaja on syntynyt 18. maaliskuuta 1958 ?

**Tulos**

Aftershock

**Esimerkki 8.6408**

Mikä on kaupungissa sijaitsevan lentokentän nimi, joka tarkoittaa "kuin suola" tai "suolainen"?

**Tulos**

Toamasinan lentoasema

**Esimerkki 8.6409**

Ketkä olivat Mojo 6:n vuonna 2010 isännöimän maan alkuperäisiä asukkaita ?

**Tulos**

Arawakit ja taínot

**Esimerkki 8.6410**

Mikä on sen paikan kaupunki, jossa paikallinen kauppakamari on toiminut vuodesta 1958 ?

**Tulos**

Old Robinson Road

**Esimerkki 8.6411**

Kuka oli viimeisimmän teoksen kirjoittaja ?

**Tulos**

Orson Scott Card

**Esimerkki 8.6412**

Missä maassa sijaitsi tuulipuisto, josta tuli Iberdrolan suurin uusiutuvan energian laitos maailmassa sen jälkeen, kun sen toinen vaihe valmistui vuonna 2010?

**Tulos**

Kenedy

**Esimerkki 8.6413**

Mikä on Seven Network -kanavalla 27. elokuuta 2007 ensiesityksensä tehneen sarjan kaupunkiympäristö?

**Tulos**

Melbourne

**Esimerkki 8.6414**

Mikä on sen henkilön toinen nimi, joka valmistui vuosi sen henkilön jälkeen, joka löysi jotain Thomas Boppin kanssa?

**Tulos**

Blackburn

**Esimerkki 8.6415**

Mikä F pelasi yliopistopalloa Peoriassa, Illinoisissa?

**Tulos**

Hamid Mehreioskouei

**Esimerkki 8.6416**

Mikä oli tapahtumapaikka, jossa pronssimitalisti voitti ensimmäisenä ranskalaisena olympialaisten sprinttibiathlonin tittelin ?

**Tulos**

Cypress Mountain

**Esimerkki 8.6417**

Kuka adoptoi tämän lapsen, josta myöhemmin tuli Rooman keisari ja josta kardinaali Wolseyn palkkaama italialainen kuvanveistäjä teki taideteoksen?

**Tulos**

Claudius

**Esimerkki 8.6418**

Mikä oli se malli, jota valmistettiin vähiten ja joka suunniteltiin testattavaksi ?

**Tulos**

Vaihtovirtaveturitekniikka

**Esimerkki 8.6419**

Mikä on sen rakennuksen nimi, jonka sijainti tunnetaan maailmanlaajuisesti sen kallistuvasta tornista ( kaupungin katedraalin kellotorni ) ?

**Tulos**

Pisan katedraali

**Esimerkki 8.6420**

Missä päin Yhdysvaltoja sijaitsee vuonna 1931 perustetun perheyrityksen päämaja, joka liittyy NWA:n painilegendojen sankarihalliin kuuluttamisesta ja tavaramerkkinä olevasta tervehdyksestä "Hei, painifanit" tunnettuun henkilöön?

**Tulos**

Charlotte , Pohjois-Carolina

**Esimerkki 8.6421**

Mikä on vuonna 2006 maisterin tutkinnon suorittaneen henkilön koko nimi?

**Tulos**

Virgil Abloh

**Esimerkki 8.6422**

Mikä on 8. tammikuuta 1973 syntyneen Pariskunta 1:n alkuperäinen lähetyspäivä ?

**Tulos**

2. heinäkuuta 2014

**Esimerkki 8.6423**

Asemasta, jonka tehtävänä on estää toista joukkuetta tekemästä maaleja , mikä urheilija tuli manageriksi ?

**Tulos**

Steve Richards

**Esimerkki 8.6424**

Mitä makeisia Jelly Totsin valmistaja julkaisi vuonna 1976?

**Tulos**

Yorkie- ja leijonapalkit

**Esimerkki 8.6425**

Mikä germaaninen heimo on Mel Battyn kotimaan nimihenkilö?

**Tulos**

Kulmat

**Esimerkki 8.6426**

Minkä joen yli Breitungin kaupungin historiallinen silta kulkee?

**Tulos**

Menominee-joki

**Esimerkki 8.6427**

Missä piirissä 29. huhtikuuta 1947 kuollut jäsen oli?

**Tulos**

Saaret

**Esimerkki 8.6428**

Mikä on Glynnin piirikunnan pääkaupungissa Georgiassa sijaitsevan aseman taajuus?

**Tulos**

88.9 FM

**Esimerkki 8.6429**

Minä vuonna valmistui suuri keinotekoinen saari Tokionlahdella Japanissa?

**Tulos**

1990-luvun loppu - 2000-luvun alku

**Esimerkki 8.6430**

Mikä on se yksi pelaaja, jolla on 4 mitalia ?

**Tulos**

Carmelo Anthony

**Esimerkki 8.6431**

Retinitis pigmentosaa sairastavalle urheilijalle , missä paikassa hänen tapahtumansa järjestettiin ?

**Tulos**

Lontoon vesiliikuntakeskus

**Esimerkki 8.6432**

Minkä Latin Pop Airplay -kappaleen laulaa artisti, joka kasvoi Villa Kennedy Housing Projectsin naapurustossa ?

**Tulos**

Limbo

**Esimerkki 8.6433**

Minä päivänä Daniel Marshallin perustama kaupunki, jossa oli kirkko, menetti peruskirjansa ?

**Tulos**

1. kesäkuuta 1995

**Esimerkki 8.6434**

Kuka ACL2:n tekijöistä ei kuulu Texasin yliopiston tiedekuntaan Austinissa?

**Tulos**

Matt Kaufmann

**Esimerkki 8.6435**

Kuinka monelle eri alustalle WaterMelonin julkaisema peli on tarkoitus julkaista ?

**Tulos**

7

**Esimerkki 8.6436**

Minä vuonna oli varhaisin Prime Time Emmy-palkintoehdokkuus otsikko Moderni perhe ?

**Tulos**

2011

**Esimerkki 8.6437**

Minkä häiriön tunnusti julkisesti henkilö, jonka luvun yliopistossa on yhteensä yli 110 000 opiskelijaa?

**Tulos**

Kaksisuuntainen mielialahäiriö

**Esimerkki 8.6438**

Kuinka moni muu ulkoinen kampus täydentää koulua, jonka värit ovat vaaleansininen ja valkoinen?

**Tulos**

kolme

**Esimerkki 8.6439**

Mewatan asevarasto sijaitsee kaupungissa, joka on kuinka monen kilometrin päässä Kanadan Kalliovuorten eturinteistä ?

**Tulos**

50

**Esimerkki 8.6440**

Mikä on puhekielinen nimi asukkaille osavaltion, joka on nimi johdettu Choctaw sanoista `` okla '' ja `` humma '' ja oli kotiosavaltio yksilön liittyy Princeton, jonka kuuluminen oli B 1942 ?

**Tulos**

Okies

**Esimerkki 8.6441**

Minä vuonna perustettiin joukkue, jossa Phillimon Chipeta pelasi ?

**Tulos**

1963

**Esimerkki 8.6442**

Mikä on sen julkkiksen huomionarvo, jolla oli Paolan rooli eroottisessa tv-sarjassa Bellas y Ambiciosas vuonna 2006 Raúl Olivon kanssa ?

**Tulos**

Näyttelijä & TV-juontaja

**Esimerkki 8.6443**

Faaraon tytär, joka tilasi tutkimusmatkoja muille alueille saadakseen harvinaisia tavaroita, oli laajentanut mastabaansa niin, että siihen mahtui minkä muun henkilön ruumis?

**Tulos**

Kekheretnebti 's tytär Tisethor

**Esimerkki 8.6444**

Minä vuonna metalliartisti, jolla on vähiten Claimed-myyntiä, palkittiin Grammy-elämäntyöpalkinnolla ?

**Tulos**

2019

**Esimerkki 8.6445**

Mikä NASCAR-radoista sijaitsee samassa kaupungissa kuin NASA:n tutkimuskeskus ?

**Tulos**

Langley Speedway

**Esimerkki 8.6446**

Kuinka monta kertaa välierissä 17 kertaa esiintynyt joukkue on voittanut Euroliigan mestaruuden ?

**Tulos**

6

**Esimerkki 8.6447**

Mikä vuonna 1796 rakennettu talo sijaitsee Niagara-joen länsirannalla sijaitsevassa kaupungissa?

**Tulos**

Whirlpool House

**Esimerkki 8.6448**

Missä sijaitsee Mestareiden muuri stadionilla, joka sijaitsee Mecklenburgin piirikunnassa ?

**Tulos**

Keskuspaviljonki

**Esimerkki 8.6449**

Kahden nuorimman joukkueen osalta , kummassa kaupungissa on eniten asukkaita ?

**Tulos**

Gyeonggi-do Kukat

**Esimerkki 8.6450**

Minkä vuoden 2009 elokuvan pääosissa esiintyvät myös Josh Lucas ja Rhona Mitra ?

**Tulos**

Varastettu

**Esimerkki 8.6451**

Kuka on edustanut sitä vaalipiiriä, johon Yorkshire Factory Timesin toimittaja oli ehdokkaana ?

**Tulos**

Tony Lloyd

**Esimerkki 8.6452**

Mikä on Hulkin kilpailijan ääninäyttelijän kansallisuus ?

**Tulos**

Englanti

**Esimerkki 8.6453**

Mikä on sen kotiseuran kotistadion, jonka kaupungin asukasluku on 279 429 ?

**Tulos**

Del Monte Grounds

**Esimerkki 8.6454**

Mitä Limerickin kentälle asennettiin vuonna 1989 ?

**Tulos**

Valonheittimet

**Esimerkki 8.6455**

Henkilö, joka voitti Morpethin , pitkään jatkuneen kilpailun Englannissa, pelasi minkä maan puolesta?

**Tulos**

Skotlanti

**Esimerkki 8.6456**

Milloin tämä Etelä-Korean kuudenneksi suurimmassa kaupungissa sijaitseva jalkapalloseura pelasi ensimmäisen kerran Korean jalkapalloliigassa ?

**Tulos**

2008

**Esimerkki 8.6457**

Mikä on sen kaupungin asukasluku, jonka alueella sijaitsee alue, jota pidetään osana ensimmäistä Yhdysvalloissa tehtyä biologisen monimuotoisuuden inventaariota?

**Tulos**

908

**Esimerkki 8.6458**

Kuinka kaukana tämä kaupunki on Canterburystä, jossa pelattiin ottelu, jossa tämä 26 kantonista koostuva kansakunta sijoittui neljänneksi?

**Tulos**

6 mailia

**Esimerkki 8.6459**

Minä vuonna joukkue, jonka pelaaja on saavuttanut uransa pisimmän lyöjäsarjan alun ennätyksen, liittyi Keskisen divisioonan joukkueeseen?

**Tulos**

1994

**Esimerkki 8.6460**

Mikä on sen pelin julkaisuvuosi, joka käyttää rasterigrafiikkaa, ei vektorigrafiikkaa?

**Tulos**

1987

**Esimerkki 8.6461**

Kuinka monta kertaa Bill Nye esiintyi eniten pisteitä saaneiden tanssijoiden listalla ?

**Tulos**

0

**Esimerkki 8.6462**

Mikä on sen luennon nimi, jonka voittaja syntyi 7. kesäkuuta 1929 ?

**Tulos**

Bernalin luento

**Esimerkki 8.6463**

Mikä on Andhra Pradeshin pinta-ala kilometreinä ja neliökilometreinä, kun se on Intian kahdeksanneksi suurin osavaltio?

**Tulos**

162,975 km2 ( 62,925 sq mi )

**Esimerkki 8.6464**

Mikä on näyttelijän, joka on entinen pornonäyttelijä, joka toimii tällä hetkellä Intian elokuvateollisuudessa näyttelijänä ja mallina, episodipäivä ?

**Tulos**

8 kesäkuuta 2013

**Esimerkki 8.6465**

Mihin autoluokkaan tällä hetkellä Daihatsu Fellow Max -nimellä tunnettu auto kuuluu ?

**Tulos**

Kei

**Esimerkki 8.6466**

Minkä ajotiimillä varustetun yrityksen kanssa ajoi San Marinon Grand Prix'ssä vuonna 2002 ajetussa aika-ajossa 1:22.490 ajanut kilpa-ajaja neuvotellut lopetettuaan ajouransa ?

**Tulos**

Red Bull

**Esimerkki 8.6467**

Mikä on 30. heinäkuuta 1987 Joondalupissa syntyneen voimistelijan maan pinta ?

**Tulos**

7 617 930 neliökilometriä

**Esimerkki 8.6468**

Kuka suunnitteli 1. joukkueen käyttämän stadionin perustamiseen ?

**Tulos**

Pedro Miranda

**Esimerkki 8.6469**

Minä vuonna Headon lähti muusikoista Complete Control -singlellä ?

**Tulos**

1982

**Esimerkki 8.6470**

Mihin maihin Joel Allenin luokittelema äärimmäisen uhanalainen apina on kotoisin ?

**Tulos**

Ecuador ja Peru

**Esimerkki 8.6471**

Mikä on sen joukkueen nimi, jonka kapteeni pelaa tällä hetkellä Italiassa Barlettan joukkueessa ?

**Tulos**

FC Daugava Daugavpils

**Esimerkki 8.6472**

Mikä on isä David Bauerin valmentaman urheilun isännöimän tapahtumapaikan kapasiteetti ?

**Tulos**

5,544

**Esimerkki 8.6473**

Mikä on sen poliittisen alueen rekisteritunnus, joka rajoittuu pohjoisessa Baijeriin ja idässä Kufsteinin, Kitzbühelin ja Pinzgaun alueisiin?

**Tulos**

SZ

**Esimerkki 8.6474**

Mikä on sen maan aluesijoitus, jonka aika oli 3:42:39 IAAF:n puolimaratonin MM-kilpailuissa 2005 ?

**Tulos**

toiseksi suurin

**Esimerkki 8.6475**

Minkä aseman omistaa Gray Television ?

**Tulos**

KARE

**Esimerkki 8.6476**

Missä kuussa syntyi vuoden 2007 AFL-draftin numero 2 ?

**Tulos**

Syyskuu

**Esimerkki 8.6477**

Kuinka monta Kansainyhteisön kisojen mitalia keskisarjan urheilija on voittanut ?

**Tulos**

2

**Esimerkki 8.6478**

Mitä tarkoittaa sen seuran nimi, joka voitti Arabiemiirikuntien presidentin cupin neljä kertaa ja oli kuusi kertaa toiseksi paras?

**Tulos**

voitto

**Esimerkki 8.6479**

Mikä oli olympialaisten isäntäkaupunki, kun Pauga Lalau oli Samoan lipunkantaja ?

**Tulos**

Sydney

**Esimerkki 8.6480**

Minkälaista koodausta palvelun järjestelmä käyttää, kun se on nimetty uudelleen nimellä Five ?

**Tulos**

Väri

**Esimerkki 8.6481**

Milloin Oarkissa sijaitseva rakennus on rakennettu ?

**Tulos**

1902

**Esimerkki 8.6482**

Kuka prikaatikenraali tunnettiin 11.-12. kesäkuuta 1864 käydystä taistelusta?

**Tulos**

Sackett , William

**Esimerkki 8.6483**

Mikä on sen kaupunkialueen nimi, joka on markkinakaupunki Portsmouth-joen luoteiskärjessä Farehamin piirikunnassa ?

**Tulos**

Fareham

**Esimerkki 8.6484**

Kuka suunnitteli lavasteet tähän elokuvaan, jonka ohjasi ohjaaja, joka oli julkaissut ensimmäiset suuret elokuvansa natsi-Saksassa ?

**Tulos**

Albrecht Becker ja Herbert Kirchhoff

**Esimerkki 8.6485**

Milloin Philip K. Dickin teoksista vaikutteita saanut sarja esitettiin ensimmäisen kerran ?

**Tulos**

1999

**Esimerkki 8.6486**

Kuinka pitkä on Whiz Kidsin vanhin ulkopelaaja?

**Tulos**

6 jalkaa

**Esimerkki 8.6487**

Kuka ohjasi vuonna 1929 ilmestyneen Jack Oakie -urheiluelokuvan ?

**Tulos**

A. Edward Sutherland

**Esimerkki 8.6488**

Minkä kansallisuuden on pormestari, jonka toimikausi oli 1883-1887 ?

**Tulos**

Juutalainen

**Esimerkki 8.6489**

Milloin Bill Dundeen yhteyksiä omaava henkilö debytoi ?

**Tulos**

1976

**Esimerkki 8.6490**

Mitkä ovat alueen rautatieliikennettä 1900-luvun ensimmäisellä puoliskolla hallinneen rautatien toimintapäivämäärät?

**Tulos**

1930-1976 ; 1980-1998

**Esimerkki 8.6491**

Minä vuonna vuoden 1985 IIHF:n MM-kisojen isäntämaa julistautui itsenäiseksi ?

**Tulos**

1918

**Esimerkki 8.6492**

Milloin viimeisin vakiokiertue alkoi ?

**Tulos**

8 elokuuta 2015

**Esimerkki 8.6493**

Mikä 1526 taistelu tapahtui kansakunnassa, joka oli maailman biathlonin kolmonen vuonna 2013 ?

**Tulos**

Mohácsin taistelu

**Esimerkki 8.6494**

Mikä on sen stadionin nimi, jossa pelaa joukkue, jonka lempinimi juontuu paikallisten vankiloiden läheisyydestä ?

**Tulos**

DuPage Medical Groupin kenttä

**Esimerkki 8.6495**

Mikä on sen pelin alusta, joka on sivuttaissuunnassa rullaava videopeli, joka sisältää kilpa- ja tasohyppelypelien elementtejä?

**Tulos**

PlayStation 3

**Tehtävä numero 9**

Sinulle annetaan "Tapahtuma", "Aikomus" ja "XEmotion" (PersonX:n reaktiot kyseiseen "Tapahtumaan"). Ilmoita PersonY:n reaktio (henkilö tuntee) tämän tapahtuman lopussa. Anna yksi reaktio PersonY:lle. Jos mitään ei voi antaa ymmärtää, vastaa Ei mitään.

**Esimerkki 9.0**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa HenkilöY:n pyörillä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat sairaita

**Tulos**

myös nautinto

**Esimerkki 9.1**

Tapahtuma:HenkilöX tuhlaa HenkilöY:n aikaa. Tarkoitus: 1) asua talossa 2) olla asumatta kadulla 3) muuttaa pois. XEmotion: 1) hermostunut 2) iloinen 3) innostunut.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2**

Tapahtuma:PersonX sulkeutuu PersonY:n ympärille. Tarkoitus: 1) säästää taloa varten.. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

ympäröi

**Esimerkki 9.3**

Tapahtuma:PersonX osoittaa PersonY:n suuntaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuten valokuvan ottaminen 2) kuten kameran ostaminen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4**

Tapahtuma:HenkilöX menettää HenkilöX:n vaimon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n kannettavaa tietokonetta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) masentunut 2) demoralisoitunut 3) toivoton.

**Tulos**

onneksi kannettava tietokone on palannut

**Esimerkki 9.6**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa HenkilöY:n tietä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

erittäin huono

**Esimerkki 9.7**

Tapahtuma:HenkilöX kieltäytyy kuuntelemasta. Tarkoitus: 1) lahjoittaa. XEmotion: 1) nauttia

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.8**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n autoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

iloinen, että joku ajaa vuorollaan

**Esimerkki 9.9**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöY:n hiukset hyvin lyhyiksi. Tarkoitus: 1) nauttia elämästä.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

hyvä itsestään

**Esimerkki 9.10**

Tapahtuma:HenkilöX leikkii \_\_\_ ystäviensä kanssa. Tarkoitus: 1) saada koiransa ulos. XEmotion: 1) täydellinen 2) tuottava

**Tulos**

onnellinen ja tyytyväinen

**Esimerkki 9.11**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n ystävät ja perheenjäsenet. Tarkoitus: 1) jakaa tietonsa. XEmotion: 1) asiantunteva 2) riitautunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.12**

Tapahtuma:HenkilöX varaa ajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) luottavainen 2) ylpeä

**Tulos**

itsevarma

**Esimerkki 9.13**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY viestin. Tarkoitus: 1) saavuttaa saavutus. XEmotion: 1) perusteltu

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.14**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo ympärilleen HenkilöY. Tarkoitus: 1) muiden tietää, että he osaavat kokata. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

närkästynyt

**Esimerkki 9.15**

Event:PersonX on iso juttu. Tarkoitus: 1) korvata hänet. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.16**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilölleY paljon. Tarkoitus: 1) arvostaa y:n ja z:n apua. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.17**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo oikealle HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) väsynyt häiriötekijöihin 2) yrittää hallita tilannetta. XEmotion: 1) vihainen 2) ärsyyntynyt 3) turhautunut

**Tulos**

haluttu

**Esimerkki 9.18**

Tapahtuma:HenkilöX arpeuttaa HenkilöY:n kuoliaaksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rahakuopassa

**Tulos**

kauhuissaan

**Esimerkki 9.19**

Tapahtuma:PersonX opettaa PersonX:n lapsia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

smart

**Esimerkki 9.20**

Tapahtuma:PersonX vaatii PersonY:n summan. Tarkoitus: 1) nauttia. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tyhjä

**Esimerkki 9.21**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n lounaalla. Tarkoitus: 1) nauttia mielihalusta. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) pakkomielle

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.22**

Tapahtuma:PersonX pelaa koripalloa. Tarkoitus: 1) luottaa. XEmotion: 1) luottamus

**Tulos**

myös innoissaan

**Esimerkki 9.23**

Event:PersonX olisi hauska. Tarkoitus: 1) olla pidättelemättä jännitystä. XEmotion: 1) energinen 2) vilkas 3) väsynyt

**Tulos**

ihastunut x:ään.

**Esimerkki 9.24**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY-analyysin. Tarkoitus: 1) miellyttää persony.. XEmotion: 1) iloinen siitä, että häntä miellytetään.

**Tulos**

havaittu

**Esimerkki 9.25**

Tapahtuma:PersonX kantaa PersonY:n pois. Tarkoitus: 1) hallita muita. XEmotion: 1) hallitsee

**Tulos**

sivuutettu

**Esimerkki 9.26**

Tapahtuma:HenkilöX ärsyttää HenkilöY:tä väärällä tavalla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) masentunut 3) ahdistunut.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.27**

Tapahtuma:PersonX sytyttää PersonX:n valot. Tarkoitus: 1) mennä kotiin.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.28**

Tapahtuma:On ensimmäinen päivä. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelma 2) tehdä johtopäätös. XEmotion: 1) saavutettu 2) validoitu

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.29**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa päästä eroon HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) kosto 2) pilata henkilö y. XEmotion: 1) oikeutettu 2) surullinen, koska tarkoitus on poissa.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.30**

Tapahtuma:HenkilöX kestää \_\_\_ hyvin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yhä vamman vaikutuksen alaisena

**Tulos**

kauhistunut

**Esimerkki 9.31**

Tapahtuma:HenkilöX näkee kauniin tytön. Tarkoitus: 1) oppia uusia asioita. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ihaillut

**Esimerkki 9.32**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n elävältä. Tarkoitus: 1) olla jossain muualla.. XEmotion: 1) iloinen siitä, että he saapuivat määränpäähänsä.

**Tulos**

pelko

**Esimerkki 9.33**

Tapahtuma:HenkilöX poistaa \_\_\_ verestä. Tarkoitus: 1) ottaa projektin hallintaansa. XEmotion: 1) tilanteen hallinta

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.34**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle palkankorotuksen. Tarkoitus: 1) pilkata henkilöä 2) henkilö kärsii 3) aiheuttaa ongelmia henkilölle. XEmotion: 1) omahyväinen 2) kostettu 3) voimakas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.35**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa HenkilöY:n lähelleen. Tarkoitus: 1) kilpailla. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.36**

Tapahtuma:HenkilöX munii HenkilöY:n munan. Tarkoitus: 1) rangaista 2) tiedottaa 3) kurittaa. XEmotion: 1) synkkä 2) vakava 3) pettynyt.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.37**

Tapahtuma:PersonX järjestää suuret juhlat. Tarkoitus: 1) seurustella. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.38**

Tapahtuma:HenkilöX napsahtaa HenkilöY:n päähän. Tarkoitus: 1) rajoittaa. XEmotion: 1) kontrolloida

**Tulos**

kivunlievitys

**Esimerkki 9.39**

Tapahtuma:HenkilöX selittää HenkilöY:n syyt. Tarkoitus: 1) käsityö on täydellinen.. XEmotion: 1) energinen.

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.40**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee lenkille. Tarkoitus: 1) pysyä rauhallisena. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

paremmat elämännäkymät

**Esimerkki 9.41**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ HenkilöY halusi. Tarkoitus: 1) HenkilöX on onnellinen. XEmotion: 1) lämmin ja pörröinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.42**

Tapahtuma:HenkilöX uudistaa HenkilöX:n valat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakkaus

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.43**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee HenkilöX:n \_\_\_ päästämään. Tarkoitus: 1) kilpailla olympialaisissa. XEmotion: 1) onnellinen ja ylpeä

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.44**

Tapahtuma:PersonX olisi tylsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan 2) peloissaan

**Tulos**

huono ja surullinen x:stä, koska hän on tylsä.

**Esimerkki 9.45**

Tapahtuma:PersonX herättää PersonY:n henkiin. Tarkoitus: 1) turvata ruokajyvävarastonsa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.46**

Tapahtuma:HenkilöX kiinnittää HenkilöY:n huomion. Tarkoitus: 1) syödä kakkua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

utelias personxista.

**Esimerkki 9.47**

Tapahtuma: HenkilöX suihkuttaa HenkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) päästä sinne pian.. XEmotion: 1) ahdistunut.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.48**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle olevansa raskaana. Tarkoitus: 1) saada ystävä. XEmotion: 1) seurallinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.49**

Tapahtuma:HenkilöX napauttaa \_\_\_ olkapäähän. Tarkoitus: 1) olla ilkeä 2) satuttaa jotakuta. XLiike: 1) ilkeä 2) iloinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.50**

Tapahtuma:HenkilöX tekee jotain hauskaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen ja tyytyväinen

**Tulos**

super

**Esimerkki 9.51**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle, ettei hänen tarvitse olla huolissaan. Tarkoitus: 1) voittaa 2) ottaa kiinni 3) kostaa. XEmotion: 1) kostonhimoinen

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.52**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n ensin. Tarkoitus: 1) nauttia hänen harrastuksistaan. XEmotion: 1) hyvä parantaa itseään

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.53**

Tapahtuma:Se päättää koskaan. Tarkoitus: 1) kasvaa lähemmäksi häntä.. XEmotion: 1) välittäminen.

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.54**

Tapahtuma:HenkilöX suostuu auttamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) syödä sitä, mistä he nauttivat.. XEmotion: 1) onnellinen ja kylläinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.55**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle, ettei hänen tarvitse huolehtia asiasta. Tarkoitus: 1) turvavyö antoi henkilölle. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.56**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sen HenkilölleY. Tarkoitus: 1) laihtua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.57**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa \_\_\_ maahan. Tarkoitus: 1) unohtaa jotain. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.58**

Tapahtuma:PersonX luo PersonY-indeksin. Tarkoitus: 1) aiheuttaa henkilövahinkoa. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.59**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ auki. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

kiitollisia avusta, sillä heillä on laatikoita käsissään.

**Esimerkki 9.60**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n luona joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) haluaa uuden uran. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.61**

Tapahtuma:HenkilöX edistää HenkilöY:n hyvinvointia. Tarkoitus: 1) pelastaakseen henkensä vesiputoukselta 2) joten hän käytti käsiään pelastaakseen henkensä. XEmotion: 1) iloinen ja ylpeä itsestään

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.62**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n \_\_\_ takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.63**

Tapahtuma:PersonX heittää PersonY:n viivan. Tarkoitus: 1) antelias. XEmotion: 1) antaminen 2) epäitsekäs

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.64**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu \_\_\_:een takaapäin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) oppia paremmaksi jossakin pelissä. XEmotion: 1) syyllinen 2) laiska

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.65**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöY:n isoäidille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) latautunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.66**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n äidille. Tarkoitus: 1) kostaa henkilölle. XEmotion: 1) tyytyväinen siihen, että hän on suututtanut henkilön.

**Tulos**

vihainen.

**Esimerkki 9.67**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) valaistunut

**Tulos**

tyytyväinen ja onnellinen

**Esimerkki 9.68**

Tapahtuma:PersonX antaa lukijalle PersonY-idean. Tarkoitus: 1) saada sille lääketieteellistä hoitoa. XEmotion: 1) hyödyllinen 2) hyödyllinen 3) ystävällinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.69**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n kotitehtävän loppuun. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkautensa.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.70**

Tapahtuma:PersonX keskustelee \_\_\_:stä yksityiskohtaisesti. Tarkoitus: 1) katsella itseään. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.71**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n ystäville. Tarkoitus: 1) jatkaa heidän menestystään. XEmotion: 1) saavutettu 2) onnellinen 3) kukoistava

**Tulos**

Hyvä, että he tietävät nyt

**Esimerkki 9.72**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonX:n katseet pallossa. Tarkoitus: 1) olla parempi. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.73**

Tapahtuma:PersonX muodostaa PersonY-liiton. Tarkoitus: 1) paljastaa hahmonsa muille. XEmotion: 1) iloinen ja odottaa reaktiota muilta

**Tulos**

vakaa

**Esimerkki 9.74**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:n opiskelua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen yksinolo

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.75**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ seuraavana päivänä. Tarkoitus: 1) maata personx:n aviomiehen kanssa. XEmotion: 1) herättää

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.76**

Tapahtuma:Se täyttyy vedellä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

full

**Esimerkki 9.77**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY lahjan. Tarkoitus: 1) keskittyä yksityiskohtiin. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.78**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöäY tulemasta. Tarkoitus: 1) parantaa näkökykyään 2) nähdä selvästi. XEmotion: 1) innostuu näkemään kahdenkymmenen/kahdeksankymmenen näköisenä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.79**

Event:PersonX toimii paljon. Tarkoitus: 1) se auttaa muita. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ylpeä työntekijästään

**Esimerkki 9.80**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa kiitospäivän illallisen. Tarkoitus: 1) täyttää odotukset 2) tehdä hyvää työtä. XEmotion: 1) helpottunut 2) tyytyväinen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.81**

Tapahtuma:HenkilöX rakentaa jotain. Tarkoitus: 1) näyttää taitonsa. XEmotion: 1) ylpeä 2) saavuttanut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.82**

Tapahtuma:HenkilöX antaa yhdelle \_\_\_. Tarkoitus: 1) siirtää se pois hänen luotaan. XEmotion: 1) rennommin

**Tulos**

erotettu

**Esimerkki 9.83**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n pojan. Tarkoitus: 1) syödä keksejä 2) nauttia y:n kanssa. XEmotion: 1) hauska 2) iloinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.84**

Tapahtuma:PersonX pääsi vihdoin liikkeelle. Tarkoitus: 1) näyttää hyvältä 2) käyttää uusia vaatteita tapahtumassa 3) tuntea olonsa hyväksi. XEmotion: 1) onnellinen 2) innostunut 3) tyytyväinen

**Tulos**

suuri ja virkistynyt

**Esimerkki 9.85**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n muuttumaan. Tarkoitus: 1) olla vastuullinen henkilö. XEmotion: 1) kuin vastuullinen henkilö

**Tulos**

hieman ärsyyntynyt siitä, että hänen on vaihdettava

**Esimerkki 9.86**

Tapahtuma:HenkilöX koordinoi HenkilöY:n toimia. Tarkoitus: 1) siisteys 2) olla siisti. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) siisti

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.87**

Tapahtuma: HenkilöX todistaa henkilöY:n puolesta. Tarkoitus: 1) olla lääkäri. XEmotion: 1) hermostunut 2) innostunut

**Tulos**

oikeutettu

**Esimerkki 9.88**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ tarpeisiin. Tarkoitus: 1) opettaa taidetta oppilailleen. XEmotion: 1) vastuullinen ja opettavainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.89**

Tapahtuma:HenkilöX pitää puheen. Tarkoitus: 1) kertoa heille tärkeitä uutisia 2) pitää juhlat. XEmotion: 1) jos huonoja uutisia 2) surullinen 3) jos juhlia varten 4) iloinen.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.90**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle vastauksen. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) huomaavainen 2) avulias

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.91**

Tapahtuma:PersonX vaihtaa PersonY:n renkaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut 2) hermostunut 3) kärsimätön.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.92**

Tapahtuma:HenkilöX aivastelee paljon. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

erittäin häiriintynyt henkilö x

**Esimerkki 9.93**

Tapahtuma:HenkilöX työskentelee HenkilöY:n auton parissa. Tarkoitus: 1) johtaa 2) johtaa. XEmotion: 1) iloinen 2) vastuullinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.94**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n lipun. Tarkoitus: 1) olla tyylikkäämpi... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.95**

Tapahtuma:PersonX hahmottelee lyhyesti \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä asiat oikein. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.96**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:ltä HenkilöY:n numeroa. Tarkoitus: 1) saada lisää tilaa. XEmotion: 1) iloinen siitä

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.97**

Tapahtuma:HenkilöX vetää \_\_\_ kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) viedä seuralaisensa kiertoajelulle. XEmotion: 1) kytketty

**Tulos**

kiusallinen

**Esimerkki 9.98**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa apua henkilöY:ltä. Tarkoitus: 1) pitää asiat yksinkertaisina. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

autan mielelläni

**Esimerkki 9.99**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöX:n isän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) viihdyttämätön 2) huvittunut.

**Tulos**

tunteiden sekoitus

**Esimerkki 9.100**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää tekstiviestin HenkilöX:n ystävälle. Tarkoitus: 1) tietää totuus. XEmotion: 1) helpottaa

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.101**

Tapahtuma:PersonX astuu lavalle. Tarkoitus: 1) osoittaa, että hän kiinnittää huomiota 2) kuunnella. XEmotion: 1) hän on hyvä kuuntelija

**Tulos**

hyvä nähdä show

**Esimerkki 9.102**

Event:PersonX laajentaa PersonX:n valtuuksia. Tarkoitus: 1) olla perosn kanssa 2) onnellinen. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.103**

Tapahtuma:HenkilöX syyllistyy henkilöY:n rikokseen. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) kylläinen

**Tulos**

uhriksi joutunut

**Esimerkki 9.104**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa henkilöY:n suutelemisen. Tarkoitus: 1) myötävaikuttaa. XEmotion: 1) hyvä 2) hyödyllinen

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.105**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle tarinoita. Tarkoitus: 1) selvittää epäilykset. XEmotion: 1) masentunut

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.106**

Tapahtuma:PersonX tulee voimaan PersonY:ssä. Tarkoitus: 1) auttaa köyhiä heidän uskossaan 2) kohottaa köyhien moraalia. XEmotion: 1) avulias 2) hyvä 3) ystävällinen

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.107**

Tapahtuma:HenkilöX heittää kolmosen. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.108**

Tapahtuma:PersonX vilkuttaa takaisin. Tarkoitus: 1) suhtautua vakavasti työhönsä. XEmotion: 1) luotettava

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.109**

Tapahtuma:HenkilöX pitää hauskaa HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) antaa

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.110**

Tapahtuma:PersonX kuvaa PersonY-pistettä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

ohjattavana

**Esimerkki 9.111**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee PersonY:n kirjoittaja. Tarkoitus: 1) hyödyllinen 2) opettavainen 3) mentori. XEmotion: 1) iloinen 2) asiantunteva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.112**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY merkin. Tarkoitus: 1) kommunikoida henkilön kanssa. XEmotion: 1) ihana

**Tulos**

sisältyy suunnitelmaan

**Esimerkki 9.113**

Tapahtuma:PersonX sitoutuu PersonY-tilaan. Tarkoitus: 1) saada kaunis puutarha 2) pitää kasvit elossa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) rauhallinen

**Tulos**

kuten siellä valtio hyväksyttiin

**Esimerkki 9.114**

Tapahtuma:HenkilöX saa ylinopeussakon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmästynyt

**Tulos**

perusteltu

**Esimerkki 9.115**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee toinen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) ahdistunut 3) huolestunut.

**Tulos**

onnellinen x rakastaa häntä

**Esimerkki 9.116**

Tapahtuma:HenkilöX saa ystäviä. Tarkoitus: 1) sammuttaa janonsa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

seura

**Esimerkki 9.117**

Tapahtuma:HenkilöX sivelee HenkilöY:n sormia. Tarkoitus: 1) pelata videopelejä. XEmotion: 1) viihdyttää

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.118**

Tapahtuma: HenkilöX synnyttää HenkilöY:n. Tarkoitus:. XEmotion: 1) katuvainen

**Tulos**

väsynyt.

**Esimerkki 9.119**

Tapahtuma:HenkilöX tekee vaikutuksen HenkilöX:n vanhempiin. Tarkoitus: 1) seurustella henkilön y kanssa. XEmotion: 1) rakastunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.120**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n kurssia. Tarkoitus: 1) siivota talo. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.121**

Tapahtuma:PersonX tuo esiin. Tarkoitus: 1) sanat. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.122**

Tapahtuma:HenkilöX menettää HenkilöY:n koiran. Tarkoitus: 1) seuraa 2) nukkua jossain. XEmotion: 1) vähemmän stressaantunut

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.123**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa henkilöY:n elämässä. Tarkoitus: 1) kertoa jollekulle hänen salaisuutensa. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.124**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ kriisiin. Tarkoitus: 1) hyödyllinen. XEmotion: 1) huolehtiva 2) auttavainen

**Tulos**

avuton

**Esimerkki 9.125**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n mielipidettä. Tarkoitus: 1) hiukset näyttävät hyvältä.. XEmotion: 1) viehättävä

**Tulos**

imartelevaa, että minua pyydetään

**Esimerkki 9.126**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöY:n isän \_\_\_:n luokse. Tarkoitus: 1) tehdä henkilöstä onnellinen 2) olla mukava. XEmotion: 1) iloinen 2) hyvä

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.127**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa henkilöY:tä ompelemaan. Tarkoitus: 1) harkita ennen päätöksentekoa. XEmotion: 1) päättämätön

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.128**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa haulikolla. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) vahva

**Tulos**

pelko

**Esimerkki 9.129**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ yhdelle. Tarkoitus: 1) korjata lelu. XEmotion: 1) tyytyväinen taitoihinsa.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.130**

Tapahtuma:HenkilöX tekee voileipiä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

onnellinen ja kiitollinen

**Esimerkki 9.131**

Tapahtuma:HenkilöX pysäyttää autoni. Tarkoitus: 1) olla siisti 2) olla avulias. XEmotion: 1) kuin siisti henkilö

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.132**

Tapahtuma:HenkilöX vahtii HenkilöY:n serkkua. Tarkoitus: 1) nousta elämässään korkeammalle, jotta hän voisi tutkia muiden käsityksiä. XEmotion: 1) onnellinen ja saanut uusia ideoita kehittää itseään.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.133**

Tapahtuma:HenkilöX joutuu pahaan auto-onnettomuuteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) köyhä 2) nöyrä 3) avuton.

**Tulos**

syyllinen onnettomuuden aiheuttamiseen.

**Esimerkki 9.134**

Tapahtuma:PersonX näyttää yhden \_\_\_. Tarkoitus: 1) y:n vaimo tietää tiedot... XEmotion: 1) kiero.

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.135**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä rauhoittumaan. Tarkoitus: 1) tulla hyväksi johtajaksi. XEmotion: 1) ilo ja huumori

**Tulos**

rentoutua

**Esimerkki 9.136**

Tapahtuma:PersonX kehuskelee kaikille PersonX:n ystäville. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he tarkoittaisivat jotain.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.137**

Tapahtuma:PersonX muuttaa PersonY:n sijaintia. Tarkoitus: 1) asiat. XEmotion: 1) happay

**Tulos**

utelias.

**Esimerkki 9.138**

Tapahtuma:PersonX tuoksuu hyvältä. Tarkoitus: 1) auttaa toista henkilöä liikkumaan... XEmotion: 1) avulias.

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.139**

Tapahtuma:HenkilöX uhkaa joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) salakuunnella persony. XEmotion: 1) ovela 2) informoitu

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.140**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n verhot. Tarkoitus: 1) soittaa jotain. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.141**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) antaa mielipide. XEmotion: 1) suorapuheinen 2) informatiivinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.142**

Tapahtuma:HenkilöX löytää ystäviä. Tarkoitus: 1) saada kone toimimaan. XEmotion: 1) iloinen siitä, että se on alkanut toimia

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.143**

Tapahtuma:Se löytää mitä tahansa. Tarkoitus: 1) saada y:n olo paremmaksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.144**

Tapahtuma:Se näkee yhden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.145**

Tapahtuma: HenkilöX työskentelee läheisesti HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) kostaa. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.146**

Tapahtuma:PersonX ratkaisee \_\_\_:n keinoin. Tarkoitus: 1) pitää maukas jälkiruoka valmiina. XEmotion: 1) nälkäinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

rauhoittunut

**Esimerkki 9.147**

Tapahtuma:PersonX pelaa monopolia. Tarkoitus: 1) ahdistella persony. XEmotion: 1) kostonhimoinen

**Tulos**

lähempänä perheenä

**Esimerkki 9.148**

Tapahtuma:Se hoitaa sitä takaisin. Tarkoitus: 1) tutustua henkilöön. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.149**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa henkilöY:tä hyvin. Tarkoitus: 1) olla lapsen lähellä. XEmotion: 1) toiveikas 2) toiveikas

**Tulos**

asiantunteva

**Esimerkki 9.150**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n isovanhempia. Tarkoitus: 1) takavarikoida henkilö y:n omaisuus. XEmotion: 1) voittoisa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.151**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä etsimään. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

tarvitaan

**Esimerkki 9.152**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöY:n olohuoneen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) henkilöstä muisteleminen

**Tulos**

iloinen siitä, että joku teki heille jotain mukavaa

**Esimerkki 9.153**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n ystävien luona. Tarkoitus: 1) säästää rahaa. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.154**

Tapahtuma:HenkilöX on \_\_\_:n käytössä kyseisenä ajankohtana. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tarkkaavainen

**Esimerkki 9.155**

Tapahtuma:PersonX on puhdas. Tarkoitus: 1) ei halua paljastaa tunteitaan muille. XEmotion: 1) masentunut ja surullinen

**Tulos**

kiitollinen personxs rehellisyydestä

**Esimerkki 9.156**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa shakkia. Tarkoitus: 1) parantua pianossa... XEmotion: 1) musiikillisesti suuntautunut.

**Tulos**

haastoi

**Esimerkki 9.157**

Tapahtuma:HenkilöX:ää ei enää koskaan nähdä. Tarkoitus: 1) saada hänet elämään hyvää elämää. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.158**

Tapahtuma:HenkilöX saa parempia arvosanoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pelokas 2) huono

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.159**

Tapahtuma:HenkilöX ulkoiluttaa HenkilöY:n koiria. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen siitä

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.160**

Tapahtuma:HenkilöX siivoaa HenkilöX:n asuntoa. Tarkoitus: 1) ruoka. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.161**

Tapahtuma:HenkilöX vaihtaa renkaan. Tarkoitus: 1) kasvaa lähemmäksi persony:tä 2) osoittaa arvostusta persony:lle. XEmotion: 1) lämpö lisääntyneestä yhteenkuuluvuudesta

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.162**

Tapahtuma:HenkilöX pelleilee. Tarkoitus: 1) tehdä jotain kädellään 2) antaa henkilön mennä tekemään jotain. XEmotion: 1) tavallinen 2) hieman surullinen

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.163**

Tapahtuma:PersonX odottaa PersonY:n vastausta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) taakka

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.164**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n \_\_\_ asioista. Tarkoitus: 1) varmistaa, että he lähtevät turvallisesti. XEmotion: 1) surullinen nähdessään ystävänsä lähtevän

**Tulos**

kiitollinen ja arvostava.

**Esimerkki 9.165**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ rahaa. Tarkoitus: 1) virkistää ulkoasua. XEmotion: 1) uudestaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.166**

Tapahtuma:HenkilöX saa kiinni HenkilöY:n, jolla on käsi keksipurkissa. Tarkoitus: 1) nautinto henkilöstä 2) ilmaista himoa henkilöön. XEmotion: 1) mustasukkainen 2) kateellinen

**Tulos**

hauskaa

**Esimerkki 9.167**

Tapahtuma:PersonX näyttää tutulta. Tarkoitus: 1) selvennys. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.168**

Tapahtuma:HenkilöX lykkää koetta. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä. XEmotion: 1) helpottunut 2) avulias

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.169**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöX:n rintaan. Tarkoitus: 1) puolustaa itseään. XEmotion: 1) suojattu

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.170**

Tapahtuma:HenkilöX varoittaa henkilöY:tä vaarasta. Tarkoitus: 1) vahingoittaa henkilöä 2) pelotella henkilöä. XEmotion: 1) kostonhimoinen 2) voimakas

**Tulos**

huolissaan.

**Esimerkki 9.171**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n vuokranantajalle. Tarkoitus: 1) päästä pois. XEmotion: 1) vapaa

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.172**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa työnsä. Tarkoitus: 1) täysi 2) huolehtiva. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täynnä

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.173**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n merkin. Tarkoitus: 1) saada jotain. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.174**

Tapahtuma:HenkilöX lyö palloa. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelma sovinnollisesti 2) aloittaa liiketoiminta uuden asiakkaansa kanssa isolla tavalla. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.175**

Tapahtuma:HenkilöX on hyvin sairas. Tarkoitus: 1) puhua 2) tiedottaa 3) ilmoittaa. XEmotion: 1) saavutettu 2) tyytyväinen

**Tulos**

huolissaan terveydestään

**Esimerkki 9.176**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on vaikeuksia koulussa. Tarkoitus: 1) olla kotona. XEmotion: 1) rentoutunut 2) uupunut

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.177**

Tapahtuma:HenkilöX on henkilöY:n matkalla kotiin. Tarkoitus: 1) rauhallinen tilanne. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.178**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n paikan. Tarkoitus: 1) lähteä matkalle 2) saada kokemusta. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.179**

Tapahtuma:HenkilöX tyhjentää HenkilöY:n pään. Tarkoitus: 1) syödä ruokaa. XEmotion: 1) kylläinen

**Tulos**

helpotus

**Esimerkki 9.180**

Tapahtuma:PersonX nostaa tai laskee \_\_\_. Tarkoitus: 1) valmistaa... XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

rajoitettu

**Esimerkki 9.181**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa ruokaa HenkilöY:n perheelle. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.182**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY:tä tehokkaasti. Tarkoitus: 1) tarkistaa postinsa 2) paljastaa voittaja. XEmotion: 1) utelias 2) epäröivä

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.183**

Tapahtuma:PersonX kertoo tarinan. Tarkoitus: 1) estää tekemästä pahaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.184**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ puistosta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.185**

Tapahtuma:PersonX kaivaa syvälle. Tarkoitus: 1) tulla tunnistetuksi. XEmotion: 1) tunnustettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.186**

Tapahtuma:HenkilöX on hukannut HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus: 1) näyttää komealta. XEmotion: 1) onnellinen ja tyytyväinen

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.187**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan ajatellut. Tarkoitus: 1) menestyä kaupankäynnissä. XEmotion: 1) menestyä

**Tulos**

katuvainen

**Esimerkki 9.188**

Tapahtuma:Se on ensi viikolla. Tarkoitus: 1) olla hyvä elämä. XEmotion: 1) onnellinen ja nautinnollinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.189**

Tapahtuma:HenkilöX arvioi lasten \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla puhdas. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

todennäköisemmin apua.

**Esimerkki 9.190**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöX:n vanhemmilta yhden. Tarkoitus: 1) lukea 2) sitoutua tarinaan. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

antelias

**Esimerkki 9.191**

Tapahtuma:PersonX leikkaa miekan. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä.. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hajamielinen

**Esimerkki 9.192**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n lääkäriin. Tarkoitus: 1) saavuttaa tavoite. XEmotion: 1) määrätietoinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.193**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää poikaa ulos. Tarkoitus: 1) saada hänen lempiruokansa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.194**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n \_\_\_ kouluun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) rakastettu 3) arvostettu

**Tulos**

loistava

**Esimerkki 9.195**

Tapahtuma:HenkilöX suostuu treffeille. Tarkoitus: 1) saada ihmiset nauramaan 2) olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa. XEmotion: 1) erittäin iloinen 2) nautinnollinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.196**

Tapahtuma:PersonX kutsuu PersonY:tä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tarkkaavainen

**Esimerkki 9.197**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) olla laiska. XEmotion: 1) katuvainen

**Tulos**

iloinen, että hän on puhdas

**Esimerkki 9.198**

Tapahtuma:PersonX kirjoittaa PersonY-artikkelin. Tarkoitus: 1) pitää juhlat. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.199**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) rahaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.200**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n isoäidin luona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.201**

Tapahtuma:PersonX iskee \_\_\_ sydämiin. Tarkoitus: 1) olla uskollinen tehtävässään. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.202**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) huolehtia jostakin. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

paremmin kirjan lukemisen jälkeen

**Esimerkki 9.203**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n uhrautumaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

säästäväinen

**Esimerkki 9.204**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) kosto... XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.205**

Tapahtuma:HenkilöX halaa HenkilöY:tä takaisin. Tarkoitus: 1) viettää osan istumasta. XEmotion: 1) kiitollinen 2) onnellinen

**Tulos**

rakastettu ja tarvittu

**Esimerkki 9.206**

Tapahtuma:HenkilöX oppii karatea. Tarkoitus: 1) jäljitellä 2) ärsyttää 3) tiedottaa. XEmotion: 1) hassu 2) humoristinen 3) hyödyllinen.

**Tulos**

huolehtiva

**Esimerkki 9.207**

Event:PersonX auttaa \_\_\_ paljon. Tarkoitus: 1) auttaa muita. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kuin heillä olisi hyvä ystävä

**Esimerkki 9.208**

Tapahtuma:HenkilöX tulee tapaamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla kärsivällinen. XEmotion: 1) kärsivällinen

**Tulos**

elated

**Esimerkki 9.209**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:tä treffeille. Tarkoitus: 1) lohduttaa henkilöä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.210**

Tapahtuma:HenkilöX vaarantaa HenkilöX:n hengen. Tarkoitus: 1) ratkaista 2) saattaa loppuun 3) toteuttaa. XEmotion: 1) saavutettu 2) onnellinen 3) onnistunut.

**Tulos**

surullinen hänestä

**Esimerkki 9.211**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n päätä taaksepäin. Tarkoitus: 1) kuunnella musiikkia. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.212**

Tapahtuma:PersonX tekee yhdyskuntapalvelua. Tarkoitus: 1) ommella mekko. XLiike: 1) kuin hän olisi luonut jotain

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.213**

Tapahtuma:PersonX antaa \_\_\_ yhden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) likainen 2) epämukava...

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.214**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle kuvauksen. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa paremmaksi. XEmotion: 1) unelias

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.215**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n ystäviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

iloinen siitä, että x halusi tavata muita ystäviään.

**Esimerkki 9.216**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa pyytää HenkilöY:tä ulos. Tarkoitus: 1) näyttää henkilö y:lle 2) leuhkia. XEmotion: 1) avulias 2) ylpeä

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.217**

Tapahtuma:HenkilöX on kuuluisa laulaja. Tarkoitus: 1) janon vuoksi. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.218**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ käsiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen 2) surullinen

**Tulos**

ylpeänä seuraan personxin jalanjälkiä

**Esimerkki 9.219**

Tapahtuma:HenkilöX murhaa HenkilöY:n vaimon. Tarkoitus: 1) olla varovainen. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.220**

Tapahtuma:HenkilöX tutkii HenkilöY:tä huolellisesti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) unohtelias 2) järkyttynyt 3) eksyksissä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.221**

Tapahtuma: HenkilöX viettää suurimman osan HenkilöY:n ajasta. Tarkoitus: 1) he haluavat ajaa pyörällä. XEmotion: 1) energinen

**Tulos**

nan

**Esimerkki 9.222**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöäY. Tarkoitus: 1) saada ylimääräistä rahaa jotain muuta varten. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.223**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo asiasta HenkilöX:n ystäville. Tarkoitus: 1) tehdä oikein. XEmotion: 1) oikein 2) perusteltu

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.224**

Tapahtuma:HenkilöX pelottaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) olla ainutlaatuinen. XEmotion: 1) etäinen

**Tulos**

paniikissa kuin he ovat yllättyneitä.

**Esimerkki 9.225**

Tapahtuma:PersonX laittaa vauvan. Tarkoitus: 1) ostaa asunnon. XEmotion: 1) kuin ostaisi kodin.

**Tulos**

sisältö.

**Esimerkki 9.226**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_ tarpeeseen. Tarkoitus: 1) tietää, minne on menossa 2) olla eksymättä. XEmotion: 1) hyvä 2) turvallinen 3) tietävä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.227**

Tapahtuma:HenkilöX piileskelee ja etsii. Tarkoitus: 1) tehdä jumala henkilö y:n kuvaksi... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.228**

Tapahtuma:HenkilöX kostautuu HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) puhua totta. XEmotion: 1) rehellinen

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.229**

Tapahtuma:HenkilöX kuljettaa HenkilöY:n kättä HenkilöY:n hiusten läpi. Tarkoitus: 1) olla siisti 2) olla puhdas. XEmotion: 1) siisti 2) parempi

**Tulos**

tiedottaminen hiustekstuuristaan

**Esimerkki 9.230**

Tapahtuma:PersonX ajaa \_\_\_ ilman apupyöriä. Tarkoitus: 1) vapauttaa joku 2) päästää joku irti koukusta 3) vapauttaa joku. XEmotion: 1) voimakas 2) onnellinen 3) irti kahleista

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.231**

Tapahtuma:HenkilöX äänestää HenkilöX:ää. Tarkoitus: 1) rentoutua kotona. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tunnustaa ja tunnustaa henkilön x isänmaallinen käyttäytyminen.

**Esimerkki 9.232**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ takaisin kotiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) älykäs 2) terävä

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.233**

Tapahtuma:HenkilöX tarkkailee HenkilöY:tä tarkasti. Tarkoitus: 1) löytää ratkaisu. XEmotion: 1) kekseliäs

**Tulos**

tukahdutettu.

**Esimerkki 9.234**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ HenkilöY:n maahan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut 2) onneton 3) paniikissa.

**Tulos**

todella onnellinen, koska henkilö y päätti auttaa maataan.

**Esimerkki 9.235**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n kannettavan tietokoneen. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) kuin sinne tarvitaan autoa, jotta sinne pääsee

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.236**

Tapahtuma:HenkilöX luopuu henkilöY:stä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan 2) peloissaan

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.237**

Tapahtuma:PersonX rakastui välittömästi. Tarkoitus: 1) henkilö x ajaa 2) hänen on tehtävä se tarkoituksella. XEmotion: 1) rauhallinen 2) väsynyt

**Tulos**

kunnioitettu

**Esimerkki 9.238**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n lähtemään. Tarkoitus: 1) hyödyllinen. XEmotion: 1) iloinen 2) saavutettu

**Tulos**

hyvä, että joku haluaa viettää aikaa heidän kanssaan

**Esimerkki 9.239**

Tapahtuma:PersonX katsoo toisiaan. Tarkoitus: 1) olla kontrolloiva. XEmotion: 1) hallitseva

**Tulos**

peloteltu

**Esimerkki 9.240**

Tapahtuma:HenkilöX lukee HenkilöY:n kirjoja. Tarkoitus: 1) saada hyvä arvosana. XEmotion: 1) helpottunut siitä, että se on valmis

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.241**

Tapahtuma:PersonX:llä on fantastista aikaa. Tarkoitus: 1) lukea kirja ääneen... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.242**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n \_\_\_ kouluun. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

kiitollinen avusta.

**Esimerkki 9.243**

Tapahtuma:HenkilöX myy limonadia. Tarkoitus: 1) olla rakastettu.. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hydratoitu

**Esimerkki 9.244**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY voimaa. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.245**

Tapahtuma:HenkilöX on aina halunnut tavata HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla ilkeä... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

haluttu

**Esimerkki 9.246**

Tapahtuma:PersonX estää \_\_\_:n ottamisen. Tarkoitus: 1) osoittaa kiitollisuutta. 2) ilmoittaa henkilölle y, että kommentteja arvostettiin... XEmotion: 1) kuin hän olisi tehnyt hyvän vaikutuksen 2) viestinnällinen

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.247**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöY:n pyörästä. Tarkoitus: 1) oppia. XEmotion: 1) iloinen siitä, että on oppinut jotain 2) iloinen siitä, että voi hengailla luokkatovereiden kanssa

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.248**

Tapahtuma:PersonX laskeutuu väärin. Tarkoitus: 1) kiinnostunut. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hälytys

**Esimerkki 9.249**

Tapahtuma:HenkilöX on henkilöY:n tukena. Tarkoitus: 1) tehdä tuosta päivästä erityinen. XEmotion: 1) huomaavainen

**Tulos**

hyvä, että häneen voi luottaa

**Esimerkki 9.250**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_:n päästämään. Tarkoitus: 1) kuulla paremmin. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

vakuuttunut

**Esimerkki 9.251**

Tapahtuma:HenkilöX hakee \_\_\_ muilta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.252**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n karkkia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) masentunut 2) onneton 3) kuin luuseri.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.253**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää kirjeen. Tarkoitus: 1) muuttaa jotain nopeasti. XEmotion: 1) yllättynyt lopputuloksesta 2) iloinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.254**

Tapahtuma:PersonX käyttää \_\_\_ työkaluna. Tarkoitus: 1) muuttaa jonkun mielipide 2) saavuttaa epätodennäköinen tulos 3) ei tiedä, että tehtävä on hyödytön. XEmotion: 1) pettynyt 2) tyytyväinen siihen, että on yrittänyt kaikkea 3) käyttänyt apuna

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.255**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa takaisin HenkilöY:n luo. Tarkoitus: 1) sitä vaaditaan 2) pärjätä hyvin koulussa 3) saada hyvä arvosana. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ujo huomiosta

**Esimerkki 9.256**

Tapahtuma:HenkilöX todistaa HenkilöX:n syyttömyyden. Tarkoitus: 1) haistaa raitista ilmaa 2) yrittää selvittää, mikä tuo haju on. XEmotion: 1) kuin x kuuluisi luontoon 2) kuin olisi aika viedä roskat ulos

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.257**

Tapahtuma:HenkilöX riskeeraa HenkilöY:n \_\_\_:n säästääkseen. Tarkoitus: 1) voittaa koripallopeli. XEmotion: 1) onnellinen 2) hurmioitunut

**Tulos**

rakkaus

**Esimerkki 9.258**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ sivuun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhuissaan

**Tulos**

erimielisyys

**Esimerkki 9.259**

Tapahtuma: HenkilöX käskee HenkilöY:n laittaa. Tarkoitus: 1) osoittaa kiinnostuksensa 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen 2) riemukas

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.260**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n paikan. Tarkoitus: 1) auttaa köyhiä ihmisiä. XEmotion: 1) hyvin onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.261**

Tapahtuma:PersonX alkaa pudota. Tarkoitus: 1) olla ahne ja ottaa jotain itselleen... XLiike: 1) itsekäs ja ahne.

**Tulos**

huolissaan henkilöiden turvallisuudesta.

**Esimerkki 9.262**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n \_\_\_:n HenkilöX:n synneistä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) halusi

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.263**

Tapahtuma:HenkilöX toimii henkilöY:n ominaisuudessa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä 2) innostunut

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.264**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa eräänä päivänä kotiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.265**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle suojelua. Tarkoitus: 1) miellyttää häntä. XEmotion: 1) mielellään auttaa

**Tulos**

kiitollinen hänelle

**Esimerkki 9.266**

Tapahtuma:PersonX antaa joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) hallita henkilöä. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.267**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa työtä HenkilölleY. Tarkoitus: 1) olla erossa heistä.. XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.268**

Tapahtuma:Se toteutui nopeasti. Tarkoitus: 1) uusi alku. XEmotion: 1) uudistunut

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.269**

Tapahtuma:PersonX huolehtii PersonX:n lapsista. Tarkoitus: 1) henkilö y:n vointi paranee. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvin hoidettu

**Esimerkki 9.270**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus: 1) olla antelias ihminen. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä.

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.271**

Tapahtuma:PersonX pakkaa lämpöä. Tarkoitus: 1) katsoa jotain. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.272**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ lattialle. Tarkoitus: 1) omistaa uusia asioita 2) monia asioita. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.273**

Tapahtuma:PersonX järjestetään jälleen ensi vuonna. Tarkoitus: 1) valmistaa illallinen. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.274**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) päästä sisään konferenssisaliin 2) kutsua vierailijansa 3) päästää asiakkaansa sisään. XEmotion: 1) iloinen ja velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.275**

Event:PersonX huolehtii siitä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

beholden

**Esimerkki 9.276**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle ulkonäön. Tarkoitus: 1) lyödä henkilöä 2) rikkoa henkilö. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.277**

Tapahtuma:HenkilöX unohtaa HenkilöX:n sateenvarjon. Tarkoitus: 1) asua tietyllä alueella. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

surullista, että he menettivät sateenvarjonsa

**Esimerkki 9.278**

Tapahtuma:PersonX tekee rahaa. Tarkoitus: 1) kouluttaa 2) selittää. XEmotion: 1) asiantunteva 2) avulias

**Tulos**

pitivät siitä, että heitä autettiin.

**Esimerkki 9.279**

Tapahtuma:HenkilöX tyydyttää HenkilöY:n toiveet. Tarkoitus: 1) osoittaa, että joku oli oikeassa 2) auttaa pisteiden tekemisessä. XEmotion: 1) kiitollinen 2) helpottunut

**Tulos**

iloinen voidessani olla tyytyväinen.

**Esimerkki 9.280**

Tapahtuma:HenkilöX esittelee \_\_\_. Tarkoitus: 1) älyllinen. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.281**

Tapahtuma:PersonX poistuu luokasta. Tarkoitus: 1) olla intiimi. XEmotion: 1) kiihottunut

**Tulos**

kuin heillä olisi yksi luokkatoveri vähemmän

**Esimerkki 9.282**

Tapahtuma:Se kestää kaksi tuntia. Tarkoitus: 1) motivoida 2) osoittaa positiivisuutta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kärsimätön

**Esimerkki 9.283**

Tapahtuma:PersonX toimii usein. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.284**

Tapahtuma:HenkilöX kysyi lopulta \_\_\_. Tarkoitus: 1) kalastaa. XLiike: 1) innostunut 2) saavuttanut

**Tulos**

Ehkä heidän pitäisi kertoa heille syy

**Esimerkki 9.285**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa yhteyttä HenkilöY:hen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.286**

Tapahtuma:PersonX laittaa PersonY:n koetukselle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.287**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle rakastavansa. Tarkoitus: 1) varmistaa, että he ovat oikealla tiellä. XEmotion: 1) ymmärtää heidän paikkansa

**Tulos**

loistava

**Esimerkki 9.288**

Tapahtuma:HenkilöX löytää aseen. Tarkoitus: 1) x haluaa rauhoittaa henkilön. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) huolestunut 3) väsynyt.

**Tulos**

ahdistunut.

**Esimerkki 9.289**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa lahjoja henkilöY:n perheelle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) suojella ja saattaa velvollisuus täydellisesti loppuun.

**Tulos**

molemmat ovat onnellisia ja tuli paksu ystävä

**Esimerkki 9.290**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa \_\_\_ yliopistossa. Tarkoitus: 1) työskennellä. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.291**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa henkilölleY vahinkoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut 2) yksinäinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.292**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) olla kunnioittava... XEmotion: 1) kunnioittava.

**Tulos**

kuin heistä olisi pidetty huolta

**Esimerkki 9.293**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo elokuvan yhdessä. Tarkoitus: 1) käyttää sitä. XEmotion: 1) iloinen siitä

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.294**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee PersonY-taiteilija. Tarkoitus: 1) herättää henkilön huomio. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.295**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoutuu auttamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen siitä, että minua on autettu.

**Esimerkki 9.296**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee \_\_\_ henkilökohtaisesti. Tarkoitus: 1) auttaa häntä. XEmotion: 1) selittää hänelle

**Tulos**

olla kiltti

**Esimerkki 9.297**

Tapahtuma:HenkilöX sytyttää tulipalon. Tarkoitus: 1) avulias 2) huomaavainen. XEmotion: 1) iloinen 2) lämmin

**Tulos**

mahdollisesti lämmin

**Esimerkki 9.298**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee HenkilöY \_\_\_ HenkilöZ:n vaimolle. Tarkoitus: 1) olla vanhempi.. XEmotion: 1) rakastava.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.299**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) harjoitella. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.300**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle staattisen. Tarkoitus: 1) olla fyysisesti yhteydessä ystäväänsä. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

motivoitunut

**Esimerkki 9.301**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy ystäviltä. Tarkoitus: 1) tämän henkilön lanteet eri paikassa. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.302**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ matkalle. Tarkoitus: 1) saada parhaat työntekijät. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.303**

Tapahtuma:PersonX palkkaa paikan päällä. Tarkoitus: 1) oppia matematiikkaa. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.304**

Tapahtuma:PersonX tuo PersonY:lle uutisia. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) helpotus

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.305**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo henkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkautta. XEmotion: 1) kuollut

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.306**

Tapahtuma:PersonX soittaa \_\_\_ historiassa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tarkkaavainen

**Esimerkki 9.307**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa HenkilöY:n pyörän. Tarkoitus: 1) näyttää äidilleen, että hän on rauhallinen. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.308**

Tapahtuma:PersonX koristaa PersonX:n puun. Tarkoitus: 1) auttaa minua valmistautumaan. XEmotion: 1) avulias 2) ystävällinen 3) antelias

**Tulos**

hyvä nähdä mukava näkymä

**Esimerkki 9.309**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöX:n \_\_\_ väkijoukon läpi. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

epämukava

**Esimerkki 9.310**

Tapahtuma:HenkilöX toteuttaa HenkilöX:n uhkauksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen siitä

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.311**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY:n \_\_\_ hyvin. Tarkoitus: 1) flirttailla. XEmotion: 1) flirttaileva

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.312**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n äidille. Tarkoitus: 1) tehdä ateria. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

välinpitämätön

**Esimerkki 9.313**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n tuotteita. Tarkoitus: 1) olla laiska. XEmotion: 1) välinpitämätön asioista

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.314**

Tapahtuma:PersonX rikkoo ikkunan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vihainen.

**Esimerkki 9.315**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöX:n velan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin johtaja.

**Tulos**

kiitollinen hänen avustaan.

**Esimerkki 9.316**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:tä ympäriinsä. Tarkoitus: 1) saada koira käymään vessassa. XEmotion: 1) tylsistynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.317**

Tapahtuma:HenkilöX puree HenkilöY:n pään irti. Tarkoitus: 1) kommunikoida. XEmotion: 1) optimistinen

**Tulos**

surullinen ja loukkaantunut.

**Esimerkki 9.318**

Tapahtuma:HenkilöX säästää HenkilöY:n rahat. Tarkoitus: 1) ansaita. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.319**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle ohjeet. Tarkoitus: 1) viedä henkilöX nähtävyyksiin 2) tutustua henkilöX:ään paremmin. XEmotion: 1) iloinen 2) seikkailunhaluinen 3) sosiaalinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.320**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöX:n aviomiestä. Tarkoitus: 1) toimia rohkeasti. XEmotion: 1) energinen

**Tulos**

rakastuneena

**Esimerkki 9.321**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ HenkilöY:n kuvassa. Tarkoitus: 1) tulla kosketinsoittajaksi. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.322**

Tapahtuma:HenkilöX iskee sarviinsa. Tarkoitus: 1) lisää vaatteita 2) uusi ilme 3) näyttää hyvältä. XEmotion: 1) innoissaan ulkonäöstä 2) saavutettu

**Tulos**

heikko.

**Esimerkki 9.323**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa HenkilöY:tä takaisin terveeksi. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.324**

Tapahtuma:HenkilöX suunnittelee HenkilöY:n häitä. Tarkoitus: 1) pitää ne. XEmotion: 1) hyvä 2) onnellinen

**Tulos**

hyvin kiitollinen.

**Esimerkki 9.325**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ nukkumaan. Tarkoitus: 1) olla onnellinen 2) olla lemmikin omistaja. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellisempi

**Esimerkki 9.326**

Tapahtuma:PersonX vaatii toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) levätä. XLiike: 1) levännyt

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.327**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa noutoa HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan.

**Tulos**

nauti

**Esimerkki 9.328**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ vuorille. Tarkoitus: 1) ostaa uusia vaatteita. XEmotion: 1) tyhjentynyt rahasta.

**Tulos**

suuri ilo

**Esimerkki 9.329**

Tapahtuma:HenkilöX levittää henkilöY:n siivet. Tarkoitus: 1) saada jotain aikaan. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.330**

Tapahtuma:PersonX löytää PersonY:n luokan. Tarkoitus: 1) lemmikkieläin.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.331**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa tennistä. Tarkoitus: 1) tehdä työtä. XEmotion: 1) työ tehty

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.332**

Tapahtuma:PersonX:llä on suuret juhlat. Tarkoitus: 1) olla johdossa. XEmotion: 1) ylpeä ja saavutettu

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.333**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:n onnelliseksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt 2) hämmästynyt

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.334**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle bonuksen. Tarkoitus: 1) osoittaa ystävällisyyttä. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.335**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöX:n aviomiehen. Tarkoitus: 1) parittaa autoa. XEmotion: 1) kuin pomo

**Tulos**

elated

**Esimerkki 9.336**

Tapahtuma:PersonX ehkäisee \_\_\_ naisilla. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.337**

Tapahtuma:PersonX lisää PersonY:n tuotosta. Tarkoitus: 1) olla parempi kuin muut. XEmotion: 1) itsevarma 2) omahyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.338**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöY:n vuokran. Tarkoitus: 1) itse tehostaa... XEmotion: 1) voittamaton.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.339**

Tapahtuma:PersonX vierailee \_\_\_:ssä lähelläsi. Tarkoitus: 1) omistaa jotain. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.340**

Tapahtuma:Se tarttuu puuhun. Tarkoitus: 1) haluaa olla avuksi. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

harmillinen

**Esimerkki 9.341**

Tapahtuma:Se maksaa paljon. Tarkoitus: 1) saada jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kurja

**Esimerkki 9.342**

Tapahtuma:HenkilöX jättää huomiotta HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) lähteä 2) paeta. XEmotion: 1) peloissaan 2) turvassa

**Tulos**

sivuutettu

**Esimerkki 9.343**

Tapahtuma:PersonX on jokaisen ihmisen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he tietäisivät mitä pukea

**Tulos**

innoittamana

**Esimerkki 9.344**

Tapahtuma:HenkilöX osui vahingossa \_\_\_. Tarkoitus: 1) kertoa y:lle jotain tärkeää. XLiike: 1) väsynyt puhumisesta

**Tulos**

närkästynyt

**Esimerkki 9.345**

Tapahtuma:HenkilöX saa osa-aikatyön. Tarkoitus: 1) kertoa toiselle henkilölle. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

Hyvä, että he löysivät jonkun tehtävään

**Esimerkki 9.346**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle kuvan. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelmia. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.347**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo hyvää yötä. Tarkoitus: 1) pitää lämpimänä. XEmotion: 1) lämmin

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.348**

Tapahtuma:PersonX tuo \_\_\_ valtaan. Tarkoitus: 1) olla hyvä isäntä. XEmotion: 1) velvollisuudentunto

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.349**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY numeron. Tarkoitus: 1) olla tyytyväinen. 2) saada hyviä asioita ilman työtä... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

ilmoitti.

**Esimerkki 9.350**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n katseet HenkilöY:ssä. Tarkoitus: 1) viettää hyvät juhlat 2) lahjoittaa sen tarvitseville 3) nähdä lapsensa onnellisina. XEmotion: 1) vastuuntuntoinen 2) auttava

**Tulos**

epäluuloisesti

**Esimerkki 9.351**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:tä puhumaan. Tarkoitus: 1) nauttia kauneudesta. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

joutua pulaan

**Esimerkki 9.352**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee hyvä ystävä. Tarkoitus: 1) täydellinen hallinta. XEmotion: 1) vastuussa ja hallitseva

**Tulos**

kiinnostunut ja lämmin

**Esimerkki 9.353**

Tapahtuma:HenkilöX suututtaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) ottaa aikaa tehdä jotain. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

kännissä

**Esimerkki 9.354**

Tapahtuma:HenkilöX painaa HenkilöY:n suuta. Tarkoitus: 1) olla mukana. XEmotion: 1) mukana

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.355**

Tapahtuma:HenkilöX yöpyy HenkilöY:n luona. Tarkoitus: 1) tietää kaikki siitä. XEmotion: 1) ylpeä 2) ahkera

**Tulos**

mielellään antaa x:lle lämmin paikka asua

**Esimerkki 9.356**

Tapahtuma:PersonX heittää helmet sikojen eteen. Tarkoitus: 1) antaa suukko. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.357**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu arvontaan. Tarkoitus: 1) auttaa täyttämään. XEmotion: 1) hyvä hermo

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.358**

Tapahtuma:PersonX sai. Tarkoitus: 1) säästää rahansa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.359**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:n pään yli. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) kiitollinen

**Tulos**

ärtynyt ja vihainen.

**Esimerkki 9.360**

Tapahtuma:PersonX:n on määrä tulla huomenna. Tarkoitus: 1) oppia lisää asioista.. XEmotion: 1) fiksumpi kuin ennen.

**Tulos**

kuin huomenna hän olisi siellä

**Esimerkki 9.361**

Tapahtuma:HenkilöX ymmärtää henkilöY:tä paremmin. Tarkoitus: 1) luoda taidetta 2) saada ihmiset kiinnittämään heihin huomiota. XEmotion: 1) taiteen taitoinen 2) narsistinen.

**Tulos**

hyväksytään enemmän.

**Esimerkki 9.362**

Tapahtuma:PersonX heittää \_\_\_ PersonY:lle. Tarkoitus: 1) nähdä verta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.363**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:ltä suosituksia. Tarkoitus: 1) y olla vihainen. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.364**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa jokaisen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epäpuhdas 2) järjestäytymätön

**Tulos**

kauhuissaan

**Esimerkki 9.365**

Tapahtuma:PersonX antaa \_\_\_:lle mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) onnistua pomonsa puolesta. XEmotion: 1) vahva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.366**

Tapahtuma:HenkilöX:n on pyydettävä apua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolimaton 2) tyhmä

**Tulos**

kuin heidän pitäisi auttaa häntä

**Esimerkki 9.367**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöY:n huoneeseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.368**

Tapahtuma:HenkilöX vahtii HenkilöX:n veljenpoikaa. Tarkoitus: 1) taistella hänen maastaan. XEmotion: 1) kansallismielinen 2) ylpeä

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.369**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää \_\_\_ lupaa. Tarkoitus: 1) tehdä minut onnelliseksi 2) olla positiivinen ihminen. XEmotion: 1) onnellinen siitä, että he pystyvät nostamaan mielialaani

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.370**

Tapahtuma:HenkilöX ratkaisee \_\_\_ rauhanomaisesti. Tarkoitus: 1) olla rauhoittava. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.371**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n ystävät. Tarkoitus: 1) auttaa jotakuta. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.372**

Tapahtuma:HenkilöX tukee HenkilöY:n perhettä. Tarkoitus: 1) juoruilla. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.373**

Tapahtuma:HenkilöX avasi hitaasti HenkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) olla sosiaalinen 2) olla ihmisten lähellä. XEmotion: 1) kuin hän kuuluisi 2) ystävällinen

**Tulos**

herätetty

**Esimerkki 9.374**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n kädet HenkilöY:n lanteille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) surullinen 3) huolissaan

**Tulos**

kihloissa

**Esimerkki 9.375**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus: 1) antaa ne ystävälle. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.376**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:ltä ajatusta. Tarkoitus: 1) kuitata 2) keskustella 3) tervehtiä. XEmotion: 1) hyväntahtoinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.377**

Tapahtuma:HenkilöX maksimoi HenkilöY:n voitot. Tarkoitus: 1) nauttia hampurilaisesta. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen personx

**Esimerkki 9.378**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY sanan. Tarkoitus: 1) puhua hänelle 2) vaihtaa kuulumisia. XEmotion: 1) rakastettu 2) lähempänä äitiä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.379**

Tapahtuma:PersonX estää \_\_\_:n rikkoutumisen. Tarkoitus: 1) tulla ymmärretyksi. XEmotion: 1) ymmärretään

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.380**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:n selkärangan värisemään. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) ahkera 2) väsynyt 3) ärsyyntynyt.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.381**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo, kun HenkilöY lähtee. Tarkoitus: 1) korvata vanhat. XEmotion: 1) pätevä 2) helpottunut

**Tulos**

hermostunut tarkkailusta

**Esimerkki 9.382**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n vaimolle. Tarkoitus: 1) rentoutua musiikin tahdissa. XEmotion: 1) rentoutunut 2) tyytyväinen 3) onnellinen

**Tulos**

epämukava

**Esimerkki 9.383**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöX:n \_\_\_ kurissa. Tarkoitus: 1) testata heidän taitojaan. XEmotion: 1) odottaa innokkaasti tuloksia

**Tulos**

kunnioitettu.

**Esimerkki 9.384**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) saavuttaa suurin mahdollinen onnellisuus. XEmotion: 1) ilosta riemuissaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.385**

Tapahtuma:HenkilöX menee tapaamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.386**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) he tarvitsevat bensaa. XEmotion: 1) hyvä 2) turvallinen

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.387**

Tapahtuma:HenkilöX parantaa potilaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) tienata rahaa. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hänen tuotteensa myy

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.388**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa henkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) olla sekaantumatta asiaan. XEmotion: 1) kuin hän olisi välttynyt luodilta.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.389**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöX:n \_\_\_:tä kasvoihin. Tarkoitus: 1) saada hyvä työpaikka. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

nähty

**Esimerkki 9.390**

Tapahtuma:HenkilöX tietää HenkilöY:n mielipiteen. Tarkoitus: 1) vahingoittaa piispaa 2) olla voittaja 3) voittaa. XEmotion: 1) voittoisa 2) voitokas 3) riemuissaan.

**Tulos**

kytketty x

**Esimerkki 9.391**

Tapahtuma:PersonX on todella äänekäs. Tarkoitus: 1) saattaa tehtävänsä loppuun. XEmotion: 1) tarkkaavainen 2) keskittynyt

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.392**

Tapahtuma:HenkilöX sairastuttaa HenkilöY:n. Tarkoitus:. XEmotion: XM: 1) iloinen siitä

**Tulos**

sairas.

**Esimerkki 9.393**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa kasvotusten. Tarkoitus: 1) keskittyä. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

uhattu

**Esimerkki 9.394**

Tapahtuma:PersonX vähentää minimiin \_\_\_. Tarkoitus: 1) voittaa palkinto. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.395**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa pilliin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) lannistunut 2) masentunut.

**Tulos**

hälytys

**Esimerkki 9.396**

Tapahtuma:PersonX ratkaisee ongelmia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) ahdistunut 3) hermostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.397**

Tapahtuma:HenkilöX tekee itsestään sian. Tarkoitus: 1) tehdä jotain. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

(epäsuorasti)hämmentynyt

**Esimerkki 9.398**

Tapahtuma:PersonX nostaa PersonY:n pään. Tarkoitus: 1) tehdä kepponen. XEmotion: 1) ällöttynyt.

**Tulos**

välinpitämätön.

**Esimerkki 9.399**

Tapahtuma:PersonX kuvaa lyhyesti \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

tyytyväinen selitykseen

**Esimerkki 9.400**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle, että hänellä oli yllätys. Tarkoitus: 1) olla kunnossa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

yllättynyt.

**Esimerkki 9.401**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonX:n oman äänen äänestä. Tarkoitus: 1) perheenjäseneni. XEmotion: 1) hyvin onnellinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.402**

Tapahtuma:PersonX keskustelee PersonY-luvussa. Tarkoitus: 1) ostaa jotain kivaa tai maksaa laskuja. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.403**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöY:n makuuhuoneen. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen 2) olla kannustava. XEmotion: 1) antaminen 2) välittäminen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.404**

Tapahtuma:HenkilöX viettää aikaa yhdessä. Tarkoitus: 1) olla lukeneempi 2) olla koulutettu 3) olla tietäväinen. XEmotion: 1) informoitu 2) oppinut

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.405**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ sirkukseen. Tarkoitus: 1) oppia. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.406**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöY:n postilaatikon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen ja houkutteleva

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.407**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee HenkilöY:n talolle. Tarkoitus: 1) välttää lääkärissä käynti. XEmotion: 1) ahdistunut 2) toiveikas 3) pelokas.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.408**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n tasapainossa. Tarkoitus: 1) mitoittaa heidät. XEmotion: 1) huono, koska he ovat parempia kuin hän oli luullut.

**Tulos**

täytetty

**Esimerkki 9.409**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa \_\_\_ lentokentällä. Tarkoitus: 1) kouluttaa luokkaansa 2) auttaa lapsiaan 3) opetella vuorosanojaan näytelmässä. XLiike: 1) vastuullinen 2) tuottava

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.410**

Tapahtuma: PersonX on otsikoissa. Tarkoitus: 1) paisuttaa omaa egoa. XEmotion: 1) tarkkaavainen

**Tulos**

voimaton

**Esimerkki 9.411**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa henkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) tavaraa 2) saada tavaraa 3) käyttää rahaa. XEmotion: 1) rikas 2) onnekas 3) innokas

**Tulos**

onnellinen ja palvottu

**Esimerkki 9.412**

Tapahtuma:HenkilöX näkee, mitä HenkilöY voisi tehdä. Tarkoitus: 1) yrittää uudelleen. 2) pysyä kilpailussa.. XEmotion: 1) innokas.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.413**

Tapahtuma:PersonX avaa PersonX:n oman yrityksen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.414**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä palaamaan. Tarkoitus: 1) lukea sähköposti. XEmotion: 1) hyvä tietää tiedot sähköpostista

**Tulos**

kuin joku välittäisi heistä

**Esimerkki 9.415**

Tapahtuma:PersonX suorittaa PersonY-operaation. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen, koska he pitävät eläimistä. XEmotion: 1) arvostettu 2) hyvä itsestään

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.416**

Tapahtuma:HenkilöX päättää muuttaa yhteen. Tarkoitus: 1) olla hereillä. XEmotion: 1) energinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.417**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle yleiskatsauksen. Tarkoitus: 1) esitellä jotain. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.418**

Tapahtuma:Se maistuu hyvältä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) että he tuntevat y:n paremmin

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.419**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n raamatullisessa mielessä. Tarkoitus: 1) puhua 2) ymmärtää. XEmotion: 1) puhelias 2) ymmärtävä 3) yhteydessä oleva

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.420**

Tapahtuma:PersonX heittäytyy syvään päähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) naurettava. 2) epärehellinen.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.421**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:n tiedot. Tarkoitus: 1) auttaa 2) tehdä muutos. XEmotion: 1) avulias 2) asiantunteva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.422**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_ koulusta. Tarkoitus: 1) noudattaa neuvoja. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.423**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää syntymäpäiväjuhlat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.424**

Tapahtuma:PersonX siirtyy pois PersonX:n ystävien luota. Tarkoitus: 1) olla tuottava kansalainen. XEmotion: 1) saavutettu 2) kuin kuuluminen suurempaan kokonaisuuteen

**Tulos**

kuin he kaipaavat personxia

**Esimerkki 9.425**

Tapahtuma:HenkilöX ansaitsee \_\_\_ tukea. Tarkoitus: 1) viettää rentouttava päivä 2) mennä kalastamaan. XEmotion: 1) iloinen siitä, että sai kalaa 2) rentoutunut

**Tulos**

rakastettu ja onnellinen

**Esimerkki 9.426**

Tapahtuma:HenkilöX keskustelee HenkilöY:n opettajan kanssa. Tarkoitus: 1) paikka asua 2) tuntea kuuluvansa joukkoon. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.427**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee HenkilöY:n jäämään. Tarkoitus: 1) näyttää äänialansa. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

tyytyväisiä, että heidän läsnäolonsa auttaa

**Esimerkki 9.428**

Event:PersonX paranee koko ajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huono.

**Tulos**

jos se on perheenjäsen, he ovat varmasti ylpeitä

**Esimerkki 9.429**

Tapahtuma:Tämä on tiukka peli. Tarkoitus: 1) uudet vaatteet.. XEmotion: 1) raikkaat ja tyylikkäät.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.430**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu pelistä. Tarkoitus: 1) pukeutua johonkin parempaan. XEmotion: 1) houkutteleva

**Tulos**

katkaistu

**Esimerkki 9.431**

Tapahtuma:HenkilöX testaa HenkilöY:n kykyä. Tarkoitus: 1) lopettaa syöminen 2) tehdä jotain muuta. XEmotion: 1) täynnä 2) innokas tekemään jotain muuta.

**Tulos**

testattu

**Esimerkki 9.432**

Tapahtuma:HenkilöX jauhaa HenkilöY:tä kuukauden ajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

vihainen personx:lle

**Esimerkki 9.433**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa olla luokan puheenjohtaja. Tarkoitus: 1) ajaa 2) ratsastaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kilpailukykyinen

**Esimerkki 9.434**

Tapahtuma:PersonX työskentelee päivisin. Tarkoitus: 1) olla varovainen 2) olla masentava. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

Olen iloinen, että henkilö x on työtoverini.

**Esimerkki 9.435**

Tapahtuma:Se sanoi aina. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnellinen 3) vahva

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.436**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n paikan. Tarkoitus: 1) päästä pois. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.437**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo HenkilöY:n notkeita rintoja. Tarkoitus: 1) pitää asiat siistinä ja järjestyksessä. XEmotion: 1) siisti 2) iloinen 3) rauhallinen

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.438**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n selkäänsä. Tarkoitus: 1) keilata lyönti.. XEmotion: 1) loistava rikottuaan henkilökohtaisen ennätyksensä.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.439**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n suun. Tarkoitus: 1) ettei ole epävarmuutta. XEmotion: 1) kekseliäs 2) toiveikas

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.440**

Tapahtuma:HenkilöX kieltäytyy HenkilöY:n kutsusta. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi. XEmotion: 1) ymmärretään

**Tulos**

pettynyt.

**Esimerkki 9.441**

Tapahtuma:HenkilöX:lle tarjotaan työtä. Tarkoitus: 1) ei olla yksitoikkoinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.442**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle, minne työntää sen. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) avulias 2) ennakoiva

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.443**

Tapahtuma:PersonX palauttaa koiran. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) onnellinen 2) väsynyt

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.444**

Tapahtuma:PersonX auttaa monia ihmisiä. Tarkoitus: 1) olla tiedemies. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.445**

Tapahtuma:HenkilöX auttaisi HenkilöäY. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.446**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöX:n \_\_\_ lukemaan. Tarkoitus: 1) mitata. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

hyvä olo

**Esimerkki 9.447**

Tapahtuma:Se meni juuri ja juuri ohi \_\_\_. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä päihtyneeksi. XEmotion: 1) hallitsematon

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.448**

Tapahtuma:HenkilöX välttää katsekontaktia. Tarkoitus: 1) mennä kotiin 2) lopettaa riita. XEmotion: 1) helpottunut 2) väsynyt

**Tulos**

vältti

**Esimerkki 9.449**

Tapahtuma:PersonX on todella huono. Tarkoitus: 1) nauttia vapaa-ajasta. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.450**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo HenkilöY:n ikkunan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhea 2) syyllinen

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.451**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n mielen. Tarkoitus: 1) olla liikkeessä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vakuuttunut

**Esimerkki 9.452**

Tapahtuma:HenkilöX tekee vaikutuksen HenkilöY:n ystäviin. Tarkoitus: 1) olla hyödyllinen. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.453**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee rannalle HenkilöX:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) olla kontrolloiva 2) olla dominoiva. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.454**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo \_\_\_ kaulani ympärille. Tarkoitus: 1) noudattaa sääntöjä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

tukehtunut

**Esimerkki 9.455**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää huumeita. Tarkoitus: 1) kehuskella hieman. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

onneton.

**Esimerkki 9.456**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n vieressä. Tarkoitus: 1) varastaa hänet minulta... XEmotion: 1) ylpeä.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.457**

Tapahtuma:HenkilöX kaipaa HenkilöX:n ystäviä. Tarkoitus: 1) ampua hirvi. XEmotion: 1) animoitu

**Tulos**

surullinen ja saada pelkoa

**Esimerkki 9.458**

Tapahtuma:Se lopulta kertoi. Tarkoitus: 1) olla panostamatta. XEmotion: 1) surullinen itsensä kanssa 2) motivoitumaton

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.459**

Tapahtuma:HenkilöX käännyttää \_\_\_:n kristinuskoon. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.460**

Tapahtuma:HenkilöX nuolee HenkilöY:n palleja. Tarkoitus: 1) saada kuntoa 2) olla terveempi 3) saada hyvä arvosana. XEmotion: 1) tylsistynyt 2) väsynyt

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.461**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n tyttöystävää. Tarkoitus: 1) pitää hallussaan jotain tärkeää. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

epämukava

**Esimerkki 9.462**

Tapahtuma:PersonX tuo esiin PersonX:n lapset. Tarkoitus: 1) puhua kaupasta. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

hoidettu.

**Esimerkki 9.463**

Tapahtuma: HenkilöX on henkilöY:n \_\_\_:n velkaa. Tarkoitus: 1) hän kuulee jotain hauskaa. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

kurja ja vakava

**Esimerkki 9.464**

Tapahtuma:HenkilöX tekee hyvitystä. Tarkoitus: 1) suunnitella menevänsä töihin aikaisemmin. XEmotion: 1) iloinen 2) rauhallinen

**Tulos**

vähemmän jännitystä

**Esimerkki 9.465**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:n jalkoja. Tarkoitus: 1) ostaa jotain. XEmotion: 1) rikki

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.466**

Tapahtuma:HenkilöX piilottaa HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:n käsiin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa Persony:n kanssa. XEmotion: 1) hyvä 2) kiitollinen 3) seurallinen

**Tulos**

väärin

**Esimerkki 9.467**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa savua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pelästynyt 2) yllättynyt

**Tulos**

petetty.

**Esimerkki 9.468**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n näköpiirissä. Tarkoitus: 1) siivota. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.469**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ HenkilöX:n talossa. Tarkoitus: 1) saada kyseinen esine omaisuudeksi. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.470**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ ympäriinsä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.471**

Tapahtuma:HenkilöX lakkaa välittämästä. Tarkoitus: 1) olla suuri menestyjä.. XEmotion: 1) ylpeä taidoistaan.

**Tulos**

ei-toivottu

**Esimerkki 9.472**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_ HenkilöY:n puhelimessa. Tarkoitus: 1) pelata ystävän kanssa. XEmotion: 1) nautinto

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.473**

Tapahtuma:HenkilöX värjää henkilöY:n hiukset siniseksi. Tarkoitus: 1) valmistautuu jäähtymään. XEmotion: 1) valmistautuu

**Tulos**

kiitollinen hienosta hiustenhoidosta.

**Esimerkki 9.474**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle tietoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tarkkaavainen 2) kiinnostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.475**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle yhden. Tarkoitus: 1) asua jossain muualla. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kiitollinen henkilölle x

**Esimerkki 9.476**

Tapahtuma:HenkilöX menettää henkilöX:n hengen. Tarkoitus: 1) tuntea. XEmotion: 1) täysi

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.477**

Tapahtuma:HenkilöX viettää illan HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) näyttää, miten se tehdään 2) käyttää määräysvaltaa. XEmotion: 1) ylpeä 2) omahyväinen

**Tulos**

uudelleenkytketty

**Esimerkki 9.478**

Tapahtuma:HenkilöX laulaa HenkilöY:n lauluja. Tarkoitus: 1) nälkäinen. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.479**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ köyhille. Tarkoitus: 1) nähdä, mihin henkilö on menossa. 2) puhua henkilön kanssa.. XEmotion: 1) väsynyt. 2) tyytyväinen, että pääsee juttelemaan.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.480**

Tapahtuma:PersonX päästää sen irti. Tarkoitus: 1) päästä määränpäähänsä. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

kaunaa

**Esimerkki 9.481**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa \_\_\_ ensimmäistä kertaa. Tarkoitus: 1) tavata perheen kanssa. XEmotion: 1) pahoillaan lähdöstä 2) rakastettu

**Tulos**

ihana

**Esimerkki 9.482**

Tapahtuma:HenkilöX voitelee henkilöY:n öljyllä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuskissaan

**Tulos**

osa yhteisöä.

**Esimerkki 9.483**

Tapahtuma:HenkilöX raahaa HenkilöY:n hiilien yli. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.484**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n koiran kävelylle. Tarkoitus: 1) on julkinen puhuja 2) on opettaja 3) on puheterapeutti. XEmotion: 1) väsynyt 2) kuivunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.485**

Tapahtuma:PersonX antaa lukijalle jonkin verran \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) murtunut, kun hänen jalkansa ja lonkkansa murtuivat.

**Tulos**

enemmän tietoa.

**Esimerkki 9.486**

Tapahtuma:HenkilöX kuuntelee HenkilöY:n ääntä. Tarkoitus: 1) saada henkilö y etsimään jotain. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

putosi

**Esimerkki 9.487**

Tapahtuma:HenkilöX joutuu auto-onnettomuuteen. Tarkoitus: 1) Pidän tästä marketista. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.488**

Tapahtuma:Se on paras syntymäpäivä. Tarkoitus: 1) jakaa. XEmotion: 1) onnellisuus

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.489**

Tapahtuma:HenkilöX menee ensin. Tarkoitus: 1) heidän on voitava käyttää sitä nyt. XEmotion: 1) kuin he nauttivat ei heidän ystävänsä voi

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.490**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n puvun. Tarkoitus: 1) olla lähellä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tyytyväisiä uuteen asuunsa

**Esimerkki 9.491**

Tapahtuma:HenkilöX myöntää \_\_\_ oikeuden. Tarkoitus: 1) maksaa laskunsa ajallaan. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

valtuutettu

**Esimerkki 9.492**

Tapahtuma:HenkilöX taputtaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) tyytyväinen työhönsä 2) päättänyt saada työnsä tehtyä.

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.493**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n autoon. Tarkoitus: 1) ylpeys. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.494**

Tapahtuma:PersonX voittaa toisen sijan. Tarkoitus: 1) viettää aikaa jonkun kanssa. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.495**

Tapahtuma:HenkilöX edistää HenkilöY:n menestystä. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa hyväksi.. XEmotion: 1) positiivinen 2) itsevarma

**Tulos**

ekstaattinen

**Esimerkki 9.496**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ kohteelle. Tarkoitus: 1) tavata ostajansa 2) tavata liike-elämän edustajat. XEmotion: 1) odottava 2) luottavainen 3) innostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.497**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY:n esittelyn. Tarkoitus: 1) olla osallistava. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.498**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöX:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) keskustella. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.499**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:n ajokortin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut 2) toiveikas

**Tulos**

nöyrä

**Esimerkki 9.500**

Tapahtuma:HenkilöX keventää HenkilöY:n kukkaroa. Tarkoitus: 1) siirtää. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

haavoittuva

**Esimerkki 9.501**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle tönäisyn. Tarkoitus:. XEmotion: 1) isompi 2) parempi

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.502**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa saada lapsen. Tarkoitus: 1) pysyä rauhallisena. XEmotion: 1) rauhallinen 2) mukava

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.503**

Tapahtuma:PersonX on korjattu. Tarkoitus: 1) osoittaa vihansa. XEmotion: 1) vihainen 2) huolissaan

**Tulos**

fiksu.

**Esimerkki 9.504**

Tapahtuma:PersonX pitää lukijan \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietoinen 2) kiinnostunut 3) tietävä

**Tulos**

kuin kirjan hahmot olisivat todellisia.

**Esimerkki 9.505**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle inventaarion. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen, koska hän ei tiedä, mitä hän tekee.

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.506**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ turvakotiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) huolissaan 3) peloissaan.

**Tulos**

katuvainen

**Esimerkki 9.507**

Tapahtuma:HenkilöX puristaa HenkilöY:n hampaita. Tarkoitus: 1) auttaa häntä hädän hetkellä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vähätelty

**Esimerkki 9.508**

Tapahtuma:HenkilöX silittää HenkilöX:n partaa. Tarkoitus: 1) pysyä poissa näkyvistä. 2) olla huomaamatta.. XEmotion: 1) piilossa 2) arka

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.509**

Tapahtuma:PersonX kysyy kysymyksiä myöhemmin. Tarkoitus: 1) parantaa itseään. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

asiantunteva

**Esimerkki 9.510**

Tapahtuma:PersonX tuo PersonY:n takaisin PersonZ:n luo. Tarkoitus: 1) antaa neuvoja. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.511**

Tapahtuma:HenkilöX puhkaisee henkilöY:n silmän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut 2) hämmentynyt 3) pettynyt

**Tulos**

tuskallinen

**Esimerkki 9.512**

Tapahtuma:PersonX toimii sujuvasti. Tarkoitus: 1) houkutella ihmisiä. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.513**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ roskiin. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) ylpeä

**Tulos**

nauttia puhtaasta talosta.

**Esimerkki 9.514**

Tapahtuma:HenkilöX määrää. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin heidän tilansa olisi menossa väärään suuntaan.

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.515**

Tapahtuma:PersonX kertoi välittömästi. Tarkoitus: 1) pelastaa oma henkensä 2) tappaa persony. XEmotion: 1) katuvainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.516**

Tapahtuma: HenkilöX hoitaa HenkilöY:n \_\_\_ HenkilöY:n tavalla. Tarkoitus: 1) olla intiimi jonkun kanssa. XEmotion: 1) hyvä, koska he harrastivat seksiä

**Tulos**

hallittu

**Esimerkki 9.517**

Tapahtuma:HenkilöX mittaa henkilöY:n lämpötilan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.518**

Tapahtuma:HenkilöX toimii HenkilöY:n puolesta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan 2) hermostunut 3) peloissaan.

**Tulos**

hyödytön

**Esimerkki 9.519**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ pyydettäessä. Tarkoitus: 1) rakentaa luottoa 2) maksaa myöhemmin. XEmotion: 1) syyllinen ostamiseen 2) impulsiivinen

**Tulos**

kateellinen

**Esimerkki 9.520**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa \_\_\_ HenkilöX:n ystävän kanssa. Tarkoitus: 1) tehdä muutos. XEmotion: 1) erilainen 2) onnellisempi

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.521**

Tapahtuma:HenkilöX asuu \_\_\_:n päässä. Tarkoitus: 1) esitellä persoonallisuutta. XEmotion: 1) kuin se olisi heidän työnsä

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.522**

Tapahtuma:HenkilöX ei lopettanut haukkumista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut.

**Tulos**

ärsyyntynyt.

**Esimerkki 9.523**

Tapahtuma:HenkilöX varoittaa HenkilöY:tä lopettamaan. Tarkoitus: 1) liittyä ystäviensä seuraan illalliselle 2) ottaa ruokaa perheelleen. XEmotion: 1) vastuuntuntoinen 2) hellä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.524**

Tapahtuma:PersonX maksimoi PersonX:n voitot. Tarkoitus: 1) kohdata pelkonsa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

onnistunut

**Esimerkki 9.525**

Tapahtuma:PersonX kertoo bobille. Tarkoitus: 1) välttää heidän huonoa seuraansa. XEmotion: 1) helpottunut päästäkseen pois heidän luotaan.

**Tulos**

tuhoutunut

**Esimerkki 9.526**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_ harkitsemaan. Tarkoitus: 1) nähdä heidät uudelleen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

iloinen siitä, että häntä on kuultu

**Esimerkki 9.527**

Tapahtuma:HenkilöX pääsee jalkapallojoukkueeseen. Tarkoitus: 1) saattaa jokin asia päätökseen. XEmotion: 1) kevyempi

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.528**

Tapahtuma:HenkilöX syyllistyy \_\_\_ rangaistuksetta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.529**

Tapahtuma:HenkilöX vaihtaa HenkilöX:n numeron. Tarkoitus: 1) tervehtiä heitä. XEmotion: 1) iloinen nähdessään jonkun

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.530**

Tapahtuma:PersonX tekee voittomaalin. Tarkoitus: 1) antaa loistava suoritus. XEmotion: 1) energinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.531**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä rentoutumaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.532**

Tapahtuma:PersonX kutsuu kaikki PersonX:n ystävät ja perheenjäsenet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) pahoittanut mielensä 3) peloissaan.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.533**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ eläintarhaan. Tarkoitus: 1) syödä ruokaa kylläiseksi. XEmotion: 1) täynnä erilaisten ruokien syömisestä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.534**

Tapahtuma:PersonX auttaa ympäristöä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) kauhuissaan 3) hermostunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.535**

Tapahtuma:PersonX julkaisee \_\_\_ sosiaalisessa mediassa. Tarkoitus: 1) kostaa ystävälle.. XEmotion: 1) tyytyväisyys.

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.536**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle vastaanoton. Tarkoitus: 1) (olla) 2) lähteä seikkailuun liikunnan vuoksi. 3) lievittää stressiä liikunnan avulla luonnossa... XEmotion: 1) rauhallinen 2) tuottava 3) onnellinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.537**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n äidille \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen siitä, että joku tekee asioita hänen puolestaan 2) tyhmä siitä, ettei osaa tehdä suurinta osaa hänelle tehdyistä tehtävistä.

**Tulos**

onnellinen ja kiitollinen.

**Esimerkki 9.538**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n tilauksen. Tarkoitus: 1) voittaa rahaa. XEmotion: 1) pettymys

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.539**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ eläinlääkärille. Tarkoitus: 1) olla onnellinen 2) hyödyntää jotain 3) estää menetys. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

huolehtiva

**Esimerkki 9.540**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n tyttöystävälle. Tarkoitus: 1) kiittää siitä, että hänet on kutsuttu... XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.541**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n mielipidettä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hieman järkyttynyt

**Tulos**

valaistunut.

**Esimerkki 9.542**

Tapahtuma:PersonX keskustelee lyhyesti \_\_\_. Tarkoitus: 1) juoda. XLiike: 1) helpottunut

**Tulos**

todennäköisesti hyvä ja ymmärtäväinen

**Esimerkki 9.543**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n baseball-otteluun. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.544**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonX:n ensimmäisen askeleen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pätevä 2) hyvä 3) ammattimainen

**Tulos**

rohkaistu ja iloinen

**Esimerkki 9.545**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle toiveen. Tarkoitus: 1) soittaa hänelle. XEmotion: 1) voimakas 2) ylpeä 3) tyytyväinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.546**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ hyväntahtoiselle toiminnalle. Tarkoitus: 1) seuraa 2) viihdettä 3) rakkautta. XEmotion: 1) kaipuu 2) yksinäisyys 3) suru.

**Tulos**

kuin siellä hyvin oikeudenmukainen on edistetään

**Esimerkki 9.547**

Tapahtuma:HenkilöX varastaa HenkilöY:n käsilaukun. Tarkoitus: 1) ryhtyä kirjailijaksi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.548**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sen HenkilöY:lle HenkilöZ:n syntymäpäiväksi. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.549**

Tapahtuma:PersonX pelaa totuutta. Tarkoitus: 1) päästä eroon nälästä. XEmotion: 1) onnekas

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.550**

Tapahtuma:HenkilöX antaa tuolin henkilöY:lle. Tarkoitus: 1) lievittää nälkäkipuja. XEmotion: 1) henkilö tuntee helpotusta, koska hänellä ei ole enää nälkä.

**Tulos**

ei mitään

**Esimerkki 9.551**

Tapahtuma:HenkilöX loukkaa \_\_\_ vakavasti. Tarkoitus: 1) tulla kunnioitetuksi. XEmotion: 1) kunnioitetaan

**Tulos**

kuin heidän pitäisi auttaa häntä

**Esimerkki 9.552**

Tapahtuma:HenkilöX vetoaa HenkilöY:n puolesta. Tarkoitus: 1) olla samanlaisessa asemassa kuin henkilöY... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.553**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on illalliskutsut. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.554**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa suuresti HenkilöX:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) yllättynyt. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.555**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle arvion. Tarkoitus: 1) pitää itsensä kunnossa. XEmotion: XMX: 1) terveenä ja hyväkuntoisena

**Tulos**

informatiivinen

**Esimerkki 9.556**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee HenkilöY:n \_\_\_ päästämään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

valpas

**Esimerkki 9.557**

Tapahtuma:HenkilöX nuoleskelee HenkilöY:n kaulaa. Tarkoitus: 1) ettei heidän ystävälleen tapahdu mitään pahaa. XEmotion: 1) tärkeää, että he voivat suojella henkilöä

**Tulos**

rakastettu.

**Esimerkki 9.558**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa henkilöY:tä enemmän. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) fiksu 2) ajan tasalla

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.559**

Tapahtuma:HenkilöX juoksee maratonin loppuun. Tarkoitus: 1) selviytyä. XEmotion: 1) rahaton 2) nälkäinen 3) koditon.

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.560**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle PersonX:n nimen. Tarkoitus: 1) olla useampi kuin yksi tyttöystävä 2) olla sitoutumaton. XEmotion: 1) yksi ylös 2) syyllinen 3) varma itsestään

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.561**

Tapahtuma:HenkilöX pidentää HenkilöY:n elämää. Tarkoitus: 1) auttaa häntä hädän hetkellä. XEmotion: 1) iloinen teostaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.562**

Tapahtuma:Se kestää koko päivän. Tarkoitus: 1) tehdä saviruukkuja 2) koska se kuuluu yleissivistävään koulutukseen. XEmotion: 1) iloinen uuden taidon oppimisesta

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.563**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n esityksestä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoittelen kaaosta.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.564**

Tapahtuma:PersonX saa \_\_\_ hämmennykseen. Tarkoitus: 1) antaa heille vihjeitä. 2) y tietää tiedot.. XEmotion: 1) ennakoiva.

**Tulos**

järkyttynyt ja surullinen eikä tiedä mitä tehdä

**Esimerkki 9.565**

Tapahtuma:PersonX selittää täysin \_\_\_. Tarkoitus: 1) kilpailla hänen kanssaan.. XEmotion: 1) erittäin tyytyväinen itseensä.

**Tulos**

oppinut

**Esimerkki 9.566**

Tapahtuma:Se näyttää kamalalta. Tarkoitus: 1) olla johtaja. XEmotion: 1) tärkeä ja hyödyllinen

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.567**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu henkilöY:n käteen. Tarkoitus: 1) antaa käskyjä 2) johtaa. XEmotion: 1) vastuullinen 2) komennossa 3) tärkeä

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.568**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa lukion. Tarkoitus: 1) saada päivällinen valmiiksi illalla 2) viettää hyvä kiitospäivä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) ahkera

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.569**

Tapahtuma:HenkilöX saa hieronnan. Tarkoitus: 1) asua trooppisessa ilmastossa. XEmotion: 1) kuin ilmasto olisi varsin vieraanvarainen heidän tarpeisiinsa.

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.570**

Tapahtuma:HenkilöX löysi vihdoin HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) taistella maansa puolesta. XEmotion: 1) isänmaallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.571**

Tapahtuma:Se kestää useita päiviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.572**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n \_\_\_:tä hallussaan vuosia. Tarkoitus: 1) tehdä uraa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

syyllinen

**Esimerkki 9.573**

Tapahtuma:PersonX soittaa vanhaa Harrya. Tarkoitus: 1) ei halua pitää lupaustaan. XEmotion: 1) häpeällinen

**Tulos**

surullinen.

**Esimerkki 9.574**

Tapahtuma:HenkilöX koskettaa HenkilöY:n vaatteen helmaa. Tarkoitus: 1) tulla erotetuksi. XEmotion: 1) kurja

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.575**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n hengissä. Tarkoitus: 1) kuunnella luentoa 2) oppia ohje 3) hankkia tietoa. XEmotion: 1) tietävä 2) hyvin informoitu 3) koulutettu

**Tulos**

kiitollisia siitä, että heidän henkensä pelastui.

**Esimerkki 9.576**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n hammaslääkäriin. Tarkoitus: 1) haluaa, että kaikki ideat palkitaan. XEmotion: 1) reilu

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.577**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY tarkoittaa. Tarkoitus: 1) suojella 2) pelastaa. XEmotion: 1) ylpeä 2) suojeleva 3) saavutettu.

**Tulos**

myös selkeys

**Esimerkki 9.578**

Tapahtuma: HenkilöX heittää HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) sytyttää jotain tuleen 2) savustaa. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.579**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n isälle ja pyytää apua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut 2) ahdistunut 3) huolissaan.

**Tulos**

nöyrä

**Esimerkki 9.580**

Tapahtuma:PersonX laittaa PersonY:n lentoon. Tarkoitus: 1) pitää lemmikki terveenä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ok

**Esimerkki 9.581**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ miehelle. Tarkoitus:. XLiike: 1) onneton ja nostalginen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.582**

Tapahtuma:PersonX on vallassa. Tarkoitus: 1) heidän yrityksensä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.583**

Tapahtuma:HenkilöX lentää HenkilöY:n leijaa. Tarkoitus: 1) olla vahva 2) oppia menneisyydestään. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.584**

Tapahtuma:HenkilöX raivostuu. Tarkoitus: 1) tuoda oikeutta. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.585**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu ranskaa. Tarkoitus: 1) yllättynyt 2) kiitollinen 3) iloinen. XEmotion: 1) kaksi

**Tulos**

humoristinen

**Esimerkki 9.586**

Tapahtuma:HenkilöX menee naimisiin vuonna 1981. Tarkoitus: 1) saattaa suunnitelmansa päätökseen. XEmotion: 1) ahkera

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.587**

Tapahtuma:HenkilöX viettää aikaa HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) kiitollinen toiveikas

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.588**

Tapahtuma:PersonX soittaa verhoa. Tarkoitus: 1) palkata joku. XEmotion: 1) ottaa vastaan

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.589**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY tunnin ajan. Tarkoitus: 1) pysyä lähellä 2) osoittaa rakkautta. XEmotion: 1) iloinen nähdessään

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.590**

Tapahtuma:HenkilöX välttelee jokaista \_\_\_. Tarkoitus: 1) ansaita elantonsa. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

sivuutettu

**Esimerkki 9.591**

Tapahtuma:PersonX:stä tuli pian \_\_\_. Tarkoitus: 1) nähdä, työskenteleekö hän... XEmotion: 1) ilmoitti

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.592**

Tapahtuma:PersonX maksaa PersonY:n lapsille. Tarkoitus: 1) velvoitteen täyttäminen. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.593**

Tapahtuma:Se päättää kokeilla sitä. Tarkoitus: 1) auttaa 2) olla ystävällinen. XEmotion: 1) avulias 2) saavutettu

**Tulos**

kunnianhimoinen

**Esimerkki 9.594**

Tapahtuma:PersonX menettää PersonY:n tavalla. Tarkoitus: 1) päättää. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.595**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n ystäville. Tarkoitus: 1) parantua. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

ilo saada x ystävänä

**Esimerkki 9.596**

Tapahtuma:PersonX kysyi aina. Tarkoitus: 1) saada heidät tuntemaan olonsa hyväksi. XEmotion: 1) iloa

**Tulos**

ärsyyntynyt.

**Esimerkki 9.597**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY-tilin. Tarkoitus: 1) ymmärtää 2) saada rehellinen kuva toisesta. XEmotion: 1) helpottunut ja luottavainen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.598**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n vaellukselle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytymätön 2) ärsyyntynyt

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.599**

Tapahtuma:HenkilöX makaa \_\_\_ vierekkäin. Tarkoitus: 1) olla valmis. XEmotion: 1) helpotus 2) ylpeys

**Tulos**

lämmin

**Esimerkki 9.600**

Tapahtuma:PersonX tukee PersonY:n tapausta. Tarkoitus: 1) suunnitella etukäteen. XEmotion: 1) varovainen

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.601**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle tukea. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) rikkaampi

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.602**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää puhelinta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu 2) tuska

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.603**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo henkilöY:n silmiä. Tarkoitus: 1) kertoa heille jotain 2) kysyä heiltä jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

re leaved

**Esimerkki 9.604**

Tapahtuma:HenkilöX jätti HenkilöY:n taakseen. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.605**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee \_\_\_:tä kunnioittavasti. Tarkoitus: 1) levätä 2) saada unta. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.606**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ kiinni teosta. Tarkoitus: 1) järjestys työpaikalla. XEmotion: 1) kekseliäs 2) toiveikas

**Tulos**

syyllinen

**Esimerkki 9.607**

Tapahtuma:HenkilöX tekee vaikutuksen tyttöön. Tarkoitus: 1) käännyttää joku 2) olla avulias. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

hänen egoaan kohottaa hänen saamansa kehu.

**Esimerkki 9.608**

Tapahtuma:HenkilöX hankkii HenkilölleY työpaikan. Tarkoitus: 1) päästä ulos. XEmotion: 1) väsynyt 2) uupunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.609**

Tapahtuma:PersonX esiintyy lavalla. Tarkoitus: 1) riviin asettuminen 2) sopeutuminen. XEmotion: 1) kuin he kuuluisivat

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.610**

Tapahtuma:Rankkasade. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen 2) peloissaan

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.611**

Tapahtuma:HenkilöX varaa henkilöY:n matkan. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa mukavaksi ja se oli muutenkin liian tiukka... XEmotion: 1) rentoutunut 2) helpottunut oltuaan mukava.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.612**

Tapahtuma:HenkilöX siivoaa HenkilöY:n taloa. Tarkoitus: 1) olla osa jotakin. XEmotion: 1) yhteenkuuluvuus

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.613**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) miellyttää muita. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.614**

Tapahtuma:PersonX käynnistyy heti. Tarkoitus: 1) olla vanhurskas. XEmotion: 1) uskollinen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.615**

Tapahtuma:PersonX näyttää välittävän. Tarkoitus: 1) kastella henkilö vedellä. XEmotion: 1) ilkikurinen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.616**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:n pitää sen. Tarkoitus: 1) olla avulias 2) antaa minulle jotain. XEmotion: 1) tukeva

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.617**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ yhtenä päivänä. Tarkoitus: 1) saada uusia kokemuksia. XEmotion: 1) odotettu 2) yllättynyt

**Tulos**

ilo olla mukana

**Esimerkki 9.618**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöX:n nimestä. Tarkoitus: 1) saada kosteutta... XEmotion: 1) innostunut. 2) tyytyväinen.

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.619**

Tapahtuma:HenkilöX saa uusia ystäviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakkaus kaikkia kohtaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.620**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa laulua. Tarkoitus: 1) ylimääräistä rahaa 2) rahaa. XEmotion: 1) itsenäinen 2) itsenäinen

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.621**

Tapahtuma:HenkilöX saa jonkun toisen. Tarkoitus: 1) säästää energiaa 2) auttaa ympäristöä. XEmotion: 1) iloinen siitä, että tekee oman osuutensa

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.622**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöY:n korkeuden. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa lapsensa kanssa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.623**

Tapahtuma:HenkilöX pitää vapaata. Tarkoitus: 1) olla tarkka. XEmotion: 1) määrätietoinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.624**

Tapahtuma:HenkilöX asuu HenkilöY:n äidin luona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.625**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo äidilleni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) kiitollinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.626**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ HenkilöY:n kasvoilla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toiveikas 2) velvollinen 3) velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.627**

Tapahtuma:PersonX tukee PersonY:n painoa. Tarkoitus: 1) päästä aikaisin töihin. XEmotion: 1) innostunut siitä, että hän pääsi niin nopeasti ulos ovesta.

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.628**

Tapahtuma:Se toteutuu. Tarkoitus: 1) tietää vastaus. XEmotion: 1) toteutunut 2) mukana

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.629**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa henkilöY:n illallisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ravittu

**Esimerkki 9.630**

Tapahtuma:PersonX sanoo ehkä. Tarkoitus: 1) olla selvä 2) tietää keskiarvo. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.631**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n sydäntä. Tarkoitus: 1) kiitollinen. XEmotion: 1) kiva

**Tulos**

käytetty

**Esimerkki 9.632**

Tapahtuma:HenkilöX makaa \_\_\_ vierekkäin. Tarkoitus: 1) saada työ tehtyä. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.633**

Tapahtuma:PersonX vie lapset. Tarkoitus: 1) päästä työpaikalleen 2) työpaikan turvaaminen. XEmotion: 1) valmis aloittamaan työnsä 2) helpottunut

**Tulos**

innoissaan onnellinen

**Esimerkki 9.634**

Tapahtuma:HenkilöX tekee tarjouksen. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) hälytys

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.635**

Tapahtuma:PersonX kiittää \_\_\_ rahoitusta. Tarkoitus: 1) ongelma. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

iloinen että olen jakanut

**Esimerkki 9.636**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) lukita ovi. XLiike: 1) turvallinen

**Tulos**

kuin he olisivat huolehtineet siitä, että hänelle ilmoitetaan

**Esimerkki 9.637**

Tapahtuma:HenkilöX taistelee \_\_\_ olkapäästä olkapäähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

truimphant.

**Esimerkki 9.638**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n sukulaisten luona. Tarkoitus: 1) puhdistaa autonsa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.639**

Tapahtuma:HenkilöX pysähtyy auttamaan. Tarkoitus: 1) ansaita henkilölle lisää rahaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täytetty

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.640**

Tapahtuma:HenkilöX vaikuttaa HenkilöY:n sisäänkäyntiin. Tarkoitus: 1) pitää henkilö panttivankina. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.641**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_ eilen. Tarkoitus: 1) olla avulias 2) olla ystävällinen 3) olla antelias. XLiike: 1) nöyrä 2) iloinen 3) auttavainen

**Tulos**

Selvä

**Esimerkki 9.642**

Tapahtuma:HenkilöX vilkuttaa hyvästiksi. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) olla sosiaalinen. XEmotion: 1) iloinen 2) arvostettu

**Tulos**

tervehtivät

**Esimerkki 9.643**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee itsensä huijatuksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

fiksu

**Esimerkki 9.644**

Tapahtuma:PersonX parantaa \_\_\_ potilaiden tilannetta. Tarkoitus: 1) aloittaa mitä tahansa he tekevätkin 2) nähdä, mitä tapahtuu. XEmotion: 1) odotus

**Tulos**

kiitollinen ja arvostava.

**Esimerkki 9.645**

Tapahtuma:PersonX täyttää PersonY:n putken. Tarkoitus: 1) olla tuottava. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.646**

Tapahtuma:HenkilöX pysäyttää toisen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

rauhallinen

**Esimerkki 9.647**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa jokaisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) nauttia hetkestä 2) hetki kestää. XEmotion: 1) rentoutunut 2) tyytyväinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.648**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa mennä lääkäriin. Tarkoitus: 1) olla perusteellinen. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.649**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n eläintarhaan. Tarkoitus: 1) saada asioita nyt. XEmotion: 1) rikki

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.650**

Tapahtuma:HenkilöX makaa HenkilöY:n takana. Tarkoitus: 1) olla huolellinen 2) kiirehtiä. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

kuin kumppani

**Esimerkki 9.651**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa hälytykseni. Tarkoitus: 1) rentoutua heidän luonaan. XEmotion: 1) stressitön 2) rauhallinen

**Tulos**

unelias.

**Esimerkki 9.652**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle avaimen. Tarkoitus: 1) olla terve 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) terve 2) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.653**

Tapahtuma:PersonX maksaa PersonX:n vuokran. Tarkoitus: 1) loukata henkilöX:n hyvinvointia. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.654**

Tapahtuma:PersonX menettää PersonY:n malttia. Tarkoitus: 1) jakaa. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.655**

Tapahtuma:PersonX nostaa PersonY:n lanteita. Tarkoitus: 1) saada turvallisuutta. XEmotion: 1) turvallinen 2) tuottava

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.656**

Tapahtuma:HenkilöX saapuu seuraavana päivänä. Tarkoitus: 1) valkoista melua, jotta he voivat nukkua. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.657**

Tapahtuma:PersonX vetää hampaita. Tarkoitus: 1) oppia lisää. XEmotion: 1) koulutettu

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.658**

Tapahtuma: Se toimii yhtä nopeasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.659**

Tapahtuma:PersonX alkaa viime viikolla. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) täynnä 2) onnellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.660**

Tapahtuma:HenkilöX tyydyttää HenkilöY:n tarpeen. Tarkoitus: 1) noudattaa ohjeita silmäleikkauksen jälkeen. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen ja iloinen siitä, että huolehtii henkilöstä

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.661**

Tapahtuma:PersonX rauhoittaa \_\_\_:tä. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) hyvä iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.662**

Tapahtuma:PersonX rakastui nopeasti. Tarkoitus: 1) parantua 2) käydä jonkun luona. XEmotion: 1) toiveikas 2) huolehtiva 3) ystävällinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.663**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle vaimonsa. Tarkoitus: 1) taputtaa Peersonin olkapäätä. XEmotion: 1) onneton

**Tulos**

epäilyttävä.

**Esimerkki 9.664**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ tapaamiseen. Tarkoitus: 1) muuttaa argumentti.. XEmotion: 1) ikään kuin he olisivat johdossa.

**Tulos**

upea

**Esimerkki 9.665**

Tapahtuma:Se kestää kauan. Tarkoitus: 1) syödä jotain maukasta. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.666**

Tapahtuma:HenkilöX pitää henkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) lähteä Alpeille. XEmotion: 1) erittäin huvittunut ja innostunut

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.667**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöX:n ystävän. Tarkoitus:. XEmotion: XX: 1) asiantunteva

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.668**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo henkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

välittänyt

**Esimerkki 9.669**

Tapahtuma: HenkilöX käskee HenkilöY:tä lähettämään. Tarkoitus: 1) ohjata 2) saada apua. XEmotion: 1) toteuttaa 2) oikealle

**Tulos**

laiska

**Esimerkki 9.670**

Tapahtuma:PersonX tietää kaiken. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) pahoittelen sitä

**Tulos**

kuin hän olisi kaikkitietävä

**Esimerkki 9.671**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on peliongelma. Tarkoitus: 1) nauttia karusta urheilusta. XEmotion: 1) kuin hän saisi kaivattua liikuntaa

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.672**

Tapahtuma:HenkilöX astuu HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) osallistua konferenssiin. XEmotion: 1) iloinen ja velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

kuin heillä olisi hyvää seuraa

**Esimerkki 9.673**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu henkilöY:tä käsivarresta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.674**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöY:n lapsia. Tarkoitus: 1) tehokas. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.675**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonX:n voimaa. Tarkoitus: 1) täyttääkseen tarpeensa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.676**

Tapahtuma:PersonX luo PersonY-järjestelmän. Tarkoitus: 1) saada jotain syötävää. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.677**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY rohkeutta. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.678**

Tapahtuma:HenkilöX tuhlaa HenkilöX:n \_\_\_ elämiseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut.

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.679**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöY:n talon. Tarkoitus: 1) kommunikoida. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.680**

Tapahtuma:PersonX seuraa PersonY:n esimerkkiä. Tarkoitus: 1) valmistautua. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

merkittävä

**Esimerkki 9.681**

Tapahtuma:PersonX sopii PersonX:n tarpeisiin. Tarkoitus: 1) tiedottaa heille. XEmotion: 1) kuin heidän pitäisi tietää

**Tulos**

innoissaan siitä, että he löysivät ensimmäisen henkilön

**Esimerkki 9.682**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa vaimon. Tarkoitus: 1) yhdistää asioita. XEmotion: 1) kokonainen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.683**

Tapahtuma:PersonX antaa kissanpennun. Tarkoitus: 1) muistaa matkustaminen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.684**

Tapahtuma:PersonX ilmoittaa PersonX:n aikomuksen. Aikomus: 1) tulla lähemmäksi 2) olla rakastava. XEmotion: 1) onnellinen 2) rakastava

**Tulos**

valistunut

**Esimerkki 9.685**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle ylpeydenaiheita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.686**

Tapahtuma:PersonX kutsuu ystäviä kylään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) riemuissaan ja innoissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.687**

Tapahtuma:HenkilöX sopii HenkilöY:n tarpeisiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen ja onneton olo.

**Tulos**

rakastuneena

**Esimerkki 9.688**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa tänä iltana HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) vaikuttaa tärkeältä. XEmotion: 1) tärkeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.689**

Tapahtuma:HenkilöX itkee itsensä uneen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen ja innostunut

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.690**

Tapahtuma:HenkilöX:llä ei ole enää rahaa jäljellä. Tarkoitus: 1) juhlistaa henkilöX:n nimeä 2) osoittaa uskoa henkilöX:ään. XEmotion: 1) onnellinen siitä, että on nostanut ystävänsä 2) lähempänä persony:tä.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.691**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa naisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) palkita joku 2) täyttää paikka. XEmotion: 1) iloinen 2) ylpeä 3) helpottunut

**Tulos**

ikuisesti rakastettu

**Esimerkki 9.692**

Tapahtuma:PersonX huolehtii PersonY:stä. Tarkoitus: 1) avoin. XEmotion: 1) open

**Tulos**

erittäin kiitollinen ja iloinen siitä, että x välittää

**Esimerkki 9.693**

Tapahtuma:HenkilöX pääsee HenkilöY:n housuihin. Tarkoitus: 1) päättää asioista. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.694**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa \_\_\_:n tuholta. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa turvalliseksi. XEmotion: 1) turvassa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.695**

Tapahtuma:PersonX potkaisee piikkejä vastaan. Tarkoitus: 1) saada jälkiruoka. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

tuskissaan

**Esimerkki 9.696**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee rannalla. Tarkoitus: 1) olla lämpimänä 2) valmistaa jotain. XEmotion: 1) hyödyllinen 2) taitava

**Tulos**

rauhallinen

**Esimerkki 9.697**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa tänään HenkilöY:n. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.698**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa \_\_\_:tä HenkilöY:n vuoksi. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa 2) olla vastuullinen. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen 2) vastuullinen

**Tulos**

erittäin kiitollinen

**Esimerkki 9.699**

Tapahtuma:HenkilöX tulee selväksi HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) juhlia toista elinvuotta. XEmotion: 1) kiitollinen siitä, että on elossa 2) onnellinen.

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.700**

Tapahtuma:PersonX lyö vetoa PersonX:n pohjasta. Tarkoitus: 1) tuntea. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

haastoi

**Esimerkki 9.701**

Tapahtuma:HenkilöX löytää henkilöY:lle paikan. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) pelata peliä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen itseensä 3) pitää hauskaa.

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.702**

Tapahtuma:PersonX laittaa julisteita. Tarkoitus: 1) yllättää persony. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.703**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) ruokkia eläin 2) olla hyvä omistaja 3) leikkiä eläimen kanssa. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.704**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöY-tason. Tarkoitus: 1) saada parempi keho. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.705**

Tapahtuma:PersonX tekisi sen. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) onnellinen innoissaan

**Tulos**

ylpeä henkilö x

**Esimerkki 9.706**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa lahjaa. Tarkoitus: 1) päästä nopeasti pisteestä a pisteeseen b 2) päästä ulkomaille. XEmotion: 1) jet-lag 2) tyytyväinen 3) innostunut

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.707**

Tapahtuma:HenkilöX hinaa henkilöY:n autoa. Tarkoitus: 1) löytää jotain verkosta. XEmotion: 1) innokas

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.708**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa \_\_\_:lle kalastusta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.709**

Tapahtuma:PersonX asettaa PersonY tilauksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan työstään

**Tulos**

hieman valvottua

**Esimerkki 9.710**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo \_\_\_ HenkilöY:n hartioiden ympärille. Tarkoitus: 1) olla tukena. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

lämmin

**Esimerkki 9.711**

Tapahtuma: HenkilöX suostuttelee HenkilöY:n \_\_\_ palaamaan. Tarkoitus: 1) heidän pihansa leikataan. XEmotion: 1) takaisin jätetty

**Tulos**

lämmin

**Esimerkki 9.712**

Tapahtuma:PersonX pakkaa laukkuni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.713**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa klarinettia. Tarkoitus: 1) liikkua tehokkaammin 2) korvata vanha ajoneuvo. XEmotion: 1) nopea 2) tehokas 3) kykenevä

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.714**

Tapahtuma:PersonX tienaa kohtuullisesti. Tarkoitus: 1) pitää \_\_ lähellä. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.715**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa luokkaa. Tarkoitus: 1) lopettaa se. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kuin he olisivat oppineet jotain

**Esimerkki 9.716**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu \_\_\_ sotaan. Tarkoitus: 1) olla ennakoiva 2) tehdä suunnitelmia. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.717**

Tapahtuma:HenkilöX puree HenkilöY:n alahuuleen. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. 2) saada liikuntaa.. XEmotion: 1) rento. 2) väsynyt.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.718**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n ystävät. Tarkoitus: 1) tienata rahaa 2) olla oma pomonsa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tärkeä

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.719**

Tapahtuma: HenkilöX on astronautti, kun HenkilöY kasvoi aikuiseksi. Tarkoitus: 1) oppia 2) harjoitella. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

innoittamana personx

**Esimerkki 9.720**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n ystävälle \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla perusteellinen. XEmotion: 1) ammattimainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.721**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellisempi 2) ei yksinäinen 3) tyytyväinen.

**Tulos**

iloinen ja innostunut

**Esimerkki 9.722**

Event:PersonX kuulostaa hauskalta. Tarkoitus: 1) onnistunut 2) toteutunut. XEmotion: 1) onnellinen 2) saavutettu

**Tulos**

ilo tuntea niin hauska kaveri

**Esimerkki 9.723**

Tapahtuma:HenkilöX vilkaisee HenkilöY:n taakse. Tarkoitus:. XEmotion: 1) haluaa

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.724**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n \_\_\_ valehtelemaan. Tarkoitus: 1) haluaa näyttää hyvältä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.725**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa seurustella HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) tehdä mitä hän haluaa 2) kontrolloida 3) saada huomiota. XEmotion: 1) voimakas 2) syyllisyys 3) häpeä.

**Tulos**

innoissaan treffeille menosta

**Esimerkki 9.726**

Tapahtuma:HenkilöX päättää lähteä kotiin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) vapaa 2) onnellinen

**Tulos**

hieman surullista nähdä hänen lähtevän kotiin aikaisin

**Esimerkki 9.727**

Tapahtuma:HenkilöX on \_\_\_ auttamassa. Tarkoitus: 1) olla säästäväinen 2) olla vastuullinen. XEmotion: 1) viisas

**Tulos**

yhdistetty personxiin

**Esimerkki 9.728**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa tai harjoittaa \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla anteeksiannettava 2) tulla ymmärretyksi. XEmotion: 1) hermostunut 2) ärsyyntynyt

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.729**

Tapahtuma:PersonX ilmoittaa selvästi \_\_\_. Tarkoitus: 1) tyydyttää nälkä. XEmotion: 1) täytetty 2) tyydytetty

**Tulos**

he ovat ymmärtäneet kaiken selvästi.

**Esimerkki 9.730**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:tä otsalle. Tarkoitus: 1) pystyä ratsastamaan yksin. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.731**

Tapahtuma:HenkilöX kuulostaa hyvältä HenkilöY:n mielestä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) täysi

**Tulos**

iloinen siitä, että x huolehtii joukkueestaan

**Esimerkki 9.732**

Tapahtuma:HenkilöX vaatii HenkilöY:n huomiota. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.733**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöY:n tyttöystävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

iloisia siitä, että joku teki niille jotain hauskaa.

**Esimerkki 9.734**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n asiaan. Tarkoitus: 1) opettaa henkilölle jotakin. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.735**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n lääkäriin. Tarkoitus: 1) näyttää taitonsa 2) viihdyttää. XEmotion: 1) ylpeä 2) hermostunut 3) innostunut

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.736**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu rintareppuun. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

pelokas

**Esimerkki 9.737**

Tapahtuma:PersonX kääriytyy. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt 2) tuhoutunut

**Tulos**

hämmentynyt personxsin merkityksestä

**Esimerkki 9.738**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa HenkilöY \_\_\_ asioissa. Tarkoitus: 1) viihdettä. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

velvollinen

**Esimerkki 9.739**

Tapahtuma:HenkilöX vaikuttaa \_\_\_:een. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytymätön

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.740**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee yli. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) pitää muroista 2) nälkäinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.741**

Tapahtuma:PersonX antaa lapset. Tarkoitus: 1) selvittää rikos. XEmotion: 1) päättämisen tunne

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.742**

Tapahtuma:HenkilöX ei olekaan niin paha kuin henkilöY luuli. Tarkoitus: 1) olla rauhallisempi. XEmotion: 1) rauhallisempi

**Tulos**

lähempänä

**Esimerkki 9.743**

Tapahtuma: PersonX ui joukkueena. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnekas 2) kiitollinen

**Tulos**

myös innostunut

**Esimerkki 9.744**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa äidilleni. Tarkoitus: 1) valistaa 2) opettaa. XEmotion: 1) avulias 2) saavutettu 3) toiveikas.

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.745**

Tapahtuma:HenkilöX pureskelee rasvaa. Tarkoitus: 1) odottaa. XEmotion: 1) tylsistynyt 2) passiivinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.746**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöX:n veljeä. Tarkoitus: 1) saada jotakin, mutta sillä on kiire. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

kuin sen hyvä, että joku lainasi kättä

**Esimerkki 9.747**

Tapahtuma:PersonX tallentaa PersonY:n myöhempää käyttöä varten. Tarkoitus: 1) tulla terveeksi nopeammin. XEmotion: 1) terveenä 2) paremmin 3) vähemmän sairaana

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.748**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) esitellä taitojaan. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen ja vähemmän yksinäinen.

**Esimerkki 9.749**

Tapahtuma:HenkilöX siivoaa keittiön. Tarkoitus:. XEmotion: 1) älykäs

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.750**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan välittänyt. Tarkoitus: 1) rakastella henkilön kanssa. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.751**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa edelleen HenkilöäY. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi. XEmotion: 1) validoitu

**Tulos**

kuin saalis

**Esimerkki 9.752**

Tapahtuma:PersonX muuttaa PersonX:n sukunimen. Tarkoitus: 1) pitää yhteyttä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.753**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa \_\_\_ hädässä. Tarkoitus: 1) tarvitsee auton päiväksi. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.754**

Tapahtuma:PersonX tarjoutuu auttamaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

he kokevat saavansa apua

**Esimerkki 9.755**

Tapahtuma:HenkilöX seisoo lähellä HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

tietoinen xs:n läsnäolosta

**Esimerkki 9.756**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n sormet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.757**

Tapahtuma:PersonX estää PersonY:n yrityksen. Tarkoitus: 1) olla yksin 2) viettää rauhallista aikaa 3) viettää aikaa ajatellen yksin. XEmotion: 1) rentoutunut 2) rauhoittunut

**Tulos**

Onneksi personx pystyy hoitamaan tehtävänsä.

**Esimerkki 9.758**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY suojan. Tarkoitus: 1) osoittaa tukensa. XEmotion: 1) sisältö 2) määrätietoinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.759**

Tapahtuma:HenkilöX heittää kiviä henkilöY:tä kohti. Tarkoitus: 1) aloittaa intiimi kohtaaminen... XEmotion: 1) rakkaus 2) nautinto 3) onnellisuus.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.760**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa \_\_\_ huulille. Tarkoitus: 1) pysyä suojattuna. XEmotion: 1) onnellinen 2) turvallinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.761**

Tapahtuma:HenkilöX suojelee HenkilöäY vahingolta. Tarkoitus: 1) löytää se. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.762**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ töihin. Tarkoitus: 1) saada täydellinen asiakirja. XEmotion: 1) siisti

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.763**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:n päätöksen. Tarkoitus: 1) viettää elämänsä merkittävän toisen kanssa. XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen

**Tulos**

harmillinen

**Esimerkki 9.764**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää henkilöY:lle, miten pelataan. Tarkoitus: 1) paljastaa tietoa itsestään... XEmotion: 1) utelias.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.765**

Tapahtuma:HenkilöX näkee taas HenkilöX:n ystävät. Tarkoitus: 1) saada ruokaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.766**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöY:n muotokuvan. Tarkoitus: 1) ilmoittautua. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.767**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_:tä HenkilöY:n liiketoiminnan perustana. Tarkoitus: 1) halusi kokeilla toisten kättä tarkistaakseen, toimiiko jokin. XEmotion: 1) odotti

**Tulos**

huijattu

**Esimerkki 9.768**

Tapahtuma:Pimeä tulee. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.769**

Tapahtuma:HenkilöX aloittaa kilpailun. Tarkoitus: 1) olla hyvä siinä, mitä hän harjoittelee... XEmotion: 1) motivoitunut ja tyytyväinen itseensä.

**Tulos**

kilpailukykyinen

**Esimerkki 9.770**

Tapahtuma:HenkilöX menee huvipuistoon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) hämmentynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.771**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää rahaa \_\_\_. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) aktiivinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.772**

Tapahtuma:HenkilöX heittää lyönnin. Tarkoitus: 1) luoda romaani. XEmotion: 1) onnellinen onnistumisesta

**Tulos**

huolissaan.

**Esimerkki 9.773**

Tapahtuma:HenkilöX ärsyttää HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saada se, minkä he kokevat olevansa velkaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) oikeutettu

**Tulos**

vaivautunut

**Esimerkki 9.774**

Tapahtuma:HenkilöX ampuu suusta suuhun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) saavutettu

**Tulos**

ärsyyntynyt henkilöxs ei-toivotusta kerskailusta

**Esimerkki 9.775**

Tapahtuma:HenkilöX päästää irti \_\_\_. Tarkoitus: 1) muistaa hetki 2) jakaa kokemus muiden kanssa. XEmotion: 1) jännitys 2) ilo

**Tulos**

pelokas

**Esimerkki 9.776**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY-kuvauksen. Tarkoitus: 1) lähteä. XEmotion: 1) estynyt 2) turhautunut

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.777**

Tapahtuma:PersonX tulee voimaan PersonY:n kohdalla. Tarkoitus: 1) näyttää fiksulta. XEmotion: 1) hyvännäköinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.778**

Tapahtuma:HenkilöX suojelee \_\_\_:tä loukkaantumiselta. Tarkoitus: 1) rentoutua ja levätä. XEmotion: 1) rentoutua ja viihtyä

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.779**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n ystäviltä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tärkeä

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.780**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa HenkilöY:n sormilla HenkilöY:n hiusten läpi. Tarkoitus: 1) kävellä rauhassa. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.781**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY paikan. Tarkoitus: 1) onnellinen täytetty. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.782**

Tapahtuma:PersonX ilmaisee PersonX:n \_\_\_ ihmisille. Tarkoitus: 1) parantua. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.783**

Tapahtuma:HenkilöX:llä todetaan syöpä. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) olla ystävällinen. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.784**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) polttaa tupakkaa. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

vähemmän yksinäinen

**Esimerkki 9.785**

Tapahtuma:HenkilöX lukitsee HenkilöX:n avaimet HenkilöY:n autoon. Tarkoitus: 1) olla läpinäkyvä. XEmotion: 1) ymmärretty

**Tulos**

kiihtynyt

**Esimerkki 9.786**

Tapahtuma:HenkilöX tulee HenkilöY:n päähän. Tarkoitus: 1) olla dominoiva. XEmotion: 1) ylivoimainen

**Tulos**

onnellinen ja innostunut.

**Esimerkki 9.787**

Tapahtuma:HenkilöX hyväksyy yhden \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rikas

**Tulos**

iloinen nähdessään ystävällisen ihmisen

**Esimerkki 9.788**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöäY takaisin. Tarkoitus: 1) puhua ystävänsä kanssa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.789**

Tapahtuma:PersonX tyrmää \_\_\_. Tarkoitus: 1) jonkinlainen esine. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.790**

Tapahtuma:PersonX näkee PersonY:n isän. Tarkoitus: 1) saada aikaan jotakin, joka on vaikeampaa kuin hän luuli sen olevan. XEmotion: 1) paha 2) surullinen 3) pettynyt

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.791**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa vuokralle. Tarkoitus: 1) olla intiimi. XEmotion: 1) onnellinen, koska hän pitää henkilöstä

**Tulos**

hyvä ansaita

**Esimerkki 9.792**

Tapahtuma:HenkilöX suorittaa HenkilöY:n työn. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.793**

Tapahtuma:HenkilöX suojelee \_\_\_. Tarkoitus: 1) valmistautua matkaan. XEmotion: 1) pakataan

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.794**

Tapahtuma:HenkilöX kokkaa illallista HenkilöX:n tyttöystävälle. Tarkoitus: 1) elää reunalla. XEmotion: 1) älykäs

**Tulos**

kokeellinen uuden syömisestä.

**Esimerkki 9.795**

Tapahtuma:PersonX jatkaa voittamista. Tarkoitus: 1) joka hetki. XEmotion: 1) ennätyksellisesti

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.796**

Tapahtuma:PersonX tarttuu \_\_\_:n tarjoukseen. Tarkoitus: 1) varmistaa, että kakku on oikea. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.797**

Tapahtuma:HenkilöX vetää \_\_\_ vedestä. Tarkoitus: 1) mehu viiniksi. XLiike: 1) he tuntevat olonsa hyvin onnelliseksi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.798**

Tapahtuma:HenkilöX polttaa savukkeen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hienoa, että hänellä on niin paljon aikaa perheelleen.

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.799**

Tapahtuma:PersonX repeää kahtia. Tarkoitus: 1) taputtaa henkilölle x 2) imarrella henkilölle x 3) kiitoksena palveluksesta. XEmotion: 1) ylpeä 2) nöyrä 3) helpottunut

**Tulos**

shokki

**Esimerkki 9.800**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n korjattua. Tarkoitus: 1) olla kristitty. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.801**

Tapahtuma:PersonX johtaa PersonY:tä kauas. Tarkoitus: 1) käyttää taitojaan. XEmotion: 1) kuin peli mittaisi jotain hänestä

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.802**

Tapahtuma:PersonX puhuu PersonX:n äidin kanssa. Tarkoitus: 1) saada jotain, mitä he todella tarvitsevat. XEmotion: 1) kiire saada jotain

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.803**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo kätensä HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) huolehtia henkilöstä y. XEmotion: 1) hellä

**Tulos**

xs lämpöä ja hellyyttä

**Esimerkki 9.804**

Tapahtuma:HenkilöX vihaa HenkilöY:n työtä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmästynyt

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.805**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöY:n tilin. Tarkoitus: 1) hyödyntää tilannetta... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.806**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa \_\_\_ kirjeen. Tarkoitus: 1) saada jotain. XLiike: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.807**

Tapahtuma:HenkilöX juo alkoholia. Tarkoitus: 1) lopettaa uteliaisuuden tunteen. XEmotion: 1) vahvistettu tietää, millaista se on

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.808**

Tapahtuma:PersonX lahjoittaa rahat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) lapsellinen 2) nuorekas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.809**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:n käden alle. Tarkoitus: 1) paljastaa salaisuus 2) kertoa jollekin 3) syödä kakkua. XEmotion: 1) helpottunut 2) häpeissään 3) onnellinen.

**Tulos**

ylivoimainen

**Esimerkki 9.810**

Tapahtuma:PersonX todistaa PersonY kohta. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutus ystäviinsä. XEmotion: 1) cool

**Tulos**

tietoisempi

**Esimerkki 9.811**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) pitää se turvassa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostava.

**Esimerkki 9.812**

Tapahtuma:HenkilöX menettää henkilöY:n otteen. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

surullista, että he eivät voineet pitää kiinni hänen kädestään.

**Esimerkki 9.813**

Tapahtuma:HenkilöX lisää HenkilöX:n tietämystä. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) kuin hän pääsisi sinne, minne hänen on mentävä.

**Tulos**

otan mielelläni vastaan tietoja.

**Esimerkki 9.814**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöX:n \_\_\_ kouluihin. Tarkoitus: 1) kostaa 2) kostaa. XEmotion: 1) iloinen 2) hallitseva

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.815**

Tapahtuma:HenkilöX vetää henkilöY:n erilleen. Tarkoitus: 1) levätä 2) tuntea olonsa paremmaksi. XEmotion: 1) levännyt

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.816**

Event:PersonX ei jätä mitään mielikuvituksen varaan. Tarkoitus: 1) selvittää jotain. XEmotion: 1) tietäväinen

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.817**

Tapahtuma:Se on kaksi viikkoa. Tarkoitus: 1) tuntea se. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.818**

Tapahtuma:PersonX nostaa PersonY-ongelman. Tarkoitus: 1) kosteuttaa hänen kuivia käsiään.. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

avulias ja viisas

**Esimerkki 9.819**

Tapahtuma:PersonX huolehtii PersonY:n lapsista. Tarkoitus: 1) kokata jotain/jotakin syötävää. XEmotion: 1) huolestunut 2) innoissaan 3) nälkäinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.820**

Tapahtuma: HenkilöX suorittaa HenkilöY:n tehtävän. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) iloita valmistuneesta 3) tukea. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

laiska

**Esimerkki 9.821**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa työtä. Tarkoitus: 1) siivota talo kaikesta ei-toivotusta. 2) siivota itsensä jäljet... XEmotion: 1) iloinen siitä, että talo on siisti. 2) positiivinen siitä, että hänen tilansa on siisti.

**Tulos**

tämä henkilö tienaa rahaa elättääkseen itsensä

**Esimerkki 9.822**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee HenkilöY:n sanat. Tarkoitus: 1) auttaa persomiaa 2) olla mukava. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.823**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa henkilöY:n riskin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.824**

Tapahtuma:Sataa todella kovaa. Tarkoitus: 1) tehdä rahaa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

synkkä

**Esimerkki 9.825**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on suuri puutarha. Tarkoitus: 1) syödä jotain. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

sated

**Esimerkki 9.826**

Tapahtuma:PersonX osallistuu toimintaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ikään kuin tärkeä palanen asioiden järjestelmässä.

**Tulos**

hyödynnetään

**Esimerkki 9.827**

Tapahtuma:PersonX evens kirjoitti. Tarkoitus: 1) ystävystyä jonkun kanssa. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.828**

Tapahtuma:Se ei käynnistynyt. Tarkoitus: 1) puhdistaa. 2) syödä hygienisoidussa ympäristössä... XEmotion: 1) suoritettu. 2) puhdas.

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.829**

Tapahtuma:HenkilöX sopii HenkilöY:n tarkoituksiin. Tarkoitus: 1) oppia soittamaan. XEmotion: 1) määrätietoisesti parantamaan

**Tulos**

että personx on hyvä tähän työhön.

**Esimerkki 9.830**

Tapahtuma:PersonX puhuu PersonX:n pomolle. Tarkoitus: 1) kaunis kimppu. XEmotion: 1) ilo

**Tulos**

awared

**Esimerkki 9.831**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu juhlista. Tarkoitus: 1) vauva. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

he tuntevat, että heillä oli hauskaa henkilö x:n kanssa.

**Esimerkki 9.832**

Tapahtuma:HenkilöX iskee \_\_\_:n HenkilöY:n kasvoihin. Tarkoitus: 1) työpaikka 2) saada työpaikka 3) ansaita rahaa. XEmotion: 1) hermostunut 2) pelokas

**Tulos**

loukattu

**Esimerkki 9.833**

Tapahtuma:PersonX kertoi PersonY:lle. Tarkoitus: 1) tuntea hallitsevansa. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.834**

Tapahtuma:Se on kotimatkalla. Tarkoitus: 1) nähdä eri paikkoja. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.835**

Tapahtuma:HenkilöX kallistaa HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) pitää armeija hyvässä kunnossa. XEmotion: 1) johdossa 2) voimakas

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.836**

Tapahtuma:HenkilöX viettää aikaa HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.837**

Tapahtuma:PersonX antaa luokan \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla ystävä 2) luottaa johonkuhun. XEmotion: 1) ystävällinen 2) luottavainen 3) rakastettu

**Tulos**

iloinen ja tietoinen

**Esimerkki 9.838**

Tapahtuma:HenkilöX etenee henkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) saada tyttöystävä 2) tulla rakastetuksi 3) harrastaa seksiä säännöllisesti. XEmotion: 1) rakastettu 2) onnellinen 3) onnekas

**Tulos**

huolestunut hermostunut

**Esimerkki 9.839**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ vaimolleni. Tarkoitus: 1) päästä eroon hänestä. XEmotion: 1) pahoillani hänen puolestaan

**Tulos**

kuin se auttaa

**Esimerkki 9.840**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee HenkilöäY huonosti. Tarkoitus: 1) pitää juhlat.. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.841**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ esiin. Tarkoitus: 1) levätä 2) saada energiaa 3) olla hereillä myöhemmin. XLiike: 1) levännyt 2) vilkas 3) helpottunut.

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.842**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY:tä hyvin. Tarkoitus: 1) oppia kävelemään uudelleen.. XEmotion: 1) innoissaan.

**Tulos**

käytetty

**Esimerkki 9.843**

Tapahtuma:HenkilöX korvaa henkilöY:n renkaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) naturistinen 2) eläinystävällinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.844**

Tapahtuma:Se kertoo kenelle tahansa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.845**

Tapahtuma:HenkilöX vilkaisee HenkilöY:n olkapään yli. Tarkoitus: 1) katsoa elokuvia ja jännityselokuvia. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

sivuutettu

**Esimerkki 9.846**

Tapahtuma:HenkilöX menee naimisiin HenkilöX:n serkun kanssa. Tarkoitus: 1) ajattelee elämässä. XEmotion: 1) tuntuu hyvältä

**Tulos**

käytetty

**Esimerkki 9.847**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöX:n äidille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yksinäinen 2) surullinen 3) vihainen siitä, että X:llä ei ole ketään, johon luottaa.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.848**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa ruokaa HenkilöY:n ystäville. Tarkoitus: 1) parantua. XEmotion: 1) paremmin he ottivat lääkkeensä

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.849**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa videopelejä \_\_\_. Tarkoitus: 1) syödä. XLiike: 1) nälkä

**Tulos**

yksinäinen

**Esimerkki 9.850**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n vanhemmille. Tarkoitus: 1) olla hallitseva. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.851**

Tapahtuma:HenkilöX tekee joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) aloittaa uuden työn. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) ahdistunut

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.852**

Tapahtuma:PersonX asettaa PersonY:n töihin. Tarkoitus: 1) olla kitaristi. XEmotion: 1) parantaa

**Tulos**

alistettuna

**Esimerkki 9.853**

Event:PersonX näyttää todella hyvältä. Tarkoitus: 1) hallita. 2) vakuuttaa. 3) manipuloida. XEmotion: 1) voimakas. 2) tuottava. 3) kontrolloiva.

**Tulos**

ilo nähdä mukavan näköinen henkilö

**Esimerkki 9.854**

Tapahtuma:HenkilöX häiritsee henkilöY:tä paljon. Tarkoitus: 1) naulata jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.855**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo henkilöY:n suuntaan. Tarkoitus: 1) heidät pelastetaan hengellisesti. XEmotion: 1) tämä henkilö tarvitsee väliintuloa

**Tulos**

huomannut

**Esimerkki 9.856**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa henkilöY:n isää. Tarkoitus: 1) mennä johonkin paikkaan säännöllisesti. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.857**

Tapahtuma:HenkilöX taputtaa HenkilöY:tä selkään. Tarkoitus: 1) saada työ tehtyä. XEmotion: 1) iloinen 2) tuottava 3) ylpeä.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.858**

Tapahtuma:HenkilöX koristaa HenkilöY:n talon. Tarkoitus: 1) puhua henkilön kanssa puhelimessa... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.859**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ muilta. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.860**

Tapahtuma:HenkilöX kietoutuu HenkilöY:n vyötärön ympärille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.861**

Tapahtuma:HenkilöX käyttäytyy oudosti. Tarkoitus: 1) järjestää heille treffit. XEmotion: 1) kuin matchmaker

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.862**

Tapahtuma:HenkilöX on hermostunut ystävien hankkimisesta. Tarkoitus: 1) tietää enemmän 2) ratkaista arvoitus. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

hyvä saada uusi ystävä

**Esimerkki 9.863**

Tapahtuma:HenkilöY:n ensimmäinen koulupäivä. Tarkoitus: 1) tehdä työnsä 2) tiedottaa muille. XEmotion: 1) fiksu 2) hyödyllinen 3) hyödyllinen

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.864**

Tapahtuma:HenkilöX pysähtyy, mutta HenkilöY ei kuunnellut. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkauttaan. 2) olla hyvä ihminen. XEmotion: 1) rakastava.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.865**

Tapahtuma:Se kestää pitkään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

uupunut

**Esimerkki 9.866**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo elokuvan HenkilöX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) olla leipuri.. XEmotion: 1) kuin kokki

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.867**

Tapahtuma:HenkilöX on iloinen. Tarkoitus: 1) saada uusia ystäviä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.868**

Tapahtuma:HenkilöX kulkee munankuorilla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) naisellinen

**Tulos**

tyytyväinen henkilöön x, joka pelaa varman päälle

**Esimerkki 9.869**

Tapahtuma:HenkilöX säilyttää HenkilöY:n elämän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) parempi itsestään

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.870**

Tapahtuma:PersonX palauttaa \_\_\_ PersonY:n tilaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen ja kiitollinen

**Esimerkki 9.871**

Tapahtuma:PersonX saa sulkeet. Tarkoitus: 1) saada paljon vaihtelua syömiseen... XEmotion: 1) kokenut kulinaarisia nautintoja.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.872**

Tapahtuma:PersonX houkuttelee jokaista \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tykkäsi

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.873**

Tapahtuma:PersonX kääntyi nopeasti ympäri. Tarkoitus: 1) muuttaa ruokavaliotaan. 2) olla enää koskaan syömättä tuota asiaa. 3) olla terveempi.. XEmotion: 1) inhoaa. 2) järkyttynyt. 3) toiveikas.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.874**

Tapahtuma:PersonX kutsuu PersonY:n vanhempia. Tarkoitus: 1) nähdä, mitä henkilö luki. XEmotion: 1) kuin hän olisi ollut oikeassa lukemastaan aineistosta.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.875**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöX:n kättä. Tarkoitus: 1) tulla huomatuksi. XEmotion: 1) tärkeä

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.876**

Tapahtuma:HenkilöX päättää säästää HenkilöX:n rahat. Tarkoitus: 1) puhua heidän kanssaan. XEmotion: 1) ystävällinen 2) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.877**

Tapahtuma:HenkilöX nojaa HenkilöY:n otsaan. Tarkoitus: 1) jollekin edustaa 2) tilanteita edustaa. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.878**

Tapahtuma:PersonX saa PersonX:n äidin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) levännyt 2) rento 3) energinen

**Tulos**

kuin he auttaisivat poikaansa

**Esimerkki 9.879**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa henkilöY:lle jäätelöä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen ja rento.

**Esimerkki 9.880**

Tapahtuma:HenkilöX tyrmää \_\_\_:n. Tarkoitus:. XEmotion: 1) utelias, kuka siellä on?

**Tulos**

erittäin hajamielinen

**Esimerkki 9.881**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilölleY sopimuksen. Tarkoitus: 1) olla kuin y. XEmotion: 1) kuin parempi ihminen

**Tulos**

Hyvä, että he saivat sopimuksen

**Esimerkki 9.882**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n \_\_\_ hyvin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen, että heillä on nyt koti

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.883**

Tapahtuma:PersonX katsoo ennen kuin hyppää. Tarkoitus: 1) säästää rahaa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.884**

Tapahtuma:PersonX toteuttaa \_\_\_ käytännössä. Tarkoitus: 1) kiva. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

huolestuttava

**Esimerkki 9.885**

Tapahtuma:HenkilöX työntää henkilöY:n kieltä ulos. Tarkoitus: 1) suojella ympäristöä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.886**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää autoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.887**

Tapahtuma:PersonX rikkoo rivejä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epäkohtelias 2) ei rakastettu

**Tulos**

astui päälle.

**Esimerkki 9.888**

Tapahtuma:HenkilöX ei koskaan kertonut \_\_\_. Tarkoitus: 1) tarkastella jotakin tiettyä asiaa keskittyneesti. XEmotion: 1) arvovaltainen

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.889**

Tapahtuma:HenkilöX raukeaa \_\_\_ yhteydessä. Tarkoitus: 1) huomata... XEmotion: 1) innostunut.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.890**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa kauniin naisen. Tarkoitus: 1) heidän piti tehdä päätös 2) he tekivät tutkimusta. XEmotion: 1) päättäväinen 2) itsevarma 3) huolestunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.891**

Tapahtuma:PersonX kuuluu alueelle. Tarkoitus: 1) auttaa ystävää. XEmotion: 1) iloinen 2) kuin hyvä ystävä

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.892**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa pois HenkilöY:n hatun. Tarkoitus: 1) ratkaista jotain. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

arvostettu.

**Esimerkki 9.893**

Tapahtuma:HenkilöX kuvaa \_\_\_:tä termein. Tarkoitus: 1) mennä naimisiin 2) rakastaa henkilöä koko loppuelämänsä ajan 3) olla aina henkilön kanssa. XEmotion: 1) innostunut 2) autuas 3) sidottu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.894**

Tapahtuma:PersonX estää PersonY:n mahdollisuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) säikähtänyt.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.895**

Tapahtuma:HenkilöX herättää henkilöY:n huomion. Tarkoitus: 1) mennä nukkumaan. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

näkyvä

**Esimerkki 9.896**

Tapahtuma:HenkilöX vakuuttaa HenkilöY:n vanhemmat. Tarkoitus: 1) olla lähempänä työtä 2) päästä pois vanhempiensa kodista. XEmotion: 1) innoissaan 2) hermostunut 3) ahdistunut

**Tulos**

kuulustelu

**Esimerkki 9.897**

Tapahtuma:PersonX aloittaa PersonX:n uran. Tarkoitus: 1) tuoda jotain kotiin. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.898**

Tapahtuma:HenkilöX leipoo kakun HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla tukena. XEmotion: 1) tukeminen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.899**

Tapahtuma:HenkilöX antaa ilmoituksen. Tarkoitus: 1) vaikuttaa lapsiin. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

Ilmoitettu

**Esimerkki 9.900**

Tapahtuma:HenkilöX päättää tehdä asialle jotain. Tarkoitus: 1) järjestää juhlat 2) saada lisää ystäviä 3) auttaa jotakuta saamaan ystäviä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.901**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä jäämään. Tarkoitus: 1) saada jotain takaisin. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.902**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa kuvia henkilöstäY. Tarkoitus: 1) säilyttää 2) ylläpitää. XEmotion: 1) avulias 2) velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

henkilö tuntee itsensä tärkeäksi

**Esimerkki 9.903**

Tapahtuma:HenkilöX:n on palattava töihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) informoitu 2) turvallinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.904**

Tapahtuma:Se sanoo kyllä. Tarkoitus: 1) kuljettaa tavaroita elannon hankkimiseksi. XEmotion: 1) onnellisempi olla kiireinen työskentelemään uuden kuorma-autonsa kanssa.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.905**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä lähtemään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) s ared

**Tulos**

järkyttynyt siitä, että heitä pyydettiin lähtemään

**Esimerkki 9.906**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää päästä kotiin. Tarkoitus: 1) olla hyvä mahdollisuus. XEmotion: 1) erittäin super

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.907**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:n veljeä. Tarkoitus: 1) olla voittaja.. XEmotion: 1) kielteinen 2) katuvainen

**Tulos**

kiitollinen ja onnellinen

**Esimerkki 9.908**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa itse HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) pahoittelee päätöstään

**Tulos**

kylmän ilman tuoksu heidän ajeltuun päähänsä.

**Esimerkki 9.909**

Tapahtuma:HenkilöX rukoilee vanhempiani. Tarkoitus: 1) käyttää hänen rahansa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

sympaattinen

**Esimerkki 9.910**

Tapahtuma:HenkilöX käyttäytyy oudosti. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.911**

Tapahtuma:HenkilöX asuu kotona. Tarkoitus: 1) ei auringonpolttamia.. XEmotion: 1) suojattu.

**Tulos**

rasitettu

**Esimerkki 9.912**

Tapahtuma:HenkilöX löytää kuolinsyyn. Tarkoitus: 1) parantaa mittakaavan kasvua tämän idean avulla. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

päättymisen tunne

**Esimerkki 9.913**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle tunteneensa. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) tehdä henkilöY:n turvalliseksi. XEmotion: 1) helpottunut, että se on ohi 2) neutraali

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.914**

Tapahtuma:Se kulkee yhdessä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vahva

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.915**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle parhaansa. Tarkoitus: 1) muistaa heidän historiansa. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

hyvää itsestään

**Esimerkki 9.916**

Tapahtuma:PersonX tulee katsomaan. Tarkoitus: 1) saada taloudellista turvaa.. XEmotion: 1) vähemmän stressiä 2) onnellinen 3) ja innostunut.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.917**

Tapahtuma:PersonX kutsuu PersonY:n nimeä. Tarkoitus: 1) nauttia elokuvasta. XEmotion: 1) hieno

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.918**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) olla hyödyllinen 2) olla hyödyksi. XEmotion: 1) saavutettu 2) ylpeä

**Tulos**

opastettu

**Esimerkki 9.919**

Tapahtuma:HenkilöX saa kotiarestia. Tarkoitus: 1) auttaa häntä voimaan paremmin. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

vihaisia siitä, että heidän lapsensa käyttäytyi huonosti.

**Esimerkki 9.920**

Tapahtuma:HenkilöX menee baariin ystäviensä kanssa. Tarkoitus: 1) ottaa tilaisuus voittaa rahaa 2) todistaa tietonsa 3) todistaa oivalluksensa. XEmotion: 1) riskialtis 2) toiveikas 3) ahdistunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.921**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää henkilöY:n katseen pois. Tarkoitus: 1) olla muusikko 2) tehdä jotain käsillään 3) tehdä vaikutuksen tyttöihin. XEmotion: 1) innoissaan 2) kuin hän voisi saada minkä tahansa tytön 3) kuin hän voisi tehdä mitä tahansa.

**Tulos**

hankala.

**Esimerkki 9.922**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:n poistumisen. Tarkoitus: 1) ottaa vastuu... XEmotion: 1) velvoittaa.

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.923**

Tapahtuma:HenkilöX kovettaa HenkilöY:n sydämen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paniikissa 2) peloissaan

**Tulos**

vihainen henkilölle x

**Esimerkki 9.924**

Tapahtuma:PersonX lisää PersonY:n voimaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.925**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu omaa äänitorveaan. Tarkoitus: 1) herättää hänen huomionsa. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

nolottaa joutua kuuntelemaan sitä

**Esimerkki 9.926**

Tapahtuma:PersonX tekee temppuja. Tarkoitus: 1) olla itsevarma. XEmotion: 1) hallitseva

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.927**

Tapahtuma:PersonX näyttelee \_\_\_ politiikassa. Tarkoitus: 1) aloittaa tehtävä aikaisin. XEmotion: 1) ahkera 2) oppivainen 3) kyvykäs

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.928**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n keskisormea. Tarkoitus: 1) olla vapaa. XEmotion: 1) vapaus

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.929**

Tapahtuma:PersonX aloittaa PersonX:n marssin. Tarkoitus: 1) mennä kotiin 2) olla yksin. XEmotion: 1) turvassa 2) lohdutettu

**Tulos**

valistunut

**Esimerkki 9.930**

Tapahtuma:HenkilöX taittaa \_\_\_ HenkilöY:n rinnan poikki. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.931**

Tapahtuma:PersonX vaatii PersonY selitystä. Tarkoitus: 1) olla varovainen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

peloteltu

**Esimerkki 9.932**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy kassalta. Tarkoitus: 1) säästää eläkettä varten. XEmotion: 1) säästäväinen

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.933**

Tapahtuma:HenkilöX välittää henkilöY:n vaikutelman. Tarkoitus: 1) olla kärpästen seurassa 2) saada kokemus 3) tehdä jotain epätavallista. XEmotion: 1) satsified 2) grossed out of

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.934**

Tapahtuma:PersonX pyytää anteeksi PersonX:n pomolta. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnellinen

**Tulos**

re leaved paremmin

**Esimerkki 9.935**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä hiljentämään sen. Tarkoitus: 1) saattaa hanke päätökseen. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.936**

Tapahtuma:HenkilöX kumartui kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.937**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa \_\_\_ ilmassa. Tarkoitus: 1) Henkilö suutelee kissanpentua. XEmotion: 1) iloinen siitä, että kissanpennusta pidetään

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.938**

Tapahtuma:PersonX muuttaa \_\_\_ lisäämällä. Tarkoitus: 1) täyttää paikka. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.939**

Tapahtuma:Se lukitsee PersonX:n avaimet. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) ihana

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.940**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ sairaalaan. Tarkoitus: 1) olla valmis.. XEmotion: 1) helpottunut siitä, että se on ohi.

**Tulos**

että heidän tarpeistaan huolehditaan

**Esimerkki 9.941**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY luvan. Tarkoitus: 1) olla utelias 2) tietää salaisuuksia. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

tyytyväisiä ja arvostavia.

**Esimerkki 9.942**

Tapahtuma:HenkilöX huutaa apua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.943**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää vihollisen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) levoton 2) väsynyt

**Tulos**

vihainen ja onneton

**Esimerkki 9.944**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n toimistoon. Tarkoitus: 1) altistuminen 2) toimia. XEmotion: 1) hermostunut 2) iloinen 3) lahjakas.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.945**

Tapahtuma:PersonX sanoo tuovansa. Tarkoitus: 1) olla suora. XEmotion: 1) tyly

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.946**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle suukon. Tarkoitus: 1) täyttää jokin tarkoitus. XEmotion: 1) onnellinen 2) huolestunut 3) peloissaan.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.947**

Tapahtuma:Se elää yhdessä. Tarkoitus: 1) asua yksin 2) olla itsenäinen 3) parempi näkymä ikkunastaan. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) innostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.948**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle päänsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kömpelö 2) loukkaantunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.949**

Tapahtuma:HenkilöX esittää toiveen. Tarkoitus: 1) vastata mielessään oleviin kysymyksiin. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

greatfull

**Esimerkki 9.950**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n \_\_\_ vakavasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) surullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.951**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa henkilöY:n hengen. Tarkoitus: 1) tulla oikeutetuksi. XEmotion: 1) turvassa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.952**

Tapahtuma:HenkilöX ei halua palata takaisin. Tarkoitus: 1) tehdä henkilöstä parempi. XEmotion: 1) fiksu 2) vahva

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.953**

Tapahtuma:HenkilöX on ruokakaupassa HenkilöY:n äidin kanssa. Tarkoitus: 1) jäädä kotiin katsomaan televisiota. XEmotion: 1) virkistynyt 2) onnellinen

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.954**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:tä tekemästä rikosta. Tarkoitus: 1) kokeilla jotain uutta. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

lannistunut

**Esimerkki 9.955**

Tapahtuma:HenkilöX vastaanottaa HenkilöY:n kirjeen. Tarkoitus: 1) olla laiska. XEmotion: 1) laiska

**Tulos**

tyytyväisyyden tunne

**Esimerkki 9.956**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY-kehyksen. Tarkoitus: 1) nuhdella jotakuta 2) erottaa joku. XEmotion: 1) hermostunut 2) surullinen 3) järkyttynyt.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.957**

Tapahtuma: HenkilöX toteuttaa HenkilöY:n \_\_\_ käytännössä. Tarkoitus: 1) tuottaa tuotteen yrityksestä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

iloinen auttaessaan häntä

**Esimerkki 9.958**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo henkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla saapumatta paikalle 2) jäädä kotiin. XEmotion: 1) hermostunut 2) stressaantunut 3) välinpitämätön.

**Tulos**

tyytyväisyys ja ystävällisyys x:ää kohtaan

**Esimerkki 9.959**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa HenkilöY:n peliin. Tarkoitus: 1) kasvattaa lapsiaan 2) pitää sitä velvollisuutenaan. XEmotion: 1) tyytyväisyys 2) tyydytys

**Tulos**

ahdistunut

**Esimerkki 9.960**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle välähdyksen. Tarkoitus: 1) harjoitella seuraavaa jalkapallo-ottelua varten.. XEmotion: 1) väsynyt mutta samalla tyytyväinen.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.961**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_ mukaan. Tarkoitus: 1) ihmisiä, joiden kanssa hengailla. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.962**

Tapahtuma:Alkaa sataa. Tarkoitus: 1) sisällyttää. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

synkkä

**Esimerkki 9.963**

Tapahtuma:PersonX ei kuuntele. Tarkoitus: 1) pelata jalkapalloa.. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.964**

Tapahtuma:Se on paljon työtä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) säikähtänyt

**Tulos**

motivoitunut

**Esimerkki 9.965**

Tapahtuma:PersonX tekee \_\_\_ PersonX:n maahan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) täysi

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.966**

Tapahtuma:HenkilöX ilmestyi yhtäkkiä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) erittäin huolestunut 2) häpeä

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.967**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:n kohdistumisen muihin. Tarkoitus: 1) olla rehellinen. XEmotion: 1) vain

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.968**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n kättä ylös. Tarkoitus: 1) saada henkilö tuntemaan olonsa paremmaksi 2) pitää henkilöstä... XEmotion: 1) iloinen 2) ystävällinen 3) iloinen 4) ystävällinen

**Tulos**

tyytyväinen, kun on auttanut apua tarvitsevaa henkilöä

**Esimerkki 9.969**

Tapahtuma:HenkilöX menee kihloihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ilo

**Esimerkki 9.970**

Tapahtuma:HenkilöX nojaa kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) pystyä steppaamaan. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.971**

Tapahtuma:HenkilöX hyppää jonosta. Tarkoitus: 1) viihdyttää itseään. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

järkyttynyt siitä, että heidät jätettiin pois.

**Esimerkki 9.972**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ kouluun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.973**

Tapahtuma:PersonX palaa PersonX:n kotiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin surullinen 2) onneton

**Tulos**

rauhallinen

**Esimerkki 9.974**

Event:PersonX käsittelee myöhemmin luvussa. Tarkoitus: 1) laskea asioita alas. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiinnostunut.

**Esimerkki 9.975**

Tapahtuma:HenkilöX saarnaa \_\_\_ köyhille. Tarkoitus: 1) pystyä puhumaan kaikille ystävilleen... XEmotion: 1) onnellinen ja haluaa näyttää muille uuden puhelimen.

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.976**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa HenkilöY:n videopeliä. Tarkoitus: 1) pelastaa henkilöX vahingolta 2) tehdä oikein 3) tulla nähdyksi sankarina. XEmotion: 1) ylpeä itsestään 2) hermostunut adrenaliinista 3) ujostelee huomiota

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.977**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee \_\_\_:tä tasapuolisesti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuuro

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.978**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n olohuoneessa. Tarkoitus: 1) maksaa velkansa takaisin määräajassa... XEmotion: 1) onnellinen ja turvallinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.979**

Tapahtuma:PersonX kantaa PersonY:n sateenvarjoa. Tarkoitus: 1) haluaa tietää, mitä tapahtuu. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.980**

Tapahtuma:PersonX tekee tuhoa. Tarkoitus: 1) hän mittaa voimia suoraan. XEmotion: 1) tämä luonnollinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.981**

Tapahtuma: HenkilöX kulkee HenkilöY:n käsien läpi. Tarkoitus: 1) valita, mitä he tekevät. XEmotion: 1) vapaus

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.982**

Tapahtuma:PersonX kietoo PersonY:n sormet. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.983**

Tapahtuma:PersonX löytää avaimen. Tarkoitus: 1) antaa personyn olla oma itsensä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.984**

Tapahtuma:HenkilöX liukuu HenkilöY:n käsistä. Tarkoitus: 1) maksaa osuutensa. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

kuin olisi aika tehdä se, mitä he tekivät.

**Esimerkki 9.985**

Tapahtuma:Se kertoo kaikille PersonX:n ystäville. Tarkoitus: 1) korjata esine. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.986**

Tapahtuma:HenkilöX värjää henkilöY:n hiukset vaaleiksi. Tarkoitus: 1) olla mukava.. XEmotion: 1) väsynyt.

**Tulos**

kaunis

**Esimerkki 9.987**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n sielun. Tarkoitus: 1) arvostaa henkilön kovaa työtä. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hän pitää huolta tiimistään.

**Tulos**

ekstaattinen

**Esimerkki 9.988**

Tapahtuma:HenkilöX kuppaa HenkilöY:n poskea. Tarkoitus: 1) käyttää sitä juhlissa. XEmotion: 1) ahdistunut, jos hän saisi sen

**Tulos**

hälytys

**Esimerkki 9.989**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa henkilöY:lle kipua. Tarkoitus: 1) olla vahva. XEmotion: 1) voimakas 2) hallitseva

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.990**

Tapahtuma:HenkilöX vääntää \_\_\_ pahasti. Tarkoitus: 1) tietää, miltä hän näyttää 2) puhua hänen kanssaan. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.991**

Tapahtuma:PersonX on piirikunnan messuilla. Tarkoitus: 1) saada pari kenkiä 2) Personyn kengät. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.992**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ pian. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

löytyi

**Esimerkki 9.993**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle dollareita. Tarkoitus: 1) rajoittaa itseään 2) välipala. XEmotion: 1) täynnä 2) onnellinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.994**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa \_\_\_ yksin. Tarkoitus: 1) puhua. XEmotion: 1) kiinnostunut onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.995**

Tapahtuma:PersonX pakottaa PersonY:n. Tarkoitus: 1) syödä päivällistä. XEmotion: 1) mielellään syödä

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.996**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa HenkilölleY käden. Tarkoitus: 1) olla laiska. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.997**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonX:n äidin. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) parempi 3) energisoitunut.

**Tulos**

onnellinen kiitollinen

**Esimerkki 9.998**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_:n sovintoon. Tarkoitus: 1) kylvettää. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.999**

Tapahtuma:HenkilöX on iloinen nähdessään HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) hallita tunteitaan. XEmotion: 1) kuin hyvä ihminen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.1000**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:tä tanssimaan. Tarkoitus: 1) tarjota ruokaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) toteutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1001**

Tapahtuma:HenkilöX kokoaa yhteen HenkilöY:n ystävät. Tarkoitus: 1) olla pelätty. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.1002**

Tapahtuma:HenkilöX helpottaa HenkilöY:n hermoja. Tarkoitus: 1) voittaa peli PersonY:tä vastaan. XEmotion: 1) innokas 2) innostunut

**Tulos**

rauhallinen

**Esimerkki 9.1003**

Tapahtuma:HenkilöX hiipii HenkilöY:n taakse. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1004**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöX:n \_\_\_ vuosisadalla. Tarkoitus: 1) tulla ymmärretyksi. XEmotion: 1) ymmärretään

**Tulos**

ylpeä henkilö x

**Esimerkki 9.1005**

Tapahtuma:HenkilöX viettää viikonlopun. Tarkoitus: 1) suorittaa tehtävä. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

iloinen nähdessään x

**Esimerkki 9.1006**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa poliisille. Tarkoitus: 1) olla rauhoittava läsnäolo. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1007**

Tapahtuma:PersonX allekirjoittaa PersonY nimi. Tarkoitus: 1) jakaa ruokaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

selkään puukotettu

**Esimerkki 9.1008**

Tapahtuma:PersonX aloittaa lukion. Tarkoitus: 1) masturboida.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1009**

Tapahtuma:HenkilöX juhlii HenkilöY:n syntymäpäivää. Tarkoitus: 1) voittaa jalkapallo-ottelu.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1010**

Tapahtuma:PersonX muodostaa PersonY kokonaisuuden. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa kalastaa. XEmotion: 1) rento onnellinen

**Tulos**

täytetty

**Esimerkki 9.1011**

Tapahtuma:PersonX asettaa \_\_\_ lepäämään. Tarkoitus: 1) tehdä muuta toimintaa. XEmotion: 1) tylsistynyt

**Tulos**

myös mielellään jatkaa työtään

**Esimerkki 9.1012**

Tapahtuma:Se ei koskaan kuullut. Tarkoitus: 1) pelastaa hänen henkensä. XEmotion: 1) surullinen ja ahdistunut

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1013**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ joko. Tarkoitus: 1) ilmaista jotakin massana. XEmotion: 1) kuten se, mitä hänen on sanottava, tulee monien nähtäväksi.

**Tulos**

rakastava

**Esimerkki 9.1014**

Tapahtuma:HenkilöX pakenee HenkilöY:n suusta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin ne toimisivat edelleen tapahtuman jälkeen.

**Tulos**

tyhjä

**Esimerkki 9.1015**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n vaikeuksiin. Tarkoitus: 1) auttaa joukkuetovereita 2) tehdä maali. XEmotion: 1) kuin voittaja

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1016**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_:n HenkilöX:n kotiin. Tarkoitus: 1) maksaa laskunsa 2) saada sähköt takaisin. XEmotion: 1) stressaantunut 2) painostettu

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.1017**

Tapahtuma:HenkilöX pelottaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) olla tyylikäs... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

onnellinen siitä, ettei häntä ole purtu.

**Esimerkki 9.1018**

Tapahtuma:PersonX kirjoittaa PersonY vastaus. Tarkoitus: 1) saada hyvä arvosana. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1019**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ maailmaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) likainen

**Tulos**

onnellinen myös.

**Esimerkki 9.1020**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:stä paljon. Tarkoitus: 1) katsoa, miltä se näyttää. XEmotion: 1) kuten heidän heijastuksensa kertoo

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.1021**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ puistoon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan ja ahdistunut.

**Tulos**

ilo

**Esimerkki 9.1022**

Tapahtuma:HenkilöX katkaisee HenkilöY:n jalan. Tarkoitus: 1) tehdä Persony surulliseksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

Olen pahoillani kivusta

**Esimerkki 9.1023**

Tapahtuma:HenkilöX on lukiolaiset. Tarkoitus: 1) osoittaa arvostusta. XEmotion: 1) kiitollinen 2) kunnioitettu

**Tulos**

vastavuoroinen kiintymys

**Esimerkki 9.1024**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöY:n isän. Tarkoitus: 1) olla lähempänä henkilöä.. XEmotion: 1) positiivinen ja innostunut

**Tulos**

häpäisty

**Esimerkki 9.1025**

Tapahtuma:HenkilöX tietää tämän \_\_\_ hyvin. Tarkoitus: 1) saada auto pakattua ja valmiina lähtöön. XEmotion: 1) hyvä, koska he ovat valmistautuneet

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.1026**

Tapahtuma:HenkilöX pitää kovaa ääntä. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) normaalisti

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1027**

Tapahtuma:HenkilöX jätti jälkeensä HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) ostaa uusia asioita. XEmotion: 1) onnellinen 2) ylpeä

**Tulos**

surullista, että x jätti henkilön

**Esimerkki 9.1028**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöY:n \_\_\_ mukaan. Tarkoitus: 1) saada nukkumapaikka 2) saada tunne pysyvyydestä. XEmotion: 1) turvallisuuden tunne 2) tyytyväinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.1029**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n HenkilöZ:n huoneeseen. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutus tyttöystäväänsä. XEmotion: 1) ylpeä siitä, että hän saavutti tavoitteensa

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1030**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee hellästi HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) toivottaa heidät tervetulleiksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

sulje

**Esimerkki 9.1031**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee töihin. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkautta henkilölle. XEmotion: 1) hellä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1032**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n edistymään. Tarkoitus: 1) tutkia nopeasti jotain... XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1033**

Tapahtuma: HenkilöX kertoo HenkilölleY, että se oli rikki. Tarkoitus: 1) saattaa virkakautensa loppuun 2) saada lisää hyötyä vallastaan. XEmotion: 1) iloinen ja innostuneempi

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.1034**

Tapahtuma:HenkilöX lukee HenkilöY:n ajatuksia. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) olla avulias 3) olla aistillinen. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) rakastettu

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.1035**

Tapahtuma:HenkilöX tapailee HenkilöX:n tyttöystävää. Tarkoitus: 1) ajaa nopeasti 2) nauttia autoista. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) innoissaan

**Tulos**

hyvä, että hänellä on joku, jonka kanssa jakaa osan elämästään.

**Esimerkki 9.1036**

Tapahtuma:PersonX:llä on tulossa suuri tentti. Tarkoitus: 1) tietää heidän aikomuksensa. XEmotion: 1) he ovat ryhtyneet tarvittaviin toimenpiteisiin

**Tulos**

myös ahdistunut

**Esimerkki 9.1037**

Tapahtuma:PersonX pitää liikaa hauskaa. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1038**

Tapahtuma:PersonX lohkaisee PersonX:n hampaan. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.1039**

Tapahtuma:PersonX tuottaa PersonY-reaktion. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.1040**

Tapahtuma:HenkilöX menettää paljon verta. Tarkoitus: 1) saada liittolainen 2) saattaa joku vaaraan. XEmotion: 1) syyllisyys 2) häpeä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1041**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee olevansa yksin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.1042**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo hartioita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1043**

Tapahtuma:PersonX löytää PersonY:n ensimmäisen luokan. Tarkoitus: 1) siisti talo. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1044**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n ajan tasalla. Tarkoitus: 1) mennä sisälle. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1045**

Tapahtuma:HenkilöX selittää tilanteen HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) pukeutua naamiaisasuun ja pelotella karkki tai kepponen -kävijöitä... XEmotion: 1) innoissaan, koska he yllättävät lapset.

**Tulos**

selkeä

**Esimerkki 9.1046**

Tapahtuma:PersonX:n poika seuraa PersonX:ää. Tarkoitus: 1) hyvä lähetys. XEmotion: 1) odotettu

**Tulos**

ylpeä.

**Esimerkki 9.1047**

Tapahtuma:PersonX perusteellisesti puhdas. Tarkoitus: 1) tehdä se oikein. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.1048**

Tapahtuma:HenkilöX ammutaan ja tapetaan. Tarkoitus: 1) osoittaa tyytymättömyyttä. XEmotion: 1) tyytymättömyys

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.1049**

Tapahtuma:HenkilöX liu'uttaa HenkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) yksinäisyys ja hiljaisuus. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1050**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pizzaa. Tarkoitus: 1) katsoa Gossip Girlin uusi jakso. XEmotion: 1) innoissaan 2) onnellinen 3) innokas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1051**

Tapahtuma:HenkilöX viettää aikaa yhdessä. Tarkoitus: 1) tiedottaa tilanteesta. XEmotion: 1) turvallinen 2) suojattu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1052**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n pidätyksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

auttoi.

**Esimerkki 9.1053**

Tapahtuma:PersonX antaa palaa. Tarkoitus: 1) maistaa jotain hyvää 2) voittaa jano 3) sammuttaa nälkä. XEmotion: 1) kylläinen 2) kylläinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

manipuloitu

**Esimerkki 9.1054**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ kirjastoon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolestunut 2) peloissaan

**Tulos**

pakotettu

**Esimerkki 9.1055**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöY:n toimistoon. Tarkoitus: 1) väsynyt huutamiseen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.1056**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä odottamaan. Tarkoitus: 1) hyvä ympäristö. XEmotion: 1) hyvä paikka asua

**Tulos**

alistettu

**Esimerkki 9.1057**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) osoittaa välittävänsä. XEmotion: 1) rakastava

**Tulos**

kiitollinen ystävästään

**Esimerkki 9.1058**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_ ylpeänä. Tarkoitus: 1) osoittaa olevansa onnellinen. XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen

**Tulos**

sitä ihaillen

**Esimerkki 9.1059**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo jalkapalloa. Tarkoitus: 1) olla seurallinen. XEmotion: 1) iloinen 2) seurallinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1060**

Tapahtuma:HenkilöX katkaisee HenkilöY:n ranteen. Tarkoitus: 1) olla laiska. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

satuttaa kipu huono

**Esimerkki 9.1061**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n pojan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

suru

**Esimerkki 9.1062**

Tapahtuma:HenkilöX pysyy voimassa HenkilöX:n kuolemaan asti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) palkitaan siitä, mitä he tekivät

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1063**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee isä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.1064**

Tapahtuma:HenkilöX käy henkilöX:n lääkärin vastaanotolla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.1065**

Tapahtuma:HenkilöX johtaa henkilöY:n elämää. Tarkoitus: 1) hän oli sääntöjä henkilöstä. XEmotion: 1) teki työtä

**Tulos**

alisteinen

**Esimerkki 9.1066**

Tapahtuma:HenkilöX ei enää rakasta HenkilöäY. Tarkoitus:. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1067**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:n tyttären kanssa. Tarkoitus: 1) pitää heidän huonekalunsa... XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1068**

Tapahtuma:PersonX esittää PersonX:n osanottonsa. Tarkoitus: 1) olla vanhempi. XEmotion: 1) kiitollinen 2) erittäin onnellinen 3) innostunut

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.1069**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa itkeä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen 2) onneton 3) huolestunut.

**Tulos**

sääli

**Esimerkki 9.1070**

Tapahtuma:HenkilöX selittää HenkilöY:n toimet. Tarkoitus: 1) tulla huomatuksi 2) hänen tapansa. XEmotion: 1) vihainen 2) järkyttynyt

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1071**

Tapahtuma:Se saavuttaa huipun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietämätön

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1072**

Tapahtuma:HenkilöX rypistää henkilöY:n otsaa. Tarkoitus: 1) saada asia päätökseen 2) saada selville itsestään. XEmotion: 1) riemuissaan 2) valmis

**Tulos**

kiusallinen

**Esimerkki 9.1073**

Tapahtuma:PersonX soittaa triple a. Tarkoitus: 1) järjestää jotain 2) koota ryhmä yhteen 3) laatia suunnitelma. XEmotion: 1) komentaa 2) johtaa

**Tulos**

tuottava

**Esimerkki 9.1074**

Tapahtuma:PersonX laskee puomin. Tarkoitus: 1) sijoittaa puhelin. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

sasd

**Esimerkki 9.1075**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ HenkilöX:n ystävälle. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1076**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n siskolle. Tarkoitus: 1) estää jotain pahaa tapahtumasta. XEmotion: 1) levossa

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.1077**

Tapahtuma:PersonX kestää ikuisuuden. Tarkoitus: 1) saada se korjattua. XEmotion: 1) kuin mekaanikko tietäisi asiasta enemmän kuin he itse.

**Tulos**

kärsimätön

**Esimerkki 9.1078**

Tapahtuma:PersonX käskee PersonY-armeijaa. Tarkoitus: 1) auttaa jotakuta treenaamaan.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.1079**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n suunnitelmat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) väsynyt

**Tulos**

pahoittaa mielensä henkilöitäx kohtaan

**Esimerkki 9.1080**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n syy. Tarkoitus: 1) olla alkuperäinen. XEmotion: 1) ainutlaatuinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1081**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa turvapalveluun. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin nopeasti. XEmotion: 1) kuin hän todella liikkuisi

**Tulos**

tarvitaan

**Esimerkki 9.1082**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkäisee HenkilöY:n pois jaloistaan. Tarkoitus: 1) ajaa sitä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hurmaava

**Esimerkki 9.1083**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_:n antamaan. Tarkoitus: 1) ilmaista lahjojaan. XEmotion: 1) ylpeä itsestään

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.1084**

Tapahtuma:PersonX saa uuden pomon. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä levänneeksi. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.1085**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa henkilöY:lle kalastusta. Tarkoitus: 1) kumppani. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ammattitaitoisempi

**Esimerkki 9.1086**

Tapahtuma:PersonX menee leikkimään. Tarkoitus: 1) hyvä itsestään. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1087**

Tapahtuma:PersonX on \_\_\_ prosessissa. Tarkoitus: 1) auttaa persony. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.1088**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöX:n ruokaostokset. Tarkoitus: 1) tehdä ruoka oikein 2) olla tarkkaavainen. XEmotion: 1) miellyttävä 2) tyytyväinen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1089**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa \_\_\_ HenkilöY:n ystävän kanssa. Tarkoitus: 1) tuntea olevansa mukana. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1090**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöX:n kodin. Tarkoitus: 1) hoitaa henkilö y:tä. XEmotion: 1) innostunut hoitamaan henkilöä y

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1091**

Tapahtuma:PersonX lahjoittaa rahaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu

**Tulos**

kiitollinen ja onnellinen

**Esimerkki 9.1092**

Tapahtuma:HenkilöX menee \_\_\_ ystävieni kanssa. Tarkoitus: 1) olla piilossa. XEmotion: 1) yksin

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1093**

Tapahtuma:PersonX huutaa veristä murhaa. Tarkoitus: 1) olla ylpeä. XEmotion: 1) hyvä olo

**Tulos**

häiriintynyt ja järkyttynyt.

**Esimerkki 9.1094**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle vastauksia. Tarkoitus: 1) kertoa uutinen. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1095**

Tapahtuma:PersonX lyö PersonX:n kättä. Tarkoitus: 1) hän ei halua, että joku joutuu vaikeuksiin... XEmotion: 1) ristiriitainen.

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.1096**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa \_\_\_ työtä. Tarkoitus: 1) esittää kysymys 2) ilmaista mielipide. XEmotion: 1) informoitu saatuaan vastauksen 2) helpottunut annettuaan mielipiteensä

**Tulos**

tuottava

**Esimerkki 9.1097**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöX:n opetuslapset ' \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

hemmoteltu

**Esimerkki 9.1098**

Tapahtuma:HenkilöX silittää HenkilöY:n hiuksia. Tarkoitus: 1) nähdä paremmin. XEmotion: 1) kytketty 2) informoitu

**Tulos**

rauhoitettu

**Esimerkki 9.1099**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:n nimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toiveikas 2) ahdistunut

**Tulos**

viheliäinen.

**Esimerkki 9.1100**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy bändiin. Tarkoitus: 1) harrastaa. XEmotion: 1) lahjakas

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1101**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa \_\_\_ huulille. Tarkoitus: 1) olla mukana. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1102**

Tapahtuma:HenkilöX korottaa HenkilöY:n ääntä. Tarkoitus: 1) pysyä terveenä. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

itsevarma

**Esimerkki 9.1103**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa jalkapalloa HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) löytää muropaketti... XEmotion: 1) nälkä.

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.1104**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkii henkilöY:n suun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1105**

Tapahtuma:HenkilöX on seurustellut vuoden ajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) todella hyvä.

**Tulos**

hellä

**Esimerkki 9.1106**

Tapahtuma:HenkilöX siivoaa HenkilöY:n huoneen. Tarkoitus: 1) huolehtia asioistaan etukäteen. XEmotion: 1) paha olla myöhässä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1107**

Tapahtuma:HenkilöX jättää huomiotta HenkilöY:n valitukset. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1108**

Tapahtuma:PersonX on aina hyvä. Tarkoitus: 1) huijata hyökkääjiä muuttamalla suuntaa 2) muuttaa määränpäätä. XEmotion: 1) diplomaattisempi

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1109**

Tapahtuma:PersonX:llä on kaksi lasta. Tarkoitus: 1) matkustaa jonnekin. XEmotion: 1) matkalla

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.1110**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle kyydin. Tarkoitus: 1) on hullu. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) vihainen 3) vihainen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1111**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle PersonY:n nimen. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelma 2) auttaa kaikkia ongelman piiriin kuuluvia 3) selventää näkökulmia ratkaisun löytämiseksi. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täytetty 3) avulias

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1112**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonX:n oikeutta. Tarkoitus: 1) tulot. XLiike: 1) tuntuu hyvältä

**Tulos**

tietoinen

**Esimerkki 9.1113**

Tapahtuma:HenkilöX keskustelee asiasta HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1114**

Tapahtuma:HenkilöX johdattaa \_\_\_ Kristuksen luo. Tarkoitus: 1) tietää, missä henkilön koti sijaitsee 2) löytää. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

valaistunut oppimaan Jumalasta.

**Esimerkki 9.1115**

Tapahtuma:HenkilöX hallitsee jokaista \_\_\_. Tarkoitus: 1) ostaa jotain. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vaikuttunut x

**Esimerkki 9.1116**

Tapahtuma:HenkilöX istuu ja puhuu. Tarkoitus: 1) saada huomiota. XEmotion: 1) kuuli

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1117**

Tapahtuma:PersonX on kuulolla. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kuunneltu

**Esimerkki 9.1118**

Tapahtuma:HenkilöX aloittaa ruoanlaiton. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1119**

Tapahtuma:PersonX pelaa videopelejä PersonX:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas 2) kutiava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1120**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa ostaa uuden talon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) henkilö x ei tietäisi, ellei henkilö y kertoisi hänelle 2) silloin hän tuntisi itsensä imarrelluksi.

**Tulos**

mustasukkainen personx

**Esimerkki 9.1121**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n HenkilöZ:n toimistossa. Tarkoitus: 1) osoittaa, kuinka fiksuja he ovat. 2) läpäistä testi. XEmotion: 1) fiksu.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1122**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle läimäyksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) parannus

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.1123**

Tapahtuma:HenkilöX oppii soittamaan kitaraa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen, koska personx kaipaa tavata personxin biologisen isän.

**Tulos**

innoissani kuullakseni hänen soittavan

**Esimerkki 9.1124**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ lahjaksi. Tarkoitus: 1) kirja takaisin. XEmotion: 1) takaisin jätetty

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1125**

Tapahtuma: HenkilöX nostaa HenkilöX:n \_\_\_ maksun rahastonhoitajalta. Tarkoitus: 1) sanoa mielipiteensä 2) jakaa tunteensa. XEmotion: 1) perusteltu 2) järkyttynyt

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1126**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n nimen. Tarkoitus: 1) käydä jossakin paikassa. XEmotion: 1) onnellinen ja tyytyväinen

**Tulos**

rakastettu.

**Esimerkki 9.1127**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo \_\_\_ HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) käyttää sitä hyväkseen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1128**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa taistella HenkilöY:tä vastaan. Tarkoitus: 1) menestyä. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

hyökkäsi

**Esimerkki 9.1129**

Tapahtuma:PersonX puree pölyyn. Tarkoitus: 1) antaa. XEmotion: 1) kuin mukava ihminen

**Tulos**

voitokas

**Esimerkki 9.1130**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee parempi. Tarkoitus: 1) etsiä 2) syödä päivällistä. XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1131**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonX:n vanhemmat. Tarkoitus: 1) sukulaisuussuhde. XEmotion: 1) välittäminen.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1132**

Tapahtuma:HenkilöX häviää vedon. Tarkoitus: 1) olla puhelias. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

kuten voittajat

**Esimerkki 9.1133**

Tapahtuma:HenkilöX taittaa HenkilöX:n teltan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vanha

**Tulos**

iloinen saadessani apua

**Esimerkki 9.1134**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n reppuun. Tarkoitus: 1) puhdistaa vaatteensa. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

hyvin järkyttynyt

**Esimerkki 9.1135**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) ostaa ruokaa. XEmotion: 1) ovela

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.1136**

Tapahtuma:PersonX tuli äskettäin. Tarkoitus: 1) viilentyä 2) rentoutua. XEmotion: 1) viileämpi 2) iloisempi 3) helpottunut.

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1137**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ HenkilöY:n lapsille. Tarkoitus: 1) mennä treffeille.. XEmotion: 1) hermostunut.

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.1138**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilölleY eilen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1139**

Tapahtuma:HenkilöX tekee ostoksen. Tarkoitus: 1) lievittää stressiä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1140**

Tapahtuma:HenkilöX iskee toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) ihailla julkkista. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1141**

Tapahtuma:PersonX hakeutuu konkurssiin. Tarkoitus: 1) olla tehokas. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

sympaattinen

**Esimerkki 9.1142**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n äidille \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

hänen äitinsä tuntee, että hänen poikansa rakastaa häntä

**Esimerkki 9.1143**

Tapahtuma:PersonX on identtiset kaksoset. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllisyys ja häpeä muiden edessä

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1144**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n paikan. Tarkoitus: 1) soittaa kappale.. XEmotion: 1) musiikillinen.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1145**

Tapahtuma:HenkilöX vahtii HenkilöX:n serkkua. Tarkoitus: 1) olla säännöllinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1146**

Tapahtuma:PersonX tapaa ihmisiä. Tarkoitus: 1) korkeampi asema. XEmotion: 1) voimakkaampi

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.1147**

Tapahtuma:HenkilöX saa viestin. Tarkoitus: 1) uskoa itseensä. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

kuten kertoa hänelle

**Esimerkki 9.1148**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee henkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) työskennellä. XEmotion: 1) iloinen työskentelystä

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.1149**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle kyydin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa kutsumalla kaikki ystävänsä juhliin hänen kotiinsa... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1150**

Tapahtuma:On kylmä talvipäivä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuskassa

**Tulos**

tylsistynyt

**Esimerkki 9.1151**

Tapahtuma:HenkilöX haravoi lehtiä. Tarkoitus: 1) mennä todella nopeasti 2) tuntea innostusta 3) päästä nopeasti jonnekin. XEmotion: 1) hengästynyt 2) peloissaan 3) hallitsematon.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1152**

Tapahtuma:PersonX sanoo sinulle. Tarkoitus: 1) tehdä smoothie. XEmotion: 1) terveellinen

**Tulos**

kuin he tietäisivät, missä toinen henkilö seisoo

**Esimerkki 9.1153**

Tapahtuma:Se saa kaiken. Tarkoitus: 1) voittaa, koska he pitävät urheilusta. XEmotion: 1) arvostetaan

**Tulos**

ilo

**Esimerkki 9.1154**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) oppia jotain. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.1155**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ vuotta henkilöY:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen henkilö y:lle 2) olla huomaavainen henkilö y:lle 3) yrittää olla satuttamatta henkilö y:tä. XEmotion: 1) syyllisyys siitä, että olen ylipäätään pettänyt heidät 2) helpottunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1156**

Tapahtuma:PersonX pitää kenestä tahansa. Tarkoitus: 1) omistaa jotain uutta. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.1157**

Tapahtuma:PersonX toimii vapaaehtoisena soppakeittiössä. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä. XEmotion: 1) vieraanvarainen

**Tulos**

siunattu

**Esimerkki 9.1158**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonY:n mahdollisuudet. Tarkoitus: 1) soittaa musiikkia.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.1159**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n hulluksi. Tarkoitus: 1) olla pilvessä 2) olla aktiivinen. XEmotion: 1) innoissaan 2) aktiivinen

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.1160**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n vitsejä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat tulossa hulluiksi

**Tulos**

nautinto

**Esimerkki 9.1161**

Tapahtuma:HenkilöX syö \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1162**

Tapahtuma:HenkilöX koskettaa HenkilöY:n kasvoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.1163**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle tarvitsevansa silmälasit. Tarkoitus: 1) olla paras mahdollinen. XEmotion: 1) parantunut

**Tulos**

negatiivinen

**Esimerkki 9.1164**

Tapahtuma:HenkilöX palaa kotiin tuona \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvät asiat ovat kunnossa

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.1165**

Tapahtuma:HenkilöX nappaa HenkilöY:n kiinni punaisella kädellä. Tarkoitus: 1) leipoa maukas herkku. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täytetty

**Tulos**

pelokas

**Esimerkki 9.1166**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n jonossa. Tarkoitus: 1) osoittaa inhonsa. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.1167**

Tapahtuma:PersonX vie \_\_\_ eteenpäin. Tarkoitus: 1) uudet jalkineet. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1168**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu viininmaistajaisiin. Tarkoitus: 1) toipua lihavuudesta 2) noudattaa lääkärin ohjeita 3) olla terve. XEmotion: 1) onnellinen ja tyytyväinen

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.1169**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n ensimmäinen kerta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ei kiinnostunut

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.1170**

Tapahtuma:PersonX syöksyy \_\_\_:n sotaan. Tarkoitus: 1) toteuttaa suunnitelmansa. XLiike: 1) tyytyväinen keräämiinsä tietoihin.

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.1171**

Tapahtuma:PersonX kantaa PersonX:n painoa. Tarkoitus: 1) rakentaa perheelleen hyvä elämä. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kuin tiimipelaaja

**Esimerkki 9.1172**

Tapahtuma:HenkilöX ei pysty kävelemään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1173**

Tapahtuma:HenkilöX tukee HenkilöX:n perhettä. Tarkoitus: 1) osoittaa kiintymystä 2) osoittaa tunteitaan. XEmotion: 1) rakastettu 2) hellä

**Tulos**

turvallisuus

**Esimerkki 9.1174**

Tapahtuma:PersonX käskee PersonY-näkymä. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä välttämään lipun. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1175**

Tapahtuma:HenkilöX kallistaa HenkilöY:n päätä sivulle. Tarkoitus: 1) parantaa elämää. XEmotion: 1) innostunut 2) ylpeä

**Tulos**

passiivinen

**Esimerkki 9.1176**

Tapahtuma:PersonX on kuin PersonX:n isä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) halu 2) aikomus 3) tarkoitus

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1177**

Tapahtuma:PersonX tekee tieni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pyhä melusta 2) huolissaan myrskystä.

**Tulos**

erityinen

**Esimerkki 9.1178**

Tapahtuma:HenkilöX syö ravintolassa. Tarkoitus: 1) olla täynnä 2) olla nälkäinen. XEmotion: 1) täynnä 2) täynnä 3) hämmentynyt.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1179**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY:tä tekemään. Tarkoitus: 1) tehdä pihatöitä. XEmotion: 1) tykkää tehdä töitä

**Tulos**

vastuullinen

**Esimerkki 9.1180**

Tapahtuma:PersonX tienaa paljon rahaa. Tarkoitus: 1) ihmiset kuuntelemaan heitä. XEmotion: 1) tärkeä 2) suosittu

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.1181**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa \_\_\_ töistä. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) säästää rahaa. XEmotion: 1) helpottunut 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1182**

Tapahtuma:HenkilöX kulkee nöyrästi HenkilöY:n jumalan kanssa. Tarkoitus: 1) maksaa sisarensa avioliiton eikä hänellä ole riittävästi rahaa. 2) maksaa koulutuksensa... XEmotion: 1) onnellinen siitä, että hän pystyi tekemään haluamansa asiat tuosta summasta.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1183**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ seuraamaan. Tarkoitus: 1) puhua. XEmotion: 1) kuin he olisivat antaneet viestin

**Tulos**

heilui

**Esimerkki 9.1184**

Tapahtuma:HenkilöX lukee \_\_\_ ääneen. Tarkoitus: 1) lopettaa syöminen. XLiike: 1) täynnä

**Tulos**

rikastettu

**Esimerkki 9.1185**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:tä istumaan. Tarkoitus: 1) siivota talo 2) pitää asiat siistinä. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

keskustelemassa

**Esimerkki 9.1186**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n pyörällä kouluun. Tarkoitus: 1) osoittaa ystävällisyyttä. XEmotion: 1) iloinen 2) ystävällinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.1187**

Tapahtuma:HenkilöX koskettaa \_\_\_:tä sormella. Tarkoitus: 1) koiranpentu 2) uusi takki 3) löytää hotelli, jossa yöpyä. XEmotion: 1) saavutettu 2) hermostunut 3) onnellinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.1188**

Tapahtuma:HenkilöX luovuttaa \_\_\_ takaisin HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) löytää kumppani. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

katsotaan

**Esimerkki 9.1189**

Tapahtuma:HenkilöX painaa \_\_\_ HenkilöY:n huulille. Tarkoitus: 1) laihtua 2) säästää polttoainetta. XEmotion: 1) rentoutunut 2) kunnossa ja terve

**Tulos**

haluttu

**Esimerkki 9.1190**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n velvoitteet. Tarkoitus: 1) olla ilkeä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kuin epäonnistunut

**Esimerkki 9.1191**

Tapahtuma:HenkilöX itkee koko yön. Tarkoitus: 1) persony lopettaa luokan häiritsemisen. XEmotion: 1) helpottunut 2) häiriintynyt.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1192**

Tapahtuma:HenkilöX heitti välittömästi \_\_\_. Tarkoitus: 1) oppia. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1193**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa kirjeen henkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hauska

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1194**

Tapahtuma:PersonX vie pyöräni. Tarkoitus: 1) nauttia tapahtumasta yhdessä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

hyväntekeväisyys

**Esimerkki 9.1195**

Tapahtuma:HenkilöX selittää asioita HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

smart

**Esimerkki 9.1196**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n lääkäriin. Tarkoitus: 1) olla tuottavampi ja ahkerampi. XEmotion: 1) väsynyt 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1197**

Tapahtuma:HenkilöX rakentaa lumiukon. Tarkoitus: 1) saada hyviä arvosanoja. XEmotion: 1) vahva 2) valmis

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.1198**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo ystävilleni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1199**

Tapahtuma: Se maistuu vielä paremmalta. Tarkoitus: 1) ansaita ylimääräistä rahaa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1200**

Tapahtuma:HenkilöX näkee avoimen työpaikan. Tarkoitus: 1) saada rahaa pelimerkkien... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.1201**

Tapahtuma:HenkilöX testaa HenkilöY:n taitoja. Tarkoitus: 1) etsiä jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tutki

**Esimerkki 9.1202**

Tapahtuma:HenkilöX tulee ja hakee. Tarkoitus: 1) parantaa taitojaan. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kuten ruokaa arvostettiin

**Esimerkki 9.1203**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää \_\_\_:tä HenkilöY:n avusta. Tarkoitus: 1) välttää sairautta 2) pysyä kunnossa. XEmotion: 1) terveenä 2) energinen 3) kykeneväinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1204**

Tapahtuma:HenkilöX esittää kysymyksiä. Tarkoitus: 1) päästä pälkähästä. XEmotion: 1) salakavalasti 2) ilkeämielisesti

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1205**

Tapahtuma:HenkilöX on ensimmäisenä jonossa. Tarkoitus: 1) olla selvä. XEmotion: 1) vain tyytyväisyys

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.1206**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo jumalan pelkoa \_\_\_:een. Tarkoitus: 1) olla lisäihmisten kanssa. XEmotion: 1) helpottunut siitä, että paikalla on enemmän ihmisiä.

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.1207**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää HenkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) olla rehellinen tunteidensa suhteen 2) päästä lähemmäksi muita. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

sulje

**Esimerkki 9.1208**

Tapahtuma:PersonX miehittää linnaketta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.1209**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa tänä aamuna henkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen 2) olla sosiaalinen 3) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut 3) nautinto.

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.1210**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa kykykilpailun. Tarkoitus: 1) enemmän rahaa korkean verotuksen vuoksi. XEmotion: 1) surullinen 2) köyhä

**Tulos**

kateellinen.

**Esimerkki 9.1211**

Tapahtuma:PersonX sopii yhteen 's \_\_\_. Tarkoitus: 1) oppia lisää 2) saattaa tehtävä loppuun 3) olla avuksi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1212**

Tapahtuma:PersonX maksaa osinkoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnekas

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1213**

Tapahtuma:HenkilöX hakee henkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) olla ammattilaispelaaja 2) saada stipendi. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.1214**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n yhden. Tarkoitus: 1) tutkia jonkun kanssa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1215**

Tapahtuma:PersonX mene kotiin. Tarkoitus: 1) ilmaisee varsin epäystävällistä käytöstä persony:tä kohtaan. XEmotion: 1) loukkaava & välinpitämätön.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1216**

Tapahtuma:HenkilöX tottelee HenkilöY:n käskyjä. Tarkoitus: 1) olla innostava 2) olla avulias. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

itsevarma

**Esimerkki 9.1217**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa \_\_\_:tä. Tarkoitus: 1) sosiaalinen. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1218**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöX:n tyttöystävän illalliselle. Tarkoitus: 1) tehdä huoneesta kirkas... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1219**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu henkilöY:tä hiuksista. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) rentoutua 3) lähteä lomalle. XEmotion: 1) rento 2) iloinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1220**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan odottanut. Tarkoitus: 1) olla vampyyri 2) maistaa heidän vertaan. XEmotion: 1) outo

**Tulos**

surullinen ja huonojen uutisten kertojana oleminen

**Esimerkki 9.1221**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n etenemään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) fiksu 2) saavutettu 3) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1222**

Tapahtuma:HenkilöX ajattelee ääneen. Tarkoitus: 1) tuoda persony. XEmotion: 1) tarpeellinen

**Tulos**

väsynyt.

**Esimerkki 9.1223**

Tapahtuma:HenkilöX puhdistaa HenkilöY:n kaikesta vääryydestä. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa 2) täyttää aikansa. XEmotion: 1) hyödyllinen 2) rikkaampi

**Tulos**

siunattu

**Esimerkki 9.1224**

Tapahtuma:HenkilöX tyhjentää HenkilöY:n nimen. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

puolusti

**Esimerkki 9.1225**

Tapahtuma:PersonX vaikuttaa PersonY:hen. Tarkoitus: 1) saada kalaa. XEmotion: 1) onnistunut 2) onnellinen

**Tulos**

alistuva

**Esimerkki 9.1226**

Tapahtuma:Siitä tulee apua. Tarkoitus: 1) tulla takaisin. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1227**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle lipun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan y:stä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1228**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöY:n auton. Tarkoitus: 1) vahingoittaa jotakuta 2) puolustaa itseään. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1229**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa HenkilöY:n nenää. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

ällöttää, että joku teki heille niin

**Esimerkki 9.1230**

Tapahtuma:HenkilöX astuu HenkilöY:n toimistoon. Tarkoitus: 1) olla ilkeä. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

myös utelias

**Esimerkki 9.1231**

Tapahtuma:HenkilöX vaihtaa henkilöY:n vaipan. Tarkoitus: 1) ihmisten katuminen. XEmotion: 1) uskollinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1232**

Tapahtuma:HenkilöX hallitsee HenkilöY:n aikaa. Tarkoitus:. XEmotion: XX: 1) innoissaan siitä

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.1233**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöX:n pojan. Tarkoitus: 1) lisätä jotain 2) antaa lisää. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1234**

Tapahtuma:PersonX siirtää PersonX:n luokan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kömpelö

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.1235**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:tä tekemästä. Tarkoitus: 1) pakottaa heidät osallistumaan kokoukseen. XEmotion: 1) rehellinen 2) iloinen

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.1236**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n abortin. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) perusteltu

**Tulos**

huijatuksi tuleminen

**Esimerkki 9.1237**

Tapahtuma:HenkilöX esittää huomautuksen. Tarkoitus: 1) persony jakaa. XEmotion: 1) lähellä persony

**Tulos**

ilmoitti.

**Esimerkki 9.1238**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää \_\_\_ matkalla. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen toisen henkilön kanssa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen, että joku ajatteli heidän tarpeitaan

**Esimerkki 9.1239**

Tapahtuma:HenkilöX pesee henkilöY:n auton. Tarkoitus: 1) olla selvä. XEmotion: 1) perusteellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1240**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee PersonY:n puolestapuhuja. Tarkoitus: 1) olla sankari. XEmotion: 1) sankarillinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1241**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ vinkkejä. Tarkoitus: 1) oppia uusi taito 2) harjoitella. XEmotion: 1) kunnianhimoinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.1242**

Tapahtuma:PersonX saa \_\_\_ tarpeeksi. Tarkoitus: 1) aloittaa päivä. XEmotion: 1) levännyt

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.1243**

Tapahtuma:HenkilöX menettää toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla mukana 2) nähdä, mitä tapahtuu. XEmotion: 1) iloinen 2) tarkkaavainen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1244**

Tapahtuma:PersonX suojelee yleisön \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla iso lapsi. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.1245**

Tapahtuma:HenkilöX päättää mennä lääkäriin. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) väsynyt 2) surullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1246**

Tapahtuma:HenkilöX koskettaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) rento ja väsynyt

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1247**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa yksityistunteja. Tarkoitus: 1) haluaa välttää asioiden pahenemisen 2) vähentää tappioitaan. XEmotion: 1) onneton 2) voimaton.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1248**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n toimimaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.1249**

Tapahtuma:PersonX tukee PersonX:n vaimoa. Tarkoitus: 1) nähdä, onko henkilöllä ase. XEmotion: 1) helpottunut siitä, ettei hänellä ole asetta.

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.1250**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee yhdessä kotiin. Tarkoitus: 1) löytää henkilö 2) seurustella. XEmotion: 1) sosiaalinen 2) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1251**

Tapahtuma:HenkilöX tekee vohveleita. Tarkoitus: 1) saada toinen henkilö tuntemaan itsensä tärkeäksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

full

**Esimerkki 9.1252**

Tapahtuma:HenkilöX miellyttää HenkilöäY parhaiten. Tarkoitus: 1) varastaa rahaa. XEmotion: 1) aggressiivinen 2) häpeissään 3) syyllinen.

**Tulos**

hyvä ottaa personx

**Esimerkki 9.1253**

Tapahtuma:HenkilöX vastustaa HenkilöY:n hyökkäystä. Tarkoitus: 1) antaa pois henkilö y:n lounas. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.1254**

Event:PersonX vaikuttaa todella siistiltä. Tarkoitus: 1) lähteä lomalle. XEmotion: 1) onnellinen 2) innoissaan 3) väsynyt

**Tulos**

kiinnostunut x

**Esimerkki 9.1255**

Tapahtuma:PersonX alkaa \_\_\_ välittömästi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut 2) huolestunut 3) innostunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1256**

Tapahtuma:HenkilöX osoittaa kunnioitusta HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) kiinnostunut 3) imarreltu.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1257**

Tapahtuma:HenkilöX työntää \_\_\_ altaaseen. Tarkoitus: 1) viihtyä 2) nähdä selvästi. XLiike: 1) mukava

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1258**

Tapahtuma:PersonX pääsee joukkueeseen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

Yhdistetty

**Esimerkki 9.1259**

Tapahtuma:HenkilöX todella suututtaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) piirtää 2) esittää viestinsä. XEmotion: 1) helpottunut 2) täyttynyt

**Tulos**

harmillinen

**Esimerkki 9.1260**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle iskun. Tarkoitus: 1) korjata heidän kutiseva käsivartensa... XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.1261**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_:tä keinona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) muistutti

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1262**

Tapahtuma:PersonX päättää mennä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1263**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY-tietueen. Tarkoitus: 1) jakaa, mihin hän uskoo. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1264**

Tapahtuma:Se toimii joko. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1265**

Tapahtuma:PersonX pyörii käytävillä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.1266**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöX:n käden HenkilöY:n käteen. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.1267**

Tapahtuma:HenkilöX laatii suunnitelman. Tarkoitus: 1) saada uusia ystäviä. XEmotion: 1) ystävällinen 2) antelias

**Tulos**

iloisia siitä, että heidän työtoverinsa ratkaisi ongelman.

**Esimerkki 9.1268**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n \_\_\_ kouluun. Tarkoitus: 1) katsoa televisiota ennen nukkumaanmenoa.. XEmotion: 1) sisältö.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1269**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöX:n äidin onnelliseksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani siitä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1270**

Tapahtuma:HenkilöX koristelee joulua varten. Tarkoitus: 1) saada jotain. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

juhlava

**Esimerkki 9.1271**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa aamiaista. Tarkoitus: 1) tehdä taidetta. XEmotion: 1) luova

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.1272**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n äidille. Tarkoitus: 1) kohottaa heitä. 2) tehdä rauha.. XEmotion: 1) tuottava. 2) kuin sovittelija.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1273**

Tapahtuma:PersonX pitää \_\_\_ hallinnassa. Tarkoitus: 1) välttää vastakkainasettelua. XEmotion: 1) turvallinen 2) ahdistunut

**Tulos**

dominoi

**Esimerkki 9.1274**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n ajelulle. Tarkoitus: 1) hahmottaa tilanne oikeassa asiayhteydessä. XEmotion: 1) ikään kuin hän tietäisi, mistä on kyse.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1275**

Tapahtuma:HenkilöX ei tee henkilöY:lle mitään palveluksia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) suru 2) myötätunto 3) huoli

**Tulos**

ihmettelevät, miksi heitä kohdellaan näin

**Esimerkki 9.1276**

Tapahtuma:PersonX osoittaa lyhyesti \_\_\_. Tarkoitus: 1) kieltää persony. XEmotion: 1) tarkoittaa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1277**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee olevansa valmistautumaton. Tarkoitus: 1) olla ilkeä. XEmotion: 1) kerskaileva.

**Tulos**

suorituskyvyn mukaan

**Esimerkki 9.1278**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ hyväksymään. Tarkoitus: 1) persony elää. XEmotion: 1) onnellinen 2) innostunut

**Tulos**

onnellinen ja indusoitu

**Esimerkki 9.1279**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY mahdollisuuksia. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1280**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) valmistua lukiosta. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

raivoissaan

**Esimerkki 9.1281**

Tapahtuma: HenkilöX kertoo \_\_\_:lle, että henkilöY:llä on syöpä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) liittyy tähän henkilöön

**Tulos**

suru

**Esimerkki 9.1282**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee pian HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) kostaa. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hänen toiveensa on toteutunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1283**

Tapahtuma:HenkilöX kunnioittaa yhtä '\_\_\_. Tarkoitus: 1) paeta pidätyksestä. XLiike: 1) iloinen siitä, että pääsi karkuun

**Tulos**

ihaillut

**Esimerkki 9.1284**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee henkilöY:n ystävä. Tarkoitus: 1) saada ylennys 2) näyttää tiimipelaajalta 3) tehdä hyvä vaikutelma. XEmotion: 1) peloissaan 2) suosittu 3) kuin hän olisi osa ryhmää.

**Tulos**

kuin he olisivat saaneet jonkun, joka olisi heidän tukenaan...

**Esimerkki 9.1285**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa poliisille HenkilöY:n perään. Tarkoitus: 1) olla PersonY:n koko maailma. XEmotion: 1) arvostettu

**Tulos**

paha jäädä kiinni

**Esimerkki 9.1286**

Tapahtuma:PersonX tappaa hanhen, joka munii kultaisia munia. Tarkoitus: 1) syödä lounasta. XEmotion: 1) kipu tyhjästä vatsasta

**Tulos**

surullinen.

**Esimerkki 9.1287**

Tapahtuma:HenkilöX pyrkii virkaan. Tarkoitus: 1) voittaa peli. XEmotion: 1) itsevarma 2) voimakas

**Tulos**

tukee tai vastustaa henkilöä x

**Esimerkki 9.1288**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n päivystykseen. Tarkoitus: 1) olla hyvä samarialainen. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1289**

Tapahtuma:HenkilöX sieppaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) ilmaista itseään. XEmotion: 1) ikään kuin he saivat jotain pois rinnastaan

**Tulos**

vihaisia siitä, että hän vei heidän tavaransa.

**Esimerkki 9.1290**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee hyvin HenkilöX:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) siirtyä suunnitelman seuraavaan vaiheeseen. XEmotion: 1) hyvä tehtävänsä suorittamiseksi

**Tulos**

onnellinen ja huolehtivainen

**Esimerkki 9.1291**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo \_\_\_:n selän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) fiksu 2) avulias 3) innokas

**Tulos**

fyysisesti rikki.

**Esimerkki 9.1292**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee \_\_\_ lomalle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) katsoi ylöspäin

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1293**

Tapahtuma:PersonX laittaa PersonY:n mieleen. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) olla varovainen. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1294**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa puhua HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) typerä 2) anteeksipyytävä 3) hämmentynyt.

**Tulos**

iloinen siitä, että x haluaa puhua heille.

**Esimerkki 9.1295**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle palan. Tarkoitus: 1) olla surullinen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1296**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöäY näkemästä. Tarkoitus: 1) viihdyttää 2) iloinen. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen 3) leikkisä.

**Tulos**

henkilö tuntee itsensä myös onnelliseksi ja kiitolliseksi

**Esimerkki 9.1297**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n siskolle. Tarkoitus: 1) viettää aikaa ystäviensä kanssa. XEmotion: 1) täytetty

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1298**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:lle veroja. Tarkoitus: 1) kaava. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.1299**

Tapahtuma: HenkilöX pitää HenkilöY:tä hengissä. Tarkoitus: 1) olla pidetty 2) olla suosittu. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

pelko

**Esimerkki 9.1300**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöX:n \_\_\_ vakavasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) raivoissaan henkilölle 2) surullinen.

**Tulos**

kiitollisia siitä, että heidän elämässään on tukihenkilö.

**Esimerkki 9.1301**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n kitaraa. Tarkoitus: 1) rakastaa henkilöä. XEmotion: 1) tarvitaan

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.1302**

Tapahtuma:HenkilöX iskee kaulaan. Tarkoitus: 1) hakea jotain unohtamaansa. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.1303**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että henkilöY oli tullut. Tarkoitus: 1) saada uusi lemmikki 2) adoptoida koditon kissa. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.1304**

Tapahtuma:Se alkaa eräänä aamuna. Tarkoitus: 1) vihaan tätä kuolemaa. XEmotion: 1) minulla oli sinut

**Tulos**

ennakointi

**Esimerkki 9.1305**

Tapahtuma:HenkilöX menee ostoskeskukseen HenkilöY:n äidin kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyväksytty

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1306**

Tapahtuma:HenkilöX vaikuttaa \_\_\_:een haitallisesti. Tarkoitus: 1) henkilö y henkilön z vieressä. XEmotion: 1) älykäs

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1307**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee henkilöX:n isän \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla mukava. 2) olla avulias. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.1308**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n isän luona. Tarkoitus: 1) olla henkilön kanssa. XEmotion: 1) toteutuu

**Tulos**

personx ottaa mielellään huomioon.

**Esimerkki 9.1309**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan löytynyt. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

masentunut

**Esimerkki 9.1310**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää henkilöY:n huoneeseen. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) kuin hän olisi liikkeellä

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.1311**

Tapahtuma:HenkilöX kaareuttaa HenkilöY:n selkään. Tarkoitus: 1) siivota. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

selän helpottaminen

**Esimerkki 9.1312**

Tapahtuma:PersonX toivottaa hyvää yötä. Tarkoitus: 1) olla onnellinen iloinen iloinen. XEmotion: 1) onnellinen ja iloinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1313**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:n nimen. Tarkoitus: 1) flirttailla. XEmotion: 1) flirttailla

**Tulos**

Okei

**Esimerkki 9.1314**

Tapahtuma:HenkilöX on ihastunut tyttöön nimeltä HenkilöY. Tarkoitus: 1) turvata ja varautua tulevaan huonoon tilanteeseen. XEmotion: 1) ylpeä onnellinen, jos he onnistuivat

**Tulos**

houkutteleva

**Esimerkki 9.1315**

Tapahtuma:HenkilöX lahjoittaa \_\_\_ hyväntekeväisyyteen. Tarkoitus: 1) hyvä. XLiike: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1316**

Tapahtuma:PersonX on saanut tarpeekseen. Tarkoitus: 1) kiirehtiä 2) olla nopea. XEmotion: 1) kiireinen 2) stressaantunut 3) tehokas

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.1317**

Tapahtuma:PersonX on palannut normaaliksi. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1318**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n mielen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpotus 2) parempi

**Tulos**

pieni

**Esimerkki 9.1319**

Tapahtuma:HenkilöX nappaa HenkilöY:n lompakon. Tarkoitus: 1) purkaa vihaansa. XEmotion: 1) vapautuu vihastaan

**Tulos**

violaqted

**Esimerkki 9.1320**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa HenkilöY-peliä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) pahoillani

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1321**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ suostumaan. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin muualle 2) järjestää kuljetus. XEmotion: 1) päättäväinen 2) vastuullinen 3) motivoitunut

**Tulos**

hämmentynyt ja ärtynyt

**Esimerkki 9.1322**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) saada asia tehtyä nopeasti. XEmotion: 1) tyytyväinen tuloksiin

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1323**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n vastaamaan. Tarkoitus: 1) auttaa persony. XEmotion: 1) iloinen auttamisesta

**Tulos**

avuton

**Esimerkki 9.1324**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle vaikutelman. Tarkoitus: 1) olla rehellinen.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1325**

Tapahtuma:HenkilöX hyödyntää HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) liikkua. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ei kunnioitettu

**Esimerkki 9.1326**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa frisbeetä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1327**

Tapahtuma:PersonX tekee taikatemppuja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.1328**

Tapahtuma: HenkilöX näkee uuden HenkilöY-elokuvan. Tarkoitus: 1) saada henkilön huomio. XEmotion: 1) tarkkaavainen

**Tulos**

ei mitään

**Esimerkki 9.1329**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee \_\_\_:n pois käytöstä. Tarkoitus: 1) valinta oli paras. XEmotion: 1) oli hyvä hoitaja

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.1330**

Tapahtuma:PersonX vie \_\_\_:n Australiaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) jätetty pois

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1331**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa HenkilöY:n vuoroa. Tarkoitus: 1) tunnustaa rakkautensa naiselle. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

Anteeksi, että lähdin.

**Esimerkki 9.1332**

Tapahtuma:PersonX muuttuu malliksi. Tarkoitus: 1) sopeutua 2) ottaa rauhallisesti 3) antaa jonkun muun loistaa. XEmotion: 1) itsetyytyväinen 2) rento

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.1333**

Tapahtuma:HenkilöX etsii HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.1334**

Tapahtuma:PersonX on järvellä PersonX:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.1335**

Tapahtuma:HenkilöX kuuntelee HenkilöX:n äitiä. Tarkoitus: 1) priorisoida. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1336**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY rauhan. Tarkoitus: 1) kirjoittaa. XEmotion: 1) kiva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1337**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee henkilöY:tä halveksivasti. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa 2) saada ylennys. XEmotion: 1) väsynyt 2) innokas

**Tulos**

vihasi

**Esimerkki 9.1338**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa HenkilöY:n takaisin. Tarkoitus: 1) suojella sitä. XEmotion: 1) kuin x tekisi oikein

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1339**

Tapahtuma:Se repeää auki. Tarkoitus: 1) olla miellyttävä. XEmotion: 1) arvostettu

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1340**

Tapahtuma:HenkilöX menee \_\_\_ HenkilöX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) olla tuntematta kipua. XEmotion: 1) vähemmän kipua

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1341**

Tapahtuma:HenkilöX kulkee ovelta ovelle. Tarkoitus: 1) saada lopullinen päätös. XEmotion: 1) päätti

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1342**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n isälle. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1343**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_ apua. Tarkoitus: 1) piilottaa kasvonsa. XEmotion: 1) salaperäinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1344**

Tapahtuma:HenkilöX hyppää henkilöY:n autoon. Tarkoitus: 1) on palkattu töihin 2) on hyvä ystävä auttamassa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) kiitollinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1345**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu juhliin. Tarkoitus: 1) luoda tietty muoto. XEmotion: 1) järjestäytynyt

**Tulos**

hyvä tavata

**Esimerkki 9.1346**

Tapahtuma:HenkilöX jää kotiin HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) unohtanut 2) pahoillani

**Tulos**

hyvä olla jonkun kanssa

**Esimerkki 9.1347**

Tapahtuma:PersonX ei ole enää käytettävissä. Tarkoitus: 1) uteliaisuus 2) valvonta. XEmotion: 1) matala

**Tulos**

myös rakastettu

**Esimerkki 9.1348**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä olemaan HenkilöX:n vaimo. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat tärkeitä.

**Tulos**

innoissaan hermostunut

**Esimerkki 9.1349**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n päätä ylhäällä. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkauttaan 2) nähdä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

peloissaan.

**Esimerkki 9.1350**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) nauttia hyvästä tarinasta 2) olla hyvin perillä 3) lisätä tietoa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) iloinen

**Tulos**

Ei mitään.

**Esimerkki 9.1351**

Tapahtuma:PersonX pelaa PersonY \_\_\_ historiassa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kateellinen

**Esimerkki 9.1352**

Tapahtuma:HenkilöX suojelee HenkilöY:n \_\_\_:tä auringolta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yksinäinen.

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1353**

Tapahtuma:HenkilöX eroaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) rento

**Tulos**

yksin

**Esimerkki 9.1354**

Tapahtuma:HenkilöX vitsailee. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha 2) surullinen 3) turhautunut

**Tulos**

myös hyvin onnellinen

**Esimerkki 9.1355**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilölleY rahaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1356**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ ulkomaille. Tarkoitus: 1) olla lähellä 2) osoittaa kiintymystä 3) vakuuttaa henkilö. XEmotion: 1) suojeleva 2) huolehtiva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1357**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ tielle. Tarkoitus: 1) hankkia ruokaa 2) saada jotain. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.1358**

Tapahtuma:PersonX näyttää \_\_\_ ylpeänä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) puhdas ja elinvoimainen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.1359**

Tapahtuma:PersonX kutsuu \_\_\_ tosiseikalle. Tarkoitus: 1) olla viettelevä. XEmotion: 1) vietteli

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1360**

Tapahtuma:HenkilöX poistaa HenkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) kertoa tarina. XEmotion: 1) saavutettu 2) kuin heidän tarinansa olisi kerrottu.

**Tulos**

huono, koska heidät oli pakko päästää menemään

**Esimerkki 9.1361**

Tapahtuma:HenkilöX kuolee rauhallisesti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vastuu 2) kiintynyt

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1362**

Tapahtuma:PersonX pahentaa tilannetta. Tarkoitus: 1) henkilö y:n olevan turvassa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1363**

Tapahtuma:HenkilöX piti todella HenkilöY:stä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) luottavainen

**Tulos**

ihaillut

**Esimerkki 9.1364**

Tapahtuma:HenkilöX tulee tapaamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

piti

**Esimerkki 9.1365**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöY:n matkan. Tarkoitus: 1) elää pitkään. XEmotion: 1) jotain hämmästyttävää

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1366**

Tapahtuma:HenkilöX jatkaa HenkilöY:n työtä. Tarkoitus: 1) ilahduttaa lohikäärmeen... XEmotion: 1) välinpitämätön.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1367**

Tapahtuma:HenkilöX häätää HenkilöY:n asunnosta. Tarkoitus: 1) kannettava tietokone. XEmotion: 1) pahoillani

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.1368**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä oppimaan. Tarkoitus: 1) tyydyttää hänen himonsa. XEmotion: 1) tyytyväinen ja onnellinen.

**Tulos**

tyytyväinen ja iloinen saadessaan apua

**Esimerkki 9.1369**

Event:PersonX pitää mielessä \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) luottavainen 2) ylpeä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1370**

Tapahtuma:Sataa niin kovaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epämiellyttävä 2) kurja

**Tulos**

masentunut

**Esimerkki 9.1371**

Tapahtuma:HenkilöX menettää \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha, koska elämä romahtaa heidän ympärillään.

**Tulos**

ansiotyö

**Esimerkki 9.1372**

Tapahtuma:Se todella piti. Tarkoitus: 1) (olla). XEmotion: 1) tarkistaa& katsella

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.1373**

Tapahtuma:HenkilöX kättelee HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) uusi auto. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kihloissa

**Esimerkki 9.1374**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n tuskan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen nähdessään vanhan ystävän

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1375**

Tapahtuma:HenkilöX riisuu HenkilöX:n rullalautaa. Tarkoitus: 1) puhdistaa veitsi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.1376**

Tapahtuma:PersonX luo PersonY tilaisuuden. Tarkoitus: 1) vapauttaa. XEmotion: 1) onneton

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1377**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa aamiaista HenkilöY:n perheelle. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1378**

Tapahtuma:PersonX auttaa muita. Tarkoitus: 1) tulla hyväksi jossakin. XEmotion: 1) onnistunut 2) ylpeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1379**

Event:PersonX kuulostaa hyvältä. Tarkoitus: 1) pitää juhlat ensi viikonloppuna... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

awestruck

**Esimerkki 9.1380**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n \_\_\_ perusteellisesti. Tarkoitus: 1) juhlia syntymäpäivää. XEmotion: 1) antaminen 2) antelias

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.1381**

Tapahtuma:HenkilöX syö henkilöY:n kädestä. Tarkoitus: 1) koetella rajojaan 2) tehdä jotain jännittävää 3) kokeilla jotain uutta. XEmotion: 1) helpottunut 2) iloinen 3) ylpeä

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.1382**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n tuotteita. Tarkoitus: 1) saada kosto... XEmotion: 1) iloinen kostosta

**Tulos**

vihainen personx:lle

**Esimerkki 9.1383**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä joku onnelliseksi. XEmotion: 1) onnellinen 2) innostunut

**Tulos**

loukkaantunut ja riistetty.

**Esimerkki 9.1384**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY:n resursseja. Tarkoitus: 1) henkilö tuntee itsensä rakastetuksi. XEmotion: 1) rakastaminen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.1385**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n lähemmäs. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä läheiseksi. XEmotion: 1) ilahtunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1386**

Tapahtuma:PersonX ajaa nopeasti. Tarkoitus: 1) olla paha. XEmotion: 1) ilkeä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1387**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu edelleen HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) päästä eroon vanhasta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kuin heillä olisi ollut mukava keskustelu

**Esimerkki 9.1388**

Tapahtuma:PersonX sanoo, että se auttaisi. Tarkoitus: 1) olla voimakas henkilö. XEmotion: 1) vahva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1389**

Tapahtuma:HenkilöX avaa \_\_\_. Tarkoitus: 1) myydä yrityksen tuotteita... XEmotion: 1) valmis.

**Tulos**

onnellisuus

**Esimerkki 9.1390**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

tappio

**Esimerkki 9.1391**

Tapahtuma:HenkilöX lyö HenkilöY:n kuoliaaksi. Tarkoitus: 1) rikastua.. XEmotion: 1) vaurastua.

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.1392**

Tapahtuma:HenkilöX vetää vessanpöntön. Tarkoitus: 1) puhua 2) olla olematta yksin. XEmotion: 1) helpottunut 2) tyytyväinen 3) onnellinen.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1393**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy henkilöY:ltä kysymyksen. Tarkoitus: 1) saada rahat. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kyseenalaistettu.

**Esimerkki 9.1394**

Tapahtuma:HenkilöX unohtaa lompakkoni. Tarkoitus: 1) saada rahoilleen vastinetta... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.1395**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY lahjan. Tarkoitus: 1) puhua jatkuvasti... XEmotion: 1) uupunut.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1396**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n ruokaostokset. Tarkoitus: 1) suojella haavaa. XEmotion: 1) varovainen 2) turvallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1397**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkii \_\_\_ henkilönX kasvoilta. Tarkoitus: 1) auttaa ystävää. XEmotion: 1) vastuussa auttamisesta

**Tulos**

onnellinen ja rakastettu

**Esimerkki 9.1398**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöX:n poikaystävältä. Tarkoitus: 1) olla ystävien kanssa 2) kuunnella musiikkia 3) juhlia. XEmotion: 1) väsynyt 2) pirteä 3) rikki.

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.1399**

Tapahtuma:PersonX selittää yksityiskohtaisesti \_\_\_. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

vakuutti

**Esimerkki 9.1400**

Tapahtuma:HenkilöX yhdistää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) pitää henkilöstä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

yhteistyössä

**Esimerkki 9.1401**

Tapahtuma:HenkilöX pörröttää HenkilöY:n hiuksia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) alistuva

**Tulos**

ärsyyntynyt siitä, että heidän hiuksensa ovat sekaisin

**Esimerkki 9.1402**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee henkilöY:n luona sairaalassa. Tarkoitus: 1) olla onnellinen 2) osoittaa rakkautta. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.1403**

Tapahtuma:PersonX rakentaa PersonY kirkon. Tarkoitus: 1) olla kohtelias 2) olla ystävällinen. XEmotion: 1) kohtelias 2) ritarillinen 3) ystävällinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1404**

Tapahtuma:HenkilöX päästää HenkilöY:n menemään varoituksella. Tarkoitus: 1) parempi. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1405**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ silmälääkärille. Tarkoitus: 1) muuttaa jonnekin. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.1406**

Tapahtuma:PersonX painaa kaasujalkaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1407**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää apua HenkilöX:n ystäviltä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) äreä

**Tulos**

hyvä, että he voivat auttaa

**Esimerkki 9.1408**

Tapahtuma:HenkilöX ilmoittaa \_\_\_ poliisille. Tarkoitus: 1) puolustaa henkilön auktoriteettia. XEmotion: 1) kuin hyvä ystävä

**Tulos**

avoin

**Esimerkki 9.1409**

Tapahtuma:PersonX lähtee liikkeelle. Tarkoitus: 1) kohdata tilanne. XEmotion: 1) energinen

**Tulos**

kuin joku uskoisi heihin

**Esimerkki 9.1410**

Tapahtuma:PersonX pelaa lautapelejä. Tarkoitus: 1) auttaa henkilö... XEmotion: 1) avulias.

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.1411**

Tapahtuma:HenkilöX vaihtaa HenkilöY:n puvun. Tarkoitus: 1) kunnioittaa häntä. XEmotion: 1) tyytyväinen ja kiitollinen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1412**

Tapahtuma:HenkilöX kääntyy. Tarkoitus: 1) vierailla ystävän luona. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.1413**

Tapahtuma:HenkilöX koskettaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) tietää vastaus 2) oppia jotain uutta. XEmotion: 1) valaistunut 2) edelleen utelias.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1414**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_ jakson aikana. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ei mitään.

**Tulos**

luottaa johtajaansa

**Esimerkki 9.1415**

Tapahtuma:HenkilöX palaa takaisin HenkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) selventää 2) tietää jotain. XEmotion: 1) selvyys siitä, mitä hän kysyy 2) iloinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1416**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ HenkilöX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) katsella. XEmotion: 1) mukavampi

**Tulos**

viettää mielellään aikaa personxin kanssa

**Esimerkki 9.1417**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_:lle heti. Tarkoitus: 1) nimetä seuralaisensa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1418**

Tapahtuma:PersonX renderöi PersonY:n joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) jatkaa nimiensä merkitystä. XEmotion: 1) kuin heidät muistettaisiin 2) itsestään tärkeät asiat

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1419**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa \_\_\_ kamppailussa. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

surullista se oli vaikeaa

**Esimerkki 9.1420**

Tapahtuma:PersonX on bestman. Tarkoitus: 1) saada raitista ilmaa 2) kokea luontoa. XEmotion: 1) helpottunut 2) virkistynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1421**

Tapahtuma:Se toimii hienosti. Tarkoitus: .. XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1422**

Tapahtuma:PersonX täyttää kaikkien \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada selkeämpi kuva. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.1423**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ ympäriinsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1424**

Tapahtuma:HenkilöX pakkaa henkilöY:n auton. Tarkoitus:. XEmotion: 1) viihdyttää

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1425**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy henkilöY:n kanssa lisääntyy. Tarkoitus: 1) menestyä. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1426**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n silmukassa. Tarkoitus: 1) päästä määränpäähän 2) palata takaisin reitille. XEmotion: 1) ei enää eksyksissä 2) keskittynyt

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.1427**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo jokaisen \_\_\_:n HenkilöY:n kehossa. Tarkoitus: 1) tyydyttää nälkä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) omahyväinen

**Tulos**

murskattu

**Esimerkki 9.1428**

Tapahtuma:HenkilöX löytää lompakkoni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä 2) kiinnostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1429**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa vanhemmilleni. Tarkoitus: 1) sovellus 2) pelata peliä. XEmotion: 1) valmistautunut 2) huvittunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1430**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöX:n vaimoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1431**

Tapahtuma:HenkilöX on juuri saanut uuden vauvan. Tarkoitus: 1) pysyä pystyssä. XEmotion: 1) vakaa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1432**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa HenkilöY:n räjähdyksen. Tarkoitus: 1) hengailla useammin.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

super vihainen

**Esimerkki 9.1433**

Tapahtuma:Se tapahtuu. Tarkoitus: 1) lähteä sodasta. XEmotion: 1) iloinen siitä, että pääsee pois taistelusta

**Tulos**

tapahtumarikas

**Esimerkki 9.1434**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa vastaan HenkilöX:n tutkintotodistuksen. Tarkoitus: 1) puhua sen kanssa, joka soitti. XEmotion: 1) kuin hän olisi kommunikoimassa

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.1435**

Tapahtuma:HenkilöX näkee sen henkilöY:n silmin. Tarkoitus: 1) nauttia matkastaan. XEmotion: 1) onnellinen, että he nauttivat matkastaan

**Tulos**

parempi

**Esimerkki 9.1436**

Tapahtuma:HenkilöX hakee henkilöY:n uraa. Tarkoitus: 1) menestyä jossakin. XLiike: 1) hieman surullinen ja jännittynyt.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1437**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ ystävältään. Tarkoitus: 1) kokata jotain. XEmotion: 1) kärsimätön

**Tulos**

huolehtiva

**Esimerkki 9.1438**

Tapahtuma:HenkilöX repii \_\_\_ kappaleiksi. Tarkoitus: 1) puhua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.1439**

Tapahtuma:HenkilöX ei ole koskaan nähnyt \_\_\_. Tarkoitus: 1) kerätä jotain. XLiike: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1440**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n \_\_\_ markkinoilla. Tarkoitus: 1) mennä tapahtumaan. XEmotion: 1) innostunut 2) innokas

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1441**

Event:PersonX on valtava menestys. Tarkoitus: 1) olla näyttämättä tunteita. 2) pysyä rauhallisena.. XEmotion: 1) ei ilmaista. 2) onneton. 3) kuoressa

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1442**

Tapahtuma:PersonX täyttää PersonY:n sydämen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1443**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ HenkilöY:n huoneeseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1444**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY kukkia. Tarkoitus: 1) anteeksianto. XEmotion: 1) nöyryys

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1445**

Tapahtuma:HenkilöX pitää ääntä. Tarkoitus: 1) esittäytyä toiselle henkilölle... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

hyvä tai huono

**Esimerkki 9.1446**

Tapahtuma:PersonX lisää polttoainetta tuleen. Tarkoitus: 1) tietää vastaus. XEmotion: 1) helpotus 2) ilo

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1447**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa henkilöY:tä ympäriinsä. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

suojattu ja turvallinen

**Esimerkki 9.1448**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n lounaan. Tarkoitus: 1) kaapata tapahtuma. 2) muistaa.. XEmotion: 1) iloinen. 2) tuottava.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1449**

Tapahtuma:PersonX kertoo jeff. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huomasi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1450**

Event:PersonX tavoittaa laajemman kuluttajapohjan. Tarkoitus: 1) olla avulias.. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1451**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee henkilöY:n silmät. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sulkea 2) tietävä

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.1452**

Tapahtuma:HenkilöX asuu HenkilöY:n vanhempien luona. Tarkoitus: 1) kiitollinen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellisia siitä, että heidän poikansa on heidän kanssaan

**Esimerkki 9.1453**

Tapahtuma:HenkilöX kuiskaa HenkilöY:n korvaan. Tarkoitus: 1) kokea uusia asioita 2) hoitaa asioitaan. XEmotion: 1) innostunut 2) päättäväinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.1454**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY vettä. Tarkoitus: 1) vapauttaa hänet. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1455**

Tapahtuma:PersonX osallistuu retkikuntaan. Tarkoitus: 1) palkata henkilö 2) täyttää paikka 3) auttaa. XEmotion: 1) tarvitsee lisää työntekijöitä 2) avulias

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.1456**

Tapahtuma:PersonX pitää \_\_\_ tasolla. Tarkoitus: 1) olla nesteytetty. XEmotion: 1) hydratoitunut

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1457**

Tapahtuma:HenkilöX makaa HenkilöY:n päällä. Tarkoitus: 1) olla varovainen rahan kanssa. XEmotion: 1) vastuuntuntoinen 2) huolellinen

**Tulos**

piti

**Esimerkki 9.1458**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:n kissan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nolostunut 2) häpeissään 3) onneton.

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.1459**

Tapahtuma:PersonX opettaa opiskelijoille \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.1460**

Tapahtuma:HenkilöX on tyytyväinen HenkilöY:n työhön. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) huono

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1461**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n voileivän. Tarkoitus: 1) olla rehellinen. XEmotion: 1) helpottunut 2) hyveellinen.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1462**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:n pääsyn sisään. Tarkoitus: 1) hyvä lammas yöllä. XEmotion: 1) uni

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.1463**

Tapahtuma:HenkilöX heittää kolikkoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) käsilaukkunsa

**Tulos**

päätti

**Esimerkki 9.1464**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n treffeille. Tarkoitus: 1) olla henkilön seurassa. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

hyvä että joku pitää niistä

**Esimerkki 9.1465**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n isän. Tarkoitus: 1) pelata peliä 2) pitää hauskaa 3) huvittua. XEmotion: 1) iloinen 2) viihdytetty

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1466**

Tapahtuma:HenkilöX punoo HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) ystävällinen 2) ymmärtäväinen

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.1467**

Tapahtuma:PersonX käsitellään kokonaisuudessaan luvussa. Tarkoitus: 1) täynnä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

nostettu

**Esimerkki 9.1468**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa HenkilöX:n aamiaisen. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa turvalliseksi 2) tuntea olonsa mukavaksi 3) olla onnellinen. XEmotion: 1) kiitollinen siitä, että on kotona 2) turvassa vahingoittumiselta 3) rentoutunut olla oma itsensä.

**Tulos**

antamalla

**Esimerkki 9.1469**

Tapahtuma: HenkilöX lisääntyy HenkilöY:n tavoin. Tarkoitus: 1) tarjota kyyti kotiin henkilölle ... XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kalteva

**Esimerkki 9.1470**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY koulutusta. Tarkoitus: 1) kilpailla 2) saavuttaa tavoite. XEmotion: 1) riemuissaan 2) uupunut 3) tottunut

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.1471**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n toimistoon. Tarkoitus: 1) yksi tykkää 2) ihailla 3) kehua. XEmotion: 1) kateellinen 2) mustasukkainen 3) motivoitunut

**Tulos**

keskusteli

**Esimerkki 9.1472**

Tapahtuma:HenkilöX esittää tekosyitä. Tarkoitus: 1) mennä kotiin 2) kuljetus 3) poistua alueelta, jossa hän oli. XEmotion: 1) kiitollinen 2) helpottunut 3) turvallinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1473**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n veljentyttären. Tarkoitus: 1) sovittelu. XEmotion: 1) rauhassa

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1474**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöX:n esiintymisen. Tarkoitus: 1) jonkun valmistautuminen. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1475**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo \_\_\_ HenkilöX:n tyttöystävän kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) helpottunut 3) peloissaan.

**Tulos**

osa tiimiä

**Esimerkki 9.1476**

Tapahtuma:PersonX estää \_\_\_:n saamisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

väärin

**Esimerkki 9.1477**

Tapahtuma:HenkilöX vuokraa auton. Tarkoitus: 1) olla kilpailukykyinen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

he pystyivät matkustamaan mukavasti

**Esimerkki 9.1478**

Tapahtuma:HenkilöX pitää tytöstä. Tarkoitus: 1) etu. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ihannoitu

**Esimerkki 9.1479**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo kamelin \_\_\_. Tarkoitus: 1) raitista ilmaa 2) päästää lämpöä ulos. XLiike: 1) virkistynyt 2) mukava

**Tulos**

terri

**Esimerkki 9.1480**

Tapahtuma:HenkilöX johdattaa HenkilöY:n takaisin. Tarkoitus: 1) matkustaa jonnekin 2) saada kuljetus. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1481**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY ei halunnut. Tarkoitus: 1) olla rakastettu. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.1482**

Tapahtuma:PersonX kiittää \_\_\_ kommentista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1483**

Tapahtuma:HenkilöX taistelee henkilöY:n hengestä. Tarkoitus: 1) heidän huomionsa. XEmotion: 1) uteliaisuus

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1484**

Tapahtuma:PersonX ilmoittaa PersonX:n päätöksestä. Tarkoitus: 1) kätellä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.1485**

Tapahtuma:HenkilöX päättää kävellä pois. Tarkoitus: 1) levätä 2) mennä kotiin. XEmotion: 1) väsynyt 2) onnellinen

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.1486**

Tapahtuma:PersonX vie PersonY:n ostoksille. Tarkoitus: 1) saada jotain. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1487**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo jotain HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) vierailla ystävän luona. XEmotion: 1) tervetullut

**Tulos**

mukana keskustelussa

**Esimerkki 9.1488**

Tapahtuma:HenkilöX korjaa HenkilöY:n auton. Tarkoitus: 1) olla rikas. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1489**

Tapahtuma:HenkilöX sytyttää talon tuleen. Tarkoitus: 1) hän ei halua pitää muiden tavaroita 2) hän antaa mielellään muille 3) hän lainaa. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) hyvä olo.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1490**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu kaikki HenkilöY:n ystävät. Tarkoitus: 1) auttaa minua. XEmotion: 1) avulias 2) hyvä

**Tulos**

ovat iloisia siitä, että heidät kutsuttiin

**Esimerkki 9.1491**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:n lähtemisen. Tarkoitus: 1) pitää kiinni jostakin. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.1492**

Tapahtuma:HenkilöX kääntyy pois henkilöY:stä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin onnellinen

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.1493**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä perusteellista työtä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt keskustelusta

**Esimerkki 9.1494**

Tapahtuma:HenkilöX peruuttaa HenkilöY:n autoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt ja surullinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1495**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n maa-alueen. Tarkoitus: 1) lapset oppimaan. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1496**

Tapahtuma:HenkilöX kiinnittää HenkilöY:n \_\_\_ tosiasiaan. Tarkoitus: 1) hengailla ystävänsä kanssa. XEmotion: 1) kuin hänellä olisi ollut hauskaa

**Tulos**

törkeä

**Esimerkki 9.1497**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ f. Tarkoitus: 1) vierailu. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1498**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu henkilöY:n suhteesta. Tarkoitus: 1) täyttää velvollisuutensa 2) tuntea itsensä saavutetuksi 3) elää hyvää elämää. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tyytyväinen 3) onnellinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1499**

Tapahtuma:HenkilöX huomaa miehen. Tarkoitus: 1) voittaa.. XEmotion: 1) voittoisa.

**Tulos**

katseli

**Esimerkki 9.1500**

Tapahtuma:Se voi yhtä hyvin olla. Tarkoitus: 1) harjoitella päämääräänsä. XEmotion: 1) onnellinen siitä, että heidän kova työnsä oli tuottanut tulosta

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.1501**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa jättää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla yksinäinen. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1502**

Tapahtuma:HenkilöX nopeuttaa HenkilöY:n vauhtia. Tarkoitus: 1) tulla kohdelluksi oikeudenmukaisesti. XEmotion: 1) että x puolusti itseään

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1503**

Tapahtuma:HenkilöX suunnittelee häät. Tarkoitus: 1) saada toinen henkilö alas. XEmotion: 1) hauska 2) tyytyväinen

**Tulos**

kuten häihin osallistuminen.

**Esimerkki 9.1504**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n välittömästi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeä

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.1505**

Tapahtuma: HenkilöX käskee HenkilöY:tä kirjoittamaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen.

**Tulos**

kuultu

**Esimerkki 9.1506**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee HenkilöY:n eri teille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hänellä olisi kipuja 2) normaalia hitaampi 3) erilainen kuin muut.

**Tulos**

hylätty.

**Esimerkki 9.1507**

Tapahtuma:HenkilöX saa lisää ystäviä. Tarkoitus: 1) tulla huomatuksi. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

hyväksytty ja sisällytetty

**Esimerkki 9.1508**

Tapahtuma:PersonX näkee PersonY:n pojan. Tarkoitus: 1) kostaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1509**

Tapahtuma:HenkilöX pitää ääntä. Tarkoitus: 1) olla taitava kaikilla aloilla. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

varoitettu

**Esimerkki 9.1510**

Tapahtuma: HenkilöX asettaa HenkilöY \_\_\_ lepäämään. Tarkoitus: 1) olla hauska. XEmotion: 1) hauska

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1511**

Tapahtuma:HenkilöX palaa HenkilöY:n huoneeseen. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

houkutteli.

**Esimerkki 9.1512**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa ystäviä. Tarkoitus: 1) purkaa stressiä. XEmotion: 1) häpeä huutamisesta

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1513**

Tapahtuma:PersonX edustaa PersonX:n etuja. Tarkoitus: 1) tehdä työnsä. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

innoissaan, koska tietoinen personx etuja

**Esimerkki 9.1514**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää henkilöY:lle juhlat. Tarkoitus: 1) olla samanlainen kuin y. XEmotion: 1) hän on saavuttamassa jotain

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1515**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ pojalleen. Tarkoitus: 1) personx parantua. XEmotion: 1) velvollinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1516**

Tapahtuma:HenkilöX tekee sopimuksen. Tarkoitus: XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

miellyttävä

**Esimerkki 9.1517**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää toisen posken. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pelkää, että hän on psyykkinen

**Tulos**

anteeksi

**Esimerkki 9.1518**

Tapahtuma:HenkilöX kiinnittää HenkilöY:n huomion. Tarkoitus: 1) kiinnittää huomiota henkilön kutsuun. XEmotion: 1) innostunut tietämään, miksi häntä kutsuttiin.

**Tulos**

kihloissa

**Esimerkki 9.1519**

Tapahtuma:PersonX opettaa \_\_\_ ajattelemaan. Tarkoitus: 1) pukeutua johonkin puhtaaseen. XEmotion: 1) raikas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1520**

Tapahtuma:HenkilöX koristaa HenkilöY:n talon. Tarkoitus: 1) teah Persony ajamaan. XEmotion: 1) älykäs

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1521**

Tapahtuma:HenkilöX hautaa HenkilöX:n \_\_\_ hiekkaan. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) pitää hauskaa 3) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1522**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_ auttamiseen. Tarkoitus: 1) voitto. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.1523**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo HenkilöY:n käden HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) jos hän saa tiedon, hän voi myös. XEmotion: 1) saa tiedon

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.1524**

Tapahtuma:HenkilöX menettää HenkilöY:n avaimen. Tarkoitus: 1) olla tuottava 2) antaa jotain pois. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

huono se oli kadonnut

**Esimerkki 9.1525**

Tapahtuma:PersonX erottaa \_\_\_ fiktiosta. Tarkoitus: 1) lopettaa haluaminen. XEmotion: 1) viimeistelty

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1526**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:lle rahaa. Tarkoitus: 1) selittää hänen syntymänsä ja äitinsä hoito. XEmotion: 1) onnellinen 2)tunteellinen 3)ylpeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1527**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa kirjeen HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) tehdä asia selväksi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1528**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ mukanaan. Tarkoitus: 1) hankkia elintarvikkeita ruoanlaittoon ja muita keittiötarvikkeita koko viikoksi. XEmotion: 1) tyytyväinen ostettuaan ruokatarvikkeita

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1529**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n ymmärtämään. Tarkoitus: 1) päästä lähemmäksi. XEmotion: 1) kiintymyksellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1530**

Tapahtuma:PersonX säilyttää PersonX:n vallan. Tarkoitus: 1) olla joutumatta vaikeuksiin 2) hyvittää vääryys. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.1531**

Tapahtuma:PersonX vihaa PersonY korvaa. Tarkoitus: 1) mennä tiettyyn paikkaan 2) välttää jotakin. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) yllättynyt 3) rauhallinen.

**Tulos**

kuin he olisivat hyviä kuuntelijoita

**Esimerkki 9.1532**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa huutaa. Tarkoitus: 1) satuttaa minua. XEmotion: 1) vihainen 2) tyytyväinen 3) erittäin ilkeä.

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.1533**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonX:n voiman. Tarkoitus:. XEmotion: 1) törkeä

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.1534**

Tapahtuma:PersonX edustaa PersonY:n kasvua. Tarkoitus: 1) löytää esineitä. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen 3) valmis metsästämään.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1535**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n alun. Tarkoitus: 1) varastaa hänen tavaransa. XEmotion: 1) ilkikurinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1536**

Tapahtuma:HenkilöX tukee HenkilöY:n väitteitä. Tarkoitus: 1) jäädä kotiin ja olla tekemättä mitään koko päivän 2) toipua sairaudestaan. XEmotion: 1) laiska

**Tulos**

kiitollinen siitä, että personx on ystävä

**Esimerkki 9.1537**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) rakentaa talonsa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1538**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee ilman palkkaa. Tarkoitus: 1) lämmittää heitä. XEmotion: 1) kuin he olisivat avuliaita

**Tulos**

ahne

**Esimerkki 9.1539**

Tapahtuma:PersonX vie PersonY:n kauas. Tarkoitus: 1) todistaa jotain 2) tulla haastetuksi. XEmotion: 1) haastetaan 2) kilpaillaan

**Tulos**

masentunut

**Esimerkki 9.1540**

Tapahtuma:PersonX pysäyttää verenvuodon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1541**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:lle tarpeeksi köyttä. Tarkoitus: 1) tarkistaa hänen työnsä. XEmotion: 1) tyytymätön siihen

**Tulos**

manipuloitu

**Esimerkki 9.1542**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY-tilin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huimaus.

**Tulos**

saa mielellään apua

**Esimerkki 9.1543**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n muroja. Tarkoitus: 1) tehdä henkilöstä onnellinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1544**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo henkilöY:n silmiin. Tarkoitus: 1) saada apua. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

tiedoksi

**Esimerkki 9.1545**

Tapahtuma:PersonX nauraa ja kertoi. Tarkoitus: 1) töihin. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1546**

Tapahtuma:HenkilöX tekee keittoa. Tarkoitus: 1) oppia uusia asioita. XEmotion: 1) saavutettu 2) tyytyväinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1547**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ turvallisesti. Tarkoitus: 1) haluavat tutustua perheeseensä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1548**

Tapahtuma:PersonX puhuu PersonX:n veljen kanssa. Tarkoitus: 1) tienata rahaa 2) auttaa PersonX:ää. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.1549**

Tapahtuma:HenkilöX kokoaa yhteen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hyvä työntekijä

**Tulos**

kuuluminen

**Esimerkki 9.1550**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöY:n olkapäälle. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) väsynyt 2) hyvä 3) kuin hän olisi auttanut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1551**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:n aviomiehen kanssa. Tarkoitus: 1) mainostaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1552**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n tädin luona. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) rentoutunut

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.1553**

Tapahtuma:PersonX täyttää PersonX:n mielen. Tarkoitus: 1) hyvästellä. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

smart

**Esimerkki 9.1554**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ HenkilöY:n silmiin. Tarkoitus: 1) vihainen 2) epävarma. XEmotion: 1) huonompi 2) parempi

**Tulos**

hukkua

**Esimerkki 9.1555**

Tapahtuma:HenkilöX osoittaa HenkilölleY kylmää kyytiä. Tarkoitus: 1) osoittaa arvostusta. XEmotion: 1) kunnioitettava

**Tulos**

sivuutettu

**Esimerkki 9.1556**

Tapahtuma:HenkilöX saapuu HenkilöY:n taloon. Tarkoitus: 1) päästä eroon homeisesta ruoasta. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1557**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöX:n vanhemmat ylpeiksi. Tarkoitus: 1) syödä ruokaa. XEmotion: 1) ahdistunut sen saapumisesta

**Tulos**

ylpeitä pojastaan

**Esimerkki 9.1558**

Tapahtuma:HenkilöX toivottaa henkilölleY hyvää syntymäpäivää. Tarkoitus: 1) viedä yritys korkealle tasolle. XEmotion: 1) luottavainen 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1559**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n käden HenkilöZ:n ympärille. Tarkoitus: 1) rikkoa asioita. XEmotion: 1) katuvainen

**Tulos**

rakastava

**Esimerkki 9.1560**

Tapahtuma:PersonX aiheuttaa ongelmia. Tarkoitus: 1) paljastaa ajatuksensa. XEmotion: 1) vihainen hänelle

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1561**

Tapahtuma:HenkilöX suunnittelee juhlia. Tarkoitus: 1) välttää henkilöä. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

juhlittu

**Esimerkki 9.1562**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n kehon. Tarkoitus: 1) kädet estävät hänen näkönsä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ilahtunut

**Esimerkki 9.1563**

Tapahtuma:PersonX selittää PersonY:n pois. Tarkoitus: 1) pitää kontrolli. XEmotion: 1) huolestunut 2) ahdistunut 3) hermostunut.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1564**

Tapahtuma:HenkilöX saa suostumuksesta henkilöY:n valtuudet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häiriintynyt

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1565**

Tapahtuma:HenkilöX kuljettaa \_\_\_:n pahoinpitelemällä. Tarkoitus: 1) pohtia 2) tutkia 3) päättää. XEmotion: 1) varma 2) tutkiva 3) mietteliäs

**Tulos**

on tyytymätön

**Esimerkki 9.1566**

Tapahtuma:PersonX piti erityisesti. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) tuntea olonsa hyväksi 3) tuntea olonsa hyväksi. XTunne: 1) saavuttanut 2) auttaa 3) ylpeä.

**Tulos**

Hyvä, että hän on ystäväsi.

**Esimerkki 9.1567**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n ostoskeskukseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1568**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa lahjoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin häpeissään siitä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1569**

Tapahtuma:HenkilöX juo itsensä humalaan HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1570**

Tapahtuma:HenkilöX halaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saada seuraa. XEmotion: 1) ystävystynyt 2) onnellinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1571**

Tapahtuma:HenkilöX pukeutuu hienosti. Tarkoitus: 1) keskittyä johonkin. XEmotion: 1) keskittyy

**Tulos**

kunnioittavasti

**Esimerkki 9.1572**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu useita ystäviä. Tarkoitus: 1) jakaa asiat tasan. XEmotion: 1) tasapuolinen

**Tulos**

jännitystä myös

**Esimerkki 9.1573**

Tapahtuma:PersonX kestää kauan. Tarkoitus: 1) osoittautua hyväksi ihmiseksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.1574**

Tapahtuma:HenkilöX piiloutuu HenkilöY:n kaappiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas 2) väsynyt 3) pahoinvoiva

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.1575**

Tapahtuma:HenkilöX työskentelee \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas 2) levoton

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1576**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n todistuksen. Tarkoitus: 1) antaa neuvoja muille. XEmotion: 1) oivaltava

**Tulos**

asiantunteva

**Esimerkki 9.1577**

Tapahtuma:HenkilöX riisuu HenkilöY:n housut. Tarkoitus: 1) keskustella asioista. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1578**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ töihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) johtajan takana

**Tulos**

tuottava

**Esimerkki 9.1579**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöX:n elämää. Tarkoitus: 1) auttaa ihmisiä. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.1580**

Tapahtuma:PersonX selittää tämän \_\_\_ termein. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hieman virkistynyt.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1581**

Tapahtuma:HenkilöX opiskelee yhtä paljon kuin HenkilöY voisi. Tarkoitus: 1) kokata. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

kilpailukykyinen

**Esimerkki 9.1582**

Tapahtuma:HenkilöX sytyttää HenkilöY:n tuleen. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä istumaan intialaistyyliin. XEmotion: 1) mielellään auttaa.

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.1583**

Tapahtuma:HenkilöX pitää ääniä. Tarkoitus: 1) olla kunniallinen kansalainen. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1584**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) tulla kuuluisaksi. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1585**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöäY suoraan silmiin. Tarkoitus: 1) saada selvennystä 2) oppia lisää. XEmotion: 1) hyvä 2) paremmin varustettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1586**

Tapahtuma:HenkilöX kusee HenkilöY:n nuotion päälle. Tarkoitus: 1) nähdä auto 2) puhua henkilön kanssa 3) saada kyyti. XEmotion: 1) iloinen 2) ystävällinen 3) kiitollinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1587**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ myöhässä. Tarkoitus: 1) harjoittaa. XLiike: 1) rento ja terve

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.1588**

Tapahtuma:PersonX palvelee PersonY:tä. Tarkoitus: 1) saada rahaa. 2) saada jotain vaikeasti löydettävää.. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.1589**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ vuoden ajan. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) vähemmän yksinäinen

**Tulos**

ylpeä xs vastuusta

**Esimerkki 9.1590**

Tapahtuma:PersonX korjaa asiat. Tarkoitus: 1) olla onnellinen 2) olla mukava 3) hallita. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1591**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee telttailemaan ystäviensä kanssa. Tarkoitus: 1) poistaa se 2) rikkoa se 3) osoittaa tyytymättömyytensä. XEmotion: 1) vihainen 2) häpeissään 3) järkyttynyt.

**Tulos**

iloinen kokemuksesta personx kävi läpi

**Esimerkki 9.1592**

Tapahtuma:PersonX käyttää \_\_\_ kuvaamaan. Tarkoitus: 1) siirtyminen eteenpäin 2) päättäminen 3) rauha. XEmotion: 1) helpottunut 2) parempi

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1593**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY tilauksen. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

full

**Esimerkki 9.1594**

Tapahtuma:HenkilöX laskeutuu HenkilöY:n kädelle. Tarkoitus: 1) tietää, mitä henkilön mielessä tapahtuu. XEmotion: 1) havainnoiva

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.1595**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) harrastaa seksiä.. XEmotion: 1) erittäin myönteinen

**Tulos**

kuinka pehmeä kissanpennun turkki on

**Esimerkki 9.1596**

Tapahtuma:PersonX antaa bob. Tarkoitus: 1) tutkia virtsaa. XEmotion: 1) kuin hän olisi tehnyt hyvää työtä.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1597**

Tapahtuma:HenkilöX edustaa HenkilöY:n etuja. Tarkoitus: 1) nauttia edelleen ajastaan. XEmotion: 1) täyttynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1598**

Tapahtuma:PersonX seisoo PersonY:n paikalla. Tarkoitus: 1) selvittää jotain. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1599**

Tapahtuma:HenkilöX täydentää HenkilöY:n tuloja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he tarvitsisivat kylvyn

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1600**

Tapahtuma:PersonX rikkoo ennätyksen. Tarkoitus: 1) saada henkilö olemaan jossain muualla. XEmotion: 1) nalkuttava

**Tulos**

ylpeä henkilö x

**Esimerkki 9.1601**

Tapahtuma:PersonX lähtee jouluostoksille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1602**

Tapahtuma:PersonX tekee \_\_\_ luokassa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnellinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1603**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) käyttää valtaansa. XEmotion: 1) voimakas ja onnellinen

**Tulos**

pulassa

**Esimerkki 9.1604**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää HenkilöY:n ympäri. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutus henkilöön. XEmotion: 1) taiteellinen

**Tulos**

ilmoitti.

**Esimerkki 9.1605**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee kevyesti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla isänmaallinen. XEmotion: 1) ylpeys maastaan

**Tulos**

hellä

**Esimerkki 9.1606**

Event:PersonX tekee tätä työtä ympäri maailmaa. Tarkoitus: 1) ymmärtää 2) selventää, mikä on sallittua. XEmotion: 1) turvallinen 2) asiantunteva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1607**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ luontoon. Tarkoitus: 1) tietää, kuinka paljon tilillä on. XEmotion: 1) riippuu siitä, kuinka paljon tilillä on.

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.1608**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa toisen vaimon. Tarkoitus: 1) olla onnellinen 2) olla hyvien ihmisten ympäröimänä. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1609**

Tapahtuma:HenkilöX kieltää \_\_\_:ltä oikeuden. Tarkoitus: 1) osoittaa äärimmäistä vihaa. XEmotion: 1) ahdistunut 2) vihainen

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.1610**

Tapahtuma:PersonX kiusaa koulussa. Tarkoitus: 1) hötkyillä. XEmotion: 1) tylsistynyt

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.1611**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöäY kädestä kiinni. Tarkoitus: 1) yritys. XEmotion: 1) mukana

**Tulos**

onnellinen ja haluttu

**Esimerkki 9.1612**

Tapahtuma:HenkilöX korjaa HenkilöY:n renkaan. Tarkoitus: 1) olla kärsivällinen. XEmotion: 1) kärsivällinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1613**

Tapahtuma:PersonX:llä on hauskaa yhdessä. Tarkoitus: 1) olla matkalla. XEmotion: 1) hieman paha olla töykeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1614**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n ystävät. Tarkoitus: 1) saada jotain autosta. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen siitä, että minulla on enemmän ystäviä, joiden kanssa puhua ja tehdä asioita.

**Esimerkki 9.1615**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle korvaansa. Tarkoitus: 1) nähdä jotain selvästi 2) syödä tai juoda jotain 3) saada raitista ilmaa. XEmotion: 1) hyvä auttaa 2) vähemmän huolissaan persony:stä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1616**

Tapahtuma:Aluksi kaikki sujuu hyvin. Tarkoitus: 1) suojella. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1617**

Tapahtuma:Se kääntää PersonX:n valot. Tarkoitus: 1) jotain seisomaan. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

rohkea

**Esimerkki 9.1618**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöY:n jalat. Tarkoitus: 1) tehdä asia selväksi.. XEmotion: 1) kiva

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.1619**

Tapahtuma:HenkilöX jahtaa HenkilöX:n häntää. Tarkoitus: 1) havainnollistaa jotakin. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

takaa-ajajan toivoma

**Esimerkki 9.1620**

Tapahtuma:HenkilöX puree HenkilöY:n sormea. Tarkoitus: 1) parantaakseen taitojaan 2) selvittääkseen mysteerin. XEmotion: 1) omistautunut 2) pakotettu

**Tulos**

leikkisä

**Esimerkki 9.1621**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) olla itsenäinen. XEmotion: 1) irrottautunut

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.1622**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee henkilöY:n kipua. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) onnellinen, koska auttaa muita

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1623**

Tapahtuma:HenkilöX tervehtii. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeä

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.1624**

Tapahtuma:PersonX kuuluu PersonY-ryhmään. Tarkoitus: 1) polttaa savuketta. XEmotion: 1) odotus

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.1625**

Tapahtuma:Se saa PersonY:n vanhemmat. Tarkoitus: 1) todistaa hänen arvonsa.. XEmotion: 1) itsevarma.

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.1626**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa HenkilölleY työtä. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa.. XEmotion: 1) energinen.

**Tulos**

henkilö y tuntee kiitollisuutta

**Esimerkki 9.1627**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pilan HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) elää korjauksen jälkeen. XEmotion: 1) uupunut 2) elossa 3) toteutunut.

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.1628**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöX:n velan yhteiskunnalle. Tarkoitus: 1) arvioida tuotetta. XEmotion: 1) tietoisempi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1629**

Tapahtuma:PersonX kirjoittaa \_\_\_ hyvin. Tarkoitus: 1) työskennellä. XEmotion: 1) väsynyt 2) onnistunut 3) likainen.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1630**

Tapahtuma:PersonX vähentää \_\_\_ tasolle. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1631**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n talon. Tarkoitus: 1) joku kärsii. XEmotion: 1) iloinen 2) järkyttynyt

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.1632**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöY:n \_\_\_ lukemaan. Tarkoitus: 1) hyvä avioliitto 2) perhe. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

molemmat ovat onnellisia, koska nainen oppi mieheltä tuntemattomia asioita.

**Esimerkki 9.1633**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa \_\_\_ HenkilöY:n tilalle. Tarkoitus: 1) leikata paperi nopeasti ja huolimattomasti... XEmotion: 1) pelkää, että haava tarvitsee tikkejä.

**Tulos**

huomannut

**Esimerkki 9.1634**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa sormuksen. Tarkoitus: 1) menestyä tietyllä elämänsä osa-alueella. XEmotion: 1) edetä elämässään

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1635**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöX:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) auttaa.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1636**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY työpaikan. Tarkoitus: 1) uida 2) oppia jotain paremmin 3) viihdyttää. XEmotion: 1) onnellinen 2) viihdytetty 3) väsynyt.

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.1637**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee HenkilöX:n vihan. Tarkoitus: 1) lähteä ajelulle. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1638**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy jengiin. Tarkoitus: 1) saada ystävä hänen kanssaan. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1639**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää \_\_\_ korjata sen. Tarkoitus: 1) nähdä henkilö. XEmotion: 1) iloinen nähdessään henkilön

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1640**

Tapahtuma:HenkilöX leikkii HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) keskittynyt 2) kohtuullinen. XEmotion: 1) iloinen 2) luottavainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1641**

Tapahtuma:Se on täysin pilalla. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) hyödyllinen 2) ystävällinen 3) hyödyllinen

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.1642**

Tapahtuma:HenkilöX perääntyy pois henkilöY:n luota. Tarkoitus: 1) päästä kuntoon 2) tulla terveeksi. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

katuvainen.

**Esimerkki 9.1643**

Tapahtuma:HenkilöX toimittaa \_\_\_:lle vettä. Tarkoitus: 1) pelata videopelejä henkilön kanssa. XEmotion: 1) iloinen 2) ystävällinen henkilöä kohtaan

**Tulos**

tarkoitettu.

**Esimerkki 9.1644**

Tapahtuma:HenkilöX parantaa HenkilöY:n tilaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he tuhlasivat aikaa

**Tulos**

ikuinen kiitollisuus

**Esimerkki 9.1645**

Tapahtuma:HenkilöX makaa HenkilöY:n jalkojen juuressa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä saavutuksistaan

**Tulos**

rasitettu

**Esimerkki 9.1646**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:n suhteen. Tarkoitus: 1) satuttaa heitä. XEmotion: 1) vihainen 2) syyllinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1647**

Tapahtuma:HenkilöX virittää HenkilöY:n kitaraa. Tarkoitus: 1) nähdä, mitä varten hälytys on. XEmotion: 1) peloissaan 2) peloissaan 3) huolissaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1648**

Tapahtuma:HenkilöX kuivaa HenkilöY:n silmät. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani

**Tulos**

kiitollinen hänen lohdutuksestaan.

**Esimerkki 9.1649**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n velvoitteet. Tarkoitus: 1) näyttää, onko joku kiinnostunut. XEmotion: 1) kuin he etsisivät apua

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1650**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa päivällisen. Tarkoitus: 1) tyytyväinen 2) onnellinen. XEmotion: 1) kiitollinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1651**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ jumalille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1652**

Tapahtuma:PersonX tekee \_\_\_ mturkissa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rinnakkainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1653**

Tapahtuma: PersonX ei saa edes platinaa. Tarkoitus: 1) viettää enemmän aikaa Personyn kanssa. XEmotion: 1) iloinen tilaisuudesta

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.1654**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle vaikutelman. Tarkoitus: 1) tulla kutsutuksi. XEmotion: 1) kärsimätön

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1655**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa henkilöY:n korvat laatikkoon. Tarkoitus: 1) tehdä todella hyvää työtä 2) käyttää aikaa johonkin. XEmotion: 1) perusteellinen 2) luottavainen

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.1656**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on tarpeeksi aikaa. Tarkoitus: 1) tehdä henkilö X onnelliseksi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

myös heidän perheenjäsenensä olivat onnellisia

**Esimerkki 9.1657**

Tapahtuma:PersonX riehuu. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) innoissaan

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.1658**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo silmiin HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) lievittää kutinaa. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.1659**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöX:n hattua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) intohimoinen jotain kohtaan

**Tulos**

tunnustettu

**Esimerkki 9.1660**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo henkilöY:tä silmiin. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

huomannut

**Esimerkki 9.1661**

Tapahtuma:HenkilöX nappaa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

alisteinen

**Esimerkki 9.1662**

Tapahtuma:HenkilöX kaipaa HenkilöäY paljon. Tarkoitus: 1) aiheuttaa ongelmia.. XEmotion: 1) oikeutettu. 2) kostonhimoinen.

**Tulos**

rakastunut.

**Esimerkki 9.1663**

Tapahtuma:PersonX muodostaa PersonY arch. Tarkoitus: 1) saavuttaa. XEmotion: 1) hyvä tulla koulutetuksi.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1664**

Tapahtuma:HenkilöX syö illallista HenkilöY:n luona. Tarkoitus: 1) lopettaa henkilön katsominen. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1665**

Tapahtuma:HenkilöX kieltäytyy puhumasta HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) auttaa pelastamaan henki. XEmotion: 1) sankarillinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1666**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_ HenkilöY:n tietokoneella. Tarkoitus: 1) aiheuttaa ongelmia. XEmotion: 1) omahyväinen

**Tulos**

haittaa

**Esimerkki 9.1667**

Tapahtuma:HenkilöX painaa HenkilöY:n sormia. Tarkoitus: 1) syödä ruokaa.. XEmotion: 1) kylläinen.

**Tulos**

loukkaantunut ja hämmentynyt

**Esimerkki 9.1668**

Tapahtuma:HenkilöX huolehtii HenkilöY:n eduista. Tarkoitus: 1) kiivetä jonkin päälle... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.1669**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa ruokaa HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) mennä sukeltamaan. XEmotion: 1) taitava

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1670**

Tapahtuma:HenkilöX on ostamassa elintarvikkeita. Tarkoitus: 1) käyttää vahvempaa jalkaansa. XEmotion: 1) valmis ottamaan toisen askeleen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1671**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa HenkilöY:n joukkueessa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

kiitollinen onnellinen

**Esimerkki 9.1672**

Tapahtuma:HenkilöX suojelee \_\_\_:tä vahingolta. Tarkoitus: 1) juhlia syntymäpäiväänsä. XEmotion: 1) riemuissaan

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.1673**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa \_\_\_ paikan päällä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) limainen 2) inho

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1674**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n hatun päähänsä. Tarkoitus: 1) välttää vaaraa. XEmotion: 1) helpottunut ja turvallinen

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.1675**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa tietokoneen. Tarkoitus: 1) jakaa 2) lämmittää taloa 3) syödä. XEmotion: 1) onnellinen 2) saavutettu

**Tulos**

onnellinen personx

**Esimerkki 9.1676**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) käydä yksityistä keskustelua. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1677**

Tapahtuma:PersonX yrittää tarpeeksi kovasti. Tarkoitus: 1) pärjätä paremmin töissä 2) saada palkankorotus. XEmotion: 1) aikomus 2) innokas 3) kilpailuhenkinen.

**Tulos**

onnellinen siitä, että heillä on ahkera työntekijä

**Esimerkki 9.1678**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonX:n lapsille. Tarkoitus: 1) tavata kaikki ystävät yhdessä. XEmotion: 1) iloinen nähdessään kaikki

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1679**

Event:PersonX korjaa ongelman. Tarkoitus: 1) ottaa aikaa. XEmotion: 1) rento 2) kärsivällinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1680**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöY:n laskun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1681**

Tapahtuma:Se ei koskaan tuntunut. Tarkoitus: 1) syödä keittoa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tietyt

**Esimerkki 9.1682**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee pois HenkilöY:n luota. Tarkoitus: 1) olla kontrollissa. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

vältti

**Esimerkki 9.1683**

Tapahtuma:Kotiin pääseminen kestää \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla järjestäytynyt. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

huolissaan pitkästä ajomatkasta.

**Esimerkki 9.1684**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa vastaan HenkilöY:n ristin. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1685**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle rahaa. Tarkoitus: 1) tietää, mitä tapahtuu. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1686**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa \_\_\_ kilpailuun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) yllättynyt

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1687**

Tapahtuma:PersonX rakentaa PersonY:n valtakunnan. Tarkoitus: 1) saada jotakin 2) osoittaa pätevyytensä. XEmotion: 1) pätevä 2) omistushaluinen

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.1688**

Tapahtuma:HenkilöX puree HenkilöY:tä perseeseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut 2) innostunut 3) iloinen.

**Tulos**

sattuu tuskasta.

**Esimerkki 9.1689**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pilan HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) henkilö pervent conttries fron joinngs. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.1690**

Tapahtuma:HenkilöX suorittaa \_\_\_ kun HenkilöY tekee pahaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.1691**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa naista. Tarkoitus: 1) he päättivät tehdä ruokaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1692**

Tapahtuma:PersonX antaa yhdelle \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla tähti. XEmotion: 1) hämmästynyt

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1693**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa henkilöY:lle parin. Tarkoitus: 1) henkilö oppii. XEmotion: 1) persony:n tarve kypsyä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1694**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöY:n laukkuun. Tarkoitus: 1) tarjoilla päivällinen. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1695**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa henkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) saada kutsu 2) keskustella. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.1696**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa, että HenkilöY jää. Tarkoitus: 1) kävellä henkilön ohi. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

iloinen siitä, että x halusi heidän jäävän

**Esimerkki 9.1697**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöX:n vaimon. Tarkoitus: 1) ansaita enemmän rahaa.. XEmotion: 1) hyvä siitä.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1698**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa HenkilöX:n ystävät. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin surullinen

**Tulos**

kuin siellä tarvitaan tukea

**Esimerkki 9.1699**

Tapahtuma:Siinä on järkeä. Tarkoitus: 1) auttaa köyhiä. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

smart

**Esimerkki 9.1700**

Tapahtuma:HenkilöX haistaa rotan. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

epäilty

**Esimerkki 9.1701**

Tapahtuma:PersonX vaatii PersonY:n vastausta. Tarkoitus: 1) tutustua paremmin johonkin... XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

iloinen voidessaan ilmaista kykyjään

**Esimerkki 9.1702**

Tapahtuma:HenkilöX iskee iskun. Tarkoitus: 1) olla vähättelevä. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

tuskallinen

**Esimerkki 9.1703**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n äidin luona. Tarkoitus: 1) olla utelias. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1704**

Tapahtuma:HenkilöX sopii HenkilöY:n tarpeisiin. Tarkoitus: 1) työntää jotain pitkälle 2) työntää keskustelua tai asiaa pitkälle. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) vähän onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1705**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöX:n kuorma-auton. Tarkoitus: 1) huolehtia heistä. XEmotion: 1) rakastava 2) ystävällinen

**Tulos**

ahdistunut

**Esimerkki 9.1706**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) harjoittaa hänen väsyneitä silmiään. XEmotion: 1) rentoutunut ja raikas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1707**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee henkilöY mies. Tarkoitus: 1) ystävyys. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1708**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n järjestelyn. Tarkoitus: 1) antaa henkilölle mielipide... XEmotion: 1) kireä 2) tyytymätön.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1709**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n aviomiehen. Tarkoitus: 1) yllättää joku. XEmotion: 1) rakkaus 2) kiintymys

**Tulos**

lohduton

**Esimerkki 9.1710**

Tapahtuma:PersonX ottaa vihjeen vastaan. Tarkoitus: 1) muut tuntemaan, mitä he ovat tehneet. XEmotion: 1) ärtynyt

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1711**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:n unelmasta totta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) masentunut 2) ahdistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1712**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonY:n oppilaat. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1713**

Tapahtuma:PersonX kiinnittyy PersonY:hen. Tarkoitus: 1) osoittaa, että he ovat epävarmoja... XEmotion: 1) epävarma

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.1714**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1715**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n itkemään. Tarkoitus: 1) päästä ulos talosta. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan 3) q

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1716**

Tapahtuma:Se putoaa PersonX:n syliin. Tarkoitus: 1) koska x tarvitsee jotain, kunnes saa. XEmotion: 1) tylsää

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1717**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n tenttiin. Tarkoitus: 1) osoittaa tyytymättömyytensä 2) ilmaista vihansa 3) tuhlata ruokaa. XEmotion: 1) helpottunut 2) häpeissään

**Tulos**

pelkäävät jäädä kiinni.

**Esimerkki 9.1718**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy henkilöY:ltä joitakin kysymyksiä. Tarkoitus: 1) olla yhteistyökykyinen 2) nauttia ajasta toisen kanssa. XEmotion: 1) ystävällinen 2) tuottava

**Tulos**

ok

**Esimerkki 9.1719**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee PersonY-agentti. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) että he tekivät hyvän asian

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1720**

Tapahtuma:PersonX sanoo mitä tahansa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he kuuluisivat perheeseen.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1721**

Tapahtuma:HenkilöX tekee joululeipiä. Tarkoitus: 1) tutustua personyn isään pelaamalla koripalloa hänen kanssaan... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1722**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa kotiin \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) innostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1723**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöY:lle koiraa \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla salamyhkäinen. XEmotion: 1) viihdyttää

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1724**

Tapahtuma:Se toimisi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

määritetty

**Esimerkki 9.1725**

Tapahtuma:HenkilöX räjäyttää tämän jäätelötelineen. Tarkoitus: 1) nauttia musiikista. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1726**

Tapahtuma:PersonX saa minut hymyilemään. Tarkoitus: 1) ostaa auto. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ilo nähdä jonkun olevan mukava toiselle ihmiselle

**Esimerkki 9.1727**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa henkilöX:n käden henkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla taloudellisesti turvassa. XEmotion: 1) kyllästynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1728**

Tapahtuma:HenkilöX nauttii HenkilöY:n seurasta. Tarkoitus: 1) puhua heidän kanssaan. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

kiinnostunut x:stä.

**Esimerkki 9.1729**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n lähtemään. Tarkoitus: 1) olla anteeksiantava. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnellinen 3) helpottunut

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1730**

Tapahtuma:HenkilöX valmistautuu henkilöY:n hätätilanteeseen. Tarkoitus: 1) hankkia ainekset tehtävän suorittamiseksi... XEmotion: 1) valmistautuu tehtävän suorittamiseen. 2) kuin heillä olisi kaikki tarvittava. 3) pystyvät aloittamaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1731**

Tapahtuma:HenkilöX itsenäistyy HenkilöY:n itsenäisyydestä. Tarkoitus: 1) henkilö. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollisia siitä, että joku halusi auttaa heitä.

**Esimerkki 9.1732**

Tapahtuma:HenkilöX imee kaiken HenkilöY:n ympärillä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.1733**

Tapahtuma:PersonX esittelee PersonX:n näkemyksiä. Tarkoitus:. XEmotion: XX: 1) sen tarpeessa

**Tulos**

epävarma

**Esimerkki 9.1734**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa ostaa sen. Tarkoitus: 1) suojella omaa 2) auttaa. XEmotion: 1) sankarillinen 2) hyvä itsestään 3) peloissaan

**Tulos**

kuin he voisivat tehdä myyntiä

**Esimerkki 9.1735**

Tapahtuma:HenkilöX huolestuu. Tarkoitus: 1) kakku. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

ikään kuin huoli johtuisi tunteista jotakuta tärkeää henkilöä kohtaan.

**Esimerkki 9.1736**

Tapahtuma:HenkilöX saa ruokaostokset. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen siitä, että ostetuista elintarvikkeista valmistetaan aterioita.

**Esimerkki 9.1737**

Tapahtuma:HenkilöX ajelee. Tarkoitus: 1) rauhoittaa heidän hermonsa. XEmotion: 1) rentoutuneempi

**Tulos**

iloisia nähdessään ystävänsä

**Esimerkki 9.1738**

Tapahtuma:PersonX maksaa liikaa. Tarkoitus: 1) onnellinen.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kuin hän ei olisi sen arvoinen

**Esimerkki 9.1739**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n kasveja. Tarkoitus: 1) olla hellä. XEmotion: 1) hellä

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.1740**

Event:PersonX vaikuttaa todella mukavalta. Tarkoitus: 1) adoptoida koira.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.1741**

Tapahtuma:HenkilöX kieltää henkilöY:ltä pääsyn. Tarkoitus: 1) olla kotona. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1742**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n ihastusta. Tarkoitus: 1) sitoutua lapsiinsa. XEmotion: 1) hyvä 2) huolehtiva 3) iloinen

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.1743**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n lounaan. Tarkoitus: 1) saada haluamansa.. XEmotion: 1) voimakas.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1744**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee HenkilöY:n päästämään. Tarkoitus: 1) ylivoimainen. XEmotion: 1) mestarillinen

**Tulos**

huijattu

**Esimerkki 9.1745**

Tapahtuma:HenkilöX syyttää HenkilöY:tä huijaamisesta. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnistunut

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1746**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöY:tä lähtemästä. Tarkoitus: 1) koskettaa heitä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.1747**

Tapahtuma:HenkilöX nauttii HenkilöX:n aterian. Tarkoitus: 1) harjoittaa 2) voittaa. XEmotion: 1) saavuttanut 2) ylpeä

**Tulos**

kohteliaisuus

**Esimerkki 9.1748**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:lle huomautuksia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toteutunut 2) kykenevä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1749**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöX:n lapset kouluun. Tarkoitus: 1) pysyä poissa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1750**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n pankkikorttia. Tarkoitus: 1) olla häiritsemättä ketään.. XEmotion: 1) kuin he tekisivät oikein.

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.1751**

Tapahtuma: HenkilöX saa seuraajan henkilöX:n isästä. Tarkoitus: 1) nähdä, ovatko ne tasaisia 2) potkaista, koska hän on vihainen. XEmotion: 1) ok, jos ne eivät ole litteitä. 2) vihainen, jos ne ovat litteitä. 3) hämmentyneempi kuin koskaan!

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1752**

Tapahtuma: Se on rahan tuhlausta. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. 2) olla avulias.. XEmotion: 1) avulias. 2) hyödyllinen. 3) iloinen.

**Tulos**

katumus

**Esimerkki 9.1753**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n onnellisena. Tarkoitus: 1) pitää työpaikkansa 2) saada työnsä tehtyä ja mennä kotiin. XEmotion: 1) tehokas 2) vastuullinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1754**

Tapahtuma:HenkilöX vetää \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

pettynyt.

**Esimerkki 9.1755**

Tapahtuma:HenkilöX leikkii hölmöä. Tarkoitus: 1) mukaan lukien 2) viettää laatuaikaa. XEmotion: 1) onnellinen 2) lähempänä toista henkilöä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1756**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää HenkilöY:n syrjään. Tarkoitus: 1) säästää jotakin varten.. XEmotion: 1) että he pääsevät lähemmäs tavoitettaan.

**Tulos**

selvillä.

**Esimerkki 9.1757**

Tapahtuma:PersonX marssittaa bändiä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ei mitään

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.1758**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa HenkilöY:n uutta peliä. Tarkoitus: 1) herätä. XEmotion: XMX: 1) hälyttää

**Tulos**

ok

**Esimerkki 9.1759**

Tapahtuma:PersonX ottaa \_\_\_ lopussa. Tarkoitus: 1) neuvoja. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.1760**

Tapahtuma:HenkilöX delegoi \_\_\_ muille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin ulkolämpötila olisi hänen mukavuusaluettaan alhaisempi.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1761**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää postia henkilöY:lle irtotavarana. Tarkoitus: 1) Koska hän oli saanut tehtävänsä valmiiksi. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

hukkua

**Esimerkki 9.1762**

Tapahtuma:PersonX palauttaa \_\_\_ normaaliksi. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa rentoutuneeksi. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1763**

Tapahtuma:PersonX kuunteli aina. Tarkoitus: 1) olla enää parisuhteessa puolisonsa kanssa 2) olla enää riippuvainen parisuhteesta. XEmotion: 1) helpottunut siitä, ettei ole enää parisuhteessa 2) innoissaan elämän seuraavan luvun laajoista mahdollisuuksista 3) hermostunut siitä, että on nyt yksinään

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.1764**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n suun kiinni. Tarkoitus: 1) suorittaa toimet tehokkaasti. XEmotion: 1) taitava

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.1765**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöY:n sydämen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1766**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle koiranpennun. Tarkoitus: 1) mennä puistoon. XEmotion: 1) nuorentunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1767**

Tapahtuma:HenkilöX kokoaa henkilöY:n perheen. Tarkoitus: 1) syödä kalaa 2) viihdyttää itseään. XEmotion: 1) ylpeä 2) tyytyväinen

**Tulos**

ahdistunut

**Esimerkki 9.1768**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n \_\_\_:stä paljon. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1769**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöX:n perheen. Tarkoitus: 1) toimisto. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1770**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa HenkilöX:n ystävät. Tarkoitus: 1) ongelma. XEmotion: 1) tyytyväisyys

**Tulos**

järkyttynyt ja yllättynyt olo

**Esimerkki 9.1771**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu henkilöY:n käteen. Tarkoitus: 1) puhua henkilölle 2) olla jonkun vieressä. XEmotion: 1) mukana

**Tulos**

selvä siitä, mitä x ajattelee heistä

**Esimerkki 9.1772**

Tapahtuma:PersonX tekee vaikutuksen ihmisiin. Tarkoitus: 1) tallentaa jotain. XEmotion: 1) ovela

**Tulos**

kunnioittavasti

**Esimerkki 9.1773**

Tapahtuma:Se erityisen rakastettu. Tarkoitus: 1) olla rakkaus. XEmotion: 1) rakkaus

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1774**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa kissalle maksun. Tarkoitus: 1) persony kasvaa hyväksi ihmiseksi.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1775**

Tapahtuma:HenkilöX räpäyttää silmiä HenkilöY:n silmiä. Tarkoitus: 1) olla eri huoneessa... XEmotion: 1) toteutunut.

**Tulos**

asioista perillä

**Esimerkki 9.1776**

Tapahtuma:HenkilöX omistaa HenkilöY:n \_\_\_ palvelukseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) valutettu

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1777**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n lähestymään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pelastettu

**Tulos**

varmempi

**Esimerkki 9.1778**

Tapahtuma:PersonX kietoutuu PersonY:n ympärille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut 2) epävarma

**Tulos**

täytetty

**Esimerkki 9.1779**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY-näkymän. Tarkoitus: 1) tehdä niistä oppitunti. XEmotion: 1) ilkeä 2) oikeutettu

**Tulos**

tilitettynä

**Esimerkki 9.1780**

Tapahtuma:HenkilöX on jalkapallojoukkueessa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.1781**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkii pois HenkilöY:n kyyneleet. Tarkoitus: 1) säästää rahaa ennen muuttoa 2) viihtyä 3) tukea apua tarvitsevaa vanhempaa. XEmotion: 1) jumissa

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.1782**

Tapahtuma:HenkilöX kuuntelee HenkilöY:n äitiä. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä näyttämään parhaalta... XEmotion: 1) ylpeä 2) avulias

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.1783**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) seuralainen henkilö 2) auttaa henkilöä 3) tuntea olonsa hyväksi. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen 3) auttavainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1784**

Tapahtuma:HenkilöX korjaa HenkilöX:n renkaan. Tarkoitus: 1) saada tietoa. 2) olla sosiaalinen.. XEmotion: 1) toteutunut 2) toteutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1785**

Tapahtuma:HenkilöX suojelee HenkilöY:n oikeuksia. Tarkoitus: 1) saada koulutuksensa päätökseen. XEmotion: 1) onnellinen ja luottavainen

**Tulos**

onnellinen ja tyytyväinen

**Esimerkki 9.1786**

Tapahtuma:PersonX palaa PersonX:n tilaan. Tarkoitus: 1) olla avuksi toiselle henkilölle tai toisille henkilöille. XEmotion: 1) parempi itsestään

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1787**

Tapahtuma:HenkilöX esittää HenkilöX:n näkemyksen. Tarkoitus: 1) avoimuus. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

vakuutti

**Esimerkki 9.1788**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) löytää jotain. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1789**

Tapahtuma:PersonX tekee valtavan sotkun. Tarkoitus: 1) tapahtumat tapahtuvat nopeasti. XEmotion: 1) kärsimätön

**Tulos**

turhautuneita siitä, että heidän on siivottava

**Esimerkki 9.1790**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöX:n äitiä. Tarkoitus: 1) olla hauska. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1791**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:n sormusta. Tarkoitus: 1) saada tietoa. 2) olla tietäväinen.. XEmotion: 1) mukana. 2) tietoinen.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.1792**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on uusi poikaystävä. Tarkoitus: 1) tehdä ihme. XEmotion: 1) kaikkivoipa

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1793**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ konsultoimatta. Tarkoitus: 1) olla puhdas. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

underhanded

**Esimerkki 9.1794**

Tapahtuma:HenkilöX hankkii henkilölleY koiran. Tarkoitus:. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.1795**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n \_\_\_ lampaille. Tarkoitus: 1) henkilöx on nälkäinen. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täynnä

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.1796**

Tapahtuma:Siitä tuli yhtäkkiä. Tarkoitus: 1) ulkomailla suklaata. XEmotion: 1) mielellään syödä

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1797**

Tapahtuma:Se on PersonY:n lempieläin. Tarkoitus: 1) leikkiä koiran kanssa 2) auttaa y:tä. XEmotion: 1) iloinen 2) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1798**

Tapahtuma:HenkilöX pilaa HenkilöX:n päivän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epämukava ja vihainen

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.1799**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa, että HenkilöY on onnellinen. Tarkoitus: 1) saada vieraita... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

onnellinen siitä, että x on osa hänen elämäänsä.

**Esimerkki 9.1800**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu keppiin \_\_\_:n puolesta. Tarkoitus: 1) syödä pihvi 2) tappaa nälkä. XEmotion: 1) täynnä 2) toteutunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1801**

Tapahtuma:HenkilöX arvioi potilaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) mennä kävelylle 2) olla yksin 3) tavata joku. XEmotion: 1) virkistynyt 2) uudistunut 3) tarmokas

**Tulos**

levoton

**Esimerkki 9.1802**

Tapahtuma:PersonX täyttää PersonX:n velvoitteet. Tarkoitus: 1) vierailla perheen luona. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1803**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:tä silmällä. Tarkoitus: 1) ikään kuin he haluaisivat olla lähellä Persony:tä. XEmotion: 1) lähellä jotakuta

**Tulos**

huonommin

**Esimerkki 9.1804**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n pekonin pois tulesta. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1805**

Tapahtuma:HenkilöX tarvitsee kylvyn. Tarkoitus: 1) onnistua 2) saavuttaa jotain. XEmotion: 1) motivoitunut 2) hyvä 3) väsynyt.

**Tulos**

onnellisia, ettei heidän tarvitse kestää tuota hajua.

**Esimerkki 9.1806**

Tapahtuma:HenkilöX vaarantaa toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) viljellä ruokaa. XLiike: 1) tuottava

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.1807**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY-järjestelmää. Tarkoitus: 1) omistaa jotain 2) syödä jotain. XEmotion: 1) keskittynyt 2) nälkäinen 3) haluava

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.1808**

Tapahtuma:HenkilöX syö yhdessä. Tarkoitus: 1) pysyä kuivana. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

vähemmän yksin

**Esimerkki 9.1809**

Tapahtuma:HenkilöX tuo veitsen tulitaisteluun. Tarkoitus: 1) nauttia viihteestä. XEmotion: 1) kuin he tekivät hyvän valinnan vapaa-ajan suhteen

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.1810**

Tapahtuma:HenkilöX ei läpäise HenkilöY:n testiä. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.1811**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee henkilöY:tä hyvästiksi. Tarkoitus: 1) saada valtakirjat. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1812**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ tekstiviestin. Tarkoitus: 1) tulla henkilön huomaamaksi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.1813**

Tapahtuma:PersonX nostaa panokset. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kontrolloitu

**Tulos**

iloinen siitä, että joku yrittää seistä omillaan.

**Esimerkki 9.1814**

Tapahtuma:HenkilöX varastaa HenkilöY:n pyörän. Tarkoitus: 1) olla vapaa hyönteisistä. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1815**

Tapahtuma:HenkilöX on yllättynyt nähdessään HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) pystyä puhumaan espanjaa.. XEmotion: 1) ylpeä siitä, että hallitsee toisen kielen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1816**

Tapahtuma:HenkilöX taputtaa HenkilöY:tä päähän. Tarkoitus: 1) laittaa hieman tilaa itsensä ja henkilön väliin. XEmotion: 1) varuillaan 2) varovainen

**Tulos**

hämmentynyt ja hauska

**Esimerkki 9.1817**

Tapahtuma:HenkilöX puukottaa HenkilöY:tä selkään. Tarkoitus: 1) henkilö y pois tähtäimestään... XEmotion: 1) hermostunut 2) ei tiedä oliko se oikein, mutta iloinen sisältä, että henkilö y:n maissihiutaleet ovat pilalla.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1818**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöX:n poikaa. Tarkoitus: 1) näyttää taitojaan. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kuin he olisivat oppineet jotain.

**Esimerkki 9.1819**

Tapahtuma:HenkilöX jättää jälkeensä \_\_\_. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa 2) päästä eroon jostakin. XEmotion: 1) helpottunut 2) onnellinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.1820**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa henkilöY:n asianajajan. Tarkoitus: 1) olla rohkea 2) olla varma. XEmotion: 1) rohkea 2) rohkea

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1821**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on paras ystävä nimeltä HenkilöY. Tarkoitus: 1) lohduttaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1822**

Tapahtuma:HenkilöX tekee päätöksiä HenkilöY:n puolesta. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) nauttia lomastaan 3) rentoutua. XEmotion: 1) rentoutunut 2) väsynyt

**Tulos**

dominoi

**Esimerkki 9.1823**

Tapahtuma:PersonX leikkii kiinniottoa. Tarkoitus: 1) olla pitämättä jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.1824**

Tapahtuma: HenkilöX pyytää HenkilöY:tä kirjoittamaan. Tarkoitus: 1) varmistaa, että hänen poikansa on kunnossa. XEmotion: 1) välittäminen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1825**

Tapahtuma:HenkilöX lausuu HenkilöY:n huudahduksen. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.1826**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa HenkilöY:lle kirjeitä. Tarkoitus: 1) tehdä koulutehtäviä. XEmotion: 1) hyvä 2) helpottunut 3) väsynyt.

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1827**

Tapahtuma:HenkilöX pitää hallussaan HenkilöY:n kuolemaan asti. Tarkoitus: 1) pitää asiat hallinnassa. XEmotion: 1) valppaana

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1828**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa pyörän. Tarkoitus: 1) piilottaa. XEmotion: 1) ujo salamyhkäinen

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.1829**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöY:n autoon. Tarkoitus: 1) laittaa siihen pääsiäismunia. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1830**

Tapahtuma:HenkilöX päättää kuitenkin hankkia sellaisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) uskomaton

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.1831**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa uuden leivänpaahtimen. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä 2) olla mukava 3) olla antelias. XEmotion: 1) hyvä olo itsestään 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1832**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) osoittaa hänen tekopyhyytensä. XLiike: 1) itsekeskeinen

**Tulos**

re leaved

**Esimerkki 9.1833**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n ystävän. Tarkoitus: 1) päästä eroon henkilöX:n pojasta 2) saada jotain, mitä henkilöX:n pojalla on, mutta mitä hän ei anna henkilöX:lle 3) kokea jonkun tappaminen. XEmotion: 1) syyllinen 2) katuvainen 3) ahdistunut.

**Tulos**

huolissaan onnellinen

**Esimerkki 9.1834**

Tapahtuma:HenkilöX on koripallojoukkueessa. Tarkoitus: 1) löytää joku. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

ihaillen

**Esimerkki 9.1835**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilölleY kellonajan. Tarkoitus: 1) päästä liikkeelle. XEmotion: 1) hieman tyly

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1836**

Tapahtuma:HenkilöX tulee raskaaksi. Tarkoitus: 1) levittää tietoa. XEmotion: 1) antaa

**Tulos**

kuin he saisivat lapsen

**Esimerkki 9.1837**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee \_\_\_ vierekkäin. Tarkoitus: 1) lajike. XLiike: 1) monipuolinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1838**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöX:n käden. Tarkoitus: 1) ostaa puhuja. XEmotion: 1) impulsiivinen 2) rikki

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.1839**

Tapahtuma:HenkilöX jää kiinni \_\_\_. Tarkoitus: 1) mennä ulos. XLiike: 1) valmis lähtemään 2) valmis

**Tulos**

onnittelut

**Esimerkki 9.1840**

Tapahtuma:HenkilöX on kuorma-autonkuljettaja. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) pelastaa joku tai jokin. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1841**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n käteen. Tarkoitus: 1) tulla ylennetyksi 2) tulla kunnioitetuksi. XEmotion: 1) saavutettu toimillaan 2) tärkeä

**Tulos**

turvallinen x:n kanssa.

**Esimerkki 9.1842**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa uuden miehen. Tarkoitus: 1) viedä jotain jonnekin. XEmotion: 1) velvollinen

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.1843**

Tapahtuma:HenkilöX tervehtii HenkilöY:tä hymyillen. Tarkoitus: 1) tehdä rahaa.. XEmotion: 1) työläs.

**Tulos**

tervetulleeksi.

**Esimerkki 9.1844**

Tapahtuma:HenkilöX harrastaa urheilua. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) antaa

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.1845**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo ilkeitä asioita. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen 2) kiinnostunut

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.1846**

Tapahtuma:PersonX määrittää PersonY:n arvon. Tarkoitus: 1) parantaa elämäänsä 2) todistaa itsensä muille. XEmotion: 1) ylpeä 2) itsevarma

**Tulos**

vihainen ja hylätty, koska hänellä ei ole arvoa

**Esimerkki 9.1847**

Tapahtuma:PersonX näyttää hyvin onnelliselta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1848**

Tapahtuma:PersonX antoi myös \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla perheen kanssa. XEmotion: 1) innoissaan 2) tyytyväinen 3) tervetullut

**Tulos**

myönteisesti tuloksesta

**Esimerkki 9.1849**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöX:n auton. Tarkoitus: 1) suojella häntä vaaralta. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.1850**

Tapahtuma:HenkilöX pitää kiinni HenkilöY:n kädestä. Tarkoitus: 1) juoma 2) syödä jotain. XEmotion: 1) täynnä 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen pitelemällä jotakuta

**Esimerkki 9.1851**

Tapahtuma:HenkilöX osoittaa HenkilöY:lle rakkautta. Tarkoitus: 1) häiritä häntä. XEmotion: 1) syyllinen tekoonsa

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1852**

Event:PersonX näyttää hauskalta. Tarkoitus: 1) voittaa kilpailu 2) syödä sika. XEmotion: 1) uupunut 2) väsynyt

**Tulos**

hyvä tutustua henkilöön x

**Esimerkki 9.1853**

Tapahtuma:Se maistuu kamalalta. Tarkoitus: 1) palauttaa vastauslomake takaisin valvojalle ajoissa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.1854**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n paikalle. Tarkoitus: 1) saavuttaa saavutus. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

olla kiltti

**Esimerkki 9.1855**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa palkata HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1856**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöY:n helposti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani 2) katuvainen

**Tulos**

ashmed

**Esimerkki 9.1857**

Tapahtuma:HenkilöX esittää HenkilöY:n asian. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietoinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1858**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee pari. Tarkoitus: 1) välttää jotakin. XEmotion: 1) huolissaan 2) hermostunut 3) peloissaan.

**Tulos**

liittyi

**Esimerkki 9.1859**

Tapahtuma:HenkilöX suostuu olemaan eri mieltä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolestunut. 2) peloissaan.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1860**

Tapahtuma:PersonX puhuu kenelle tahansa. Tarkoitus: 1) puutarha. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1861**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n vaatimukset. Tarkoitus: 1) olla suosittu. XEmotion: 1) suosittu, koska hänen ystävänsä pitivät kuvista

**Tulos**

miellyttävä

**Esimerkki 9.1862**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöY:tä silmiin. Tarkoitus: 1) olla terve 2) vahvistua 3) kasvattaa lihaksia. XEmotion: 1) terve 2) ylpeä 3) väsynyt

**Tulos**

peloteltu

**Esimerkki 9.1863**

Tapahtuma:HenkilöX saa mitalin. Tarkoitus: 1) toinen olut.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.1864**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle kyydin kotiin. Tarkoitus: 1) olla jonkun tärkeän henkilön kanssa... XEmotion: 1) täytetty.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1865**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöX:n äidin. Tarkoitus: 1) kuunnella, mitä henkilöllä on sanottavaa 2) osoittaa kunnioitusta henkilöä kohtaan. XEmotion: 1) avoimin mielin 2) lähempänä persony:tä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1866**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan tapahtunut PersonY:lle. Tarkoitus: 1) tietää vastaukset. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.1867**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää tekstiviestin HenkilöX:n aviomiehelle. Tarkoitus: 1) nauttia siitä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

stimuloitu

**Esimerkki 9.1868**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä ottamaan. Tarkoitus: 1) näyttää hyvältä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1869**

Tapahtuma:HenkilöX ei löydä työtä. Tarkoitus: 1) Jotain on tehtävä. XEmotion: 1) uupunut 2) vihainen 3) vastuullinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1870**

Tapahtuma:HenkilöX näkee vauvan. Tarkoitus: 1) juoda viskiä. XEmotion: 1) masentunut

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.1871**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n talon. Tarkoitus: 1) saada jotain juotavaa. 2) pestä kätensä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1872**

Tapahtuma:HenkilöX menee \_\_\_ HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) yllättynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1873**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:n saavuttamisen. Tarkoitus: 1) saada niin paljon kuin mahdollista. XEmotion: 1) hemmotellaan

**Tulos**

tunnustaa ja tunnustaa henkilön x vastuullinen käyttäytyminen.

**Esimerkki 9.1874**

Tapahtuma:HenkilöX huolehtii HenkilöX:n lapsista. Tarkoitus: 1) hallita ihmisiä 2) pitää valtaa. XEmotion: 1) voimakas 2) kuunneltu

**Tulos**

rakkaus

**Esimerkki 9.1875**

Tapahtuma:HenkilöX:n mielestä HenkilöY näytti hyvältä. Tarkoitus: 1) olla iloinen ja juhlava... XEmotion: 1) tyytyväinen ja pätevä.

**Tulos**

tyylikäs

**Esimerkki 9.1876**

Tapahtuma:PersonX pitää sitä lemmikkinä. Tarkoitus: 1) nimenomainen.. XEmotion: 1) avulias.

**Tulos**

innoissaan ja onnellinen

**Esimerkki 9.1877**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa toisen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) utelias 2) yllättynyt

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1878**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:tä antamaan. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutuksen seurustelukumppaniinsa 2) näyttää hyvältä valokuvaajille. XEmotion: 1) lumoava 2) viehättävä

**Tulos**

itsekäs

**Esimerkki 9.1879**

Tapahtuma:HenkilöX on tyytyväinen HenkilöY:n päätökseen. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

kiitollinen personxs tuesta

**Esimerkki 9.1880**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ tekemään. Tarkoitus: 1) saada kuljetus 2) tulla ihailtua. XEmotion: 1) ylpeä 2) iloinen

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.1881**

Tapahtuma:HenkilöX saa kukkia. Tarkoitus: 1) olla pomo. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1882**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy, oliko HenkilöY menossa. Tarkoitus: 1) olla onnellinen 2) nauttia ajastaan 3) nähdä ystävää. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

interaktiivinen

**Esimerkki 9.1883**

Tapahtuma:HenkilöX ratsastaa HenkilöY:n hevoset. Tarkoitus: 1) kilpailla eri joukkueen kanssa... XEmotion: 1) innoissaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1884**

Tapahtuma:HenkilöX puree HenkilöY:n kieltä. Tarkoitus: 1) saada kaveri 2) saada seuraa 3) huolehtia jostain. XEmotion: 1) toiveikas 2) kaipuu 3) kiinnostunut

**Tulos**

x on onnellinen ja henkilö loukkaantuu

**Esimerkki 9.1885**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää HenkilöY:n kättä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epätoivoinen avunpyyntö

**Tulos**

normaali

**Esimerkki 9.1886**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n kodin. Tarkoitus: 1) kysyä hänen arvosanoistaan. XEmotion: 1) ilmoitti

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1887**

Tapahtuma:PersonX tekee rahaa verkossa. Tarkoitus: 1) toimittaa virkaan. XEmotion: 1) onnellinen 2) täytetty toimeksianto

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1888**

Tapahtuma:PersonX sai lopulta tietää. Tarkoitus: 1) saada uusi auto.. XEmotion: 1) hieno.

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.1889**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY vähän. Tarkoitus: 1) tehdä parasta mahdollista työtä. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1890**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöäY tekemästä. Tarkoitus: 1) muistaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.1891**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sen HenkilöX:n ystävälle. Tarkoitus: 1) kokea peli 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) innoissaan 2) koukussa 3) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen lahjasta

**Esimerkki 9.1892**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo kaikille HenkilöY:n ystäville. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) tervetulleeksi toivottaminen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1893**

Tapahtuma:HenkilöX on nyt paras ystävä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) valmis nukkumaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1894**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa baseballia HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) se on puoliksi. XEmotion: 1) ok 2) neutraali

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1895**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonY:n vanhemmat. Tarkoitus: 1) olla romanttinen 2) kertoa henkilöX:lle, miltä hänestä tuntuu. XEmotion: 1) läheisyys 2) rakkaus

**Tulos**

avustettu

**Esimerkki 9.1896**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:tä puuttumasta asiaan. Tarkoitus: 1) valta 2) korkea arvostus. XEmotion: 1) kilpailuhenkinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1897**

Tapahtuma:HenkilöX iskee \_\_\_ HenkilöY:n taakse. Tarkoitus: 1) jättää perintö. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.1898**

Tapahtuma:PersonX ymmärtää, että PersonY on kadonnut. Tarkoitus: 1) tulot. XEmotion: 1) tyytyväisyys

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.1899**

Tapahtuma:PersonX pelaa pokeria PersonX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) ääni 2) melu. XEmotion: 1) helpottunut 2) iloinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1900**

Tapahtuma:PersonX alkaa välittömästi. Tarkoitus: 1) säästää taloa varten. XEmotion: 1) päättäväinen 2) ahkera

**Tulos**

iloinen siitä, että personx on täällä

**Esimerkki 9.1901**

Tapahtuma:PersonX nostaa panoksia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häkeltynyt ja hermostunut

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.1902**

Tapahtuma:PersonX kaataa öljyä levottomille vesille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietämätön 2) tietämätön

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1903**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa \_\_\_ kasvokkain. Tarkoitus: 1) parantua. XEmotion: 1) paremmin

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1904**

Tapahtuma:PersonX muuttuu PersonY-elementiksi. Tarkoitus: 1) olla rakastettu. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

rakastuneena

**Esimerkki 9.1905**

Tapahtuma:HenkilöX kokoaa \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) olla hyvä ystävä. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.1906**

Tapahtuma:HenkilöX:n tekeminen vie \_\_\_. Tarkoitus: 1) kertoa heille tietoja... XEmotion: 1) informatiivinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1907**

Tapahtuma:PersonX ui PersonX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) muistaa 2) tallentaa se 3) tehdä taidetta. XEmotion: 1) turvallinen 2) luova

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.1908**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa henkilöY:n ystävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt.

**Tulos**

innoissaan esittelemässä ystäväänsä

**Esimerkki 9.1909**

Tapahtuma:PersonX saa varoituksen. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelmia. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1910**

Tapahtuma:PersonX kysyy kaikilta. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

avuton

**Esimerkki 9.1911**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n vanhemmille, mitä tapahtui. Tarkoitus: 1) lisää ystäviä.. XEmotion: 1) innoissaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1912**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on kaksi lasta. Tarkoitus: 1) palvella maataan. XEmotion: 1) kunnioitettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1913**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa kotiin \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1914**

Tapahtuma:PersonX päästää PersonY:n joukkueeseen. Tarkoitus: 1) kuolla. XEmotion: 1) pahoillani

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1915**

Tapahtuma:HenkilöX päättää muuttaa HenkilöY:n luokse. Tarkoitus: 1) parantaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1916**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n sänkyyn. Tarkoitus: 1) huijata jotakuta.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1917**

Tapahtuma:HenkilöX sammuttaa HenkilöY:n valot. Tarkoitus: 1) saada jotain erilaista. XEmotion: 1) helpottunut 2) tuttu

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.1918**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo HenkilöY:n kädet HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) käyttää selittämään eri vaihtoehtoja. XEmotion: 1) utelias 2) tehokas

**Tulos**

onnellinen siitä, että he ovat taas ystäviä

**Esimerkki 9.1919**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n paikan. Tarkoitus: 1) selvittää, mitä sisällä on. XEmotion: 1) ilmoitti re lähti

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.1920**

Tapahtuma:PersonX tulee suosituksi. Tarkoitus: 1) harjoittaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kateellinen

**Esimerkki 9.1921**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöX:n isän. Tarkoitus: 1) lähteä. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.1922**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää \_\_\_ HenkilöY:tä avusta. Tarkoitus: 1) hänen rakkautensa henkilöä kohtaan on vahva. XEmotion: 1) katkeransuloinen ymmärrys siitä, että onnellisuus ei ehkä koske häntä.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.1923**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää pyytää HenkilöY:tä ulos. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

helpotus

**Esimerkki 9.1924**

Tapahtuma:PersonX kuvaa toista \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla mukana. XEmotion: 1) tylsistynyt

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.1925**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää \_\_\_ HenkilöX:n ystäville. Tarkoitus: 1) miellyttää muita. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

kiinnostunut kohti personxs kuvia

**Esimerkki 9.1926**

Tapahtuma:HenkilöX on itsetietoinen. Tarkoitus: 1) toinen työ. XEmotion: 1) tehty työ

**Tulos**

pahoillani henkilön puolesta x

**Esimerkki 9.1927**

Tapahtuma:Se lyö tajuttomaksi. Tarkoitus: 1) välttää kilpailuja. XEmotion: 1) kuin pelkuri

**Tulos**

kurja

**Esimerkki 9.1928**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöX:n \_\_\_ kouluihin. Tarkoitus: 1) päästä töihin. XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

valistunut

**Esimerkki 9.1929**

Tapahtuma:PersonX vahtii lapsia. Tarkoitus: 1) saada seuraa. XEmotion: 1) rakastava 2) huolehtiva 3) vastuuntuntoinen.

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.1930**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo asioita HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) auringonpolttama

**Tulos**

kuin hyvä kuuntelija

**Esimerkki 9.1931**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöX:n \_\_\_ yhteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.1932**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa HenkilöY:n historian. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelma.. XEmotion: 1) saavutettu 2) älykäs.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1933**

Tapahtuma:HenkilöX kostaa HenkilöX:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1934**

Tapahtuma:HenkilöX lisää \_\_\_ liekkiin. Tarkoitus: 1) olla onnellinen 2) nauttia luonnosta ja mennä ulos ja harrastaa liikuntaa ... XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen ja tyytyväinen itseensä.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.1935**

Tapahtuma:HenkilöX katkaisee HenkilöY:n kaulan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuollut 2) tuhottu 3) poissa

**Tulos**

hyvin surullinen ja hermostunut

**Esimerkki 9.1936**

Tapahtuma:PersonX kirjoittaa PersonY:n esittelyn. Tarkoitus: 1) parempi viestintä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1937**

Tapahtuma:HenkilöX antaa lipun. Tarkoitus: 1) tehdä kotinsa kauniiksi 2) tuntea olonsa kotoisaksi. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hyvä itsestään 3) onnellinen

**Tulos**

onnekas

**Esimerkki 9.1938**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle neuvoja. Tarkoitus: 1) olla tuottava 2) saada työ tehtyä. XEmotion: 1) tuottava 2) aikaansaava 3) vastuullinen

**Tulos**

oppinut

**Esimerkki 9.1939**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa HenkilöY:n tehtäviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1940**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että HenkilöY oli kotiarestissa. Tarkoitus: 1) saada vastauksia. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.1941**

Tapahtuma:PersonX kysyy mieheltä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyhjä

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.1942**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n ulos. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) viihdyttää

**Tulos**

hauskaa

**Esimerkki 9.1943**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ HenkilöX:n vaimolta. Tarkoitus: 1) tehdä koulu... XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

onneton.

**Esimerkki 9.1944**

Tapahtuma:PersonX vaihtaa lihaa. Tarkoitus: 1) saada joku humalaan 2) joku pitää hauskaa 3) juoda. XEmotion: 1) humalassa 2) leikkisä 3) rohkaiseva

**Tulos**

tuhoutunut

**Esimerkki 9.1945**

Tapahtuma:HenkilöX tuo kotiin \_\_\_. Tarkoitus: 1) hänen vaimonsa on onnellinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

rakastettu ja haluttu.

**Esimerkki 9.1946**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa shakkia. Tarkoitus: 1) viettää aikaa ihmisten kanssa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

määritetty

**Esimerkki 9.1947**

Tapahtuma:HenkilöX siirtyy pois \_\_\_. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa ostoksilla 2) hankkia jotain uutta kotiin. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1948**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöX:n perheen. Tarkoitus: 1) saada nimi.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

yllättynyt ja onnellinen

**Esimerkki 9.1949**

Tapahtuma:HenkilöX sitoutuu HenkilöY:n vastuuseen. Tarkoitus: 1) kuljetus. XEmotion: 1) iloinen 2) ylpeä

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.1950**

Tapahtuma:HenkilöX kosii HenkilöY:n tyttöystävää. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) erittäin viihdyttynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1951**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo \_\_\_ ei koskaan. Tarkoitus: 1) ruokkia perheensä kylmänä talvipäivänä. XEmotion: 1) rakastaa nähdä lapsensa onnellisina

**Tulos**

uskollinen myös

**Esimerkki 9.1952**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n lapsille. Tarkoitus: 1) lintsata koulusta.. XEmotion: 1) pahoillaan siitä, että he joutuivat vaikeuksiin.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1953**

Tapahtuma:PersonX:llä on rooli kehityksessä. Tarkoitus: 1) estää kirkkaat valot hänen silmissään. XEmotion: 1) mukavampi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1954**

Event:PersonX toivottaa \_\_\_ näistä yrityksistä tervetulleeksi. Tarkoitus: 1) olla ongelma. XEmotion: 1) suru

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1955**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n eläinlääkäriin. Tarkoitus: 1) heidät koulutetaan. XEmotion: 1) vaikutusvaltainen

**Tulos**

parantunut

**Esimerkki 9.1956**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:tä nopeasti. Tarkoitus: 1) saada toinen tuntemaan olonsa paremmaksi 2) osoittaa enemmän arvostusta. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hämmentynyt nopeasta suudelmasta

**Esimerkki 9.1957**

Tapahtuma:PersonX tarjoilee ruokaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

full

**Esimerkki 9.1958**

Tapahtuma:HenkilöX juo HenkilöY:n verta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) intohimoinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.1959**

Tapahtuma:HenkilöX tunsi yhtäkkiä. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) tunteet ovat ristiriitaisia

**Tulos**

huvittunut.

**Esimerkki 9.1960**

Tapahtuma:PersonX pelaa yhdessä. Tarkoitus: 1) myydä auto rahalla.. XEmotion: 1) ovelaa, että heitä ei pidätetty.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1961**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa uuden kodin. Tarkoitus: 1) keskustella. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.1962**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:lle dollareita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epämukava

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1963**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilölleY paljon. Tarkoitus: 1) tuhota jotain. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

enemmän oppinut.

**Esimerkki 9.1964**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle diagnoosin. Tarkoitus: 1) pilkata jotakuta 2) olla hauska. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen hänelle

**Esimerkki 9.1965**

Tapahtuma:HenkilöX menettää HenkilöY:n rahat. Tarkoitus: 1) olla välittämättä asioista 2) toivoa, että asiat menevät ohi. XEmotion: 1) kauhistunut

**Tulos**

vihainen ja järkyttynyt

**Esimerkki 9.1966**

Tapahtuma:HenkilöX jättää jälkeensä HenkilöY:n. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut ja kauhuissaan.

**Tulos**

kauhea

**Esimerkki 9.1967**

Tapahtuma:HenkilöX tanssii HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ei mitään

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.1968**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee henkilöY:n \_\_\_ hyvin. Tarkoitus: 1) kokea uusi ruoka 2) olla terve. XEmotion: 1) seikkailunhaluinen 2) tyytyväinen 3) inhottava

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1969**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n karkkia. Tarkoitus: 1) nauttia heidän ajastaan 2) riemuita. XEmotion: 1) energinen 2) kiinnostunut 3) iloinen.

**Tulos**

onnellinen karkkien syönnistä

**Esimerkki 9.1970**

Tapahtuma:PersonX menee joka tapauksessa. Tarkoitus: 1) auttaa eläintä. XEmotion: 1) alturistinen

**Tulos**

velvollinen

**Esimerkki 9.1971**

Tapahtuma:PersonX palvelee PersonY-toimintoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

kuin heillä olisi joku sopiva henkilö tehtävään

**Esimerkki 9.1972**

Tapahtuma:Se löytää parin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.1973**

Tapahtuma:PersonX vetää itsensä ylös PersonX:n hihnoista. Tarkoitus: 1) olla hallinnassa. XEmotion: 1) kontrollointi

**Tulos**

ylpeä henkilö x

**Esimerkki 9.1974**

Tapahtuma:PersonX yhdistää \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) elämässäni tavoite on erittäin tärkeä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

iloinen omistautuneesta työntekijästä

**Esimerkki 9.1975**

Tapahtuma:HenkilöX päästää HenkilöY:n koiran. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rauhallisempi

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.1976**

Tapahtuma:PersonX kääntää PersonX:n auton. Tarkoitus: 1) ilmaista kirjoitustaitojaan. XEmotion: 1) tyytyväinen työhönsä

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.1977**

Tapahtuma:HenkilöX vilkkuu HenkilöY:n takana. Tarkoitus: 1) olla rikas 2) saada toissijaisia tuloja. XEmotion: 1) varakas 2) onnellinen

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.1978**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa toista \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.1979**

Tapahtuma:PersonX palauttaa \_\_\_ PersonX:n asemaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) raivostunut 2) kuin polttoaine olisi loppu 3) veltto.

**Tulos**

onnellinen paluusta normaalitilaan

**Esimerkki 9.1980**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:ltä apua. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä. XEmotion: 1) iloinen voidessani olla avuksi

**Tulos**

hyvä itsestään

**Esimerkki 9.1981**

Tapahtuma:PersonX valmistelee \_\_\_:tä yliopistoon. Tarkoitus: 1) käärme ei saisi vahingoittaa lemmikkieläimiään. XEmotion: 1) tyytyväinen ja onnellinen

**Tulos**

se on hyvin onnellinen

**Esimerkki 9.1982**

Tapahtuma:HenkilöX pukeutuu HenkilöX:n vaatteisiin. Tarkoitus: 1) tienata rahaa tekemällä sitä, mistä hän pitää. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

Ei mitään.

**Esimerkki 9.1983**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöX:n poikaystävän. Tarkoitus: 1) yrittää parhaansa 2) jotain tapahtuu. XEmotion: 1) saavutettu 2) kiittämätön

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.1984**

Tapahtuma:HenkilöX arvioi potilaan \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) muuttunut

**Tulos**

jännittynyt

**Esimerkki 9.1985**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n sedän luona. Tarkoitus: 1) saada auto korjattua. XEmotion: 1) tuottava 2) toiveikas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1986**

Tapahtuma:PersonX osoittautuu melko hyväksi. Tarkoitus: 1) henkilölle olla hyvä 2) henkilölle olla onnellinen. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.1987**

Tapahtuma:HenkilöX kantaa HenkilöY:n \_\_\_ pitkälle. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin muualle tärkeämpään... XEmotion: 1) henkilö tuntee itsensä onnelliseksi, koska hän saapui määränpäähänsä.

**Tulos**

hyvä henkilö x

**Esimerkki 9.1988**

Tapahtuma:HenkilöX putoaa kuorma-auton lavalta. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) ylpeä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.1989**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa edelleen HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) onnellinen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.1990**

Tapahtuma:PersonX sanoo PersonY nimi. Tarkoitus: 1) estää epidemian puhkeaminen. XEmotion: 1) varovainen 2) turvallinen vielä yhden päivän ajan. 3) valppaana seuraavan viruksen varalta.

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.1991**

Tapahtuma:HenkilöX kylvettää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla hyvä johtaja. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.1992**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:stä HenkilöZ:n selän takana. Tarkoitus: 1) valmistautua 2) parantaa 3) sopeutua muutokseen. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) innostunut 3) luottavainen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.1993**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ muille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.1994**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:stä takaisin. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin 2) toimittaa jotain 3) saada bensaa. XEmotion: 1) neutraali 2) motivoitunut

**Tulos**

awsome

**Esimerkki 9.1995**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n poikaystävälle. Tarkoitus: 1) lopettaa suutelijansa pahanhajuisen hengityksen haistamisen. XEmotion: 1) ällöttynyt

**Tulos**

huolestunut peloissaan

**Esimerkki 9.1996**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n turvakotiin. Tarkoitus: 1) olla johtaja. XEmotion: 1) johtajana

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.1997**

Tapahtuma:PersonX kävelee ympäri kaupunkia. Tarkoitus: 1) kuljettaja. XEmotion: 1) uteliaisuus

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.1998**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n aikaa. Tarkoitus: 1) täyttää heidän vatsansa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

lähempänä personxia

**Esimerkki 9.1999**

Tapahtuma: HenkilöX on HenkilöY:n asemassa. Tarkoitus: 1) saada treffit. XEmotion: 1) rakastunut

**Tulos**

suru

**Esimerkki 9.2000**

Tapahtuma:PersonX on myöhässä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he näkisivät heidät

**Tulos**

katkera ja ärtynyt

**Esimerkki 9.2001**

Tapahtuma:PersonX esittelee sen PersonX:n ystäville. Tarkoitus: 1) tyhjentää lomake. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

vaikuttunut.

**Esimerkki 9.2002**

Tapahtuma:Se kestää muutaman päivän. Tarkoitus: 1) tehdä se, mikä on oikein. XEmotion: 1) moraalinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2003**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöY:n sähköpostin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.2004**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöY:n äitiä. Tarkoitus: 1) saada hyvät yöunet. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

arvostettu.

**Esimerkki 9.2005**

Tapahtuma:HenkilöX antoi \_\_\_. Tarkoitus: 1) kuolla. XLiike: 1) nan

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.2006**

Tapahtuma:HenkilöX lepää HenkilöY:n olkapäällä. Tarkoitus: 1) pelastaa kaupunki. XEmotion: 1) kuin pomo

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2007**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöY:n tavoitteen. Tarkoitus: 1) tulla. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kuin he olisivat hyvä esimerkki

**Esimerkki 9.2008**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöX:n kissan. Tarkoitus: 1) onnellinen, koska elokuva oli hyvä 2) ex. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2009**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY-työn. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

varastettu.

**Esimerkki 9.2010**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa HenkilöY:n ystävät. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rento 2) rauhallinen 3) välinpitämätön.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2011**

Tapahtuma:HenkilöX pakkaa HenkilöY:n laukut. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen voidessaan paljastaa taitonsa

**Tulos**

helpotus

**Esimerkki 9.2012**

Tapahtuma:PersonX piirtää PersonY-viivan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) innostunut

**Tulos**

ristiriitainen

**Esimerkki 9.2013**

Tapahtuma:PersonX päivämäärät vuodeksi. Tarkoitus: 1) ottaa balettitunteja.. XEmotion: 1) ottaa mielellään balettitunteja.

**Tulos**

toivottavasti pariksi hänen kanssaan

**Esimerkki 9.2014**

Tapahtuma:PersonX määrittää \_\_\_ muuttujalle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) lapsellinen

**Tulos**

rajoitettu

**Esimerkki 9.2015**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n syliin. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y. XEmotion: 1) onnellinen 2) hyvä ja tyytyväinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.2016**

Tapahtuma:PersonX kiittää \_\_\_:tä luvan antamisesta. Tarkoitus: 1) nähdä, onko heillä kuumetta. XEmotion: 1) sairas

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2017**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo uutisen HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) nähdä, miltä paperi maistuu... XEmotion: 1) inhoaa paperin makua.

**Tulos**

myös vastuussa

**Esimerkki 9.2018**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n veljen luona. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2019**

Tapahtuma:HenkilöX pystyttää HenkilöY:n teltan. Tarkoitus: 1) lopettaa kilpailu. XEmotion: 1) suoritettu 2) helpotus

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2020**

Tapahtuma:HenkilöX pyrkii presidentiksi. Tarkoitus: 1) saada heidät kaikki kiinni. XEmotion: 1) kuin metsästäjä

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2021**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n kaikkialle. Tarkoitus: 1) satuttaa toista henkilöä. XEmotion: 1) kuin voittaja

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.2022**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu haarautuvalla kielellä. Tarkoitus: 1) olla yksin 2) saada rauhaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) rauhallinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2023**

Tapahtuma:HenkilöX hyväksyy HenkilöY:n kutsun. Tarkoitus: 1) menestyä liiketoiminnassaan.. XEmotion: 1) tyytyväinen saavutuksiinsa.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2024**

Tapahtuma:HenkilöX tulee \_\_\_ yöllä. Tarkoitus: 1) tunnistaa ja tunnustaa henkilön äiti... XEmotion: 1) sydämellinen & ystävällinen.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2025**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY-yleisön. Tarkoitus: 1) tiedottaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

nuetral

**Esimerkki 9.2026**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle tikkarin. Tarkoitus: 1) päästä eroon hajusta 2) tappaa tuholaisia. XEmotion: 1) helpottunut 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2027**

Tapahtuma:HenkilöX jatkaa HenkilöY:n työtä. Tarkoitus: 1) auttaa seisomaan. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

ylpeys

**Esimerkki 9.2028**

Tapahtuma:HenkilöX saa ylennyksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2029**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY numeroni. Tarkoitus: 1) ratkaista rikos. XEmotion: 1) että oikeus on toteutunut

**Tulos**

asiantuntevampi

**Esimerkki 9.2030**

Tapahtuma:HenkilöX tuulettaa HenkilöY:n tietä. Tarkoitus: 1) katsoa, onko jotain tärkeää. XEmotion: 1) ikään kuin posti saattaisi sisältää jotakin tärkeää heille.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2031**

Tapahtuma:PersonX varmistaa PersonX:n turvallisuuden. Tarkoitus: 1) tunnustaa. XEmotion: 1) vähemmän syyllinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2032**

Tapahtuma:HenkilöX kiinnittää HenkilöY:n huomion. Tarkoitus: 1) olla osa harrastusta 2) harrastaa liikuntaa 3) olla terve. XEmotion: 1) urheilullinen

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.2033**

Tapahtuma:PersonX osoittaa sormella. Tarkoitus:. XEmotion: 1) lyöty. 2) kyllästynyt. 3) levoton.

**Tulos**

arvioitu

**Esimerkki 9.2034**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä tanssiaisiin. Tarkoitus: 1) viettää aikaa yhdessä. XEmotion: 1) viihdyttää 2) iloinen

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.2035**

Tapahtuma:PersonX antaa \_\_\_:lle pääsyn. Tarkoitus: 1) löytää henkilö. XEmotion: 1) huolestunut 2) huolissaan

**Tulos**

joko hyvä tai huono

**Esimerkki 9.2036**

Tapahtuma:Se menee liian pitkälle. Tarkoitus: 1) olla pidetty.. XEmotion: 1) käytti 2) koska hänen oli pakko pussailla.

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2037**

Tapahtuma:HenkilöX seisoo HenkilöY:n edessä. Tarkoitus: 1) piilottaa huvittuneisuutensa. XEmotion: 1) huvittunut 2) syyllinen 3) häpeissään.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2038**

Tapahtuma:HenkilöX saa lahjan henkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan rahan saamisesta

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2039**

Tapahtuma:PersonX antaa sinulle PersonY:n mielipiteen. Tarkoitus: 1) onnistua... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2040**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa \_\_\_ muiden kanssa. Tarkoitus: 1) päästä töihin. XEmotion: 1) nopea

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.2041**

Tapahtuma:HenkilöX korjaa ilmastointilaitteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yksinäinen ja kurja

**Tulos**

viileämpi

**Esimerkki 9.2042**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n \_\_\_ töihin. Tarkoitus: 1) ottaa yhteyttä henkilöön 2) solmia ystävyyssuhde. XEmotion: 1) hyvä 2) täyttää 3) tyytyväinen

**Tulos**

tyytyväisiä osallistujiinsa

**Esimerkki 9.2043**

Tapahtuma:PersonX jakaa \_\_\_ ryhmiin. Tarkoitus: 1) olla fiksumpi 2) ymmärtää. XEmotion: 1) älykkäämpi 2) ahkera 3) ahkera

**Tulos**

lähti

**Esimerkki 9.2044**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa juomisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) hämmentynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2045**

Tapahtuma:HenkilöX on seitsemänvuotias. Tarkoitus: 1) ottaa osuutensa. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

ikään kuin he olisivat vanhenemassa

**Esimerkki 9.2046**

Tapahtuma:HenkilöX koskettaa HenkilöY:n huulia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) peloissaan

**Tulos**

outo

**Esimerkki 9.2047**

Tapahtuma:HenkilöX kakkaa HenkilöX:n housuihin. Tarkoitus: 1) päästä määränpäähänsä. XEmotion: 1) lähellä kotia

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.2048**

Tapahtuma:PersonX asettaa \_\_\_ paikalle. Tarkoitus: 1) viihdyttää ihmisiä. XEmotion: 1) tyytyväinen ja onnellinen

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.2049**

Tapahtuma:PersonX rajoittaa PersonY:n käyttöä. Tarkoitus: 1) harrastaa liikuntaa 2) pitää hauskaa 3) olla hassu. XEmotion: 1) hassuttelu

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.2050**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonX:n ystävät \_\_\_. Tarkoitus: 1) asua jossain muualla. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.2051**

Tapahtuma:HenkilöX tuo henkilöY:lle vara-avaimen. Tarkoitus: 1) saada jotain aikaan. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

erittäin tyytyväinen vara-avain

**Esimerkki 9.2052**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n paikat. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2053**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle takaisin. Tarkoitus: 1) vapaa-aika. XEmotion: 1) rento 2) tyytyväinen

**Tulos**

välinpitämätön

**Esimerkki 9.2054**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:tä treffeille. Tarkoitus: 1) aloittaa päivä aikaisin. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.2055**

Tapahtuma:HenkilöX tietää kaiken HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) olla siisti. XEmotion: 1) hyvä laittamaan asiat järjestykseen

**Tulos**

kuten x todella pitää niistä

**Esimerkki 9.2056**

Tapahtuma:HenkilöX ratkaisee HenkilöY:n ongelmat. Tarkoitus: 1) helpottaa heidän elämäänsä 2) saada edistystä työssään. XEmotion: 1) tyytyväinen tuloksiin 2) ylpeä 3) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2057**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

järjestetty

**Esimerkki 9.2058**

Tapahtuma:HenkilöX osui vahingossa. Tarkoitus: 1) ymmärtää 2) tehdä jotain 3) olla positiivinen. XEmotion: 1) hyvä olo 2) onnellinen 3) nauttiva

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2059**

Tapahtuma:HenkilöX tuomitsee jokaisen \_\_\_ mukaan. Tarkoitus: 1) rakentaa y:n luonnetta. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2060**

Tapahtuma:HenkilöX adoptoi koiran. Tarkoitus: 1) olla valmis. XEmotion: 1) valmistautunut 2) luottavainen 3) valmis

**Tulos**

helpottunut siitä, että pennulle on löytynyt koti.

**Esimerkki 9.2061**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle PersonY rakasti PersonY:tä. Tarkoitus: 1) olla oikeudenmukainen ja tasapainoinen. XEmotion: 1) tuomitseva

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2062**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo HenkilöY rukoilee. Tarkoitus: 1) olla avulias ja huolehtiva... XEmotion: 1) iloinen siitä, että hän voi auttaa jotakuta

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.2063**

Tapahtuma:Se on hyvä asia. Tarkoitus: 1) lounas 2) syödä. XEmotion: 1) valmis syömään 2) valmis pitämään tauon.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2064**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n elokuviin. Tarkoitus: 1) tykkää katsoa televisiota. XEmotion: 1) tylsistynyt

**Tulos**

befreinded

**Esimerkki 9.2065**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee HenkilöY:n \_\_\_ termein. Tarkoitus: 1) pelata jalkapalloa. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.2066**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa punaviiniä. Tarkoitus: 1) kommunikoida 2) kertoa jollekin jotain. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2067**

Tapahtuma:Se merkitsee paljon. Tarkoitus: 1) antaa hänelle syntymäpäivälahja.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

sentimentaalinen

**Esimerkki 9.2068**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n paikat. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

helpottanut personx

**Esimerkki 9.2069**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:stä liittolaisen. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) riippumaton. XEmotion: 1) mukava 2) itsenäinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2070**

Tapahtuma:HenkilöX määrittää HenkilöY:n asiakaskunnan. Tarkoitus: 1) haluaa nähdä PersonY:n puolen tarinasta. XEmotion: 1) että he kohtelevat persony:tä oikeudenmukaisesti.

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2071**

Tapahtuma:PersonX antaa yhtä paljon kuin PersonX saa. Tarkoitus: 1) työskennellä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

huomauttanut

**Esimerkki 9.2072**

Tapahtuma:Tämä on hieno päivä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) peloissaan 3) peloissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2073**

Tapahtuma:HenkilöX asuu HenkilöX:n lasten kanssa. Tarkoitus: 1) osoittaa lojaalisuutta 2) taloudellinen hyöty. XEmotion: 1) kunniallinen 2) lojaali 3) voimakas.

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.2074**

Tapahtuma:PersonX ei ole missään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2075**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöY:tä pelaamaan. Tarkoitus: 1) olla kiltti PersonY:lle. XEmotion: 1) lämmin

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.2076**

Event:PersonX esittää \_\_\_ toisella tavalla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) levännyt 2) valpas

**Tulos**

kuin he ymmärtäisivät paremmin.

**Esimerkki 9.2077**

Tapahtuma:PersonX kestää kauan. Tarkoitus: 1) menestyä hyvin koulussa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kärsimätön

**Esimerkki 9.2078**

Tapahtuma:PersonX saa puhelun. Tarkoitus: 1) olla kunnioittava. XEmotion: 1) varovainen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2079**

Tapahtuma:HenkilöX viimeistelee HenkilöY:n työn. Tarkoitus: 1) koska heillä on nälkä 2) maistiaistesti. XEmotion: 1) täynnä 2) tyytyväinen

**Tulos**

innoissaan siitä, että personx teki työnsä.

**Esimerkki 9.2080**

Tapahtuma:HenkilöX tottelee HenkilöY:n käskyjä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nuori 2) pieni

**Tulos**

hallitseva

**Esimerkki 9.2081**

Tapahtuma:PersonX:llä on valtava taistelu. Tarkoitus: 1) mukava paikka asua. XEmotion: 1) kuin hänellä olisi koti

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.2082**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n tyttärelle \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

onnellinen tyttärensä puolesta

**Esimerkki 9.2083**

Tapahtuma:PersonX hallitsee PersonY:n ympäristöä. Tarkoitus: 1) katsoa ohjelmia. XEmotion: 1) erittäin tyytyväinen 2) onnellinen 3) nautinto.

**Tulos**

hillitty

**Esimerkki 9.2084**

Tapahtuma:HenkilöX kunnioittaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) ajatella itseään. XEmotion: 1) itsekäs

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2085**

Tapahtuma:PersonX tuo \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) ansaita enemmän rahaa. XEmotion: 1) hyvin onnistunut 2) menestynyt 3) hermostunut uuden työn aloittamisesta.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2086**

Tapahtuma:HenkilöX rakentaa aidan. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) myötävaikuttaminen

**Tulos**

jätetty pois

**Esimerkki 9.2087**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle muutoksia. Tarkoitus: 1) perheenjäsenet. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2088**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle haluavansa. Tarkoitus: 1) muuttaa suuntaa. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.2089**

Tapahtuma: HenkilöX asettaa HenkilöY:n paikalleen. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2090**

Event:PersonX korjaa ongelman. Tarkoitus: 1) näyttää, mitä he haluavat. XEmotion: 1) kuin siellä mieltymykset on huomioitu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2091**

Tapahtuma:HenkilöX myöhästyy HenkilöX:n tapaamisesta. Tarkoitus: 1) ajaa nopeasti pyörällä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.2092**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) uskoutua. XLiike: 1) luotettava

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.2093**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa ja erottaa \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.2094**

Tapahtuma:PersonX kutsuu PersonY:n ambulanssia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt.

**Tulos**

suru

**Esimerkki 9.2095**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) mennä kotiin 2) olla ajoissa jossain muualla 3) lopettaa rahankäyttö. XEmotion: 1) valmis 2) tyytyväinen 3) matkalla

**Tulos**

Hyvä, että he pääsivät kotiin helposti

**Esimerkki 9.2096**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa huutaa. Tarkoitus: 1) kala. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hälyttynyt melusta

**Esimerkki 9.2097**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ auttamaan. Tarkoitus: 1) kuultu ja tunnettu. XEmotion: 1) ei-toivottu.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.2098**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy henkilöY:ltä kysymyksen. Tarkoitus: 1) osoittaa taitonsa. XEmotion: 1) lahjakas

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2099**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n jakamaan. Tarkoitus: 1) saada erityistä herkkua. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2100**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_ kotiin. Tarkoitus: 1) mukava tarina henkilöstä y. XEmotion: 1) tuntee olonsa hyväksi vuorovaikutuksesta

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2101**

Tapahtuma:HenkilöX väistää tieltä. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kiitollinen henkilö x väisti.

**Esimerkki 9.2102**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n nimen. Tarkoitus: 1) olla lääkäri. XEmotion: 1) älykäs 2) utelias 3) älykäs.

**Tulos**

ärsyttävää, että hänen on opittava uusi nimi.

**Esimerkki 9.2103**

Tapahtuma:PersonX taistelee PersonX:n tien ulos. Tarkoitus: 1) ostaa jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2104**

Tapahtuma:PersonX korjaa asioita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin levännyt

**Tulos**

tyytyväinen.

**Esimerkki 9.2105**

Tapahtuma:HenkilöX lyö \_\_\_:tä kasvoihin. Tarkoitus: 1) olla luotettava... XEmotion: 1) kuin hyvä ystävä.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2106**

Tapahtuma:HenkilöX kantaa \_\_\_ pidempään. Tarkoitus: 1) pidättäytyä puhumasta. XEliike: 1) tyytyväinen

**Tulos**

yllättynyt.

**Esimerkki 9.2107**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle kyydin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2108**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonY:n tilaisuuden. Tarkoitus: 1) silittää koiraansa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostamaton

**Esimerkki 9.2109**

Tapahtuma: HenkilöX pakottaa HenkilöY:n \_\_\_:n. Tarkoitus: 1) katsoa kello yhdeksän uutiset. XEmotion: 1) kiinnostunut ja hyvä

**Tulos**

voimaton

**Esimerkki 9.2110**

Tapahtuma:Alkaa olla myöhä. Tarkoitus: 1) tulevaa tarkoitusta varten. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2111**

Tapahtuma:PersonX osallistuu sotaan. Tarkoitus: 1) vauva. XEmotion: 1) kuin jokin olisi positiivista hänen elämässään.

**Tulos**

hyvin surullista

**Esimerkki 9.2112**

Tapahtuma:PersonX leikkii piilosta. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2113**

Tapahtuma:HenkilöX on menossa naimisiin. Tarkoitus: 1) haluaa rauhoittaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kuin heillä olisi elinikäinen kumppani -

**Esimerkki 9.2114**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöY:n päähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2115**

Tapahtuma:PersonX lopulta löytyi. Tarkoitus: 1) juhlia y:n syntymäpäivää 2) y:n onnellisuus. XEmotion: 1) iloinen 2) hyvä itsestään 3) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2116**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n leipää. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2117**

Tapahtuma:PersonX on \_\_\_ kehityksessä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

avulias osallistumalla

**Esimerkki 9.2118**

Tapahtuma:HenkilöX jättää viestin. Tarkoitus: 1) olla tyytyväinen. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.2119**

Tapahtuma:PersonX häviää jatkuvasti. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi. XEmotion: 1) kuultu

**Tulos**

omahyväinen

**Esimerkki 9.2120**

Tapahtuma:HenkilöX pyrkii presidentiksi. Tarkoitus: 1) olla yhteistyökykyinen. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

ennakointi

**Esimerkki 9.2121**

Tapahtuma:HenkilöX etenee kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) viedä heidät leikkikentälle... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2122**

Tapahtuma:PersonX laittaa lentolehtisiä. Tarkoitus: 1) luoda luottoa.. XEmotion: 1) kypsä.

**Tulos**

heillä on vaihtoehto

**Esimerkki 9.2123**

Tapahtuma:PersonX armahtaa ranskankieleni. Tarkoitus: 1) saada jonkun huomio. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2124**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonY:n käden. Tarkoitus: 1) viettää aikaa hänen kanssaan. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2125**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä olemaan hiljaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen 3) onnellinen

**Tulos**

ärsyyntynyt ja ärtynyt.

**Esimerkki 9.2126**

Tapahtuma:HenkilöX suostuu lähtemään. Tarkoitus: 1) hallita. XEmotion: 1) ärtynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2127**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa ottelun. Tarkoitus: 1) myös onnellinen tyytyväinen. XEmotion: 1) kaksi

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2128**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle HenkilöX:n huomion. Tarkoitus: 1) olla hyvä ystävä. XEmotion: 1) rakastava 2) huolehtiva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2129**

Tapahtuma:HenkilöX vaihtaa HenkilöX:n hiusten väriä. Tarkoitus: 1) Työ on ollut hyvin luottavainen. XEmotion: 1) erittäin tehokkaasti

**Tulos**

tyylikäs

**Esimerkki 9.2130**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ kuusen alta. Tarkoitus: 1) käyttää sitä 2) leikkiä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2131**

Tapahtuma:HenkilöX menee naimisiin vuotta myöhemmin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tunteellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2132**

Tapahtuma:HenkilöX on aina ihaillut \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeys

**Tulos**

kuin heidän tekojaan arvostettaisiin

**Esimerkki 9.2133**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus: 1) osoittaa olevansa onnellinen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2134**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:ltä suositusta. Tarkoitus: 1) persony olla mukava.. XEmotion: 1) vieraanvarainen.

**Tulos**

kuin siellä tieto on hyödyllistä

**Esimerkki 9.2135**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee \_\_\_ tilille. Tarkoitus: 1) tehdä sweater... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.2136**

Tapahtuma:PersonX näyttää sen PersonX:n vanhemmille. Tarkoitus: 1) omistaa sen. XEmotion: 1) niin innoissaan

**Tulos**

kunnioittavasti

**Esimerkki 9.2137**

Tapahtuma:PersonX laittaa PersonX:n hiukset. Tarkoitus: 1) x rakastaa lapsia 2) saada jälkeläisiä ja kasvattaa heidät. XEmotion: 1) kiitollinen 2) tyytyväinen 3) onnellinen

**Tulos**

ihaillen

**Esimerkki 9.2138**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:stä vihollisen. Tarkoitus: 1) pysäyttää jotain. XEmotion: XMX: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2139**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee matkalle HenkilöY:n luo. Tarkoitus: 1) jakaa jotain 2) antaa 3) puhua jotain. XEmotion: 1) tuntuu hyvältä 2) tuntuu onnelliselta 3) tyytyväiseltä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2140**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n ystäville. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2141**

Tapahtuma:HenkilöX siivoaa HenkilöY:n huonetta. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa. XEmotion: 1) energinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2142**

Tapahtuma:Se ei koskaan tiennyt. Tarkoitus: 1) opettaa Johnia osoittamaan iloa muille. XEmotion: 1) onnellinen siitä, että he auttoivat Johnia

**Tulos**

tuntematon

**Esimerkki 9.2143**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa \_\_\_ potilaille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pelkää sitä, mitä sisällä on 2) surullinen ja onneton.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.2144**

Tapahtuma:HenkilöX satuttaa HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) päättää päivä. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2145**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n tavarat. Tarkoitus: 1) olla kysyä kysymys henkilökohtaisessa elämässä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

raivoissaan

**Esimerkki 9.2146**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa uuteen asuntoon. Tarkoitus: 1) tehdä onnelliseksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.2147**

Tapahtuma:HenkilöX osoittaa kunnioitusta HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) kylläinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.2148**

Tapahtuma:HenkilöX käynnistää HenkilöY:n hyökkäyksen. Tarkoitus: 1) auttaa voittamaan peli 2) olla sankari. XEmotion: 1) fantastinen 2) kuin paras

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2149**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa suuresti HenkilöY:n \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) avulias 2) turhautunut

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2150**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) tavoitella jotain muuta. XEmotion: 1) eronnut 2) toivon menettäminen

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.2151**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n valinnan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onni

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.2152**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä HenkilöZ:n tavoin. Tarkoitus: 1) ratkaista tilanne nopeasti. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) helpottunut.

**Tulos**

ilo

**Esimerkki 9.2153**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n isoäidiltä. Tarkoitus: 1) viettää sosiaalista aikaa ystäviensä kanssa. XEmotion: 1) iloinen 2) halusi

**Tulos**

kysyttiin

**Esimerkki 9.2154**

Tapahtuma:HenkilöX taistelee HenkilöY:n oikeuksien puolesta. Tarkoitus: 1) kostaa mulkulle. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.2155**

Tapahtuma:HenkilöX toimittaa \_\_\_:lle ruokaa. Tarkoitus: 1) saada uusi ulkoasu.. XEmotion: 1) onnellinen ja itsevarma uudesta ulkonäöstä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2156**

Tapahtuma:HenkilöX saattaa HenkilöY:n ovelle. Tarkoitus: 1) saada henkilön huomio 2) näyttää henkilölle jotain. XEmotion: 1) tarkkaavainen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.2157**

Tapahtuma:PersonX vierailee Ranskassa. Tarkoitus: 1) saada asioita hoidettua.. XEmotion: 1) helpottunut tehtävästä

**Tulos**

että heidän kulttuuriaan arvostetaan

**Esimerkki 9.2158**

Tapahtuma:PersonX lähtee takaa-ajoon. Tarkoitus: 1) puolustaa tiettyä näkökulmaa 2) yhtyä jonkun toisen mielipiteeseen. XEmotion: 1) oikeudenmukainen 2) validoitu 3) ylivoimainen.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2159**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä opiskelemaan. Tarkoitus: 1) apu. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.2160**

Tapahtuma:PersonX asettaa PersonY:n käyttöön. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kuin niitä tarvittaisiin työhön

**Esimerkki 9.2161**

Tapahtuma:HenkilöX potkaisee HenkilöY:n ulos talosta. Tarkoitus: 1) olla kohtelias 2) olla mukava. XEmotion: 1) kohtelias 2) velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2162**

Tapahtuma:HenkilöX jää auton alle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

paha mieli

**Esimerkki 9.2163**

Tapahtuma:PersonX lyö vetoa PersonX:n saappaista. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

positiivinen, jos hän voittaa saappaat.

**Esimerkki 9.2164**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu talostani. Tarkoitus: 1) vastata. XEmotion: 1) reagoida

**Tulos**

iloinen, että henkilö x tuli käymään.

**Esimerkki 9.2165**

Tapahtuma:PersonX arvet \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) olla avuksi kaikin mahdollisin tavoin. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.2166**

Tapahtuma:HenkilöX palaa HenkilöY:n paikalle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) peloissaan 3) onneton.

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2167**

Tapahtuma:HenkilöX saa paljon kohteliaisuuksia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2168**

Tapahtuma:HenkilöX ilmoittaa HenkilöX:n \_\_\_:ksi. Tarkoitus: 1) aiheuttaa vahinkoa. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.2169**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n vapautuksen. Tarkoitus: 1) tavata tämä henkilö.. XEmotion: 1) tyytyväinen ja innostunut.

**Tulos**

ilmainen

**Esimerkki 9.2170**

Tapahtuma:HenkilöX luovuttaa HenkilöY:n kädet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häkeltynyt 2) tuottava

**Tulos**

hämmentynyt x

**Esimerkki 9.2171**

Tapahtuma:HenkilöX asuu henkilöX:n isän luona. Tarkoitus: 1) saada tehtävät tehtyä. XEmotion: 1) kyvykäs 2) tehokas 3) ahkera

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2172**

Tapahtuma:PersonX rakastaa ihmisten auttamista. Tarkoitus: 1) pitää työpaikkansa. XEmotion: 1) väsynyt 2) päättäväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2173**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:n kierroksen. Tarkoitus: 1) istuttaa siemen.. XEmotion: 1) kuin he olisivat saavuttaneet jotain

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.2174**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n juhliin. Tarkoitus: 1) työskennellä. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.2175**

Tapahtuma: HenkilöX:n on kerrottava HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) omistaa kirja 2) lukea kirja. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) innostunut

**Tulos**

yllättynyt.

**Esimerkki 9.2176**

Tapahtuma: HenkilöX käskee HenkilöY:tä soittamaan. Tarkoitus: 1) syödä jäätelöä jälkiruoaksi. XEmotion: 1) syyllisyys ruokavalion pettämisestä

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.2177**

Tapahtuma:HenkilöX päättää olla varovaisempi. Tarkoitus: 1) haluaa tehdä sen ennemmin tai myöhemmin. XEmotion: 1) kuin sitä voisi lykätä

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2178**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee jokaisen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen 2) epämukava

**Tulos**

petetty.

**Esimerkki 9.2179**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää vapaaehtoisesti HenkilöX:n aikaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hallitsematon 2) tuskissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2180**

Tapahtuma:HenkilöX kuuluu perheeseen HenkilöY. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) nuorentunut

**Tulos**

hyväksymällä

**Esimerkki 9.2181**

Tapahtuma:PersonX puhuu itselleen. Tarkoitus: 1) tehdä kotitehtävät loppuun. XEmotion: 1) tyydyttää

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2182**

Tapahtuma:PersonX tulee PersonX:n järkiinsä. Tarkoitus: 1) olla ytimekäs 2) olla ytimekäs. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2183**

Tapahtuma:HenkilöX vetää henkilöY:tä lähemmäs. Tarkoitus: 1) näyttää taitojaan. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kuin heihin luotettaisiin

**Esimerkki 9.2184**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n ystävän luona. Tarkoitus: 1) rakastaa y:tä. XEmotion: 1) kiintymys

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.2185**

Tapahtuma:PersonX myöntää naisille \_\_\_. Tarkoitus: 1) taistella jotakuta vastaan 2) kaksintaistella 3) tappaa. XEmotion: 1) mahtava 2) voimallinen 3) uhmakas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2186**

Tapahtuma:HenkilöX houkuttelee \_\_\_ tuolloin. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

varoitettu

**Esimerkki 9.2187**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pahoja asioita. Tarkoitus: 1) olla pidetty. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2188**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) koristella 2) suunnitella 3) tehdä tuoreeksi. XEmotion: 1) luova 2) tyytyväinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.2189**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n tarpeet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hän olisi kypsynyt

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2190**

Tapahtuma:HenkilöX asuu HenkilöX:n siskon kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

myös turvallinen

**Esimerkki 9.2191**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n vaimon. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

normaali

**Esimerkki 9.2192**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:lle talletuksen joka kerta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2193**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n \_\_\_ paremmaksi. Tarkoitus: 1) ymmärtää, mitä henkilöx tarkoittaa. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2194**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöX:n isän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) hämmentynyt 3) vihainen.

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.2195**

Tapahtuma:HenkilöX kiinnittää HenkilöY:n katseen. Tarkoitus: 1) rentouttaa lihakset. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

houkutteleva

**Esimerkki 9.2196**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöäY antamasta. Tarkoitus: 1) kertoa heille, miltä heistä tuntuu. XEmotion: 1) kuten mitä he tekivät ment jotain

**Tulos**

kerrotaan, mikä on sallittua ja mikä ei ja miksi.

**Esimerkki 9.2197**

Tapahtuma:PersonX etsii PersonX:n onnea. Tarkoitus: 1) PersonX:n lapset ovat turvassa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2198**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY keinot. Tarkoitus: 1) laajentaa y:n tietoja. 2) näyttää, mitä he tietävät.. XEmotion: 1) saavutettu. 2) fiksu.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2199**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n surulliseksi. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) asiantunteva 2) informoitu

**Tulos**

x hylkää.

**Esimerkki 9.2200**

Tapahtuma:PersonX taistelee PersonX:n maan puolesta. Tarkoitus: 1) saada hyvä luotto. XEmotion: 1) ajoissa 2) hyvä 3) moraalinen

**Tulos**

helpottunut sen yli

**Esimerkki 9.2201**

Tapahtuma:HenkilöX pukeutuu \_\_\_:een, jotta hän voisi kuroa umpeen kuilun HenkilöY:n ja HenkilöY:n välillä. Tarkoitus: 1) ilmoittaa y:n rikoksesta. XEmotion: 1) hyvä saada mehua

**Tulos**

tyytyväinen myös sen jälkeen, kun henkilön ja henkilön välillä ei ole aukkoja.

**Esimerkki 9.2202**

Tapahtuma:HenkilöX palaa takaisin HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2203**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:stä HenkilöX:n vaimon. Tarkoitus: 1) asua uudessa paikassa. XEmotion: 1) tervetullut 2) ahdistunut 3) utelias.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2204**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä 2) innostunut

**Tulos**

niin pahalta kuin voi tuntua

**Esimerkki 9.2205**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa HenkilöY:n lapset. Tarkoitus: 1) Jumalan siunaukset `. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2206**

Tapahtuma:HenkilöX tietää HenkilöY:n nimen. Tarkoitus: 1) tarkastaa se 2) ehkä ostaa se. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

välinpitämätön

**Esimerkki 9.2207**

Event:PersonX on aika huono. Tarkoitus: 1) on samaa mieltä henkilön y kanssa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hyvä

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.2208**

Tapahtuma:Se haluaa kaikki. Tarkoitus: 1) onnellinen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

halu

**Esimerkki 9.2209**

Tapahtuma:PersonX vetää PersonY:n johtopäätöksen. Tarkoitus: 1) pelastaa tulevaisuus. XEmotion: 1) turvallinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

asiantunteva

**Esimerkki 9.2210**

Tapahtuma:HenkilöX viiltää HenkilöX:n kurkun auki. Tarkoitus: 1) ajaa töihin. 2) käydä ystävän luona. 3) lähteä kävelylle. XEmotion: 1) motivoitunut 2) määrätietoinen 3) tarkkaavainen

**Tulos**

surullinen.

**Esimerkki 9.2211**

Tapahtuma:HenkilöX selvittää \_\_\_ sovinnollisesti. Tarkoitus: 1) kommunikoida. XEmotion: 1) kuullut

**Tulos**

kuultu

**Esimerkki 9.2212**

Tapahtuma:PersonX pelaa sillä pelejä. Tarkoitus: 1) saada henkilön omaisuutta. XEmotion: 1) ahne

**Tulos**

hyvin ilo

**Esimerkki 9.2213**

Tapahtuma:HenkilöX tekee käytännön piloja. Tarkoitus: 1) välttää nälkää. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.2214**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY-arvion. Tarkoitus: 1) olla paras mahdollinen... XEmotion: 1) enemmän tietoa.

**Tulos**

kekseliäs

**Esimerkki 9.2215**

Tapahtuma:HenkilöX perustaa bändin. Tarkoitus: 1) turvallisuus 2) auttaa. XEmotion: 1) peloissaan 2) järkyttynyt 3) vaarassa.

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.2216**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) PersonY saada koulutusta. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2217**

Tapahtuma:Se korjataan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ystävällinen 2) seurallinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2218**

Tapahtuma:PersonX tarjosi PersonY:lle yhden. Tarkoitus: 1) lyödä pallo kauas. XEmotion: 1) vahva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2219**

Tapahtuma:HenkilöX syöttää pallon. Tarkoitus: 1) tehdä jotain. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kihloissa poikansa kanssa

**Esimerkki 9.2220**

Tapahtuma:HenkilöX päättää soittaa HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) saada valmiiksi. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2221**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöX:n mielen. Tarkoitus: 1) olla innovatiivinen... XEmotion: 1) kuin nero.

**Tulos**

akkommodaatio

**Esimerkki 9.2222**

Tapahtuma:PersonX tuo takaisin \_\_\_. Tarkoitus: 1) auttaa tytärtä ja persony. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

ilo

**Esimerkki 9.2223**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) säästää muistoja. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.2224**

Tapahtuma:PersonX vierailee Kanadassa. Tarkoitus: 1) olla seksuaalinen. XEmotion: 1) kiihottunut

**Tulos**

ulkomaalainen huvittaa

**Esimerkki 9.2225**

Tapahtuma:HenkilöX rauhoittaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) joku on hyvä kalastamaan. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2226**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa henkilöY:n nurmikkoa. Tarkoitus: 1) saada ruokaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.2227**

Tapahtuma:Se laitetaan. Tarkoitus: 1) erottaa. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2228**

Tapahtuma:On lounaan aika. Tarkoitus: 1) pelästyttää henkilö. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

nälkäinen

**Esimerkki 9.2229**

Tapahtuma:PersonX koskee monia työpaikkoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innokas ostamaan taideteoksen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.2230**

Tapahtuma:PersonX on PersonX:n tapa. Tarkoitus: 1) herkullinen ruoka. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.2231**

Tapahtuma:PersonX tarttui nopeasti. Tarkoitus: 1) käyttää työkalua 2) ajaa töihin 3) ajaa pyörällä. XEmotion: 1) neutraali 2) hämmentynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2232**

Tapahtuma:PersonX pyytää sitä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakastettu 2) myötätuntoinen 3) huolehtivainen

**Tulos**

kuin opettaja.

**Esimerkki 9.2233**

Tapahtuma:HenkilöX hengailee HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) pelastaa tavaroitaan. XEmotion: 1) molemmat ovat onnellisia

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2234**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa potilaille \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada suojaa. XLiike: 1) toteutunut

**Tulos**

sairas

**Esimerkki 9.2235**

Tapahtuma:HenkilöX johtaa HenkilöY:n tielle. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) väsynyt 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2236**

Tapahtuma:PersonX näyttää \_\_\_ selvästi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turvallinen 2) helpottunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2237**

Tapahtuma:PersonX juoksee yhtä nopeasti. Tarkoitus: 1) olla rajalla. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.2238**

Tapahtuma:HenkilöX hymyilee HenkilöY:n kasvoilla. Tarkoitus: 1) olla seurallinen 2) olla seurallinen. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

pelottaa

**Esimerkki 9.2239**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ lapsille. Tarkoitus: 1) henkilön velvollisuus. XLiike: 1) rentoutua

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2240**

Tapahtuma:HenkilöX jää toiseen \_\_\_. Tarkoitus: 1) heittää ensimmäisenä. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellisia, että he saavat myös viettää enemmän aikaa personxin kanssa.

**Esimerkki 9.2241**

Tapahtuma:PersonX syö sen kuitenkin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) jätetään pois. 2) merkityksetön.

**Tulos**

raivostunut

**Esimerkki 9.2242**

Tapahtuma:HenkilöX menee elokuviin HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täynnä

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.2243**

Tapahtuma:PersonX leikkaa molempiin suuntiin. Tarkoitus: 1) syödä ranskalaisia. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2244**

Tapahtuma:PersonX alkaa päivämäärästä. Tarkoitus: 1) näyttää hyvältä 2) näyttää erilaiselta 3) muutos. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) itsevarma

**Tulos**

mielellään viettää aikaa henkilön kanssa x

**Esimerkki 9.2245**

Tapahtuma:HenkilöX kaatuu HenkilöY:n tielle. Tarkoitus: 1) yrittää tehdä jotain.. XEmotion: 1) onnistunut.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2246**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n päivällisen. Tarkoitus: 1) palkita ystäviä 2) syödä jälkiruoka. XEmotion: 1) antelias 2) täynnä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2247**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n kellon pois. Tarkoitus:. XEmotion: 1) irrotettu

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.2248**

Tapahtuma:HenkilöX antoi aina \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada jotain. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

henkilökohtaisesti iloinen saadessaan lahjan

**Esimerkki 9.2249**

Tapahtuma:PersonX osallistuu keskusteluun. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä. XEmotion: 1) kuin olisi tehnyt jotain hyvää

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.2250**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöY:n ystäville. Tarkoitus: 1) saada arvosteluprosessi päätökseen. XEmotion: 1) vilpitön arvostelun suhteen, mutta keskittyy lopulta siihen, että se tehdään hyvin tekemisen sijaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2251**

Tapahtuma:PersonX toteaa toisenlaisen tapauksen. Tarkoitus: 1) esitellä jotakuta. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.2252**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ suoraan. Tarkoitus: 1) muuttaa jotain. XEmotion: 1) uskollinen

**Tulos**

helpottunut.

**Esimerkki 9.2253**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa HenkilöY:n pään. Tarkoitus: 1) tehdä hyvä vaikutelma 2) nähdä syy, miksi hänen tyttöystävänsä on sellainen kuin on. XEmotion: 1) helpottunut siitä, että kaikki meni hyvin

**Tulos**

tunnustettu

**Esimerkki 9.2254**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo henkilöY:tä silmiin. Tarkoitus: 1) olla merkittävä 2) suuri 3) onnistunut. XEmotion: 1) kuuluisa 2) kunnioitus 3) kunnia 4) voittoisa itsestään.

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.2255**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ ihmisille. Tarkoitus: 1) auttaa personyn isoäitiä 2) puhua personyn isoäidin kanssa. XEmotion: 1) hyvä, että auttoi häntä. 2) iloinen siitä, että on jutellut hänen kanssaan.

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.2256**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa henkilöY:tä paljon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tylsistynyt 2) tuottava

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2257**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu henkilöY:n käteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2258**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa puhelinta. Tarkoitus: 1) onnistunut 2) vastuullinen. XEmotion: 1) väsynyt 2) onnistunut

**Tulos**

puhun mielelläni henkilön x kanssa puhelimessa

**Esimerkki 9.2259**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa \_\_\_ tarkoitusta varten. Tarkoitus:. XEmotion: 1) mukava tavata persony 2) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2260**

Tapahtuma:HenkilöX huolehtii henkilöX:n perheestä. Tarkoitus: 1) huomio... XEmotion: 1) hereillä

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.2261**

Tapahtuma:PersonX kulkee nöyrästi PersonX:n jumalan kanssa. Tarkoitus: 1) juhlia. XEmotion: 1) juhlava 2) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2262**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) olla vastenmielinen. XEmotion: 1) ärsyttävä

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.2263**

Tapahtuma:HenkilöX tekee sen, mitä HenkilöY halusi. Tarkoitus: 1) lisätä rahaa käyttötarkoituksiin. XEmotion: 1) onnellinen 2) parempi

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2264**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo HenkilöY:n suudelman. Tarkoitus: 1) päästä heidän ihon alle. XEmotion: 1) että hän on ollut ärsyttävä ja on siitä iloinen.

**Tulos**

hylätty ja loukattu

**Esimerkki 9.2265**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n kokemuksia. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) rentoutua. XEmotion: 1) rentoutunut 2) rento

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.2266**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) y elää. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

Hyvä, että se laitettiin takaisin.

**Esimerkki 9.2267**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöX:n \_\_\_ kuolemaan. Tarkoitus: 1) pitää meteliä 2) varoittaa muita 3) ilmaista tunteitaan. XEmotion: 1) väsynyt huutamiseen 2) haluaisi huutaa vielä enemmän 3) haluaisi myös juosta karkuun.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2268**

Tapahtuma:PersonX estää \_\_\_ ryhmän sisällä. Tarkoitus: 1) tietää jotain. XEmotion: 1) sai tiedon

**Tulos**

kaunaa

**Esimerkki 9.2269**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ HenkilöY:n lasten kanssa. Tarkoitus: 1) tehdä se omalla tavallaan. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2270**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle, että kaikki oli hyvin. Tarkoitus: 1) olla lähempänä heitä.. XEmotion: 1) lähellä.

**Tulos**

parempi

**Esimerkki 9.2271**

Tapahtuma:HenkilöX hyväilee HenkilöY:n poskea. Tarkoitus: 1) näyttää henkilölle jotain. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

rakastuneena

**Esimerkki 9.2272**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n oikeuteen. Tarkoitus: 1) varastaa henkilöltä y. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

pieni

**Esimerkki 9.2273**

Tapahtuma:PersonX laittaa \_\_\_ järjestykseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakastunut 2) onnellinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2274**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilölleY ongelmasta. Tarkoitus: 1) olla ärsyttävä. XEmotion: 1) vihainen 2) järkyttynyt

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2275**

Tapahtuma:HenkilöX keittää nuudelit. Tarkoitus: 1) ihmiset pitävät niistä 2) paeta todellisuutta. XEmotion: 1) syyllisyys

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2276**

Tapahtuma:PersonX antaa miehelle. Tarkoitus: 1) saapua ajoissa perille. XEmotion: 1) päättäväinen 2) ahdistunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2277**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_ puolustautumiseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) välinpitämätön 3) neutraali.

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.2278**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee ystävien luona. Tarkoitus: 1) saada ystäviä. XEmotion: 1) hyväksytty

**Tulos**

kuin he näkisivät ystävän

**Esimerkki 9.2279**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle vitosen. Tarkoitus: 1) saada sekalainen hedelmäkori... XEmotion: 1) toteutunut.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2280**

Tapahtuma:HenkilöX raataa HenkilöY:n persettä. Tarkoitus: 1) seurustella. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

alistuva

**Esimerkki 9.2281**

Tapahtuma:HenkilöX nojaa kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) lukea 2) tutkia uusia asioita. XEmotion: 1) utelias. 2) tutkiva.

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.2282**

Tapahtuma:HenkilöX risteää. Tarkoitus: 1) lyödä jotakuta. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.2283**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa HenkilöY:n tilaisuutta. Tarkoitus: 1) pizza. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

ennakointi

**Esimerkki 9.2284**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_:n poissa ovelta. Tarkoitus: 1) apua joltakulta, koska haluaa lähteä kiertueelle. XEmotion: 1) huono 2) surullinen

**Tulos**

vastusti

**Esimerkki 9.2285**

Tapahtuma:Alkaa sataa lunta. Tarkoitus: 1) saada korjausta. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

rauhallinen

**Esimerkki 9.2286**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n elokuviin. Tarkoitus: 1) olla onnellinen. XEmotion: 1) hyvin tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen siitä, että minut on otettu

**Esimerkki 9.2287**

Tapahtuma:HenkilöX tulee lähelle HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) suojata Persony. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

tukeva

**Esimerkki 9.2288**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa viikon. Tarkoitus: 1) syödä 2) säästää rahaa. XEmotion: 1) täynnä 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2289**

Tapahtuma:PersonX myy hyvin. Tarkoitus: 1) innostaa. XEmotion: 1) täytetty

**Tulos**

kuin he olisivat ostaneet jotain

**Esimerkki 9.2290**

Tapahtuma:HenkilöX liukastuu HenkilöY:n kädestä. Tarkoitus: 1) nähdä heidät. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

ärtynyt ja surullinen

**Esimerkki 9.2291**

Tapahtuma: HenkilöX sulkee HenkilöY:n \_\_\_ tosiasian. Tarkoitus: 1) ansaita paljon rahaa. XEmotion: 1) voittoisa

**Tulos**

tylsistynyt

**Esimerkki 9.2292**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) etäännyttää kaikki. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.2293**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkensä HenkilöX:lle. Tarkoitus: 1) lopettaa x:n koskettaminen. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2294**

Tapahtuma:PersonX todella osui \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla yksin 2) olla nopea. XEmotion: 1) vähemmän kuormittunut 2) vastuussa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2295**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n lapsille \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2296**

Tapahtuma:PersonX suorittaa PersonY-tehtävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kylmä 2) jäätyminen 3) hermostuneisuus

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2297**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöX:n ystävälle. Tarkoitus: 1) virtaus. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2298**

Tapahtuma:HenkilöX ymmärtää HenkilöY:n sijainnin. Tarkoitus: 1) saada terveellistä ruokaa.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ei yksin

**Esimerkki 9.2299**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n päätä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen tavatessaan perheensä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2300**

Tapahtuma:PersonX lihoo paljon. Tarkoitus: 1) olla rehellinen. 2) olla suorapuheinen. 3) olla rehellinen.. XEmotion: 1) rehellinen

**Tulos**

ei-kiinnostunut

**Esimerkki 9.2301**

Tapahtuma:HenkilöX riisuu HenkilöY:n paidan. Tarkoitus: 1) Henkilö oli kuin avaruudessa. XEmotion: 1) hyvin kuin

**Tulos**

alasti

**Esimerkki 9.2302**

Tapahtuma:Se sopii oikein. Tarkoitus: 1) puolustaa henkilöä.. XEmotion: 1) luotettava.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2303**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa pokeria HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) jahdata heitä 2) saada heidät. XEmotion: 1) adrenaliini 2) halu

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.2304**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n tavoitteet. Tarkoitus: 1) kokeilla uusia asioita. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

onnistunut.

**Esimerkki 9.2305**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n pään ulos. Tarkoitus: 1) tutustua viineihin 2) olla sosiaalinen. XEmotion: 1) iloinen 2) humalassa

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2306**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:lle myönnytyksiä. Tarkoitus: 1) luopua. XEmotion: 1) voitettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2307**

Tapahtuma:PersonX ottaa huomioon PersonY:n. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa hyväksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.2308**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n rakkauden. Tarkoitus: 1) pitää muut turvassa. XEmotion: 1) tärkeä 2) turvassa 3) ei todennäköisesti vahingoitu.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2309**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa talon. Tarkoitus: 1) lähteä paikasta 2) saada uusia maisemia. XEmotion: 1) kuin olisi hylännyt jotain 2) hyvä maisemanvaihdos

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2310**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n tyttöystävän illalliselle. Tarkoitus: 1) luopua. XEmotion: 1) voitettu

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2311**

Tapahtuma:HenkilöX lahjoo HenkilöY:n karkilla. Tarkoitus: 1) antaa jokin ehdotus. XEmotion: 1) tuntuu hyvältä ja onnelliselta

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2312**

Tapahtuma:HenkilöX juoksee ympäri taloa. Tarkoitus: 1) selvittää Personyn salaisuus. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

hieno

**Esimerkki 9.2313**

Tapahtuma:PersonX antaa \_\_\_:lle toisen mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) toinen haara. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.2314**

Tapahtuma:PersonX antaa \_\_\_ asialle. Tarkoitus: 1) kylpeä. XEmotion: 1) onnellinen ja puhdas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2315**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa toisen. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) tuntea olonsa hyväksi. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) ylpeä

**Tulos**

viettää mielellään aikaa x:n kanssa.

**Esimerkki 9.2316**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonX:n taitoja. Tarkoitus: 1) kasvattaa henkilö y:n asiakaskuntaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.2317**

Tapahtuma:PersonX kutsuu PersonY-nimellä. Tarkoitus: 1) aiheuttaa tyytymättömyyttä 2) pelotella jotakuta. XEmotion: 1) kosto 2) vihainen

**Tulos**

varoitettu

**Esimerkki 9.2318**

Tapahtuma:HenkilöX suojelee \_\_\_:tä vahingolta. Tarkoitus: 1) voittaa palkinto. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2319**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöY:n \_\_\_ taakseen. Tarkoitus: 1) varmistaa, että henkilöx:llä on jotain. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

masentunut

**Esimerkki 9.2320**

Tapahtuma:HenkilöX saa puhelun \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vähemmän

**Tulos**

kommunikatiivinen

**Esimerkki 9.2321**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo \_\_\_ HenkilöY:n puhelimesta. Tarkoitus: 1) maksaa laskun. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.2322**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa henkilöY:lle työpaikan. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa.. XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2323**

Tapahtuma:HenkilöX pitää puheen. Tarkoitus: 1) pelata peliä. XEmotion: 1) innostunut 2) huvittunut

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.2324**

Tapahtuma:PersonX on järkevä PersonY:lle. Tarkoitus: 1) vangita muistoja henkilön kanssa olosta. XEmotion: 1) onnellinen siitä, että on henkilön kanssa

**Tulos**

onnellinen, koska x on järkevää

**Esimerkki 9.2325**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöY:n kasvot. Tarkoitus: 1) hän elää päivä kerrallaan. XEmotion: 1) onnistuu

**Tulos**

parempi. hän ei pitänyt likaisuudesta

**Esimerkki 9.2326**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa \_\_\_ lähettääkseen. Tarkoitus: 1) tutustua nähtävyyksiin. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2327**

Tapahtuma:HenkilöX kouluttaa HenkilöY:n lapsia. Tarkoitus: 1) tyytyväinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

älykkäämpi

**Esimerkki 9.2328**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n pekonin. Tarkoitus: 1) sitä vaaditaan 2) pärjätä hyvin koulussa 3) saada hyvä arvosana. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.2329**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n oikeuteen. Tarkoitus:. XLiike: 1) rikas

**Tulos**

ikään kuin he olisivat puolustuskannalla

**Esimerkki 9.2330**

Tapahtuma:HenkilöX tarvitsee \_\_\_ tehdä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

asiat

**Esimerkki 9.2331**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n tyttöystävälle. Tarkoitus: 1) selvittää jotain 2) puhua. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2332**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa HenkilöY:tä huoneeseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen, koska elokuva oli

**Tulos**

seurasi

**Esimerkki 9.2333**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu kaikki HenkilöY:n ystävät. Tarkoitus:. XEmotion: 1) periaatteellinen.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2334**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n vanhemmat. Tarkoitus: 1) tyytyväinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

mielellään ottaa tämän askeleen.

**Esimerkki 9.2335**

Tapahtuma:PersonX saa kuvan. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

kuin joku muu ymmärtäisi mitä on tekeillä

**Esimerkki 9.2336**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää juhlat HenkilöY:n kotona. Tarkoitus: 1) kertoa totuus. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.2337**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n tuntemaan olonsa huonoksi. Tarkoitus: 1) pysyä neutraalina. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2338**

Tapahtuma:PersonX pitää tämän \_\_\_ koossa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen 2) katuvainen

**Tulos**

yhdessä

**Esimerkki 9.2339**

Tapahtuma:HenkilöX syö illallista HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) kerskua ystävilleen. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.2340**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa HenkilöX:n pomon oikeuteen. Tarkoitus: 1) sammuttaa janonsa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

vihamielinen

**Esimerkki 9.2341**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä kävelemään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) saavutettavissa

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.2342**

Tapahtuma:PersonX ilmaisee PersonX:n kiitokset. Tarkoitus: 1) nähdä, mitä sisällä on. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

arvostettu.

**Esimerkki 9.2343**

Tapahtuma: HenkilöX antaa HenkilölleY \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2344**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöY:n autolle. Tarkoitus: 1) päättää. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2345**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo vihollisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) nähdä, miten joku voi. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2346**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöäY enemmän kuin mitään muuta. Tarkoitus: 1) sitoutua isään. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2347**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa henkilöY:n jalanjälkiä. Tarkoitus: 1) tehdä jotain. XEmotion: 1) luova

**Tulos**

ihaillut

**Esimerkki 9.2348**

Tapahtuma:PersonX ei suostunut liikkumaan. Tarkoitus: 1) he haluavat olla persony:n poikaystävän kanssa. XEmotion: 1) onnellinen 2) utelias 3) syyllinen.

**Tulos**

ristiriitainen

**Esimerkki 9.2349**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sinulle HenkilöY:n mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) olla lähellä henkilöä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

vihainen ja surullinen

**Esimerkki 9.2350**

Tapahtuma:HenkilöX saa asunnon. Tarkoitus: 1) keskustella 2) jakaa tunteita 3) esitellä. XEmotion: 1) helpottunut 2) toiveikas 3) hyvä

**Tulos**

hyvin yllättynyt

**Esimerkki 9.2351**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n isälle. Tarkoitus: 1) haluaa mennä kotiin. XEmotion: 1) onnellinen, koska hän pääsi kotiin aikaisin

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.2352**

Tapahtuma:HenkilöX häätää HenkilöX:n asunnosta. Tarkoitus: 1) olla tehokas 2) itsenäinen. XEmotion: 1) kykenevä

**Tulos**

vihainen häädöstä

**Esimerkki 9.2353**

Tapahtuma:HenkilöX nimittää toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) löytää se. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

paineistettu

**Esimerkki 9.2354**

Event:PersonX on paljon halvempi. Tarkoitus: 1) olla toiveita. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnekas

**Esimerkki 9.2355**

Tapahtuma:PersonX lopettaa ajoissa. Tarkoitus: 1) syödä jälkiruoka. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2356**

Tapahtuma:HenkilöX väistyy HenkilöX:n tieltä. Tarkoitus: 1) siirtyä eteenpäin 2) lopettaa kurssit. XEmotion: 1) helpotus

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2357**

Tapahtuma:HenkilöX avaa oven. Tarkoitus: 1) voittaa 2) menestyä. XEmotion: 1) innoissaan 2) onneton 3) riemuissaan.

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.2358**

Tapahtuma:HenkilöX ei tule toimeen. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) olla ystävällinen. XEmotion: 1) iloinen 2) ilo

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.2359**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöX:n ystävää. Tarkoitus: 1) hyvä elämä jollekin. XEmotion: 1) tyytyväisyys

**Tulos**

kuten apua arvostetaan

**Esimerkki 9.2360**

Tapahtuma:HenkilöX silittää HenkilöY:n selkää. Tarkoitus: 1) harjoittaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.2361**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:ltä hengen pois. Tarkoitus: 1) olla tuottava. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kuin he olisivat kunnioituksen tilassa.

**Esimerkki 9.2362**

Tapahtuma:PersonX ei katoa. Tarkoitus: 1) tehdä jotain mielenkiintoista. XEmotion: 1) iloinen 2) vilkas

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2363**

Tapahtuma:HenkilöX vetää henkilöY:n turvaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) intohimoinen

**Tulos**

helpottunut ollessaan turvassa

**Esimerkki 9.2364**

Tapahtuma:HenkilöX kuivaa HenkilöY:n vaatteet. Tarkoitus: 1) ratkaista jotain. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2365**

Tapahtuma:PersonX esittelee \_\_\_ edelleen muutettavaksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yksityinen

**Tulos**

sovitteleva

**Esimerkki 9.2366**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että HenkilöY oli sanonut. Tarkoitus:. XEmotion: 1) perusteltu

**Tulos**

he saattavat ärsyyntyä

**Esimerkki 9.2367**

Tapahtuma: HenkilöX synnyttää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) maksaa laskunsa. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.2368**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa HenkilöY:n pihalle. Tarkoitus: 1) auttaa toista vanhempaa.. XEmotion: 1) mielellään auttaa.

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.2369**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) sitoutua perheeseen. XEmotion: 1) yhteenkuuluvuuden tunne.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2370**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa HenkilöY:n maahan. Tarkoitus: 1) nauttia elämästään. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.2371**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa kotiin klo \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kykenevä 2) valpas 3) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2372**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) olla maalari. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2373**

Tapahtuma: PersonX puhuu koko illan. Tarkoitus: 1) henkilö y:n menestyminen 2) henkilö y:n eteneminen. XEmotion: 1) kuin hyvä ystävä 2) kuin hyvä työnantaja

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2374**

Tapahtuma:PersonX kertoo Mikelle. Tarkoitus: 1) viettää aikaa toisen henkilön kanssa... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2375**

Tapahtuma:PersonX rikkoo neljännen seinän. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) hieno voittaja

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.2376**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n turvakotiin. Tarkoitus: 1) säilyttää asioita. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2377**

Tapahtuma:HenkilöX polvistuu HenkilöY:n viereen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoittelen sitä

**Tulos**

Onneksi heidän ei tarvinnut puhua liian kovaa.

**Esimerkki 9.2378**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n tyttöystävää. Tarkoitus: 1) seurustelu. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.2379**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöY:tä \_\_\_ HenkilöZ:n avusta. Tarkoitus: 1) saada sähköä kotiinsa. XEmotion: 1) onnellinen siitä, että heillä on sähköä kodissaan.

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2380**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ yhden. Tarkoitus: 1) juoruilla. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2381**

Tapahtuma:HenkilöX vie kotiin \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hallitsematon 2) vihainen 3) voimaton.

**Tulos**

helpottunut.

**Esimerkki 9.2382**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) saada jokin asia, jonka hän on menettänyt. XEmotion: 1) onnellinen, koska hän löysi haluamansa asian.

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.2383**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:n päätöksen. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) rento 2) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2384**

Tapahtuma:HenkilöX lainaa henkilöY:lle rahaa. Tarkoitus: 1) saattaa loppuun se, minkä hän aloitti. XEmotion: 1) voimaantunut

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2385**

Tapahtuma:PersonX selaa PersonY:n kokoelmaa. Tarkoitus: 1) ruokkia ihmisiä. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

palvottu

**Esimerkki 9.2386**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n ruokakauppaan. Tarkoitus: 1) ylläpitää hänen melodiaäänensä. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

Hyvä, että he saivat ostokset tehtyä

**Esimerkki 9.2387**

Tapahtuma:HenkilöX pitää tiukasti kiinni HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) olla parempi ihminen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen x:lle, koska hän esti heitä pakenemasta.

**Esimerkki 9.2388**

Tapahtuma:HenkilöX lisää henkilöY:n ymmärrystä. Tarkoitus: 1) tehdä touchdown. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

valistunut

**Esimerkki 9.2389**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöY:n talosta. Tarkoitus: 1) antaa se minulle. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hieno

**Esimerkki 9.2390**

Tapahtuma:HenkilöX vähättelee \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla vihainen. XEmotion: 1) vihainen 2) järkyttynyt 3) ärtynyt.

**Tulos**

arvostamaton

**Esimerkki 9.2391**

Tapahtuma:PersonX tekee muutoksia. Tarkoitus: 1) saavuttaa virstanpylväs. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2392**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee koputuksen ovelle. Tarkoitus: 1) tehdä maailmasta parempi paikka. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ahdistunut

**Esimerkki 9.2393**

Tapahtuma:HenkilöX pelottaa HenkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) saada uusimmat asiat. XEmotion: 1) tyytyväinen siihen, mitä hän osti

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2394**

Tapahtuma:HenkilöX varastaa auton. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) kuin pomo

**Tulos**

vihaisia siitä, että heidän ajoneuvonsa vietiin.

**Esimerkki 9.2395**

Tapahtuma:PersonX lähettää PersonY:lle yhden. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2396**

Tapahtuma:HenkilöX pitää pojasta. Tarkoitus: 1) osoittaa arvostusta. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

palvottu

**Esimerkki 9.2397**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n käteensä. Tarkoitus: 1) ihmisten vieminen ulos on hyvä idea nauttia päivästä. XEmotion: 1) nautti 2) helpottunut

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.2398**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_ HenkilöY:n käsiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

ahdistunut.

**Esimerkki 9.2399**

Tapahtuma:PersonX julkaisee sen facebookissa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.2400**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n suun puhumaan. Tarkoitus: 1) myönteinen lopputulos. XEmotion: 1) he tekivät oikein

**Tulos**

ilmoitti.

**Esimerkki 9.2401**

Tapahtuma:HenkilöX selvittää HenkilöX:n asiat. Tarkoitus: 1) tietää henkilön asiat 2) on tylsistynyt. XEmotion: 1) syyllinen 2) utelias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2402**

Tapahtuma:PersonX pitää silmänsä auki. Tarkoitus: 1) auttaa häntä. XEmotion: 1) huolissaan 2) huolissaan

**Tulos**

katseli

**Esimerkki 9.2403**

Tapahtuma:PersonX avautui nopeasti. Tarkoitus: 1) aloittaa uusi elämä 2) olla erilaisessa ympäristössä. XEmotion: 1) optimistinen 2) innoissaan uuden elämänluvun aloittamisesta.

**Tulos**

antelias

**Esimerkki 9.2404**

Tapahtuma:Se vie PersonX:n tunteja. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.2405**

Tapahtuma: HenkilöX poistuu HenkilöX:n \_\_\_:stä HenkilöY:n taakse. Tarkoitus: 1) tapahtua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hallinnassa

**Esimerkki 9.2406**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa HenkilöY:n päivät. Tarkoitus: 1) saada mahdollisuus voittaa rahaa 2) nauttia uhkapelistä 3) ottaa riski. XEmotion: 1) seikkailunhaluinen 2) toiveikas 3) ahdistunut

**Tulos**

surullinen ja vihainen.

**Esimerkki 9.2407**

Tapahtuma:HenkilöX astuu pois henkilöY:n luota. Tarkoitus: 1) leikkiä.. XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

hylätty.

**Esimerkki 9.2408**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n opettajalle. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) viihdyttää

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2409**

Tapahtuma:HenkilöX tekee hampurilaisia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) pettynyt 3) surullinen

**Tulos**

iloisia siitä, että heille valmistetaan hampurilainen...

**Esimerkki 9.2410**

Tapahtuma:HenkilöX laajentaa HenkilöY:n silmiä. Tarkoitus: 1) antaa heille yksityisyyttä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2411**

Tapahtuma:HenkilöX tapahtuu HenkilöY:n iässä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) laiska

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2412**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n työn. Tarkoitus: 1) tehdä joku onnelliseksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

epävarmaa sanoa tässä vaiheessa.

**Esimerkki 9.2413**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n rintaan. Tarkoitus: 1) olla hellä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

myös vihainen.

**Esimerkki 9.2414**

Tapahtuma:HenkilöX soitti nopeasti \_\_\_. Tarkoitus: 1) ymmärtää matemaattinen ongelma... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

valmis auttamaan

**Esimerkki 9.2415**

Tapahtuma:HenkilöX juoksee karkuun. Tarkoitus: 1) auttaa 2) harjoitella. XEmotion: 1) aktiivinen 2) avulias

**Tulos**

hieman ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2416**

Tapahtuma:HenkilöX on loukkaantunut pahasti. Tarkoitus: 1) jatkaa hyvää koulumenestystä... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

pahoittelevat, että heidän ystävänsä loukkaantui heidän ajaessaan autoa.

**Esimerkki 9.2417**

Tapahtuma:PersonX paljastaa PersonX:n sielun. Tarkoitus: 1) jäädä henkilön y.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

lähempänä personxia

**Esimerkki 9.2418**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n Disneylandiin. Tarkoitus: 1) olla rohkaiseva. XEmotion: 1) kannustava

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2419**

Tapahtuma:HenkilöX kadottaa HenkilöY:n lompakon. Tarkoitus: 1) olla parempi ihminen 2) saavuttaa tavoite 3) tehdä jotain väärin. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2420**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöX:n käden HenkilöZ:n käteen. Tarkoitus: 1) todistaa, että hän on kykenevä. XEmotion: 1) valaistunut

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2421**

Tapahtuma:PersonX alkaa räjähtää. Tarkoitus: 1) valmistautua. XEmotion: 1) valmiimpi

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2422**

Tapahtuma:HenkilöX menee naimisiin HenkilöY:n siskon kanssa. Tarkoitus: 1) olla seikkailunhaluinen. XEmotion: 1) innostunut 2) innostunut

**Tulos**

rakastuneena

**Esimerkki 9.2423**

Tapahtuma:PersonX antaa ihmisille. Tarkoitus: 1) olla tyytyväinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

led

**Esimerkki 9.2424**

Tapahtuma:PersonX vinkuu ilosta. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa raikkaaksi. XEmotion: 1) vapaa 2) avoin

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2425**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonX:n tyttären. Tarkoitus: 1) olla emotionaalisesti hallinnassa. XEmotion: 1) kykenee paremmin ajattelemaan

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2426**

Tapahtuma:PersonX on erittäin hyvä. Tarkoitus: 1) aiheuttaa ongelmia. XEmotion: 1) tekee sen mielellään

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.2427**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa aterian. Tarkoitus: 1) yllättää poikansa. XEmotion: 1) iloinen nähdessään poikansa jälleen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2428**

Tapahtuma:HenkilöX saa ohjaajan. Tarkoitus: 1) saada koiransa käyttäytymään 2) opettaa temppu. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2429**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee kävelylle metsään. Tarkoitus: 1) he eivät tarvitse niitä enää 2) on aika lopettaa. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

helpottunut nähdä x näyttää paremmalta

**Esimerkki 9.2430**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa henkilöY:n seurustelukumppanin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

loukattu

**Esimerkki 9.2431**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu \_\_\_ hyvin. Tarkoitus: 1) hakea ajokorttia oikein. XEmotion: 1) ahdistunut 2) innostunut

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.2432**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan palannut. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.2433**

Tapahtuma:PersonX osoittaa sormella. Tarkoitus: 1) olla reilu. XEmotion: 1) koulutettu

**Tulos**

rangaistu

**Esimerkki 9.2434**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee yhtä '\_\_\_. Tarkoitus: 1) tarjota erittäin suuria tuotantoja. XEmotion: 1) iloinen 2) yllättynyt

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.2435**

Tapahtuma:Alkaa sataa kaatamalla. Tarkoitus: 1) työskennellä toisessa paikassa.. XEmotion: 1) iloinen, että on poissa.

**Tulos**

ihmeellinen

**Esimerkki 9.2436**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY \_\_\_ sotaan. Tarkoitus: 1) hyödyllinen. 2) huolehtiva. 3) huomaavainen. XEmotion: 1) hyödyllinen. 2) epäitsekäs. 3) ylpeä.

**Tulos**

rauhassa

**Esimerkki 9.2437**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöX:n isää. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he löysivät sen myös

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2438**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa henkilöY:lle uuden. Tarkoitus: 1) jatkaa elämäänsä. XEmotion: 1) surullinen, mutta lopulta rauhassa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2439**

Tapahtuma:PersonX käsittelee asiaa hansikkain. Tarkoitus: 1) olla y:n suosiossa... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

rauhoittunut

**Esimerkki 9.2440**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) olla hyvä työntekijä. XEmotion: 1) saavuttanut 2) ylpeä 3) tuottava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2441**

Tapahtuma:PersonX kiittää \_\_\_ jälkeenpäin. Tarkoitus: 1) puolustaa itseään. XEmotion: 1) hyökättiin

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.2442**

Tapahtuma:HenkilöX esittelee HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) surullinen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.2443**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöY:n opetuslapset ' \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.2444**

Tapahtuma:PersonX toivoo löytävänsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2445**

Tapahtuma:HenkilöX pistelee HenkilöY:n korvia. Tarkoitus: 1) he pitävät ajoneuvosta... XEmotion: 1) haluavat 2) ovat kateellisia

**Tulos**

vihainen kuullessaan juoruja

**Esimerkki 9.2446**

Tapahtuma:HenkilöX heittää HenkilöX:n painon \_\_\_. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

alisteinen

**Esimerkki 9.2447**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n mielen. Tarkoitus: 1) olla kohtelias. XEmotion: 1) varovainen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2448**

Tapahtuma:PersonX selittää PersonX:n merkityksen. Tarkoitus: 1) heidän täytyy kommunikoida heidän kanssaan 2) he haluavat keskustella heidän kanssaan. XEmotion: 1) utelias 2) huolestunut 3) iloinen.

**Tulos**

valistunut

**Esimerkki 9.2449**

Tapahtuma:HenkilöX kuolee sydänkohtaukseen. Tarkoitus: 1) päästä jonnekin nopeammin 2) voittaa kilpailu. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.2450**

Tapahtuma:HenkilöX hyödyntää HenkilöY:n tilaisuutta. Tarkoitus: 1) tehdä oikein. XEmotion: 1) iloinen 2) helpottunut 3) hyvä itsetunto

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2451**

Tapahtuma:HenkilöX vastaa puhelimeen. Tarkoitus: 1) kysyä, haluaako hän lähteä ulos tänä iltana. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2452**

Tapahtuma:HenkilöX joutuu HenkilöY:n käsiin. Tarkoitus: 1) edetä työpaikalla 2) tehdä hyvää työtä 3) ansaita enemmän rahaa. XEmotion: 1) stressaantunut 2) uupunut 3) ylpeä

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.2453**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa yllättää HenkilöY:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) auttaa. 2) noudattaa lakia. 3) olla oikeudenmukainen. XEmotion: 1) vahva. 2) avulias. 3) kunniallinen.

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.2454**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöäY saavuttamasta. Tarkoitus: 1) tehdä kovasti töitä tavoitteiden arkistoimiseksi. XEmotion: 1) stressaantunut, koska hän työskentelee monta päivää.

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.2455**

Tapahtuma:HenkilöX vihaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) lisätietoja. XEmotion: 1) fiksumpi

**Tulos**

vihaan

**Esimerkki 9.2456**

Tapahtuma:PersonX soittaa PersonY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) vahva

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.2457**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) olla huoneessa.. XEmotion: 1) rento.

**Tulos**

kipu

**Esimerkki 9.2458**

Tapahtuma:HenkilöX katkaisee HenkilöY:n kaatumisen. Tarkoitus: 1) kaivostyö jatkuu keskeytyksettä 2) potilas toipuu nopeasti sairaudestaan. XEmotion: 1) voittoisa ja onnistunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2459**

Tapahtuma:HenkilöX tekee korin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hukassa 2) matala

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.2460**

Tapahtuma:PersonX pelaa koripalloa puistossa. Tarkoitus: 1) ymmärtää henkilöX:n isää 2) suhtautua henkilöX:n isään. XEmotion: 1) ymmärtää

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2461**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee olonsa todella huonoksi. Tarkoitus: 1) ajatuksia. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.2462**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää rahaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hän haluaisi pukea villapaidan päälleen

**Tulos**

erittäin kiitollinen

**Esimerkki 9.2463**

Tapahtuma:PersonX saa pallon takaisin. Tarkoitus: 1) viettää aikaa isänsä kanssa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

osa tiimiä

**Esimerkki 9.2464**

Tapahtuma:PersonX pelastaa miesten \_\_\_. Tarkoitus: 1) yllättynyt. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.2465**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa \_\_\_ koko HenkilöX:n paidan päälle. Tarkoitus: 1) olla huomaavainen 2) saada heidät ymmärtämään. XEmotion: 1) varovainen 2) herkkä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2466**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa \_\_\_ HenkilöY:n olkapäälle. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

xs hellyyttä

**Esimerkki 9.2467**

Tapahtuma:HenkilöX on koskaan tapahtunut HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) ottaa päiväunet. XEmotion: 1) parempi 2) hyvin levännyt 3) hereillä oleva.

**Tulos**

rakastunut myös noin x

**Esimerkki 9.2468**

Tapahtuma:HenkilöX antaa tom \_\_\_. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2469**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa yksityisetsivän. Tarkoitus: 1) kirjoittaa muistiinpanoja. XEmotion: 1) innoissaan kirjoittaa siihen.

**Tulos**

kompensoitu

**Esimerkki 9.2470**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo HenkilöY:n kädet HenkilöY:n kaulan ympärille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2471**

Tapahtuma:HenkilöX repii \_\_\_ kappaleiksi. Tarkoitus: 1) kiinnittää heidän huomionsa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2472**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_:n pelaamaan. Tarkoitus: 1) päästä pois. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2473**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle tietoja. Tarkoitus: 1) auttaa kumppaniaan 2) olla romanttinen. XEmotion: 1) onnellinen 2) rauhallinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

iloinen saadessani tietoa

**Esimerkki 9.2474**

Tapahtuma:PersonX kulkee polkua. Tarkoitus: 1) parantaa palovammansa. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.2475**

Tapahtuma:HenkilöX selittää kaiken HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) lemmikkilintu 2) kuulla linnun ääniä koko päivän. XEmotion: 1) pitävät linnuista 2) rakastavat lemmikkieläimensä

**Tulos**

tyytyväinen myös

**Esimerkki 9.2476**

Tapahtuma:HenkilöX tekee hyvän teon. Tarkoitus: 1) olla vapaa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2477**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) sielunkumppani 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) innokas

**Tulos**

erittäin onnellinen hetki

**Esimerkki 9.2478**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n vaatimukset. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuollut

**Tulos**

vaikuttunut personx

**Esimerkki 9.2479**

Tapahtuma:PersonX ottaa silkkiä. Tarkoitus: 1) lopettaa jotain 2) palata johonkin muuhun. XEmotion: 1) väsynyt 2) suoritettu 3) valmis

**Tulos**

neuvoi

**Esimerkki 9.2480**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ HenkilöX:n pojalle. Tarkoitus: 1) ihmisten tietoisuus. XEmotion: 1) vastuussa 2) syyllinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.2481**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää HenkilöY:n vartaloa. Tarkoitus: 1) olla ilkeä 2) kostaa 3) olla vihamielinen. XEmotion: 1) iloinen 2) hyvä

**Tulos**

heikko

**Esimerkki 9.2482**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_:lle ja pyytää apua. Tarkoitus: 1) lukea. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2483**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n bensatankin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) seisoa totuuden rinnalla

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2484**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöX:n tyttöystävää. Tarkoitus: 1) tienata rahaa 2) olla lähellä hienoja autoja. XEmotion: 1) väsynyt 2) kuin hänellä olisi rahaa tuhlattavaksi 3) kiitollinen siitä, että hänellä on työpaikka.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2485**

Tapahtuma:PersonX syttyy joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) päästä vajaansa. XLiike: 1) paha, koska nyt hänen on ostettava uusi lukko.

**Tulos**

iloinen ja innostunut

**Esimerkki 9.2486**

Tapahtuma:HenkilöX puolustaa HenkilöY:n etuja. Tarkoitus: 1) vaimolle pettää PersonY:tä. XEmotion: 1) ilkeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2487**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa pois kotoa. Tarkoitus: 1) tapailla häntä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

yksinäinen

**Esimerkki 9.2488**

Tapahtuma:PersonX menettää PersonY:n tasapainon. Tarkoitus: 1) pelko jostain. XEmotion: 1) pelko

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2489**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) päästää joku sisään. XEmotion: 1) joko hyvä tai huono. vaikea sanoa.

**Tulos**

rakasti myös.

**Esimerkki 9.2490**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n voimia. Tarkoitus: 1) luoda historiaa läpäisemällä maansa vaikeimman kokeen... XEmotion: 1) suuri ja ylpeä

**Tulos**

käytetty

**Esimerkki 9.2491**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöX:n pojan ulos. Tarkoitus: 1) välttää monia ongelmia. XEmotion: 1) niin onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2492**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa lelun. Tarkoitus: 1) katsoa, mitä huoneessa on. 2) puhua huoneessa olevan henkilön kanssa... XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2493**

Tapahtuma:HenkilöX saa puhelun HenkilöY:n pomolta. Tarkoitus: 1) ymmärretty 2) ystävällinen 3) ystävällinen. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen 3) iloinen

**Tulos**

järkyttynyt siitä, että henkilöä x kutsuttiin

**Esimerkki 9.2494**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa ottelun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiusallinen 2) onnellinen 3) hermostunut 3) hermostunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2495**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) olla velaton. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

ryöstetty

**Esimerkki 9.2496**

Tapahtuma:PersonX rakentaa PersonY organisaation. Tarkoitus: 1) olla sydämellinen. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2497**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöZ:n \_\_\_:stä HenkilöY:n takaa. Tarkoitus: 1) saada hyvä koulutus. XEmotion: 1) hermostunut 2) innostunut

**Tulos**

mummo on kiitollinen siitä, että joku on antanut hänelle tuolin, jossa istua.

**Esimerkki 9.2498**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa pelin. Tarkoitus: 1) olla huomaavaisempi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2499**

Tapahtuma:HenkilöX käskee HenkilöY:tä menemään kotiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) virkistynyt ja rentoutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2500**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonX:n ystäville. Tarkoitus: 1) Persony on uskottava. XEmotion: 1) hermostunut 2) toiveikas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2501**

Tapahtuma:PersonX juoksee PersonX:n elämän puolesta. Tarkoitus: 1) auttaa eläintä. XEmotion: 1) arvokas

**Tulos**

pahoillani hänen puolestaan.

**Esimerkki 9.2502**

Tapahtuma:On lounasaika. Tarkoitus: 1) säästää rahaa. XEmotion: 1) kuin he saisivat parempaa vastinetta käyttämälleen rahalle.

**Tulos**

nälkäinen

**Esimerkki 9.2503**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöY:n \_\_\_ vuosisadalla. Tarkoitus: 1) syödä sushia. XEmotion: 1) onnellinen 2) täynnä

**Tulos**

juurineen

**Esimerkki 9.2504**

Tapahtuma:HenkilöX saa lähestymiskiellon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) seikkailunhaluinen

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.2505**

Event:PersonX ei toimisi. Tarkoitus: 1) viettää aikaa yhdessä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kuin hän ei sovi

**Esimerkki 9.2506**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n ihon. Tarkoitus: 1) olla ystäviä 2) saada ystäviä. XEmotion: 1) ystävällinen 2) iloinen 3) miellyttävä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2507**

Tapahtuma:HenkilöX uskoo myös HenkilöY:hen. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.2508**

Tapahtuma:HenkilöX käy asioilla. Tarkoitus: 1) tarttuu itseensä. XEmotion: 1) upouusi

**Tulos**

rauhallinen

**Esimerkki 9.2509**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n aloittamaan. Tarkoitus: 1) patsas. XEmotion: 1) ilo

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2510**

Tapahtuma:Se laittaa jäätä. Tarkoitus: 1) tyydyttää jäätelön himo. XEmotion: 1) tyytymätön

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2511**

Tapahtuma:Se on todella kallis. Tarkoitus: 1) sain antaa henkilön. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2512**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:tä jalasta. Tarkoitus: 1) varmistaa, että hän saa sen oikein. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

kuin joku olisi pitänyt hauskaa heidän kustannuksellaan.

**Esimerkki 9.2513**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöX:n irti. Tarkoitus: 1) tilanteen hallinta 2) henkilön hallinta. XEmotion: 1) hallitsee 2) ikään kuin hallitsee 3) on johdossa.

**Tulos**

ilmainen

**Esimerkki 9.2514**

Tapahtuma:HenkilöX heittää pallon. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2515**

Tapahtuma:HenkilöX räpyttelee HenkilöX:n silmäripsiä. Tarkoitus: 1) huolehtia henkilöstä. XEmotion: 1) iloinen 2) huolestunut

**Tulos**

arvostettu.

**Esimerkki 9.2516**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:n tapahtumisen. Tarkoitus: 1) saada työnsä valmiiksi. XEmotion: 1) erittäin tyytyväinen

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.2517**

Tapahtuma:HenkilöX leikkii \_\_\_ HenkilöY:n isän kanssa. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä levänneeksi 2) viettää aikaa. XEmotion: 1) levännyt 2) hereillä

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2518**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilönY nähdä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

velvollinen

**Esimerkki 9.2519**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo HenkilöY:n selkää. Tarkoitus: 1) tarkistaa silmänsä. XEmotion: 1) helpottunut 2) huolestunut

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2520**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa pukukilpailun. Tarkoitus: 1) olla suojeleva. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2521**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöY:n luottamuksen. Tarkoitus: 1) käyttää. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

läheisyys henkilöönx

**Esimerkki 9.2522**

Tapahtuma:PersonX ajaa PersonX:n työpaikalle. Tarkoitus:. XEmotion: XX: 1) pahoittelen sitä

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2523**

Tapahtuma:PersonX tuli lopulta. Tarkoitus: 1) jumissa. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

vihainen heidän myöhästymisestään

**Esimerkki 9.2524**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa puutarhanhoitoa. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä viihdytetyksi. XEmotion: 1) peloissaan 2) onnellinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

kuin heillä olisi jotain mukavaa katseltavaa

**Esimerkki 9.2525**

Tapahtuma:Lunta sataa koko yön. Tarkoitus: 1) lähettää kukkia. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

kylmä

**Esimerkki 9.2526**

Tapahtuma:HenkilöX on huomion keskipisteenä. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä. XLiike: 1) tukeva

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.2527**

Tapahtuma:HenkilöX kallistaa HenkilöY:n päätä taaksepäin. Tarkoitus: 1) poistua tilasta. XEmotion: 1) vapaampi

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.2528**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa leikkiä HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) saada ihmiset ymmärtämään. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.2529**

Tapahtuma:HenkilöX päättää mennä treffeille. Tarkoitus: 1) vahvistaa vastustuskykyään. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2530**

Tapahtuma:HenkilöX myöntää \_\_\_ ccc:llä. Tarkoitus: 1) olla pomo.. XEmotion: 1) johdossa.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2531**

Tapahtuma:PersonX kuvaa \_\_\_ yksityiskohtaisesti. Tarkoitus: 1) tulla rohkeaksi. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.2532**

Tapahtuma:HenkilöX käy läpi HenkilöY:n mielen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

stressaantunut

**Esimerkki 9.2533**

Tapahtuma:HenkilöX maistuu pahalta. Tarkoitus: 1) kertoa ajatuksistaan 2) aloittaa keskustelu. XEmotion: 1) ystävällinen 2) sisältö

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2534**

Tapahtuma:HenkilöX irrottaa henkilöX:n katseen henkilöY:stä. Tarkoitus: 1) päästä kotiin. XEmotion: 1) ahdistunut 2) väsynyt

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2535**

Tapahtuma:HenkilöX löytää tyttöystävän. Tarkoitus: 1) syödä heidät.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2536**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa \_\_\_ HenkilöY:n ongelmissa. Tarkoitus: 1) olla paha. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2537**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa yhteyttä henkilöY:hen. Tarkoitus: 1) olla avulias.. XEmotion: 1) avulias.

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.2538**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa kädestä pitäen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) uupunut.

**Tulos**

hyvä, että sinulla on työpaikka

**Esimerkki 9.2539**

Tapahtuma:HenkilöX antaa lukijalle HenkilöY \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla aiheuttamatta hälyä. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2540**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n paikan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2541**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa pian HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) saavuttaa jotain. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2542**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin heillä olisi uskollinen ystävä

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2543**

Tapahtuma:PersonX saavuttaa PersonX:n tavoitteen. Tarkoitus: 1) olla oppimatta. XEmotion: 1) häpeä

**Tulos**

kuin heitä olisi huijattu.

**Esimerkki 9.2544**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY-tiedot. Tarkoitus: 1) paeta 2) päästä pois. XEmotion: 1) hermostunut 2) vapaa

**Tulos**

kiitollinen hänelle

**Esimerkki 9.2545**

Tapahtuma:PersonX tuo pekonin kotiin. Tarkoitus: 1) rohkaista heitä tekemään parempaa työtä. XEmotion: 1) hyvä, koska hän pystyy vaikuttamaan heihin myönteisesti

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2546**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa HenkilöY:n vanhemmat. Tarkoitus: 1) ryhtyä liikemieheksi 2) ryhtyä johtajaksi. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) huono itsestään.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2547**

Tapahtuma:HenkilöX oppii kävelemään. Tarkoitus: 1) nauttia hetkestä.. XEmotion: 1) onnellinen. 2) tyytyväinen.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2548**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle haastattelun. Tarkoitus: 1) olla hyödyllinen 2) tehdä työnsä. XEmotion: 1) tuottava 2) tärkeä

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2549**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n pakettiin. Tarkoitus: 1) kertoa ihmisille mitä hän haluaa... XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2550**

Tapahtuma:PersonX juoksee maratonin. Tarkoitus: 1) saada ruokaa. XEmotion: 1) kylläinen 2) täynnä 3) tyytyväinen.

**Tulos**

hänen perheensä on melko ylpeä

**Esimerkki 9.2551**

Event:PersonX kokoaa kaiken yhteen. Tarkoitus: 1) pysyä ajan tasalla 2) tiedottaa. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2552**

Tapahtuma:PersonX harjoittaa näitä \_\_\_ kaikissa PersonX:n asioissa. Tarkoitus: 1) (olla). XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.2553**

Tapahtuma:HenkilöX suojaa \_\_\_:tä sen vaikutuksilta. Tarkoitus: 1) saada henkilö y häviämään ottelun. XEmotion: 1) toivottavasti

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2554**

Tapahtuma:HenkilöX muokkaa HenkilöY:n elämää. Tarkoitus: 1) saada lapsia 2) kasvattaa lapsia. XEmotion: 1) siunattu 2) kiireinen

**Tulos**

ilo tavata personx.

**Esimerkki 9.2555**

Tapahtuma:PersonX tapaa PersonX:n unelmien miehen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat syvällä ajatuksissaan

**Tulos**

rakastava

**Esimerkki 9.2556**

Tapahtuma: HenkilöX käskee HenkilöY:n sanoa. Tarkoitus: 1) saada ammattilaisten apua 2) saada apua 3) tulla suojelluksi. XEmotion: 1) huolestunut 2) toiveikas 3) ahdistunut

**Tulos**

pakotettu

**Esimerkki 9.2557**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan huomannut. Tarkoitus: 1) saada toimiva puhelin 2) olla yhteydessä. XEmotion: 1) sosiaalinen 2) onnellinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2558**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa henkilöY:n vuoron. Tarkoitus: 1) päästä eroon vanhasta sotkusta. XEmotion: 1) tuottava 2) hyödyllinen

**Tulos**

huijattu

**Esimerkki 9.2559**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa HenkilöX:n höyhenellä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) koska henkilöX on hänen ystävänsä ja koska henkilöX on rehellinen.

**Tulos**

hauskaa

**Esimerkki 9.2560**

Tapahtuma:HenkilöX lievittää HenkilöY:n pelkoja. Tarkoitus: 1) olla lähellä henkilöä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

parempi

**Esimerkki 9.2561**

Tapahtuma:PersonX toimii vapaaehtoisena soppakeittiössä. Tarkoitus: 1) ottaa selvää 2) olla tietoinen 3) auttaa. XEmotion: 1) hyvä 2) huono 3) hämmentynyt.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.2562**

Tapahtuma:Se saa PersonX:n auton. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytymätön 2) yllättynyt 3) järkyttynyt

**Tulos**

energinen

**Esimerkki 9.2563**

Tapahtuma:HenkilöX kuolee pian sen jälkeen. Tarkoitus: 1) olla nopeampi. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2564**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n siskolle. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

rakastunut

**Esimerkki 9.2565**

Tapahtuma:HenkilöX riitelee HenkilöY:n poikaystävän kanssa. Tarkoitus: 1) auttaa itseään. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2566**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa HenkilöY:n kuoleman. Tarkoitus: 1) nauttia 2) rauhasta. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) rento

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.2567**

Tapahtuma:PersonX selvisi hädin tuskin. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

re leaved

**Esimerkki 9.2568**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee kalaan HenkilöX:n isän kanssa. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä siistiksi. XEmotion: 1) katumus

**Tulos**

iloinen seurasta

**Esimerkki 9.2569**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa henkilöY:lle kyydin. Tarkoitus: 1) olla turvassa. XEmotion: 1) kuin hän hallitsisi tilannetta 2) kuin hän olisi turvassa.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2570**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:stä kovasti. Tarkoitus: 1) jatkaa työtään. XEmotion: 1) täynnä ja energinen

**Tulos**

iloinen, että x pitää niistä

**Esimerkki 9.2571**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n takaisin. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) kiireinen 2) stressaantunut

**Tulos**

välittänyt

**Esimerkki 9.2572**

Tapahtuma:HenkilöX pesee henkilöY:n kädet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) halveksunta

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.2573**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle uhkavaatimuksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) googlaa 2) parempi

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2574**

Tapahtuma:On kuuma ja kostea. Tarkoitus: 1) leikkiä koiransa kanssa. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

surullinen ja synkkä

**Esimerkki 9.2575**

Tapahtuma:Se maistuu herkulliselta. Tarkoitus: 1) selittää 2) puolustaa. XEmotion: 1) asiantunteva

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2576**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n kunnossa. Tarkoitus: 1) olla sosiaalinen. XEmotion: 1) ystävällinen 2) sosiaalinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2577**

Tapahtuma:Sillä on tarpeeksi rahaa. Tarkoitus: 1) löytää ratkaisu 2) olla avuksi. XEmotion: 1) ylpeä 2) avulias

**Tulos**

turvattu

**Esimerkki 9.2578**

Tapahtuma:PersonX edustaa jokaista \_\_\_. Tarkoitus: 1) ajaa autolla 2) palauttaa kadonnut esine. XLiike: 1) tuottava 2) helpottunut

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.2579**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa shekin. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa hyväksi. XEmotion: 1) luottavainen 2) onnellinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2580**

Tapahtuma:HenkilöX vie sen eläinlääkärille. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) onnellinen, koska auttaa muita

**Tulos**

iloinen, että hän pitää huolta lemmikeistään.

**Esimerkki 9.2581**

Tapahtuma:PersonX puhuu sinistä viivaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paljon kipua

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2582**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n äidiltä. Tarkoitus: 1) saada lihaksia. XEmotion: 1) vahvempi

**Tulos**

onnellinen myös.

**Esimerkki 9.2583**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää \_\_\_ vuolaasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) helpottunut

**Tulos**

iloisia siitä, että he auttoivat jotakuta, joka tarvitsi apua

**Esimerkki 9.2584**

Tapahtuma:Se pudottaa yhden. Tarkoitus: 1) vapauttaa kaikista. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2585**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ alas HenkilöY:n selkärankaa pitkin. Tarkoitus: 1) lähteä patikoimaan. XEmotion: 1) energisoitunut

**Tulos**

ärsyyntynyt siitä, että joku sai heidät pelkäämään.

**Esimerkki 9.2586**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle kenkää. Tarkoitus: 1) pilkata häntä. XEmotion: 1) sääli häntä

**Tulos**

henkilö y olisi kunnossa, koska y ei tietäisi, että x antoi lipsahduksen.

**Esimerkki 9.2587**

Tapahtuma:Se maistuu oikealta. Tarkoitus: 1) jakaa joitakin asiakirjoja. XEmotion: 1) tyytyväinen toimintaansa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2588**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:n sähkölaskun. Tarkoitus: 1) tyydyttää nälkänsä. XEmotion: 1) tyytyväinen kalastustaitoihinsa.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2589**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n mukaan. Tarkoitus: 1) tehdä puutarhanhoitoa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2590**

Tapahtuma:PersonX yrittää voittaa. Tarkoitus: 1) siirtää ovea 2) käsitellä, kuinka nopeasti ovi liikkui 3) iloinen nähdessään jonkun toisella puolella. XEmotion: 1) järkyttynyt ja iloinen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2591**

Tapahtuma:HenkilöX palaa yliopistoon. Tarkoitus: 1) raha. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2592**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pitkiä työpäiviä. Tarkoitus: 1) antaa y:lle toinen mahdollisuus. XEmotion: 1) epäitsekäs

**Tulos**

kiitollinen xs-sitoumuksesta.

**Esimerkki 9.2593**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) antaa henkilölle elämä takaisin. XEmotion: 1) kaikkivoipa

**Tulos**

vihainen ja häpeissäni

**Esimerkki 9.2594**

Tapahtuma:HenkilöX valmistuu koulusta. Tarkoitus: 1) hän kärsii koulufobiasta. XEmotion: 1) kurja

**Tulos**

myös ylpeä

**Esimerkki 9.2595**

Tapahtuma:HenkilöX pyörittelee silmiäni HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla likainen. XEmotion: 1) haiseva

**Tulos**

ärsyttävä

**Esimerkki 9.2596**

Tapahtuma:PersonX antaa luonnon tehdä tehtävänsä. Tarkoitus: 1) säästää rahaa ostaakseen jotain... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

majoittuminen

**Esimerkki 9.2597**

Tapahtuma:HenkilöX ei halua olla missään tekemisissä HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) tulla rakastetuksi 2) koska hän pitää henkilöstä 3) henkilö tietää, että häntä arvostetaan. XEmotion: 1) intohimoinen 2) rakastettu

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2598**

Tapahtuma:HenkilöX rakentaa henkilölleY talon. Tarkoitus: 1) olla täynnä. XEmotion: 1) tyydytetty

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2599**

Tapahtuma:Se on paras matka. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ekstaattinen

**Esimerkki 9.2600**

Tapahtuma:PersonX soittaa PersonX:n lempikappaleen. Tarkoitus: 1) Henkilö X on ostaja. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

myös iloinen ja rohkaistu

**Esimerkki 9.2601**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ jälki-istuntoa. Tarkoitus: 1) olla hyvä jossakin. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.2602**

Tapahtuma:PersonX auttaa \_\_\_ ymmärtämään. Tarkoitus: 1) yllättää hänet. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2603**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n kotona. Tarkoitus: 1) pysyä hengissä 2) välttää vaaraa. XEmotion: 1) helpottunut siitä, että on hengissä 2) peloissaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2604**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo elokuvan yhdessä. Tarkoitus: 1) matematiikka. XEmotion: 1) jännittävä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2605**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo \_\_\_ kyllä. Tarkoitus: 1) tutustua johonkuhun. XEmotion: 1) seurallinen 2) ystävällinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2606**

Tapahtuma:HenkilöX astuu lähemmäs HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) menestyä työssä tai oppia muilta. XEmotion: 1) parantunut persoonallisuus ja taidot

**Tulos**

sääli

**Esimerkki 9.2607**

Tapahtuma:HenkilöX lukee henkilöY:lle mellakkalain. Tarkoitus: 1) sen tapahtuvan. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.2608**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonX:n taikoja. Tarkoitus: 1) siivota. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.2609**

Tapahtuma:PersonX menee myös. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2610**

Tapahtuma: HenkilöX antaa tietoa HenkilölleY. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2611**

Tapahtuma:PersonX virittää PersonX:n kitaraa. Tarkoitus: 1) edistää uraansa 2) näytellä roolia 3) ansaita rahaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) yllättynyt 3) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2612**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sen HenkilöY:n pojalle. Tarkoitus: 1) olla hauska. 2) pitää hauskaa. 3) osoittaa huumorintajunsa. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut 3) täyttynyt.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2613**

Tapahtuma:PersonX pitää vapaapäivän. Tarkoitus: 1) tarvitsee hiustenleikkuun. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

stressaantunut

**Esimerkki 9.2614**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöY:tä silmään. Tarkoitus: 1) auttaa 2) yrittää ymmärtää 3) kostaa. XEmotion: 1) helpottunut 2) surullinen 3) tyytymätön.

**Tulos**

tuskallinen

**Esimerkki 9.2615**

Tapahtuma:HenkilöX vahvistaa HenkilöX:n auktoriteetin. Tarkoitus: 1) kunnostautua. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

personxin alapuolella.

**Esimerkki 9.2616**

Tapahtuma:PersonX antaa sille PersonX:n nimen. Tarkoitus: 1) ohjaus. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

nimeltään

**Esimerkki 9.2617**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n tarpeet. Tarkoitus: 1) tutkia maata. XEmotion: 1) tutkimusmatka

**Tulos**

kuin he voisivat luottaa personxiin.

**Esimerkki 9.2618**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa \_\_\_:n poikkeamaan. Tarkoitus: 1) mennä eri tavalla.. XEmotion: 1) suunnattu uudelleen.

**Tulos**

erityinen

**Esimerkki 9.2619**

Tapahtuma:PersonX hyväksyy PersonY:n kiitos. Tarkoitus: 1) mennä kotiin.. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2620**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY ohjeen. Tarkoitus: 1) käyttää hänen vaatteitaan.. XEmotion: 1) ei mitään.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.2621**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n vanhemmat. Tarkoitus: 1) puhua tämän henkilön kanssa. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2622**

Tapahtuma:HenkilöX riistää henkilöY:n hengen. Tarkoitus: 1) jatkaa jotain. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

peloissaan.

**Esimerkki 9.2623**

Tapahtuma:Se on PersonX:n lempieläin. Tarkoitus: 1) olla rakastunut. XEmotion: 1) rakastettu 2) arvostettu

**Tulos**

innoissani nähdäkseen sen

**Esimerkki 9.2624**

Tapahtuma:PersonX murtaa umpikujan. Tarkoitus: 1) saada kumppani. XEmotion: 1) innostunut 2) hermostunut 3) odottavainen

**Tulos**

iloinen, että se on ohi

**Esimerkki 9.2625**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy henkilöY:n äidiltä. Tarkoitus: 1) osoittaa ärtymystä. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2626**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n käden HenkilöZ:n käteen. Tarkoitus: 1) pysyä istumassa. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.2627**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:stä paljon. Tarkoitus: 1) uusi työpaikka. XEmotion: 1) onnellinen, että lähti

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2628**

Tapahtuma:PersonX käskee PersonY:n saada. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa mukavaksi. XEmotion: 1) epämukavaksi heistä

**Tulos**

käytetty

**Esimerkki 9.2629**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n äidille \_\_\_. Tarkoitus: 1) vitsailla ja pitää hauskaa. XEmotion: 1) hilpeä 2) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2630**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n pään ylös. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) avulias 2) epäitsekäs

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.2631**

Tapahtuma:HenkilöX on kuukauden kotiarestissa. Tarkoitus: 1) tyydyttää rakkautensa tutkimiseen. XEmotion: 1) innoissaan siitä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2632**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n \_\_\_ päälle. Tarkoitus: 1) tarkistaa mummon vointi. XEmotion: 1) rakastava

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.2633**

Tapahtuma:HenkilöX saattaa HenkilöY:n takaisin. Tarkoitus: 1) pysyä rauhallisena. XEmotion: 1) rauhallinen 2) rento

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.2634**

Tapahtuma:HenkilöX tekee liikkeet \_\_\_:lle. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hurmaava

**Esimerkki 9.2635**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n hyvin onnelliseksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

haluttu

**Esimerkki 9.2636**

Tapahtuma:HenkilöX näkee toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) kastella henkilö vedellä kauttaaltaan. XLiike: 1) ilkikurinen

**Tulos**

toivottaa x tervetulleeksi ryhmäänsä

**Esimerkki 9.2637**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n sirkukseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2638**

Tapahtuma:PersonX on edelleen myöhässä. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.2639**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle tarinoita. Tarkoitus: 1) olla mehua. XEmotion: 1) kuin he olisivat saaneet asiat kuntoon

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2640**

Tapahtuma:HenkilöX:n mukana on henkilöY:n vaimo. Tarkoitus: 1) selvittää, mitä henkilöX saa. 2) tunkeutua henkilön yksityisyyteen.. XEmotion: 1) häpeä 2) ahne

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2641**

Tapahtuma:HenkilöX toimittaa HenkilöY:n viestin. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

iloinen siitä, että häntä autetaan.

**Esimerkki 9.2642**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n vihan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen 2) kamala

**Tulos**

väsynyt olemaan vihainen

**Esimerkki 9.2643**

Tapahtuma:HenkilöX on hiljattain eronnut. Tarkoitus: 1) menestyä 2) menestyä kokeessa. XEmotion: 1) älykäs 2) älykäs 3) valmistautunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2644**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n käyttämään. Tarkoitus: 1) suorittaa tuolloin. XEmotion: 1) kuten näyttää, mitä hän voi tehdä

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.2645**

Tapahtuma: HenkilöX laittaa HenkilöZ:n \_\_\_ HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) saada hyvä arvosana Persony:stä. XEmotion: 1) tyytyväinen ja iloinen

**Tulos**

avulias ja ystävällinen

**Esimerkki 9.2646**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo sanan. Tarkoitus: 1) tehdä pisteitä. XEmotion: 1) kuin voittaja

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.2647**

Tapahtuma:HenkilöX tulee toimeen. Tarkoitus: 1) lopettaa tämä lopullisesti. XEmotion: 1) kyllästynyt

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2648**

Tapahtuma:HenkilöX on menossa ulos ystäviensä kanssa. Tarkoitus: 1) olla erossa henkilöstä y. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2649**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n oman kaupan. Tarkoitus: 1) olla turvattu. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2650**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöY:n sairaalalaskut. Tarkoitus: 1) olla seurallinen henkilöX:n naapurin kanssa. XEmotion: 1) puhelias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2651**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle sormuksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) onnellinen

**Tulos**

euforinen

**Esimerkki 9.2652**

Tapahtuma:PersonX toimii PersonX:n ikäisenä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.2653**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:n kasvia. Tarkoitus: 1) kuulluksi tuleminen 2) oikeudenmukaisuus 3) ilmaisun vapaus. XEmotion: 1) luottavainen 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2654**

Tapahtuma:PersonX saa maailman pyörimään \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä asiat oikein. XEmotion: 1) asiantunteva

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2655**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa \_\_\_:tä kaikkialle. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y. XLiike: 1) hyvä

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2656**

Tapahtuma:HenkilöX lastaa henkilöY:n auton. Tarkoitus: 1) olla tarkkaavainen. XEmotion: 1) tarkkaavainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2657**

Tapahtuma:HenkilöX avaa \_\_\_ päästää. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2658**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa miehen \_\_\_. Tarkoitus: 1) suunnitella yllätysjuhlat henkilöX:lle. XEmotion: 1) innostunut 2) päättäväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2659**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n käskyt. Tarkoitus: 1) perustaa perhe. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.2660**

Tapahtuma:PersonX sisältää PersonY-numeron. Tarkoitus: 1) olla kirjailija 2) jakaa tarina. XEmotion: 1) saavutettu 2) ylpeä 3) tyytyväinen

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.2661**

Tapahtuma:PersonX kutsuu PersonY:tä isäksi. Tarkoitus: 1) olla vitsiniekka.. XEmotion: 1) hauska

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.2662**

Tapahtuma:HenkilöX lyö alle HenkilöX:n painon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut 2) onnellinen 3) parempi kuin muut.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2663**

Tapahtuma:PersonX toimii aikaisin. Tarkoitus: 1) pysäyttää jotain 2) kätkeä totuus 3) tuplatarkistaa jokin tieto. XEmotion: 1) huolestunut 2) ahdistunut 3) hermostunut.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2664**

Tapahtuma:HenkilöX lunastaa HenkilöX:n palkinnon. Tarkoitus: 1) päästä sinne nopeasti. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2665**

Event:PersonX välttää \_\_\_:n kokonaan. Tarkoitus: 1) lievittää Personyn huolia. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

nousi ylös

**Esimerkki 9.2666**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY lahjan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) huolestunut 3) maassa.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2667**

Tapahtuma:PersonX hyväksytään mielellään. Tarkoitus: 1) osoittaa vastustavansa henkilö y:n politiikkaa. XEmotion: 1) sorrettuna oleminen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2668**

Tapahtuma:HenkilöX antaa lahjoja HenkilölleY. Tarkoitus: 1) pitää heidät turvassa 2) pitää heidät turvassa. XEmotion: 1) avulias 2) saavutettu

**Tulos**

jos tervetulleita

**Esimerkki 9.2669**

Tapahtuma:HenkilöX pudottaa HenkilöY:n kädet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) itsevarma 2) voimakas

**Tulos**

yksin

**Esimerkki 9.2670**

Tapahtuma:HenkilöX ylistää HenkilöY:n \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt itsestään

**Tulos**

imartelevaa, kun ihmiset juhlivat heitä...

**Esimerkki 9.2671**

Tapahtuma:PersonX pakottaa PersonY:n silmät. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) häpeä

**Tulos**

alisteinen

**Esimerkki 9.2672**

Tapahtuma:PersonX kulkee ajan mukana. Tarkoitus: 1) sytyttää tulipalo. XEmotion: 1) valmis 2) valmis

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2673**

Tapahtuma:HenkilöX osuu HenkilöY:n huuliin. Tarkoitus: 1) viettää enemmän aikaa heidän kanssaan. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2674**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n miehelle \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada se. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

vastuussa.

**Esimerkki 9.2675**

Tapahtuma:HenkilöX valehtelee hampaat irvessä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) väsynyt 2) onneton

**Tulos**

harhaanjohdettu

**Esimerkki 9.2676**

Tapahtuma:PersonX taisteli aina. Tarkoitus: 1) pärjätä hyvin kokeessa seuraavana päivänä... XEmotion: 1) valmis kokeeseen.

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.2677**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo hassusti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) noudattaa ohjeita. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

goofy

**Esimerkki 9.2678**

Tapahtuma:PersonX sitoo \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) olla velvollisuudentuntoinen 2) kunnioittaa vieraitaan. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen siitä, että x välittää niin paljon

**Esimerkki 9.2679**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää olevan HenkilöY olisi. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkauttaan. XEmotion: 1) rakastava

**Tulos**

kuin he sopisivat tähän ihanteeseen

**Esimerkki 9.2680**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ opiskelijoille. Tarkoitus: 1) vahingoittaa jotakuta 2) suojella itseään. XEmotion: 1) paha 2) väkivaltainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2681**

Tapahtuma:PersonX saa PersonX:n kiiltolaatikon. Tarkoitus: 1) oppia uusia asioita. XEmotion: 1) tyytyväinen ja saavutettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2682**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle, että hän ottaisi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2683**

Tapahtuma:HenkilöX kääntyy katsomaan HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) lopettaa ongelma. XEmotion: 1) ylpeä itsestään

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2684**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_:n vaikeuksiin. Tarkoitus: 1) Tämä asia on minulle tärkeä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2685**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n kouluun. Tarkoitus: 1) varmistaa, etteivät he myöhästy... XEmotion: 1) helpottunut siitä, että on ehtinyt ajoissa.

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.2686**

Tapahtuma:HenkilöX juoksee laskurin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) matkia. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.2687**

Tapahtuma:HenkilöX toivottaa HenkilöY:n tervetulleeksi. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2688**

Tapahtuma:HenkilöX jatkaa HenkilöY:n etsintää. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2689**

Tapahtuma:HenkilöX esittää HenkilöY:lle väitteen. Tarkoitus: 1) olla vapaa 2) rentoutua. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2690**

Tapahtuma:PersonX renderöi joka \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.2691**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY lääkettä. Tarkoitus: 1) henkilö y poistetaan. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2692**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee supistuksia. Tarkoitus: 1) lopettaa ajoissa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) helpotus

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2693**

Tapahtuma:HenkilöX pysyy elossa kunnes HenkilöY kuolee. Tarkoitus: 1) puhua. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.2694**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) jakaa 2) tehdä asioista tasa-arvoisia. XEmotion: 1) oikeudenmukainen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2695**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:ltä kauan aikaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen 2) stressaantunut 3) väsynyt.

**Tulos**

kiitollinen mahdollisuudesta

**Esimerkki 9.2696**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n osuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

hyvä joku voisi käyttää jotain, mitä he eivät tarvitse

**Esimerkki 9.2697**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa sodan HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

victoriuos

**Esimerkki 9.2698**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa \_\_\_:n määrittämisessä. Tarkoitus: 1) olla hyvä työssään. XEmotion: 1) tyytyväinen suoritukseensa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2699**

Tapahtuma:HenkilöX on baarissa ystäviensä kanssa. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöX:ää, koska hän ei pysty ajamaan partaansa itse. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

riehakas

**Esimerkki 9.2700**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa aikaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he haluaisivat tervehtiä

**Tulos**

uteliaisuudesta nähdä jonkun yrittävän tarpeeksi kovasti

**Esimerkki 9.2701**

Tapahtuma:HenkilöX perustelee jokaisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) ilmoittaa hänelle. XLiike: 1) hyvä avulias

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.2702**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n \_\_\_ asioihin. Tarkoitus: 1) y jatkaa elämää. XEmotion: 1) kuin he tekisivät jotain tärkeää

**Tulos**

onnellinen ja tyytyväinen

**Esimerkki 9.2703**

Tapahtuma:PersonX ottaa \_\_\_ PersonX:n omiin käsiinsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) loukkaantunut 2) surullinen

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2704**

Tapahtumaa:PersonX ei koskaan löydy. Tarkoitus: 1) tehdä uusia asioita. XEmotion: 1) luova 2) innovatiivinen

**Tulos**

kuin menettänyt jonkun läheisen

**Esimerkki 9.2705**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ kohteeseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epämukava

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2706**

Tapahtuma:PersonX ei maksa PersonY:lle mitään. Tarkoitus: 1) toteutua. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2707**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY-nimeä. Tarkoitus: 1) saada rahaa 2) onnistunut. XEmotion: 1) onnistunut 2) hyvä

**Tulos**

yllättynyt.

**Esimerkki 9.2708**

Tapahtuma:HenkilöX ymmärtää \_\_\_ tänään. Tarkoitus: 1) lopettaa tapahtuma. XEmotion: 1) päättynyt

**Tulos**

kiitollinen x on hyvin perillä asioista

**Esimerkki 9.2709**

Tapahtuma: HenkilöX toimii HenkilöY:n välittäjänä. Tarkoitus: 1) tutustua Kanadaan 2) matkustaa. XEmotion: 1) innostunut 2) seikkailunhaluinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2710**

Tapahtuma:PersonX ei vastannut. Tarkoitus: 1) hyödyttää muita. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

vastuullinen

**Esimerkki 9.2711**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa HenkilöY:n nimen. Tarkoitus: 1) olla ajoissa ja tarkkaavainen huomisessa kokouksessa... XEmotion: 1) energinen. 2) hyvin levännyt.

**Tulos**

Tervetuloa.

**Esimerkki 9.2712**

Tapahtuma:PersonX laskeutuu pääni päälle. Tarkoitus: 1) haluaa viedä ystävänsä ostoskeskukseen. XEmotion: 1) onnellinen 2) täyttynyt 3) iloinen.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2713**

Tapahtuma:HenkilöX antaa dan \_\_\_. Tarkoitus: 1) viettää aikaa isän kanssa. XEmotion: 1) rakastava 2) seurallinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2714**

Tapahtuma:PersonX yrittää PersonY selitys. Tarkoitus: 1) olla kirjailija 2) todistaa itseään 3) saada projektinsa valmiiksi. XEmotion: 1) väsynyt 2) ahdistunut, koska sen on määrä valmistua pian.

**Tulos**

kuten siellä idea oli hyödyllinen

**Esimerkki 9.2715**

Tapahtuma:HenkilöX potkaisee \_\_\_ ulos talosta. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) tehokas

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.2716**

Tapahtuma:PersonX tekee vaikutuksen tyttöön koulussa. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täynnä

**Tulos**

ujo ja iloinen

**Esimerkki 9.2717**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä kertomaan. Tarkoitus: 1) käyttää valtaansa ihmisten hyväksi. XEmotion: 1) he ovat imeneet pois henkilön voiman.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2718**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:n olkapäätä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) arvostava

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.2719**

Tapahtuma:HenkilöX huolehtii henkilöY:stä. Tarkoitus: 1) olla tyylikäs 2) näyttää hyvältä 3) tuntea olonsa hyväksi. XEmotion: 1) onnellinen 2) ylpeä 3) kaunis

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.2720**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa HenkilöY:lle viestin. Tarkoitus: 1) viettää ilta ilman lapsia. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.2721**

Tapahtuma:PersonX parantaa ihmisten \_\_\_. Tarkoitus: 1) lähteä seikkailuun. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellisempi

**Esimerkki 9.2722**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo \_\_\_ HenkilöY:lle, että hän rakasti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla paras 2) voittaa vastustaja. XEmotion: 1) voitokas 2) kiitollinen 3) energinen

**Tulos**

hämmentynyt. hän luuli, että henkilö rakastaa häntä

**Esimerkki 9.2723**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ tukemaan. Tarkoitus: 1) vakaa tilanne 2) tehdä korjaus. XEmotion: 1) ylpeä 2) saavutettu

**Tulos**

koska hän lähti muutoksen perään ja auttoi yhteisöään, jotta se olisi onnellinen.

**Esimerkki 9.2724**

Tapahtuma:PersonX sisältää PersonY:n sisällä. Tarkoitus: 1) mennä kouluun.. XEmotion: 1) kiitollinen.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2725**

Tapahtuma:PersonX saa paljon kohteliaisuuksia. Tarkoitus:. XEmotion: X: 1) iloinen siitä, että on henkilön kanssa

**Tulos**

kateellinen.

**Esimerkki 9.2726**

Tapahtuma:PersonX löysi pian \_\_\_. Tarkoitus: 1) hyväksi terveydelle. XLiike: 1) onnellinen

**Tulos**

selville

**Esimerkki 9.2727**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää \_\_\_ juhlilla. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

yllättynyt ja iloinen

**Esimerkki 9.2728**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n myöhemmin. Tarkoitus: 1) olla seurassa. XEmotion: 1) kumppanina

**Tulos**

ilahtunut

**Esimerkki 9.2729**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöX:n aviomiehen. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) kiinnostunut 2) viihdyttänyt

**Tulos**

sydän murtunut

**Esimerkki 9.2730**

Tapahtuma:Se ei halua mennä kouluun. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.2731**

Tapahtuma:HenkilöX kuolee HenkilöX:n hiukset. Tarkoitus: 1) saada kaikki valmiiksi. XEmotion: 1) tyytyväinen, että hän sai valmiiksi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2732**

Tapahtuma:PersonX sopii hyvin yhteen PersonY:n kanssa. Tarkoitus: 1) rentoutua... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ilahtunut

**Esimerkki 9.2733**

Tapahtuma:PersonX soittaa jotain muuta. Tarkoitus: 1) matkustaa ylellisesti 2) näyttää varallisuutensa. XEmotion: 1) tärkeä 2) parempi kuin muut ihmiset

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2734**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle erilleen. Tarkoitus: 1) hakea hänelle juotavaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

tunnustettu

**Esimerkki 9.2735**

Tapahtuma:PersonX leireilee PersonX:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) olla sosiaalinen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen kiitollinen

**Esimerkki 9.2736**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy HenkilöX:n aviomieheen. Tarkoitus: 1) päästä ensimmäiselle sijalle.. XEmotion: 1) tarkoittaa.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2737**

Tapahtuma:PersonX vie PersonY:n sisälle. Tarkoitus: 1) olla jännittävä 2) olla stimuloiva 3) olla innostava. XEmotion: 1) tavoiteltu 2) pidetty

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.2738**

Tapahtuma:HenkilöX viiltää HenkilöY:n kurkun auki. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas

**Tulos**

Ei mitään.

**Esimerkki 9.2739**

Tapahtuma:PersonX markkinoi ja myy tuotetta tai palvelua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epätoivoinen 2) huolestunut 3) surullinen

**Tulos**

tyytyväisiä siihen, että he hankkivat tarvitsemansa tavaran

**Esimerkki 9.2740**

Tapahtuma:HenkilöX nyökkää henkilöY:lle. Tarkoitus: 1) matkamuisto leikkauksesta. XEmotion: 1) iloinen 2) ilkikurinen

**Tulos**

kuin he ymmärtäisivät

**Esimerkki 9.2741**

Tapahtuma:PersonX laukeaisi. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

pahoillani hänen puolestaan

**Esimerkki 9.2742**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa henkilöY:lle asioita. Tarkoitus: 1) saada taukoa tavallisesta elämästään 2) viettää aikaa itselleen. XEmotion: 1) onnellinen 2) virkistynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2743**

Tapahtuma:PersonX tuoksuu niin hyvältä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2744**

Tapahtuma:HenkilöX rakentaa \_\_\_ HenkilöY:n takapihalle. Tarkoitus: 1) saada puhdas takapiha 2) saada puhdas maa. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2745**

Tapahtuma:PersonX on onnellinen pari. Tarkoitus: 1) olla diplomaatti.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2746**

Tapahtuma:HenkilöX kastelee HenkilöY:n puutarhan. Tarkoitus: 1) piiloutua. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) häpeissään.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2747**

Tapahtuma:HenkilöX etsii HenkilöY:n selitystä. Tarkoitus: 1) ostaa jotain.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.2748**

Tapahtuma: PersonX laulaa ja soittaa. Tarkoitus: 1) olla reilu. XEmotion: 1) kuin hyvä tuomari

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2749**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_ muiden yli. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut 2) rikkaampi

**Tulos**

pieni

**Esimerkki 9.2750**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n osuuden. Tarkoitus: 1) olla avulias... XEmotion: 1) hyvä heidän toimistaan.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2751**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) parantaa tanssitaitojaan. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kiitollisena hänen lämmöstään.

**Esimerkki 9.2752**

Tapahtuma:HenkilöX asuu HenkilöX:n äidin luona. Tarkoitus: 1) hänen tietää. XEmotion: 1) kuin he antaisivat heille tietoa

**Tulos**

iloinen yrityksen puolesta

**Esimerkki 9.2753**

Tapahtuma:HenkilöX viettää enemmän aikaa HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) tietää, mitä sisällä on. XEmotion: 1) innokas tietämään, mitä sisällä on 2) innostunut.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2754**

Tapahtuma:HenkilöX putoaa armosta. Tarkoitus: 1) rentoutua sängyssään. XEmotion: 1) rentoutunut

**Tulos**

huono, koska heidät petettiin

**Esimerkki 9.2755**

Tapahtuma:HenkilöX jatkaa HenkilöX:n asemaa. Tarkoitus: 1) muiden viihtyminen. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2756**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöY:tä silmiin. Tarkoitus: 1) hemmotella 2) tyydyttää nälkä 3) maistaa hyviä asioita. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hemmoteltu 3) täynnä

**Tulos**

haluttu

**Esimerkki 9.2757**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ sairaalassa. Tarkoitus: 1) pysäyttää jotain 2) estää jokin teko. XLiike: 1) huolestunut 2) ahdistunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2758**

Event:PersonX tekee siitä erityisen. Tarkoitus: 1) luoda peli. XEmotion: 1) innostunut 2) tyytyväinen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.2759**

Tapahtuma:HenkilöX vapauttaa HenkilöY:n käden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toiveikas 2) positiivinen

**Tulos**

hieman surullinen

**Esimerkki 9.2760**

Tapahtuma:HenkilöX käy sotaa HenkilöY:tä vastaan. Tarkoitus: 1) estää jotain pahaa tapahtumasta naisille. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.2761**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöX:n viimeisen hengenvedon. Tarkoitus: 1) henkilön turvallisuus. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

suru ja murhe

**Esimerkki 9.2762**

Tapahtuma:HenkilöX asuu kaukana HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) innoissaan 2) väsynyt

**Tulos**

yksinäinen

**Esimerkki 9.2763**

Tapahtuma:HenkilöX menee \_\_\_ HenkilöX:n äidin luo. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas ja väsynyt

**Tulos**

hyvin onnellinen.

**Esimerkki 9.2764**

Tapahtuma:HenkilöX murtaa HenkilöY:n nilkan. Tarkoitus: 1) kostaa.. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2765**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) toipua sairaudesta 2) välttää työnsä. XEmotion: 1) sairas 2) laiska

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2766**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY-objektin. Tarkoitus: 1) tietää uusia asioita. XEmotion: 1) kiva

**Tulos**

valtuutettu

**Esimerkki 9.2767**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa raportin. Tarkoitus: 1) liikkua 2) päästä kouluun. XEmotion: 1) positiivinen 2) iloinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.2768**

Tapahtuma:Se alkaa yhdestä. Tarkoitus: 1) uusia ystäviä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2769**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:stä ylpeän. Tarkoitus: 1) lahja. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2770**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää HenkilöY:n pään poispäin. Tarkoitus: 1) mennä kotiin 2) on väsynyt 3) levätä. XEmotion: 1) helpottunut 2) iloinen 3) rentoutunut

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2771**

Tapahtuma:PersonX ajaa isolla vuoristoradalla. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2772**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n lahjan. Tarkoitus: 1) olla osa kaikkea. XEmotion: 1) mukana

**Tulos**

antelias

**Esimerkki 9.2773**

Tapahtuma:PersonX saa pisteen. Tarkoitus: 1) olla kuulematta, että hän on onneton. XEmotion: 1) harmissaan tilanteestaan

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2774**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on elämänsä aika. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

lähempänä

**Esimerkki 9.2775**

Tapahtuma:HenkilöX vaikuttaa HenkilöY:n kykyyn. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) auttoi

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2776**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa kädellä HenkilöY:n hiusten läpi. Tarkoitus: 1) vastaus. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

tuettu myös

**Esimerkki 9.2777**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa kotiin HenkilöY:n \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innokas 2) innostunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2778**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY HenkilöX:n käden. Tarkoitus: 1) olla viihdyttävä. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2779**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee HenkilöY:n kiinnostuksen. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) väsynyt 2) sairas

**Tulos**

osuuskunta

**Esimerkki 9.2780**

Tapahtuma:HenkilöX on tunnin myöhässä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2781**

Tapahtuma:HenkilöX julistaa sodan HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) halutaan.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2782**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöX:n säveltä. Tarkoitus: 1) juoda teetä. XEmotion: 1) tyytyväisyys 2) nautinto

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.2783**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää saada HenkilöY:n huomion. Tarkoitus: 1) katsoa henkilöä jostain syystä. XEmotion: 1) rauhallinen ja iloinen henkilöä kohtaan

**Tulos**

hassu

**Esimerkki 9.2784**

Tapahtuma:PersonX säilyttää PersonY:n identiteetin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2785**

Tapahtuma:HenkilöX näkee peuran. Tarkoitus:. XEmotion: 1) stressaantunut yli uskomattomien rajojen

**Tulos**

hänen metsästysseurueensa ryöpytti häntä melkoisesti

**Esimerkki 9.2786**

Tapahtuma:HenkilöX työskentelee HenkilöY:n tavalla. Tarkoitus: 1) auttaa vaimoaan. XEmotion: 1) mielellään auttaa

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2787**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää henkilölleY tekstin. Tarkoitus: 1) olla johtaja. XEmotion: 1) johdossa

**Tulos**

ilo kuulla heistä

**Esimerkki 9.2788**

Tapahtuma:HenkilöX löytää koirani. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) haluaa, että y onnistuu. XEmotion: 1) avulias 2) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2789**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöX:n poikaystävän. Tarkoitus: 1) elättää itsensä. XEmotion: 1) turvassa

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2790**

Tapahtuma:PersonX sisältää \_\_\_ hyvin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt 2) häkeltynyt 3) surullinen.

**Tulos**

hyvin informoitu

**Esimerkki 9.2791**

Tapahtuma:HenkilöX tekee spagettia päivälliseksi. Tarkoitus: 1) ruokkia persony. XEmotion: 1) avulias 2) ystävällinen

**Tulos**

rakastettu.

**Esimerkki 9.2792**

Tapahtuma:PersonX antaa ihmisille \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla luova. XEmotion: 1) taiteellinen

**Tulos**

onnellinen ja autettava

**Esimerkki 9.2793**

Tapahtuma:PersonX suojelee PersonY:n lapsia. Tarkoitus: 1) sammuttaa heidän janonsa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2794**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa tytön nimeltä HenkilöY. Tarkoitus: 1) saada heidät 2) olla hyödyllinen. XEmotion: 1) valmis 2) motivoitunut

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2795**

Tapahtuma:HenkilöX vinkkaa silmää HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vaikuttunut

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2796**

Tapahtuma:HenkilöX saa potkut. Tarkoitus: 1) löytää ne ja avata ne. XEmotion: 1) innoissaan 2) iloinen munien löytämisestä.

**Tulos**

pelkäävät saavansa verestä tarttuvan taudin.

**Esimerkki 9.2797**

Tapahtuma:HenkilöX pyrkii luokan puheenjohtajaksi. Tarkoitus: 1) ottaa pallo kiinni. XEmotion: 1) tarmokas 2) saavutettu

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.2798**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää HenkilöY:n kasvot poispäin. Tarkoitus: 1) mikä tahansa on sisällä 2) päästää ulos mikä tahansa on sisällä. XEmotion: 1) innostunut 2) saavutettu

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2799**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n puistoon. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) saada taukoa. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2800**

Tapahtuma:HenkilöX ryntää kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla vapaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2801**

Event:PersonX jakaa \_\_\_:n osiin. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

erotettu

**Esimerkki 9.2802**

Tapahtuma:PersonX kuljettaa PersonY:n suoritukseen. Tarkoitus: 1) palvella jotakuta 2) ruokkia jotakuta. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.2803**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonY:n tyttären. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen siihen, että he ainakin yrittivät

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2804**

Tapahtuma: Se saa sen toimimaan. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutuksen 2) saada ystävät innostumaan. XEmotion: 1) erityinen 2) taiteellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2805**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:n nukkua. Tarkoitus: 1) tehdä ostoksia. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.2806**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) selvittää jotakin. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.2807**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle ison pään. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täynnä

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.2808**

Tapahtuma:PersonX löytää PersonY:n omistajan. Tarkoitus: 1) saada työnsä pian valmiiksi.. XEmotion: 1) tyytyväinen siihen, että työ on alkanut.

**Tulos**

kysyttiin

**Esimerkki 9.2809**

Tapahtuma:HenkilöX uhkaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) vapauttaa rakennuksensa tai pihansa tuholaisista ja hyönteisistä 2) varmistaa, että heidän kotinsa tai pihansa ei tule tuholaisten tai hyönteisten asuinpaikaksi. XLiike: 1) toiveikas 2) ahdistunut 3) huolestunut.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2810**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee HenkilöY:n äänen. Tarkoitus: 1) olla lähempänä. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

ihme

**Esimerkki 9.2811**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n koiran ulos. Tarkoitus: 1) ruokaa syötäväksi. XEmotion: 1) onnellinen ja täynnä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2812**

Tapahtuma:PersonX tuottaa PersonY:lle tuloja. Tarkoitus: 1) ylpeys. XEmotion: 1) onnellinen 2) ylpeä 3) saavuttanut.

**Tulos**

taloudellisesti epävarma

**Esimerkki 9.2813**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle idean. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2814**

Tapahtuma:PersonX pitää keskusteluja. Tarkoitus: 1) saada enemmän summaa 2) saada enemmän rahaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) luottavainen

**Tulos**

ymmärtäminen

**Esimerkki 9.2815**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n vihollisia. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2816**

Tapahtuma:HenkilöX tukee HenkilöY:n väitettä. Tarkoitus: 1) lahja. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2817**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöX:n muotokuvan. Tarkoitus: 1) olla hölmö 2) kiinnittää huomiota itseensä 3) aiheuttaa häiriötä. XEmotion: 1) hassu 2) hämmentynyt

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.2818**

Tapahtuma:HenkilöX puristaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hänellä on johdettu ominaisuus 2) rasittunut johdetun ominaisuuden aiheuttamasta stressistä

**Tulos**

lämmin

**Esimerkki 9.2819**

Tapahtuma:HenkilöX tulee kotiin koulusta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani 2) hämmentynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2820**

Tapahtuma:HenkilöX osoittaa aseella HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) yritys 2) saada ruokaa. XEmotion: 1) onnellinen 2) täynnä

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2821**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n kädet HenkilöY:n taskuihin. Tarkoitus: 1) antaa jollekin jotakin. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

loukattu

**Esimerkki 9.2822**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ HenkilöY:n kasvoille. Tarkoitus: 1) kehuskella. XEmotion: 1) intitiled

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2823**

Tapahtuma:HenkilöX haisee HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin muualle 2) tehdä jotain muuta. XEmotion: 1) stressaantunut 2) järkyttynyt

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.2824**

Tapahtuma:HenkilöX on tunnin myöhässä töistä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vastuuton

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.2825**

Tapahtuma:Se asettaa PersonX:n kengät. Tarkoitus: 1) olla hyvä asianajaja.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

järjestyksessä

**Esimerkki 9.2826**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n nimen. Tarkoitus: 1) vauva nukkumaan.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2827**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo henkilöY:n ohimoita. Tarkoitus: 1) lievittää stressiä.. XEmotion: 1) virkistynyt ja rentoutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2828**

Tapahtuma:HenkilöX pitää henkilölleY luennon. Tarkoitus: 1) ateriat. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.2829**

Tapahtuma:Se on aika hyvä. Tarkoitus: 1) dokumentoida elämää. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

sympaattinen

**Esimerkki 9.2830**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa tavata HenkilöY:n. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

välinpitämätön tapaamaan x

**Esimerkki 9.2831**

Tapahtuma: Se on paljon parempi. Tarkoitus: 1) työskennellä siellä. XEmotion: 1) pätevä

**Tulos**

onnellisempi

**Esimerkki 9.2832**

Tapahtuma:HenkilöX julkaisee HenkilöY:n teoksen. Tarkoitus: 1) saada jonkun huomio. XEmotion: 1) ärtynyt

**Tulos**

viheliäinen...

**Esimerkki 9.2833**

Tapahtuma:Se vie vuosia. Tarkoitus: 1) saada apua. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

määritetty

**Esimerkki 9.2834**

Tapahtuma:PersonX saa tilaisuuden. Tarkoitus: 1) tiedostaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen hänen puolestaan

**Esimerkki 9.2835**

Tapahtuma: PersonX levittää punaisen maton. Tarkoitus: 1) naamioida itsensä. XEmotion: 1) incognito

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2836**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöX:n kotiin. Tarkoitus: 1) saada enemmän tilaa 2) asua paremmalla paikalla 3) maksaa vähemmän vuokraa. XEmotion: 1) onnellinen 2) innostunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2837**

Tapahtuma:HenkilöX pesee toisensa \_\_\_. Tarkoitus: 1) myönteinen lopputulos. XEmotion: 1) helpottunut 2) järkyttynyt

**Tulos**

puhdistettu ja hemmoteltu.

**Esimerkki 9.2838**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle \_\_\_ sen sijaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) väsynyt ja uupunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2839**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee HenkilöY:n tarkoituksia. Tarkoitus: 1) saada helpotusta päänsärkyyn 2) hallita diabetesta 3) noudattaa lääkärin neuvoja. XEmotion: 1) tyytyväinen ja onnellinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2840**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa pelin. Tarkoitus: 1) tukea henkilöX:ää. XEmotion: 1) velvoitettu 2) velvollinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.2841**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY viestin. Tarkoitus: 1) saada anteeksi. XEmotion: 1) annetaan anteeksi

**Tulos**

ei oikeastaan yhtään mitään

**Esimerkki 9.2842**

Tapahtuma:PersonX lähettää jonkun. Tarkoitus: 1) tulla hyväksytyksi 2) saada moraalia 3) sympatiaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) avulias 3) suuri

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2843**

Tapahtuma:HenkilöX ilmoittaa HenkilöY:lle, mitä tapahtui. Tarkoitus: 1) heidän tietää. XEmotion: 1) kuin hän kertoisi heille jotain tärkeää

**Tulos**

asiantunteva.

**Esimerkki 9.2844**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY ilmaa. Tarkoitus: 1) tehdä ostoksia kotoa.. XEmotion: 1) laiska

**Tulos**

parempi

**Esimerkki 9.2845**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n \_\_\_ leveäksi. Tarkoitus: 1) saada mehevät hiukset. XEmotion: 1) kaunis

**Tulos**

että he ovat syöneet jotain

**Esimerkki 9.2846**

Tapahtuma:HenkilöX käyttäytyy oudosti. Tarkoitus: 1) oppia. XEmotion: 1) koulutettu

**Tulos**

kiusallinen

**Esimerkki 9.2847**

Tapahtuma:PersonX lahjoittaa \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin ääliö, joka menetti jotain lainaamaansa. 2) surullinen, koska hän tarvitsi puhelinta. 3) vihainen, koska puhelin on varastettu.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2848**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n isoäidin luona. Tarkoitus: 1) näyttää ja kertoa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2849**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöY:lle hinnan. Tarkoitus: 1) näyttää pitkältä. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

edistyminen

**Esimerkki 9.2850**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöY:n makuuhuoneen seinät. Tarkoitus: 1) voittaa 2) saada palkinto. XEmotion: 1) innoissaan 2) onnellinen 3) ylpeä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2851**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa \_\_\_ tappeluun. Tarkoitus: 1) nauttia välipalaa 2) syödä jotain makeaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

kuten taistelu ei ole paras ratkaisu

**Esimerkki 9.2852**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) kylpy. XLiike: 1) raikas

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2853**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa HenkilöX:n veljen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kova

**Esimerkki 9.2854**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n kädet HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

lähempänä poikaystäväänsä

**Esimerkki 9.2855**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa tietokoneen. Tarkoitus: 1) saada luokka. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.2856**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa henkilöY:lle ahdistusta. Tarkoitus: 1) menestyä 2) päästä yliopistoon 3) tehdä vanhempansa ylpeiksi. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnistunut 3) helpottunut

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2857**

Tapahtuma:HenkilöX pelottaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) osoittaa arvonsa ystävilleen. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.2858**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n veljelle. Tarkoitus: 1) säilyttää ruoka. XEmotion: 1) hyvin organisoitu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2859**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.2860**

Tapahtuma:HenkilöX pudottaa puhelimeni. Tarkoitus: 1) valloittaa maailma.. XEmotion: 1) kuin kuningas

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.2861**

Tapahtuma:HenkilöX syö \_\_\_ HenkilöX:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) elää pitkään. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

iloinen, että personx söi illallista heidän kanssaan

**Esimerkki 9.2862**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa uutta työtä. Tarkoitus: 1) ruoka. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2863**

Tapahtuma:PersonX pelottaa \_\_\_:n. Tarkoitus: 1) puolustaa henkilön oikeuksia. XEmotion: 1) ylpeä itsestään, koska puolustaa ystäväänsä.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.2864**

Tapahtuma:PersonX:llä on molempia tapoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kosketettu 2) vaikuttunut 3) onnellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2865**

Tapahtuma:Se kertaa suorittaa. Tarkoitus: 1) jakaa tarina. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.2866**

Tapahtuma:HenkilöX vakuuttaa HenkilöY:n muusta. Tarkoitus: 1) Henkilö on tyytyväinen 2) Henkilö on onnellinen. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) avulias

**Tulos**

unsmart

**Esimerkki 9.2867**

Tapahtuma:PersonX iskee \_\_\_ kovaa. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) viettää aikaa. XEmotion: 1) viihdyttää 2) tylsistyttää

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2868**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää juhlat HenkilöX:n kotona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paremmin 2) hyvin 3) terveenä

**Tulos**

pitää hauskaa

**Esimerkki 9.2869**

Tapahtuma:PersonX pelaa kovaa peliä. Tarkoitus: 1) olla hyväntahtoinen 2) olla mukava 3) olla huomaavainen. XEmotion: 1) ystävällinen 2) humanitaarinen 3) antaumuksellinen

**Tulos**

kilpailukykyinen

**Esimerkki 9.2870**

Tapahtuma:HenkilöX kuolee tulipalossa. Tarkoitus: 1) hoitaa y. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hän antoi hoitoa

**Tulos**

surullinen hänen puolestaan

**Esimerkki 9.2871**

Tapahtuma:HenkilöX menee \_\_\_ HenkilöX:n isän kanssa. Tarkoitus: 1) voittaa ottelu. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2872**

Tapahtuma:Tämä on pitkä päivä. Tarkoitus: 1) selvitä loppuun asti. XEmotion: 1) innokkaita selviytymään 2) luottavaisia, että he pystyvät selviytymään.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2873**

Tapahtuma:Se on ruokamyrkytys. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa 2) saada liikuntaa jotain muuta varten. XEmotion: 1) valppaana 2) terveenä

**Tulos**

kauhuissaan

**Esimerkki 9.2874**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää sen HenkilöY:n vanhemmille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hänen olisi parempi vastata siihen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.2875**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_ tänään. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hänellä on työtä

**Tulos**

kuin he kuroisivat umpeen

**Esimerkki 9.2876**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee töistä kotiin. Tarkoitus: 1) tehdä kakku. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2877**

Tapahtuma:HenkilöX lähti HenkilöY:n laitteille. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) pätevä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2878**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY tämän mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) osoittaa vihaa 2) aikaa yksin 3) murjottaa. XEmotion: 1) vihainen 2) ärsyyntynyt 3) turhautunut.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2879**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee henkilöY:tä hyvin. Tarkoitus: 1) nauttia hänen vapaa-ajastaan.... XEmotion: 1) tuntee itsensä erittäin onnelliseksi, vaikka voittaisi tai häviää pelin...

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.2880**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle viikkorahaa. Tarkoitus: 1) henkilö on hiljaa 2) hiljaisuus. XEmotion: 1) hallinnassa 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2881**

Tapahtuma:PersonX kehuskeli aina. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin väsynyt

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2882**

Tapahtuma:PersonX heittää sen takaisin. Tarkoitus: 1) moittia henkilöä. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

heillä on hauskaa

**Esimerkki 9.2883**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöäY tarpeeksi. Tarkoitus: 1) innoissaan 2) valmistautunut. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2884**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa eräänä iltana kotiin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) viihdyttää 2) huvittaa

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.2885**

Tapahtuma:HenkilöX poksauttaa HenkilöY:n neitsyen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas 2) hämmentynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2886**

Tapahtuma:HenkilöX saattaa HenkilöY:n HenkilöX:n autolle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut 2) yllättynyt 3) utelias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2887**

Tapahtuma:PersonX hallitsee PersonY:n tietoja. Tarkoitus: 1) olla vakava. XEmotion: 1) vakava

**Tulos**

voimaton ja heikko

**Esimerkki 9.2888**

Tapahtuma:PersonX lentää kotiin. Tarkoitus: 1) yllättää huonetoveri. XEmotion: 1) hauska

**Tulos**

he menivät illalliselle juhlimaan

**Esimerkki 9.2889**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n vaimolle. Tarkoitus: 1) selvittää, pitävätkö he asioista 2) saada aikaan keskustelua 3) tulla huomatuksi. XEmotion: 1) innostunut 2) iloinen 3) toiveikas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2890**

Tapahtuma:HenkilöX viettää aikaa HenkilöX:n perheen kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietoinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2891**

Tapahtuma:HenkilöX suuttuu pahasti. Tarkoitus: 1) lyödä kunnari. XEmotion: 1) innoissaan, koska hän löi pallon

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.2892**

Tapahtuma:HenkilöX laskeutuu HenkilöY:n jalalle. Tarkoitus: 1) olla kiitollinen. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.2893**

Tapahtuma:HenkilöX on menossa treffeille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epämukava 2) tuska 3) järkyttynyt.

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.2894**

Tapahtuma:PersonX ottaa \_\_\_ yhdestä. Tarkoitus: 1) (olla) 2) olla avuksi. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

kuin x:llä olisi peukalo pulssilla.

**Esimerkki 9.2895**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee opettaja. Tarkoitus: 1) vaihtaa pyörät päiväksi 2) saada uusi kokemus. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.2896**

Tapahtuma:HenkilöX kiidättää HenkilöY:n eläinlääkärille. Tarkoitus: 1) tarjota palvelua.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2897**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:n unelmatyön. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuntee itsensä onnettomaksi ja menettää itseluottamuksensa.

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.2898**

Tapahtuma:HenkilöX kiinnittää HenkilöY:n huomion. Tarkoitus: 1) juomaa 2) sammuttaa jano. XEmotion: 1) tyydytetty 2) sammutettu

**Tulos**

vangittu

**Esimerkki 9.2899**

Tapahtuma:PersonX:llä ei ole varaa korjata sitä. Tarkoitus: 1) estää henkilöX:n pääsy... XEmotion: 1) ylempiarvoinen ja ylempänä oleva henkilö.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2900**

Tapahtuma:HenkilöX astuu HenkilöY:n varpaille. Tarkoitus: 1) tunnustaa persony. XEmotion: 1) asianmukainen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2901**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n tilin. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä.. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2902**

Tapahtuma:PersonX yhdistää \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) tietää aika. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2903**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee metsästämään. Tarkoitus: 1) oppia. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tukeva

**Esimerkki 9.2904**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:lle voileivän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin kukaan ei välittäisi

**Tulos**

onnellinen ja tyytyväinen.

**Esimerkki 9.2905**

Tapahtuma:HenkilöX päättää puhua HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) käyttää heidän materiaalejaan... XEmotion: 1) välinpitämätön.

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.2906**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa ihmisille \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) terve

**Tulos**

turvallisempi

**Esimerkki 9.2907**

Tapahtuma:PersonX leikkii opossumia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) laiska

**Tulos**

voitokas

**Esimerkki 9.2908**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa koiran. Tarkoitus: 1) varmistaa. XEmotion: 1) tyytyväisyys

**Tulos**

näin on uusi ystävä

**Esimerkki 9.2909**

Tapahtuma:HenkilöX hymyilee HenkilölleY. Tarkoitus: 1) olla varma. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.2910**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle HenkilöZ:n tarinan. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) olla avulias. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

ok

**Esimerkki 9.2911**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) vierailla henkilön isän luona. XLiike: 1) hyvä

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.2912**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n pojalle. Tarkoitus: 1) kohdata henkilö. XEmotion: 1) suora

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2913**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa jokaisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) menestyä. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

voitettu.

**Esimerkki 9.2914**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n vaimon \_\_\_. Tarkoitus: 1) tiedottaa 2) saada huomiota 3) jakaa. XEmotion: 1) iloinen 2) kyllästynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2915**

Tapahtuma:PersonX käynnistää toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) tulla tarkastetuksi 2) olla terve 3) saada apua. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

kuin voimakas voima.

**Esimerkki 9.2916**

Tapahtuma:HenkilöX käskee HenkilöY:tä palaamaan. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

tarvitaan

**Esimerkki 9.2917**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n hengen. Tarkoitus: 1) koska hän on laiska. XEmotion: 1) rakentamaton

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2918**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöY:n ranteeseen. Tarkoitus: 1) saadakseen vettä pois tukkeutuneesta korvastaan. XEmotion: 1) paljon paremmin 2) kuulee paremmin.

**Tulos**

yllättynyt siitä, että personx antoi heille kellon

**Esimerkki 9.2919**

Tapahtuma:HenkilöX toimittaa \_\_\_ välimiesmenettelyyn. Tarkoitus:. XLiike: 1) kuin he tekisivät parhaansa.

**Tulos**

kuultu

**Esimerkki 9.2920**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa autollani. Tarkoitus: 1) yllättää heidät. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.2921**

Event:PersonX vaikuttaa hyvältä idealta. Tarkoitus: 1) välittää tietoa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ahdistunut

**Esimerkki 9.2922**

Tapahtuma:HenkilöX huolehtii tunkista. Tarkoitus: 1) avulias. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2923**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ henkilönX kotiin. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi. XEmotion: 1) auttoi

**Tulos**

huolissaan koirastaan.

**Esimerkki 9.2924**

Tapahtuma:HenkilöX lyö \_\_\_:tä silmään. Tarkoitus: 1) osoittaa kunnioitusta. XEmotion: 1) kunnioittava

**Tulos**

loukkaantunut heistä

**Esimerkki 9.2925**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n mukaan. Tarkoitus: 1) hänen pihansa näyttää kauniilta. XEmotion: 1) hyvä tehdä työnsä

**Tulos**

nauti

**Esimerkki 9.2926**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöY:n tavoitteet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu

**Tulos**

kiitollinen avusta.

**Esimerkki 9.2927**

Tapahtuma:PersonX laajentaa PersonY:n \_\_\_ kustannuksella. Tarkoitus: 1) heidän on lähdettävä. XEmotion: 1) valmis

**Tulos**

teho

**Esimerkki 9.2928**

Tapahtuma:PersonX odottaa joka \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.2929**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n vieressä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2930**

Tapahtuma:HenkilöX huuhtoutuu pois. Tarkoitus: 1) säästää rahaa. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2931**

Tapahtuma:Se menee pieleen. Tarkoitus: 1) olla rohkea. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2932**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n kouluun. Tarkoitus: 1) olla siisti. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

iloinen siitä, että hänestä pidetään huolta

**Esimerkki 9.2933**

Tapahtuma:PersonX on loistava leipuri. Tarkoitus: 1) mennä töihin. XEmotion: 1) arkinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.2934**

Tapahtuma:PersonX kertoo tom. Tarkoitus: 1) hänen äitinsä on onnellinen 2) hänen äitinsä tietää, että hän rakastaa häntä 3) ilmaista tunne. XEmotion: 1) onnellinen 2) tunteellinen 3) hyvä itsestään

**Tulos**

ilo olla perillä asioista

**Esimerkki 9.2935**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa \_\_\_ kotiin. Tarkoitus: 1) saada henkilön huomio... XEmotion: 1) flirttaileva.

**Tulos**

hyvä, että on kyyti kotiin

**Esimerkki 9.2936**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa hiukseni. Tarkoitus: 1) oppia jotain. XEmotion: 1) fiksumpi

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2937**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee HenkilöY:n tarpeita. Tarkoitus: 1) lopettaa pelaaminen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2938**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää lohduttaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöY:tä. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2939**

Tapahtuma:HenkilöX kokkaa kirjat. Tarkoitus: 1) katsoa jotain yhdessä. XEmotion: 1) kiitollinen 2) seurallinen 3) viihdyttänyt.

**Tulos**

hämmentynyt.

**Esimerkki 9.2940**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee HenkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) kilpailla henkilöX:n kanssa. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

ei mitään, koska he ovat kuolleet

**Esimerkki 9.2941**

Tapahtuma:HenkilöX suuttuu. Tarkoitus: 1) saada joku takaisin 2) tehdä mitä käsketään. XEmotion: 1) kurinalainen 2) yhteistyökykyinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.2942**

Tapahtuma:PersonX muodostaa numerot. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.2943**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa henkilöY:n korvaan. Tarkoitus: 1) arvostaa jotakin. XEmotion: 1) arvostava

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2944**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöX:n \_\_\_ kokonaisuudessaan. Tarkoitus: 1) saada se. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

rikas

**Esimerkki 9.2945**

Tapahtuma:HenkilöX suorittaa HenkilöY:n toiminnan. Tarkoitus: 1) olla onnellinen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.2946**

Tapahtuma:HenkilöX asuu yhdessä henkilöX:n aviomiehen kanssa. Tarkoitus: 1) tappaa kärpänen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2947**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle ilmoituksen. Tarkoitus: 1) vähentää jännitettä, koska ne ovat liian pelottavia. XEmotion: 1) vaarallinen 2) pelottava

**Tulos**

Hyvä, että se saatiin tehtyä

**Esimerkki 9.2948**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa kirjeitä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin mies

**Tulos**

kihloissa

**Esimerkki 9.2949**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle erityisen lahjan. Tarkoitus: 1) viettää aikaa koiran kanssa 2) tehdä hyvä teko. XEmotion: 1) armollinen

**Tulos**

yllättynyt ja hyvä

**Esimerkki 9.2950**

Tapahtuma:HenkilöX pitää ääntä. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.2951**

Tapahtuma:HenkilöX näpäyttää HenkilöY:n kieltä. Tarkoitus: 1) kutsua poikaystävänsä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.2952**

Tapahtuma:PersonX kattaa PersonX:n perusteet. Tarkoitus: 1) kommunikoida salaa. XEmotion: 1) salakavalasti

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2953**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa \_\_\_ rakentamiseen. Tarkoitus: 1) muuttaa huoneen sävyä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2954**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöY:n äitiä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmästynyt

**Tulos**

epävarmaa kertoa.

**Esimerkki 9.2955**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:tä viehättävänä. Tarkoitus: 1) puhua paljon. XEmotion: 1) kuunnellaan

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.2956**

Tapahtuma:HenkilöX kokoontuu yhteen HenkilöY:n nimissä. Tarkoitus: 1) surffata internetissä. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

tunnustettu ja kunnioitettu

**Esimerkki 9.2957**

Tapahtuma:HenkilöX avaa \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada toinen henkilö lopettamaan niin nopea meno... XEmotion: 1) vastuussa.

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.2958**

Tapahtuma:HenkilöX ja HenkilöY ovat livenä. Tarkoitus: 1) lisätä kirjoja kirjastoon. XEmotion: 1) koulutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2959**

Tapahtuma:PersonX kiihdyttää tietä pitkin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu

**Tulos**

uhanalainen

**Esimerkki 9.2960**

Tapahtuma:HenkilöX päättää kysyä henkilöY:ltä. Tarkoitus: 1) mittaus. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

myös utelias

**Esimerkki 9.2961**

Tapahtuma:HenkilöX aloittaa keskustelun. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) vapaa

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.2962**

Tapahtuma:HenkilöX on tehnyt virheen. Tarkoitus: 1) olla täsmälleen samanlainen kuin muut. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

pettymys

**Esimerkki 9.2963**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöäY näin. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

kuin heidät olisi ymmärretty väärin

**Esimerkki 9.2964**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa lentolipun. Tarkoitus: 1) sammuttaa janonsa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.2965**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n hengen. Tarkoitus: 1) tuoksua hyvältä 2) olla hygieeninen. XEmotion: 1) puhdas

**Tulos**

tyytymättömiä ja rikkovat suhteensa

**Esimerkki 9.2966**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ kouluun. Tarkoitus: 1) olla vastuullinen henkilö. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

innoissaan.

**Esimerkki 9.2967**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:tä nimellä. Tarkoitus: 1) saada vettä. XEmotion: 1) rauhoittunut

**Tulos**

tarkkaavainen

**Esimerkki 9.2968**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa \_\_\_ kivellä. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) humoristinen 2) mielenkiintoinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.2969**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY vankeutta. Tarkoitus: 1) huoltaa auto. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

surullinen.

**Esimerkki 9.2970**

Tapahtuma:HenkilöX myöhästyy koulusta. Tarkoitus: 1) olla hyödyksi muiden ihmisten elämässä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ärtynyt ja pettynyt.

**Esimerkki 9.2971**

Tapahtuma:HenkilöX saa sähköpostin. Tarkoitus: 1) nauttia itsestään.. XEmotion: 1) iloinen. 2) tyytyväinen.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.2972**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n vaimolta. Tarkoitus: 1) auttaa ihmisiä kasvamaan 2) olla avulias. XEmotion: 1) hyvä, että he opettivat 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2973**

Tapahtuma:PersonX pamahtaa oikealle. Tarkoitus: 1) joku töihin. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

onnellinen personx oikeuden eteen.

**Esimerkki 9.2974**

Tapahtuma: HenkilöX pakottaa HenkilöZ:n \_\_\_:n HenkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.2975**

Tapahtuma:PersonX on päättymässä. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

onneton myös

**Esimerkki 9.2976**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n vanhemmat. Tarkoitus: 1) ahdistunut 2) vihainen 3) ärsyyntynyt. XEmotion: 1) turhautunut 2) helpottunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2977**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n tyttären. Tarkoitus: 1) aiheuttaa ongelmia. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2978**

Tapahtuma:PersonX tukee hallituksen \_\_\_. Tarkoitus: 1) henkilö oli kuin asia. XEmotion: 1) hän oli hyvin onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2979**

Tapahtuma:PersonX auttaa siivoamaan. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2980**

Tapahtuma:HenkilöX kutittaa HenkilöY:n hauskanpitoa. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen 2) iloinen 3) leikkisä.

**Tulos**

hauska

**Esimerkki 9.2981**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY \_\_\_. Tarkoitus: 1) keskustella ystävänsä kanssa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ilo katsella

**Esimerkki 9.2982**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n selustaansa. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) valmis 2) tarkoituksenmukainen 3) tehokas

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.2983**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöX:n pallon. Tarkoitus: 1) saada uusi ystävä. XEmotion: 1) iloinen uudesta ystävästä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2984**

Tapahtuma:PersonX palaa heti takaisin. Tarkoitus: 1) olla antelias 2) olla ystävällinen. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2985**

Tapahtuma:Se vastaantuleva liikenne. Tarkoitus: 1) henkilö tehdä jotain. XEmotion: 1) kuin johtaja

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.2986**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöäY nukkumaan. Tarkoitus: 1) hän estää ulkomaalaisia sitoutumasta. XEmotion: 1) luonnollinen

**Tulos**

levännyt

**Esimerkki 9.2987**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy naapuriltani. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat nähneet vähän luontoa.

**Tulos**

häiriintynyt

**Esimerkki 9.2988**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa henkilöY:n valokuvan. Tarkoitus: 1) lisätä tuloja. XEmotion: 1) varakkaampi

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.2989**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle rahaa. Tarkoitus: 1) HenkilöX lähtee trooppiselle lomalle. XEmotion: 1) iloinen siitä, että henkilöllä oli hauskaa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2990**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n hulluksi. Tarkoitus: 1) ostaa tavaroita. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2991**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n osoittamaan. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa. XEmotion: 1) innostunut terveellisemmästä elämäntavasta

**Tulos**

epävarma

**Esimerkki 9.2992**

Tapahtuma:HenkilöX poistaa HenkilöY:n sormet. Tarkoitus: 1) olla paras. XEmotion: 1) mahtava 2) ylpeä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.2993**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n henkilökohtaisesti. Tarkoitus: 1) kultaiset munat hanhesta... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

vihamielinen

**Esimerkki 9.2994**

Tapahtuma:PersonX:llä on niin hauskaa pelata. Tarkoitus: 1) henkilö kuvittelee jotain. XEmotion: 1) mielikuvituksellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.2995**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:lle mistä tahansa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.2996**

Tapahtuma:PersonX korvaa PersonX:n renkaan. Tarkoitus: 1) jotain hauskaa. XEmotion: 1) kuin se olisi pelkkää hauskaa viihdettä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.2997**

Tapahtuma:PersonX pelaa pokeria. Tarkoitus: 1) löytää uusia retkeilyvarusteita.. XEmotion: 1) innoissaan tulevasta uudesta retkeilymatkasta.

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.2998**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n illalliselle. Tarkoitus: 1) levittää tietoa. XEmotion: 1) kuin sanansaattaja

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.2999**

Tapahtuma:PersonX jää jonoon. Tarkoitus: 1) tavata heidät siellä. XEmotion: 1) kuin he olisivat yhteydessä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3000**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n koiran. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3001**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n syrjään. Tarkoitus: 1) kouluttaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3002**

Tapahtuma:PersonX saa koston. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hänellä olisi joku, joka välittää hänestä.

**Tulos**

vihainen ja loukkaantunut.

**Esimerkki 9.3003**

Tapahtuma:PersonX kertoo tarinoita. Tarkoitus: 1) olla sitä tarvitaan. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.3004**

Tapahtuma:HenkilöX retkeilee ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) olla tuottava. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

osa ryhmää

**Esimerkki 9.3005**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa huutaa HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa 2) päästä tiettyyn paikkaan 3) olla sosiaalinen. XEmotion: 1) energinen 2) iloinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.3006**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöäY kuoliaaksi. Tarkoitus: 1) saada tietää uutiset ensin... XEmotion: 1) hämmentynyt huonojen uutisten esittämisestä.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3007**

Tapahtuma:PersonX haisee kamalalle. Tarkoitus: 1) jakaa eväste.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.3008**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n kotitehtävän loppuun. Tarkoitus: 1) olla jossain muualla. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

onnellinen ja kiitollinen...

**Esimerkki 9.3009**

Tapahtuma:HenkilöX pyörittää HenkilöY:n kieltä. Tarkoitus: 1) salata totuus joltakulta 2) häiritä jotakuta jostakin. XEmotion: 1) epärehellinen

**Tulos**

toivottavaa

**Esimerkki 9.3010**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ oikein. Tarkoitus: 1) syödä päivällistä. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3011**

Tapahtuma:HenkilöX saa maisterin tutkinnon \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3012**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee PersonY:n jäsen. Tarkoitus: 1) Henkilö y suostuu. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.3013**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että HenkilöY oli lähtenyt. Tarkoitus: 1) olla luonnon lähellä 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3014**

Tapahtuma: PersonX osallistuu keskusteluihin. Tarkoitus: 1) tehdä jotain 2) viedä se jonnekin. XEmotion: 1) hän otti kaikki asiat 2) tyytyväinen

**Tulos**

kihloissa

**Esimerkki 9.3015**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa syntymäpäiväkakun. Tarkoitus: 1) saada ruokaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

juhlittu

**Esimerkki 9.3016**

Tapahtuma:HenkilöX menee baariin HenkilöX:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

nauttinut

**Esimerkki 9.3017**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n tarinan. Tarkoitus: 1) saada elämänsä takaisin raiteilleen 2) elää mielekästä elämää. XEmotion: 1) virkistynyt 2) ylpeä 3) vastuuntuntoinen

**Tulos**

rentoutunut kuullessaan tarinan

**Esimerkki 9.3018**

Tapahtuma:PersonX suojelee kansakunnan \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3019**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:lle sisäänkäynnin. Tarkoitus: 1) auttaa Persony:tä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kuin niitä esiteltäisiin

**Esimerkki 9.3020**

Tapahtuma:HenkilöX kusee HenkilöY:n maissihiutaleisiin. Tarkoitus: 1) olla avulias 2) onnistua. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.3021**

Tapahtuma:PersonX täyttää kaikki \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.3022**

Tapahtuma:PersonX antoi lopulta periksi. Tarkoitus: 1) näyttää taitojaan. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3023**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonX:n unelmasta totta. Tarkoitus: 1) saavuttaa paljon ohjelmistoissa. XEmotion: 1) onnellinen siitä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3024**

Tapahtuma: HenkilöX kertoo HenkilölleY, mitä tapahtui. Tarkoitus: 1) ymmärtää ympäröiviä asioita. XEmotion: 1) älykäs

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.3025**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:lle töihin. Tarkoitus: 1) hyödyntää sitä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tarvitaan

**Esimerkki 9.3026**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n pelaavan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) anteeksipyytävä 2) syyllinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3027**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n \_\_\_ tuhoutumiselta. Tarkoitus: 1) näyttää 2) paljastaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3028**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n rauhallisena. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut 2) ystävällinen

**Tulos**

että x on luotettava henkilö

**Esimerkki 9.3029**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle hallinnan. Tarkoitus: 1) viettää aikaa ystävän kanssa. XEmotion: 1) ystävällinen 2) seurallinen 3) iloinen.

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3030**

Tapahtuma:HenkilöX varastaa HenkilöY:n ukkosen. Tarkoitus: 1) olla ymmärtäväinen 2) hyväksyä jotain 3) tulla hyväksytyksi. XEmotion: 1) huolestunut 2) surullinen 3) passiivinen

**Tulos**

ryöstetty

**Esimerkki 9.3031**

Tapahtuma:HenkilöX virnistää takaisin HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla päättäväinen. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

onnellisia ja että heitä ymmärretään

**Esimerkki 9.3032**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa HenkilöY:n katseen. Tarkoitus: 1) hyvä. XEmotion: 1) erittäin mukava

**Tulos**

Ei mitään.

**Esimerkki 9.3033**

Tapahtuma:HenkilöX pelkää HenkilöY:n hyökkäävän. Tarkoitus: 1) auttaa jotakuta 2) välittää jostakusta 3) suojella jotakuta. XEmotion: 1) suojeleva 2) myötätuntoinen 3) vahva.

**Tulos**

viha

**Esimerkki 9.3034**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n tyttöystävälle. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) olla se, joka tekee päätökset... XEmotion: 1) että hän on auttanut 2) hallitsee tilannetta

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.3035**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöY:n tarkoituksen. Tarkoitus: 1) olla ilkeä 2) olla loukkaava. XEmotion: 1) satuttaa 2) aiheuttaa

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.3036**

Tapahtuma:PersonX yhdistää voimansa. Tarkoitus: 1) saada lemmikki. XEmotion: 1) onnellinen 2) myötätuntoinen 3) ystävällinen.

**Tulos**

kuin heidän taitonsa olisivat haluttuja

**Esimerkki 9.3037**

Tapahtuma:HenkilöX ajelee henkilöY:n kasvot. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) viihdyttää 2) iloinen 3) innostunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3038**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n elämää. Tarkoitus: 1) pitää asiat ennallaan. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

hyvä personx välittää heistä

**Esimerkki 9.3039**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY mahdollisuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3040**

Tapahtuma:Se tulee voimaan. Tarkoitus: 1) kannustaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.3041**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n vuosia. Tarkoitus: 1) lähteä liikkeelle. XEmotion: 1) leikkisä 2) huvittunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3042**

Tapahtuma:HenkilöX antaa koiran pois. Tarkoitus: 1) puhua minulle.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3043**

Tapahtuma:Se sai aina. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3044**

Tapahtuma:PersonX vaihtaa puhelinnumeroita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.3045**

Tapahtuma:On äitienpäivä. Tarkoitus: 1) olla kiitollinen. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kunnioitettu

**Esimerkki 9.3046**

Tapahtuma: HenkilöX hautautuu HenkilöY:n käsiin. Tarkoitus: 1) olla kunnossa. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3047**

Tapahtuma:HenkilöX pitää ruoasta. Tarkoitus: 1) ajatella persony tavalla, joka olisi sitä. XEmotion: 1) kuten persony sopii että

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3048**

Tapahtuma:HenkilöX vihaa HenkilöY:tä niin paljon. Tarkoitus: 1) mennä Tijuanaan. XEmotion: 1) kiihtynyt

**Tulos**

vihattu

**Esimerkki 9.3049**

Tapahtuma:PersonX avaa PersonX:n suuren suun. Tarkoitus: 1) olla huomaavainen. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.3050**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_:n illalliselle. Tarkoitus: 1) pelastaa ihmiset. XEmotion: 1) helpottunut ja onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3051**

Tapahtuma:HenkilöX vetää \_\_\_ auki. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

myös iloinen ja innostunut

**Esimerkki 9.3052**

Event:PersonX antaa sille mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) nähdä, onko darkroast hyvä. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

tyytyväisiä uuteen työntekijäänsä, koska hän on ahkera työntekijä.

**Esimerkki 9.3053**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo vitsin. Tarkoitus: 1) asettua aloilleen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3054**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa enää HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) valmistaa donitsit 2) taikina kohota. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

laiminlyöty

**Esimerkki 9.3055**

Tapahtuma:HenkilöX tervehtii \_\_\_ ovella. Tarkoitus: 1) selvittää jotain.. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3056**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee presidentti. Tarkoitus: 1) metsästää peuroja 2) syödä peuroja. XEmotion: 1) virkistynyt 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3057**

Tapahtuma:HenkilöX päättää jäädä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) asiantunteva

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.3058**

Tapahtuma:HenkilöX kiusaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) välttää konflikteja 2) välttää vastuuta. XEmotion: 1) vastuullinen 2) vastuuton 3) suosittu

**Tulos**

ahdisteltu

**Esimerkki 9.3059**

Tapahtuma:HenkilöX leipoo kakkua. Tarkoitus: 1) ottaa hänen paikkansa. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

innoissaan kakun näkemisestä

**Esimerkki 9.3060**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n hiuksista. Tarkoitus: 1) antaa henkilöX:lle opetus vastavuoroisuudesta. XEmotion: 1) iloinen siitä, että on ollut katalysaattori.

**Tulos**

kaunis

**Esimerkki 9.3061**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa yllättää HenkilöX:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) olla hops. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiintymys kumppaniinsa

**Esimerkki 9.3062**

Tapahtuma:HenkilöX näkee Broadway-esityksen. Tarkoitus: 1) vapauttaa elossa oleva lintu luontoon. XEmotion: 1) onnellinen ja rento

**Tulos**

myös kiinnostunut

**Esimerkki 9.3063**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on syntymäpäiväjuhlat. Tarkoitus: 1) saattaa se päätökseen. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

ilo

**Esimerkki 9.3064**

Tapahtuma:HenkilöX on katkaissut HenkilöY:n jalan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) tyhmä 3) kauhea

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3065**

Tapahtuma:HenkilöX kääntyy \_\_\_ kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) lopettaa juokseminen. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

vetää puoleensa x

**Esimerkki 9.3066**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo väärän asian. Tarkoitus: 1) muiden tietää heidän huonosta kokemuksestaan. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) helpottunut

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.3067**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n palveluja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen uutisesta 2) yllättynyt siitä, mitä hän kuuli

**Tulos**

kiitollinen luottamuksesta

**Esimerkki 9.3068**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n vierailulle. Tarkoitus: 1) pysyä muodin mukana. XEmotion: 1) fiksu ja komea

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.3069**

Tapahtuma:PersonX on paikallaan. Tarkoitus: 1) pitää iloajelua. XEmotion: 1) riemuissaan

**Tulos**

iloinen siitä, että on mukana tiimissä

**Esimerkki 9.3070**

Tapahtuma:HenkilöX saa uudet kengät. Tarkoitus: 1) suorittaa toiminto (laskeutuminen) oikein... XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

mustasukkainen hänelle.

**Esimerkki 9.3071**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa tietokoneen. Tarkoitus: 1) irrottautua maailmasta 2) rentoutua. XEmotion: 1) ajattelematon 2) viihdyttää

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3072**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n lasit. Tarkoitus: 1) olla täysin hallinnassa 2) tukahduttaa tunteensa. XEmotion: 1) tukahdutettu 2) ahdistunut 3) ristiriitainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3073**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa potilaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) vähemmän työtä. XEmotion: 1) järjestäytynyt

**Tulos**

kiitollinen siitä, että henkilö oli niin huomaavainen.

**Esimerkki 9.3074**

Tapahtuma:HenkilöX pilaa HenkilöY:n elämän. Tarkoitus: 1) tehdä henkilö y:stä vahvempi. XEmotion: 1) auttaa

**Tulos**

kurja

**Esimerkki 9.3075**

Tapahtuma:HenkilöX joutuu oikeuteen. Tarkoitus: 1) tuntea. XEmotion: 1) hyvin surullinen

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3076**

Tapahtuma:HenkilöX leikkii \_\_\_ HenkilöY:n ystävän kanssa. Tarkoitus: 1) viihdyttää 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

hauskaa

**Esimerkki 9.3077**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee HenkilöX:n myötätunnon. Tarkoitus: 1) yllättää henkilö y 2) osoittaa henkilölle y, että hän välittää 3) sitä odotetaan. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen 3) helpotus

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.3078**

Event:PersonX auttaisi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytymätön siihen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3079**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n äitiä. Tarkoitus: 1) tehdä hyvää 2) olla valmis. XEmotion: 1) valmis 2) luottavainen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.3080**

Tapahtuma:HenkilöX julkaisee ilmoituksen. Tarkoitus: 1) pelata. XEmotion: 1) valmis 2) innokas

**Tulos**

korko

**Esimerkki 9.3081**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa lippujalkapalloa. Tarkoitus: 1) mennä todella nopeasti.. XEmotion: 1) järkyttynyt lipun saamisesta.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3082**

Tapahtuma:HenkilöX viiltää HenkilöY:n kurkun auki. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin orja

**Tulos**

none - henkilökohtainen

**Esimerkki 9.3083**

Tapahtuma:On kuuma päivä. Tarkoitus: 1) tarjota personxin äidille illallinen 2) auttaa häntä pääsemään lääkäriin. XEmotion: 1) onnellinen 2) rauhoittunut

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.3084**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöX:n \_\_\_:n HenkilöX:n synneistä. Tarkoitus: 1) olla joutumatta vaikeuksiin. XEmotion: 1) vastuullinen 2) sääntöjen noudattaminen

**Tulos**

iloinen ja innostunut

**Esimerkki 9.3085**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on HenkilöX:n syntymäpäiväjuhlat. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

kiitollinen siitä, että minut on otettu mukaan

**Esimerkki 9.3086**

Tapahtuma:PersonX saa uusia ystäviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) asiantunteva

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3087**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n oven. Tarkoitus: 1) taloudellista tukea isältään. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

piti

**Esimerkki 9.3088**

Tapahtuma:PersonX kertoo tarinoita. Tarkoitus: 1) päästä jonnekin. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.3089**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle tarjouksen. Tarkoitus: 1) voima 2) vakaus 3) liike. XEmotion: 1) vahva

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.3090**

Tapahtuma:HenkilöX saa hampurilaisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tykkää, että tämä henkilö jakaa liikaa

**Tulos**

pätevä

**Esimerkki 9.3091**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY-analyysin. Tarkoitus: 1) todistaa kykynsä. XEmotion: 1) valpas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3092**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n vankilaan. Tarkoitus: 1) HenkilöX on vaikuttunut hyvin tehdystä työstään... XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

pidätetty

**Esimerkki 9.3093**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöX:n auton korjattua. Tarkoitus: 1) kysyä heiltä. XEmotion: 1) häkeltynyt

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.3094**

Tapahtuma:HenkilöX vetää autoa. Tarkoitus: 1) nauttia elämästä 2) olla ystävien kanssa. XEmotion: 1) innoissaan 2) onnellinen

**Tulos**

joko vetäytyi pois jostain pahasta

**Esimerkki 9.3095**

Tapahtuma:PersonX säätelee \_\_\_ kansojen kanssa. Tarkoitus: 1) löytää jotain. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

kuritettu

**Esimerkki 9.3096**

Tapahtuma:PersonX suorittaa PersonX:n osan. Tarkoitus: 1) ottaa varas kiinni. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.3097**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ vuotta vankilassa. Tarkoitus: 1) olla ilkeä 2) päästä jonkun kimppuun. XEmotion: 1) paha 2) järkyttynyt

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3098**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää apua henkilöY:ltä. Tarkoitus: 1) (olla). XEmotion: 1) kiva

**Tulos**

iloisia siitä, että he voivat auttaa

**Esimerkki 9.3099**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n HenkilöX:n toimistossa. Tarkoitus: 1) miettiä ostamista 2) nähdä, millainen se on 3) pelata yhdessä. XEmotion: 1) ok 2) iloinen 3) toiveikas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3100**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee hyvin HenkilöX:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla avulias 2) saada työ tehtyä. XEmotion: 1) suoritettu 2) avulias 3) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3101**

Tapahtuma:HenkilöX makaa henkilöY:n selässä. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) onnellinen 2) helpottunut

**Tulos**

helpotus

**Esimerkki 9.3102**

Tapahtuma:PersonX tuo kaikki. Tarkoitus: 1) olla läsnä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.3103**

Tapahtuma:PersonX selittää kaiken. Tarkoitus: 1) se päivänä, jolloin se ilmestyy. XEmotion: 1) kuin se olisi syytä saada mahdollisimman pian.

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.3104**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee HenkilöX:n arvostuksen. Tarkoitus: 1) kävellä sillä välin. XEmotion: 1) arvioiva kumpi on parempi vaihtoehto - pyöräily vai kävely.

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3105**

Tapahtuma:HenkilöX on vihdoin raskaana. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen 2) nauttia heidän seurastaan 3) tarvitsee heidän apuaan. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3106**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n isän. Tarkoitus: 1) olla tuottava... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

suru

**Esimerkki 9.3107**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöY:n kynnet. Tarkoitus: 1) saattaa jokin asia loppuun. XEmotion: 1) valmis 2) onnellinen

**Tulos**

kaunis

**Esimerkki 9.3108**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa yrityksen oikeuteen. Tarkoitus: 1) ansaita.. XEmotion: 1) iloinen nähdessään työnsä hedelmät.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3109**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) olla toverillinen. XEmotion: 1) iloinen 2) ilahtunut

**Tulos**

henkilö tuntee itsensä onnellisemmaksi ja molemmat ovat innoissaan

**Esimerkki 9.3110**

Tapahtuma:PersonX saa suoran 's:n. Tarkoitus: 1) saada heidät kiinni. XEmotion: 1) hyvä käydä heidän luonaan

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.3111**

Tapahtuma:HenkilöX kadottaa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut mainoksesta

**Tulos**

hullu, että he lainasivat puhelimen x:lle, ja se on poissa.

**Esimerkki 9.3112**

Tapahtuma:HenkilöX näkee koirani. Tarkoitus: 1) saada asiat toimimaan.. XEmotion: 1) armollinen 2) toiveikas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3113**

Tapahtuma:Se maistuu erittäin hyvältä. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) onnellinen 2) tarpeellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3114**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa henkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vauva on tyytyväinen ja nukahtaa

**Esimerkki 9.3115**

Tapahtuma:HenkilöX korjaa HenkilöY:n virheen. Tarkoitus: 1) olla yksinäisyydessä. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3116**

Tapahtuma:HenkilöX kyynelehtii HenkilöY:n silmiä. Tarkoitus: 1) asettua ehdolle. XEmotion: 1) päättäväinen 2) iloinen 3) innostunut.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3117**

Tapahtuma:HenkilöX viimeistelee HenkilöY:n esseen. Tarkoitus: 1) noudattaa sääntöjä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3118**

Tapahtuma:HenkilöX johdattaa henkilöY:n puutarhapolkua pitkin. Tarkoitus: 1) olla tarkka. XEmotion: 1) jännittynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3119**

Tapahtuma: HenkilöY:llä kestää tunti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) nauttiminen

**Tulos**

ahdistus

**Esimerkki 9.3120**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle tarinan. Tarkoitus: 1) olla PersonY:n mies. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.3121**

Tapahtuma:PersonX menee \_\_\_ lomalle. Tarkoitus: 1) kokeilla jotain uutta. XEmotion: 1) innoissaan 2) hämmästynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3122**

Tapahtuma:PersonX järjestää juhlat. Tarkoitus: 1) varmistaa, että kaikki ovat samalla sivulla. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kuin he nauttisivat juhlasta

**Esimerkki 9.3123**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy virkailijalta. Tarkoitus: 1) osoittaa tunteita. XEmotion: 1) typerä

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.3124**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n kadonneen koiran. Tarkoitus: 1) näyttää, miltä henkilöiden hiukset tuntuvat. XEmotion: 1) kuin he jakavat

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3125**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöY:n hiuksiin. Tarkoitus: 1) katsoa hänen työtään. XEmotion: 1) kuin hänen työnsä olisi laadultaan ylivertaista.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3126**

Tapahtuma:HenkilöX rukoilee henkilöY:n puolesta. Tarkoitus: 1) olla henkilön kanssa 2) sanoa jotain 3) osoittaa huolenpitoa henkilölle. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) hyvä

**Tulos**

ohjattavana

**Esimerkki 9.3127**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää henkilöY:lle polun. Tarkoitus: 1) kasvaa elämässä.. XEmotion: 1) tyytyväinen elämässä kerran olla tullut paremmin joka päivä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3128**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo käteni HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) vastaus. XEmotion: 1) hermostunut 2) huolestunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3129**

Tapahtuma:PersonX saa viimeisen naurun. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

ilmaantunut

**Esimerkki 9.3130**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöX:n pojan. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) vaarallinen

**Tulos**

onneton ja ahdistunut, koska riippumaton

**Esimerkki 9.3131**

Tapahtuma:PersonX auttaa ihmisiä. Tarkoitus: 1) suojella henkilöä 2) estää henkilöä tekemästä jotain. XEmotion: 1) helpottunut henkilö ei ole enää tilanteessa 2) sankarillinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3132**

Tapahtuma:PersonX:llä on joulujuhlat. Tarkoitus: 1) olla juhlava. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.3133**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ hereillä öisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) on onneton, koska hän on eroamassa.

**Tulos**

kuin he todella tarvitsisivat unta

**Esimerkki 9.3134**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöY:n \_\_\_:tä kasvoihin. Tarkoitus: 1) mennä jalkapallo-otteluun.. XEmotion: 1) hermostunut.

**Tulos**

tarkkaavainen

**Esimerkki 9.3135**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:n jäätelön. Tarkoitus: 1) juoda olutta 2) levätä pitkän työpäivän jälkeen 3) olla yksin. XEmotion: 1) humalassa 2) levänneenä 3) seikkailunhaluisena, koska he olivat juoneet liikaa.

**Tulos**

tyydytetty, kun he olivat valmiita

**Esimerkki 9.3136**

Tapahtuma:HenkilöX kostaa HenkilöY:n kuoleman. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) kunnianhimoinen

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.3137**

Tapahtuma:HenkilöX kuvaa HenkilöY:n kokemusta. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

helpottunut, että joku auttoi

**Esimerkki 9.3138**

Tapahtuma:PersonX:stä tuli nopeasti \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada hänet lopettamaan itku. XLiike: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.3139**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:tä ympäriinsä. Tarkoitus: 1) saada hampurilainen 2) valmistaa hampurilaisia muille. 3) syödä, koska heillä on nälkä. XEmotion: 1) innoissaan hampurilaisten syömisestä. 2) nälkäinen 3) saavuttanut

**Tulos**

kiusattu

**Esimerkki 9.3140**

Tapahtuma:HenkilöX tekee itsemurhan. Tarkoitus: 1) palauttaa järjestys. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3141**

Tapahtuma:PersonX osti välittömästi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rikas

**Tulos**

kateellinen

**Esimerkki 9.3142**

Tapahtuma:PersonX antaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) olla seurallinen. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3143**

Tapahtuma:PersonX tapaa \_\_\_ näyttelyn jälkeen. Tarkoitus: 1) olla menee pidemmälle. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3144**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöY:n ystävän luokse. Tarkoitus: 1) asenteet. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.3145**

Tapahtuma:PersonX pysäyttää painokoneet. Tarkoitus: 1) jäädä kotiin. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

hälytys

**Esimerkki 9.3146**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu leikkauksesta. Tarkoitus: 1) auttaa 2) valmistella 3) pelastaa. XEmotion: 1) ylpeä 2) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3147**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n pojalta. Tarkoitus: 1) viivyttää aikaa 2) olla tekemättä virheitä. XEmotion: 1) fiksu 2) huolellinen 3) varovainen.

**Tulos**

kuin heidän tietonsa olisivat tärkeitä

**Esimerkki 9.3148**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n kesken. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) tukea Persony:tä. XEmotion: 1) saavutettu 2) hyvä itsestä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3149**

Tapahtuma:HenkilöX seisoo HenkilöY:n vieressä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.3150**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa kahvia. Tarkoitus: 1) perustaa yritys. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3151**

Tapahtuma:HenkilöX päättää tehdä HenkilöY:lle aamiaisen sänkyyn. Tarkoitus: 1) saada johdonmukainen aikataulu. XEmotion: 1) järjestäytynyt 2) jäsennelty

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.3152**

Tapahtuma:HenkilöX saa toisen vauvan. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi. XEmotion: 1) ymmärretään

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3153**

Tapahtuma:HenkilöX panee HenkilöY:n perseelle. Tarkoitus: 1) saada intohimoisempi suudelma... XEmotion: 1) kiihottunut 2) leikkisä 3) seksuaalinen

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.3154**

Tapahtuma:PersonX tuottaa PersonY-tuloksia. Tarkoitus: 1) näyttää hyvältä. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut

**Tulos**

motivoitunut

**Esimerkki 9.3155**

Tapahtuma:HenkilöX räjäyttää HenkilöY:n tajunnan. Tarkoitus: 1) suorittaa maksu. XEmotion: 1) vähemmän ahdistunut 2) tyytyväinen 3) vastuullinen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.3156**

Tapahtuma:PersonX luo PersonY vaikutelman. Tarkoitus: 1) syödä väline toisten tappamiseen ja vahingoittamiseen. XEmotion: 1) kipu

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.3157**

Tapahtuma:HenkilöX menee \_\_\_ ystäviensä kanssa. Tarkoitus: 1) estää jotain tulemasta.. XEmotion: 1) suojattu.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3158**

Tapahtuma:HenkilöX läimäyttää \_\_\_:tä kasvoihin. Tarkoitus: 1) miellyttää henkilöä y 2) totella 3) tukea. XEmotion: 1) käsin tehty 2) avulias

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.3159**

Tapahtuma:PersonX kasvattaa PersonY:n lapsia. Tarkoitus: 1) yökylään. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

onnellisia ja he haluavat levätä

**Esimerkki 9.3160**

Tapahtuma:HenkilöX toivottaa HenkilöY tervetulleeksi kotiin. Tarkoitus: 1) pitää illalliskutsut. XEmotion: 1) iloinen vieraista

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.3161**

Tapahtuma:HenkilöX on ensitreffeillä. Tarkoitus: 1) työllistyminen. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3162**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää herättää HenkilöY:n. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeä 2) hämmentynyt.

**Tulos**

häiriintynyt

**Esimerkki 9.3163**

Tapahtuma:PersonX voittaa PersonX:n ensimmäisen pelin. Tarkoitus: 1) kuunnella 2) kiinnittää huomiota. XEmotion: 1) asiantunteva

**Tulos**

happyye for personx

**Esimerkki 9.3164**

Tapahtuma:HenkilöX suorittaa HenkilöX:n tehtävät. Tarkoitus: 1) olla avoin. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

onnellinen hänen puolestaan

**Esimerkki 9.3165**

Tapahtuma:HenkilöX vetää henkilöY:tä lähemmäs. Tarkoitus: 1) tyytyväinen 2) ylpeä avun antamisesta henkilölle y.. XEmotion: 1) antelias 2) epäitsekäs 3) & myötätuntoinen.

**Tulos**

haluttu

**Esimerkki 9.3166**

Tapahtuma:HenkilöX sekoittuu HenkilöY:ssä. Tarkoitus: 1) olla satuttamatta itseään.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3167**

Tapahtuma:HenkilöX todistaa HenkilöY:n syyttömyyden. Tarkoitus: 1) tietää vastaus. XEmotion: 1) ikään kuin he kysyisivät heiltä kysymyksen.

**Tulos**

itsevarma.

**Esimerkki 9.3168**

Tapahtuma:PersonX näkyy kaavamaisesti kuvassa. Tarkoitus: 1) saada se tehtyä. XEmotion: 1) määrätietoinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3169**

Tapahtuma:HenkilöX jatkaa HenkilöY:n työtä. Tarkoitus: 1) syödä.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

kiitollinen ja arvostava.

**Esimerkki 9.3170**

Tapahtuma:HenkilöX kampaa HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) jokin toiminta. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3171**

Tapahtuma:HenkilöX saa hienon työpaikan. Tarkoitus: 1) olla parempi. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3172**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonY:n ystävät. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen.. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

iloinen oppiessani jotain uutta.

**Esimerkki 9.3173**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n äidin luona. Tarkoitus: 1) purkaa turhautumistaan. XEmotion: 1) edelleen ärsyyntynyt

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3174**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_ pois HenkilöY:ltä. Tarkoitus: 1) olla hauska 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) hassu 2) ylpeä

**Tulos**

kuin heidän olisi parempi tehdä jotain muuta

**Esimerkki 9.3175**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöY:n lämpötilan. Tarkoitus: 1) syödä sianlihaa sunnuntaina. XEmotion: 1) suuri ja tyytyväinen ateriaansa

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.3176**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää henkilöY:lle kopion. Tarkoitus: 1) maukas herkku. XEmotion: 1) vähemmän nälkäinen

**Tulos**

oppia ja jakaa jotain

**Esimerkki 9.3177**

Tapahtuma:PersonX puhuu tunnin ajan. Tarkoitus: 1) mennä kouluun. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.3178**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa spagettia. Tarkoitus: 1) rentoutua tuolissa 2) tehdä olonsa mukavaksi. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) rauhallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3179**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle ilon. Tarkoitus: 1) auttaa heitä voittamaan asiansa. XEmotion: 1) velvollinen tekemään parhaansa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3180**

Tapahtuma:HenkilöX hyvästeli HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä huolehtimaan kissastaan. XEmotion: 1) iloinen vierailusta y:n kissan luona.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3181**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo henkilöY:tä \_\_\_ kasvoihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) kipu 3) loukkaantunut

**Tulos**

uncomfotable

**Esimerkki 9.3182**

Tapahtuma:HenkilöX on paras ystävä. Tarkoitus: 1) tieto. XEmotion: 1) kuin asiantuntija

**Tulos**

hyvä, että sinulla on ystävä

**Esimerkki 9.3183**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää treffit. Tarkoitus: 1) vauva. XEmotion: 1) stressaantunut

**Tulos**

Hyvä, että heillä on treffit

**Esimerkki 9.3184**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöY:tä päähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) romanttinen

**Tulos**

surullinen ja nöyryytetty.

**Esimerkki 9.3185**

Tapahtuma:PersonX odottaa levottomana. Tarkoitus: 1) kommunikoida ystävänsä kanssa. XEmotion: 1) huvittunut

**Tulos**

iloinen siitä, että hän jakoi tapahtuman perheiden kanssa

**Esimerkki 9.3186**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY-edun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairastunut

**Tulos**

surullinen ja ärtynyt

**Esimerkki 9.3187**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n naapurille. Tarkoitus: 1) tehdä sopimus. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3188**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa \_\_\_ HenkilöY:n jalkoihin. Tarkoitus: 1) saattaa työ loppuun. XEmotion: 1) paineistettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3189**

Tapahtuma:HenkilöX pudottaa HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) tyytyväinen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

surullinen ja vihainen

**Esimerkki 9.3190**

Tapahtuma:Sataa kovaa. Tarkoitus: 1) saada joululahja. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

synkkä

**Esimerkki 9.3191**

Tapahtuma:HenkilöX siirtyy HenkilöY:n taakse. Tarkoitus: 1) olla perusteellinen. XEmotion: 1) kuin he tekisivät kaiken voitavansa

**Tulos**

turhautuneita siitä, että he eivät löydä x

**Esimerkki 9.3192**

Tapahtuma:PersonX ottaa niskalenkin. Tarkoitus: 1) olla onnellinen, koska menossa tapaamaan isoäitiä. XEmotion: 1) tuntee itsensä onnelliseksi 2) pitää hauskaa isoäidin kanssa.

**Tulos**

heikko

**Esimerkki 9.3193**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:tä tanssiaisiin. Tarkoitus: 1) pitää \_\_ turvassa. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

itsetietoinen

**Esimerkki 9.3194**

Tapahtuma:HenkilöX häätää \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) jakaa selfiet sosiaalisessa mediassa. XEmotion: 1) hyvin iloinen

**Tulos**

ei-toivottu

**Esimerkki 9.3195**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n sängylle. Tarkoitus: 1) osallistua hänen työnsä kehittämiseen. XEmotion: 1) hän on osa jotakin ja se tarvitsee hänen osallistumistaan

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3196**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöY:n jääkaapin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) varma 2) luottavainen 3) iloinen.

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.3197**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee HenkilöY:n isän \_\_\_:n luota. Tarkoitus: 1) aloittaa keskustelu hänen kanssaan 2) välittää hänelle tärkeä viesti. XEmotion: 1) tyytyväinen ja onnellinen

**Tulos**

iloinen nähdessään henkilön lähtevän

**Esimerkki 9.3198**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY lahjoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) loukkaantunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3199**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle asioita. Tarkoitus: 1) olla mukana perheessä. XEmotion: 1) pidetty

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.3200**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonY:n esimerkkinä. Tarkoitus: 1) osoittaa huolta. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

myös hyvin onnellinen

**Esimerkki 9.3201**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_:lle valittaakseen. Tarkoitus: 1) lähtee huomenna kotiin. XEmotion: 1) iloinen nähdessään perheensä

**Tulos**

hyökkäsi

**Esimerkki 9.3202**

Tapahtuma:HenkilöX aloittaa tappelun. Tarkoitus: 1) estää häntä liikkumasta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3203**

Tapahtuma:HenkilöX koskettaa HenkilöäY syvästi. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3204**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa puhumisen HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) kehittää poliittista holppia. XEmotion: 1) he haluavat antaa apua

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.3205**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:tä joka päivä. Tarkoitus: 1) osoittaa innostuksensa. 2) kokeilla häntäänsä.. XEmotion: 1) outo, koska hänellä on häntä.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3206**

Tapahtuma: HenkilöX pitää HenkilöY:n \_\_\_:tä HenkilöX:n käsissä. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä keskimääräistä paremmaksi. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

voimaton

**Esimerkki 9.3207**

Tapahtuma:Se myös valitsi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) masentunut

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3208**

Tapahtuma:HenkilöX menee lääkärin vastaanotolle. Tarkoitus: 1) aiheuttaa kaaosta. XEmotion: 1) ilkikurinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.3209**

Tapahtuma:HenkilöX palvoo jumalaa. Tarkoitus: 1) ottaa kiinni hänen lemmikkinsä. XEmotion: 1) hyvä kun hän sai jäniksensä kiinni.

**Tulos**

kaikkivoipa

**Esimerkki 9.3210**

Tapahtuma:HenkilöX asuu HenkilöY:n siskon kanssa. Tarkoitus: 1) olla ilkeä. XEmotion: 1) vihamielinen

**Tulos**

Okei

**Esimerkki 9.3211**

Tapahtuma:HenkilöX koskettaa HenkilöY:n hiuksia. Tarkoitus: 1) maksaa laskuja 2) ansaita rahaa. XEmotion: 1) ylityöllistetty 2) väsynyt

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.3212**

Tapahtuma:Se on koskaan maistunut. Tarkoitus: 1) jättää jälkensä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

välinpitämätön

**Esimerkki 9.3213**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n joka päivä. Tarkoitus: 1) kilpailla. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.3214**

Tapahtuma:HenkilöX nuolee kasvojani. Tarkoitus: 1) tehdä herkkua. XEmotion: 1) onnellinen 2) täynnä

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.3215**

Tapahtuma:PersonX lisää PersonY:n liikaa. Tarkoitus: 1) tutustua seuralaiseensa 2) viettää mukavaa iltaa 3) seuraa, jonka kanssa voi mennä keikalle. XEmotion: 1) onnellinen 2) vähemmän yksinäinen

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.3216**

Tapahtuma: HenkilöX kääntää HenkilöZ:n \_\_\_ kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) uusia ihmisiä elämäänsä 2) joku, jolle puhua 3) joku, jonka kanssa hengailla. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hänellä on uusi ystävä 2) siitä, että hänellä on joku, jolle puhua 3) iloisempi.

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.3217**

Tapahtuma:HenkilöX ryntää kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3218**

Tapahtuma:PersonX hyväksyy iloisesti. Tarkoitus: 1) olla fiksu. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3219**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n ajan. Tarkoitus: 1) oppia. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.3220**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on esiintymiskammo. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.3221**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ kulhoon. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) helpotus olla kotona

**Tulos**

kärsimätön

**Esimerkki 9.3222**

Tapahtuma:PersonX on loistava urheilija. Tarkoitus: 1) olla ovela. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.3223**

Tapahtuma:HenkilöX unohtaa HenkilöY:n sateenvarjon. Tarkoitus: 1) olla ulkona. XEmotion: 1) rento 2) iloinen 3) tyytyväinen.

**Tulos**

järkyttynyt ei onnellinen

**Esimerkki 9.3224**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa HenkilöX:n ystävän kisaan. Tarkoitus: 1) juhlistaa PersonX:ää. XEmotion: 1) juhlallinen

**Tulos**

haastoi

**Esimerkki 9.3225**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa yhden \_\_\_:n. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) stressaantunut 3) häpeissään.

**Tulos**

kipu

**Esimerkki 9.3226**

Tapahtuma:HenkilöX ei koskaan saanut \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla terve... XEmotion: 1) terve 2) väsynyt

**Tulos**

kuin he ihmettelisivät, missä hän on

**Esimerkki 9.3227**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee HenkilöY:n huudon. Tarkoitus: 1) nauttii urheilusta. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3228**

Tapahtuma:HenkilöX saa leijonan \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä jotain mukavaa. XEmotion: 1) kuin hyvä ystävä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3229**

Tapahtuma:PersonX maistuu hyvältä. Tarkoitus: 1) olla kunnioittava. XEmotion: 1) varovainen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3230**

Tapahtuma:PersonX maksaa \_\_\_ paljon rahaa. Tarkoitus: 1) saada henkilö tuntemaan itsensä hyväksi. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.3231**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa illallista \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3232**

Tapahtuma:HenkilöX painaa HenkilöY:n otsaa. Tarkoitus: 1) antaa heille paljon tavaraa. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.3233**

Tapahtuma:HenkilöX taputtaa henkilöY:n käsiä yhteen. Tarkoitus: 1) nähdä, mitä tapahtuu 2) olla avuksi. XEmotion: 1) uteliaisuus täyttyi

**Tulos**

iloisia siitä, että joku opetti heille jotain

**Esimerkki 9.3234**

Tapahtuma:HenkilöX kuolee syöpään. Tarkoitus: 1) ponnistus. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3235**

Tapahtuma:HenkilöX on kaupassa HenkilöY:n äidin kanssa. Tarkoitus: 1) olla voimakas. XEmotion: 1) hallitseva

**Tulos**

auktoriteetti

**Esimerkki 9.3236**

Tapahtuma:HenkilöX tukee HenkilöY:n toimia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3237**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee \_\_\_ hyvin. Tarkoitus: 1) nähdä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

he voivat luottaa henkilön tietämykseen

**Esimerkki 9.3238**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa HenkilöY:lle kirjeen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut 3) pettynyt.

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3239**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöY:tä \_\_\_ HenkilöX:n kannustuksesta. Tarkoitus: 1) humalassa. XEmotion: 1) sekaisin 2) humalassa

**Tulos**

kunnioitettu

**Esimerkki 9.3240**

Tapahtuma:PersonX soittaa kaikille. Tarkoitus: 1) lopettaa jotain. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.3241**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu häihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kömpelö.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3242**

Tapahtuma:HenkilöX menee naimisiin kuninkaan \_\_\_:n kanssa. Tarkoitus: 1) ihailu 2) huomio. XEmotion: 1) mukava 2) kaunis

**Tulos**

rakastettu ja onnellinen.

**Esimerkki 9.3243**

Tapahtuma:PersonX katsoo, voisiko hän auttaa. Tarkoitus: 1) kostaa. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3244**

Tapahtuma:PersonX sitoo PersonY:n yhteen. Tarkoitus: 1) rento. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.3245**

Tapahtuma:HenkilöX kynsii HenkilöY:n tielle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rahapulassa.

**Tulos**

vihainen xs:n toimista

**Esimerkki 9.3246**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo HenkilöY:n äidin lempimaljakon. Tarkoitus: 1) saada rahansa takaisin. XEmotion: 1) helpottunut siitä, että kauppa hyväksyi palautuksen.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3247**

Tapahtuma:PersonX muuttaa PersonX:n äänensävyä. Tarkoitus: 1) tilaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tunnustettu

**Esimerkki 9.3248**

Tapahtuma:HenkilöX löytää asioita. Tarkoitus: 1) se palautetaan takaisin. XEmotion: 1) kuin he olisivat saaneet siitä hyvää hyötyä.

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.3249**

Tapahtuma:PersonX ylläpitää PersonY-tasoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hän ei voisi mennä mihinkään hauskaa

**Tulos**

haastoi

**Esimerkki 9.3250**

Tapahtuma:HenkilöX kääntyy kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3251**

Tapahtuma:HenkilöX tietää mitään HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) ehdottaa. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.3252**

Tapahtuma:HenkilöX näännyttää \_\_\_:n alistumaan. Tarkoitus: 1) saada heidät juhliin. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

pelokas

**Esimerkki 9.3253**

Tapahtuma:HenkilöX löytää koiranpennun. Tarkoitus: 1) antaa henkilölle y työpaikka. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3254**

Tapahtuma:HenkilöX näkee miehen koiran kanssa. Tarkoitus: 1) saavuttaa tavoitteensa. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

kiinnostunut.

**Esimerkki 9.3255**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee henkilöY:n tunteita. Tarkoitus: 1) hyvä itsestään. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3256**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu pokeriturnaukseen. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3257**

Tapahtuma:PersonX on todella innoissaan. Tarkoitus: 1) olla onnellinen. XEmotion: 1) erittäin onnellinen

**Tulos**

maksuosuus

**Esimerkki 9.3258**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ rahaa. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä kotitöissä. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3259**

Tapahtuma:HenkilöX pudottaa HenkilöY:n pään. Tarkoitus: 1) viihdyttää 2) viettää aikaa 3) katsoa elokuvia. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) viihdytetty 3) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3260**

Tapahtuma:PersonX lyö PersonY:n yhteen. Tarkoitus: 1) uida 2) viilentyä 3) treenata. XEmotion: 1) iloinen 2) ylpeä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3261**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle hengen. Tarkoitus: 1) rentoutuminen. XEmotion: 1) ilo

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.3262**

Tapahtuma:HenkilöX tekee asiat HenkilöY:n tavalla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeys 2) sisältö

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3263**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa ensin HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) omistaa kiinteistöjä. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

ei mitään

**Esimerkki 9.3264**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle ääriviivat. Tarkoitus: 1) palkita hyvästä käytöksestä. XEmotion: 1) kuin hyvä ihminen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3265**

Tapahtuma:HenkilöX pilkkaisi HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) oppilaansa oppimaan fysiikkaa tyhjästä. XEmotion: 1) iloinen ja tyytyväinen

**Tulos**

pahoillani x:stä

**Esimerkki 9.3266**

Tapahtuma:PersonX suojelee \_\_\_:tä kilpailulta. Tarkoitus: 1) osoittaa kiintymyksensä henkilöön. XEmotion: 1) kiintynyt

**Tulos**

kuunneltu

**Esimerkki 9.3267**

Tapahtuma:HenkilöX ei koskaan jäänyt paitsi \_\_\_. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) innoissaan 2) rento

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3268**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ lähteistä. Tarkoitus: 1) puhdistaa veljensä veri käsistään... XEmotion: 1) likainen

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.3269**

Tapahtuma:HenkilöX viestii \_\_\_ muille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) negatiivinen

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.3270**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöX:n miekan. Tarkoitus: 1) vihainen 2) järkyttynyt 3) peloissaan. XEmotion: 1) helpottunut 2) järkyttynyt

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.3271**

Tapahtuma:PersonX tekee vaikutuksen PersonX:n uuteen tyttöystävään. Tarkoitus: 1) tulla ymmärretyksi 2) tulla otetuksi vakavasti. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) tunteellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3272**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY tien. Tarkoitus: 1) seurustelu 2) saada pysyvä suhde. XEmotion: 1) rakastava 2) rakastettu 3) huolehtivainen

**Tulos**

surullinen ja epämukava

**Esimerkki 9.3273**

Tapahtuma:HenkilöX nukahtaa rattiin. Tarkoitus: 1) puhua 2) selventää. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3274**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa treffeille. Tarkoitus: 1) päästä eroon \_\_. XEmotion: 1) tuntematon

**Tulos**

innokas myös

**Esimerkki 9.3275**

Tapahtuma:HenkilöX menee \_\_\_ HenkilöY:n vaimon luo. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) kuin pomo

**Tulos**

nan

**Esimerkki 9.3276**

Tapahtuma:HenkilöX kylvettää \_\_\_. Tarkoitus: 1) katsoa jotain muuta. XEmotion: 1) hajamielinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3277**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n lounaalle. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) saada ruokaa. XEmotion: 1) rento 2) tyytyväinen

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.3278**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n orjaksi. Tarkoitus: 1) nauttia tuosta illasta. XEmotion: 1) onnellinen ja rauhallinen

**Tulos**

kauhea

**Esimerkki 9.3279**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee ulos HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeä 2) rauhallinen 3) ajattelu

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.3280**

Tapahtuma:HenkilöX viettää HenkilöY aikaa. Tarkoitus: 1) auttaa organisaatiota.. XEmotion: 1) avulias.

**Tulos**

onnellinen ja hänestä huolehditaan

**Esimerkki 9.3281**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöX:n isoäitiä. Tarkoitus: 1) nauttia kirjoittamisesta. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

ikään kuin he auttaisivat lapsenlastaan kasvamaan oikein

**Esimerkki 9.3282**

Tapahtuma:HenkilöX painaa HenkilöX:n jalat alta. Tarkoitus: 1) viihdyttää joitakin ystäviä.. XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.3283**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee paras ystävä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) innostunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3284**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy neuvoa henkilöY:ltä. Tarkoitus: 1) saada levätä. XEmotion: 1) hyvin levännyt 2) virkistynyt 3) energinen.

**Tulos**

ihaillut x

**Esimerkki 9.3285**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ HenkilöY:n takana. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) järkyttynyt

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.3286**

Tapahtuma:PersonX antaa sen pois. Tarkoitus: 1) (olla). XEmotion: 1) saattaa olla jännittynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3287**

Tapahtuma:PersonX opiskelee tarpeeksi. Tarkoitus: 1) saada hyvä arvosana. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3288**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) ärsyyntynyt siitä, että ihmiset luulevat olevansa surullisia.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3289**

Tapahtuma:PersonX lähettää PersonY:lle sanan. Tarkoitus: 1) pysyä henkilön kanssa. XEmotion: 1) onnellinen 2) rakastava

**Tulos**

asiantunteva

**Esimerkki 9.3290**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa henkilöY:ltä rahaa. Tarkoitus: 1) antaa koiralle rakastava koti. XEmotion: 1) kuin olisi tehnyt hyvän teon.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3291**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo \_\_\_ yhdelle. Tarkoitus: 1) olla nopea 2) tutkia 3) olla kuin luonto. XEmotion: 1) saavutettu 2) energinen

**Tulos**

huomannut

**Esimerkki 9.3292**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n tilaisuuteen. Tarkoitus: 1) kuluttaa aikaa 2) syödä. XEmotion: 1) pätevä 2) nälkäinen

**Tulos**

katkeroitunut

**Esimerkki 9.3293**

Tapahtuma:HenkilöX menee \_\_\_ HenkilöY:n äidin luo. Tarkoitus: 1) tavata uusia ystäviä.. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

loukattu

**Esimerkki 9.3294**

Tapahtuma:Se ei loppuisi koskaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huono

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.3295**

Tapahtuma: HenkilöX perusti HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) saada lisätietoja soittaneesta bändistä. XEmotion: 1) kiinnostunut 2) utelias

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.3296**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa oppia kokkaamaan. Tarkoitus: 1) hedelmät mukanaan. XEmotion: 1) tyytyväinen hedelmiinsä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3297**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa \_\_\_ ruokaa HenkilöY:n perheelle. Tarkoitus: 1) tuntea musiikki. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

full

**Esimerkki 9.3298**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöX:n isoäidille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) elävä 2) elävä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3299**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ lopullisesti. Tarkoitus: 1) päästä kouluun ajoissa. XEmotion: 1) kuin se olisi hyvä tapa matkustaa.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3300**

Tapahtuma:HenkilöX heiluttaa koiraa. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) loukkaantunut

**Tulos**

valehteli

**Esimerkki 9.3301**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle apua. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3302**

Tapahtuma:HenkilöX ohjaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) tulla autetuksi. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

led

**Esimerkki 9.3303**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n mustasukkaiseksi. Tarkoitus: 1) suorittaa tehtävä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3304**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n tiedot. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) kiinnostunut 2) sivistynyt

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3305**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n ystävät nauramaan. Tarkoitus: 1) olla onnellinen.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3306**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy \_\_\_:ltä, mitä tapahtui. Tarkoitus: 1) ruokkia kaikki 2) juhlia 3) saada kaikki pitämään hänestä. XEmotion: 1) iloinen voidessaan ruokkia kaikki 2) iloinen 3) täynnä kakkua

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3307**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa apua. Tarkoitus: 1) yllättää joku. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3308**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee HenkilöäY ystävällisesti. Tarkoitus: 1) rahaa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.3309**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo \_\_\_ HenkilöY:lle, että hän tarvitsee silmälasit. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3310**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee sen HenkilöY:n takana. Tarkoitus:. XEmotion: 1) veltto 2) väsynyt

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3311**

Tapahtuma:PersonX kantaa PersonX:n sydäntä PersonX:n hihassa. Tarkoitus: 1) pitää lämpimänä. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

arvostettu.

**Esimerkki 9.3312**

Tapahtuma:PersonX sopii PersonY:lle täydellisesti. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3313**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n takaisin. Tarkoitus: 1) lepuuttaa kehoaan. XEmotion: 1) hyvin levännyt

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3314**

Tapahtuma:HenkilöX hyppää HenkilöY:n luiden yli. Tarkoitus: 1) olla hellä 2) olla huolehtiva. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3315**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa HenkilöY:n tehtävät. Tarkoitus: 1) voittaa komplikaatio wit:n avulla. XEmotion: 1) ovela ja fiksu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3316**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää väärin HenkilöX:n valtaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvinvoiva 2) vakaa

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.3317**

Tapahtuma:PersonX vapauttaa sen. Tarkoitus: 1) vastata kysymykseen. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

ilo

**Esimerkki 9.3318**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa pöytiä. Tarkoitus: 1) tehdä elokuva. XEmotion: 1) luova

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3319**

Tapahtuma:PersonX löytää päivämäärän. Tarkoitus: 1) auttaa henkilö y:tä. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3320**

Tapahtuma:HenkilöX vaikuttaa \_\_\_ tavalla. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

muuttunut

**Esimerkki 9.3321**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa \_\_\_ yliopistossa. Tarkoitus: 1) olla muodikkaampi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.3322**

Tapahtuma:HenkilöX ystävystyy. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostuneisuus ja ahdistus

**Tulos**

onnellinen ja hyvä.

**Esimerkki 9.3323**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n rahat. Tarkoitus: 1) mennä kotiin ja mennä nukkumaan... XEmotion: 1) väsynyt hauskanpidon jälkeen ystävän kanssa.

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.3324**

Tapahtuma:Se peittää lumi. Tarkoitus: 1) estää kaaos 2) ylläpitää järjestystä. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tehokas

**Tulos**

kylmä

**Esimerkki 9.3325**

Tapahtuma:HenkilöX miellyttää HenkilöY:n kumppania. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipeä auto-onnettomuudessa olosta.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3326**

Tapahtuma:PersonX kysyi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

informatiivinen

**Esimerkki 9.3327**

Tapahtuma:HenkilöX käy eläinkaupassa. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa myymällä tavaroita .. XEmotion: 1) iloinen siitä, että he saivat rahaa

**Tulos**

kiitollinen busines personx

**Esimerkki 9.3328**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonX:n rauhallisena. Tarkoitus: 1) uusi ystävä.. XEmotion: 1) hyvä siitä, että on uusi ystävä.

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.3329**

Tapahtuma: PersonX tapaa maan \_\_\_. Tarkoitus: 1) päästä sinne pian.. XEmotion: 1) energinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3330**

Tapahtuma:HenkilöX esittelee toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada henkilö lopettamaan puhumisen. XLiike: 1) vihainen 2) ärsyyntynyt

**Tulos**

paremmat tiedot päätöksen tekemiseksi

**Esimerkki 9.3331**

Tapahtuma:PersonX harppoo PersonX-merkkijonoa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.3332**

Tapahtuma:HenkilöX palaa \_\_\_ parlamenttiin. Tarkoitus: 1) sitoutua perheeseen 2) tehdä isä onnelliseksi 3) auttaa henkilöx:n isää. XEmotion: 1) rakastettu 2) yhteydessä

**Tulos**

taipumus

**Esimerkki 9.3333**

Tapahtuma:PersonX oppii antamaan äärimmäistä nautintoa. Tarkoitus: 1) olla henkilön paikalla. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3334**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa hiukset. Tarkoitus: 1) saavuttaa tavoite. XEmotion: 1) ylpeä 2) saavutettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3335**

Tapahtuma:PersonX voittaisi palkinnon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huimaus

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3336**

Tapahtuma:HenkilöX otti välittömästi HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) vaihtaa työpaikkaa. XEmotion: 1) kuin epäonnistunut

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.3337**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy työntekijältä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) fiksu 2) siisti

**Tulos**

itsevarma

**Esimerkki 9.3338**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa \_\_\_ suhteessa. Tarkoitus: 1) saada äidilleen jotain 2) osoittaa tunteensa henkilöx:n äitiä kohtaan. XEmotion: 1) onnellinen, jos äiti piti esineestä 2) tyytymätön, jos äiti ei pitänyt hänelle annetusta esineestä 3) hyvä itsestään.

**Tulos**

opastettu

**Esimerkki 9.3339**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu \_\_\_ keskusteluun. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) näyttää heille tietä. XEmotion: 1) iloinen 2) avulias

**Tulos**

kuin heillä olisi panos

**Esimerkki 9.3340**

Tapahtuma:HenkilöX julistaa teille \_\_\_. Tarkoitus: 1) hankkia jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

avustettu

**Esimerkki 9.3341**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa satuttaa HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan postin turvallisuudesta

**Tulos**

tuntee itsensä petetyksi

**Esimerkki 9.3342**

Tapahtuma:HenkilöX polttaa HenkilöX:n käden. Tarkoitus: 1) henkilön kanssa. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

myötätunto henkilölle x

**Esimerkki 9.3343**

Tapahtuma:HenkilöX taistelee HenkilöY:n hengen puolesta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ystävällinen 2) sosiaalinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3344**

Tapahtuma:HenkilöX saa pallon kiinni. Tarkoitus: 1) saada henkilö tekemään jotain i-muodostelmalla. 2) henkilö x kysyi jotain tietoa. XEmotion: 1) tyytyväinen antamaan tietoa 2) iloinen auttaessaan henkilöä 3) tietäväinen välittääkseen tietoa eteenpäin

**Tulos**

nautinto

**Esimerkki 9.3345**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo asiasta HenkilöX:n äidille. Tarkoitus: 1) hänen äitinsä lopettaa huolehtimisen. XEmotion: 1) kuin hyvä poika

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3346**

Tapahtuma:HenkilöX syö henkilöY:n illallisen. Tarkoitus: 1) antaa hieronta 2) miellyttää henkilöä. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.3347**

Tapahtuma:HenkilöX loukkaantui vakavasti. Tarkoitus: 1) palkita joku. XLiike: 1) antaa

**Tulos**

pahoillani hänen puolestaan

**Esimerkki 9.3348**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n lääkäriin. Tarkoitus: 1) tapasi uusia ihmisiä koirapuistossa. XEmotion: 1) mukana muiden koiranomistajien kanssa

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3349**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n isän luona. Tarkoitus: 1) olla ympäröity. XEmotion: 1) ystävystynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3350**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n käteen. Tarkoitus: 1) tutustua Personyyn. XEmotion: 1) kylläinen.

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.3351**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa henkilöX:n isän \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla paras niin kuin kukaan ei ole koskaan ollut 2) osoittaa rakkautensa baseballia kohtaan. XEmotion: 1) saavuttanut 2) ylpeä 3) hämmästynyt

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.3352**

Tapahtuma: HenkilöX kertoo HenkilölleY, että jotain oli tapahtunut. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi. XEmotion: 1) kuin ihmiset kuulisivat heidät

**Tulos**

henkilö saattaa kyllästyä, jos tieto ei liity häneen.

**Esimerkki 9.3353**

Tapahtuma:HenkilöX tuomitsee HenkilöY:n kuolemaan. Tarkoitus: 1) päästä määränpäähänsä. XEmotion: 1) vapaa 2) väsynyt

**Tulos**

pelokas.

**Esimerkki 9.3354**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle tuloja. Tarkoitus: 1) olla sosiaalinen. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3355**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöX:n pojan \_\_\_. Tarkoitus: 1) pelata peliä. XEmotion: 1) innoissaan heittää palloa

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3356**

Tapahtuma:PersonX määrittää PersonY:n sijainnin. Tarkoitus: 1) olla laittaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vapaasti ilmaista ajatuksia.

**Esimerkki 9.3357**

Tapahtuma:PersonX muuttaa ihmisten \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä täydellistä työtä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

uudistettu

**Esimerkki 9.3358**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY valtuudet. Tarkoitus: 1) vahingoittaa henkilöä y. XEmotion: 1) häpeä 2) tyhjä

**Tulos**

ylennetty

**Esimerkki 9.3359**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöY:n koiraa. Tarkoitus: 1) vaikuttaa henkilöön 2) olla avulias 3) olla mukava. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tyytyväinen voidessaan jakaa tietoa

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.3360**

Tapahtuma:HenkilöX menee keilaamaan HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) luoda yhteys Personyyn. XEmotion: 1) yhteys personyyn

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3361**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) ansaita paljon rahaa. XEmotion: 1) onnekas 2) innokas 3) innostunut.

**Tulos**

kiireinen

**Esimerkki 9.3362**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ HenkilöY:n luona. Tarkoitus: 1) hänen työnsä on tehtävä. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

erityinen

**Esimerkki 9.3363**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää keskustelua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen 2) nälkäinen 3) haluaisi lähteä ulos.

**Tulos**

kuumana yhteenotosta

**Esimerkki 9.3364**

Tapahtuma:HenkilöX kuuntelee HenkilöY:n puhetta. Tarkoitus: 1) mennä kalastamaan... XEmotion: 1) hämmästyttävä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3365**

Tapahtuma:HenkilöX edeltää HenkilöY:n kuolemaa. Tarkoitus: 1) parempi viihdejärjestelmä. XEmotion: 1) ylpeä 2) köyhempi 3) viihdytetty.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3366**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä tulemaan. Tarkoitus: 1) selvittää syy. XEmotion: 1) vihainen, jos jokin meni pieleen

**Tulos**

tunne siitä, että on haluttu

**Esimerkki 9.3367**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöY:n talosta. Tarkoitus: 1) selvittää, mikä se on. XEmotion: 1) kiinnostunut 2) iloinen

**Tulos**

yllättynyt ja järkyttynyt

**Esimerkki 9.3368**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa henkilöY:n käsiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) avulias 2) hermostunut

**Tulos**

määritetty

**Esimerkki 9.3369**

Tapahtuma:HenkilöX on läheinen ystävä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onneton ja onneton.

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.3370**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n musiikkia. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3371**

Tapahtuma:HenkilöX on tähtiurheilija. Tarkoitus: 1) olla vahva 2) syödä 3) todistaa itseään. XEmotion: 1) vahva 2) tärkeä

**Tulos**

palvova

**Esimerkki 9.3372**

Tapahtuma:PersonX menettää PersonY:n työn. Tarkoitus:. XEmotion: 1) levännyt

**Tulos**

vihainen työpaikkansa menettämisestä

**Esimerkki 9.3373**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n aviomiehelle. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

Hyvä, että heille ilmoitettiin

**Esimerkki 9.3374**

Tapahtuma: PersonX kädet ylöspäin \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla tarkkaavainen. XEmotion: 1) hereillä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3375**

Tapahtuma: HenkilöX ja henkilöY ovat pariskuntia. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) järkyttynyt huolissaan

**Tulos**

Toveruus

**Esimerkki 9.3376**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa mukavan tytön. Tarkoitus: 1) saada lasillinen vettä. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.3377**

Tapahtuma:Se lähettää kotiin. Tarkoitus: 1) matkustaa. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

paniikissa

**Esimerkki 9.3378**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle olevansa pahoillaan. Tarkoitus: 1) tehdä johtopäätös. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

rauhoittunut

**Esimerkki 9.3379**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo \_\_\_:lle koulussa. Tarkoitus: 1) harjoitus. XEmotion: 1) hyvä päättäväinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.3380**

Tapahtuma:PersonX huomasi myös. Tarkoitus: 1) nauttia kalastusharrastuksesta 2) pyydystää kalaa syötäväksi. XLiike: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) onnistunut

**Tulos**

myös tietoinen

**Esimerkki 9.3381**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n tavarat. Tarkoitus: 1) kouluttaa ammattilainen. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

ryöstetty

**Esimerkki 9.3382**

Tapahtuma:PersonX otti myös PersonY:n. Tarkoitus: 1) varmistaa, että he ovat turvassa. XEmotion: 1) erittäin paha

**Tulos**

onnellinen, että joku välitti ottaa ne

**Esimerkki 9.3383**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa henkilöY:lle työtä. Tarkoitus: 1) ansaita enemmän rahaa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3384**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee ystävien luona. Tarkoitus: 1) selvittää lisää. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3385**

Tapahtuma:HenkilöX tungeksii \_\_\_:ssä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin heidän elämänsä olisi toistuvaa

**Tulos**

peloteltu

**Esimerkki 9.3386**

Tapahtuma:PersonX rakastaa kaikkea. Tarkoitus: 1) olla armollinen.. XEmotion: 1) armollinen.

**Tulos**

omaksunut

**Esimerkki 9.3387**

Tapahtuma:HenkilöX hyppää HenkilöY:n kurkkuun. Tarkoitus: 1) käyttää nimeä väärin. XEmotion: 1) aggressiivinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.3388**

Tapahtuma: PersonX toimii PersonY:n välineenä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

vahva

**Esimerkki 9.3389**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa HenkilöY:n kirjeet. Tarkoitus: 1) olla hyvä ja vastuullinen kansalainen... XEmotion: 1) ylpeä hyvästä omasta maasta.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.3390**

Tapahtuma:HenkilöX harjoittelee HenkilöY:n viivoja. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

jätetty pois

**Esimerkki 9.3391**

Tapahtuma:PersonX erottaa PersonY:n toisistaan. Tarkoitus: 1) tietää, mistä melu tulee. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

erityinen

**Esimerkki 9.3392**

Tapahtuma:HenkilöX on kotona asuva isä. Tarkoitus: 1) levätä 2) rentoutua. XEmotion: 1) hyvin levännyt 2) rentoutunut

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.3393**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä muistamaan. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3394**

Tapahtuma:HenkilöX saa päivämäärän. Tarkoitus: 1) levätä lounaan jälkeen. XEmotion: 1) levännyt

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3395**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa henkilöY:lle päänsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan uuden työpaikan saamisesta

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.3396**

Tapahtuma:HenkilöX lyö HenkilöY:tä päähän. Tarkoitus: 1) auttaa antaa rahaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3397**

Tapahtuma:HenkilöX suihkuttaa haisunäädän. Tarkoitus: 1) peruuttaa treffit.. XEmotion: 1) syyllinen.

**Tulos**

myös inhottaa

**Esimerkki 9.3398**

Tapahtuma:Se maistuu oudolta. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa. XEmotion: 1) väsynyt 2) saavuttanut

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.3399**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n ilmaisun. Tarkoitus: 1) asioiden muuttuminen parempaan suuntaan. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3400**

Tapahtuma:PersonX tekee päätöksiä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) huonovointinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3401**

Tapahtuma:PersonX pysyy hiljaa. Tarkoitus: 1) osoittaa tunteensa.. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

vaeltelu x:n hiljaisuudessa

**Esimerkki 9.3402**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöX:n yhden. Tarkoitus: 1) kokeilla jotakin uudella tavalla. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen 2) vastuullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3403**

Tapahtuma:HenkilöX pissaa lattialle. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.3404**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa vastavuoroisesti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) päästä eroon korkista. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3405**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n jalkaa. Tarkoitus: 1) olla vapaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3406**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n liikkumaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen, kun he syövät juustoa

**Tulos**

siirretty

**Esimerkki 9.3407**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) olla terve 2) olla viehättävä. XEmotion: 1) saavutus

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3408**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY:lle ymmärrystä. Tarkoitus: 1) viedä opetus kotiin 2) analysoida tilannetta. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3409**

Tapahtuma:HenkilöX tekee a:n HenkilöY:n testiin. Tarkoitus: 1) harjoitus 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3410**

Tapahtuma:PersonX mainitsee PersonY:n luvussa. Tarkoitus: 1) Personyn äidillä on jotain... XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.3411**

Tapahtuma:HenkilöX nykäisee HenkilöY:n \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) ilmoittaa henkilön esimiehelle jotain... XEmotion: 1) henkilön oman vastuun täyttäminen.

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.3412**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä tulemaan. Tarkoitus: 1) saada uusi lemmikki 2) saada kumppani. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3413**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n nimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ikään kuin he odottaisivat jonkun toisen lopettavan.

**Tulos**

kihloissa.

**Esimerkki 9.3414**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin kuningas.

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.3415**

Tapahtuma:PersonX saa osan. Tarkoitus: 1) päästä pian kotiin. XEmotion: 1) vaarallinen

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.3416**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy toiseen \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla muiden vieressä. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.3417**

Tapahtuma:HenkilöX hymyilee HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) osoittaa taitojaan. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

hyvä ja luultavasti onnellinen

**Esimerkki 9.3418**

Tapahtuma:HenkilöX aloittaa tappelun HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) ommella 2) korjata 3) auttaa. XEmotion: 1) saavuttanut 2) tyytyväinen 3) valmis työskentelemään.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3419**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää tekstiviestejä ajon aikana. Tarkoitus: 1) varastoida tavarat. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

uhanalainen

**Esimerkki 9.3420**

Tapahtuma:HenkilöX varaa ajan. Tarkoitus: 1) pestä kätensä. XEmotion: 1) hieman puhtaampi

**Tulos**

ilahtunut

**Esimerkki 9.3421**

Tapahtuma:PersonX tyhjentää PersonX:n rivit. Tarkoitus: 1) olla pidetty. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

onnellinen ja rakastettu

**Esimerkki 9.3422**

Tapahtuma:HenkilöX unohtaa HenkilöY:n lompakon. Tarkoitus: 1) olla hyvä isäntä 2) pysyä hereillä opiskellakseen. XEmotion: 1) energinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3423**

Tapahtuma:PersonX ampuu ensin ja kysyy kysymykset myöhemmin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhuissaan

**Tulos**

negatiivinen

**Esimerkki 9.3424**

Tapahtuma:Se kertoo PersonY:n poikaystävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) järkyttynyt

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.3425**

Tapahtuma:Alkaa sataa kovaa. Tarkoitus: 1) tienata enemmän rahaa. XEmotion: 1) onnistunut 2) rikkaampi

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3426**

Tapahtuma:Se viettää iltaa. Tarkoitus: 1) paeta poliisia. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

Nauti

**Esimerkki 9.3427**

Tapahtuma:PersonX kiittää kiitollisena \_\_\_. Tarkoitus: 1) nauttia eläinten näkemisestä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3428**

Tapahtuma:PersonX on pitkä matka. Tarkoitus:. XEmotion: 1) puutteellinen 2) tyytymätön

**Tulos**

kaipuu

**Esimerkki 9.3429**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle pillereitä. Tarkoitus: 1) ajatella. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3430**

Tapahtuma:PersonX sopii täydellisesti. Tarkoitus: 1) jotain, jonka hän tilasi henkilöltä. 2) haluaa jotain henkilöltä.. XEmotion: 1) neutraali 2) satsified

**Tulos**

kuten että on joku, joka on sopiva

**Esimerkki 9.3431**

Tapahtuma:HenkilöX menee kauppaan HenkilöY:n äidin kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) loukkaantunut 2) uhriksi joutunut

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.3432**

Tapahtuma:PersonX tekee siitä erityisen. Tarkoitus: 1) muodostaa joukkue. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

rakastettu ja onnellinen

**Esimerkki 9.3433**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle tittelin. Tarkoitus: 1) juhlia kovaa. XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3434**

Tapahtuma:HenkilöX miellyttää henkilöY:tä hyvin. Tarkoitus: 1) täyttää heidän tyhjä vatsansa.. XEmotion: 1) kylläinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3435**

Tapahtuma:HenkilöX pimentää HenkilöY:n oven. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) surullinen 3) kiinnostunut

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.3436**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa HenkilöY:n ensimmäistä lasta. Tarkoitus: 1) lähteä sen sijaan Montrealiin. XEmotion: 1) innoissaan ruoasta

**Tulos**

ahdistunut ja surullinen luopumaan siitä

**Esimerkki 9.3437**

Tapahtuma:PersonX kirjoittaa takaisin. Tarkoitus: 1) muuttaa hänen asenteensa. XEmotion: 1) toivoa, että hän voi muuttua

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.3438**

Tapahtuma:PersonX todella osui kohdalleen. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3439**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ koulussa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ylpeitä saavutuksestaan

**Esimerkki 9.3440**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) turhautunut opiskelijaan. XEmotion: 1) vihainen 2) turhautunut

**Tulos**

kiusallinen

**Esimerkki 9.3441**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöX:n autoon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

harmittaa, että jouduin lähtemään juhlista aikaisin.

**Esimerkki 9.3442**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n aviomiehen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiitollinen 2) erittäin onnellinen

**Tulos**

lähempänä personxia

**Esimerkki 9.3443**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n kouluun. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) hyvä sisällä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3444**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu nimellä HenkilöY. Tarkoitus: 1) pään huomata muutama asia 2) pään huolehtia muutamasta asiasta. XEmotion: 1) rentoutunut siitä, että hän on tehnyt työnsä täydellisesti 2) helpottunut, koska asia on päämiehen tiedossa.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3445**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on kortit hallussaan. Tarkoitus: 1) elää. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kuin maaorjat.

**Esimerkki 9.3446**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöäY. Tarkoitus: 1) nähdä, mitä tapahtuu 2) pitää koskettaa kaikkea 3) on utelias. XEmotion: 1) täyttyy impulssistaan 2) onnellinen

**Tulos**

kuin heitä olisi autettu.

**Esimerkki 9.3447**

Tapahtuma:PersonX herättää PersonX:n lapset. Tarkoitus: 1) huvittua jonkun toisen kustannuksella. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) huvittunut 3) viihdyttänyt.

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3448**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n tielle. Tarkoitus: 1) saada etua 2) toteuttaa halu 3) päästä pois vaikeuksista. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) omahyväinen 3) innostunut

**Tulos**

ärsyyntynyt hieno

**Esimerkki 9.3449**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sen HenkilöY:n ystävälle. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa 2) tehdä työtä. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

autan mielelläni.

**Esimerkki 9.3450**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n elämän. Tarkoitus: 1) jakaa vihannekset perheensä kanssa.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3451**

Event:PersonX jakaa \_\_\_:n luokkiin. Tarkoitus: 1) antaa toiselle henkilölle hyvä mahdollisuus selvittää jotain. 2) auttaa toista henkilöä. XEmotion: 1) kuin he tekisivät oikein 2) he olivat avuliaita.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3452**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY elämän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) olen vihainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3453**

Tapahtuma:PersonX saa PersonX:n valtuudet suostumuksesta. Tarkoitus: 1) olla suurempi henkilö. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

alistuva

**Esimerkki 9.3454**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ naisille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyhmä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3455**

Tapahtuma:PersonX korjaa \_\_\_ ilmaiseksi. Tarkoitus: 1) saada selville jotain 2) tietää, mitä joku ajattelee. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen, että joku teki sen heidän puolestaan

**Esimerkki 9.3456**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa viedä HenkilöY:n treffeille. Tarkoitus: 1) saada seuraa. XEmotion: 1) epätoivoinen 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3457**

Tapahtuma:HenkilöX heittää HenkilöY:n mereen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakastettu 2) ilahtunut

**Tulos**

pelkää nähdä meren

**Esimerkki 9.3458**

Tapahtuma:HenkilöX tuo koiran. Tarkoitus: 1) tarkistaa henkilö z:n vointi 2) kurittaa henkilö y:tä 3) olla yksin. XEmotion: 1) ärtynyt 2) helpottunut 3) luottavainen.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.3459**

Tapahtuma:HenkilöX tarkastaa HenkilöY:n pojan. Tarkoitus: 1) palauttaa jotain. XEmotion: 1) hyvä 2) onnellinen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.3460**

Tapahtuma:HenkilöX komentaa HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt 2) iloinen 3) kiitollinen

**Tulos**

loukattu

**Esimerkki 9.3461**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää pelastaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) aiheuttaa ongelmia.. XEmotion: 1) voimakas. 2) voimakas.

**Tulos**

kiitollisia siitä, että joku välitti tarpeeksi pelastaakseen heidät.

**Esimerkki 9.3462**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on terveysongelmia. Tarkoitus: 1) tehdä täydellistä työtä.. XEmotion: 1) ylpeä suunnitelmastaan.

**Tulos**

surullinen siitä

**Esimerkki 9.3463**

Tapahtuma:HenkilöX on tajuton. Tarkoitus: 1) olla lähellä vanhempiaan.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3464**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa lahjoja HenkilöX:n perheelle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) komea

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3465**

Tapahtuma:PersonX edistää PersonX:n päämääriä. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) ovela

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.3466**

Tapahtuma:HenkilöX kelluttaa HenkilöY:n venettä. Tarkoitus: 1) henkilöX ymmärtää virheensä... XEmotion: 1) neutraali.

**Tulos**

tyytyväinen.

**Esimerkki 9.3467**

Tapahtuma:PersonX ilmaisee jokaisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) syödä sitä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3468**

Tapahtuma:PersonX maksaa hyvin. Tarkoitus: 1) olla puhdas. XEmotion: 1) järjestäytynyt 2) ajoissa 3) siisti.

**Tulos**

rikkaampi

**Esimerkki 9.3469**

Tapahtuma:Se maistuu kamalalta. Tarkoitus: 1) saada kaikki tehtyä kerralla. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.3470**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo asiasta HenkilöY:n äidille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) mukava 2) hyvä itsestään

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3471**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) aistia. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

tuhoutunut ja loukkaantunut.

**Esimerkki 9.3472**

Tapahtuma:PersonX toimittaa PersonY:lle tarjonnan. Tarkoitus: 1) lämmittää henkilöä. XEmotion: 1) lämpimämpi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3473**

Tapahtuma:PersonX kestää viikon. Tarkoitus: 1) olla hyvä lentäjä. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

kärsimätön

**Esimerkki 9.3474**

Tapahtuma:HenkilöX uhraa HenkilöX:n \_\_\_:n vuoksi. Tarkoitus: 1) päästä nopeammin perille. XEmotion: 1) nopeasti

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3475**

Tapahtuma:HenkilöX vääntää HenkilöY:n nilkkaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ihailu 2) vähemmän kuin

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3476**

Tapahtuma:PersonX pelaa jälleen jalkapalloa. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) luoda yhteys. XEmotion: 1) avulias 2) ylpeä 3) yhteydessä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3477**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa kotiin HenkilöY:n uudella autolla. Tarkoitus: 1) kiinnittää huomiota. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3478**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n kokoelman. Tarkoitus: 1) mennä nukkumaan. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3479**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n äidille. Tarkoitus: 1) avata henkilöX:n silmät. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.3480**

Tapahtuma:PersonX hieroo suolaa haavaan. Tarkoitus: 1) annan hyvän ajatuksen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.3481**

Tapahtuma:HenkilöX:lle tarjotaan uutta työtä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3482**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY ajan. Tarkoitus: 1) viihdyttää 2) olla onnellinen. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) viihdytetty.

**Tulos**

tyytyväinen keskusteluun

**Esimerkki 9.3483**

Tapahtuma:HenkilöX tavoittaa HenkilöY:n käden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epämukava

**Tulos**

intiimi

**Esimerkki 9.3484**

Tapahtuma:PersonX sataa koko päivän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

erittäin huono

**Esimerkki 9.3485**

Tapahtuma:PersonX huutaa kovimmin. Tarkoitus: 1) henkilön velvollisuus. XEmotion: 1) iloinen saadessaan työnsä valmiiksi

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.3486**

Tapahtuma:HenkilöX itkee HenkilöY:lle jokea. Tarkoitus: 1) nähdä henkilö, jota hän kaipaa 2) puhua henkilökohtaisesti 3) tavoittaa henkilö. XEmotion: 1) onnellinen 2) energinen 3) iloinen.

**Tulos**

ennenkuulumaton

**Esimerkki 9.3487**

Tapahtuma:HenkilöX valvoo HenkilöY:n etuja. Tarkoitus: 1) tiedottaa jollekulle säännöistä. XEmotion: 1) ahkera 2) ahkera

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3488**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY-järjestyksen. Tarkoitus: 1) tarvitsee apua Persony:ltä 2) ei tiedä mitä tehdä. XEmotion: 1) kiitollinen 2) helpottunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3489**

Tapahtuma:HenkilöX suostuu kokeilemaan sitä. Tarkoitus: 1) sopia sosiaaliseen ryhmäänsä 2) saada imago. XEmotion: 1) saavutettu 2) kipu

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3490**

Tapahtuma:PersonX vetää PersonY:n lähelle. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) löytää jotain 3) leikkiä. XEmotion: 1) hyvä 2) väsynyt

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3491**

Tapahtuma:HenkilöX poimii HenkilöY:n laukun. Tarkoitus: 1) olla hiljaa. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3492**

Tapahtuma:PersonX kiittää \_\_\_ avusta. Tarkoitus: 1) valta. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3493**

Tapahtuma:HenkilöX tietää, että HenkilöY voisi tehdä sen. Tarkoitus: 1) nähdä tämä henkilö. XEmotion: 1) yhteydessä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3494**

Tapahtuma:Se sujuu hienosti. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) osoittaa arvostusta 3) koska he pitävät persoonallisuudesta. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3495**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) meluisa 2) räikeä

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.3496**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa tukehtua. Tarkoitus: 1) huolehtia eläimestä. XEmotion: 1) huolestunut 2) rakastava

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.3497**

Tapahtuma:HenkilöX säälii HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) ottaa kiinni. XEmotion: 1) iloinen 2) ystävällinen

**Tulos**

hyödytön

**Esimerkki 9.3498**

Tapahtuma:PersonX jatkaa PersonX:n opintoja. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.3499**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:tä treffeille. Tarkoitus: 1) päästä jonnekin muualle. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3500**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy neuvoa henkilöY:ltä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3501**

Tapahtuma:PersonX sallii \_\_\_:n tulla sisään. Tarkoitus: 1) levätä. 2) rentoutua 3) päättää päivä. XEmotion: 1) levännyt 2) valmis ottamaan päivän haltuunsa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3502**

Tapahtuma:PersonX ilmaisee \_\_\_ termein. Tarkoitus: 1) nukkua hyvin.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

huijattu

**Esimerkki 9.3503**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on kohtaus. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnelliset ihmiset pitävät hänestä

**Tulos**

sattui, että heidän oli kuunneltava sitä

**Esimerkki 9.3504**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee paras ystävä. Tarkoitus: 1) tehdä työtä 2) pelata peliä. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.3505**

Tapahtuma:HenkilöX ei pitänyt HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) tyttöystävä. XEmotion: 1) rakasti

**Tulos**

välinpitämätön

**Esimerkki 9.3506**

Tapahtuma:HenkilöX päästää \_\_\_ varoituksella. Tarkoitus: 1) viihdyttää 2) osoittaa lahjakkuutta 3) tulla kuuluisaksi. XEmotion: 1) kuuluisa 2) julkkis

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.3507**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) saada paljon rahaa. XEmotion: 1) peloissaan ja syyllinen

**Tulos**

sarisfied

**Esimerkki 9.3508**

Tapahtuma:HenkilöX saa aikaan HenkilöY-vaikutuksen. Tarkoitus: 1) osoittaa paheksuntaa. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3509**

Tapahtuma:HenkilöX lainaa rahaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rento 2) rauhallinen

**Tulos**

ristiriitainen

**Esimerkki 9.3510**

Tapahtuma:HenkilöX narskuttaa HenkilöX:n hampaita. Tarkoitus: 1) olla puhtaissa vaatteissa. XEmotion: 1) puhtaampi

**Tulos**

peloteltu

**Esimerkki 9.3511**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa vanhan ystävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.3512**

Tapahtuma:HenkilöX säästää henkilöY:lle rahaa. Tarkoitus: 1) toteuttaa liiketoimintansa. XEmotion: 1) tyytyväinen ja tuottava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3513**

Tapahtuma:PersonX on loistava koripalloilija. Tarkoitus: 1) vapaa maailma. XEmotion: 1) hyvä olo

**Tulos**

mustasukkainen hänelle.

**Esimerkki 9.3514**

Tapahtuma:HenkilöX näkee, mikä oli ongelma. Tarkoitus: 1) saada autonsa korjattua 2) tietokoneensa toimimaan uudelleen. XEmotion: 1) iloinen, ettei hänen tarvitse vaihtaa sitä 2) helpottunut, että se voidaan korjata.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3515**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla tyytyväinen. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) sammutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3516**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY rohkeutta. Tarkoitus: 1) olla leikkisä. XEmotion: 1) iloinen 2) hassu

**Tulos**

rohkea

**Esimerkki 9.3517**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n veljelle. Tarkoitus: 1) selvittää, mikä palaa. XEmotion: 1) helpottunut siitä, että hänen talonsa on turvassa

**Tulos**

hyvä ja asiantunteva

**Esimerkki 9.3518**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu juhliin. Tarkoitus: 1) olla rakkaansa kanssa. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3519**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu henkilöY:n käsiin. Tarkoitus: 1) piilottaa lahja 2) suojella jotain. XEmotion: 1) turvallisempi 2) turvallinen

**Tulos**

lyijy

**Esimerkki 9.3520**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo elokuvan yhdessä. Tarkoitus: 1) ostaa elintarvikkeita. XEmotion: 1) hyvä 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3521**

Tapahtuma:PersonX ottaa ystävällisesti. Tarkoitus: 1) leikkiä 2) saada toinen henkilö etsimään sitä 3) vaikeuttaa toisen henkilön asioita. XEmotion: 1) juonitteleva 2) kiusoitteleva 3) leikkisä

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.3522**

Tapahtuma:PersonX kuluu PersonY-ilmaus. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.3523**

Tapahtuma:HenkilöX vastustaa HenkilöY:n syyttömyyttä. Tarkoitus: 1) tehdä liiketoimia PersonY:n kanssa. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

he voivat tuntea olonsa hyväksi, jos he olivat heidän uhrinsa

**Esimerkki 9.3524**

Tapahtuma:HenkilöX laskee kätensä HenkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) menestys 2) kuuluisa. XEmotion: 1) erittäin onnellinen 2) kunnia 3) kunnioittava 4) nautinto.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.3525**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ sivuun. Tarkoitus: 1) saattaa henkilö. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

jätetty pois

**Esimerkki 9.3526**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo HenkilöY:n leukaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) ystävällinen

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.3527**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee henkilöY:tä suulle. Tarkoitus: 1) bussi. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

rakastava

**Esimerkki 9.3528**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n tilaisuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) käytetään ja manipuloidaan

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.3529**

Tapahtuma:HenkilöX päättää ryöstää pankin. Tarkoitus: 1) helpottaa nälkäänsä. XEmotion: 1) terve

**Tulos**

petetty ja peloissaan

**Esimerkki 9.3530**

Tapahtuma:HenkilöX tulee ulos ihottumana. Tarkoitus: 1) menestyä. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3531**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonY-vaikutuksen. Tarkoitus: 1) vaientaa henkilö. XEmotion: 1) vainoharhainen

**Tulos**

neutraali.

**Esimerkki 9.3532**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöY:n toimistosta. Tarkoitus: 1) vapauttaa syytön mies 2) vapauttaa hänet, koska hän on istunut koko ajan. XEmotion: 1) hyvä 2) tehtyään oikein

**Tulos**

ei-toivottu

**Esimerkki 9.3533**

Tapahtuma:HenkilöX varaa treffit. Tarkoitus: 1) tarvitsee jotain. XEmotion: 1) hän pystyy täyttämään tarpeensa.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3534**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöY:tä päähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) väsynyt 2) ylpeä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3535**

Tapahtuma:HenkilöX pistää HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) jakaa ateria. XEmotion: 1) antelias 2) ylpeä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3536**

Tapahtuma:PersonX palaa PersonX:n luokkahuoneeseen. Tarkoitus: 1) välttää liikaa öljyä. XEmotion: 1) pahoillani, että tuhlasin sitä

**Tulos**

helpotus saada x takaisin

**Esimerkki 9.3537**

Tapahtuma:PersonX liittyy PersonY-organisaatioon. Tarkoitus: 1) saada vaatteita. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvä, että on toinen ryhmän jäsen

**Esimerkki 9.3538**

Tapahtuma:HenkilöX etsii ja nauttii \_\_\_ vainosta. Tarkoitus:. XLiike: 1) yllättynyt 2) outo

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3539**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa henkilöY:tä vastaan \_\_\_ politiikassa. Tarkoitus: 1) jäädä eläkkeelle. XLiike: 1) tyytyväinen löytää joku, joka säilyttää yrityksen eheyden.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3540**

Tapahtuma:HenkilöX nauttii musiikista. Tarkoitus: 1) katsoa, onko hänen kirjansa valmis. XEmotion: 1) hermostunut laadusta

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3541**

Tapahtuma:HenkilöX tuo mukanaan HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) pitää loppupäivän vapaata. XEmotion: 1) kuin he tarvitsisivat lepoa

**Tulos**

mukana ja kuin heillä olisi ollut hauskaa

**Esimerkki 9.3542**

Tapahtuma:HenkilöX nojaa \_\_\_ HenkilöY:n olkapäälle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) väsynyt ja uupunut

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.3543**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa ovikelloa. Tarkoitus: 1) löytää persony. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.3544**

Tapahtuma:HenkilöX toimittaa postia. Tarkoitus: 1) nauttia ajamisesta... XEmotion: 1) rentoutunut ja virkistynyt

**Tulos**

kuin he olisivat saaneet pakettinsa tehokkaasti.

**Esimerkki 9.3545**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa maatilan. Tarkoitus: 1) olla äiti. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

tuottava

**Esimerkki 9.3546**

Tapahtuma:HenkilöX opettelee viulunsoittoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuottelias 2) kuin nero 3) tyytyväinen itseensä.

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.3547**

Tapahtuma:HenkilöX tavoittaa HenkilöY:n yleisön. Tarkoitus: 1) paljastaa totuus. XEmotion: 1) kuin voittaja

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3548**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n pojalle. Tarkoitus: 1) olla ajoissa. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

tietäen

**Esimerkki 9.3549**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo, kun HenkilöY pelaa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.3550**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n sairaalaan. Tarkoitus: 1) pitää yhteyttä perheeseen. XEmotion: 1) hieno

**Tulos**

kiitollinen ja onnellinen

**Esimerkki 9.3551**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää HenkilöY:n järjestykseen. Tarkoitus: 1) käyttää sitä 2) esitellä sitä 3) saada bensaa PersonY:lle. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen 3) kiitollinen

**Tulos**

paikoilleen

**Esimerkki 9.3552**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sen HenkilöX:n äidille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3553**

Tapahtuma:HenkilöX laskee HenkilöY:n pään alas. Tarkoitus: 1) säilyttää työpaikkansa 2) maksaa vuokransa 3) välttää potkut. XEmotion: 1) väsynyt 2) uupunut 3) valmis rentoutumaan.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3554**

Tapahtuma:PersonX näyttää \_\_\_ tietä. Tarkoitus: 1) henkilön huomioida hänet 2) puhua henkilölle 3) välittää henkilölle jokin tärkeä uutinen. XEmotion: 1) innostunut saamaan henkilön huomion osakseen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3555**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöäY hyvin. Tarkoitus: 1) auttaa 2) tiedottaa. XEmotion: 1) älykäs 2) avulias

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3556**

Tapahtuma:PersonX avaa ikkunat. Tarkoitus: 1) olla vastuullinen 2) auttaa. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.3557**

Tapahtuma:PersonX puhuu PersonX:n ystäville. Tarkoitus: 1) osoittaa kiinnostuksensa samaa asiaa kohtaan. XEmotion: 1) kuin heillä olisi yhteisiä kiinnostuksen kohteita

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.3558**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n sydämen. Tarkoitus: 1) laihtua. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3559**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ HenkilöY:n perheelle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3560**

Myös Event:PersonX pelasi. Tarkoitus: 1) välttääkseen vanhempiensa nuhteet... XEmotion: 1) huolissaan.

**Tulos**

hyvä, että joku pelasi myös

**Esimerkki 9.3561**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa \_\_\_:tä ymmärtämään. Tarkoitus: 1) läpäistä koe. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

ilo saada älykäs työntekijä

**Esimerkki 9.3562**

Tapahtuma:HenkilöX jättää viestin. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa. XEmotion: 1) virkistynyt 2) rentoutunut

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.3563**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n \_\_\_ hyvin. Tarkoitus: 1) uudet huonekalut.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.3564**

Tapahtuma:HenkilöX on vihainen HenkilöY:n veljelle. Tarkoitus: 1) saada kosto.. XEmotion: 1) vihainen.

**Tulos**

emotionaalisesti hyökätty

**Esimerkki 9.3565**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa \_\_\_ lapsia. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.3566**

Tapahtuma:Se on PersonX:n lempivuodenaika. Tarkoitus: 1) pelotella jotakuta. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

elinvoimainen

**Esimerkki 9.3567**

Tapahtuma:PersonX soittaa \_\_\_ mukaan. Tarkoitus: 1) käyttää selitystä, joka on hyväksytty. XEmotion: 1) kuin se olisi hyvä idea

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3568**

Tapahtuma:HenkilöX jauhaa HenkilöY:n lanteita. Tarkoitus: 1) olla lähempänä Persony:tä. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

kauhea

**Esimerkki 9.3569**

Tapahtuma:PersonX kulkee \_\_\_ käsi kädessä. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) viihdyttää muita. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen 3) ylpeä

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3570**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ rannalle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen ajatuksesta

**Tulos**

väitti

**Esimerkki 9.3571**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ mille tahansa. Tarkoitus: 1) parantaa työtään 2) arvostella itseään. XEmotion: 1) arvostellaan

**Tulos**

vilpitön

**Esimerkki 9.3572**

Tapahtuma:HenkilöX kokoaa ystäviä yhteen. Tarkoitus: 1) viettää elämänsä heidän kanssaan. XEmotion: 1) sitoutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3573**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n ajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut 2) yksinäinen 3) hermostunut.

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.3574**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n McDonald'siin. Tarkoitus: 1) voittaa peli. XEmotion: 1) ylpeä 2) saavuttanut

**Tulos**

kuten ateria on hieman erikoinen

**Esimerkki 9.3575**

Tapahtuma: HenkilöX näkee, minne HenkilöY oli menossa. Tarkoitus: 1) ajatus erittäin huono. XEmotion: 1) epätodennäköinen henkilö

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.3576**

Tapahtuma:HenkilöX saa kiinni HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) leikkiä urheilua.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.3577**

Tapahtuma:PersonX heittää PersonX:n \_\_\_ ympäriinsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

katkeroitunut

**Esimerkki 9.3578**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöY:n olkapäille. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin muualle. XEmotion: 1) kuin tuo luokka ei olisi sen arvoinen.

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.3579**

Tapahtuma:HenkilöX solmii liittouman HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

vastavuoroinen voima

**Esimerkki 9.3580**

Tapahtuma:HenkilöX suojelee HenkilöY:n yksityisyyttä. Tarkoitus: 1) nukkua hyvin. XEmotion: 1) vapaa ja rento

**Tulos**

lähempänä x

**Esimerkki 9.3581**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa aamiaista HenkilöX:n perheelle. Tarkoitus: 1) he ovat valmiita syömään sen 2) he ottavat sen mukaansa myöhemmäksi. XEmotion: 1) nälkäinen 2) valmis

**Tulos**

datisfied

**Esimerkki 9.3582**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY:lle mahdollisuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vastuullinen 2) ylpeä

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3583**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonY:n edun. Tarkoitus: 1) tietää jotain. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

surullinen ja vihainen.

**Esimerkki 9.3584**

Tapahtuma:PersonX todella osuivat yhteen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kihloissa

**Esimerkki 9.3585**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:ltä rahaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen ja tyytyväinen

**Esimerkki 9.3586**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) jakaa hyvä ateria.. XEmotion: 1) väsynyt. 2) tyytyväinen.

**Tulos**

hänen vaikutuksensa alaisena.

**Esimerkki 9.3587**

Tapahtuma:HenkilöX takavarikoi HenkilöY:n omaisuuden. Tarkoitus: 1) kuten keuliminen. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3588**

Tapahtuma:Se helpottuu. Tarkoitus: 1) rangaista jotakuta. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

parempi

**Esimerkki 9.3589**

Tapahtuma:PersonX vähentää taajuutta ja \_\_\_. Tarkoitus: 1) mennä helvettiin. XEmotion: 1) vaarallinen

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.3590**

Tapahtuma:HenkilöX osuu tolppaan. Tarkoitus: 1) saada erityinen muistoesine.. XEmotion: 1) muistelee

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3591**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:n lääkkeen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3592**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa tunnin. Tarkoitus: 1) käyttää henkilö y:n resursseja. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.3593**

Tapahtuma:PersonX osoittaa selvästi \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada työ tehtyä. XEmotion: 1) hyvä saada asiat käyntiin

**Tulos**

hyvin opetettu

**Esimerkki 9.3594**

Tapahtuma:PersonX ei ota vankeja. Tarkoitus: 1) etsiä jotakuta tai jotakin. XEmotion: 1) iloinen löydettyään haluamansa

**Tulos**

kadonnut

**Esimerkki 9.3595**

Tapahtuma:HenkilöX on pahoillaan HenkilöY:n puolesta. Tarkoitus: 1) saada levätä. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3596**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle suunnitelmia. Tarkoitus: 1) huijari. XEmotion: 1) katkera siitä, että hän toi y:n kotiin

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.3597**

Tapahtuma:HenkilöX pitää laulamisesta. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.3598**

Tapahtuma:HenkilöX puhdistaa HenkilöY:n kellon. Tarkoitus: 1) harrastaa liikuntaa ja seurustella... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3599**

Tapahtuma:PersonX saa rahat takaisin. Tarkoitus: 1) heidät valitsemaan oikean tien. XEmotion: 1) hyvä osoittaa heille

**Tulos**

onnellinen henkilö x:n puolesta, koska hän voi jakaa voittovoiton.

**Esimerkki 9.3600**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa \_\_\_ eläimissä. Tarkoitus: 1) auttaakseen kansaansa 2) ansaitakseen elantonsa. XLiike: 1) ylpeä 2) rohkea 3) peloissaan.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3601**

Tapahtuma:PersonX pyörii ympäri. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu

**Tulos**

iloisesti nauttimaan tanssista.

**Esimerkki 9.3602**

Tapahtuma:HenkilöX lukitsee \_\_\_ ulos talosta. Tarkoitus: 1) teatteri. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.3603**

Tapahtuma:HenkilöX nauttii henkilöY:n kanssa vietetystä ajasta. Tarkoitus: 1) saada lisää ihmisiä juhliin. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3604**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo henkilöY:n silmiin. Tarkoitus: 1) hengittää. 2) meditoida. XEmotion: 1) rauhallinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3605**

Tapahtuma:PersonX hyväksyy kysymättä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen ja vakiintunut

**Esimerkki 9.3606**

Tapahtuma:PersonX näyttää ihanalta. Tarkoitus: 1) paljastaa yrityksen voitot. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3607**

Tapahtuma:PersonX löytää ongelman. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3608**

Tapahtuma:HenkilöX sopii HenkilöY:n tarpeisiin. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) mielellään auttaa

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3609**

Tapahtuma:PersonX liputtaa. Tarkoitus: 1) olla opettaja. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.3610**

Tapahtuma:HenkilöX myöhästyy aina töistä. Tarkoitus: 1) saada kuumaa vettä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3611**

Tapahtuma:PersonX tukee yhtä 's \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3612**

Tapahtuma:PersonX on suurissa vaikeuksissa. Tarkoitus: 1) olla seikkailunhaluinen. XEmotion: 1) väsynyt 2) uupunut

**Tulos**

Hyvä, että hän tietää, mitä hän teki väärin.

**Esimerkki 9.3613**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY-ilmoituksen. Tarkoitus: 1) ansaita ylennys 2) tehdä hyvää työtä. XEmotion: 1) väsynyt 2) onnistunut

**Tulos**

edustettuna

**Esimerkki 9.3614**

Tapahtuma:PersonX menee liian pitkälle. Tarkoitus: 1) saada kannettava tietokone jälleen toimimaan. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.3615**

Tapahtuma:PersonX saavuttaa tavoitteeni. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) olla mukava

**Tulos**

kuten siellä kilpailu oli hyödyllistä

**Esimerkki 9.3616**

Tapahtuma:HenkilöX halaa \_\_\_:tä valtavasti. Tarkoitus: 1) onnellinen. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.3617**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöX:n tädin. Tarkoitus: 1) henkilö olla onnellinen ja positiivisempi. XEmotion: 1) ilahtuu siitä, että henkilö voi paremmin.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3618**

Tapahtuma:HenkilöX tietää, että HenkilöY oli pulassa. Tarkoitus: 1) syödä ateria. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

peloissaan.

**Esimerkki 9.3619**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n perheen. Tarkoitus: 1) syödä päivällistä 2) mennä aikaisin nukkumaan. XEmotion: 1) helpottunut 2) onnellinen 3) rentoutunut.

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.3620**

Event:PersonX laajentaa PersonX:n \_\_\_ far. Tarkoitus: 1) syödä 2) viettää aikaa henkilön y kanssa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) latautunut

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.3621**

Tapahtuma:HenkilöX ylittää HenkilöY:n kasvot. Tarkoitus: 1) rauhoittaa häntä. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

houkutteleva

**Esimerkki 9.3622**

Tapahtuma:HenkilöX noudattaa HenkilöY:n pyyntöä. Tarkoitus: 1) hengailla ystävien kanssa. XEmotion: 1) kapinallinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3623**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) kissa siemen ja vihreä maa. XEmotion: 1) tuore

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3624**

Tapahtuma:HenkilöX saa uuden koiranpennun \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla kiltti 2) olla mukava. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kuin heillä olisi uusi ystävä

**Esimerkki 9.3625**

Tapahtuma:PersonX muodostaa PersonY-yhteyden. Tarkoitus: 1) olla velaton. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen myös.

**Esimerkki 9.3626**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä lähettämään. Tarkoitus: 1) saada rauhallinen tila. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

onnistumisen tunne.

**Esimerkki 9.3627**

Tapahtuma:HenkilöX pysähtyy henkilöY:n tielle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) väsynyt 2) tyhjentynyt 3) kulunut

**Tulos**

x:n olisi pitänyt olla tietoisempi olosuhteista

**Esimerkki 9.3628**

Tapahtuma:HenkilöX katkaisee HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) lisää teetä. XEmotion: 1) kohtelias

**Tulos**

satuttaa.

**Esimerkki 9.3629**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöY:lle, miten soittaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3630**

Tapahtuma:HenkilöX lukee HenkilöY:lle tarinan. Tarkoitus: 1) matkustaa. XEmotion: 1) innostunut 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3631**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ HenkilöY:n huoneessa. Tarkoitus: 1) jakaa. XEmotion: 1) ystävällinen 2) antelias

**Tulos**

välinpitämätön

**Esimerkki 9.3632**

Tapahtuma:HenkilöX päästää HenkilöY:n menemään. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) yllättynyt 2) onnekas

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3633**

Tapahtuma:HenkilöX nimeää elokuvat, joista HenkilöY on ylpein. Tarkoitus: 1) kokea muutos. XEmotion: 1) uudistunut

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.3634**

Tapahtuma:HenkilöX juoksee kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) vaihtaa tyyliä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3635**

Tapahtuma:HenkilöX aloittaa keskustelun HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) tiedottaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.3636**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöX:n kortit pöydälle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.3637**

Tapahtuma:HenkilöX ylistää HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) ei mitään heiltä. XEmotion: 1) viha 2) vastenmielisyys

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3638**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa \_\_\_ liikaa. Tarkoitus: 1) tyydyttää nälkänsä. XEmotion: 1) väsynyt ja uupunut.

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.3639**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n \_\_\_ paremmin. Tarkoitus: 1) pitää ihmiset turvassa. XEmotion: 1) oikeudenmukainen

**Tulos**

ylivoimainen

**Esimerkki 9.3640**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan palannut \_\_\_. Tarkoitus: 1) varmistaa henkilön y hyvinvointi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.3641**

Tapahtuma:PersonX tekee oikein. Tarkoitus: 1) osoittaa, kuinka järkyttynyt hän on... XEmotion: 1) järkyttynyt ja vihainen.

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.3642**

Tapahtuma:PersonX pyytää PersonY:n haastattelua. Tarkoitus: 1) olla ohut. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

kuin heille annettaisiin mahdollisuus

**Esimerkki 9.3643**

Tapahtuma:HenkilöX lyö \_\_\_:tä päähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut 2) utelias 3) kiinnostunut

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.3644**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n autolla moottoritiellä. Tarkoitus: 1) jotain piilotettavaa 2) jotain haudattavaa. XEmotion: 1) likainen 2) törkeä 3) päättäväinen

**Tulos**

pelko

**Esimerkki 9.3645**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ HenkilöY:n pihalla. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä hyödylliseksi \_\_:lle. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.3646**

Tapahtuma:HenkilöX allekirjoittaa paperit. Tarkoitus: 1) täyttää velvollisuutensa lääkärinä. XEmotion: 1) täyttänyt velvollisuutensa 2) auttanut ystäväänsä toipumaan sairaudesta.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3647**

Tapahtuma:PersonX ei anna PersonY:lle mitään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huonovointinen

**Tulos**

laiminlyöty

**Esimerkki 9.3648**

Tapahtuma:HenkilöX työntyy henkilöY:n ohi. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) päättänyt kiinnostunut

**Tulos**

vihainen myös.

**Esimerkki 9.3649**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ muille. Tarkoitus: 1) harkita jotain hyvin. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

paineistettu

**Esimerkki 9.3650**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n lounaalle. Tarkoitus: 1) olla harkitseva 2) varmistaa. XEmotion: 1) helpottunut 2) fiksu

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3651**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä hyväksymään. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöY:tä saamaan majoituksen. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tyytyväinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3652**

Tapahtuma:PersonX kehittää opiskelijoiden \_\_\_. Tarkoitus: 1) pitää lapsista paljon. XEmotion: 1) hän pitää lapsista

**Tulos**

rohkaistu

**Esimerkki 9.3653**

Tapahtuma:PersonX tallentaa \_\_\_ myöhempää käyttöä varten. Tarkoitus: 1) yritys 2) viihde. XEmotion: 1) ystävällinen 2) viihdyttävä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3654**

Tapahtuma:Se ottaa sen joka tapauksessa. Tarkoitus: 1) henkilö osallistumaan. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.3655**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää HenkilöX:n \_\_\_ muualle. Tarkoitus: 1) lahjoittaa paras auto pojalleen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

huomaamatta

**Esimerkki 9.3656**

Tapahtuma:PersonX panee \_\_\_ voimaan. Tarkoitus: 1) olla kunnossa 2) olla terve. XEmotion: 1) kunnossa 2) terve

**Tulos**

kuuliainen personxille

**Esimerkki 9.3657**

Tapahtuma:PersonX ratkaisee kaikki \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hikinen 2) väsynyt

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.3658**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n äidin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3659**

Tapahtuma:HenkilöX pukee HenkilöY:n \_\_\_ sanoiksi. Tarkoitus: 1) kehittää. XEmotion: 1) re leaved

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3660**

Tapahtuma:PersonX pelaa hyvin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) luova

**Tulos**

hyvä niitä arvostetaan

**Esimerkki 9.3661**

Tapahtuma:HenkilöX ei löydä HenkilöY:n puhelinta. Tarkoitus: 1) ollakseen mukava 2) osoittaakseen arvostusta 3) koska he pitävät henkilöstä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ärsyyntynyt.

**Esimerkki 9.3662**

Tapahtuma:HenkilöX toivottaa menestystä HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) näyttää houkuttelevammalta. XEmotion: 1) onnellinen 2) helpottunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3663**

Tapahtuma:PersonX on aika esiintyä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

kuin he saisivat arvostaa sitä, mitä hän tekee

**Esimerkki 9.3664**

Tapahtuma:HenkilöX tilaa sen sijaan pizzan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen itselleen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3665**

Tapahtuma:PersonX kokoontuu kahville. Tarkoitus: 1) saada huomiotai. XLiike: 1) kuin hän saisi jotakin joltakulta

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.3666**

Tapahtuma:HenkilöX palauttaa HenkilöY:n huomion. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sama

**Tulos**

välittänyt.

**Esimerkki 9.3667**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ hyväksymään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tukehtunut ja ärtynyt

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.3668**

Tapahtuma:HenkilöX valkaisee HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus:. XEmotion: 1) velvollinen

**Tulos**

kaunis

**Esimerkki 9.3669**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n sisälle. Tarkoitus: 1) olla täsmällinen. XEmotion: 1) luotettava

**Tulos**

kunnioitettu

**Esimerkki 9.3670**

Tapahtuma:PersonX ajaa Las Vegasiin. Tarkoitus: 1) asiat sujuvat ongelmitta. XEmotion: 1) mukana

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3671**

Tapahtuma:HenkilöX vetää henkilöY:n käden pois. Tarkoitus:. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.3672**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n veneen. Tarkoitus: 1) onnelliseksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyväntekeväisyys

**Esimerkki 9.3673**

Tapahtuma:PersonX tukee PersonX:n väitettä. Tarkoitus: 1) olla urheilumies. XEmotion: 1) kasvaa urheilijana

**Tulos**

vastusti

**Esimerkki 9.3674**

Tapahtuma:PersonX esittelee PersonY:n kuvan. Tarkoitus: 1) tehdä naisesta tyttöystävänsä. XEmotion: 1) epäkohtelias

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3675**

Tapahtuma: HenkilöX toteuttaa HenkilöY:n \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) täynnä vihaa.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3676**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n kämppikseltä. Tarkoitus: 1) (olla). XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

kuulusteltu

**Esimerkki 9.3677**

Tapahtuma:HenkilöX tyydyttää HenkilöY:n tarpeet. Tarkoitus: 1) tavata henkilö y. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3678**

Tapahtuma:HenkilöX näkee usein HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) saavuttaa asioita elämässä. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

tyytyväinen tai kyttäämässä

**Esimerkki 9.3679**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöY:tä silmiin. Tarkoitus: 1) tämä henkilö on kunnossa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

nan

**Esimerkki 9.3680**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n \_\_\_ vuohista. Tarkoitus: 1) toisten hallinta. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

iloinen avusta.

**Esimerkki 9.3681**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle nokkia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pois paikaltaan

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3682**

Tapahtuma:HenkilöX elää onnellisesti yhdessä. Tarkoitus: 1) saavuttaa. XEmotion: 1) pelkää

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3683**

Tapahtuma:PersonX ilmaisee PersonX:n uskomuksen. Tarkoitus: 1) saada kiinni henkilö y:n oikeudet. XEmotion: 1) iloinen saadessaan mahdollisuuksia

**Tulos**

epäröivä

**Esimerkki 9.3684**

Tapahtuma:HenkilöX todella auttoi HenkilöäY. Tarkoitus: 1) tehdä kunnari... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

onnellinen xs ystävyydestä

**Esimerkki 9.3685**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_ HenkilöY:n nimellä. Tarkoitus: 1) antaa danille viesti. XEmotion: 1) re leaved

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.3686**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee välittömästi. Tarkoitus: 1) katsella tv.. XEmotion: 1) innostunut katsomaan netflixiä.

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.3687**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n uusia hiuksia. Tarkoitus: 1) menestyä hyvin koulussa. XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

onnellinen, että ne näyttävät hyvältä.

**Esimerkki 9.3688**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä naimisiin HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) auttaa Y:tä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3689**

Tapahtuma:PersonX tilaa PersonY:n takaisin. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3690**

Tapahtuma:HenkilöX vääntää nilkkani. Tarkoitus: 1) olla tärkein hänen elämässään. XEmotion: 1) tyytyväinen, että henkilö välittää

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3691**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöX:n kämppikseltä. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä aikaansaavaksi ja tuottavaksi... XEmotion: 1) tyytyväinen ja arvostava.

**Tulos**

iloinen ja hyvä

**Esimerkki 9.3692**

Tapahtuma:HenkilöX tuo esiin \_\_\_. Tarkoitus: 1) osoittaa kiintymystä 2) x pitää henkilöstä. XEmotion: 1) iloinen 2) nauttii

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3693**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:tä kasvoihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt siitä, että vanha ei ole enää käyttökelpoinen.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3694**

Tapahtuma:PersonX lisää PersonY:n tehokkuutta. Tarkoitus: 1) vaihtaa öljyä moottoriin.. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

kuin he tietäisivät nyt enemmän

**Esimerkki 9.3695**

Tapahtuma:Se on hauska ilta. Tarkoitus: 1) saada tietoa... XEmotion: 1) auttoi.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3696**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n taas onnelliseksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) avulias.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3697**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöX:n ystävälle. Tarkoitus: 1) tehdä salapoliisityötä 2) vakoilla henkilöX:ää. XEmotion: 1) salakavalasti 2) kuin salainen agentti.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.3698**

Tapahtuma:HenkilöX kouluttaa HenkilöY:n koiraa. Tarkoitus: 1) olla paras 2) voittaa 3) pitää hauskaa. XEmotion: 1) vahva 2) huomion keskipisteessä 3) huomattu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3699**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on HenkilöY:n syntymäpäiväjuhlat. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) hieno

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3700**

Tapahtuma:HenkilöX arpeuttaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) lohduttaa. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.3701**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy, voisiko HenkilöY auttaa. Tarkoitus: 1) olla tyytyväinen elämäänsä 2) olla onnellinen. XEmotion: 1) täyttynyt 2) tyytyväinen 3) onnellinen.

**Tulos**

kuin heidän pitäisi auttaa.

**Esimerkki 9.3702**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöY:n hash:n. Tarkoitus: 1) ilmoittaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hillitty

**Esimerkki 9.3703**

Tapahtuma:HenkilöX ansaitsee henkilöY:n elannon. Tarkoitus: 1) löytää se erittäin huonosti. XEmotion: 1) kuin olisi etsinyt perusteellisesti

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3704**

Tapahtuma:HenkilöX kiinnittää huomion. Tarkoitus: 1) haluaa nähdä sen kasvavan. 2) ei halua tappaa sitä.. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hämmästynyt, ettei ole vielä tappanut sitä.

**Tulos**

houkutteli.

**Esimerkki 9.3705**

Tapahtuma:HenkilöX tulee HenkilöY:n silmiin. Tarkoitus: 1) edelleen ärsyyntynyt. XEmotion: 1) kiva

**Tulos**

epämukava

**Esimerkki 9.3706**

Tapahtuma:PersonX antaa dan. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen 2) olla seurallinen. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3707**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_:tä edustamaan. Tarkoitus: 1) suojella autoaan säältä. XEmotion: 1) kuin heidän autonsa olisi suojattu säältä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3708**

Tapahtuma:HenkilöX hakee HenkilöY:n koulusta. Tarkoitus: 1) ilmoittaa, että luku. XEmotion: 1) ikään kuin he ilmoittaisivat kyseiselle organisaation osalle.

**Tulos**

kiitollinen kyydistä.

**Esimerkki 9.3709**

Tapahtuma:HenkilöX loukkaantuu vakavasti. Tarkoitus: 1) saada henkilö kiinni. XEmotion: 1) ennakoiva

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.3710**

Tapahtuma:PersonX muodostaa toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) paeta jotakin 2) päästä jonnekin aikaisin. XEmotion: 1) huolestunut 2) hermostunut 3) ahdistunut

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.3711**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä liittymään. Tarkoitus: 1) nähdä, mitä kaupalla on tarjota. XEmotion: 1) tietoinen 2) iloinen

**Tulos**

velvollisuudentuntoinen

**Esimerkki 9.3712**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa henkilöY:lle hattunsa. Tarkoitus: 1) nauttia musiikista 2) nähdä esitys. XEmotion: 1) nautinto

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3713**

Tapahtuma:HenkilöX eroaa HenkilöY:n virasta. Tarkoitus: 1) nimetä henkilö 2) osoittaa kiintymystä. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

yllättynyt siitä, että personx lopetti.

**Esimerkki 9.3714**

Tapahtuma:HenkilöX vahtii HenkilöY:n veljenpoikaa. Tarkoitus: 1) soittaa y:lle. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.3715**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöäY niin paljon. Tarkoitus: 1) todennäköisesti olla tekemättä sitä. XEmotion: 1) niin kuin hän ei todennäköisesti halua tehdä tuota.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3716**

Tapahtuma:HenkilöX väistää HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) hakea. XEmotion: 1) helpotus 2) parempi

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.3717**

Tapahtuma:PersonX soveltaa \_\_\_ tapauksiin. Tarkoitus: 1) näyttää heille paikkoja 2) hankkii heille työpaikan. XEmotion: 1) iloinen 2) avulias

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.3718**

Tapahtuma:PersonX sekoaa. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) osoittaa huolta. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

onneton.

**Esimerkki 9.3719**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n puhelinta. Tarkoitus: 1) nan. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

mielelläni palveluksessanne.

**Esimerkki 9.3720**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n autopesulaan. Tarkoitus: 1) tehdä kompromissi. XLiike: 1) välinpitämätön

**Tulos**

iloinen liiketoiminnan puolesta

**Esimerkki 9.3721**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa HenkilöY:n \_\_\_ tehokkaasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) maukas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3722**

Tapahtuma:HenkilöX ei päästäisi HenkilöY:tä. Intent: 1) palkita heidät kovasta työstä. XEmotion: 1) hyvä, että hänet huomataan

**Tulos**

alistuva

**Esimerkki 9.3723**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) olla vahva. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

ujo ja kiinnostunut x:n kiinnostuksesta.

**Esimerkki 9.3724**

Tapahtuma:HenkilöX ei ole enää ystävä. Tarkoitus: 1) olla tietämättä. XEmotion: 1) kuin he tekisivät mitä heidän oli pakko

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3725**

Tapahtuma:PersonX opettaa \_\_\_ opiskelijoille. Tarkoitus: 1) hallita häntä. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.3726**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ hyppäämällä. Tarkoitus: 1) olla kontrolloiva. XEmotion: 1) suoritettu 2) hallitseva 3) kontrolloiva.

**Tulos**

surullinen.

**Esimerkki 9.3727**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä katsomaan. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutus johonkuhun. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

valistunut

**Esimerkki 9.3728**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle alennuksen. Tarkoitus: 1) parantaa laatua. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3729**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n velvollisuudet. Tarkoitus: 1) olla välittävä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3730**

Tapahtuma:HenkilöX etenee toista \_\_\_. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) nauttia jäljellä olevista vuosistaan. XLiike: 1) valmis 2) hermostunut 3) rento

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3731**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY lahjoja. Tarkoitus: 1) tietää 2) saada tietoa 3) selvittää jotain. XEmotion: 1) informoidaan 2) autetaan 3) palvellaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3732**

Tapahtuma:HenkilöX merkitsee paljon HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) jakaa tietoa. XEmotion: 1) iloinen siitä, että kerroin hänelle

**Tulos**

rakastava

**Esimerkki 9.3733**

Tapahtuma: PersonX repii kappaleiksi. Tarkoitus: 1) olla täsmällinen 2) lähteä 3) matkustaa. XEmotion: 1) accopmlished 2) moving

**Tulos**

huoli henkilönx henkisestä vakaudesta

**Esimerkki 9.3734**

Tapahtuma:HenkilöX kehittää HenkilöY:n potentiaalia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) köyhä 2) kekseliäisyys

**Tulos**

ylpeitä potentiaalistaan

**Esimerkki 9.3735**

Tapahtuma:HenkilöX rökitti kiihkeästi HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) parantaa saavutustaitoja. XEmotion: 1) onnellinen ja ylpeä

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.3736**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n tunteet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.3737**

Tapahtuma:HenkilöX makaa HenkilöY:n vieressä. Tarkoitus: 1) jättää pieni kissanpentu turvallisesti hyvään paikkaan. XEmotion: 1) järkyttynyt nähdessään pienen kissanpennun kadulla.

**Tulos**

innoissani makaa vieressä x

**Esimerkki 9.3738**

Event:PersonX tuo esiin jotain yleisempää. Tarkoitus: 1) olla turvallinen kuljettaja 2) säästää rahaa. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

katsotaan

**Esimerkki 9.3739**

Tapahtuma:HenkilöX tavoittelee HenkilöY:n puhelinta. Tarkoitus: 1) olla ystävä 2) juhlia syntymäpäivää. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.3740**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n katsomaan. Tarkoitus: 1) olla siisti. XEmotion: 1) levännyt

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.3741**

Tapahtuma:HenkilöX istuu vastapäätä. Tarkoitus: 1) saada henkilö syliinsä. XEmotion: 1) rakastava

**Tulos**

ärsyyntynyt hänen käytöksestään

**Esimerkki 9.3742**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ juhliin. Tarkoitus: 1) tietää numerot. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3743**

Event:PersonX on aluksi vaikea. Tarkoitus: 1) seuraa. XEmotion: 1) onnellinen 2) rakastettu

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.3744**

Tapahtuma:HenkilöX saa sen, mitä HenkilöY tarvitsi. Tarkoitus: 1) olla ammattilaispelaaja.. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3745**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle viime yönä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

yllättynyt.

**Esimerkki 9.3746**

Tapahtuma:HenkilöX on henkilöY:lle velkaa rahaa. Tarkoitus: 1) antaa tietoa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3747**

Tapahtuma:HenkilöX kokoontuu HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

sulje

**Esimerkki 9.3748**

Tapahtuma:HenkilöX suorittaa HenkilöY-kokeen. Tarkoitus: 1) satuttaa henkilöä. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3749**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa lähtöä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

arvostettu.

**Esimerkki 9.3750**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle osoitteen. Tarkoitus: 1) olla kitaristi. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3751**

Tapahtuma:Se on täysin tyhjä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3752**

Tapahtuma:HenkilöX lentää kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) nauttia olostaan. XEmotion: 1) stressittömästi

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.3753**

Tapahtuma:HenkilöX astuu HenkilöY:n taloon. Tarkoitus: 1) mennä juhliin. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

iloinen, että hänen ystävänsä tuli käymään.

**Esimerkki 9.3754**

Tapahtuma:HenkilöX parantaa HenkilöY:n laatua. Tarkoitus: 1) taloudellinen turvallisuus. XEmotion: 1) vastuussa itsestään

**Tulos**

paremmin kuin ennen

**Esimerkki 9.3755**

Tapahtuma:HenkilöX saa lasin vettä. Tarkoitus: 1) saada persony tekemään jotain muuta. XEmotion: 1) ylivoimainen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3756**

Tapahtuma:HenkilöX näkee sen HenkilöY:n silmissä. Tarkoitus: 1) suojella itseään.. XEmotion: 1) iloinen siitä, että on toiminut ajoissa.

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.3757**

Tapahtuma:PersonX löytää PersonY:n jäljen. Tarkoitus: 1) päästä eroon ylimääräisistä tavaroista 2) ansaita rahaa. XEmotion: 1) toiveikas 2) onnellinen 3) päättäväinen

**Tulos**

seurasi

**Esimerkki 9.3758**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n vessaan. Tarkoitus: 1) muut tietävät tosiasiat. XEmotion: 1) tietävä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3759**

Tapahtuma:HenkilöX johtaa HenkilöY:n tiimiä. Tarkoitus: 1) pelastaa PersonY vaikeuksista. XEmotion: 1) kuin he olisivat henkilölle velkaa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3760**

Tapahtuma:Se tuo kotiin. Tarkoitus: 1) osoittaa vihaa. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.3761**

Tapahtuma:PersonX saa paljon uusia ystäviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

välittänyt

**Esimerkki 9.3762**

Tapahtuma:HenkilöX laahaa HenkilöY:n olkapään yli. Tarkoitus: 1) tienata enemmän rahaa 2) muuttaa toiseen kaupunkiin 3) tehdä työtä, jonka kokee mielekkääksi. XEmotion: 1) toiveikas 2) innostunut 3) hermostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3763**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) päästä kotiin. XEmotion: 1) iloinen paluusta

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.3764**

Tapahtuma:PersonX on vihdoin tarkistettu. Tarkoitus: 1) säästää rahaa tulevaisuutta varten. XEmotion: 1) onnellinen ja turvallinen

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3765**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n perheen rannalle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuskissaan 2) että he eivät ole varovaisia.

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.3766**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ luonnossa. Tarkoitus: 1) hauska. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

säikähtänyt

**Esimerkki 9.3767**

Tapahtuma:HenkilöX lukee ääneen HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) saavutettu 2) ylpeä 3) avulias.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3768**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n isän luona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3769**

Tapahtuma:HenkilöX suorittaa testin uudelleen. Tarkoitus: 1) tanssia henkilön kanssa.. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kuin hän pystyisi parempaan tällä kertaa

**Esimerkki 9.3770**

Tapahtuma:HenkilöX tutustuu henkilöY:hen. Tarkoitus: 1) hyvää itsestään. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kuin he olisivat saaneet uuden ystävän

**Esimerkki 9.3771**

Tapahtuma:HenkilöX kiertää HenkilöY:n kaulaa. Tarkoitus: 1) osoittaa ero. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3772**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöX:n silmiä. Tarkoitus: 1) vaikuttaa päätöksiin 2) saada tietoa 3) luoda sopimus. XEmotion: 1) ahdistunut 2) helpottunut

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.3773**

Tapahtuma:PersonX julkaisee \_\_\_ verkossa. Tarkoitus: 1) vierailla jossakin uudessa paikassa 2) muuttaa. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.3774**

Tapahtuma:PersonX jakaa \_\_\_:n osiin. Tarkoitus: 1) välttää jotain pahaa. XEmotion: 1) turvassa 2) huolissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3775**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n kouluun. Tarkoitus: 1) katsoa henkilöä. XEmotion: 1) iloinen ja yhteydessä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3776**

Tapahtuma:HenkilöX painaa HenkilöY:n pään alas. Tarkoitus: 1) antaa vastaus. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.3777**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n \_\_\_ kuin itseään. Tarkoitus: 1) läpäistä 2) päästä läpi. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

kunnioitettu.

**Esimerkki 9.3778**

Tapahtuma:HenkilöX tarjosi HenkilöX:n kättä. Tarkoitus: 1) olla ennakkoluuloton. XEmotion: 1) valaistunut

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3779**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:lle kirjat. Tarkoitus: 1) saada oma tahtonsa läpi. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3780**

Tapahtuma:HenkilöX vaatii HenkilöY:n panostusta. Tarkoitus: 1) kokeilla jotain uutta. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3781**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:n postin. Tarkoitus: 1) maksaa tribuutti y:lle. XEmotion: 1) rauhassa itsensä kanssa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3782**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle uhkavaatimuksen. Tarkoitus: 1) heti. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3783**

Tapahtuma:HenkilöX miettii myymälää. Tarkoitus:. XEmotion: 1) levoton 2) väsynyt 3) unelias.

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.3784**

Tapahtuma:HenkilöX kärsii masennuksesta. Tarkoitus: 1) osoittaa toiselle henkilölle, että hän välittää... XEmotion: 1) rakastaminen.

**Tulos**

onneton.

**Esimerkki 9.3785**

Tapahtuma:HenkilöX pitää henkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) iloinen 2) ystävällinen

**Tulos**

paremmin tilanteesta

**Esimerkki 9.3786**

Tapahtuma:HenkilöX ei koskaan puhunut. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kuin hänen panoksensa keskusteluihin olisi tervetullut

**Esimerkki 9.3787**

Tapahtuma:PersonX on lomalla Floridassa. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3788**

Tapahtuma:HenkilöX kantaa \_\_\_ kotiin. Tarkoitus: 1) he haluavat saavuttaa jotain. XEmotion: 1) päättäväinen 2) keskittynyt

**Tulos**

kylmä

**Esimerkki 9.3789**

Tapahtuma:PersonX itkee ilon kyyneleitä. Tarkoitus: 1) hän viettää aikaa. XEmotion: 1) sped the many time

**Tulos**

halutaan.

**Esimerkki 9.3790**

Tapahtuma:HenkilöX toimittaa tavaran HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) olla ennakoiva. 2) saada asiat tehtyä. 3) saada omistusoikeus. XEmotion: 1) etuajassa. 2) tuottava.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3791**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_:n etäällä. Tarkoitus: 1) välittää tietoa henkilölle. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3792**

Tapahtuma:HenkilöX palaa takaisin HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) pettää henkilö. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.3793**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n uutta kotia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärtynyt 2) järkyttynyt 3) huolestunut.

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.3794**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) ilmoittaa henkilölle. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3795**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa \_\_\_ ongelmia. Tarkoitus: 1) ei mene ulos 2) on sairas 3) on hermostunut. XEmotion: 1) surullinen 2) häpeää

**Tulos**

epämukava

**Esimerkki 9.3796**

Tapahtuma:HenkilöX piilottaa \_\_\_ HenkilöX:n vanhemmilta. Tarkoitus: 1) menestyä 2) aloittaa elämänsä 3) saavuttaa. XEmotion: 1) innostunut 2) saavuttanut 3) rohkea

**Tulos**

pettynyt.

**Esimerkki 9.3797**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huono, koska asiat ovat sekaisin

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.3798**

Tapahtuma:HenkilöX eroaa HenkilöY:n toimeksiannosta. Tarkoitus: 1) nauttia tapahtumasta. XEmotion: 1) rentoutunut ja virkistynyt

**Tulos**

tarvitseville

**Esimerkki 9.3799**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n maljakkoon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huono itsestään 2) pahoillani

**Tulos**

ansassa.

**Esimerkki 9.3800**

Tapahtuma:PersonX noudattaa reseptiä täsmälleen. Tarkoitus: 1) ystävystyä 2) rakentaa luottamusta. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3801**

Tapahtuma:HenkilöX pyörittää HenkilöY:tä ympäri. Tarkoitus: 1) saavuttaa enemmän. XEmotion: 1) kuin he tekisivät hyvää työtä

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3802**

Tapahtuma:HenkilöX johtaa henkilöY:n retkikuntaa. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

otan mielelläni vastaan apua

**Esimerkki 9.3803**

Tapahtuma:HenkilöX saa apua. Tarkoitus: 1) olla ystävä.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.3804**

Tapahtuma:PersonX tekee touchdownin. Tarkoitus: 1) miellyttää toista henkilöä.. XEmotion: 1) kuin hän tekisi ystävänsä onnelliseksi.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3805**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ HenkilöX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) aiheuttaa ongelmia. XEmotion: 1) hallitsematon

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3806**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa \_\_\_ joululahjaksi. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) vastuussa 2) helpottunut

**Tulos**

hyvää itsestään

**Esimerkki 9.3807**

Tapahtuma:PersonX kertoo Billille. Tarkoitus: 1) kaikki ovat turvassa. XEmotion: 1) toisista huolehtiminen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3808**

Tapahtuma:Se antaa tom. Tarkoitus: 1) omistaa sen. XEmotion: 1) rikastunut

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.3809**

Tapahtuma: PersonX debytoi ykkösenä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas 2) sairas

**Tulos**

innoissani nähdessäni tämän henkilön menestyvän.

**Esimerkki 9.3810**

Tapahtuma: HenkilöX palaa HenkilöY:n sisällä. Tarkoitus: 1) kaikkien pitäisi olla terveitä 2) terve elämä. XEmotion: 1) hän on terve ja onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

Anteeksi

**Esimerkki 9.3811**

Tapahtuma:HenkilöX suuttuu todella pahasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.3812**

Tapahtuma:HenkilöX ohjaa HenkilöY:tä vielä voimakkaammin. Tarkoitus: 1) toiminta. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

voimaton

**Esimerkki 9.3813**

Tapahtuma:HenkilöX rakastuu HenkilöY:hen. Tarkoitus: 1) suorittaa kiireellinen tehtävä. XEmotion: 1) uupunut 2) iloinen siitä, että asia on hoidettu.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3814**

Tapahtuma:Se alkoi hitaasti. Tarkoitus: 1) tutkia. XEmotion: 1) hieman eksyksissä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3815**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle mustan silmän. Tarkoitus: 1) kuulla tahdin. XEmotion: 1) tyytyväisenä saada tahdin kiinni

**Tulos**

paha joku satuttaa heitä

**Esimerkki 9.3816**

Tapahtuma:PersonX syöttää pallon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) anteeksi

**Tulos**

jännityksessä

**Esimerkki 9.3817**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ hyväksymään. Tarkoitus: 1) saavuttaa tavoitteet. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

motivoitunut

**Esimerkki 9.3818**

Tapahtuma:HenkilöX antaa anteeksi HenkilöY:n ystävälle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ikään kuin heidän täytyy ottaa se takaisin ylös.

**Tulos**

kiitollinen hänelle

**Esimerkki 9.3819**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöX:n omaa koiranruokaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.3820**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöY:n sormea. Tarkoitus: 1) hän kokeilee uutta pihviravintolaa. XEmotion: 1) tyytyväinen uuteen ruokapaikkaan

**Tulos**

kipu

**Esimerkki 9.3821**

Tapahtuma:HenkilöX remontoi HenkilöY:n kylpyhuoneen. Tarkoitus: 1) tehdä hyvin. XEmotion: 1) onnistunut 2) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3822**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n polvia. Tarkoitus: 1) saada jotakin 2) kohdella jotakuta. XEmotion: 1) onnellinen 2) voimakas

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.3823**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_:lle uuden. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) valmis

**Tulos**

yllättynyt, koska he eivät odottaneet lahjaa.

**Esimerkki 9.3824**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu \_\_\_ kilpailuun. Tarkoitus: 1) neuvoja. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

kuin heillä olisi hyvä kilpailu

**Esimerkki 9.3825**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilölleY tarjouksen. Tarkoitus: 1) omena. XEmotion: 1) ilo

**Tulos**

kilpailukykyinen

**Esimerkki 9.3826**

Tapahtuma:HenkilöX vie perheen. Tarkoitus: 1) tappaa henkilö y.. XEmotion: 1) vihainen.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3827**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöY:n jalkaa. Tarkoitus: 1) auttaa muita 2) tuntea tehneensä jotain hyvää. XEmotion: 1) satsified 2) osa jotain hyvää

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3828**

Tapahtuma:PersonX haluaa PersonY:n mielipiteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiireinen 2) hidas 3) rauhallinen

**Tulos**

iloinen siitä, että häntä kunnioitetaan

**Esimerkki 9.3829**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n ystävät. Tarkoitus: 1) puhua y:n kanssa. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3830**

Tapahtuma:PersonX vähentää \_\_\_:n määrää prosentilla. Tarkoitus: 1) saattaa henkilö vastuuseen 2) tarkistaa tosiasiat. XEmotion: 1) helpottunut 2) uskottava 3) perusteltu

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3831**

Tapahtuma:HenkilöX oppii leipomaan kakun. Tarkoitus: 1) hänen täytyy käyttää sitä jonkin esineen tai esineiden kuljettamiseen 2) hän haluaa varmistaa, että hänellä on tavaransa. XEmotion: 1) valmistautunut 2) mukava 3) väsynyt

**Tulos**

kylläinen

**Esimerkki 9.3832**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) ymmärtää merkitys. XEmotion: 1) tietoinen

**Tulos**

iloinen nähdessään sotilas-isänsä palaavan

**Esimerkki 9.3833**

Tapahtuma:HenkilöX tyydyttää HenkilöX:n uteliaisuuden. Tarkoitus: 1) voittaa kilpailu.. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

todella tyytyväinen ja tyytyväinen vastauksiin.

**Esimerkki 9.3834**

Tapahtuma:HenkilöX vetää henkilöY:tä hiuksista. Tarkoitus: 1) pelastaa ihmisten henki. XEmotion: 1) tyytyväinen siihen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.3835**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle rahaa. Tarkoitus: 1) saada kaikki katsomaan häntä. XEmotion: 1) iloinen 2) turhautunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3836**

Tapahtuma:PersonX sääntelee \_\_\_ valtioiden välillä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vaivautunut 2) pahoillani 3) ärtynyt

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.3837**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa pingistä. Tarkoitus: 1) olla armollinen. XEmotion: 1) antelias 2) armollinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3838**

Tapahtuma:PersonX on hyvä ystävä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3839**

Tapahtuma:HenkilöX valtaa HenkilöY:n mielen. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) katsella maisemia. XEmotion: 1) onnellinen 2) rentoutunut

**Tulos**

kaipuu henkilöön x

**Esimerkki 9.3840**

Tapahtuma:HenkilöX tuli käymään eilen illalla. Tarkoitus: 1) näyttää erilaiselta.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.3841**

Tapahtuma:HenkilöX peruuttaa treffit. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3842**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ taistelemaan. Tarkoitus: 1) henkilön mennä jonnekin 2) viettää aikaa henkilön kanssa. XEmotion: 1) voittoisa 2) innoissaan viettää aikaa henkilön kanssa 3) onnellinen saadessaan haluamansa asian

**Tulos**

onnellisia siitä, että joku pelastaa heidät.

**Esimerkki 9.3843**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n aviomiestä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ei mitään

**Tulos**

viha

**Esimerkki 9.3844**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöX:n \_\_\_:ää tekemään. Tarkoitus: 1) voimakkaat tunteet. XEmotion: 1) erittäin onnellinen olo

**Tulos**

kiitollinen tuesta

**Esimerkki 9.3845**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ HenkilöX:n lapsille. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3846**

Tapahtuma:HenkilöX lyö toisen joukkueen puolesta. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

provosoitu

**Esimerkki 9.3847**

Tapahtuma:HenkilöX saa kyydin kotiin. Tarkoitus: 1) napata jotain. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

magnanimous (kyydin antamisesta)

**Esimerkki 9.3848**

Tapahtuma:HenkilöX syö henkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) olla täynnä ruokaa. XEmotion: 1) rento ja tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3849**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkii \_\_\_ henkilönY otsalta. Tarkoitus: 1) saada jotain aikaan 2) saada jotain aikaan. XEmotion: 1) aikaansaatu 2) huolellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3850**

Tapahtuma:HenkilöX saa ystävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tärkeä 2) erityinen 3) parempi kuin muut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3851**

Tapahtuma:HenkilöX polttaa HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) erittäin kiireellinen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3852**

Tapahtuma:HenkilöX nappaa HenkilöY:n tavarat. Tarkoitus: 1) olla luova 2) olla avulias. XEmotion: 1) ylpeä 2) syyllinen, koska mokasi.

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.3853**

Tapahtuma:HenkilöX keskustelee. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

tunnustettu

**Esimerkki 9.3854**

Tapahtuma:PersonX antaa sinulle PersonY-tilin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen 3) onnellinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3855**

Tapahtuma:HenkilöX neuvoo HenkilöY:tä ottamaan. Tarkoitus: 1) HenkilöX haluaa soittaa takaisin jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3856**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee. Tarkoitus: 1) pitää maansa turvassa. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

tyytyväinen ja haluttu.

**Esimerkki 9.3857**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n huuliin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut 2) hermostunut

**Tulos**

nan

**Esimerkki 9.3858**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) oikein

**Tulos**

valtuutettu

**Esimerkki 9.3859**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ kotiin. Tarkoitus: 1) saada mies pois hänen kasvoiltaan. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3860**

Tapahtuma:HenkilöX suututtaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla rakkaidensa kanssa.. XEmotion: 1) kuin hän kuuluisi.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3861**

Tapahtuma:HenkilöX antaa lapsille \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3862**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy tarjoilijalta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3863**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa sanoa jotain. Tarkoitus: 1) puhua. XEmotion: 1) sidottu

**Tulos**

paremmin kuin ennen

**Esimerkki 9.3864**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n kädet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3865**

Tapahtuma:PersonX ei tullut ulos. Tarkoitus: 1) aloittaa juoksu.. XEmotion: 1) energinen.

**Tulos**

sivuutettu

**Esimerkki 9.3866**

Tapahtuma:PersonX potalle kouluttaminen. Tarkoitus: 1) olla vähemmän stressaantunut. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.3867**

Tapahtuma:HenkilöX ripustaa kuvan. Tarkoitus: 1) heidät lähtemään. XEmotion: 1) helpottuneena päästä eroon heistä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3868**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa tehdä vaikutuksen HenkilöY:n ystäviin. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

piti

**Esimerkki 9.3869**

Tapahtuma:HenkilöX ymmärtää \_\_\_ HenkilöY:n ympärillä. Tarkoitus: 1) mennä naimisiin. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.3870**

Tapahtuma:HenkilöX siivoaa HenkilöY:n asuntoa. Tarkoitus: 1) olla kiusaaja... XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.3871**

Tapahtuma:HenkilöX istuu takaisin HenkilöY:n tuoliin. Tarkoitus: 1) katsoa y:tä. XEmotion: 1) obiliged

**Tulos**

ärsyyntynyt x on niin mukavasti tuolissaan.

**Esimerkki 9.3872**

Tapahtuma: HenkilöX jättää \_\_\_ henkilönY käsiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

vastuullinen

**Esimerkki 9.3873**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n vyön. Tarkoitus: 1) Henkilö kuolee 2) olla ilkimys. XEmotion: 1) suru 2) viha

**Tulos**

yhteys x

**Esimerkki 9.3874**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa uuden mikroaaltouunin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) epämukava olo

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3875**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää juhlat HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) katsoa, kuka on paikalla. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3876**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n tietokoneen ääressä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

jakaminen

**Esimerkki 9.3877**

Tapahtuma:HenkilöX menee puhumaan HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

iloinen siitä, että minut huomataan

**Esimerkki 9.3878**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää apua henkilöY:ltä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.3879**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle tarinan. Tarkoitus: 1) syödä.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.3880**

Tapahtuma:HenkilöX halaa HenkilöY:n koiraa. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi 2) saada asiansa esille. XEmotion: 1) hän tuntee tulleensa ymmärretyksi 2) hän tuntee tulleensa kuulluksi 3) hän tuntee olevansa tyytyväinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3881**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle käden \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada perhe. XEmotion: 1) sukulaisuus

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3882**

Tapahtuma:HenkilöX on kuollut. Tarkoitus: 1) mennä kauppaan. XEmotion: 1) stressaantunut

**Tulos**

suru

**Esimerkki 9.3883**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle oletuksia. Tarkoitus: 1) ratsastaa sillä.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kuin niihin vastattaisiin

**Esimerkki 9.3884**

Tapahtuma:HenkilöX potkaisee HenkilöX:n kantapäitä. Tarkoitus: 1) hyviä asioita. XEmotion: XMX: 1) käyttää sitä hyväkseen

**Tulos**

nöyryytetty.

**Esimerkki 9.3885**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n aviomiehelle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha 2) syyllinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3886**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n pään pudota taaksepäin. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöX:n lapsia kasvamaan turvallisesti. XEmotion: 1) super!

**Tulos**

kipeä

**Esimerkki 9.3887**

Tapahtuma:Se putoaa ja rikkoutuu. Tarkoitus: 1) olla osallistava. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3888**

Event:PersonX tukee joko \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla älykkäämpi kuin muut. XEmotion: 1) suuri ja oli luottavainen

**Tulos**

kuultu

**Esimerkki 9.3889**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ HenkilöX:n tyttöystävältä. Tarkoitus: 1) saada tutkintonsa valmiiksi. XEmotion: 1) päättäväinen 2) onnellinen

**Tulos**

rakastettu.

**Esimerkki 9.3890**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:lle vaikutuksen \_\_\_. Tarkoitus: 1) käsitellä tilannetta. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

yllättynyt.

**Esimerkki 9.3891**

Tapahtuma:HenkilöX heittää pois tasapainosta. Tarkoitus: 1) vapauttaa nopeasti.. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) korkea

**Tulos**

epätasapainoinen

**Esimerkki 9.3892**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöX:n \_\_\_ suoraan. Tarkoitus: 1) olla tukeva... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3893**

Tapahtuma:Se on vielä parempi. Tarkoitus: 1) tunnustaa, mitä henkilö tuntee... XEmotion: 1) tukeva.

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.3894**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa avioeron. Tarkoitus: 1) maailman parantaminen. XEmotion: 1) maailman vapautuminen

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.3895**

Tapahtuma:PersonX nostaa PersonY-käden. Tarkoitus: 1) nukahtaa nopeasti.. XEmotion: 1) väsynyt ja unelias.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3896**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n käteen. Tarkoitus: 1) pyydystää jotain 2) jotain syötävää. XEmotion: 1) innoissaan 2) onnellinen 3) innoissaan.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3897**

Tapahtuma:HenkilöX tunnustaa HenkilöX:n \_\_\_ henkilönY isän edessä. Tarkoitus: 1) varmistaa, että he näkevät jotain. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.3898**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu yksi 's \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla aiheuttamatta ongelmia. XEmotion: 1) hiljenee

**Tulos**

yllättynyt.

**Esimerkki 9.3899**

Tapahtuma:HenkilöX joutuu kiusatuksi. Tarkoitus: 1) käydä temppelissä. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3900**

Tapahtuma:HenkilöX kostaa HenkilöY:n veljen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

kosto

**Esimerkki 9.3901**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n sylissä. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa paremmaksi. XEmotion: 1) paremmin

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.3902**

Tapahtuma:Se vetää PersonX:n autoa. Tarkoitus: 1) olla innovatiivinen. XEmotion: 1) luova 2) älykäs

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3903**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_:n HenkilöX:n juhliin. Tarkoitus: 1) istuttaa puutarha. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3904**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n lähelle. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

pidetty

**Esimerkki 9.3905**

Tapahtuma:HenkilöX pakkaa HenkilöY:n tavarat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

iloisia siitä, että joku auttaa heitä

**Esimerkki 9.3906**

Tapahtuma:PersonX valmistautuu PersonX:n vastaanottoon. Tarkoitus: 1) saada niistä tietoa. XEmotion: 1) kuin he tietäisivät tilanteensa

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3907**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY kodin. Tarkoitus: 1) nähdä San Francisco. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3908**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n rintoihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vaikuttamaton

**Tulos**

ahdisteltu ja epäkunnioitettu

**Esimerkki 9.3909**

Tapahtuma:HenkilöX vuodattaa HenkilöX:n sisuskalut. Tarkoitus: 1) toimia henkilönä. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.3910**

Tapahtuma:PersonX haluaa kaikkien tietävän. Tarkoitus: 1) olla hyvä ystävä 2) auttaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3911**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa henkilöY:n sormia. Tarkoitus: 1) tienata rahaa 2) hoitaa asioita 3) rentoutua. XEmotion: 1) helpottunut 2) päättäväinen 3) toiveikas

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.3912**

Tapahtuma: HenkilöX ohjaa henkilöY:n askelia. Tarkoitus: 1) ostaa uusi.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

opastettu

**Esimerkki 9.3913**

Tapahtuma:HenkilöX esittelee toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) päästä jonnekin tiettyyn paikkaan. XEmotion: 1) määrätietoinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.3914**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY-arvon. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.3915**

Tapahtuma:HenkilöX hautaa HenkilöY:n kasvot HenkilöY:n käsiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) pettynyt 3) ärsyyntynyt

**Tulos**

dominoi

**Esimerkki 9.3916**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöX:n naapurilta. Tarkoitus: 1) pitää kädestä kiinni. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.3917**

Tapahtuma:HenkilöX läimäyttää HenkilöY:tä selkään. Tarkoitus: 1) nousta ylös. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3918**

Tapahtuma:PersonX tuo \_\_\_ maailmaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

ylpeitä johtajastaan

**Esimerkki 9.3919**

Tapahtuma:HenkilöX julkaisee \_\_\_ fb:ssä. Tarkoitus: 1) joutua tappeluun 2) riidellä. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) ilkeä

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.3920**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY suuren halauksen. Tarkoitus: 1) olla henkilön läheisyydessä. XEmotion: 1) hyvä, koska x on lähellä henkilöä.

**Tulos**

hyvä, koska he saivat nähdä jonkun, josta he pitävät ja jota he eivät olleet nähneet vähään aikaan.

**Esimerkki 9.3921**

Tapahtuma:Se kertoo tom. Tarkoitus: 1) näyttää muita vaihtoehtoja. XEmotion: 1) tyytyväinen, että hän sai asiansa selväksi

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.3922**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy jalkapallojoukkueeseen. Tarkoitus: 1) kiittää muita auttamaan elämäämme. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.3923**

Tapahtuma:PersonX nostaa PersonX:n hattua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epäonnistui

**Tulos**

kuin joku välittäisi heistä

**Esimerkki 9.3924**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY esimerkin. Tarkoitus: 1) peittää jalat. XEmotion: 1) kuten kengät pitävät jalat turvallisempina

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.3925**

Tapahtuma:HenkilöX sivelee HenkilöY:n huulia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

intiimi.

**Esimerkki 9.3926**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee kalaan HenkilöY:n isän kanssa. Tarkoitus: 1) nähdä, mitä sisällä on. XEmotion: 1) jännitys

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.3927**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa \_\_\_ ympäriinsä. Tarkoitus: 1) saada vastaus kysymykseen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3928**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee syvään HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla ajoissa 2) valmis lähtemään 3) olla myöhässä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen 3) rento

**Tulos**

rakasti myös.

**Esimerkki 9.3929**

Tapahtuma:PersonX löytää syyllisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) raivostunut

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.3930**

Tapahtuma:HenkilöX rakentaa HenkilöY:n pesän. Tarkoitus: 1) saada teetä 2) saada kuumaa vettä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3931**

Tapahtuma:HenkilöX valmistautuu töihin. Tarkoitus: 1) suorittaa tehtävänsä. XEmotion: 1) toivoo, että he suostuisivat.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3932**

Tapahtuma:HenkilöX joutuu laitumelle. Tarkoitus: 1) olla hyvin valmistautunut. XEmotion: 1) helpottunut siitä, että hänellä on kaikki tarvittava.

**Tulos**

terrori

**Esimerkki 9.3933**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonX:n vaihtoehdot avoimina. Tarkoitus: 1) periä vahingonkorvauksia. XEmotion: 1) ahne

**Tulos**

luottavainen

**Esimerkki 9.3934**

Tapahtuma:HenkilöX särkee HenkilöY:n sydämen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) luotettava.

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.3935**

Tapahtuma:HenkilöX heittää HenkilöY:n \_\_\_ pois. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani siitä

**Tulos**

pelko ja suru

**Esimerkki 9.3936**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöX:n sukat jalkaan. Tarkoitus: 1) tietää totuus. XEmotion: 1) valehdellaan

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.3937**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää apua HenkilöX:n isältä. Tarkoitus: 1) viihdyttää 2) olla huomion keskipisteenä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

suuri ja onnellinen

**Esimerkki 9.3938**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöY:n tavoitteet. Tarkoitus: 1) auttaa toista henkilöä.. XEmotion: 1) kuten he auttoivat.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3939**

Tapahtuma:PersonX julkaisee \_\_\_ lehdissä. Tarkoitus: 1) voitto 2) validointi. XEmotion: 1) saavutettu 2) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3940**

Tapahtuma:PersonX kiinnittää huomiota tähän seikkaan. Tarkoitus: 1) ottaa bussi. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.3941**

Tapahtuma:PersonX voittaa PersonX:n pelot. Tarkoitus: 1) nähdä jotain muuta. XEmotion: 1) utelias siitä, mitä muuta siellä on

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.3942**

Tapahtuma:HenkilöX seurustelee vuoden ajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhuissaan 2) sairas 3) peloissaan

**Tulos**

myös toiveikas

**Esimerkki 9.3943**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ pois. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) arvostamaton

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.3944**

Tapahtuma:HenkilöX kutsutaan HenkilöY:n pomon toimistoon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen saadessaan pyöränsä takaisin.

**Tulos**

kommunikatiivinen

**Esimerkki 9.3945**

Tapahtuma:PersonX liikuttaa taivasta ja maata. Tarkoitus: 1) henkilön rahan.. XEmotion: 1) kuin voittaja.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3946**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n tapoja. Tarkoitus: 1) voimaannuttaa henkilö 2) antaa henkilölle taloudellisia resursseja. XEmotion: 1) tuntee olonsa hyväksi 2) on iloinen voidessaan auttaa toista.

**Tulos**

voimaton

**Esimerkki 9.3947**

Tapahtuma:HenkilöX eroaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) suru 2) arvoton 3) viha

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3948**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle osakkeen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3949**

Event:PersonX toimii erittäin hyvin. Tarkoitus: 1) nähdä, minne henkilö menee. XEmotion: 1) surullinen siitä, että henkilö on poissa

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3950**

Tapahtuma:HenkilöX noutaa henkilöY:n lentokentältä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) loukussa väärässä valinnassa.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3951**

Tapahtuma:HenkilöX yhdistää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla viljelty. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.3952**

Tapahtuma:PersonX käyttää esimerkkinä PersonY. Tarkoitus:. XEmotion: 1) raivoissaan 2) stressaantunut.

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.3953**

Tapahtuma:HenkilöX lisää \_\_\_ prosenttia. Tarkoitus: 1) olla rakastava. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.3954**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöX:n perheen. Tarkoitus: 1) vaikuttaa kiinnostumattomalta. XEmotion: 1) paineistettu

**Tulos**

surullista nähdä heidän lähtevän

**Esimerkki 9.3955**

Tapahtuma:PersonX muuttuu \_\_\_ nopeasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin nuori henkilö.

**Tulos**

hämmentynyt ja vihainen

**Esimerkki 9.3956**

Tapahtuma:HenkilöX kaatuu HenkilöY:n polvilleen. Tarkoitus: 1) tehdä polttopuita. XEmotion: 1) katuu tekoaan

**Tulos**

ikään kuin henkilö pakotetaan tilanteeseen, johon hän ei halua jäädä.

**Esimerkki 9.3957**

Tapahtuma:HenkilöX suuteli lämpimästi HenkilöY:n kaulaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt 2) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3958**

Tapahtuma:PersonX pitää kotipalot liekeissä. Tarkoitus: 1) olla vieraanvarainen. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.3959**

Tapahtuma:PersonX pahentaa asiaa. Tarkoitus: 1) tietää kaiken lempielokuvastaan. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3960**

Tapahtuma:HenkilöX antoi HenkilöY:lle \_\_\_. Tarkoitus: 1) toivottaa henkilölle y hyvää matkaa. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

hyvä, että sinua autetaan

**Esimerkki 9.3961**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöY:n veljen. Tarkoitus: 1) nolata henkilöY. XEmotion: 1) ylimielinen 2) ilkikurinen

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.3962**

Tapahtuma:HenkilöX todella suututti HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) hankkia bensaa ajoneuvoonsa 2) ostaa välipalaa tai juomaa 3) suunnata itsensä uudelleen. XEmotion: 1) rentoutunut 2) saavuttanut 3) täyttynyt

**Tulos**

vihainen x:lle, koska hän on niin vastenmielinen.

**Esimerkki 9.3963**

Tapahtuma:HenkilöX haisee erittäin pahalle. Tarkoitus: 1) osoittaa, kuinka paljon vaimoa palvotaan. XEmotion: 1) ylpeä 2) kiitollinen 3) siunattu

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.3964**

Tapahtuma:HenkilöX tulee \_\_\_ sodasta. Tarkoitus: 1) persony olla johdossa 2) edistää persony. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

iloinen x on kotona

**Esimerkki 9.3965**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa metelin. Tarkoitus: 1) saada totuus henkilöltä y 2) antaa yllätys. XEmotion: 1) iloinen ja tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3966**

Tapahtuma:HenkilöX siivoaa HenkilöY:n autotallia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kärsimätön 2) voimaton 3) ahdistunut.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3967**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilölleY jotain. Tarkoitus: 1) saada kokemusta. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.3968**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa henkilöX:n seurustelukumppanin. Tarkoitus: 1) muuttaa hänen elämänsä. XEmotion: 1) onnellisempi

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3969**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa palloa HenkilöX:n isän kanssa. Tarkoitus: 1) ottaa juotavaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hauskanpito

**Esimerkki 9.3970**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa kukkia. Tarkoitus: 1) persony myöntää jotain. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.3971**

Tapahtuma:PersonX ratkaisee käsillä olevan \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) selkeys

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3972**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ lompakkooni. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä. XEmotion: 1) hyvä auttaa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3973**

Tapahtuma:HenkilöX ravistaa HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) pelästyä. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.3974**

Tapahtuma:HenkilöX asuu HenkilöX:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) saada mieltymyksiä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3975**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä tulemaan. Tarkoitus: 1) tehdä henkilö y:stä taas terve 2) tarkistaa, onko ongelmia. XEmotion: 1) vastuullinen 2) rauhoittunut

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.3976**

Tapahtuma:HenkilöX purskahtaa itkuun. Tarkoitus: 1) saavuttaa elämässä. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

empatia

**Esimerkki 9.3977**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa tytölle. Tarkoitus: 1) jakaa 2) olla uutisten tuoja. XEmotion: 1) vahva 2) informoitu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3978**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo HenkilöY:n jalan. Tarkoitus: 1) jotain uutta. XEmotion: 1) onnellinen 2) saavutettu

**Tulos**

tuskissaan

**Esimerkki 9.3979**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa sulkapalloa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) sairas 3) pahoinvointi

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3980**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöY:n yksin. Tarkoitus: 1) viihdyttää... XEmotion: 1) laiska.

**Tulos**

varmoja itsestään, koska he tarvitsivat sitä aikaa yksin.

**Esimerkki 9.3981**

Tapahtuma:HenkilöX värjää henkilöY:n hiukset vaaleanpunaiseksi. Tarkoitus: 1) Tämä ei ole ihmisten sääntö. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3982**

Tapahtuma:HenkilöX ansaitsee henkilöY:lle lempinimen. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

surullinen, jos lempinimi on sarkastinen

**Esimerkki 9.3983**

Tapahtuma:HenkilöX vetää henkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) istua alas.. XEmotion: 1) kylläinen.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.3984**

Tapahtuma:Alkaa sataa kovaa. Tarkoitus: 1) saada jotain syötävää 2) tuoda jotain juhliin. XEmotion: 1) saavutettu 2) onnellinen 3) ylpeä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.3985**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ liian pitkälle. Tarkoitus: 1) siivota. XEmotion: 1) siivota

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.3986**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa myös HenkilöY:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) tavata hänet ensimmäistä kertaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

todella onnellinen, koska henkilö x rakastaa myös sukulaisiaan.

**Esimerkki 9.3987**

Tapahtuma:HenkilöX saa välipaloja. Tarkoitus: 1) säilyttää muistoja. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.3988**

Tapahtuma:PersonX voi sen. Tarkoitus: 1) myötävaikuttaa. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3989**

Tapahtuma:PersonX tuottaa PersonY summan. Tarkoitus: 1) joten excifed. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3990**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle lahjan. Tarkoitus: 1) kokeilla henkilön ruokaa. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

elated

**Esimerkki 9.3991**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee HenkilöY:n mielipiteen seuraavasti. Tarkoitus: 1) olla murhaaja. XEmotion: 1) kauhea

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.3992**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee ystäväni luona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.3993**

Tapahtuma:HenkilöX pitää elokuvasta. Tarkoitus: 1) mennä elokuviin ystävänsä kanssa... XEmotion: 1) kaipaa ystäväänsä

**Tulos**

hän voi puhua muiden kanssa elokuvasta

**Esimerkki 9.3994**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa yhden henkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut ja kiitollinen Jumalalle.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.3995**

Tapahtuma:PersonX selittää tilanteen. Tarkoitus: 1) täytyy työskennellä. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.3996**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilönY jäädä. Tarkoitus: 1) aloittaa tappelu. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.3997**

Tapahtuma:PersonX palvelee \_\_\_ paremmin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pelokas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.3998**

Tapahtuma:PersonX tuoksuu ihanalta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.3999**

Tapahtuma:PersonX yllättää \_\_\_ lipuilla. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hyvin yllättynyt

**Esimerkki 9.4000**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n äidille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut 2) peloissaan 3) yksinäinen

**Tulos**

kiitollinen siitä, että häntä pyydetään.

**Esimerkki 9.4001**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) sanoa jotain. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4002**

Tapahtuma:HenkilöX opiskelee yliopistossa. Tarkoitus: 1) rakastella. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4003**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että HenkilöY tekisi. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi. XEmotion: 1) toteutuu

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4004**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa HenkilöY:n pyörällä \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

Onneksi he vihdoin saavat pyöränsä takaisin.

**Esimerkki 9.4005**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää umille \_\_\_. Tarkoitus: 1) nauttia eläkepäivistä. XEmotion: 1) saavuttanut 2) onnistunut 3) rentoutunut.

**Tulos**

ihaillut

**Esimerkki 9.4006**

Tapahtuma:HenkilöX saa ystäviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuskallinen ja surullinen

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.4007**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n ystävät ulos. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut 2) iloinen 3) hermostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4008**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n kuntosalilla. Tarkoitus: 1) aiheuttaa ongelmia. XEmotion: XEX: 1) vahingonteko

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.4009**

Tapahtuma:HenkilöX lentää ulos. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vapaa ja onnellinen

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.4010**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä lähtemään. Tarkoitus: 1) itsepuolustukseksi 2) mennä ampumaan. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

paineistettu

**Esimerkki 9.4011**

Tapahtuma:HenkilöX menee naapuriin. Tarkoitus: 1) paljastaa asia. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4012**

Tapahtuma:HenkilöX saattaa HenkilöY:n takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

iloinen siitä, että minua on autettu.

**Esimerkki 9.4013**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) saavuttaa se, mitä hän tarvitsee. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4014**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n hyökkäämään. Tarkoitus: 1) nähdä ystäviä 2) päästä pois kaupungista. XEmotion: 1) virkistynyt 2) iloinen 3) toiveikas.

**Tulos**

väärinkäytetty

**Esimerkki 9.4015**

Tapahtuma:HenkilöX herättää henkilöY:n kiinnostuksen. Tarkoitus: 1) saada seuraa. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

ilmeisesti yhtä kiihottuneita ja valmiita.

**Esimerkki 9.4016**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo paraatia. Tarkoitus: 1) olla omistushaluinen. XEmotion: 1) turvallinen 2) voimakas

**Tulos**

kuten siellä viihdettä arvostetaan

**Esimerkki 9.4017**

Tapahtuma:HenkilöX tarkoittaa HenkilöY:lle haittaa. Tarkoitus: 1) jakaa 2) tehdä henkilöY onnelliseksi. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) onnellinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4018**

Tapahtuma:PersonX löytää PersonY:n mistä tahansa. Tarkoitus: 1) olla kohtelias. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

kuin heitä tarkkailtaisiin

**Esimerkki 9.4019**

Tapahtuma:HenkilöX on sinulle anteeksipyynnön velkaa HenkilöY. Tarkoitus: 1) saada jotain tuolla alueella. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4020**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ liian pitkäksi aikaa. Tarkoitus: 1) olla tarkka 2) tietää lopputulos. XEmotion: 1) tietäminen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4021**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ autolle. Tarkoitus: 1) päästä kuntoon 2) päästä pois jostain/jostakin. XEmotion: 1) päättäväinen 2) terve 3) peloissaan.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4022**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) todella onnistua työssään. XEmotion: 1) tyytyväinen, koska hän teki kaikkensa

**Tulos**

helpottunut.

**Esimerkki 9.4023**

Tapahtuma:HenkilöX kantaa \_\_\_ HenkilöY:n autoon. Tarkoitus: 1) luoda onnea ja iloa. XEmotion: 1) suuri ja huolellinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4024**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n \_\_\_ vedellä. Tarkoitus: 1) kostaa talon omistajille 2) vaatia vakuutusta. XEmotion: 1) onnellinen ja tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4025**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: XEmotion: 1) rennosti

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.4026**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n haltuunsa. Tarkoitus: 1) maine 2) tunnustaminen. XEmotion: 1) tietoinen 2) iloinen

**Tulos**

kunnioitettu

**Esimerkki 9.4027**

Tapahtuma:PersonX on hoidettu. Tarkoitus: 1) tehdä jotain tuon henkilön tavalla. XEmotion: 1) täydellinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.4028**

Tapahtuma:PersonX tulee auttamaan. Tarkoitus: 1) informoida jotakuta 2) rangaista jotakuta. XEmotion: 1) älykäs 2) informatiivinen 3) ankara.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4029**

Tapahtuma:HenkilöX menee eläintarhaan HenkilöY:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) helpottaa oloaan. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

yrityksen ilo

**Esimerkki 9.4030**

Tapahtuma:HenkilöX kostaa HenkilöX:n veljen \_\_\_ kuoleman. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa.. XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.4031**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa \_\_\_ erittäin paljon. Tarkoitus: 1) kilpailla 2) olla kunnossa. XLiike: 1) väsynyt 2) kipeä

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.4032**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää pussailla HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) välittää uutinen. XEmotion: 1) iloinen uutisen välittämisestä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4033**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle käden. Tarkoitus: 1) levätä... XEmotion: 1) rentoutunut.

**Tulos**

kiitollinen x:lle avusta

**Esimerkki 9.4034**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonX:n pelata. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nolostunut virheestään 2) pelkää, että hänellä saattaa olla aivokasvain 3) aikoo olla varovaisempi tulevissa luokituksissaan.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4035**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ HenkilöX:n lasten kanssa. Tarkoitus: 1) olla sivistynyt. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

hellä

**Esimerkki 9.4036**

Tapahtuma:HenkilöX seurustelee tytön kanssa. Tarkoitus: 1) päättäjä 2) välittäjä. XEmotion: 1) helpottunut 2) vaikea päätös

**Tulos**

rakastuneena

**Esimerkki 9.4037**

Tapahtuma:HenkilöX sitoo HenkilöY:n kengännauhat. Tarkoitus: 1) tietää jotain. XEmotion: 1) enemmän tietoa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4038**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:n palveluista. Tarkoitus: 1) hoitaa hampaitaan. 2) saada hampaansa puhdistettua. 3) korjata reikä... XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

tyytyväisiä ja tyytyväisiä henkilö x:n kautta saamaansa maksuun.

**Esimerkki 9.4039**

Tapahtuma:PersonX kokoaa PersonX:n \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) tuntea henkilön kyvyt. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.4040**

Tapahtuma:PersonX puhuu paljon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan syntymäpäivästä 2) liian nuori juttuihin 3) leikkisä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4041**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa pojan. Tarkoitus: 1) puhua hänelle. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.4042**

Tapahtuma:PersonX pelaa PersonX:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) masentunut 3) sininen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4043**

Tapahtuma:HenkilöX säästää HenkilöY:n rahat. Tarkoitus: 1) kunnioittaa itseään enemmän 2) antaa itselleen enemmän arvoa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hyvä itsestään 3) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4044**

Tapahtuma:HenkilöX saa vipinää. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) kuin he tekisivät jotain

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4045**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:n äitiä. Tarkoitus: 1) olla kohtelias kuuntelija ystävälle. 2) kuunnella, mitä henkilöX:llä on sanottavaa... XEmotion: 1) kiinnostunut siitä, mitä kuultiin. 2) innostunut vastaamaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4046**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä lähtemään. Tarkoitus: 1) auttaa heitä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.4047**

Tapahtuma:HenkilöX lyö piispaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4048**

Tapahtuma:HenkilöX sallii HenkilöY:n pääsyn. Tarkoitus: 1) saada lemmikki. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4049**

Tapahtuma:PersonX myy jäätä eskimoille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin heille olisi sattunut vahinko

**Tulos**

huijattu

**Esimerkki 9.4050**

Tapahtuma:HenkilöX suuttuu HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) tyhjentää heidän ajotiensä. XEmotion: 1) saavutettu 2) siivota

**Tulos**

katuvainen

**Esimerkki 9.4051**

Tapahtuma:PersonX tavoittelee PersonX:n unelmaa. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) esittää kysymyksiä. XEmotion: 1) utelias 2) huolestunut

**Tulos**

iloinen, että personx on menestynyt

**Esimerkki 9.4052**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY merkin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4053**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu taidekurssille. Tarkoitus: 1) kehua persoonaa 2) olla terveellinen 3) syödä luomuruokaa. XEmotion: 1) terve 2) tyytyväinen 3) ylpeä

**Tulos**

iloinen ja huomaavainen

**Esimerkki 9.4054**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa vitsin. Tarkoitus: 1) toivottaa heille kaikkea hyvää. XEmotion: 1) uskollinen

**Tulos**

kuin koomikko.

**Esimerkki 9.4055**

Tapahtuma:On aika kilpailla. Tarkoitus: 1) pitää yllä rutiinia... XEmotion: 1) innostunut 2) onnellinen 3) tyytyväinen.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4056**

Tapahtuma:HenkilöX hylkää kaikki \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) auttaa opiskelussa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

ärtynyt ja harmissaan.

**Esimerkki 9.4057**

Tapahtuma:On perjantai-ilta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) masentunut, että henkilö on poissa

**Tulos**

aflutter

**Esimerkki 9.4058**

Tapahtuma:Se kestää kauan. Tarkoitus: 1) nauttia itse... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.4059**

Tapahtuma:Tämä on ensimmäinen kertani. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi 2) ilmaista viha. XEmotion: 1) helpottunut 2) kuullut

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.4060**

Tapahtuma:HenkilöX pitää kädessään HenkilöX:n vauvaa. Tarkoitus: 1) viettää aikaa heidän kanssaan. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4061**

Tapahtuma:Se vetää kovaa. Tarkoitus: 1) olla pelätty. XEmotion: 1) perusteltu

**Tulos**

määritetty

**Esimerkki 9.4062**

Tapahtuma:PersonX hengailee ystäviensä kanssa. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä aikaansaavaksi ja ahkeraksi... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.4063**

Tapahtuma:HenkilöX pukeutuu vartaloon, jotta hän voi kuroa umpeen henkilöY:n ja henkilöY:n välisen kuilun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) henkinen

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.4064**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle löydön. Tarkoitus:. XEmotion: 1) varakas.

**Tulos**

onnellinen ja autettava

**Esimerkki 9.4065**

Tapahtuma:HenkilöX heiluttaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) olla vanhempi. XEmotion: 1) innoissaan 2) hermostunut

**Tulos**

varoitettu

**Esimerkki 9.4066**

Tapahtuma: PersonX valmistautuu koko viikon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.4067**

Tapahtuma:HenkilöX tulee toimeen muiden kanssa. Tarkoitus: 1) esitellä tietojaan. XEmotion: 1) kuin showmies

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4068**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n kengissä. Tarkoitus: 1) herättää muiden ihmisten huomio 2) tuoda esiin jotain 3) olla ilkeä. XEmotion: 1) karkea 2) nolostunut 3) tärkeä

**Tulos**

lähempänä personxia

**Esimerkki 9.4069**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:lle dollareita. Tarkoitus: 1) ottaa yhteyttä johonkuhun 2) ottaa yhteyttä johonkuhun. XEmotion: 1) peloissaan 2) helpottunut

**Tulos**

kuin heidän standardejaan ei noudatettu

**Esimerkki 9.4070**

Tapahtuma:HenkilöX suree HenkilöY:n menetystä. Tarkoitus: 1) puhua henkilön kanssa. XEmotion: 1) puhelias

**Tulos**

sureva

**Esimerkki 9.4071**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöY:n avaimista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) riittämätön

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4072**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle edun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4073**

Tapahtuma:HenkilöX kärsii \_\_\_ mielellään. Tarkoitus: 1) palata kotiin. XEmotion: 1) kuin rentoutunut

**Tulos**

heikko

**Esimerkki 9.4074**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:ltä anteeksiantoa. Tarkoitus: 1) syödä jotain herkullista. XEmotion: 1) onnellinen ja täynnä

**Tulos**

säälittävää personxia kohtaan

**Esimerkki 9.4075**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkäisee HenkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) onnistunut kodinrakentaja. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4076**

Tapahtuma: PersonX pitää PersonY:n asemaa. Tarkoitus: 1) saada sormenjäljet. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

surullista, jos henkilö ei halua sitä

**Esimerkki 9.4077**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu HenkilöY:n hautajaisiin. Tarkoitus: 1) tuottaa virheellisesti avustusongelmia. XEmotion: 1) tyytymätön 2) tyytymätön

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4078**

Tapahtuma:PersonX kutsuu PersonY:tä ystäväksi. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä fiksuksi ja hauskaksi. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.4079**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla lähellä henkilöY:n äitiä. XEmotion: 1) lämmin

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4080**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n lupauksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan.

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.4081**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hullu

**Tulos**

onnellinen, että he pystyivät auttamaan personx

**Esimerkki 9.4082**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n valmistuvan. Tarkoitus: 1) estää heidän etenemisensä.. XEmotion: 1) kostonhimoinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4083**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöX:n \_\_\_ hintaan. Tarkoitus: 1) kiusata. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

tyytyväinen tuotteeseen

**Esimerkki 9.4084**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY:lle ilmapiirin. Tarkoitus: 1) voittaa 2) saada arvostusta. XEmotion: 1) hermostuneisuus 2) innostuneisuus 3) odotus.

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.4085**

Tapahtuma:PersonX:llä on hauskaa juhlissa. Tarkoitus: 1) olla reilu. XEmotion: 1) kuin hyvä ihminen 2) moraalisesti oikein

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.4086**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY kyvyn. Tarkoitus: 1) olla osa tiimiä... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

valtuutettu

**Esimerkki 9.4087**

Tapahtuma:Ulkona sataa. Tarkoitus: 1) ostaa se. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan

**Tulos**

synkkä

**Esimerkki 9.4088**

Tapahtuma:HenkilöX palvoo maata, jolla HenkilöY kävelee. Tarkoitus: 1) oppia luistelemaan. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ylpeä ja tärkeä.

**Esimerkki 9.4089**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ kotiin. Tarkoitus: 1) olla vahvempi yhdessäolon vuoksi. XEmotion: 1) paremmassa tilanteessa

**Tulos**

kiitollinen kyydistä kotiin

**Esimerkki 9.4090**

Tapahtuma:HenkilöX astuu huoneeseen. Tarkoitus: 1) elää kaukana. XEmotion: 1) tyytymätön

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.4091**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy henkilöY:ltä jotain. Tarkoitus: 1) nauraa. XEmotion: 1) viihdytetty 2) humoristinen

**Tulos**

avulias.

**Esimerkki 9.4092**

Tapahtuma:PersonX pakenee. Tarkoitus: 1) lopettaa puhuminen henkilölle. XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4093**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n äänen. Tarkoitus: 1) turvata muiden tavarat. XEmotion: 1) muiden tavaroiden turvaaminen

**Tulos**

löysi

**Esimerkki 9.4094**

Tapahtuma:PersonX kantaa PersonY lapsia. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) väsynyt 2) onnellinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4095**

Tapahtuma:HenkilöX ravistelee \_\_\_:n perustuksia HenkilöY:n perustuksiin. Tarkoitus: 1) kohdella jotakuta. XEmotion: 1) mielellään palvella

**Tulos**

typerä

**Esimerkki 9.4096**

Tapahtuma:HenkilöX perii henkilöX:n isän \_\_\_. Tarkoitus: 1) siirtyä eteenpäin. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

kunnioitettu

**Esimerkki 9.4097**

Tapahtuma:HenkilöX pitää puolensa HenkilöX:n puolesta. Tarkoitus: 1) oppia tanssimaan. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.4098**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo vitsin. Tarkoitus: 1) katsoa kuka voittaa 2) katsoa urheilua. XEmotion: 1) kilpailuhenkinen 2) iloinen

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.4099**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo jotain. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

he voivat olla iloisia tai onnellisia saadessaan tietoa.

**Esimerkki 9.4100**

Tapahtuma:HenkilöX äänestää HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) nukkua hyvin. XEmotion: 1) virkistynyt 2) uninen

**Tulos**

iloinen avusta

**Esimerkki 9.4101**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ kyydin. Tarkoitus: 1) toteuttaa halu. XEmotion: 1) innostunut 2) tyytyväinen 3) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4102**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n vaimolle. Tarkoitus: 1) oppia uutta toimintaa 2) pysyä kunnossa. XEmotion: 1) urheilullinen 2) väsynyt

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4103**

Tapahtuma:HenkilöX valvottaa henkilöY:tä yöllä. Tarkoitus: 1) ylläpitää asemaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.4104**

Tapahtuma: HenkilöX pitää kiinni HenkilöY:n lanteista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärtynyt

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.4105**

Tapahtuma:PersonX menee puoliksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) huolestunut 3) peloissaan.

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.4106**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ auki. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4107**

Tapahtuma:PersonX rokkaa venettä. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä.... XEmotion: 1) mielelläni teen sen 2) mutta sen jälkeen voi tuntua, miksi teen sen tälle henkilölle... ensi kerralla henkilön pitäisi hallita aikaansa...

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4108**

Tapahtuma:Ulkona on pimeää. Tarkoitus: 1) olla lähellä ihmistä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.4109**

Tapahtuma:HenkilöX on mustasukkainen. Tarkoitus: 1) noudattaa määräaikaa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

avuton

**Esimerkki 9.4110**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa lahjakortin. Tarkoitus: 1) ottaa riski jostakin 2) positiivinen lopputulos. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hän kokeili jotain uutta

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4111**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle ulkonäön. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) helpottunut 3) väsynyt

**Tulos**

katso.

**Esimerkki 9.4112**

Tapahtuma:PersonX muuttaa elämäni. Tarkoitus: 1) hänen tietävän totuuden. XEmotion: 1) helpotus siitä, että hän tietää 2) hermostuneisuus reaktiosta

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4113**

Tapahtuma:PersonX parantaa PersonX:n kykyä. Tarkoitus: 1) (olla). XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4114**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on syntymäpäiväjuhlat. Tarkoitus: 1) kommunikoida. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4115**

Tapahtuma:HenkilöX palaa \_\_\_ pahan vuoksi. Tarkoitus: 1) selittää jotain. 2) auttaa heitä ymmärtämään, mitä tehdä.. XEmotion: 1) avulias.

**Tulos**

peloissaan hänestä.

**Esimerkki 9.4116**

Tapahtuma:PersonX saa PersonX:n pojan. Tarkoitus: 1) tehdä henkilöX onnelliseksi 2) osoittaa kiintymystä. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4117**

Tapahtuma:Se yksinkertaisesti ostaa. Tarkoitus: 1) sosiaalisesti 2) rakastettu 3) mukana. XEmotion: 1) rakastettu 2) välittäminen 3) yhteenkuuluvuus

**Tulos**

rohkea

**Esimerkki 9.4118**

Tapahtuma:HenkilöX ojentaa henkilöY:n kättä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt 2) lannistunut.

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.4119**

Tapahtuma:HenkilöX päättää auttaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) kuunnella. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4120**

Tapahtuma: PersonX osallistuu konferenssiin. Tarkoitus: 1) hänen ystävänsä lähteä mukaan. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

myös enemmän tietoa

**Esimerkki 9.4121**

Tapahtuma:HenkilöX nai HenkilöY:n tyttären. Tarkoitus: 1) ottaa vastuu. XEmotion: 1) ylivoimainen 2) vastuullinen

**Tulos**

iloa ja nautintoa

**Esimerkki 9.4122**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:ltä anteeksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yksinäinen 2) surullinen 3) haluava

**Tulos**

velvollinen

**Esimerkki 9.4123**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa. Tarkoitus: 1) olla terve 2) kerskua kuntosalilla 3) seurustella. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) terve 3) itsevarma

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4124**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää HenkilöY:n ystävät \_\_\_. Tarkoitus: 1) nauttia kalastuksesta. XEmotion: 1) rento 2) iloinen 3) seikkailunhaluinen

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.4125**

Tapahtuma:PersonX kylvettää sen. Tarkoitus: 1) seurata jotain.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

puhdas

**Esimerkki 9.4126**

Tapahtuma:PersonX kertoi myös PersonY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) älykäs

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.4127**

Tapahtuma:HenkilöX tietää, mitä tapahtui. Tarkoitus: 1) päästä eroon vanhoista... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

Onneksi joku näki, että toinen ajoneuvo ajoi stop-merkin yli.

**Esimerkki 9.4128**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ sisätiloissa. Tarkoitus: 1) vastuullinen 2) moraalinen 3) hyvä. XLiike: 1) hyvä 2) iloinen 3) sitoutunut

**Tulos**

mielellään viettää aikaa hänen kanssaan

**Esimerkki 9.4129**

Tapahtuma:HenkilöX valmistautuu henkilöY:n vastaanottoon. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä arvostetuksi. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4130**

Tapahtuma:HenkilöX liu'uttaa HenkilöY:n kieltä. Tarkoitus: 1) ei haista pahalle. XEmotion: 1) houkutteleva 2) puhdas

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.4131**

Tapahtuma:HenkilöX vahingoittaa toista \_\_\_. Tarkoitus:. XLiike: 1) satuttaa 2) järkyttää

**Tulos**

ahdisteltu

**Esimerkki 9.4132**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:n putoamisen. Tarkoitus: 1) haluta. XEmotion: 1) erinomainen

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.4133**

Tapahtuma:PersonX päivämäärät viiden vuoden ajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

rakastava

**Esimerkki 9.4134**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n liput. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) arvostava 3) pidetty.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4135**

Tapahtuma:HenkilöX patistaa HenkilöY:tä eteenpäin. Tarkoitus: 1) olla avulias 2) olla mukava 3) osoittaa välittämistä henkilöstä. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4136**

Tapahtuma:HenkilöX lyö vetoa. Tarkoitus: 1) uusi takki. XEmotion: 1) lämmin

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.4137**

Tapahtuma:PersonX kietoo \_\_\_ vyötäröni ympärille. Tarkoitus: 1) olla aikuinen. XLiike: 1) onnellinen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.4138**

Tapahtuma:PersonX laittaa kaasua. Tarkoitus: 1) olla itsekäs. XEmotion: 1) itsekeskeinen

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.4139**

Tapahtuma:PersonX palauttaa \_\_\_ PersonY:n tilaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kateellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4140**

Tapahtuma:HenkilöX vie sen kauppaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hereillä

**Tulos**

iloinen, että he ostivat henkilöltä x

**Esimerkki 9.4141**

Tapahtuma:PersonX hyppää PersonX:n autoon. Tarkoitus: 1) luoda lisää mahdollisuuksia. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4142**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöY:n lipuilla. Tarkoitus: 1) leikkiä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

rakastettu.

**Esimerkki 9.4143**

Tapahtuma:PersonX kutsuu ihmisiä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt 2) tyytyväinen

**Tulos**

kuin heidät haluttaisiin sinne

**Esimerkki 9.4144**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n kirjeen. Tarkoitus: 1) mennä lepäämään. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

huolissaan postista

**Esimerkki 9.4145**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ HenkilöX:n poikaystävän kanssa. Tarkoitus: 1) rohkaista heitä lähestymään. XEmotion: 1) ikään kuin työntää heitä oikeaan suuntaan.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4146**

Tapahtuma:HenkilöX toivottaa HenkilöY tervetulleeksi takaisin. Tarkoitus: 1) välttää ihmisiä 2) pysyä sisällä 3) piilottaa jotain. XEmotion: 1) häpeä 2) hämmentynyt.

**Tulos**

piti

**Esimerkki 9.4147**

Tapahtuma:HenkilöX näkee silmästä silmään. Tarkoitus: 1) puhua ystävänsä kanssa puhelimessa... XEmotion: 1) kuin hän ei olisi yksin.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4148**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY-lähtöpaikan. Tarkoitus: 1) ostaa jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4149**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöX:n moottoripyörän. Tarkoitus: 1) mennä sinne, minne Persony on menossa. XEmotion: 1) tarkkaavainen

**Tulos**

tyytyväinen uuteen moottoripyörään

**Esimerkki 9.4150**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:lle lahjan. Tarkoitus: 1) saada tutkinto. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

onnellinen ja kiitollinen.

**Esimerkki 9.4151**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa potilaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) toimia paremmin tällä kertaa. XEmotion: 1) kuin hänellä olisi toinen mahdollisuus

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.4152**

Tapahtuma:HenkilöX puristaa HenkilöY:n nyrkkiä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

huolissaan.

**Esimerkki 9.4153**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:stä vahvemman. Tarkoitus: 1) maksaa veronsa ajallaan. XEmotion: 1) helpotus he ovat tehneet

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4154**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n illalliselle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4155**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa HenkilöY:n paikan päällä. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4156**

Tapahtuma:HenkilöX vapauttaa HenkilöY:n velvollisuudesta. Tarkoitus: 1) raha. XLiike: 1) ovela 2) iloinen

**Tulos**

avustettu

**Esimerkki 9.4157**

Tapahtuma:HenkilöX avaa oven HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa 2) haluaa mennä kotiin. XEmotion: 1) ylpeys siitä, että hän teki sen

**Tulos**

tervetulleeksi kotiin

**Esimerkki 9.4158**

Tapahtuma:HenkilöX käy HenkilöY:n hermoille. Tarkoitus: 1) oppia aina uusia asioita.. XEmotion: 1) ekstaattinen.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4159**

Tapahtuma:PersonX paljastaa itsensä. Tarkoitus: 1) lääketieteellinen neuvonta. XEmotion: 1) tarvitseva 2) epäterve...

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4160**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa miestä. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) luoda yhteenkuuluvuutta. XEmotion: 1) iloinen 2) pätevä 3) kypsä (hyvän vanhemman tavalla)

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4161**

Tapahtuma:Se alkaa. Tarkoitus: 1) pelastaa x:n oma henki. XEmotion: 1) vähän 2) kuin pelkuri

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4162**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa \_\_\_ elämässään. Tarkoitus: 1) saada sylikaveri öisin. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

yllättynyt ja saada jännitystä

**Esimerkki 9.4163**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa henkilöY:lle päänsärkyä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt siitä, että hänet huomataan

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4164**

Tapahtuma:PersonX myy keksejä. Tarkoitus: 1) päästä kouluun. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

heillä on keksejä

**Esimerkki 9.4165**

Tapahtuma:PersonX herjaa. Tarkoitus: 1) tyhjä sisältä. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

loukkaantuneet tunteet

**Esimerkki 9.4166**

Tapahtuma:On satanut koko päivän. Tarkoitus: 1) lukea toisen henkilön mielipide. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4167**

Tapahtuma:HenkilöX juoksee henkilöY:n poskia pitkin. Tarkoitus: 1) kiertää 2) mennä eri suuntaan. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4168**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä näkemään. Tarkoitus: 1) tavata vanha ystävä. XEmotion: 1) nostalginen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4169**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee PersonY-arkkitehti. Tarkoitus: 1) tulla ymmärretyksi. XEmotion: 1) ymmärretään

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4170**

Tapahtuma:PersonX tuntee PersonY:n nimen. Tarkoitus: 1) antaa henkilöX:lle tietoja.. XEmotion: 1) velvollinen.

**Tulos**

nan

**Esimerkki 9.4171**

Tapahtuma:HenkilöX saa kiinni HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) onnellinen 2) innoissaan. XEmotion: 1) täyttynyt

**Tulos**

puhelias.

**Esimerkki 9.4172**

Tapahtuma:HenkilöX menee baseball-otteluun. Tarkoitus: 1) päästä jonnekin 2) tunkeutua. XEmotion: 1) hermostunut 2) seikkailunhaluinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4173**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pizzan. Tarkoitus: 1) henkilö anothe th e example. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

nälkäinen

**Esimerkki 9.4174**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) pelata jotain uutta. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

riippuvainen

**Esimerkki 9.4175**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo takaisin HenkilöY:hen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) lannistunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4176**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n perheelle. Tarkoitus: 1) ajatuksia. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4177**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n aviomiehen. Tarkoitus: 1) olla intiimi. XEmotion: 1) intiimi

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4178**

Tapahtuma:HenkilöX päättää auttaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkautta. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ylpeä henkilöstä x

**Esimerkki 9.4179**

Tapahtuma:PersonX ojentaa PersonX:n käden. Tarkoitus: 1) saada jotain uutta ja hauskaa. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

iloinen, että he työskentelevät personxin kanssa

**Esimerkki 9.4180**

Tapahtuma:HenkilöX herättää henkilöY:n kiinnostuksen. Tarkoitus: 1) olla ymmärtäväinen. XEmotion: 1) kuin seuraaja

**Tulos**

kuin hyvä ystävä

**Esimerkki 9.4181**

Tapahtuma:PersonX tuo \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) syödä pizzaa. XEmotion: 1) täysipainoisempi

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.4182**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää työntekijää. Tarkoitus: 1) olla harhaanjohtava. XEmotion: 1) ilkikurinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4183**

Tapahtuma: HenkilöX tapaa HenkilöY:n \_\_\_ kasvotusten. Tarkoitus: 1) auttaa 2) huolehtia. XEmotion: 1) rento 2) reagoiva

**Tulos**

kuten ystävät

**Esimerkki 9.4184**

Tapahtuma:HenkilöX heittää ruokaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) auton pysäköinti

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4185**

Tapahtuma:PersonX järjestää yllätysjuhlat. Tarkoitus: 1) vierailla 2) saada ystävä. XEmotion: 1) iloinen 2) ystävällinen

**Tulos**

rakastettu.

**Esimerkki 9.4186**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n pöydälle. Tarkoitus: 1) päästä jonnekin samana päivänä. XEmotion: 1) jännittynyt

**Tulos**

raskas

**Esimerkki 9.4187**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa matkustaa HenkilöY:n luo. Aikomus: 1) yrittää ottaa vaimon. XEmotion: 1) ei tiedä

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.4188**

Tapahtuma:PersonX pakottaa PersonY:n sisäänkäynnille. Tarkoitus: 1) syödä, koska heillä on nälkä. XEmotion: 1) hyvä, koska se saa heidät kylläiseksi.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4189**

Tapahtuma:PersonX epäonnistui aina. Tarkoitus: 1) sitoutunut seuraavaan projektiin. XEmotion: 1) hänen aikataulunsa on kiireinen

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.4190**

Tapahtuma:PersonX ottaa balettia. Tarkoitus: 1) selittää sosiaalista toimintaa. XEmotion: 1) iloinen 2) nauttinut

**Tulos**

kuten opettaa personxille balettitunteja.

**Esimerkki 9.4191**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY lomaa. Tarkoitus: 1) katsoa jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4192**

Tapahtuma:HenkilöX kutsutaan valamiehistöön. Tarkoitus: 1) auttaa sairasta ystävää. XEmotion: 1) kuin hyvä kaveri

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4193**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_:n, jonka kanssa leikkiä. Tarkoitus: 1) päästä lähemmäksi henkilöä. XEmotion: 1) yhteydessä

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4194**

Tapahtuma:PersonX voittaa paljon rahaa. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y 2) saada työ tehtyä nopeammin 3) valvoa henkilöä y. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

mustasukkainen.

**Esimerkki 9.4195**

Tapahtuma:HenkilöX sytyttää HenkilöX:n hiukset tuleen. Tarkoitus: 1) tehdä jotain muiden ihmisten kanssa 2) olla aktiivinen 3) olla ystävällinen. XEmotion: 1) ystävällinen 2) iloinen 3) kiireinen

**Tulos**

kipu

**Esimerkki 9.4196**

Tapahtuma:HenkilöX kaappaa \_\_\_ väkisin. Tarkoitus: 1) saattaa jokin asia päätökseen. XLiike: 1) hyvä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4197**

Tapahtuma:HenkilöX leikkii \_\_\_ HenkilöX:n koiran kanssa. Tarkoitus: 1) keskustella 2) saada tietoa. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) ärtynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4198**

Tapahtuma:HenkilöX istuu ikkunan ääressä. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4199**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy henkilöY:ltä kysymyksiä. Tarkoitus: 1) olla kunnioittava 2) esitellä hiuksiaan. XEmotion: 1) iloinen siitä, että ihmiset reagoivat ystävällisesti hänen hiuksiinsa 2) tyytyväinen

**Tulos**

informatiivinen

**Esimerkki 9.4200**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:n vanhemmilta yhden. Tarkoitus: 1) tasoittaa tilanteet 2) vähentää ongelmia. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

iloista antamista

**Esimerkki 9.4201**

Tapahtuma:PersonX vähentää \_\_\_ potilaiden määrää. Tarkoitus: 1) mennä nukkumaan. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.4202**

Tapahtuma:PersonX kastelee PersonY:n nurmikon. Tarkoitus: 1) ottaa se pois. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4203**

Tapahtuma:Se olisi hauskaa. Tarkoitus: 1) tehdä se palveluna... XEmotion: 1) tyytyväinen palvelukseensa.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4204**

Tapahtuma:HenkilöX isännöi \_\_\_ henkilöäY:n kotona. Tarkoitus: 1) jotta he ehtivät ajoissa tunnille. XEmotion: 1) väsynyt vielä

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4205**

Tapahtuma:PersonX edellyttää \_\_\_ osaa. Tarkoitus: 1) kyvyt. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

innokas

**Esimerkki 9.4206**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöX:n vaimon. Tarkoitus: 1) seikkailu. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4207**

Tapahtuma:PersonX pysähtyi nopeasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4208**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkii \_\_\_ otsalta. Tarkoitus: 1) oikea 2) älykäs. XEmotion: 1) informoitu 2) tyytyväinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.4209**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:lle seuraa. Tarkoitus: 1) antaa henkilölle anteeksi.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

rento ja tyytyväinen henkilö xs yritys.

**Esimerkki 9.4210**

Tapahtuma:PersonX auttaa alkuun. Tarkoitus: 1) syödä hampurilainen ja ranskalaiset. XEmotion: 1) täynnä 2) täynnä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4211**

Tapahtuma:PersonX tekee silkkipussin sian korvasta. Tarkoitus: 1) virkistää 2) nauttia 3) rentoutua. XEmotion: 1) iloinen 2) pitää hauskaa

**Tulos**

yllätys.

**Esimerkki 9.4212**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa katsekontaktin. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

imarreltu, koska x flirttailee.

**Esimerkki 9.4213**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ ihmisille. Tarkoitus: 1) palkat. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.4214**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n ystävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4215**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöäY rentoutumaan. Tarkoitus: 1) saada pää selväksi. XEmotion: 1) terve 2) energinen

**Tulos**

rento.

**Esimerkki 9.4216**

Tapahtuma:PersonX hiljenee. Tarkoitus: 1) saada parempi näkymä. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

ihmettelevät

**Esimerkki 9.4217**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:stä järkevän. Tarkoitus: 1) olla pomottava. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

mukavuus

**Esimerkki 9.4218**

Tapahtuma:Se voittaisi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) takana

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4219**

Tapahtuma:HenkilöX esittää HenkilöX:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) palauttaa objektin. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4220**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa perheelle \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla huolellinen 2) auttaa suojelemaan. XEmotion: 1) aktiivinen 2) helpottunut 3) tuottava

**Tulos**

kuten sen on hyvä olla

**Esimerkki 9.4221**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa pizzan. Tarkoitus: 1) nauttia maisemista.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4222**

Tapahtuma: HenkilöX ylittää HenkilöY:n mielen. Tarkoitus: 1) joitakin asioita. XEmotion: 1) uudelleen lähti onnellinen

**Tulos**

ilo ajatella x

**Esimerkki 9.4223**

Tapahtuma:HenkilöX vie sen eläinlääkärille. Tarkoitus: 1) olla pidetty 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) pidetään 2) nautitaan

**Tulos**

pätevä

**Esimerkki 9.4224**

Tapahtuma:PersonX tapaa uusia ihmisiä. Tarkoitus: 1) olla avulias.. XEmotion: 1) onnellinen 2) uupunut.

**Tulos**

että on mukavaa olla inhimillisessä kanssakäymisessä.

**Esimerkki 9.4225**

Tapahtuma:HenkilöX miellyttää HenkilöäY paremmin. Tarkoitus: 1) ohjata muut määränpäähän. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4226**

Tapahtuma:PersonX ajattelee samoin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) menestynyt 2) pidetty

**Tulos**

yhteenkuuluvuus

**Esimerkki 9.4227**

Tapahtuma:HenkilöX väittää henkilöY:n asiaa. Tarkoitus: 1) pelata peliä.. XEmotion: 1) innostunut.

**Tulos**

turvallisempi

**Esimerkki 9.4228**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.4229**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ merelle. Tarkoitus: 1) syödä 2) saada sileä iho. XEmotion: 1) houkutteleva

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.4230**

Tapahtuma:HenkilöX juoksee radalla. Tarkoitus: 1) olla vaikutusvaltainen. XEmotion: 1) nöyrä

**Tulos**

kuin heillä olisi joku, jonka kanssa kilpailla

**Esimerkki 9.4231**

Tapahtuma:HenkilöX kerjää ja anelee. Tarkoitus: 1) olla perfektionisti. XEmotion: 1) pahoillani 2) katua

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.4232**

Tapahtuma:PersonX oppii heittämään kaaripalloa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

onnellinen, että he voittavat enemmän pelejä

**Esimerkki 9.4233**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:tä selkään. Tarkoitus: 1) tehdä ateria 2) kokata. XEmotion: 1) täynnä 2) sisältöä

**Tulos**

helpottunut siitä, että ne eivät enää satu

**Esimerkki 9.4234**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä tekemään. Tarkoitus: 1) osoittaa olevansa tietoinen. XEmotion: 1) huolestunut 2) tarkkaavainen siitä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4235**

Tapahtuma:PersonX on jonkun toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) salata tietoa joltakulta 2) välttää vastaamista johonkin. XEmotion: 1) välttelevä 2) hermostunut 3) salaileva

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.4236**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n koiran. Tarkoitus: 1) käyttää käsiään muualla. XEmotion: 1) turvata

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4237**

Tapahtuma:PersonX voittaa \_\_\_ PersonX:n joukkueelle. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4238**

Tapahtuma:PersonX menee ilman PersonY:tä. Tarkoitus: 1) käyttää kuivia vaatteita 2) käyttää lämpimiä vaatteita. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) toteutunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4239**

Tapahtuma:HenkilöX jahtaa sateenkaarta. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) tehdä jotain viihdyttävää. XEmotion: 1) surullinen 2) rento

**Tulos**

sympaattinen

**Esimerkki 9.4240**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) tavata uusia ystäviä. XEmotion: 1) mukana 2) onnellinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4241**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa HenkilöX:n kämppiksen. Tarkoitus: 1) välttää sitä. XEmotion: 1) pahoillani siitä

**Tulos**

tiedotetaan henkilön tunteista

**Esimerkki 9.4242**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöX:n hiuksiin. Tarkoitus: 1) tappioiden välttäminen 2) itsekunnioituksen säilyttäminen. XEmotion: 1) suojeleva 2) hyvä itsestään

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4243**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n lompakon. Tarkoitus: 1) näyttää taitojaan. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.4244**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY-arvion. Tarkoitus: 1) määritellä persony. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

onnellinen ja tyytyväinen

**Esimerkki 9.4245**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa \_\_\_ ystävänsä kanssa. Tarkoitus: 1) tietää ystävänsä mielipide kirjasta... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4246**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:lle talletuksen joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) tyytyväisyys

**Tulos**

antelias

**Esimerkki 9.4247**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n hiuksia. Tarkoitus: 1) opettaa Persony. XEmotion: 1) kuin opettaja

**Tulos**

häveliäs

**Esimerkki 9.4248**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_:n kärjistymään. Tarkoitus: 1) tehdä rahaa. XEmotion: 1) saavuttanut 2) ylpeä

**Tulos**

jännittynyt

**Esimerkki 9.4249**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ silmiin. Tarkoitus: 1) karkkia. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

puolustava

**Esimerkki 9.4250**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa HenkilöY:n limsan. Tarkoitus: 1) sulkea avoin haava. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4251**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu vihaisena. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.4252**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n kosketukseen. Tarkoitus: 1) olla täynnä 2) syödä. XEmotion: 1) täynnä 2) tyytyväinen

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.4253**

Tapahtuma:HenkilöX on ulkona ystäviensä kanssa \_\_\_ ennen kuin HenkilöY:n äiti löysi HenkilöY:n ilman vastausta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistus ja syyllisyys toiminnastaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4254**

Tapahtuma:HenkilöX kerää \_\_\_ auttaakseen. Tarkoitus: 1) olla laiska... XEmotion: 1) pettynyt itseensä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4255**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöX:n vanhempia. Tarkoitus: 1) lähteä tutkimaan merta. XEmotion: 1) taloudellisesti tyhjentynyt 2) tyytyväinen 3) ostajan katumus.

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4256**

Tapahtuma:On aika lähteä. Tarkoitus: 1) ymmärtää materiaalia. XEmotion: 1) paljon fiksumpi

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4257**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY-ympäristön. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuskassa

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.4258**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:tä lähtemään henkilöY:n mukaan. Tarkoitus: 1) haudata se. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

hyvä, että joku on heidän kanssaan

**Esimerkki 9.4259**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n \_\_\_ hintaan. Tarkoitus: 1) auttaa parantamaan sairauksia. XEmotion: 1) moraalisesti hämmentynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4260**

Tapahtuma:HenkilöX päästää HenkilöY:n pään putoamaan. Tarkoitus: 1) välittää jotain. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4261**

Tapahtuma:Se laittaa voita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pitkä.

**Tulos**

kuin liisteröimällä

**Esimerkki 9.4262**

Tapahtuma:HenkilöX rajoittaa HenkilöY:n kykyä. Tarkoitus: 1) olla hyvä ihminen. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

alisteinen

**Esimerkki 9.4263**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle kirjeen. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4264**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n auton. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä 2) saavuttanut 3) omahyväinen.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4265**

Tapahtuma:PersonX heittää PersonX:n \_\_\_ PersonY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

katseli

**Esimerkki 9.4266**

Event:PersonX muuttaa \_\_\_:n käytännöksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen jollekulle 2) tyytymätön tapahtumaan.

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.4267**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa seurustella HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) kumppani 2) sosiaalinen kanssakäyminen. XEmotion: 1) onnellinen 2) läheinen 3) lämmin

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4268**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY työpaikan. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä 2) herättää henkilö. XEmotion: 1) iloinen auttamisesta

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4269**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_ illalliselle. Tarkoitus: 1) lohduttaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4270**

Tapahtuma:HenkilöX on aivan HenkilöY:n vieressä. Tarkoitus: 1) rakastettavia miehiä. XEmotion: 1) hyviä miehiä

**Tulos**

kytketty x

**Esimerkki 9.4271**

Tapahtuma:PersonX tekee kovasti töitä. Tarkoitus: 1) huolehtia lapsestaan 2) antaa äidille mahdollisuus työskennellä 3) vakaus. XEmotion: 1) iloinen 2) ahdistunut 3) väsynyt

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.4272**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa auttaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) suudella koiranpentua poskelle. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.4273**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee PersonY-insinööri. Tarkoitus: 1) pelata peliä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnistunut

**Esimerkki 9.4274**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n opiskelemaan. Tarkoitus: 1) olla tarkka. XEmotion: 1) tarkka ja täsmällinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4275**

Tapahtuma:HenkilöX olisi myöhässä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin surullinen ja onneton

**Tulos**

Selvä.

**Esimerkki 9.4276**

Tapahtuma:HenkilöX on menettänyt HenkilöX:n työpaikan. Tarkoitus: 1) olla hilpeä. XEmotion: 1) lähtevä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4277**

Tapahtuma:Se helpottuu. Tarkoitus: 1) Henkilö y pitää puolensa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

yksinkertainen

**Esimerkki 9.4278**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo jotain HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla johtaja. XEmotion: 1) tärkeä 2) kuin hänellä olisi asema

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.4279**

Tapahtuma:HenkilöX tietää HenkilöX:n paikan. Tarkoitus: 1) sääntöjen noudattaminen 2) järjestys 3) ei aiheuta hämminkiä. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen 2) helpottunut 3) turhautunut siitä, ettei saa tehdä asioita.

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.4280**

Tapahtuma:PersonX pelaa yhdessä joka päivä. Tarkoitus: 1) tuntea olevansa lähempänä henkilöä. 2) johdattaa henkilö jonnekin.. XEmotion: 1) kuin johtaja 2) lähempänä henkilöä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4281**

Tapahtuma:HenkilöX myöhästyy töistä. Tarkoitus: 1) omistaa jotain toivottavaa... XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen siitä, että hän sai haluamansa.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4282**

Tapahtuma:HenkilöX juoksuttaa HenkilöY:n kädet läpi. Tarkoitus: 1) todistaa arvonsa. XEmotion: 1) ikään kuin hän todistaa itseään

**Tulos**

katseli

**Esimerkki 9.4283**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY-analogiaa. Tarkoitus: 1) lainata heitä juhliin... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.4284**

Tapahtuma:PersonX katsoo PersonY esimerkkiä. Tarkoitus: 1) kääntää päänsä, koska hän on vihainen hänelle. XEmotion: 1) hän tuntee iloa ja ahdistusta

**Tulos**

validoitu

**Esimerkki 9.4285**

Tapahtuma:HenkilöX peittää henkilöY:n suudelmilla. Tarkoitus: 1) aloittaa tappelu. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4286**

Tapahtuma:HenkilöX tekee raskaustestin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4287**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ elokuviin. Tarkoitus: 1) auttaa kouluttamaan personyn koiraa.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4288**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa \_\_\_ töissä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas 2) surullinen 3) loukkaantunut.

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.4289**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää puhua HenkilöY:n ympäri. Tarkoitus: 1) kokea maailma. XEmotion: 1) seikkailunhaluinen

**Tulos**

personxin ärsyttämä

**Esimerkki 9.4290**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n hammaslääkäriin. Tarkoitus: 1) saada lautasen ilman hiuksiaan. XEmotion: 1) ällöttynyt 2) vihainen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4291**

Tapahtuma:PersonX pelaa pikashakkia. Tarkoitus: 1) maku on ver terveyttä kehoni. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.4292**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n pitää koiran. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sotkuinen

**Tulos**

ekstaattinen

**Esimerkki 9.4293**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n toimistoon. Tarkoitus: 1) sisustaa hänen talonsa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) iloinen 3) riemuissaan.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4294**

Tapahtuma:HenkilöX käärii henkilöY:n hihat ylös. Tarkoitus: 1) estää jotain pahaa tapahtumasta 2) suojella ihmisiä. XEmotion: 1) vapautunut

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.4295**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n maailmaan. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) saada jännitystä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4296**

Tapahtuma:PersonX pelaa jalkapalloa lukiossa. Aikomus: 1) oppia. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4297**

Tapahtuma:HenkilöX tuulettaa julkisesti HenkilöX:n likapyykkiä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.4298**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:n huulia. Tarkoitus: 1) saada kumppani 2) huolehtia eläimestä. XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4299**

Tapahtuma:PersonX pitää kuitenkin \_\_\_. Tarkoitus: 1) oppia. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4300**

Tapahtuma:PersonX lähettää rehtorin toimistoon. Tarkoitus: 1) luoda musiikkia. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4301**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää \_\_\_:tä HenkilöY:n luvasta. Tarkoitus: 1) löytää paikka, joka on hyvä 2) löytää arvokas paikka 3) löytää hauska paikka. XEmotion: 1) innostunut 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitti

**Esimerkki 9.4302**

Tapahtuma:PersonX vähentää \_\_\_ tasoihin. Tarkoitus: 1) osallistua. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellisia saadessaan ongelmansa ratkaistua.

**Esimerkki 9.4303**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) ruokaa, koska hänellä on nälkä. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4304**

Tapahtuma:PersonX paljastaa \_\_\_ numerolle. Tarkoitus: 1) antaa lupaus persony:lle. XEmotion: 1) uskollinen 2) rehellinen 3) totuudenmukainen

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.4305**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa HenkilöY:n kuolevan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) empatia

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4306**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa olla mukana koulun näytelmässä. Tarkoitus: 1) kuulostaa fiksulta. XEmotion: 1) älykäs

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.4307**

Tapahtuma: HenkilöX:n on huolehdittava henkilöY:stä. Tarkoitus: 1) piilottaa hermostuneisuus. XEmotion: 1) hermostunut 2) ahdistunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4308**

Tapahtuma:PersonX tulee ensin. Tarkoitus: 1) pohtia asioita. XEmotion: 1) mietteliäs 2) mietteliäs

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.4309**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n vanhemmille. Tarkoitus: 1) olla hengellinen 2) palvoa heidän jumalaansa. XEmotion: 1) hyvä 2) toteutunut

**Tulos**

onnellisia saadessaan tällaisen henkilön poikiensa ystäväksi.

**Esimerkki 9.4310**

Tapahtuma:HenkilöX saa tarpeekseen. Tarkoitus: 1) y to fail... XEmotion: 1) kateellinen

**Tulos**

anteeksipyytävä

**Esimerkki 9.4311**

Tapahtuma:PersonX huolehtii lapsista. Tarkoitus: 1) nauttia heidän jälkiruokansa päivällisen jälkeen.. XEmotion: 1) tyytyväinen ateriaan ja jälkiruokaan.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4312**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n esiin. Tarkoitus: 1) saada kiinni työstä.. XEmotion: 1) tyhjentynyt.

**Tulos**

alttiina

**Esimerkki 9.4313**

Tapahtuma:PersonX palvelee aikaa. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4314**

Tapahtuma:HenkilöX menee kaipaamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) tuore 2) rento

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4315**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa jokaista \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä itselleen nimeä 2) saada tarkoitus 3) tehdä historiaa. XEmotion: 1) onnistunut 2) toiveikas tulevaisuuden suhteen 3) innoissaan mutta peloissaan

**Tulos**

onnellinen ja huolehdittu

**Esimerkki 9.4316**

Tapahtuma:PersonX kääntyy huonompaan suuntaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) etsii syytä 2) hämmentynyt.

**Tulos**

tukeva henkilölle x

**Esimerkki 9.4317**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ Disneylandiin. Tarkoitus: 1) viedä näyttämään tiettyjä taitojaan. XEmotion: 1) iloinen 2) nautti

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4318**

Tapahtuma:HenkilöX on saanut HenkilöY:n kiinni lyhyistä hiuksista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) heikko ja väsynyt.

**Tulos**

loukussa

**Esimerkki 9.4319**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n veljelle. Tarkoitus: 1) osoittaa kiitollisuutta. XEmotion: 1) kiitollinen 2) vaatimaton 3) vakava

**Tulos**

miellyttävä

**Esimerkki 9.4320**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle vähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epätoivoinen 2) yksinäinen

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.4321**

Tapahtuma:HenkilöX lukitsee HenkilöY:n avaimet HenkilöX:n autoon. Tarkoitus: 1) tehdä päätös. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4322**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n työstä. Tarkoitus: 1) olla kumppani. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.4323**

Tapahtuma:HenkilöX jättää lompakkoni. Tarkoitus: 1) flirttailla. XEmotion: 1) flirttaileva

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4324**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöY:n pakenemisen. Tarkoitus: 1) päästä oikein matemaattisiin ratkaisuihin. XEmotion: 1) iloinen ja luottavainen

**Tulos**

folioitu

**Esimerkki 9.4325**

Tapahtuma:HenkilöX kuiskaa \_\_\_ HenkilöY:n korvaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeä

**Tulos**

kuin heihin voisi luottaa

**Esimerkki 9.4326**

Tapahtuma:PersonX yrittää pysyä rauhallisena. Tarkoitus: 1) olla vastuussa itsestään. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

mielellään kuunnella hänen esityksensä.

**Esimerkki 9.4327**

Tapahtuma:HenkilöX taistelee toista \_\_\_ vastaan. Tarkoitus: 1) olla antelias. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

väsynyt ja uupunut taistelun jälkeen

**Esimerkki 9.4328**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo \_\_\_ HenkilöY:n kaulan ympärille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) loukussa

**Tulos**

yhdessä

**Esimerkki 9.4329**

Tapahtuma:HenkilöX voitelee HenkilöY:n kämmenen. Tarkoitus: 1) löytää tyttöystävä. XEmotion: 1) hermostunut 2) innostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4330**

Tapahtuma:PersonX ajaa varovasti. Tarkoitus: 1) keskittää heidän kiinnostuksensa. XEmotion: 1) kuin se olisi enemmän heidän huomionsa arvoinen.

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.4331**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa jahdata HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla ovela 2) henkilö y:n selän takana 3) kostaa henkilö y:lle. XEmotion: 1) syyllinen 2) ylpeä siitä, mitä hän on tehnyt

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4332**

Tapahtuma:PersonX huolehtii liiketoiminnasta. Tarkoitus: 1) saada hoito... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4333**

Tapahtuma:HenkilöX päättää olla ystävystymättä HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) kaikki yhdistyneet. XEmotion: 1) turvattu

**Tulos**

sivuutettu

**Esimerkki 9.4334**

Tapahtuma:PersonX voittaa banaghanin. Tarkoitus: 1) pitää jotain alhaalla. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

bamboozled

**Esimerkki 9.4335**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöY:n kehosta. Tarkoitus: 1) hoitaa häntä. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4336**

Tapahtuma:HenkilöX räjähtää käsiin. Tarkoitus: 1) olla parempi ihminen. XEmotion: 1) parempi 2) ystävällisempi

**Tulos**

uhriksi joutunut

**Esimerkki 9.4337**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n riittävän hyvin. Tarkoitus: 1) saada perspektiiviä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hämmentynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4338**

Tapahtuma:PersonX kysyi myös PersonY:ltä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt 2) utelias

**Tulos**

vapautettu

**Esimerkki 9.4339**

Tapahtuma:PersonX ilmaisee yhden \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.4340**

Tapahtuma:Lunta sataa paljon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) heikko 3) peloissaan.

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.4341**

Tapahtuma: HenkilöX toteuttaa HenkilöY:n suunnitelman. Tarkoitus: 1) kokeilla ulkonäköä. XEmotion: 1) seikkailunhaluinen

**Tulos**

katsoi ylöspäin

**Esimerkki 9.4342**

Tapahtuma:HenkilöX paljastaa HenkilöY:n henkilöllisyyden. Tarkoitus: 1) enemmän valtaa 2) tehdä suurempi vaikutus. XEmotion: 1) ylpeä 2) voimaantunut 3) hallitsee.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4343**

Tapahtuma:On jouluaatto. Tarkoitus: 1) osallistua konserttiin. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4344**

Tapahtuma:PersonX estää PersonY:n hyökkäyksen. Tarkoitus: 1) päästä taloon. XEmotion: 1) tervetullut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4345**

Tapahtuma:HenkilöX ystävystyy HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) selvittää ystävänsä kengänkoko. XEmotion: 1) kiusallinen ja hieman hämmentynyt.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4346**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle herkkua. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

innoissaan ja iloinen saadessaan lahjan.

**Esimerkki 9.4347**

Tapahtuma:HenkilöX tekee Heimlichin manööverin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4348**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n HenkilöX:n huoneeseen. Tarkoitus: 1) syödä heidät. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4349**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöäY itsestäänselvyytenä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyhmä

**Tulos**

alle

**Esimerkki 9.4350**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä palaamaan. Tarkoitus: 1) omistaa uusi auto 2) olla onnellinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4351**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo henkilöY:n käsiä yhteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) raivokas 2) ärtyisä 3) kiukkuinen

**Tulos**

lämpimämpi

**Esimerkki 9.4352**

Tapahtuma:HenkilöX napauttaa HenkilöY:tä olkapäähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

varoitettu

**Esimerkki 9.4353**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ luokkaan. Tarkoitus: 1) joku auttaa häntä 2) myös muiden taitoja käytetään. XEmotion: 1) tyytyväinen työhönsä

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4354**

Tapahtuma:PersonX on liikaa PersonY:lle. Tarkoitus: 1) kouluttautua hiuskoulua varten. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.4355**

Tapahtuma:Se kestää 20 minuuttia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4356**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ ulos syömään. Tarkoitus: 1) suojella sitten. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

odottava

**Esimerkki 9.4357**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n sairaalaan. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) hyvin levännyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4358**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöX:n lapsia. Tarkoitus: 1) harjoitella kohteeseen osumista. XEmotion: 1) taitavampi

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4359**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa henkilöY:n opettajaksi. Tarkoitus: 1) on janoinen. XEmotion: 1) jano

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4360**

Tapahtuma:HenkilöX ei ole koskaan ennen ollut junassa. Tarkoitus: 1) pitää kätensä lämpiminä. XLiike: 1) lämpimämpi

**Tulos**

onnellinen personxin puolesta.

**Esimerkki 9.4361**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n kielen ulos HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) nähdä, tunnistaako henkilöXX:n... XEmotion: 1) hämmentynyt.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4362**

Tapahtuma:HenkilöX tulee lähelle HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) panos tilanteeseen. XEmotion: 1) arvostava

**Tulos**

että x on liian lähellä.

**Esimerkki 9.4363**

Tapahtuma:HenkilöX miellyttää HenkilöX:n isää. Tarkoitus: 1) uida 2) harrastaa liikuntaa. XEmotion: 1) virkistynyt 2) pirteä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4364**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu kilpailuun. Tarkoitus: 1) lähteä ulos ystävien kanssa 2) tyhjentää se ja antaa vaatteita hyväntekeväisyyteen. XEmotion: 1) tuottava 2) innostunut

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.4365**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöY:n etenemisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) painostetaan

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.4366**

Tapahtuma:HenkilöX nykäisee HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) liikkua 2) saada kuljetus. XEmotion: 1) itsenäinen 2) paremmassa fyysisessä kunnossa

**Tulos**

hereillä

**Esimerkki 9.4367**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY vallan. Tarkoitus: 1) ilmaista syyllisyyttä. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

vahva

**Esimerkki 9.4368**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n pysähtymään. Tarkoitus: 1) opettaa 2) olla avuksi. XEmotion: 1) iloinen 2) saavuttanut 3) halukas.

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.4369**

Tapahtuma:PersonX lisää PersonX:n nopeutta. Tarkoitus: 1) saada enemmän rahaa. XEmotion: 1) iloinen siitä, että pääsee pälkähästä

**Tulos**

nopeampi

**Esimerkki 9.4370**

Tapahtuma:PersonX huolehtii PersonY:n lapsista. Tarkoitus: 1) näyttää, kuka on pomo. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.4371**

Tapahtuma:PersonX näyttää \_\_\_ PersonX:n ominaisuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) melko huonosti

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4372**

Tapahtuma:PersonX heittää PersonY poikkeuksen. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4373**

Tapahtuma:PersonX sanoo ok. Tarkoitus: 1) olla parempi ihminen 2) ymmärtää enemmän 3) olla oikeudenmukaisempi. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tyytyväinen

**Tulos**

iloinen, että personx osallistuu

**Esimerkki 9.4374**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ HenkilöX:n perheiden kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4375**

Tapahtuma:HenkilöX tulee hakemaan HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) riemuissaan

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.4376**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ ihmisille. Tarkoitus: 1) päästä nopeammin kotiin 2) päästä pois sieltä, missä he olivat. XEmotion: 1) tyytyväisiä ollessaan kotona 2) väsyneitä ajomatkasta

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4377**

Tapahtuma:PersonX häipyy. Tarkoitus: 1) pelastaa itsensä.. XEmotion: 1) peloissaan 2) paha 3) väsynyt

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.4378**

Tapahtuma:PersonX on hyvin onnellinen yhdessä. Tarkoitus: 1) juhlia 2) tehdä joku onnelliseksi. XEmotion: 1) välittäminen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4379**

Event:PersonX käsittelee näitä \_\_\_ yksityiskohtaisesti. Tarkoitus: 1) varmistaa, että asiat on tehty... XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.4380**

Tapahtuma:HenkilöX valitsee \_\_\_ virkaan. Tarkoitus: 1) työllistyä. XLiike: 1) vastuussa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4381**

Tapahtuma:PersonX osoittaa PersonX:n kiitollisuutta. Tarkoitus: 1) säilyttää yhtenäisyys. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

tunnustettu

**Esimerkki 9.4382**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa kaiken, mitä HenkilöY tarvitsee. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiukkuinen 2) surullinen 3) uupunut.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4383**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n saldon. Tarkoitus: 1) soittaa viulua.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

helpottunut siitä, ettei hän pudonnut.

**Esimerkki 9.4384**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle ideoita. Tarkoitus: 1) katsella muita. XEmotion: 1) lohduttaa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4385**

Tapahtuma:HenkilöX nimeää HenkilöY:n liljan. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. 2) matkustaa.. XEmotion: 1) välinpitämätön.

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.4386**

Tapahtuma:HenkilöX nousee henkilöY:n autoon. Tarkoitus: 1) olla perusteellinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

autan mielelläni.

**Esimerkki 9.4387**

Tapahtuma:HenkilöX varastaa \_\_\_ kaupasta. Tarkoitus: 1) olla tuntematta häpeää katsoessaan juuri tappamansa miehen silmiin. XEmotion: 1) syyllinen ja surullinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4388**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää väittää vastaan. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

riitaisa

**Esimerkki 9.4389**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n irlantilaisen ylös. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) häpeissään 3) alhaalla.

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.4390**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa viulua. Tarkoitus: 1) rakentaa vakaa elämä 2) perustaa perhe. XEmotion: 1) turvallinen 2) vakiintunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4391**

Tapahtuma:HenkilöX hengittää HenkilöY:n niskaan. Tarkoitus: 1) mennä keskustaan. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.4392**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on vauvakutsut. Tarkoitus: 1) saada työ tehtyä.. XEmotion: 1) helpottunut työ on tehty.

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.4393**

Tapahtuma:PersonX päätti myös. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt 2) kiinnostunut

**Tulos**

kuin joku olisi samaa mieltä heidän kanssaan

**Esimerkki 9.4394**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) tyydyttää makeanhimo. XEmotion: 1) onnellinen 2) sokerihumalassa.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4395**

Tapahtuma:HenkilöX tulee HenkilöY:n käsiin. Tarkoitus: 1) olla antelias 2) olla ystävällinen. XEmotion: 1) ystävällinen 2) avulias

**Tulos**

sympaattinen

**Esimerkki 9.4396**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n työkaluihin. Tarkoitus: 1) saavuttaa saavutus. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen, että he auttoivat jotakuta

**Esimerkki 9.4397**

Tapahtuma:PersonX hiipii takaisin. Tarkoitus: 1) hakea illallista. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

huijattu

**Esimerkki 9.4398**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle laatikon. Tarkoitus: 1) ajaa vuoristoradalla. XEmotion: 1) levottomuus

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.4399**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n kissan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4400**

Tapahtuma:HenkilöX kuuntelee HenkilöY:n tarinoita. Tarkoitus: 1) saavuttaa tavoite. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

kuin ne olisivat kuulleet

**Esimerkki 9.4401**

Event:PersonX ei auta paljon. Tarkoitus: 1) vahingoittaa toista henkilöä 2) pelastaa toinen henkilö 3) tehdä pilaa. XEmotion: 1) iloinen 2) surullinen 3) nautinto.

**Tulos**

onneton, että henkilöx ei auttaisi...

**Esimerkki 9.4402**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää HenkilöY:n \_\_\_ ympäri. Tarkoitus: 1) saada paremmat mahdollisuudet 2) pärjätä paremmin 3) olla onnellisempi. XEmotion: 1) kiitollinen 2) arvostava 3) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4403**

Tapahtuma:HenkilöX miehittää HenkilöY-alueen. Tarkoitus: 1) he tarvitsevat uusia. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4404**

Tapahtuma:PersonX humisee ja haukottelee. Tarkoitus: 1) suojella pettymykseltä. XEmotion: 1) luottavainen 2) vahva

**Tulos**

humoristinen

**Esimerkki 9.4405**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:n kyytiä. Tarkoitus: 1) oppia soittamaan instrumenttia 2) aloittaa uusi harrastus. XEmotion: 1) haastetaan 2) saavutetaan

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.4406**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa \_\_\_ HenkilöY:n pään päälle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat erityisiä.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4407**

Tapahtuma:HenkilöX loukkaantuu vakavasti. Tarkoitus: 1) innoissaan. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4408**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n aseeseen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4409**

Tapahtuma:HenkilöX siirsi hitaasti HenkilöY:n suuta ylöspäin. Tarkoitus: 1) osoittaa huolta. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4410**

Tapahtuma: PersonX ottaa PersonY:n PersonZ:n syliin. Tarkoitus: 1) saada henkilö tuntemaan olonsa kurjaksi 2) henkilöllä on huono elämä. XEmotion: 1) paha 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4411**

Tapahtuma:HenkilöX istuu henkilöY:tä vastapäätä. Tarkoitus: 1) auttaa muita. XEmotion: 1) onnellinen 2) kiitollinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.4412**

Tapahtuma:HenkilöX ansaitsee HenkilöY:n leivän. Tarkoitus: 1) ystävä on pätevämpi. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) kateellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4413**

Tapahtuma:HenkilöX luulee, että HenkilöY oli sairas. Tarkoitus: 1) ottaa vastuu. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

sairas

**Esimerkki 9.4414**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että HenkilöY tuli. Tarkoitus: 1) olla avuksi. 2) olla huomaavainen.. XEmotion: 1) suuri. 2) ylpeä. 3) saavutettu.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4415**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n naapurilta. Tarkoitus: 1) saada tietää henkilöstä.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.4416**

Tapahtuma:HenkilöX osoittaa henkilöY:n sormea. Tarkoitus: 1) tehdä jokin kiireellinen tehtävä 2) toistaa elokuvia 3) musiikkia. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) väsynyt 3) onnellinen

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.4417**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo sapattia. Tarkoitus: 1) olla yksin. XLiike: 1) yksinäinen 2) masentunut

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.4418**

Tapahtuma:HenkilöX ryntää HenkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) todistaa, että hänellä on kestävyyttä. XEmotion: 1) ylpeä itsestään.

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4419**

Tapahtuma:Sade lakkaa. Tarkoitus: 1) olla mukana. XEmotion: 1) mukana

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4420**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa liput. Tarkoitus: 1) olla vastuussa... XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4421**

Tapahtuma:PersonX laskee kolmeen. Tarkoitus: 1) nähdä yksityiskohdat 2) olla huomaamatta mitään. XEmotion: 1) perusteellinen 2) luottavainen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.4422**

Tapahtuma:HenkilöX on samaa mieltä HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) kehittää ratkaisu ongelmaan. XEmotion: 1) saavutettu 2) luottavainen

**Tulos**

totesi

**Esimerkki 9.4423**

Tapahtuma:HenkilöX kuppaa HenkilöY:n kasvoja. Tarkoitus: 1) lopettaa juhlat. XEmotion: 1) surullinen siitä

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4424**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n tyttärelle \_\_\_. Tarkoitus: 1) johdattaa henkilöX tapaamaan vanhempiaan. XEmotion: 1) innoissaan 2) mutta ei liian huolissaan

**Tulos**

hoidettu.

**Esimerkki 9.4425**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) yrittää uudelleen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

tuntematon

**Esimerkki 9.4426**

Tapahtuma:HenkilöX heilauttaa HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) kylläinen

**Tulos**

pätevä ja miellyttävä.

**Esimerkki 9.4427**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöY:n lapsilta. Tarkoitus: 1) lähteä ajelulle. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

Selvä.

**Esimerkki 9.4428**

Tapahtuma:HenkilöX ymmärtää HenkilöY:n kieltä. Tarkoitus: 1) olla alentuva. XEmotion: 1) vihamielinen

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.4429**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöY:n ystävän. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) lähteä takaisin

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4430**

Tapahtuma:Se vihdoin tehdä. Tarkoitus: 1) arvioida oppilaita oikeudenmukaisesti 2) mitata oppilaiden valmiuksia. XEmotion: 1) oikeudenmukainen 2) oikeudenmukainen 3) voimakas

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4431**

Tapahtuma:HenkilöX on vieraani. Tarkoitus: 1) tanssia tytön kanssa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.4432**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ sairaalaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4433**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle reseptin. Tarkoitus: 1) olla hallinnassa. XEmotion: 1) vahva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4434**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa seurustella. Tarkoitus: 1) ei enää koskaan näe ketään 2) joku on poissa. XEmotion: 1) vihainen 2) vihamielinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4435**

Tapahtuma:HenkilöX kävelee HenkilöY:n taloon. Tarkoitus: 1) saada seuraa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

iloinen nähdessään ystävän

**Esimerkki 9.4436**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vähän parempi

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4437**

Tapahtuma:HenkilöX synnyttää. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietämätön

**Tulos**

kuin he olisivat osa perhettä

**Esimerkki 9.4438**

Tapahtuma:HenkilöX saa treffit HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) olla hauska... XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.4439**

Tapahtuma:HenkilöX parantaa HenkilöY:n mahdollisuuksia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huono

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4440**

Tapahtuma:PersonX hyökkää. Tarkoitus: 1) tyydyttää nälkänsä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.4441**

Tapahtuma:PersonX ajaa pois. Tarkoitus: 1) muiden mielipiteet. XEmotion: 1) huolestunut

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4442**

Tapahtuma:PersonX opettaa \_\_\_:n käyttämään. Tarkoitus: 1) olla lohduttava. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.4443**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle paljon. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

onnellinen ja kiitollinen

**Esimerkki 9.4444**

Tapahtuma:HenkilöX sitoutuu henkilöY:n hoitoon. Tarkoitus: 1) olla terve. XEmotion: 1) paremmin 2) hieman loukkaantunut

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4445**

Tapahtuma:HenkilöX ryntää HenkilöY:n luokse. Tarkoitus: 1) pelotella jotakuta halloweenia varten. XEmotion: 1) viihdyttää, että hän voisi pelästyttää jonkun.

**Tulos**

parempi, että x on paikalla auttamassa.

**Esimerkki 9.4446**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n pitkään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) typerä 2) katuvainen 3) nolostunut

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.4447**

Tapahtuma:HenkilöX on nirso syöjä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) jos hän pärjää hyvin, hän tuntee olonsa paremmaksi 2) hyväksi ja tyytyväiseksi 3) jos ei 4) hän tuntee olonsa huonoksi.

**Tulos**

ärsyyntynyt.

**Esimerkki 9.4448**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n pöydälle. Tarkoitus: 1) olla toisen henkilön kanssa. XEmotion: 1) ikään kuin he olisivat rakastuneita 2) kykeneviä

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4449**

Tapahtuma:PersonX alkaa hidastua. Tarkoitus: 1) saada asiat tehtyä 2) ansaita palkkansa. XEmotion: 1) suoritettu 2) väsynyt

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.4450**

Tapahtuma:PersonX kiittää \_\_\_:tä tarjoamisesta. Tarkoitus: 1) auttaa persony. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4451**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa HenkilöY:n pelon. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) parantaa muiden ihmisten elämää 3) tehdä työtään. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tyytyväinen

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.4452**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa henkilöY:n mukaansa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

rohkaistu

**Esimerkki 9.4453**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee asianajaja. Tarkoitus: 1) asettaa henkilö y:n käsi... XEmotion: 1) ei mitään.

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.4454**

Tapahtuma: Se sopii täydellisesti. Tarkoitus: 1) puhua henkilölle. XEmotion: 1) kihloissa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4455**

Tapahtuma:HenkilöX ei ole koskaan tavannut HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) y saada oppitunti 2) y oppia jotain 3) y menestyä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnistunut 3) häkeltynyt.

**Tulos**

kuin he olisivat menettäneet yhteyden

**Esimerkki 9.4456**

Tapahtuma:PersonX huolehtii PersonX:n lapsista. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.4457**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) tulla tunnustetuksi lahjakkaaksi. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4458**

Tapahtuma:PersonX ei pidä mitään itsestäänselvyytenä. Tarkoitus: 1) informoida henkilöä 2) olla totuudenmukainen. XEmotion: 1) oikeutettu 2) oikeudenmukainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4459**

Tapahtuma:PersonX puhkaisee pölyt. Tarkoitus: 1) jakaa ravintolalasku (tai muu lasku) jonkun toisen kanssa... XEmotion: 1) iloinen siitä, ettei hänen tarvitse maksaa koko summaa. 2) tyytymätön siihen, että toinen henkilö ei maksa.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4460**

Tapahtuma:PersonX nostaa cain. Intent: 1) tärkeä tämä vero ja verokanta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4461**

Tapahtuma:HenkilöX jahtaa \_\_\_:tä ympäri taloa. Tarkoitus: 1) tulla nähdyksi hyvänä ihmisenä 2) kohdella jotakuta ystävällisesti. XEmotion: 1) hyvä, että hän teki jonkun onnelliseksi

**Tulos**

kuin heillä olisi hauskaa

**Esimerkki 9.4462**

Tapahtuma:PersonX menettää paljon rahaa. Tarkoitus: 1) olla paras mahdollinen. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4463**

Tapahtuma:PersonX maksaisi siitä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut kauniista tytöstä.

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.4464**

Tapahtuma:HenkilöX puristaa HenkilöY:n leukaa. Tarkoitus: 1) auttaa jotakuta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

loukkaantunut x:n toimista

**Esimerkki 9.4465**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:n kaapelilaskun. Tarkoitus: 1) pelata myös. XEmotion: 1) hyvä pelata myös

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.4466**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa tilaukseni vastaan. Tarkoitus: 1) korvata heidät 2) ottaa heidän paikkansa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4467**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöX:n ystävälle. Tarkoitus: 1) antaa y:lle kyydin, jotta y:n ei tarvitse mennä bussilla. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

ahdistunut

**Esimerkki 9.4468**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY:n kieltä. Tarkoitus: 1) kalsium 2) proteiini 3) olla terve. XEmotion: 1) ravittu

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.4469**

Tapahtuma:PersonX rikkoo yhden. Tarkoitus: 1) tehdä oikein.. XEmotion: 1) mielellään auttaa.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4470**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöY:n talosta. Tarkoitus: 1) päästä jonnekin. XEmotion: 1) helpotus

**Tulos**

väsynytkin monien tuntien keskustelun jälkeen.

**Esimerkki 9.4471**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n kertaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolestunut 2) pettynyt

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.4472**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n HenkilöX:n kotiin. Tarkoitus: 1) nauttia ruoasta. XEmotion: 1) kuin heillä olisi jotain hyvää syötävää

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4473**

Tapahtuma:HenkilöX kurottautuu henkilöY:n käteen. Tarkoitus: 1) voittaa vaalit. XEmotion: 1) voimaantunut 2) aktiivinen 3) sitoutunut

**Tulos**

ujo

**Esimerkki 9.4474**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:n kieltä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4475**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY toisen. Tarkoitus: 1) olla nopeampi verkossa... XEmotion: 1) nopeampi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4476**

Tapahtuma:PersonX tietää, mistä aloittaa. Tarkoitus: 1) ostaa tavaroita 2) elää mukavasti. XEmotion: 1) viihtyy rikkauksissaan 2) on iloinen voidessaan ostaa tavaroita 3) parempi kuin muut

**Tulos**

luottaa

**Esimerkki 9.4477**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa kirjan. Tarkoitus: 1) olla ennakoiva 2) yrittää auttaa 3) yrittää ryhtyä toimiin. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) huolestunut 3) ei kykene ymmärtämään.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4478**

Tapahtuma:HenkilöX kääntyy HenkilöY:n puolelle. Tarkoitus: 1) antaa koiran pissata. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4479**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:n ajokortin. Tarkoitus: 1) luotettava kuljetus 2) riippumattomuus (ei ole riippuvainen muiden kuljetuksista). XEmotion: 1) helpottunut 2) innostunut 3) kiitollinen.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4480**

Tapahtuma:HenkilöX tutustuu paremmin henkilöY:hen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä itsestään

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.4481**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöX:n parhaan ystävän. Tarkoitus: 1) pysyä vallassa. XEmotion: 1) vaikutusvaltainen 2) hallinnassa

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.4482**

Tapahtuma:HenkilöX aloittaa blogin. Tarkoitus: 1) piiloutua. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4483**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ luokassa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytymätön

**Tulos**

että he ovat tervetulleita

**Esimerkki 9.4484**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ kotiin. Tarkoitus: 1) kilpailla. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

surullinen.

**Esimerkki 9.4485**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonX:n liikkeet. Tarkoitus: 1) ylittää kadun 2) odottaa bussia. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.4486**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle oikaisun. Tarkoitus: 1) suuri. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

avustettu

**Esimerkki 9.4487**

Tapahtuma: HenkilöX panee voimaan HenkilöY:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) suorittaa työnsä. 2) ansaita elantonsa.. XEmotion: 1) kuin hän tekisi hyvää työtä. 2) suorittanut tehtävänsä.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.4488**

Tapahtuma:HenkilöX kaatuu HenkilöY:n jalkoihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

ymmärtäminen

**Esimerkki 9.4489**

Tapahtuma:HenkilöX oppii läksyn. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin surullinen 2) huolissaan

**Tulos**

kuin opettaja

**Esimerkki 9.4490**

Tapahtuma:HenkilöX toimii henkilöY:n tavoin. Tarkoitus: 1) syödä keksit illallisen jälkeen. XEmotion: 1) onnellinen 2) saavuttanut 3) tyytyväinen.

**Tulos**

vihainen personx:lle

**Esimerkki 9.4491**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY. Tarkoitus: 1) tietää, mitä tapahtuu 2) saada viihdettä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4492**

Tapahtuma:HenkilöX keskustelee hetken aikaa HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) saada hyvä katse. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4493**

Tapahtuma:PersonX suorittaa PersonY-analyysin. Tarkoitus: 1) löytää jotain. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4494**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonX:n puheen. Tarkoitus: 1) luoda jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) iloinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.4495**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle neuvoja. Tarkoitus: 1) ommella. XLiike: 1) onnellinen 2) saavutettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4496**

Tapahtuma:HenkilöX lakkaa soittamasta HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä pääsemään määränpäähän... XEmotion: 1) ylpeä henkilön auttamisesta.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.4497**

Tapahtuma:PersonX käsitellään yksityiskohtaisesti luvussa. Tarkoitus: 1) maksaa laskunsa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4498**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:stä osan. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.4499**

Tapahtuma:HenkilöX varmistaa, että HenkilöY oli kunnossa. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4500**

Tapahtuma:HenkilöX korjaa HenkilöY:n katon. Tarkoitus: 1) lähteä pois 2) lomalle. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen 3) valmis lähtemään.

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.4501**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee olonsa huonoksi. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

surullinen.

**Esimerkki 9.4502**

Tapahtuma:HenkilöX haisee oudolle. Tarkoitus: 1) hallita. XEmotion: 1) kuin pomo

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4503**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n aviomiehen \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä asiat niin kuin he haluavat... XEmotion: 1) omatoiminen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4504**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:tä lähemmäs HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saavuttaa paljon elämässä. XEmotion: 1) iloinen ja ylpeä

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.4505**

Tapahtuma:HenkilöX näkee ilmeen HenkilöY:n kasvoilla. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

yhdistetty.

**Esimerkki 9.4506**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo \_\_\_ tarinaa. Tarkoitus: 1) varoittaa jotakuta. XEmotion: 1) tunnistettu

**Tulos**

tarinoiden vallassa

**Esimerkki 9.4507**

Tapahtuma:HenkilöX muistaa henkilöY:n hyvin. Tarkoitus: 1) että se olisi sydämestä... XEmotion: 1) kiitollinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4508**

Tapahtuma:HenkilöX herättää henkilöY:n kiinnostuksen. Tarkoitus: 1) olla romanttinen malli. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4509**

Tapahtuma:HenkilöX tulkitsee \_\_\_ tavalla. Tarkoitus: 1) venyttää... XEmotion: 1) rento

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4510**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n ajattelemaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) riemuissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4511**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:n lapsille. Tarkoitus: 1) aloittaa uudelleen kävely. XEmotion: 1) tuskasta tuskastunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4512**

Tapahtuma:PersonX antaa miesten kesken. Tarkoitus: 1) estää henkilöX:n tulo. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4513**

Tapahtuma:HenkilöX nimeää toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) juoda maitoa. XLiike: 1) täynnä

**Tulos**

sen onnellinen hetki

**Esimerkki 9.4514**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY-ilmaisun. Tarkoitus: 1) ostaa tavaroita itselleen. XEmotion: 1) iloinen siitä, että löysi hyviä tarjouksia

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4515**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee astronautti. Tarkoitus: 1) menestyä. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

kuin he olisivat voineet oppia jotain.

**Esimerkki 9.4516**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:lle sitoumuksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) janoinen

**Tulos**

velvollinen

**Esimerkki 9.4517**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n aloittamaan. Tarkoitus: 1) keskustella 2) keskustella jostain suuresta asiasta 3) keskustella jonkun kanssa jonkin aikaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hyödyllinen 3) kuin olisi informoinut jotakuta.

**Tulos**

kiireinen

**Esimerkki 9.4518**

Tapahtuma:HenkilöX peruuttaa HenkilöX:n treffit. Tarkoitus: 1) saada haluamansa tulevaisuus/ura. XEmotion: 1) täyttynyt 2) lähempänä tavoitetta 3) tyytyväisyys oikean polun seuraamiseen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4519**

Tapahtuma:HenkilöX lukitsee HenkilöY:n avaimet HenkilöY:n autoon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epävarma

**Tulos**

huono he eivät voi ajaa autoaan

**Esimerkki 9.4520**

Tapahtuma:PersonX käyttää \_\_\_ ylläpitoon. Tarkoitus: 1) olla vakaa. XEmotion: 1) riittävä

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.4521**

Tapahtuma:PersonX mittaa \_\_\_ tarkasti. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa paremmaksi. XEmotion: 1) parempi 2) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4522**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) joku heidän kanssaan. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.4523**

Tapahtuma:HenkilöX piilottaa HenkilöY:n kasvot. Tarkoitus: 1) pitää lämpö sisällä 2) ei palella. 3) pysyä lämpimänä. XEmotion: 1) lämmin 2) parempi 3) rauhallinen

**Tulos**

sokea

**Esimerkki 9.4524**

Tapahtuma:PersonX ilmaisee PersonX:n mielipiteitä. Tarkoitus: 1) hallita. XEmotion: 1) vallassa

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.4525**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöX:n veljelle. Tarkoitus: 1) esittäytyminen on vapaaehtoista. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4526**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa HenkilöY:n asioita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4527**

Tapahtuma:PersonX näyttää järkyttyneeltä. Tarkoitus: 1) liha mureaksi. XEmotion: 1) hyvä 2) nälkäinen 3) tyytyväinen.

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.4528**

Tapahtuma:HenkilöX pystyy nukkumaan. Tarkoitus: 1) koira tulee. XEmotion: 1) ei yksin

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4529**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa henkilöY:lle ongelmia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen 2) paha

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4530**

Tapahtuma:HenkilöX kaareuttaa HenkilöY:n selkää. Tarkoitus: 1) saattaa työnsä onnistuneesti päätökseen. XEmotion: 1) uupunut ja väsynyt.

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4531**

Tapahtuma:PersonX pelaa PersonX:n uutta peliä. Tarkoitus: 1) ottaa kiinni PersonX:n koira. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4532**

Tapahtuma:HenkilöX puolustaa HenkilöX:n oikeuksia. Tarkoitus: 1) hän vaikuttaa henkilön elämään. XEmotion: 1) toinen henkilö on hyvin surullinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4533**

Tapahtuma:HenkilöX lunastaa itsensä. Tarkoitus: 1) antaa se heille. XEmotion: 1) kuin heillä olisi jotain

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4534**

Tapahtuma:HenkilöX tekee ensimmäisen siirron. Tarkoitus: 1) palauttaa mieleen, kuka persony oli. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen 3) hyvä itsestään

**Tulos**

lannistunut

**Esimerkki 9.4535**

Tapahtuma:HenkilöX kiirehtii kouluun. Tarkoitus: 1) olla kunnossa. XEmotion: 1) terveempi

**Tulos**

he eivät halua nähdä ystävänsä joutuvan vaikeuksiin, jos hän myöhästyy.

**Esimerkki 9.4536**

Tapahtuma:HenkilöX irtisanoutuu henkilöX:n vanhasta työpaikasta. Tarkoitus: 1) selvittää tietoja toisesta henkilöstä 2) tietää työnhakijasta. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tietää 3) hyvä

**Tulos**

vihainen, koska heillä ei ole ketään, joka voisi korvata personxin työpaikalla.

**Esimerkki 9.4537**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöX:n tyttären. Tarkoitus:. XEmotion: 1) uhmattu 2) uupunut 3) vihainen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4538**

Tapahtuma:HenkilöX parantaa HenkilöY:n elämää. Tarkoitus: 1) päästä pois jostain tai jostakin. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostava.

**Esimerkki 9.4539**

Tapahtuma:HenkilöX vapauttaa henkilöY:n otteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) vihainen 3) peloissaan

**Tulos**

ei-toivottu

**Esimerkki 9.4540**

Tapahtuma: Sitä ei ole koskaan ennen nähty. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolestunut 2) onneton 3) hermostunut.

**Tulos**

ihme

**Esimerkki 9.4541**

Tapahtuma:Se on PersonY:n lempivuodenaika. Tarkoitus: 1) parhaat mahdolliset arvosanat. XEmotion: 1) ikään kuin arvosanat heijastaisivat häntä itseään.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4542**

Tapahtuma:HenkilöX lähestyy HenkilöX:n ihastusta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ei enää tällä hetkellä henkilön elämässä

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4543**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ kuivausrumpuun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) suostuvainen

**Tulos**

hyvin surullinen ja vihainen x

**Esimerkki 9.4544**

Tapahtuma:HenkilöX antaa anteeksi HenkilöY:lle HenkilöZ:n \_\_\_ ja puhdistaa. Tarkoitus: 1) huolehtia heistä. XEmotion: 1) vastuullinen 2) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4545**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n kouluun. Tarkoitus: 1) olla ohuempi. XEmotion: 1) saavutettu 2) luottavainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4546**

Tapahtuma:PersonX kertoo lapsille. Tarkoitus: 1) oppia maataloudesta. XEmotion: 1) kuin he oppisivat jotain tärkeää

**Tulos**

epävarma

**Esimerkki 9.4547**

Tapahtuma:PersonX kiittää miestä. Tarkoitus: 1) saada virvokkeita 2) saada välipalaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

happpy

**Esimerkki 9.4548**

Tapahtuma:HenkilöX luottaa \_\_\_ enää. Tarkoitus: 1) harkita huolellisesti. XEmotion: 1) viisas

**Tulos**

epäluotettava

**Esimerkki 9.4549**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa kaikki HenkilöY:n laskut. Tarkoitus: 1) luoda uusi ystäväpiiri. XEmotion: 1) ilo

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4550**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee perheen luona. Tarkoitus: 1) saada varaa johonkin. XEmotion: 1) velkaantunut 2) kekseliäs 3) köyhä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4551**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n käskyt. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä z. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4552**

Tapahtuma:HenkilöX jätti HenkilöY:n \_\_\_ kotiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt 2) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4553**

Tapahtuma:PersonX vie PersonY:n saadakseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nolostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4554**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n politiikkaa. Tarkoitus: 1) heille annetaan mahdollisuus. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4555**

Tapahtuma:HenkilöX rakentaa HenkilöY:n taloja. Tarkoitus: 1) saada henkilöY:n kitara toimimaan. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4556**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa HenkilöY:n ystäviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hymy

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.4557**

Tapahtuma:HenkilöX makaa HenkilöY:n selän päällä. Tarkoitus: 1) onnistua kaikin keinoin. XEmotion: 1) ahdistunut ja väsynyt

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.4558**

Tapahtuma:HenkilöX viimeistelee HenkilöX:n raportin. Tarkoitus: 1) olla täsmällinen. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4559**

Tapahtuma:Se poistetaan. Tarkoitus: 1) katsoa jotain. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

synninpäästö

**Esimerkki 9.4560**

Tapahtuma:PersonX yrittää \_\_\_ sen sijaan. Tarkoitus: 1) nähdä. XEmotion: 1) tietoinen ympäristöstä

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.4561**

Tapahtuma:HenkilöX vuokraa henkilöY:n asunnon. Tarkoitus: 1) pitää rahansa.. XEmotion: 1) häiriötön.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4562**

Tapahtuma:HenkilöX avaa hitaasti HenkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) tiedottaa selkeästi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.4563**

Tapahtuma:PersonX kuvaa tarkasti \_\_\_. Tarkoitus: 1) harjoittaa. XLiike: 1) kipeä 2) väsynyt

**Tulos**

informatiivinen

**Esimerkki 9.4564**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n riittävästi. Tarkoitus: 1) ostaa tavaroita hänen rahoillaan.. XEmotion: 1) varakas.

**Tulos**

tunnettu

**Esimerkki 9.4565**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöX:n pojan. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

tylsistynyt

**Esimerkki 9.4566**

Tapahtuma:On myöhä. Tarkoitus: 1) arvioida, kumpi on parempi vaihtoehto 2) päästä kotiin nopeammin. XEmotion: 1) tietoinen 2) vähemmän stressaantunut

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.4567**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa poliisille HenkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) juoda juhlia varten. XEmotion: 1) tuntea olonsa onnelliseksi ja vakaaksi

**Tulos**

pelottaa.

**Esimerkki 9.4568**

Tapahtuma:HenkilöX pukee HenkilöX:n \_\_\_ sanoiksi. Tarkoitus: 1) hyvä tulevaisuus. XEmotion: 1) pelko

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.4569**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) kyseenalaistaa auktoriteetti. XLiike: 1) utelias 2) fiksu

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.4570**

Tapahtuma:PersonX asettaa PersonY esimerkin. Tarkoitus: 1) katso sisältä.. XEmotion: 1) utelias.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4571**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n vaimon. Tarkoitus: 1) viihde. XEmotion: 1) rento 2) informoitu 3) viihdytetty.

**Tulos**

tuhoutunut

**Esimerkki 9.4572**

Tapahtuma:HenkilöX syttyy tuleen. Tarkoitus: 1) saada se korjattua. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.4573**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa \_\_\_ ystäväni kanssa. Tarkoitus: 1) jotain syötävää. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4574**

Tapahtuma:HenkilöX painaa HenkilöY:n \_\_\_ yhteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sattuu todella pahasti

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4575**

Tapahtuma:PersonX vie huomion pois. Tarkoitus: 1) täyttää elämä. XEmotion: 1) täyteys elämä

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.4576**

Tapahtuma:HenkilöX etsii kaikkialta HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turvassa 2) helpottunut

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.4577**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n kädet. Tarkoitus: 1) tehdä se. XEmotion: 1) porrastettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4578**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n \_\_\_ käyttäytymisen aikana. Tarkoitus: 1) pysähtyä 2) välttää osumista johonkin. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) järkyttynyt 3) pahoinvoiva 4) huolestunut

**Tulos**

vapaa-aika

**Esimerkki 9.4579**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee välittömästi kotiin. Tarkoitus: 1) nauttia varjosta. XEmotion: 1) odottava

**Tulos**

myös onnellinen.

**Esimerkki 9.4580**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöX:n äidin. Tarkoitus: 1) kommunikoida. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4581**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle edun. Tarkoitus: 1) he haluavat olla hauskoja 2) he haluavat tehdä heidät onnellisiksi. XEmotion: 1) avulias 2) huvittava

**Tulos**

valtuutettu

**Esimerkki 9.4582**

Tapahtuma:PersonX asettaa PersonY:n järjestykseen. Tarkoitus: 1) onnistua 2) läpäistä testi. XEmotion: 1) hermostunut 2) valmis 3) stressaantunut

**Tulos**

vartioi

**Esimerkki 9.4583**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöY:n loppu. Tarkoitus: 1) matkustaa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

outdone

**Esimerkki 9.4584**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa äänestää. Aikomus: 1) täyttää velvoite 2) suorittaa tehtävä. XEmotion: 1) helpotus 2) suoritettu

**Tulos**

kuin he olisivat osa järjestelmää

**Esimerkki 9.4585**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöY:n kulut. Tarkoitus: 1) lisätä kuidun saantia. XEmotion: 1) terveellinen 2) ravitseva

**Tulos**

kiitollinen avusta asioiden maksamisessa.

**Esimerkki 9.4586**

Tapahtuma:HenkilöX edistää HenkilöY:n ymmärtämistä. Tarkoitus: 1) palvella kalastajia. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

oppinut

**Esimerkki 9.4587**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n väkisin. Tarkoitus: 1) olla tietoinen siitä, mitä tapahtuu. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

hyvin surullista

**Esimerkki 9.4588**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n ystävän. Tarkoitus: 1) suudella 2) tulla lähemmäksi. XEmotion: 1) rakastava 2) onnellinen

**Tulos**

iloinen ja sosiaalisesti aktiivinen.

**Esimerkki 9.4589**

Tapahtuma:PersonX auttaa \_\_\_ lukihäiriöisiä. Tarkoitus: 1) hyvä lopputulos. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

parempi

**Esimerkki 9.4590**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus: 1) syödä kirsikoita lounaaksi... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4591**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n elämän. Tarkoitus: 1) lähestyä sitä. XEmotion: 1) uteliaisuus

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4592**

Tapahtuma:HenkilöX polttaa reiän HenkilöX:n taskuun. Tarkoitus: 1) auttaa ystäväänsä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4593**

Tapahtuma:HenkilöX satuttaa toista \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla kriittinen. XEmotion: 1) häpeällinen 2) törkeä 3) epäsuosittu.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4594**

Tapahtuma: HenkilöX vetää HenkilöY:n \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) tärkeä tämä ormy. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tarvitseva

**Esimerkki 9.4595**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ kurissa. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

suojattu

**Esimerkki 9.4596**

Tapahtuma:HenkilöX vie koiran ulos. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu.

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.4597**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) masentunut

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4598**

Tapahtuma:PersonX oksentaa. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.4599**

Tapahtuma:HenkilöX huutaa HenkilöY:n nimeä. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

ymmällään siitä, miksi x huusi

**Esimerkki 9.4600**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa lippuni. Tarkoitus: 1) mennä kauppaan. XEmotion: 1) vastuullinen 2) kiitollinen

**Tulos**

kiitollinen lipusta

**Esimerkki 9.4601**

Tapahtuma:HenkilöX heiluttaa HenkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) olla vastuullinen 2) olla luottavainen. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

estetty

**Esimerkki 9.4602**

Tapahtuma:HenkilöX antaa anteeksi \_\_\_ HenkilöY:n rikkomukset. Tarkoitus: 1) osoittaa muille.. XEmotion: 1) kuin pomo.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4603**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n lantiota. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöX:ää myymällä auto. 2) saattaa päätökseen liikesopimus henkilön kanssa. 3) rahaa. XEmotion: 1) helpottunut, että hän voisi myydä auton. 2) iloinen siitä, että toinen autojen myyntipäivä on ohi. 3) kuin hänellä olisi tarvitsemansa rahat.

**Tulos**

hämmentynyt xs-toimista

**Esimerkki 9.4604**

Tapahtuma:Se kestäisi. Tarkoitus: 1) valvonta. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.4605**

Tapahtuma:PersonX tarkoittaa jokaista sanaa. Tarkoitus: 1) olla yksin 2) olla rauhassa. XEmotion: 1) rauhassa 2) suojassa

**Tulos**

vakava

**Esimerkki 9.4606**

Tapahtuma:PersonX nauraa ja puhuu. Tarkoitus: 1) mitä naapurilla on. XEmotion: 1) kateellinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.4607**

Tapahtuma:HenkilöX sytyttää HenkilöY:n \_\_\_ tuleen. Tarkoitus: 1) olla yksin.. XEmotion: 1) yksinäinen.

**Tulos**

rikki

**Esimerkki 9.4608**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa juomisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) surullinen.

**Tulos**

hyvä x

**Esimerkki 9.4609**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n esityksen jälkeen. Tarkoitus: 1) ostaa se. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4610**

Tapahtuma:HenkilöX näkee rehtorin. Tarkoitus: 1) olla vastuussa muista. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

onnellinen, jos kokous sujuu hyvin

**Esimerkki 9.4611**

Tapahtuma:HenkilöX ei tiedä paljon HenkilöY:stä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen kuilun umpeen kuromisen jälkeen

**Tulos**

tuntematon

**Esimerkki 9.4612**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo elokuvan HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4613**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa henkilöY:n asemalla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4614**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) huolestunut

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4615**

Tapahtuma:Lopulta se loppui. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) järkyttynyt 3) hämmentynyt

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4616**

Tapahtuma:HenkilöX suoristaa HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) ilmoittaa, että henkilöX on varastanut hänen tietokoneensa... XEmotion: 1) ahdistunut ja vihainen.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4617**

Tapahtuma:PersonX maksaa PersonY:n kalan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas 2) tuskissaan 3) kurja.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4618**

Tapahtuma:HenkilöX tulee myöhään töistä kotiin. Tarkoitus: 1) tehdä jotain hyvin.. XEmotion: 1) ilo

**Tulos**

huolissaan.

**Esimerkki 9.4619**

Tapahtuma:HenkilöX tekee hyvän vaikutuksen. Tarkoitus: 1) tietää, mitä kello on. XEmotion: 1) stressaantunut siitä, että on niin myöhä 2) helpottunut siitä, että on vielä aikaista.

**Tulos**

x:n ihailu

**Esimerkki 9.4620**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ lounaalle. Tarkoitus: 1) paeta vastuuta. XEmotion: 1) tyhmä

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.4621**

Tapahtuma:HenkilöX makaa HenkilöY:n päällä. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

hyvin surullista

**Esimerkki 9.4622**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) auttaa 2) olla avulias. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.4623**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa \_\_\_ hyvällä. Tarkoitus: 1) sopeutua kaikkiin epäsuotuisiin olosuhteisiin.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

onnellinen myös.

**Esimerkki 9.4624**

Tapahtuma:PersonX antaa kaikille \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen siitä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4625**

Tapahtuma:HenkilöX käskee HenkilöY:tä poistumaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) avuton 2) loukkaantunut 3) onnellinen.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4626**

Tapahtuma:HenkilöX on henkilöY:n tiellä. Tarkoitus: 1) olla vallassa. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4627**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa ongelmia. Tarkoitus: 1) herättää hänet 2) leikkiä iloisesti. XEmotion: 1) iloinen 2) nautinto

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.4628**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n siskon luona. Tarkoitus: 1) tarvitsee henkilöX:n myymään talon. XEmotion: 1) kärsimätön 2) toiveikas

**Tulos**

iloisia siitä, että he pääsivät vuorovaikutukseen useampien ihmisten kanssa

**Esimerkki 9.4629**

Tapahtuma:PersonX nauttii siitä erittäin paljon. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4630**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ kongressiin. Tarkoitus: 1) puolustaa itseään. XLiike: 1) vihainen 2) järkyttynyt 3) peloissaan.

**Tulos**

motivoitunut

**Esimerkki 9.4631**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa työtä. Tarkoitus: 1) tienata rahaa. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.4632**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöX:n \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) olla kirjailija 2) saada julkaisu 3) näyttää kykynsä. XEmotion: 1) ylpeä 2) saavuttanut

**Tulos**

parempi

**Esimerkki 9.4633**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöäY putoamasta. Tarkoitus: 1) hän näki syyn. XEmotion: 1) passiivinen

**Tulos**

onnekas

**Esimerkki 9.4634**

Tapahtuma:HenkilöX puhuttelee HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4635**

Tapahtuma:HenkilöX iskee henkilöY:tä. Tarkoitus: 1) tutustua heihin paremmin. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

hälytys, koska häneen on osunut.

**Esimerkki 9.4636**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa \_\_\_ työtä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) epämiellyttävä 2) surullinen 3) myönteinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4637**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n ovella. Tarkoitus: 1) olla sosiaalinen. XEmotion: 1) iloinen 2) yhteydessä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4638**

Tapahtuma: PersonX sulkee rivejään. Tarkoitus: 1) henkilöstä tulee parempi. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

liittyi

**Esimerkki 9.4639**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää tekstiviestin HenkilöY:n ystävälle. Tarkoitus: 1) ilma on erittäin tärkeää. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

iloinen uudesta ystävästä

**Esimerkki 9.4640**

Tapahtuma:HenkilöX menettää kaikki HenkilöY:n rahat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

vihamielinen

**Esimerkki 9.4641**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää \_\_\_ HenkilöY:tä ystävällisyydestä. Tarkoitus: 1) selventää. XEmotion: 1) mukautuva

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4642**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n veren hyytymään. Tarkoitus: 1) olla itsenäinen 2) olla ystävien kanssa 3) pois vanhempien luota. XEmotion: 1) katuvainen 2) surullinen 3) vihainen.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4643**

Tapahtuma:HenkilöX hautaa \_\_\_ HenkilöY:n käsiin. Tarkoitus: 1) olla ajoissa. XEmotion: 1) päättänyt olla ajoissa paikalla

**Tulos**

järkyttynyt tilanteesta ja hämmentynyt siitä, miten korjata se.

**Esimerkki 9.4644**

Tapahtuma:HenkilöX katselee HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) elättää perheensä. 2) on välttämätöntä hankkia tuloja. 3) saada työkokemusta.. XEmotion: 1) ylpeä itsestään. 2) onnistumisen tunne. 3) siitä, että heillä on tarkoituksen tunne.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4645**

Tapahtuma: HenkilöX pakottaa HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiusattu

**Esimerkki 9.4646**

Tapahtuma:HenkilöX on menossa naimisiin. Tarkoitus: 1) saada ystäviä. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.4647**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n tuomiota. Tarkoitus: 1) pelastaa hänet. XEmotion: 1) isällinen

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.4648**

Tapahtuma:PersonX painaa jarrut päälle. Tarkoitus: 1) merkitä reitti. XEmotion: 1) valmis

**Tulos**

helpottunut.

**Esimerkki 9.4649**

Tapahtuma:PersonX rikkoo joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) voittaa jonkun kiintymys. XEmotion: 1) romanttinen 2) hellä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4650**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo, että HenkilöY oli sairas. Tarkoitus: 1) heidän näyttävän edustuskelpoisilta tanssiaisissa. XEmotion: 1) tyytyväisyys heidän loistavaan työhönsä.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.4651**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy, oliko HenkilöY kunnossa. Tarkoitus: 1) juoda vettä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4652**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n sormet ulos. Tarkoitus: 1) lukea. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4653**

Tapahtuma:HenkilöX puhui henkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla ilkeä. XEmotion: 1) itsekäs

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4654**

Tapahtuma:PersonX voittaa pelin. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa puhtaaksi 2) pitää huolta itsestään. XEmotion: 1) puhdas 2) itsestään huolehtiminen

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.4655**

Tapahtuma:PersonX vie \_\_\_:n Disney Worldiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) ilo

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4656**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ HenkilöY:n silmissä. Tarkoitus: 1) olla onnellinen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

joyus

**Esimerkki 9.4657**

Tapahtuma:HenkilöX ylittää HenkilöY:n jalat. Tarkoitus: 1) harjoitus. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

välinpitämätön.

**Esimerkki 9.4658**

Tapahtuma:HenkilöX polvistuu HenkilöY:n eteen. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) olla avulias. XEmotion: 1) iloinen 2) avulias

**Tulos**

kunnioitettu.

**Esimerkki 9.4659**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa asiakkaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) menettää neitsyytensä. XEmotion: 1) rakastunut

**Tulos**

tyytyväisiä siihen, että heidän vaatimuksiinsa vastataan.

**Esimerkki 9.4660**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle tulkinnan. Tarkoitus: 1) olla pidetty. XEmotion: 1) sosiaalinen 2) onnellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4661**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää apua HenkilöY:n ystäviltä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kunnioitettu

**Esimerkki 9.4662**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n lapset. Tarkoitus: 1) löytää puoliso.. XEmotion: 1) kiitollinen 2) rakastava

**Tulos**

kiitollinen onnellinen

**Esimerkki 9.4663**

Tapahtuma:HenkilöX pistää HenkilöY:n kurkkuun. Tarkoitus: 1) haluaa tehdä näin. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.4664**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkii \_\_\_ henkilönY kasvoilta. Tarkoitus: 1) turvallisuus. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4665**

Tapahtuma:PersonX kestää kaksi tuntia. Tarkoitus: 1) saada uusi ystävä.. XEmotion: 1) hermostunut.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4666**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa opettajaksi. Tarkoitus: 1) saavuttaa tavoitteensa. XEmotion: 1) onnellinen ja saavutettu

**Tulos**

kuin heillä olisi joku kouluttamassa heitä

**Esimerkki 9.4667**

Tapahtuma:HenkilöX tutkii koko HenkilöY:n talon. Tarkoitus: 1) ostaa mekko maksaa tavaroiden hinnat. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4668**

Tapahtuma:HenkilöX siivoaa HenkilöY:n kodin. Tarkoitus: 1) syödä, koska heillä on nälkä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) vatsa täynnä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4669**

Event:PersonX jakaa eron. Tarkoitus: 1) juuri nyt. XEmotion: 1) huono 2) hallitsematon

**Tulos**

arvostava.

**Esimerkki 9.4670**

Tapahtuma:PersonX huolehtii PersonY:stä. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) kuin hyvä ihminen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4671**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ HenkilöY:n kasvoille. Tarkoitus: 1) olla hienotunteinen. XEmotion: 1) ujo 2) häpeissään

**Tulos**

peloissaan.

**Esimerkki 9.4672**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöX:n äitiä. Tarkoitus: 1) voittaa peli 2) saada piste. XEmotion: 1) innostunut 2) innostunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4673**

Tapahtuma:HenkilöX vieraili \_\_\_ viime viikolla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) utelias 2) onnellinen 3) kohtalo

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4674**

Tapahtuma:HenkilöX lainaa rahaa. Tarkoitus: 1) löytää persony. XEmotion: 1) onnekas 2) ajettu

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.4675**

Tapahtuma:HenkilöX lunastaa HenkilöX:n shekin. Tarkoitus: 1) Varmista, että annat asianmukaisen valvonnan... XEmotion: 1) ylpeä & tyytyväinen asianmukaiseen valvontaan.

**Tulos**

vihainen/onnellinen

**Esimerkki 9.4676**

Tapahtuma:HenkilöX vapauttaa potilaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) mennä treffeille tämän henkilön kanssa.. XEmotion: 1) tyytyväinen ja tyytyväinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4677**

Tapahtuma:PersonX tapaa opiskelijoita ' \_\_\_. Tarkoitus: 1) parantaa henkilön hygieniaa... XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4678**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n hulluksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) vihainen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4679**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY-ilmoituksen. Tarkoitus: 1) aiheuttaa henkilölle vahinkoa. XEmotion: 1) mustasukkainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4680**

Tapahtuma:On aika esiintyä. Tarkoitus: 1) nähdä peli.. XEmotion: 1) iloinen, että hänen joukkueensa voitti.

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.4681**

Tapahtuma:PersonX kokeilee kättäni. Tarkoitus: 1) tehdä työtä. XEmotion: 1) reipas

**Tulos**

antaa kätensä oikeudenkäyntiä varten

**Esimerkki 9.4682**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo ruokakomeroon. Tarkoitus: 1) huomaavainen. 2) ystävällinen. XEmotion: 1) iloinen. 2) helpottunut. 3) tyytyväinen.

**Tulos**

ylpeä henkilö x

**Esimerkki 9.4683**

Tapahtuma:PersonX tuo PersonY:lle onnea. Tarkoitus: 1) olla antelias 2) auttaa. XEmotion: 1) vastuuntuntoinen 2) rentoutunut 3) helpottunut.

**Tulos**

onnekas

**Esimerkki 9.4684**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo HenkilöY:n jalat. Tarkoitus: 1) mennä tanssimaan. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

tuskissaan

**Esimerkki 9.4685**

Tapahtuma:HenkilöX saa maitoa. Tarkoitus: 1) persony suojella. XEmotion: 1) avun tarpeessa

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.4686**

Tapahtuma:HenkilöX uhraa \_\_\_:n vuoksi. Tarkoitus: 1) tavata joku uusi henkilö. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

happys

**Esimerkki 9.4687**

Tapahtuma:HenkilöX pitää kiinni HenkilöY:n käsivarsista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) riistetty

**Tulos**

kiintymys

**Esimerkki 9.4688**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n huoneessa. Tarkoitus: 1) auttaa vaimoaan 2) palvella ystäviään 3) näyttää ruoanlaittotaitonsa. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut

**Tulos**

korkea

**Esimerkki 9.4689**

Tapahtuma:HenkilöX piilottaa HenkilöY:n \_\_\_ HenkilöX:n käsiin. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.4690**

Tapahtuma:HenkilöX leipoo HenkilöY:lle kakun. Tarkoitus: 1) estää vastakkaiset mielipiteet. XEmotion: 1) etääntyminen muista

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4691**

Tapahtuma:PersonX tykkää pelata. Tarkoitus: 1) kokea jotain uutta 2) olla ennakkoluuloton. XEmotion: 1) utelias 2) kiinnostunut 3) hermostunut.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4692**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n jotain erityistä. Tarkoitus: 1) herätä ajoissa.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4693**

Tapahtuma:HenkilöX tarvitsee apua. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) ajettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4694**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n kodin. Tarkoitus: 1) aloittaa pikaisesti matka tai tehtävä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

iloisia siitä, että heillä on hyvä ystävä

**Esimerkki 9.4695**

Tapahtuma:PersonX estää \_\_\_:n leviämisen. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4696**

Tapahtuma:Se tietäisi. Tarkoitus: 1) ystävä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

asiantunteva

**Esimerkki 9.4697**

Tapahtuma:HenkilöX joutuu jälki-istuntoon. Tarkoitus: 1) olla jossain muualla. XEmotion: 1) kuin hän olisi mieluummin siellä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4698**

Tapahtuma:HenkilöX suunnittelee häitä. Tarkoitus: 1) olla täydellinen kaikessa. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

onnellinen siitä, että personx järjesti häät

**Esimerkki 9.4699**

Tapahtuma:PersonX laittaa kalkkunan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tylsistynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4700**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n aamiaisen. Tarkoitus: 1) ohjaus. XEmotion: 1) hallitseva

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.4701**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöX:n pisteen. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä opiskelemaan tenttiin. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.4702**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n matkalle HenkilöZ:n luokse. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tarvitseva 2) kateellinen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.4703**

Tapahtuma: HenkilöX heittää HenkilöZ:n \_\_\_ HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) ajatella, että johtopäätös on oikea. XEmotion: 1) kuin he tekisivät hyvän päätöksen

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.4704**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n tuen. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) innostunut 2) huvittunut 3) viihdyttänyt.

**Tulos**

onnellinen siitä, että personx on ystäväni

**Esimerkki 9.4705**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n pallon. Tarkoitus: 1) näyttää erilaiselta 2) peittää virheitä tai arpia 3) näyttää hyvältä puvussa. XEmotion: 1) lumoava 2) määritelty 3) kaunis

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4706**

Tapahtuma:HenkilöX ottaisi HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) saada unta kiinni. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4707**

Tapahtuma:HenkilöX löytää kulkukoiran. Tarkoitus: 1) näyttää liikkeensä. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen

**Tulos**

huoli

**Esimerkki 9.4708**

Tapahtuma:HenkilöX unohtaa HenkilöX:n puhelimen. Tarkoitus: 1) ruokaostokset. XEmotion: 1) nälkä

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.4709**

Tapahtuma:PersonX muuttaa PersonX:n luonnetta. Tarkoitus: 1) saada ulos pelistä... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

hyväksynnän puute

**Esimerkki 9.4710**

Tapahtuma:HenkilöX ei koskaan löytänyt \_\_\_. Tarkoitus: 1) löytää kokousaika.. XEmotion: 1) ärsyyntynyt.

**Tulos**

surullista, että henkilöä/koiraa ei koskaan löydetty.

**Esimerkki 9.4711**

Tapahtuma:HenkilöX riistää henkilöY:ltä vallan. Tarkoitus: 1) opettaa. XEmotion: 1) kuin opettaja

**Tulos**

voimaton.

**Esimerkki 9.4712**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_ opettamiseen. Tarkoitus: 1) henkilöx ei tunne mitään regressoitunutta kipua. XEmotion: 1) raskas taakka heidän harteillaan 2) kuvainnollisesti puhuen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4713**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pilan. Tarkoitus: 1) haluaa suojella jotakuta. XEmotion: 1) tyytyväinen ja onnistunut

**Tulos**

pilaili

**Esimerkki 9.4714**

Tapahtuma:HenkilöX on jäätynyt kiinni. Tarkoitus: 1) maistaa sitä 2) syödä. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

pitty

**Esimerkki 9.4715**

Tapahtuma:HenkilöX sairastuu. Tarkoitus:. XEmotion: 1) traumatisoitunut 2) järkyttynyt 3) ahdistunut.

**Tulos**

kuin hänen täytyy parantua

**Esimerkki 9.4716**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöX:n aviomiehen. Tarkoitus: 1) rangaista henkilöä rikkomuksesta... XEmotion: 1) ylivoimainen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4717**

Tapahtuma:PersonX löytää PersonY:n tilaisuuden. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.4718**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) olla ystäviä. XEmotion: 1) ystävällinen

**Tulos**

houkuttelevampi ja uudenlainen ulkoasu

**Esimerkki 9.4719**

Tapahtuma:Alkaa sataa lunta. Tarkoitus: 1) olla positiivinen ajatusmalli. XEmotion: 1) hyvin onnellinen

**Tulos**

rauhallinen

**Esimerkki 9.4720**

Tapahtuma:HenkilöX toimittaa HenkilöY:n tarpeet. Tarkoitus: 1) pyytää isänsä siunausta. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4721**

Tapahtuma:PersonX ei vaikuta PersonY:hen. Tarkoitus: 1) pitää heidät turvassa vaarallisilta ihmisiltä. XEmotion: 1) vapautunut

**Tulos**

välinpitämätön.

**Esimerkki 9.4722**

Tapahtuma:PersonX heittää \_\_\_ aiheesta. Tarkoitus: 1) olla kunnioittava. XEmotion: 1) kuin hyvä ihminen

**Tulos**

kuin he olisivat oppineet jotain

**Esimerkki 9.4723**

Tapahtuma:HenkilöX välittää HenkilöY:n ajatuksen. Tarkoitus: 1) toinen luonnos henkilöstä. XEmotion: 1) hän pitää henkilöstä

**Tulos**

vihainen siitä, että hänen työnsä vietiin.

**Esimerkki 9.4724**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n poikaystävän. Tarkoitus: 1) perustaa järjestelmä. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4725**

Tapahtuma:HenkilöX on myöhässä töistä. Tarkoitus: 1) ongelmia. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4726**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:ltä oikaisua. Tarkoitus: 1) olla kerjäläinen.. XEmotion: 1) oikeutettu.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4727**

Tapahtuma:PersonX päästää PersonX:n menemään. Tarkoitus: 1) huolehtia jostakin 2) rakastaa jotain. XEmotion: 1) innoissaan 2) onnellinen

**Tulos**

ilmainen

**Esimerkki 9.4728**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöX:n ystävät ja perheenjäsenet. Tarkoitus: 1) löytää heidät. XEmotion: 1) huolissaan 2) hermostunut 3) peloissaan.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4729**

Tapahtuma:PersonX tuottaa PersonY-vaikutelman. Tarkoitus: 1) olla välittävä 2) olla hellä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4730**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY vakuutuksen. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) antaa

**Tulos**

rauhassa

**Esimerkki 9.4731**

Tapahtuma:HenkilöX päättää adoptoida HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) ärsyttää henkilöä. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4732**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle katseen. Tarkoitus: 1) olla vastuullinen 2) turvallisuus. XEmotion: 1) vastuullinen 2) hallinnassa

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.4733**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY voimaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) suuri 2) onnellinen 3) innostunut

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.4734**

Tapahtuma:PersonX pelaa videopelejä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

he kokevat, että hän saattaa tuhlata aikaansa tuona aikana.

**Esimerkki 9.4735**

Tapahtuma:HenkilöX heiluttaa \_\_\_ ympäriinsä. Tarkoitus: 1) olla koulutettu... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.4736**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee HenkilöäY eri tavalla. Tarkoitus: 1) testata sitä 2) päästä pitkälle. XEmotion: 1) iloinen 2) helpottunut

**Tulos**

ihmettelemässä, mitä tapahtui.

**Esimerkki 9.4737**

Tapahtuma:PersonX sisältää toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla itsevarma. XEmotion: 1) hallitseva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4738**

Tapahtuma:HenkilöX saapuu noutamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) pelata 2) saada palkinto. XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4739**

Tapahtuma:HenkilöX päättää lopettaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut 2) onnellinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4740**

Tapahtuma:PersonX menee suoraan asiaan. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) valaistunut

**Tulos**

hieman loukkaantunut.

**Esimerkki 9.4741**

Tapahtuma:HenkilöX satuttaa henkilöY:tä paljon. Tarkoitus: 1) ehtiä ajoissa. XEmotion: 1) helpotus

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.4742**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöX:n olkapään rattiin. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) utelias 2) onnellinen 3) iloinen.

**Tulos**

iloinen, että se on ohi

**Esimerkki 9.4743**

Tapahtuma:PersonX ilmaisee PersonX:n halukkuuden. Aikomus: 1) valta 2) vaikuttaminen. XEmotion: 1) voimakas 2) diktatorinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.4744**

Tapahtuma:HenkilöX kuuntelee HenkilöX:n äitiä. Tarkoitus: 1) koulutus. XEmotion: 1) enemmän valmistautumista

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.4745**

Tapahtuma:HenkilöX koputti vahingossa. Tarkoitus: 1) osoittaa kiitollisuutta. XEmotion: 1) hyvä kiitollinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.4746**

Tapahtuma: HenkilöX näkee, oliko HenkilöY kunnossa. Tarkoitus: 1) tuoda heidät altaaseen. XEmotion: 1) ilo

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4747**

Tapahtuma:HenkilöX tekee velvollisuutensa. Tarkoitus: 1) jättää tehtävä. XEmotion: 1) väsynyt 2) ylivoimainen 3) uupunut.

**Tulos**

kuin tiimi

**Esimerkki 9.4748**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) ymmärtää asioita. XEmotion: 1) älykäs

**Tulos**

vastuullinen

**Esimerkki 9.4749**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöX:n \_\_\_ pitkää. Tarkoitus: 1) lykätä sitä sopivampaan aikaan 2) antaa enemmän aikaa valmistautua. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.4750**

Tapahtuma:HenkilöX on aina halunnut vierailla HenkilöY:n luona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huono.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4751**

Tapahtuma:HenkilöX palaa HenkilöY:n kylään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) uupunut.

**Tulos**

vieraanvarainen henkilöx kohtaan

**Esimerkki 9.4752**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n aamulla. Tarkoitus: 1) olla rohkea. XEmotion: 1) rohkea ja vahva

**Tulos**

kuten pitää kokous

**Esimerkki 9.4753**

Tapahtuma:HenkilöX on ulkona leikkimässä. Tarkoitus: 1) olla paras. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4754**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:n ymmärtää. Tarkoitus: 1) olla ystäviä. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hänellä on joku, johon luottaa

**Tulos**

Kaksoismieli

**Esimerkki 9.4755**

Tapahtuma:PersonX palauttaa lompakon. Tarkoitus: 1) olla hauska. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.4756**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää henkilöY:n pään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hän olisi oppinut jotain uutta

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4757**

Tapahtuma: HenkilöX eroaa HenkilöX:n aviomiehestä. Tarkoitus: 1) siisti. XEmotion: 1) kuuma

**Tulos**

onnellinen uudesta vapaudestaan

**Esimerkki 9.4758**

Tapahtuma:HenkilöX työntää takaisin HenkilöY:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada uusia ystäviä 2) saada seuraa, jonka kanssa tehdä asioita. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

siirretty

**Esimerkki 9.4759**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa henkilöY:lle tietä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tärkeä

**Tulos**

hyvä, että he tietävät oikean polun

**Esimerkki 9.4760**

Tapahtuma:PersonX voitti vihdoin \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani

**Tulos**

tyytymätön häviämään

**Esimerkki 9.4761**

Event:PersonX esittää asian toisella tavalla. Tarkoitus: 1) olla hyvin perillä asioista. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

ymmärtäminen

**Esimerkki 9.4762**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa ravintolaan. Tarkoitus: 1) ilmoittautua. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.4763**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa henkilöY:n maksun. Tarkoitus: 1) käyttää näppäimistöä 2) päästä irti, jotta he voivat kävellä pois. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) vihainen 3) perusteltu

**Tulos**

kuin he tekisivät oman osuutensa maksaakseen sen, mikä heille kuuluu.

**Esimerkki 9.4764**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu henkilöY:tä käsivarresta. Tarkoitus: 1) paahtoleivän paistaminen. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4765**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöY:n lakanat. Tarkoitus: 1) ystävyys. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen

**Tulos**

vähemmän huolissaan

**Esimerkki 9.4766**

Tapahtuma:PersonX kuulee vastauksen. Tarkoitus: 1) olla laiska 2) tehdä jotain muuta. XEmotion: 1) välinpitämätön 2) ei oikeastaan välitä.

**Tulos**

kuin he olisivat kertoneet hänelle sen, mitä hän on odottanut kuulevansa.

**Esimerkki 9.4767**

Tapahtuma:PersonX saa sateen satamaan. Tarkoitus: 1) suorittaa työ. 2) auttaa kuluttajia.. XEmotion: 1) väsynyt kuluttajien kanssa asioimisesta. 2) hyödyllinen, koska on auttanut.

**Tulos**

toivottavasti vapautettu

**Esimerkki 9.4768**

Tapahtuma:HenkilöX saa palkankorotuksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

henkilö x ansaitsee palkankorotuksen

**Esimerkki 9.4769**

Tapahtuma:PersonX vie \_\_\_ nyc:hen. Tarkoitus: 1) selvittääkseen, kuinka rahaton hän on 2) nähdäkseen, onko hänellä tarpeeksi rahaa uuteen jääkaappiin 3) varmistaakseen, että hänen palkkansa osui kohdalleen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4770**

Tapahtuma:HenkilöX käy terapeutilla. Tarkoitus: 1) nähdä, miksi he etsivät. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

tuottava

**Esimerkki 9.4771**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n kuolleen. Tarkoitus: 1) olla huolellinen. XEmotion: 1) vahvempi

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4772**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu työhön. Tarkoitus: 1) vierailla vanhempiensa luona.. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4773**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n aviomiehen. Tarkoitus: 1) tietää se yksityiskohtaisesti. XEmotion: 1) valaistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4774**

Tapahtuma:HenkilöX valitsi vihdoin \_\_\_. Tarkoitus: 1) nauttia ulkoilmasta 2) mennä jonnekin. XEmotion: 1) onnellinen 2) innostunut 3) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4775**

Tapahtuma:PersonX riittää pitkälle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.4776**

Tapahtuma:HenkilöX johtaa HenkilöY:n yritystä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) vihainen

**Tulos**

vähemmän kuormittunut

**Esimerkki 9.4777**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöY:n kuvan. Tarkoitus: 1) henkilöx haluaa omistaa kiinteistön 2) henkilöx haluaa asua jossakin uudessa paikassa. XEmotion: 1) kuin hän olisi saavuttanut jotain 2) onnellinen siitä, että hän omistaa sen.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.4778**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:tä äänestämästä. Tarkoitus: 1) isänsä hyväksyntä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) kunnioitettu

**Tulos**

heikko

**Esimerkki 9.4779**

Tapahtuma:PersonX tapaa \_\_\_ puistossa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) häpeissään 3) tyhmä.

**Tulos**

onnellisuus

**Esimerkki 9.4780**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n vastuulleen. Tarkoitus: 1) he ovat unisia.. XEmotion: 1) hyvin levänneet hyvän yöunen jälkeen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4781**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n päälle. Tarkoitus: 1) kommunikoida 2) välittää tietoa 3) pyytää lupaa. XEmotion: 1) helpotus 2) saavutettu

**Tulos**

todella huono

**Esimerkki 9.4782**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY luvan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) paha

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.4783**

Tapahtuma:PersonX välittää paljon. Tarkoitus: 1) olla kuuluisa. XEmotion: 1) toteutuu kirjoittamalla kirjan

**Tulos**

rakastettu henkilö x

**Esimerkki 9.4784**

Tapahtuma:HenkilöX makaa \_\_\_ tosiasiassa. Tarkoitus: 1) varmistaa, että asiat ovat reiluja 2) vahingoittaa henkilön mainetta. XEmotion: 1) oikeutettu 2) syyllinen 3) vihainen.

**Tulos**

enemmän tietoa tilanteesta

**Esimerkki 9.4785**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n ajatukset. Tarkoitus: 1) olla tyytyväinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4786**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöX:n lounasta. Tarkoitus: 1) profiili. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

suru

**Esimerkki 9.4787**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY aikaa. Tarkoitus: 1) olla kunnioittavampi 2) ystävällisempi. XEmotion: 1) herkempi 2) ymmärtäväisempi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4788**

Tapahtuma:HenkilöX harjaa HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) löytää jotain kadonnutta.. XEmotion: 1) helpottunut sen löytämisestä tai vihainen, jos ei löydä.

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.4789**

Tapahtuma:PersonX jättää asian sikseen. Tarkoitus: 1) koulutus. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

henkilö, jota hän vältteli

**Esimerkki 9.4790**

Tapahtuma:HenkilöX perustaa kerhon. Tarkoitus: 1) sinnikkäästi. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.4791**

Tapahtuma:PersonX pelaa videopelejä. Tarkoitus: 1) tehdä jotain muuta. XEmotion: 1) tylsistynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4792**

Tapahtuma:HenkilöX menee päivystykseen. Tarkoitus: 1) olla incognito 2) olla anonyymi. XEmotion: 1) anonyymi

**Tulos**

jännittynyt ja levoton

**Esimerkki 9.4793**

Tapahtuma:HenkilöX karkottaa \_\_\_:n HenkilöX:n mielestä. Tarkoitus: 1) suojella maata.. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

todella rentoutunut ja rauhallinen sen jälkeen, kun on poistanut mielestään kaikki menneisyyden roskat.

**Esimerkki 9.4794**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa takaisin kotiin. Tarkoitus: 1) tehdä kokonaisuus 2) tehdä asiat selviksi. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4795**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n isälle. Tarkoitus: 1) henkilö on taloudellisesti riippumaton... XEmotion: 1) toteutunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4796**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on suuri perhe. Tarkoitus: 1) olla väkivaltainen 2) satuttaa. XEmotion: 1) voimakas 2) vaarallinen 3) katuvainen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4797**

Tapahtuma:HenkilöX valitsee joka \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) Anteeksi, että edellinen jäi väliin

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4798**

Tapahtuma:HenkilöX esittelee \_\_\_:lle paikkoja. Tarkoitus: 1) seurata hänen toimintaansa, koska hänen mielestään tämä on parempi tapa saavuttaa se, mitä odotamme. XEmotion: 1) onnellinen, jos hän saavutti 2) muuten hän pettynyt ja valitsee toisen tavan.

**Tulos**

mukava

**Esimerkki 9.4799**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n tyttären. Tarkoitus:. XEmotion: 1) viehättävä 2) vähemmän rasittunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4800**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n uuniin. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) komennossa

**Tulos**

palanut

**Esimerkki 9.4801**

Tapahtuma:PersonX olettaa PersonY-ilmaisun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

onnellinen myös.

**Esimerkki 9.4802**

Tapahtuma:PersonX sekoittaa \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) palata johonkin paikkaan. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

hämmentynyt.

**Esimerkki 9.4803**

Tapahtuma:HenkilöX yöpyy ystävänsä luona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.4804**

Tapahtuma:PersonX laukeaa. Tarkoitus: 1) olla töykeä. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4805**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n liput. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4806**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle HenkilöZ:n nimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolestunut 2) surullinen 3) ahdistunut

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.4807**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee \_\_\_:stä. Tarkoitus: 1) opastaa henkilöä y 2) auttaa. XLiike: 1) ylpeä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4808**

Tapahtuma:HenkilöX kuivaa HenkilöY:n kyyneleet. Tarkoitus: 1) päästä eroon pilaantuneesta ruoasta.. XEmotion: 1) ärsyyntynyt.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4809**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee HenkilöY:n suun. Tarkoitus: 1) nauttia lomasta. XEmotion: 1) nautinto

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.4810**

Tapahtuma:PersonX ottaa \_\_\_ lapsista. Tarkoitus: 1) saada ensimmäinen.. XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4811**

Tapahtuma:HenkilöX loukkaa HenkilöY:n jalkaa. Tarkoitus: 1) jotakin heidän suussaan. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4812**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää olla välittämättä HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) saada pyykit pestyä. XEmotion: 1) ikään kuin se olisi perustarve, joka on tehtävä.

**Tulos**

laiminlyöty

**Esimerkki 9.4813**

Tapahtuma:Poliisi pysäyttää henkilöX:n. Tarkoitus: 1) saada ystäviä. XEmotion: 1) tervetulleeksi toivottaminen

**Tulos**

hyvin peloissaan, koska liikennepoliisi kuulustelee heitä.

**Esimerkki 9.4814**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n saappaita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.4815**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:n järjestyksen. Tarkoitus: 1) selvittää sisältö. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

säädetty.

**Esimerkki 9.4816**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo henkilöY:n silmiä. Tarkoitus: 1) palkita joku hänen sijoituksestaan. XEmotion: 1) perusteltu

**Tulos**

molemmat ovat onnellisia

**Esimerkki 9.4817**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee rannalle HenkilöY:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) olla erilainen. XEmotion: 1) kuin uusi ihminen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4818**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää rauhoitella HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.4819**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa numeroon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

iloinen siitä, että he olivat kunnioittava asiakas

**Esimerkki 9.4820**

Tapahtuma:HenkilöX luovuttaa verta. Tarkoitus: 1) olla ihmisten kanssa. XEmotion: 1) hyväksytty

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4821**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöY:n jutun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4822**

Tapahtuma:PersonX myy kirjoja. Tarkoitus: 1) säästää rahaa. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

neutraali.

**Esimerkki 9.4823**

Tapahtuma:HenkilöX johtaa henkilöY:n ymmärtämiseen. Tarkoitus: 1) olla uskollinen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

asiantunteva

**Esimerkki 9.4824**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n lapselle \_\_\_. Tarkoitus: 1) tulla tuotetuksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4825**

Tapahtuma:HenkilöX pitää pizzajuhlat. Tarkoitus: 1) vakuuttaa muut omasta kannastaan 2) voittaa väittely. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4826**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää vaaliuurnan. Tarkoitus: 1) syödä banaani 2) olla terve. XEmotion: 1) tyytyväinen ruokkii nälkäänsä 2) terveellinen

**Tulos**

suuri menetyksen tunne

**Esimerkki 9.4827**

Tapahtuma:PersonX yrittää olla nauramatta. Tarkoitus: 1) katsoa suosikki tv-sarjaa games of throne. XEmotion: 1) suuri ja onnellinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.4828**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy, mitä HenkilöY halusi. Tarkoitus: 1) ansaita. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

väärinymmärretty

**Esimerkki 9.4829**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:n luottamuksen. Tarkoitus: 1) nauttia elämästä täysillä. XEmotion: 1) kuin oma aika kuluu paremmin sillä tavalla.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4830**

Tapahtuma:HenkilöX suorittaa joitakin testejä HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla ärsyttävä. XEmotion: 1) huvittunut

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4831**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöY:n \_\_\_ kokonaisuudessaan. Tarkoitus: 1) kertoa jollekin jostakin asiasta. XEmotion: 1) nokkela 2) fiksu 3) salaileva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4832**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöX:n isoäidin luona. Tarkoitus: 1) aloittaa uusi elämä 2) aloittaa puhtaalta pöydältä 3) aloittaa uusi luku. XEmotion: 1) innoissaan 2) hermostunut 3) utelias.

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.4833**

Tapahtuma:PersonX harjoittelee ahkerasti. Tarkoitus: 1) parantaa asioita. XEmotion: 1) rauhallinen kiinnostunut

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4834**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöX:n isän. Tarkoitus: 1) olla ystävä. XEmotion: 1) lähempänä ystäväänsä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4835**

Tapahtuma:HenkilöX räpäyttää silmiään. Tarkoitus: 1) lopettaa tänään. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4836**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonX:n lakeja. Tarkoitus: 1) lopettaa riitely. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

rajoitettu

**Esimerkki 9.4837**

Tapahtuma:HenkilöX tulee HenkilöY:n silmiin. Tarkoitus: 1) olla seurallinen 2) olla luova. XEmotion: 1) hyödyllinen 2) ystävällinen

**Tulos**

kauhuissaan

**Esimerkki 9.4838**

Tapahtuma:PersonX valistaa jokaista \_\_\_. Tarkoitus: 1) kommunikoida 2) saada huomiota 3) tiedottaa. XEmotion: 1) luottavainen 2) hyväksytty 3) varma

**Tulos**

tietäen

**Esimerkki 9.4839**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu \_\_\_:een tiukasti HenkilöY:n käsissä. Tarkoitus: 1) syödä. XLiike: 1) täynnä

**Tulos**

alisteinen

**Esimerkki 9.4840**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa seurustella. Tarkoitus: 1) heillä on asianmukaiset materiaalit. XEmotion: 1) kuin he tarvitsisivat materiaaleja toimiakseen hyvin

**Tulos**

myös hermostunut

**Esimerkki 9.4841**

Tapahtuma:Näyttää uudenveroiselta. Tarkoitus: 1) on kyllästynyt vanhaan 2) haluaa päivityksen 3) pitää vain uusista asioista. XEmotion: 1) iloinen 2) kiinnostunut 3) kiehtoo.

**Tulos**

iloisesti yllättynyt

**Esimerkki 9.4842**

Tapahtuma:HenkilöX tekee tapaamisen. Tarkoitus: 1) olla varovainen. XEmotion: 1) epäluuloinen

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.4843**

Tapahtuma:HenkilöX tutkii jokaisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutus sukulaisiin. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

iloinen hänen vilpittömyydestään

**Esimerkki 9.4844**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo \_\_\_ HenkilöY:lle sattui yllätys. Tarkoitus: 1) he vangitsivat jokaisen ruumiin. XEmotion: 1) kuin hyvin onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4845**

Tapahtuma:HenkilöX varastaa rahaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4846**

Tapahtuma:HenkilöX satuttaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4847**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää ottaa kiinni HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla yhteydessä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

jahtasi

**Esimerkki 9.4848**

Tapahtuma:HenkilöX avaa \_\_\_. Tarkoitus: 1) ylläpitää terveyttä. XLiike: 1) tyytyväinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4849**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa asianajajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) saavutettu 2) onnellinen

**Tulos**

Hyvä, että joku luottaa heihin

**Esimerkki 9.4850**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n tyttären. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

sama

**Esimerkki 9.4851**

Tapahtuma:PersonX pakottaa PersonY:n takaisin. Tarkoitus: 1) päästää äitinsä sisään. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4852**

Tapahtuma:PersonX ottaa \_\_\_ sinä päivänä. Tarkoitus: 1) käyttää sitä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

luottavainen

**Esimerkki 9.4853**

Tapahtuma:HenkilöX leikkii palloa HenkilöY:n isän kanssa. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) kannustava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4854**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa \_\_\_ muille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani, etten voinut auttaa

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4855**

Tapahtuma:HenkilöX sitoo HenkilöY:n kengät. Tarkoitus: 1) muistaa tapahtuman yksityiskohdat. XEmotion: 1) tietäminen

**Tulos**

välinpitämätön

**Esimerkki 9.4856**

Tapahtuma:PersonX järjestää lomajuhlat. Tarkoitus: 1) pitää itsensä lämpimänä. XEmotion: 1) lämmin

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.4857**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle lisäyksen. Tarkoitus: 1) henkilöityä persony:ksi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4858**

Tapahtuma:On muutoksen aika. Tarkoitus: 1) olla tarkka. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.4859**

Tapahtuma:HenkilöX syö lounaani. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.4860**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ myytäväksi. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa varmaksi auttaessaan. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

full

**Esimerkki 9.4861**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilölleY syyn. Tarkoitus: 1) saada tunteensa tietoonsa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.4862**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu HenkilöY:n kodeista. Tarkoitus: 1) tukea muita. XEmotion: 1) tuntee itsensä tukevaksi 2)onnelliseksi

**Tulos**

epävarmaa sanoa tässä vaiheessa.

**Esimerkki 9.4863**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee erittäin hyvä. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelma 2) esittää mielipiteensä. XEmotion: 1) hädässä 2) älytön

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4864**

Tapahtuma:HenkilöX ampuu vihaisena. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4865**

Tapahtuma:HenkilöX ulkoiluttaa HenkilöX:n koiria. Tarkoitus: 1) suorittaa tehtävä. XEmotion: 1) tyytyväinen sen toteuttamiseen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4866**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ ostoskeskuksesta. Tarkoitus: 1) löytää tietoa 2) pelata pelejä 3) kommunikoida. XEmotion: 1) utelias 2) viihdyttävä 3) ystävällinen.

**Tulos**

pelokas

**Esimerkki 9.4867**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä jättämään HenkilöZ:n rauhaan. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa 2) pitää työpaikkansa. XEmotion: 1) motivoitunut 2) keskittynyt 3) väsynyt.

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.4868**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle, että hän oli tehnyt. Tarkoitus: 1) saada enemmän rahaa. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4869**

Tapahtuma:HenkilöX suuttuu HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) jotain uutta. XEmotion: 1) iloinen ostoksesta

**Tulos**

pelästyi, että X menetti malttinsa ja käyttäytyi hullusti.

**Esimerkki 9.4870**

Tapahtuma:HenkilöX menee ystäväni luokse. Tarkoitus: 1) he ovat epäkypsiä. XEmotion: 1) kuin joku olisi kiinnittänyt heihin huomiota

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4871**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n syliin. Tarkoitus: 1) saada kaikki osapuolet kuulluksi. XEmotion: 1) tasapainoinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4872**

Tapahtuma:HenkilöX menettää henkilöX:n auton hallinnan. Tarkoitus: 1) leipoa kakku 2) syödä kakku 3) tarjoilla kakku muille. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

peloissaan tapahtuneesta.

**Esimerkki 9.4873**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöX:n vaimon ulos. Tarkoitus: 1) huolehtia ihmisistä. XEmotion: 1) lämmin

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.4874**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo HenkilöY:n nimen. Tarkoitus: 1) nähdä hänen yrityksensä menestys... XEmotion: 1) iloinen siitä.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.4875**

Tapahtuma:HenkilöX löytää miehen. Tarkoitus: 1) olla täysin levännyt 2) olla valmis. XEmotion: 1) rentoutunut 2) valmis

**Tulos**

rakastuneena

**Esimerkki 9.4876**

Tapahtuma:HenkilöX ilmoittaa HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

asiantuntevampi

**Esimerkki 9.4877**

Tapahtuma:PersonX pudottaa pommin. Tarkoitus: 1) olla suuri.. XEmotion: 1) saavutettu.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4878**

Tapahtuma:HenkilöX:n on tiedettävä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiireinen

**Esimerkki 9.4879**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee HenkilöäY oikein. Tarkoitus: 1) kommunikoida. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

moitittavaa

**Esimerkki 9.4880**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo henkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) saada koulutusta 2) saada enemmän työnäkymiä 3) tulla fiksummaksi. XEmotion: 1) opiskeleva 2) älykäs 3) älykäs

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4881**

Tapahtuma:HenkilöX tulee HenkilöY:n taakse. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi 2) kommunikoida. XEmotion: 1) puhelias

**Tulos**

peloissaan.

**Esimerkki 9.4882**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöY:n \_\_\_:tä HenkilöY:n tuesta. Tarkoitus: 1) johdattaa henkilö johonkin paikkaan. XEmotion: 1) johdossa

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.4883**

Tapahtuma:HenkilöX päättää asettua ehdolle presidentiksi. Tarkoitus: 1) olla hauska 2) pestä x:n ystävän hiukset. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4884**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöX:n tunteet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

ilo tietää.

**Esimerkki 9.4885**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa moottoripyörän. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä voittamattomaksi. XEmotion: 1) pysäyttämätön 2) voimakas 3) jumalallinen

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.4886**

Tapahtuma:PersonX tekee kovasti töitä, mutta. Tarkoitus: 1) saavuttaa elämässä. XEmotion: 1) voittoisa

**Tulos**

riippuvainen

**Esimerkki 9.4887**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa \_\_\_:n väkisin. Tarkoitus: 1) olla fiksu 2) menestyä. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

vapautettu epäoikeudenmukaisista laeista.

**Esimerkki 9.4888**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa television. Tarkoitus: 1) olla vastenmielinen 2) auttaa y:tä. XEmotion: 1) oikeudenmukainen 2) avulias

**Tulos**

hyvin yllättynyt

**Esimerkki 9.4889**

Tapahtuma:HenkilöX käy yhdessä ostoksilla. Tarkoitus: 1) se ei helposti unohdu... XEmotion: 1) tyytyväinen siihen.

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.4890**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee \_\_\_ hyvin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.4891**

Tapahtuma:PersonX skeittaa PersonX:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

yhtenäisyyden tunne

**Esimerkki 9.4892**

Tapahtuma:PersonX taistelee aina. Tarkoitus: 1) keksiä paikka, joka tekee hänet onnelliseksi. XEmotion: 1) iloinen ja onnellinen ajattelemalla paikkaa 2) onnellisia ajatuksia siitä, että jonain päivänä menee sinne.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4893**

Tapahtuma:PersonX vie PersonY:n kalastamaan. Tarkoitus: 1) tulla huomatuksi. 2) saada asia selväksi. XEmotion: 1) kuulluksi tuleminen. 2) tunnustettu.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.4894**

Tapahtuma:HenkilöX kostaa HenkilöX:n isän \_\_\_ kuoleman. Tarkoitus: 1) antaa koiralle herkku... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.4895**

Tapahtuma:HenkilöX tekee punkan. Tarkoitus: 1) auttaa 2) osoittaa ystävällisyyttä 3) osoittaa tukea. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

epäilyttävä

**Esimerkki 9.4896**

Tapahtuma:HenkilöX ajelee henkilöY:n pään. Tarkoitus: 1) paeta paikalta. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4897**

Tapahtuma:HenkilöX tekee matkan. Tarkoitus: 1) tappaa hänet. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4898**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa vauvan. Tarkoitus: 1) jakaa aikaa jonkun erityisen ihmisen kanssa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4899**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_:stä jauhelihaa. Tarkoitus: 1) laittaa joku vankilaan 2) saada korvausta pahoinpitelystä tai ryöstöstä. XLiike: 1) helpottunut 2) oikeutettu

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4900**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa HenkilöX:n kättä. Tarkoitus: 1) olla viileämpi. XEmotion: 1) viilentynyt 2) tyytyväinen 3) onnellinen

**Tulos**

kauhuissaan

**Esimerkki 9.4901**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää \_\_\_ HenkilöY:n kommenteista. Tarkoitus: 1) nähdä henkilö y terveenä. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.4902**

Tapahtuma:HenkilöX pilaa HenkilöY:n päivän. Tarkoitus: 1) hän oli kuin. XEmotion: 1) like

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4903**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on sana. Tarkoitus: 1) päästä eroon persony... XEmotion: 1) paha.

**Tulos**

kuten hyvät kuuntelijat

**Esimerkki 9.4904**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää tekstin. Tarkoitus: 1) vierailla. XEmotion: 1) kuin hän olisi ystäviensä kanssa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4905**

Tapahtuma:HenkilöX sopii hyvin HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) empaattinen

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.4906**

Tapahtuma:PersonX antaa vitosen. Tarkoitus: 1) olla vastuullinen tuolloin. XEmotion: 1) lopettaa onnelliseksi

**Tulos**

innostunut ja innostunut

**Esimerkki 9.4907**

Tapahtuma:HenkilöX purkaa HenkilöY:n tavarat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) elossa 2) onnellinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.4908**

Tapahtuma:PersonX näyttää hahmolta. Tarkoitus: 1) käyttää asiaa, jota hänellä ei ole. XEmotion: 1) tarvitseva

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4909**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu henkilöY:tä käsivarresta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hän haluaisi urheilla.

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.4910**

Tapahtuma:PersonX pitää hienon puheen. Tarkoitus: 1) huolehtia jostakin. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4911**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) hän haluaa auttaa 2) hänellä on auttava luonne 3) se on välttämätöntä. XEmotion: 1) rehellisyys 2) iloinen 3) nauttiminen.

**Tulos**

puhdas

**Esimerkki 9.4912**

Tapahtuma:HenkilöX:n on vietävä HenkilöY sairaalaan. Tarkoitus: 1) tehdä puutarha. XEmotion: 1) iloinen 2) innokas

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.4913**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöY:n kukkia. Tarkoitus: 1) palkita hänet rehellisyydestä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4914**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa pallon. Tarkoitus: 1) maailma on positiivinen paikka. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.4915**

Tapahtuma:HenkilöX menee HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) kauhuissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4916**

Tapahtuma: HenkilöX kertoo HenkilölleY, että HenkilölläZ on syöpä. Tarkoitus: 1) ehtiä junaan. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.4917**

Tapahtuma:PersonX ei sanonut mitään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vanha

**Tulos**

tietämätön

**Esimerkki 9.4918**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee henkilöY:n vaimo. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) iloinen 2) toiveikas 3) kiitollinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4919**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy uintijoukkueeseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen saadessaan rahansa

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.4920**

Tapahtuma:PersonX parantaa lasten \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen 2) surullinen 3) loukkaantunut.

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.4921**

Tapahtuma:HenkilöX pesee HenkilöX:n kädet \_\_\_:stä. Tarkoitus: 1) pitää tauon 2) puhdistaa päänsä. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.4922**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa arpajaiset. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) varovainen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4923**

Tapahtuma:HenkilöX kulkee yhdessä HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) olla lempeä 2) muuttua 3) tehdä jotain hyvää. XEmotion: 1) jännittävä 2) kiitollinen 3) iloinen

**Tulos**

myös pumpataan

**Esimerkki 9.4924**

Tapahtuma:PersonX luonnostelee lyhyesti \_\_\_. Tarkoitus: 1) Henkilö saa tarpeeksi lepoa huomista päivää varten. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellisena siitä, että olen ymmärtänyt kaiken.

**Esimerkki 9.4925**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ auttamaan. Tarkoitus: 1) luokitella. XEmotion: 1) järjestäytynyt

**Tulos**

mielellään hänen avukseen.

**Esimerkki 9.4926**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n lahjat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hän tietää kaiken

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.4927**

Tapahtuma:HenkilöX heittää HenkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) sanoa hyvä uutinen 2) olla mukava 3) olla onnellinen. XEmotion: 1) iloinen 2) pitää hauskaa hyvän uutisen vuoksi

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.4928**

Tapahtuma:HenkilöX avaa limonadikojun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

päivitetty

**Esimerkki 9.4929**

Tapahtuma:HenkilöX tarvitsee \_\_\_ saadakseen. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen 2) olla huomaavainen. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ylivoimainen

**Esimerkki 9.4930**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY hahmon. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä hemmotelluksi. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.4931**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonX:n tyttöystävälle. Tarkoitus: 1) olla väkivaltainen. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4932**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee häpeää. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) yllättynyt 2) hämmentynyt

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.4933**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa jauhetta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipeä.

**Tulos**

loukattu

**Esimerkki 9.4934**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa \_\_\_ terveeksi. Tarkoitus: 1) olla ilkeä 2) kostaa. XEmotion: 1) ilkeä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4935**

Tapahtuma:HenkilöX aloittaa HenkilöY:n liiketoiminnan. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

yhteistyö

**Esimerkki 9.4936**

Tapahtuma:PersonX tekee ystävyysrannekkeita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen ja rakastettu.

**Esimerkki 9.4937**

Tapahtuma:Se sattuu enää. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiva

**Tulos**

kauhea

**Esimerkki 9.4938**

Tapahtuma:PersonX pelaa nopeasti ja löysästi. Tarkoitus: 1) mennä ystävien luokse. XEmotion: 1) hyvä 2) innoissaan 3) väsynyt

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4939**

Tapahtuma:PersonX adoptoi pienen tytön. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4940**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo \_\_\_ eilen illalla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kunnioitettu

**Tulos**

ilo kuulla tarina

**Esimerkki 9.4941**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n ajatukset. Tarkoitus: 1) olla oma pomonsa. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

pelottaa

**Esimerkki 9.4942**

Tapahtuma:HenkilöX ajelee henkilöY:n hiukset. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.4943**

Tapahtuma:HenkilöX on valmis luovuttamaan. Tarkoitus: 1) leikkiä y:n kanssa meressä. XEmotion: 1) iloinen ja nautinnollinen

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.4944**

Tapahtuma:PersonX lähettää PersonY:n takaisin. Tarkoitus: 1) ajaa jonnekin. XEmotion: 1) neutraali 2) tyytyväinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.4945**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöY:n kulun. Tarkoitus: 1) olla kiitollinen. XEmotion: 1) kiitollinen 2) kohtelias

**Tulos**

kuin x olisi pahansuopa

**Esimerkki 9.4946**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää HenkilöY:lle joka \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

paremmin perillä

**Esimerkki 9.4947**

Tapahtuma:PersonX muistuttaa PersonY:tä. Tarkoitus: 1) käydä läpi kaikki tuotteen arvostelut ennen tuotteen ostamista. XEmotion: 1) iloinen siitä, että arvostelut ovat hyviä ja että hän on valinnut hyvän tuotteen.

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.4948**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa baseballia. Tarkoitus: 1) auttaa ystävää. XEmotion: 1) tukeva 2) mukava

**Tulos**

täytetty

**Esimerkki 9.4949**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee \_\_\_ taloon. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen 2) pitää juhlat. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

hyvin surullista

**Esimerkki 9.4950**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n kotona. Tarkoitus: 1) saavuttaa menestystä työssään... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.4951**

Tapahtuma:PersonX esittelee PersonY-tilin. Tarkoitus: 1) olla totuudenmukainen. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.4952**

Tapahtuma:PersonX asettaa \_\_\_ suoraksi. Tarkoitus: 1) näyttää sitä 2) saada hyvä arvosana. XEmotion: 1) innoissaan 2) hermostunut 3) ylpeä

**Tulos**

tietoisempi

**Esimerkki 9.4953**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) haluaa saada asiat liikkeelle. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4954**

Tapahtuma:HenkilöX kohottaa HenkilöY:n kulmakarvoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) onnellisempi 3) onnellisempi.

**Tulos**

huuda.

**Esimerkki 9.4955**

Tapahtuma:HenkilöX päättää HenkilöY:n mielipiteen. Tarkoitus: 1) pelaa jalkapalloa isänsä kanssa. XEmotion: 1) lähempänä perhettä

**Tulos**

päätti

**Esimerkki 9.4956**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää \_\_\_ HenkilöY:n vanhemmille. Tarkoitus: 1) kertoa tarinoita. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

vaikuttunut.

**Esimerkki 9.4957**

Tapahtuma:PersonX maksaa hyvin. Tarkoitus: 1) todistaa, että henkilöX on varastanut lompakkonsa... XEmotion: 1) syyllisyys siitä, että he luulevat ystävänsä voivan olla varas.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4958**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle tien. Tarkoitus: 1) oppia jotain uutta 2) saada tietoa 3) aloittaa uusi harrastus. XEmotion: 1) utelias 2) utelias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.4959**

Tapahtuma:PersonX on paras päivä. Tarkoitus: 1) mukautuva 2) miellyttävä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.4960**

Tapahtuma:HenkilöX heittää jalkapalloa. Tarkoitus: 1) olla osa y:n tavoitteita. XEmotion: 1) osa jotain

**Tulos**

kuten myös hauskaa kiinniottoa.

**Esimerkki 9.4961**

Tapahtuma:PersonX kertoo kenelle tahansa. Tarkoitus: 1) ostaa kengät.. XEmotion: 1) syyllinen.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.4962**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n viimeinen päivä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) elossa

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4963**

Tapahtuma:PersonX vahvistaa PersonY-identiteetin. Tarkoitus: 1) kunnioittaa rajoja. XEmotion: 1) niin kuin näin pitäisi tehdä.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.4964**

Tapahtuma:PersonX melkein osui. Tarkoitus: 1) esittää hänelle kysymys. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

hermostunut.

**Esimerkki 9.4965**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa puhelun. Tarkoitus: 1) pelata peliä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.4966**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee nopea \_\_\_. Tarkoitus: 1) vapauttaa itsensä vääryydestä 2) korjata vääryys. XLiike: 1) syyllinen 2) häpeissään

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4967**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle tauon. Tarkoitus: 1) mennä töihin. XEmotion: 1) onnellinen, koska hänen ei tarvitse ajaa ruuhka-aikaan

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.4968**

Tapahtuma:PersonX iskee \_\_\_ sydämiin. Tarkoitus: 1) onnistua työssään. XEmotion: 1) tyytyväinen ja väsynyt

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4969**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ HenkilöY piti. Tarkoitus: 1) valmistautua. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4970**

Tapahtuma:HenkilöX läimäyttää HenkilöY:n kasvoja. Tarkoitus: 1) laajentaa heidän etujaan. 2) olla mukana toiminnassa.. XEmotion: 1) sitoutunut. 2) luova. 3) kiinnostunut.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.4971**

Tapahtuma:PersonX tekee hauskaa. Tarkoitus:. XEmotion: XM: 1) enemmän yhteyttä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4972**

Tapahtuma:HenkilöX kuppaa \_\_\_ HenkilöY:n käsiin. Tarkoitus: 1) tulla nähdyksi maskuliinisena. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.4973**

Tapahtuma:PersonX juhlii halloweenia. Tarkoitus: 1) suututtaa minut. XEmotion: 1) voittoisa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4974**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu hyvää henkilöstäY. Tarkoitus: 1) päästä nopeammin kotiin. XEmotion: 1) nopeasti

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4975**

Tapahtuma:HenkilöX ryömii HenkilöY:n jalkoihin. Tarkoitus: 1) varaa laskuihinsa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

positiivinen

**Esimerkki 9.4976**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n vaimolle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) saada tietoa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4977**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöäY tyhmäksi. Tarkoitus: 1) olla pidetty. XEmotion: 1) ylpeä itsestään

**Tulos**

surullista, että joku sanoi heille näin

**Esimerkki 9.4978**

Tapahtuma:HenkilöX peruuttaa HenkilöY:n tuen. Tarkoitus: 1) katsoa elokuva. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4979**

Tapahtuma: Se on paljon kovaa työtä. Tarkoitus: 1) oppia käyttäytymään. XEmotion: 1) innostunut 2) onnellinen

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.4980**

Tapahtuma:PersonX ottaa sen joka tapauksessa. Tarkoitus: 1) olla tuottava. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.4981**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa \_\_\_ keinoin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) energian loppuminen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4982**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:ltä neuvoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.4983**

Event:PersonX menee laajemmalle. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa. XEmotion: 1) terve

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4984**

Tapahtuma:HenkilöX on vaikuttunut HenkilöY:n työstä. Tarkoitus: 1) auttaa y:tä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen kiitollisuudesta.

**Esimerkki 9.4985**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa \_\_\_ täydellisesti. Tarkoitus: 1) satuttaa persony. XEmotion: 1) voimakas ja voimakas

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.4986**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n hereillä. Tarkoitus: 1) saada koulutusta. XEmotion: 1) fiksu

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.4987**

Tapahtuma:PersonX kieltäytyi kohteliaasti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin se olisi uusi alku

**Tulos**

Ehkä se on parasta.

**Esimerkki 9.4988**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n sateenvarjon. Tarkoitus: 1) vapauttaa y. XEmotion: 1) kuin he tekisivät velvollisuutensa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4989**

Tapahtuma:HenkilöX kokoaa kaikki HenkilöY:n ystävät yhteen. Tarkoitus: 1) tehdä valinta 2) päättää. XEmotion: 1) päättäväinen 2) voimakas

**Tulos**

hyvä olla yhdessä

**Esimerkki 9.4990**

Tapahtuma:HenkilöX osuu peuraan. Tarkoitus: 1) olla luova 2) olla tuottava. XEmotion: 1) tuottava 2) hyödyllinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.4991**

Tapahtuma:PersonX sanoo lähettäisi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huono 2) sairas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4992**

Tapahtuma:HenkilöX osoittaa ystävällisyyttä HenkilölleY. Tarkoitus: 1) olla avulias henkilölle. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.4993**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa trumpettia. Tarkoitus: 1) puhdistaa pinta 2) kirjoittaa jotain uutta 3) ei tarvitse sitä enää siellä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) puhdas 3) järjestäytynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4994**

Tapahtuma:PersonX yrittää pitää sen salassa. Tarkoitus: 1) olla luottavainen. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4995**

Tapahtuma:HenkilöX löytää sen, mitä HenkilöY halusi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nolostunut 2) pahoillani

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4996**

Tapahtuma:HenkilöX arvioi opiskelijoiden \_\_\_. Tarkoitus: 1) paljastaa tai levittää skandaalia tai juoruja. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hermostunut henkilöxs arvioinnista

**Esimerkki 9.4997**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa HenkilöY:n isän \_\_\_. Tarkoitus: 1) jakaa hyviä uutisia.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.4998**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee \_\_\_ lomalle. Tarkoitus: 1) hankkia pojalleen jotain. XLiike: 1) antelias 2) antaa

**Tulos**

vanhemmat ja ystävät myös tyytyväisiä

**Esimerkki 9.4999**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa \_\_\_ henkilölleY. Tarkoitus: 1) jonkin aikaa katsomassa henkilöä. XEmotion: 1) hyvin samankaltainen

**Tulos**

koska he olivat jääneet kiinni melko tukahduttavaan ja ylivoimaiseen henkilölukkoon.

**Esimerkki 9.5000**

Tapahtuma:HenkilöX kertoi vihdoin \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) väsynyt 2) vetämätön 3) pahoinvoiva.

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5001**

Tapahtuma:HenkilöX repii henkilöY:n silmät pois. Tarkoitus: 1) hallita maata. XEmotion: 1) onnellinen ja tyytyväinen

**Tulos**

tuska

**Esimerkki 9.5002**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_ uunista. Tarkoitus: 1) parantaa sairaan potilaan. 2) suorittaa koe.. XEmotion: 1) mietteliäs 2) mietteliäs 3) kiinnostunut.

**Tulos**

innokas maistamaan sitä

**Esimerkki 9.5003**

Tapahtuma:PersonX luo PersonY:n tietoisuuden. Tarkoitus: 1) pelästyttää joku 2) olla jossain 3) mennä jonnekin. XEmotion: 1) maaginen 2) jumalallinen

**Tulos**

asiantunteva

**Esimerkki 9.5004**

Tapahtuma:PersonX sitoo PersonX:n \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) oppia ajamaan. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.5005**

Tapahtuma:HenkilöX käy henkilöY:n koulua. Tarkoitus: 1) todistaa oikeutensa. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.5006**

Tapahtuma:HenkilöX joutuu HenkilöY:n tielle. Tarkoitus: 1) saada parempi näkymä. 2) nähdä, mitä henkilö tekee. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

kyllä

**Esimerkki 9.5007**

Tapahtuma:HenkilöX vetää henkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) päästä nopeasti \_\_. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5008**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle, että se on tarkoitettu. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) surullinen 3) järkyttynyt.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5009**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa vuokranantajalle. Tarkoitus: 1) käyttäytyä. XEmotion: 1) kuuliainen

**Tulos**

kommunikatiivinen

**Esimerkki 9.5010**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää HenkilöY:n kasvot. Tarkoitus: 1) tavata hänet, koska hän on sairas ja kriittisessä tilassa. XEmotion: 1) onneton ja rukoilee hänen puolestaan.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5011**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n ihmiset. Tarkoitus: 1) maistaa sitä 2) kokea keksi. XEmotion: 1) onnellinen 2) kokenut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5012**

Tapahtuma:HenkilöX saa kiinni HenkilöX:n ajelehtimisesta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen ja tyytyväinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5013**

Tapahtuma:HenkilöX pakkaa kaikki HenkilöY:n tavarat. Tarkoitus: 1) olla avulias 2) pelastaa joku. XEmotion: 1) suoritettu 2) avulias

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5014**

Tapahtuma:PersonX pysyy hiljaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellisempi eikä enää niin huolissaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5015**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ tekstiviestin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyhmä 2) ei tarpeeksi fiksu.

**Tulos**

kuin he puhuisivat jollekin, josta pitävät

**Esimerkki 9.5016**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa pojan. Tarkoitus: 1) tehdä jotain. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5017**

Tapahtuma:PersonX kääntää PersonY:n selän PersonY:n puoleen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hän on lohduttanut häntä

**Tulos**

innoissaan.

**Esimerkki 9.5018**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n lääkärin vastaanotolle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.5019**

Tapahtuma:PersonX hymyilee takaisin. Tarkoitus: 1) mennä sisälle. XEmotion: 1) sisälle

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.5020**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n lääkäriin. Tarkoitus: 1) hoidetaan. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5021**

Tapahtuma:HenkilöX kouluttaa HenkilöX:n koiraa. Tarkoitus: 1) rohkaista häntä. XEmotion: 1) syyllinen tekoonsa

**Tulos**

**Esimerkki 9.5022**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee \_\_\_ melko hyvin. Tarkoitus: 1) kotimaamme suuri kaupunki. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

huomannut

**Esimerkki 9.5023**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n hihnaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) fiksumpi

**Tulos**

greateful

**Esimerkki 9.5024**

Tapahtuma:PersonX vilkuttaa takaisin \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä evästeet.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5025**

Tapahtuma:PersonX:llä on hyvä idea. Tarkoitus: 1) nähdä lautasen solut. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

ylpeä hänestä.

**Esimerkki 9.5026**

Tapahtuma:PersonX tulisi. Tarkoitus: 1) x haluaa heidän olevan ahkeria.. XEmotion: 1) hyvä auttaa jotakuta menestymään

**Tulos**

ilo nähdä personx

**Esimerkki 9.5027**

Tapahtuma:PersonX nostaa syytteen. Tarkoitus: 1) nähdä lopullinen kausi.. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.5028**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle käskyjä. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) helpottunut 2) surullinen

**Tulos**

yhteensopiva

**Esimerkki 9.5029**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n kieltä ulos. Tarkoitus: 1) estää ei-toivotut puhelut. XEmotion: 1) helpotus

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.5030**

Tapahtuma:HenkilöX tulee hakemaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) puolustautua. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

Okei

**Esimerkki 9.5031**

Tapahtuma: PersonX järjestää klinikan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nolostunut 2) epäpätevä

**Tulos**

ei riitä.

**Esimerkki 9.5032**

Tapahtuma:HenkilöX saa ylennyksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

kuin heillä olisi uusi pomo

**Esimerkki 9.5033**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy henkilöY:ltä. Tarkoitus: 1) vaihtaa hänen rikkinäiset leivänpaahtimensa.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.5034**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ ottamaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5035**

Tapahtuma:PersonX julkaisee toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) muuttaa jotain lisäämällä siihen jotain parempaa. XEmotion: 1) saavutettu 2) parempi 3) hyvä

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5036**

Tapahtuma:HenkilöX laulaa HenkilöX:n laulun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnekas 2) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5037**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa HenkilöY:n ulos vedestä. Tarkoitus: 1) olla ahkera. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.5038**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa \_\_\_ suuresti. Tarkoitus: 1) taso asteikolla henkilö. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5039**

Tapahtuma:PersonX ylittää sydämeni ja toivon kuolevani. Tarkoitus: 1) levittää hänen paahtoleivälleen. XEmotion: 1) ylpeä taidoistaan

**Tulos**

luottavainen

**Esimerkki 9.5040**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n odotukset. Tarkoitus: 1) Henkilö lähtee. XEmotion: 1) vihainen henkilölle

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5041**

Tapahtuma:PersonX puhuu PersonX:n hatun läpi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen työn valmistumisesta

**Tulos**

käytetty.

**Esimerkki 9.5042**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:n apua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he tarvitsisivat sen olevan niin pitkä.

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.5043**

Tapahtuma:HenkilöX on uusi koulussa. Tarkoitus: 1) haluaa haudata jotain puskurin alle 2) henkilö X haluaa kätkeä jotain puskurin alle... XEmotion: 1) helpottunut 2) turvassa

**Tulos**

hyväksymällä

**Esimerkki 9.5044**

Tapahtuma:Se ei mene hyvin. Tarkoitus: 1) maa hyväksyi henkilön. XEmotion: 1) henkilö pesee onnellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5045**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonZ:n jäädä PersonY:n luokse. Tarkoitus: 1) piilottaa häpeänsä. XEmotion: 1) kauhea

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5046**

Tapahtuma:HenkilöX avaa lahjan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen siitä, että hänellä on syöpä.

**Tulos**

ennakointi

**Esimerkki 9.5047**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n äitiä. Tarkoitus: 1) nähdä henkilöX kuolleena. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5048**

Tapahtuma:HenkilöX ei enää halunnut \_\_\_. Tarkoitus: 1) levätä. XLiike: 1) virkistynyt

**Tulos**

muuttunut

**Esimerkki 9.5049**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n valtaistuimelle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoittamana

**Tulos**

ikään kuin he luottavat ihmisiin

**Esimerkki 9.5050**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n tyttärelle. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y tuntemaan itsensä paremmaksi. XEmotion: 1) iloinen siitä, että on pystynyt auttamaan 2) huolissaan siitä, että henkilö y ei pidä hiustenleikkauksesta.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5051**

Tapahtuma:Se tarvitsee aikaa. Tarkoitus: 1) olla antelias. XEmotion: 1) antelias 2) avulias

**Tulos**

kärsimätön

**Esimerkki 9.5052**

Tapahtuma:PersonX palauttaa kengät. Tarkoitus:. XEmotion: 1) anteeksipyytävä 2) huolestunut 3) peloissaan

**Tulos**

toivoen, että he voivat myydä kengät eteenpäin

**Esimerkki 9.5053**

Tapahtuma:Alkaa sataa rankasti. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelma niin, että hän löytää uuden tien. XEmotion: 1) hyvä kokemus ja innostua

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5054**

Tapahtuma:HenkilöX kannattaa HenkilöY:n asiaa. Tarkoitus: 1) kasvattaa lemmikkieläin kotonaan. XEmotion: 1) hyvin onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5055**

Tapahtuma:HenkilöX värjää henkilöY:n hiukset. Tarkoitus:. XEmotion: 1) riistetty

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5056**

Tapahtuma:HenkilöX saa henkilöY:n auton takaisin. Tarkoitus: 1) herättää yleisön huomio. XEmotion: 1) onnistuu tehtävässään

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.5057**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n tyttöystävälle \_\_\_. Tarkoitus: 1) löytää jotain. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5058**

Tapahtuma:HenkilöX löytää henkilöY:n mieheksi. Tarkoitus: 1) auttaa eläimiä 2) auttaa lapsia 3) rakentaa uusi keskus. XEmotion: 1) toiveikas 2) iloinen 3) kekseliäs

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5059**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle ymmärryksen. Tarkoitus: 1) muiden ymmärtäminen. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.5060**

Tapahtuma:PersonX tapaa paljon ihmisiä. Tarkoitus: 1) tutkia. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.5061**

Tapahtuma:HenkilöX näkee ystäväni. Tarkoitus: 1) tuoda hänen lapsensa kotiin. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

myös sosiaalinen

**Esimerkki 9.5062**

Tapahtuma:PersonX vie pelin \_\_\_:lle. Tarkoitus: 1) paras tilaisuus. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

voitti

**Esimerkki 9.5063**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n myöhemmin samana päivänä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rentoutunut ilmaistuaan itsensä

**Tulos**

sattuma

**Esimerkki 9.5064**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa HenkilöY:n kaatumisen. Tarkoitus: 1) olla turvassa koko elämän ajan. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5065**

Tapahtuma:HenkilöX kasvattaa HenkilöY:n voittoja. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä juhlavaksi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kannattava

**Esimerkki 9.5066**

Tapahtuma:Se on ollut pitkään aikaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nostalginen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5067**

Tapahtuma:Se maistuu paremmalta. Tarkoitus: 1) työskennellä alallaan 2) hankkia tutkinto. XEmotion: 1) innoissaan tulevaisuudesta 2) onnellinen 3) helpottunut

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.5068**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu ystäviä. Tarkoitus: 1) se on positiivinen. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.5069**

Tapahtuma:PersonX toimii esimerkkinä PersonY:stä. Tarkoitus: 1) satuttaa henkilöä. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5070**

Tapahtuma:HenkilöX kurkottaa HenkilöY:n taakse. Tarkoitus: 1) saada kaikki talousasiakirjat kuntoon tilintarkastusta varten... XEmotion: 1) hyvin väsynyt ja helpottunut.

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.5071**

Tapahtuma:HenkilöX tulee lähelle HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) kiitos kannustuksesta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5072**

Tapahtuma:PersonX ylläpitää PersonY-armeijaa. Tarkoitus: 1) puhdistaa päänsä. XEmotion: 1) helpottunut 2) virkistynyt.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5073**

Tapahtuma:HenkilöX lävistää HenkilöY:n korvat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kipu

**Esimerkki 9.5074**

Tapahtuma:PersonX oppii pelaamaan pokeria. Tarkoitus: 1) juoda tai syödä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen hänen puolestaan.

**Esimerkki 9.5075**

Tapahtuma:HenkilöX tietää, että HenkilöY oli väärässä. Tarkoitus: 1) saada heidän mielipiteensä 2) jakaa näkemyksensä. XEmotion: 1) ymmärsi kommunikoituaan muiden kanssa

**Tulos**

pettynyt.

**Esimerkki 9.5076**

Tapahtuma:PersonX vierii pois. Tarkoitus: 1) päästä eroon syyllisyydestään. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5077**

Tapahtuma:HenkilöX heittää henkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) työskennellä siinä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.5078**

Tapahtuma:HenkilöX kättelee HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saada seuraa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.5079**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n kauppaan. Tarkoitus: 1) jotain erilaista syötävää. XEmotion: 1) kuin olisi hyvä vaihdella aterioita.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5080**

Tapahtuma:PersonX muuttuu äänekkäämmäksi. Tarkoitus: 1) nauttia ja olla tyytyväinen. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

tarkkaavainen

**Esimerkki 9.5081**

Tapahtuma:PersonX vie \_\_\_ Meksikoon. Tarkoitus: 1) hemmotella.. XEmotion: 1) katuvainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5082**

Tapahtuma:Sataa koko päivän. Tarkoitus: 1) mennä ostoksille. XEmotion: 1) valmis ostoksille

**Tulos**

surullinen masentunut

**Esimerkki 9.5083**

Tapahtuma:HenkilöX seuraa HenkilöY:tä kauas. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5084**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_, josta HenkilöY piti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tylsistynyt

**Tulos**

Hyvä, että joku hankki heille jotain, mistä he pitivät.

**Esimerkki 9.5085**

Tapahtuma:HenkilöX tekee sopimuksen HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) parannettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5086**

Tapahtuma:HenkilöX lukee HenkilöX:n päiväkirjaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt 2) vihainen 3) avuton.

**Tulos**

rikottu

**Esimerkki 9.5087**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY-arvioinnin. Tarkoitus: 1) jatkaa 2) olla jotain. XEmotion: 1) onnellinen 2) varma

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.5088**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n \_\_\_:n tuhoutumiselta. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa rauhalliseksi Personyn kanssa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

hämmästyttävä

**Esimerkki 9.5089**

Tapahtuma:HenkilöX luulee, että HenkilöY oli valmis. Tarkoitus: 1) se sopii PersonY:n käsitykseen asioista. XEmotion: 1) hyvä, että se on oikein

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.5090**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle koiranpennun. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) kerskua. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.5091**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa lähetin. Tarkoitus: 1) näyttää poseeraus muille 2) ei vapaata kättä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

lyöty

**Esimerkki 9.5092**

Tapahtuma:HenkilöX sopii paremmin henkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla parempi ihminen. XEmotion: 1) itsevarma

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5093**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n tietämättömänä. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5094**

Tapahtuma:HenkilöX:n vaimon seurassa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5095**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa illallisen HenkilöY:n perheelle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onneton 2) hämmentynyt.

**Tulos**

täynnä ruokaa.

**Esimerkki 9.5096**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle uutiset. Tarkoitus: 1) vahingoittaa henkilöX:ää. XEmotion: 1) häpeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5097**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY:n kuponkeja. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) huolestunut

**Tulos**

vihainen menettää kuponkeja

**Esimerkki 9.5098**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu tänään HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5099**

Tapahtuma:HenkilöX vastaa HenkilöY:n kysymyksiin. Tarkoitus: 1) olla lahjaton 2) edistää jotakin asiaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tuottava

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.5100**

Tapahtuma:PersonX asettaa \_\_\_ ensin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

iloinen, että hän on lääkärinä

**Esimerkki 9.5101**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:n adoptoitavaksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hän olisi unohtanut jotain tärkeää

**Tulos**

onnellisia uudesta vauvastaan

**Esimerkki 9.5102**

Tapahtuma:HenkilöX pyörähtää HenkilöY:n ympärillä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5103**

Tapahtuma:HenkilöX vangitsee HenkilöY:n. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnistunut 2) pätevä 3) valmis

**Tulos**

vihainen henkilöx:lle, koska hän on joutunut vankilaan.

**Esimerkki 9.5104**

Tapahtuma:HenkilöX pelottaa HenkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) saada uusi romanttinen kumppani.. XEmotion: 1) hermostunut.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5105**

Tapahtuma:HenkilöX kutittaa HenkilöY:n mielihyvää. Tarkoitus: 1) pelata peliä 2) hankkia taitoja. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.5106**

Tapahtuma:HenkilöX nuolee HenkilöX:n haavoja. Tarkoitus: 1) nähdä heidät 2) viettää aikaa heidän kanssaan 3) mennä kotiin. XEmotion: 1) rakastettu 2) tyytyväinen 3) hyvä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5107**

Tapahtuma:HenkilöX käskee HenkilöY:tä lopettamaan. Tarkoitus: 1) flirttailla jonkun kanssa 2) näyttää houkuttelevalta 3) kiinnittää jonkun muun huomio. XEmotion: 1) flirttaileva 2) hämmentynyt 3) innostunut.

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.5108**

Tapahtuma:HenkilöX tekee kaurapuuroa. Tarkoitus: 1) huvitella kyydissä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5109**

Tapahtuma:PersonX alkaa soittaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) arvostava

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5110**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle palkankorotuksen. Tarkoitus: 1) säästää tulevaisuutta varten.. XEmotion: 1) tyytyväinen siihen, että hän on välttänyt liikaa kuluttamista.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.5111**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee kalaan HenkilöY:n isän kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen uuden elämän tuottamisesta

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.5112**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöX:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen 2) auttaa henkilöX:n perhettä. XEmotion: 1) iloinen 2) avulias

**Tulos**

suosittu

**Esimerkki 9.5113**

Tapahtuma:HenkilöX parantaa HenkilöY:n ymmärrystä. Tarkoitus: 1) lopputulos. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.5114**

Tapahtuma:HenkilöX käännyttää HenkilöY:n \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) olla hengellinen. XEmotion: 1) pyhä 2) hengellinen

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.5115**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa sanan. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) yksin

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.5116**

Tapahtuma: HenkilöX on velkaa HenkilöY:n aseman. Tarkoitus: 1) olla kekseliäs. XEmotion: 1) kekseliäs

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5117**

Tapahtuma:PersonX saa PersonX:n friikin päälle. Tarkoitus: 1) nauttia siitä parhaan ystävänsä kanssa... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

tyytyväinen.

**Esimerkki 9.5118**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n kurssia. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5119**

Tapahtuma:HenkilöX tyydyttää HenkilöY:n toiveet. Tarkoitus: 1) tutustua heihin. XEmotion: 1) kuin joku uusi on heidän elämässään

**Tulos**

tyydytetään täyttämällä heidän tarpeensa

**Esimerkki 9.5120**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa tennistä HenkilöY:n ystävän kanssa. Tarkoitus: 1) kertoa mukaansatempaava tarina. XEmotion: 1) kuin heillä olisi tällaisia taitoja

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.5121**

Tapahtuma:PersonX katsoo \_\_\_:tä. Tarkoitus: 1) päättää, missä ravintolassa hän haluaa syödä... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5122**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee ostoksille HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) nähdä jotain 2) katsoa. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

elated

**Esimerkki 9.5123**

Tapahtuma: HenkilöX lähti HenkilöZ:n \_\_\_:n takaa HenkilöY:n taakse. Tarkoitus: 1) pelata pesäpalloa. XLiike: 1) innoissaan

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5124**

Tapahtuma:HenkilöX istuu lounaalla HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) osoittaa tyytymättömyyttä. XEmotion: 1) tyytymättömyys

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.5125**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:ltä lupaa. Tarkoitus: 1) pitää keskustelu käynnissä.. XEmotion: 1) informatiivinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5126**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n päähän. Tarkoitus: 1) sopia. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

pelkää

**Esimerkki 9.5127**

Tapahtuma:PersonX lähettää nopean viestin takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.5128**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n yöllä. Tarkoitus: 1) viihdyttää 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen 2) kiinnostunut 3) mukana

**Tulos**

autan mielelläni

**Esimerkki 9.5129**

Tapahtuma:PersonX ranskalaisia suukkoja. Tarkoitus: 1) olla sellaisten ihmisten seurassa, joista he pitävät. XEmotion: 1) onnellinen 2) riemuissaan 3) pitää hauskaa.

**Tulos**

elated

**Esimerkki 9.5130**

Tapahtuma:HenkilöX kulkee HenkilöY:n tietä. Tarkoitus: 1) hengittää. XEmotion: 1) pystyy hengittämään

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5131**

Tapahtuma:HenkilöX leikkii kiltisti. Tarkoitus: 1) pystyä ajamaan toisen henkilön autoa... XEmotion: 1) kiitollinen siitä, että saa käyttää autoa.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5132**

Tapahtuma:PersonX houkuttelee \_\_\_ tarjoamalla. Tarkoitus: 1) henkilö y haluaa uuden hiusvärin. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5133**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa pankkiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuntuu todennäköiseltä

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.5134**

Tapahtuma:Se tuntee kenet tahansa. Tarkoitus: 1) päästä pois 2) välttää jotakin. XEmotion: 1) ahdistunut 2) innokas pakenemaan.

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.5135**

Tapahtuma:HenkilöX muuttuu siniseksi. Tarkoitus: 1) tappaa. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

Anteeksi

**Esimerkki 9.5136**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo \_\_\_:tä suuhun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin heidän pitäisi olla nopeampia, mutta se on vaikeaa.

**Tulos**

arvostamaton

**Esimerkki 9.5137**

Tapahtuma:HenkilöX puolustaa HenkilöY:n kantaa. Tarkoitus: 1) saada koulutusta. XEmotion: 1) kuin heidän pitäisi olla luokassa

**Tulos**

ymmärretty

**Esimerkki 9.5138**

Tapahtuma:HenkilöX pitää hyvää huolta henkilöY:stä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeää antaa itsensä painaa niin paljon.

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.5139**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_ HenkilöY:n oikeaan käteen. Tarkoitus: 1) olla säästäväinen. XEmotion: 1) kuin he olisivat säästäneet rahaa

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.5140**

Tapahtuma:PersonX nautti myös \_\_\_. Tarkoitus: 1) varmistaa, että pääset läpi. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5141**

Tapahtuma:Se kysyy PersonX:n tyttöystävältä. Tarkoitus: 1) selvittää, mitä tapahtuu. XEmotion: 1) odottava

**Tulos**

innokas

**Esimerkki 9.5142**

Tapahtuma:HenkilöX käy tarkistamassa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) siirtyä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

välittänyt

**Esimerkki 9.5143**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) tulevaisuus. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

raivostunut

**Esimerkki 9.5144**

Tapahtuma:HenkilöX perustaa toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) hän haluaa olla avuksi 2) hänet pakotetaan tekemään se. XEmotion: 1) hyödyllinen 2) iloinen 3) väsynyt

**Tulos**

vaikuttaa

**Esimerkki 9.5145**

Tapahtuma:HenkilöX kiinnittää HenkilöY:n huomiota HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) tarjosi työtä jollekulle, joka sitä tarvitsi. XEmotion: 1) ylpeä siitä, että tekee jotain positiivista toiselle

**Tulos**

suosittu

**Esimerkki 9.5146**

Tapahtuma:PersonX on kaupassa PersonX:n äidin kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat eläneet hyvää elämää

**Tulos**

vastuussa

**Esimerkki 9.5147**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n kukkaron. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytymätön siihen, että se tapahtui 2) harmissaan siitä, että se on poissa. 3) vihainen siitä, että se tapahtui

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5148**

Tapahtuma:PersonX pelaa videopelejä yhdessä. Tarkoitus: 1) olla puhdas 2) lämmitellä. XEmotion: 1) puhdas 2) lämmin

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5149**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n vessaan. Tarkoitus: 1) estää onnettomuus. XLiike: 1) varovainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5150**

Tapahtuma:HenkilöX piiloutuu HenkilöY:n sängyn alle. Tarkoitus: 1) olla voittaja. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5151**

Tapahtuma:HenkilöX on ihastunut henkilöY:hen. Tarkoitus: 1) pitää työpaikkansa.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ihaillut

**Esimerkki 9.5152**

Tapahtuma:HenkilöX leipoo keksejä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5153**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa \_\_\_ muiden kanssa. Tarkoitus: 1) mennä kotiin 2) rentoutua. XEmotion: 1) rentoutunut 2) väsynyt

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.5154**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa ilmoituksen lehteen. Tarkoitus: 1) tavata uusia ihmisiä. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5155**

Tapahtuma:HenkilöX taputtaa HenkilöY:tä selkään. Tarkoitus: 1) järjestää yllätysjuhlat henkilöX:n syntymäpäivänä... XEmotion: 1) innoissaan.

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.5156**

Tapahtuma:PersonX päivämäärät vuosien ajan. Tarkoitus: 1) selvittää jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5157**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa kosia HenkilöX:n tyttöystävää. Tarkoitus:. XEmotion: 1) varma syyllisestä

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5158**

Tapahtuma:PersonX kiittää \_\_\_ tukea. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5159**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY joka \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5160**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa HenkilöY:n asioita. Tarkoitus: 1) osallistua juhliin. XEmotion: 1) ahdistunut, jos hän näyttää kauniilta

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.5161**

Tapahtuma:PersonX puhui vihdoin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) etäinen ja irrallinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5162**

Tapahtuma:PersonX aloittaa uuden työni. Tarkoitus: 1) olla epäystävällinen 2) tyydyttää himonsa 3) riidellä. XEmotion: 1) himokas 2) katuu 3) että hän käytti hyväkseen

**Tulos**

surullista, että heillä ei ole enää tätä asemaa

**Esimerkki 9.5163**

Tapahtuma:HenkilöX törmäsi vahingossa. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) kevyt ja vapaa

**Tulos**

kuin he olisivat kompastuneet

**Esimerkki 9.5164**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa äärimmäistä nautintoa. Tarkoitus: 1) rentoutua... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5165**

Tapahtuma:PersonX palaa ajassa taaksepäin. Tarkoitus: 1) olla itsenäinen 2) seistä omilla jaloillaan. XEmotion: 1) ylpeä 2) vahva 3) voimaantunut.

**Tulos**

iloinen siitä, että on tavannut tulevaisuudesta tulevan henkilön ja oppinut tulevaisuudesta.

**Esimerkki 9.5166**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa pomolleni. Tarkoitus: 1) aloittaa riita. XEmotion: 1) pahoillani, että asiat riistäytyivät käsistä 2) surullinen.

**Tulos**

vainoharhainen

**Esimerkki 9.5167**

Tapahtuma:Se tekee yhden. Tarkoitus: 1) tulla nähdyksi... XEmotion: 1) huomataan

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.5168**

Tapahtuma:PersonX osoittaa PersonX:n tuen. Tarkoitus: 1) osoittaa tukea 2) luoda merkitystä henkilöX:n voitolle. XEmotion: 1) iloinen 2) erittäin innostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5169**

Tapahtuma:HenkilöX näkee, mikä oli vialla HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) syödä 2) nälkäinen. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.5170**

Tapahtuma:HenkilöX heiluttaa mailaa. Tarkoitus: 1) sammua. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5171**

Tapahtuma:HenkilöX sopii HenkilöY:n tarkoitukseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuskallinen

**Tulos**

kuin he voisivat täyttää roolinsa hyvin

**Esimerkki 9.5172**

Tapahtuma:PersonX myöntää PersonY otsikko. Tarkoitus: 1) syödä... XEmotion: 1) iloinen siitä, että hänellä on ruokaa vatsassaan.

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.5173**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöX:n siskon. Tarkoitus: 1) olla kyseisen henkilön vastuulla. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

mukava.

**Esimerkki 9.5174**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa henkilölleY lahjan. Tarkoitus: 1) henkilö y tulemaan mukaansa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.5175**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n pyytämään anteeksi. Tarkoitus: 1) pyydystää kalaa. XEmotion: 1) hyvä he saivat kalaa

**Tulos**

personxin pettämä

**Esimerkki 9.5176**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöX:n tyttäreltä. Tarkoitus: 1) y olla turvassa. XEmotion: 1) ok

**Tulos**

tunkeutunut

**Esimerkki 9.5177**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa \_\_\_ hiukset. Tarkoitus: 1) viettää aikaa ystävien kanssa 2) tuntea olevansa mukana. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen siitä, miten se osoittautui

**Esimerkki 9.5178**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää HenkilöY:n \_\_\_ näytöksen. Tarkoitus: 1) oppia ruoanlaittoa 2) kokeilla jotain uutta syötävää. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

paineistettu

**Esimerkki 9.5179**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee tykkimiehen tytärtä. Tarkoitus: 1) täyttää nälkä. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5180**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_:n rauhallisesti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin surullinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5181**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää HenkilöX:n \_\_\_ kouluun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuskallinen

**Tulos**

että joku huolehtii heistä

**Esimerkki 9.5182**

Tapahtuma:HenkilöX kehittää henkilöY:n ymmärrystä. Tarkoitus: 1) tehdä ateria. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5183**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n avaimet. Tarkoitus: 1) treffit 2) olla persony:n kanssa. XEmotion: 1) hermostunut 2) odotus

**Tulos**

järkyttyneitä siitä, että heidän on luovutettava avaimensa.

**Esimerkki 9.5184**

Tapahtuma:PersonX on hyvä kokki. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ällöttynyt 2) nolostunut 3) häpeissään.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.5185**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n \_\_\_ kurissa. Tarkoitus: 1) olla jonkun kanssa 2) haluaa auttaa jotakuta. XEmotion: 1) iloinen 2) hämmentynyt

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5186**

Tapahtuma:On sateinen päivä. Tarkoitus: 1) lohduttaa henkilöä 2) olla ystävällinen. XEmotion: 1) avulias 2) lämmin

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5187**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa puhua. Tarkoitus: 1) olla kiitollinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5188**

Tapahtuma:HenkilöX saa valmiiksi HenkilöY:n työn. Tarkoitus: 1) ansaita enemmän rahaa. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hänellä on varaa useampiin asioihin.

**Tulos**

helpottunut.

**Esimerkki 9.5189**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa HenkilöY:n torvea. Tarkoitus:. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5190**

Tapahtuma:HenkilöX käskee HenkilöY:tä antamaan. Tarkoitus: 1) olla kohtelias. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

guilted

**Esimerkki 9.5191**

Tapahtuma:HenkilöX tekee ylimääräisiä kotitöitä. Tarkoitus: 1) kokea jännitystä. XEmotion: 1) innostunut 2) onnellinen

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.5192**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa \_\_\_:n kauppaan. Tarkoitus: 1) saada työ tehtyä kerran... XEmotion: 1) suoritettu 2) ylpeä 3) tehokas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5193**

Tapahtuma:HenkilöX panee HenkilöY:n \_\_\_ toimeen. Tarkoitus: 1) olla mukana. XEmotion: 1) katuvainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5194**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n lompakon. Tarkoitus: 1) nauttia päivän juhlallisuudesta. XEmotion: 1) kuten halloween on hauskaa

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.5195**

Tapahtuma:HenkilöX on äiti. Tarkoitus: 1) ilmaista kiintymystä 2) tarjota lohtua. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) turvassa 3) lohdutettu.

**Tulos**

jonkun rakastama

**Esimerkki 9.5196**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöX:n \_\_\_ vedellä. Tarkoitus: 1) parhaansa mukaan. XEmotion: 1) onnistuneesti

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5197**

Tapahtuma:HenkilöX löytää avaimeni. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5198**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on vinot hampaat. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) iloinen 2) syyllinen

**Tulos**

ylivoimainen

**Esimerkki 9.5199**

Tapahtuma:HenkilöX päättää mennä katsomaan elokuvaa. Tarkoitus: 1) suorittaa. XEmotion: 1) luova 2) suoritettu

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5200**

Tapahtuma:HenkilöX katkaisee HenkilöY:n pään. Tarkoitus: 1) lohduttaa ystäväänsä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5201**

Tapahtuma:PersonX sanoo okei. Tarkoitus: 1) tehdä hyvä vaikutelma. XEmotion: 1) helpotus 2) iloinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.5202**

Tapahtuma:HenkilöX sytyttää tulen \_\_\_:n alle. Tarkoitus: 1) olla siisti. XEmotion: 1) siistimpi

**Tulos**

haluttu ja innostunut.

**Esimerkki 9.5203**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_:n muuttumaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen.

**Tulos**

vaikuttaa

**Esimerkki 9.5204**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle jotain. Tarkoitus: 1) juhlia perheensä kanssa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) yhteistyökykyinen

**Tulos**

nan

**Esimerkki 9.5205**

Tapahtuma:HenkilöX löytää \_\_\_ HenkilöY:n sieluille. Tarkoitus: 1) parantaa heidät. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.5206**

Tapahtuma:PersonX voi paremmin kuin koskaan. Tarkoitus: 1) etsiä kadonnutta esinettä. XEmotion: 1) ahdistunut siitä

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.5207**

Tapahtuma:PersonX seisoo seremoniassa. Tarkoitus: 1) hän järjestää toisen juhlan. XEmotion: 1) poistuu.

**Tulos**

kuin he olisivat osallistuneet seremoniaan

**Esimerkki 9.5208**

Tapahtuma:PersonX pitää PersonY:n terveenä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha 2) loukkaantunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5209**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa HenkilöY:n elämän. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5210**

Tapahtuma: Se sopii hyvin PersonY:lle. Tarkoitus: 1) kuljettaa matkatavaroita. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hyvin hoidettu

**Esimerkki 9.5211**

Tapahtuma:HenkilöX kertoi myös \_\_\_. Tarkoitus: 1) levätä kunnolla. XLiike: 1) levännyt

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5212**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n peliin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kurja

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5213**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa viranomaisille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani siitä

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.5214**

Tapahtuma:HenkilöX eroaa HenkilöX:n aviomiehestä. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.5215**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ oikein. Tarkoitus: 1) kertoa henkilölle, että hän rakastaa häntä... XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.5216**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöX:n jäsenmaksut. Tarkoitus: 1) olla ilkeä 2) olla ilkeä 3) olla pelottava. XEmotion: 1) ilkeä

**Tulos**

mielellään osana ryhmää

**Esimerkki 9.5217**

Tapahtuma:HenkilöX hymyilee hieman HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5218**

Tapahtuma:HenkilöX jää pois HenkilöX:n kokouksesta. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) onnistunut 2) ylpeä

**Tulos**

kuin hänen olisi pitänyt olla siellä

**Esimerkki 9.5219**

Tapahtuma:PersonX aktivoi varjon kaikkien päälle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) anteeksipyytävä

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5220**

Tapahtuma:HenkilöX hyökkää vihollisen \_\_\_:n kimppuun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen, että he ymmärsivät ongelman

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5221**

Tapahtuma:PersonX vie \_\_\_:n Vegasiin. Tarkoitus: 1) jatkaa pelaamista. XEmotion: 1) valmis pelaamaan uudelleen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5222**

Tapahtuma:Se lähtee kotiin. Tarkoitus: 1) käyttää valtaansa. XEmotion: 1) luottavainen 2) rohkea

**Tulos**

unohdin

**Esimerkki 9.5223**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n \_\_\_ jonkun kanssa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

henkilö y jakaa mielellään kokemuksia

**Esimerkki 9.5224**

Tapahtuma:HenkilöX kertoi myöhemmin HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) kohdata. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

kiitollisia siitä, että heille kerrottiin

**Esimerkki 9.5225**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n takaisin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) saada ystäviä 3) nähdä, mitä kaikkea he voivat tehdä. XEmotion: 1) syyllinen 2) paha 3) innoissaan.

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.5226**

Tapahtuma:PersonX antaa sen PersonX:n pojalle. Tarkoitus: 1) suojella muita. XEmotion: 1) sankarillinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5227**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n takaisin. Tarkoitus: 1) saavuttaa tavoite. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5228**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ tien varressa. Tarkoitus: 1) pukeutua 2) näyttää muodikkaalta 3) kantaa jotain. XEmotion: 1) seksikäs 2) hauska 3) vahva

**Tulos**

Hyvä, että joku pysähtyi ja auttoi

**Esimerkki 9.5229**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle ylinopeussakon. Tarkoitus: 1) tehdä maastaan mahtavampi. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5230**

Tapahtuma:HenkilöX löytää sen HenkilöY:n sängyn alta. Tarkoitus: 1) nauttia ulkoilmasta. XEmotion: 1) iloinen 2) rauhallinen

**Tulos**

petetty

**Esimerkki 9.5231**

Tapahtuma:HenkilöX saa uuden pyörän. Tarkoitus: 1) olla avulias. 2) jakaa viisauttaan ja kokemustaan. 3) pitää joku poissa vaikeuksista... XEmotion: 1) viisas 2) kokenut 3) avulias

**Tulos**

onnellinen ja ylpeä henkilö x

**Esimerkki 9.5232**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa henkilöY:lle ongelmia. Tarkoitus: 1) näyttää toisille iloa ja surua. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) nauttinut

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.5233**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan antanut. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5234**

Tapahtuma:PersonX juoksee jäniksen mukana ja metsästää koirien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5235**

Tapahtuma:PersonX aloittaa PersonY-ohjelman. Tarkoitus: 1) olla laiska. XEmotion: 1) nälkäinen

**Tulos**

avulias.

**Esimerkki 9.5236**

Tapahtuma:HenkilöX iskee HenkilöX:n lippuun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5237**

Tapahtuma:PersonX opettaa lapsia lukemaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

valtuutettu

**Esimerkki 9.5238**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa \_\_\_ mutta ei voi tappaa. Tarkoitus: 1) nousta ylös.. XEmotion: 1) aktiivinen.

**Tulos**

traumatisoitunut

**Esimerkki 9.5239**

Tapahtuma:PersonX tekee a:n PersonX:n testiin. Tarkoitus: 1) olla intohimoinen 2) osoittaa kiintymystä. XEmotion: 1) syleillään 2) rakastetaan 3) lohdutetaan.

**Tulos**

onnellinen henkilö x:n puolesta.

**Esimerkki 9.5240**

Tapahtuma:Se ei maistu hyvältä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhea

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.5241**

Tapahtuma:HenkilöX opastaa HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietämätön

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5242**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sinulle \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada orgasmi. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

kuin heillä olisi jotain

**Esimerkki 9.5243**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöX:n vaimon. Tarkoitus: 1) vapaus 2) olla saamatta lasta. XEmotion: 1) suojattu

**Tulos**

hoidettu.

**Esimerkki 9.5244**

Tapahtuma:PersonX esittää \_\_\_. Tarkoitus: 1) lukea paperi. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

pomottivat ympäriinsä

**Esimerkki 9.5245**

Tapahtuma:PersonX haluaa auttaa. Tarkoitus: 1) rauhoittaa persony. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5246**

Tapahtuma:HenkilöX avaa kaikki HenkilöY:n lahjat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) palautettu

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5247**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilölleY kohteliaisuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

imarreltu onnellinen

**Esimerkki 9.5248**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n itkemään. Tarkoitus: 1) jakaa asioita. XEmotion: 1) työ tehty

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5249**

Tapahtuma:PersonX tekee muutoksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut.

**Tulos**

rauhoittava

**Esimerkki 9.5250**

Tapahtuma:HenkilöX johdattaa HenkilöY:n kiusaukseen. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

ahdistunut

**Esimerkki 9.5251**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ henkilöäY:n kädessä. Tarkoitus: 1) täyttää velvollisuutensa. XEmotion: 1) tuottava 2) onnellinen

**Tulos**

hieno

**Esimerkki 9.5252**

Tapahtuma:PersonX lisää opiskelijoiden \_\_\_. Tarkoitus: 1) auttaa ihmisiä. XEmotion: 1) iloinen 2) ilahtunut

**Tulos**

onnellisia heidän menestyksestään.

**Esimerkki 9.5253**

Tapahtuma:HenkilöX pitää huolen HenkilöY:n omista asioistaan. Tarkoitus: 1) olla tarkka. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5254**

Tapahtuma:HenkilöX tilaa \_\_\_ ravintolassa. Tarkoitus: 1) puhdistaa se. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kuin heidän vastuullaan olisi ottaa tilaus vastaan

**Esimerkki 9.5255**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa noutoa. Tarkoitus: 1) lopettaa yrittäminen. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5256**

Tapahtuma:HenkilöX on \_\_\_ HenkilöY:n elämässä. Tarkoitus: 1) puolustaa itseään 2) olla kunnossa. XEmotion: 1) kunnossa 2) terve 3) vahva

**Tulos**

onnellinen ja ylpeä henkilö x

**Esimerkki 9.5257**

Tapahtuma:HenkilöX nauraa joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) tuntea itsensä voimakkaaksi. XEmotion: 1) vahva

**Tulos**

Positiivinen

**Esimerkki 9.5258**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n autolla töihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin vihainen 2) turhautunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5259**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:n kaulaa. Tarkoitus: 1) valmistaa aterian 2) syödä ruokaa 3) tyydyttää nälkänsä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen 3) täyttynyt

**Tulos**

onnellisia, koska he pitävät x

**Esimerkki 9.5260**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo tarjoilijalle. Tarkoitus: 1) asiat sujuvat hyvin. XEmotion: 1) iloinen lopputuloksesta

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5261**

Tapahtuma:PersonX pysyy rauhallisena. Tarkoitus: 1) päästä heidän luokseen. XEmotion: 1) tyhmä, koska lukitsi itsensä ulos

**Tulos**

pelko

**Esimerkki 9.5262**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY huoneen. Tarkoitus: 1) järjestää ystävälleen juhlat. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5263**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöX:n \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) innostunut. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.5264**

Tapahtuma:HenkilöX palaa HenkilöY:n maalle. Tarkoitus: 1) hyvä paikka. XEmotion: 1) luontopaikka

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5265**

Tapahtuma:HenkilöX petaakin sänkyni. Tarkoitus: 1) ollut pitkä liike-elämän näyttely. XEmotion: 1) iloinen nähdessään perheensä

**Tulos**

tarjoillaan

**Esimerkki 9.5266**

Tapahtuma:HenkilöX pysyy HenkilöY:n vierellä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) humalassa

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.5267**

Tapahtuma:PersonX hymyilee hieman. Tarkoitus: 1) pitää lomaa. XEmotion: 1) rentoutunut 2) energinen 3) virkistynyt.

**Tulos**

tervehtivät

**Esimerkki 9.5268**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää henkilöY:lle yllätysjuhlat. Tarkoitus:. XEmotion: XX: 1) utelias y:stä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5269**

Tapahtuma: HenkilöX saa HenkilöY:n liikkeelle. Tarkoitus: 1) saada parempi työntekijä. XEmotion: 1) katuvainen 2) surullinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5270**

Tapahtuma:PersonX kaventaa PersonX:n valintoja. Tarkoitus: 1) opetuslapsen olla puhdas. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5271**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöX:n \_\_\_ paremmin. Tarkoitus: 1) he halusivat auttaa löytämään sen. XEmotion: 1) avulias 2) iloinen

**Tulos**

lähempänä ystäväänsä

**Esimerkki 9.5272**

Tapahtuma:HenkilöX on sijaisopettaja. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5273**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ HenkilöY:n tyttärelle. Tarkoitus: 1) tehdä kovaa työtä 2) pysyä kunnossa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

siunattu

**Esimerkki 9.5274**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöY:tä \_\_\_ HenkilöZ:n tuesta. Tarkoitus: 1) tulla huomatuksi. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.5275**

Tapahtuma:HenkilöX sanoo haluavansa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhea

**Tulos**

ilmoittaa mieltymyksistään

**Esimerkki 9.5276**

Tapahtuma:PersonX kokoaa tiimin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ikään kuin hän olisi vakavasti asioiden tarpeessa.

**Tulos**

myös innoissaan.

**Esimerkki 9.5277**

Tapahtuma:On pilvistä. Tarkoitus: 1) saada viihdettä 2) katsoa jotain mielenkiintoista. XEmotion: 1) iloinen, koska elokuva oli hyvä 2) innoissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5278**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonY:ltä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.5279**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n työtovereille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5280**

Tapahtuma:HenkilöX löytää tytön. Tarkoitus: 1) katsoa jotain mielenkiintoista. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.5281**

Tapahtuma:PersonX kulkee suvussa. Tarkoitus: 1) tiedottaa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5282**

Tapahtuma:PersonX lyö PersonY:n silmää. Tarkoitus: 1) olla sankarillinen 2) pelastaa hänet. XEmotion: 1) sankarillinen 2) ystävällinen

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.5283**

Tapahtuma:HenkilöX ymmärtää potilaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) hänellä on hyvä koulutus 2) hän ei halua saada sakkoja. XEmotion: 1) väsynyt 2) vastuussa

**Tulos**

kytketty

**Esimerkki 9.5284**

Tapahtuma:PersonX pääsee kouluun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ei mitään

**Tulos**

nuetral

**Esimerkki 9.5285**

Tapahtuma:HenkilöX lataa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus: 1) haluaa auttaa ihmiskuntaa 2) hänellä on itsetarkoituksellinen motiivi. XEmotion: 1) ylpeä 2) täynnä intoa

**Tulos**

kiitollinen x

**Esimerkki 9.5286**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöY:n tietokonetta. Tarkoitus: 1) saada koira. XEmotion: 1) hyvä 2) kiintymys

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5287**

Tapahtuma:PersonX puhuu koko ajan. Tarkoitus: 1) tehdä täydellinen projekti. XEmotion: 1) väsynyt 2) mutta onnellinen.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5288**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee sen sijaan kotiin. Tarkoitus: 1) lisätä sarjakuvakokoelmaansa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.5289**

Event:PersonX tulee mieleen. Tarkoitus: 1) hyvä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

perusteltu.

**Esimerkki 9.5290**

Tapahtuma:PersonX pelaa rugbya. Tarkoitus: 1) auttaa lapsia. XEmotion: 1) kuin hyvä ihminen

**Tulos**

kuin heillä olisi joku, jonka kanssa he voivat pelata urheilua.

**Esimerkki 9.5291**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n päivämäärän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) loukkaantunut 2) tuskissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5292**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n tarpeet. Tarkoitus: 1) jakaa tietoa 2) saada huomiota. XEmotion: 1) tunnettu 2) suosittu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5293**

Tapahtuma:HenkilöX äänestää henkilöX:n jaloilla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vahva ja kova.

**Tulos**

tiedottaa siitä, miltä personxista tuntuu

**Esimerkki 9.5294**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle hyvät uutiset. Tarkoitus: 1) olla intiimi. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.5295**

Tapahtuma:HenkilöX nappaa HenkilöY:n avaimet. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) auttava

**Tulos**

hyödyllinen.

**Esimerkki 9.5296**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää hieman HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) suojella autoa. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

utelias siitä, mitä nähdään

**Esimerkki 9.5297**

Tapahtuma:PersonX viheltää dixie. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

suuttunut tämän henkilön laiskuudesta

**Esimerkki 9.5298**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ vettä. Tarkoitus: 1) löytää oikea. XEmotion: 1) kuin heidän etsintänsä olisi kannattanut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5299**

Tapahtuma:PersonX merkitsee PersonY epookin. Tarkoitus: 1) olla näyttämättä turhautumistaan... XEmotion: 1) turhautunut.

**Tulos**

kunnioitettu.

**Esimerkki 9.5300**

Tapahtuma:PersonX jakaa PersonX:n kokemuksen. Tarkoitus: 1) saada tutkinto.. XEmotion: 1) suoritettu.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5301**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n auton. Tarkoitus: 1) opettaa. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.5302**

Tapahtuma:Se menee sekaisin. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5303**

Tapahtuma:PersonX voittaa syövän. Tarkoitus: 1) ruokkia joku. XEmotion: 1) avulias 2) ystävällinen 3) sankarillinen.

**Tulos**

kuin heidän tarvitsisi huolehtia hieman vähemmän

**Esimerkki 9.5304**

Tapahtuma:HenkilöX ei ole koskaan tavannut. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelmia. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

surullinen myös

**Esimerkki 9.5305**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:lle takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen 2) nälkäinen 3) veltto.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5306**

Tapahtuma:PersonX tarvitsee jokaisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada jotain syötävää. XEmotion: 1) täytetty 2) täynnä

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.5307**

Tapahtuma:PersonX:llä on enemmän rahaa kuin Jumalalla. Tarkoitus: 1) luistella. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

pieni

**Esimerkki 9.5308**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöäY syleilemässä HenkilöäY. Tarkoitus: 1) päästä nopeasti perille. XEmotion: 1) väsynyt 2) uupunut 3) nopea

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.5309**

Tapahtuma:HenkilöX lyö HenkilöY:tä kasvoihin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen tietoonsa.

**Tulos**

suuttua

**Esimerkki 9.5310**

Tapahtuma:PersonX palvelee joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) henkilöx on kampaaja 2) henkilö maksaa henkilöx:lle 3) se on henkilöx:n työtä. XEmotion: 1) ahkera 2) innostunut 3) ammattimainen

**Tulos**

tyytyväinen hänen palvelukseensa.

**Esimerkki 9.5311**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n sedän maatilalla. Tarkoitus: 1) päästä eri paikkaan... XEmotion: 1) iloinen siitä, että he pääsivät määränpäähänsä.

**Tulos**

iloisia siitä, että heidän veljenpoikansa pääsi käymään

**Esimerkki 9.5312**

Tapahtuma:HenkilöX ilmaisee avoimesti HenkilöX:n \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rikki 2) heikko

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.5313**

Tapahtuma:HenkilöX menee leikkimään liikenteeseen. Tarkoitus: 1) koska hyvä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5314**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:lle hyvin. Tarkoitus: 1) jotka tuntevat historian. XEmotion: 1) historia oli kuin kansa

**Tulos**

onnellisia, koska he saavat jotain

**Esimerkki 9.5315**

Tapahtuma:PersonX antaa \_\_\_:lle mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) olla hauska 2) saada ihmiset nauramaan 3) pitää hauskaa. XEmotion: 1) itsevarma 2) hauska 3) iloinen

**Tulos**

humalassa

**Esimerkki 9.5316**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) olla osa tiimiä. XEmotion: 1) pyrki

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.5317**

Tapahtuma:PersonX pelaa ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rento liikkumatta

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.5318**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä nousemaan ylös. Tarkoitus: 1) mennä treffeille 2) mennä töihin. XEmotion: 1) houkutteleva 2) valmis

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.5319**

Tapahtuma:PersonX soittaa verhoa alas. Tarkoitus: 1) olla tottelematta sääntöjä 2) olla itsekäs 3) mennä vastavirtaan. XEmotion: 1) ylpeä 2) töykeä 3) snobistinen

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.5320**

Tapahtuma:PersonX kuulostaa PersonY:ltä. Tarkoitus: 1) saada se ennen hänen takanaan olevaa henkilöä... XEmotion: 1) innoissaan.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.5321**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee \_\_\_ HenkilöY:n takana. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5322**

Tapahtuma:Alkaa sataa lunta. Tarkoitus: 1) olla tuntematta oloamme epämukavaksi. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

lämmin

**Esimerkki 9.5323**

Tapahtuma:PersonX:llä on huono maine. Tarkoitus:. XEmotion: 1) välittäminen 2) kaipuu 3) samankaltaisuus

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.5324**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa mennä HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) pelata jalkapalloa 2) olla jalkapallojoukkueessa. XEmotion: 1) iloinen 2) innoissaan

**Tulos**

iloinen, että joku haluaa matkustaa heidän kanssaan

**Esimerkki 9.5325**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n pyyhkeen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) uninen 2) levännyt

**Tulos**

vähemmän alttiina

**Esimerkki 9.5326**

Tapahtuma:PersonX kertoo asiat niin kuin ne ovat. Tarkoitus: 1) jatkaa tehtäväänsä. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen

**Tulos**

kuin heille olisi annettu tietoa

**Esimerkki 9.5327**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on paikka. Tarkoitus: 1) pitää etäisyyttä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

valvonnassa

**Esimerkki 9.5328**

Tapahtuma:PersonX:stä tulee suosittu. Tarkoitus: 1) suojella yleisöä. XEmotion: 1) vahva 2) rohkea 3) sankarillinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5329**

Tapahtuma:PersonX odottaa PersonY:n hyökkäystä. Tarkoitus: 1) hyvä työntekijä 2) suurempi henkilökunta. XEmotion: 1) tervetullut 2) voimakas

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5330**

Tapahtuma:HenkilöX eroaa HenkilöX:n vaimosta. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5331**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa \_\_\_ moottoritiellä. Tarkoitus: 1) valmistautua viikkoon 2) haluaa hankkia uusia vaatteita 3) ostaa lahjoja. XEmotion: 1) valmis 2) valmistautunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5332**

Tapahtuma:HenkilöX merkitsee paljon HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) muiden kunnioittaminen häntä kohtaan. XEmotion: 1) muut arvostavat häntä

**Tulos**

erityinen x:lle.

**Esimerkki 9.5333**

Tapahtuma:HenkilöX heittää luun \_\_\_:lle. Tarkoitus: 1) jotakin henkilöltä 2) henkilö tekee jotakin. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

kuin heitä olisi autettu.

**Esimerkki 9.5334**

Tapahtuma:HenkilöX säästää HenkilöY:n vaivalta. Tarkoitus: 1) ehtiä bussiin.. XEmotion: 1) neutraali.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.5335**

Tapahtuma:HenkilöX huolehtii HenkilöY:n lapsista. Tarkoitus: 1) tehdä päätös. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

kiitollinen toisen vanhemman avusta.

**Esimerkki 9.5336**

Tapahtuma:PersonX aloittaa työnsä. Tarkoitus: 1) oma tuki. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.5337**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on tiikeri hännästä kiinni. Tarkoitus: 1) saada lemmikki. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

ahdistus personxin kohtalosta

**Esimerkki 9.5338**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa tammea. Tarkoitus:. XEmotion: 1) raivostunut 2) pettynyt

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5339**

Tapahtuma:Se alkaa olla pitkä. Tarkoitus: 1) hyvittää. XEmotion: 1) katuvainen

**Tulos**

tylsistynyt

**Esimerkki 9.5340**

Tapahtuma:PersonX käynnistää PersonX:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla eri mieltä. XEmotion: 1) erilainen

**Tulos**

hyökkäsi

**Esimerkki 9.5341**

Tapahtuma:PersonX on järkevää. Tarkoitus: 1) metsästää. XLiike: 1) urheilullinen

**Tulos**

Kuin he olisivat kuulleet personxsin perustelut

**Esimerkki 9.5342**

Tapahtuma:HenkilöX hakee henkilöY:n töistä. Tarkoitus: 1) olla avulias. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5343**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ uuniin. Tarkoitus: 1) estää häntä pääsemästä sisään. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5344**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa HenkilöX:n siemenen. Tarkoitus: 1) varmistaa, että se on oikea. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.5345**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa ottaa kuvia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvät asiat sujuvat hyvin

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.5346**

Tapahtuma:PersonX laukaisee työntekijän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) eksyksissä

**Tulos**

paha, että sait potkut.

**Esimerkki 9.5347**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöX:n äidin. Tarkoitus: 1) tuntuu voimakkaalta. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5348**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:lle korvauksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pidempi 2) jättiläismäinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5349**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa \_\_\_ myöhemmin. Tarkoitus: 1) säästää jotain tai jotakuta 2) olla ystävällinen 3) olla säästäväinen. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

kurja

**Esimerkki 9.5350**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonX:n historian. Tarkoitus: 1) päästä kotiin. XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

ohjaavasti

**Esimerkki 9.5351**

Tapahtuma:HenkilöX ajelee HenkilöY:n parran. Tarkoitus: 1) päästä pois sieltä 2) tehdä sujuva poistuminen. XEmotion: 1) huimaus 2) tasainen 3) turvallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5352**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa taksin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) samanlainen kuin jokin muu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5353**

Tapahtuma:PersonX hyväksyy PersonY:n tapaamisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5354**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:lle puhelimitse. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) innoissaan loppuvuodesta.

**Tulos**

kihloissa

**Esimerkki 9.5355**

Tapahtuma:PersonX käynnistää PersonY-ohjelman. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sisältö 2) häkeltynyt 3) optimistinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.5356**

Tapahtuma:HenkilöX elää pidempään kuin HenkilöY:stä on hyötyä. Tarkoitus: 1) onnistunut. XEmotion: 1) taitava

**Tulos**

he olisivat voineet tehdä paremmin

**Esimerkki 9.5357**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle ajatuksen. Tarkoitus: 1) olla vallassa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.5358**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa olla terve. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rento 2) odotus 3) ahdistunut.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5359**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ vuotta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas

**Tulos**

omistus

**Esimerkki 9.5360**

Tapahtuma:HenkilöX törmää autoon. Tarkoitus: 1) etsiä tietoa 2) tilata tavaraa. XEmotion: 1) luova 2) utelias

**Tulos**

kuin heidän autonsa olisi vahingoittunut ilman omaa syytään.

**Esimerkki 9.5361**

Tapahtuma:HenkilöX seisoo HenkilöY:n selän takana. Tarkoitus: 1) ilmoittaa parhaalle ystävälleen jonkun pettämisestä. XEmotion: 1) velvollinen

**Tulos**

parempi

**Esimerkki 9.5362**

Tapahtuma: PersonX lisää naisten \_\_\_. Tarkoitus: 1) haluaa enemmän yhteistyötä. XEmotion: 1) mukautuva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5363**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo lakia. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kuin heiltä olisi viety jotain

**Esimerkki 9.5364**

Tapahtuma:HenkilöX antaa sinulle \_\_\_. Tarkoitus: 1) kokeilla sitä 2) mennä jonnekin 3) kerskua. XEmotion: 1) hyvä 2) tyytyväinen 3) motivoitunut

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.5365**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa sen HenkilöY:n taskuun. Tarkoitus: 1) kasvattaa omaa ruokaa 2) olla aktiivinen. XEmotion: 1) terve 2) nautinto 3) väsynyt.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5366**

Tapahtuma:PersonX alkaa haista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeissään ja surullinen.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.5367**

Tapahtuma:PersonX haisee niin pahalle. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) olla informatiivinen. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.5368**

Tapahtuma:HenkilöX leviää HenkilöY:n kasvoille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

eloton

**Esimerkki 9.5369**

Tapahtuma:HenkilöX lakkaa rakastamasta HenkilöäY. Tarkoitus: 1) ostaa esine. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

järkyttynyt siitä, että he hävisivät x

**Esimerkki 9.5370**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle lahjan. Tarkoitus: 1) pitää se valmiina. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.5371**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä laihtumaan. Tarkoitus: 1) selittää itsensä.. XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

iloinen xs apua

**Esimerkki 9.5372**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa \_\_\_:n uhmaan. Tarkoitus: 1) parantaa. XEmotion: 1) päättäväinen 2) innostunut

**Tulos**

pettynyt tai vihainen

**Esimerkki 9.5373**

Tapahtuma:HenkilöX on ollut viime aikoina masentunut. Tarkoitus: 1) esitellä lauluääni. XEmotion: 1) iloinen 2) suosittu

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.5374**

Tapahtuma:HenkilöX varastaa HenkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) tehdä sosiaalista työtä. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnellinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.5375**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää kaikki HenkilöY:n rahat. Tarkoitus: 1) tulla sisään. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.5376**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_:lle pääsyn. Tarkoitus: 1) olla fiksu 2) olla avulias. XEmotion: 1) innostunut 2) onnistunut

**Tulos**

myös onnellinen ja tyytyväinen

**Esimerkki 9.5377**

Tapahtuma:HenkilöX tarvitsee apua henkilöY:ltä. Tarkoitus: 1) avulias. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

mielellään auttaa häntä

**Esimerkki 9.5378**

Tapahtuma:PersonX haluaa PersonY:n vastauksen. Tarkoitus: 1) olla osa ryhmää... XEmotion: 1) iloinen saadessaan uusia ystäviä.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5379**

Tapahtuma:HenkilöX suhtautuu vakavasti HenkilöY:hen. Tarkoitus: 1) olla mukana. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.5380**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee taiteilija. Tarkoitus:. XEmotion: 1) väsynyt 2) äänekäs 3) ärsyttävä

**Tulos**

kuin he saisivat nauttia hänen taiteestaan

**Esimerkki 9.5381**

Tapahtuma:HenkilöX jatkaa puhumista. Tarkoitus: 1) olla ääliö 2) olla ilkeä. XEmotion: 1) häpeä 2) katumus

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.5382**

Tapahtuma:PersonX käsittelee tätä \_\_\_ yksityiskohtaisesti. Tarkoitus: 1) olla toiveita. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tiedotettu xs ideoita

**Esimerkki 9.5383**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee henkilöY:tä hyvin. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5384**

Tapahtuma:HenkilöX levittää HenkilöY:n jalkoja. Tarkoitus: 1) pelotella 2) taistella. XEmotion: 1) häpeä 2) vihainen

**Tulos**

seksikäs

**Esimerkki 9.5385**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että HenkilöY oli lähtenyt. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häkeltynyt. 2) turhautunut.

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.5386**

Tapahtuma:HenkilöX työskentelee henkilöY:n auton parissa. Tarkoitus: 1) olla läpinäkyvä. XEmotion: 1) perusteltu

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.5387**

Tapahtuma:PersonX hakkaa \_\_\_:n. Tarkoitus: 1) ottaa suihku.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5388**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa lipun. Tarkoitus: 1) pitää jotain turvassa. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5389**

Tapahtuma:HenkilöX viettää tunnin. Tarkoitus: 1) piilottaa kätkönsä. XEmotion: 1) ilkikurinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5390**

Tapahtuma:PersonX tekee ilmoituksen. Tarkoitus: 1) onnistua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.5391**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöY:lle mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) auttaa toista henkilöä.. XEmotion: 1) ystävällinen.

**Tulos**

surullinen ja vihainen

**Esimerkki 9.5392**

Tapahtuma:PersonX kuolee viime vuonna. Tarkoitus: 1) olla oikealla tiellä 2) ei halua jäädä jälkeen. XEmotion: 1) informoitu 2) vauhdissa

**Tulos**

suri

**Esimerkki 9.5393**

Tapahtuma:PersonX kietoutuu PersonY:n ympärille. Tarkoitus: 1) vastuussa 2) varmistaa, että asiat tehdään hänen tavallaan. XEmotion: 1) ylipäällikkö 2) kontrolloi

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.5394**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n keskimäärin. Tarkoitus: 1) olla onnellinen. XEmotion: 1) tuleva ongelma

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5395**

Tapahtuma:HenkilöX edistää HenkilöY:n päämääriä. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa ateriaa. XEmotion: 1) kuin se olisi hyvää herkkua

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.5396**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä soittamaan. Tarkoitus: 1) ratkaista ihmisten ongelmia. XEmotion: 1) kuten saavuttaa

**Tulos**

laittaa päälle

**Esimerkki 9.5397**

Tapahtuma:HenkilöX liu'uttaa HenkilöY:n kättä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hän vanhenisi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5398**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöY:n taakseen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5399**

Tapahtuma:HenkilöX kallistaa HenkilöY:n päätä ylöspäin. Tarkoitus: 1) saada rahaa. XEmotion: 1) surullinen 2) iloinen rahasta

**Tulos**

terveellinen

**Esimerkki 9.5400**

Tapahtuma:HenkilöX tekee henkilöY:lle järjestelyjä. Tarkoitus: 1) suojella kotiaan säältä... XEmotion: 1) luottaa siihen, että heidän kotinsa on suojattu.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5401**

Tapahtuma:HenkilöX rauhoittaa HenkilöY:n hermoja. Tarkoitus: 1) auttaa ystäviään. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

helpommin

**Esimerkki 9.5402**

Tapahtuma:PersonX juo PersonX:n terveydeksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.5403**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa tappaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) tappaa käärme. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.5404**

Tapahtuma:HenkilöX kohtelee HenkilöY:tä kuin HenkilöZ:tä. Tarkoitus: 1) auttaa PersonY:n äitiä. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5405**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ kauppaan. Tarkoitus: 1) tyytyväinen. XEmotion: 1) tyytyväinen, koska

**Tulos**

alistuva

**Esimerkki 9.5406**

Tapahtuma:HenkilöX rankaisee jokaista \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietämättään

**Tulos**

pelottava tiukkojen sääntöjen vuoksi

**Esimerkki 9.5407**

Tapahtuma:On yö. Tarkoitus: 1) tuoda lisää ihmisiä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

stressaantunut

**Esimerkki 9.5408**

Tapahtuma:HenkilöX hyväksyy toisen \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla kiirehtimättä 2) ottaa aikaa. XEmotion: 1) rauhallinen 2) rauhallinen 3) mukava

**Tulos**

iloinen hänen hyväksymisestään.

**Esimerkki 9.5409**

Tapahtuma:PersonX palaa PersonX:n kylään. Tarkoitus: 1) jotain vanhemmiltani 2) vanhempani sallivat jotain. XEmotion: 1) häpeä 2) säälittävä

**Tulos**

uudelleen yhteen.

**Esimerkki 9.5410**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöX:n \_\_\_ linjalle. Tarkoitus: 1) saada kuljetus paikkoihin. XEmotion: 1) onnellinen, että heillä on kuljetus, jos heidän on mentävä jonnekin.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5411**

Tapahtuma:HenkilöX mainostaa HenkilöY:n yritystä. Tarkoitus: 1) olla hauska 2) olla pidetty. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5412**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa neuvonantajan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hyvä ihminen

**Tulos**

onnellinen, että henkilö x saa apua.

**Esimerkki 9.5413**

Tapahtuma:Se kysyy PersonX:n kämppikseltä. Tarkoitus: 1) olla sairastumatta. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.5414**

Tapahtuma:HenkilöX valittaa HenkilöY:n äidille. Tarkoitus: 1) siivota huone. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5415**

Event:PersonX helpottaa seurantaa säätämällä. Tarkoitus: 1) näyttää henkilölle, missä polku on. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5416**

Tapahtuma:PersonX juoksee kelloa alaspäin. Tarkoitus: 1) huolehtia henkilöstä. XEmotion: 1) huolehtiva 2) rakastava 3) liittyy henkilöön.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5417**

Tapahtuma:HenkilöX likaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) asua omassa itse rakennetussa kodissa 2) myydä koti 3) aloittaa ura talonrakentajana. XEmotion: 1) ylpeä saavutuksestaan 2) innoissaan esittelemästä ja myymästä rakentamaansa kotia 3) innoissaan siitä, miten hänen itse rakennettu kotinsa otetaan vastaan.

**Tulos**

satuttaa.

**Esimerkki 9.5418**

Tapahtuma:PersonX asettaa PersonY:n päähän. Tarkoitus: 1) löytää se kaikin keinoin. XEmotion: 1) väsynyt ja väsynyt

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5419**

Tapahtuma:PersonX vetää kasvoja. Tarkoitus: 1) ottaa riski. XEmotion: 1) palkittu 2) katuvainen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5420**

Tapahtuma:PersonX vapauttaa PersonY:n. Tarkoitus: 1) haluaa suoriutua hyvin 2) haluaa voittaa. XEmotion: 1) päättäväinen 2) kilpailuhenkinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5421**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa HenkilöX:n kulut. Tarkoitus: 1) saada jotain kaupasta 2) ostaa jotain. XEmotion: 1) väsynyt 2) hukkua

**Tulos**

hieman hämmentynyt

**Esimerkki 9.5422**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_:n illalliselle. Tarkoitus: 1) ratkaista työongelma. XEmotion: 1) saavutettu ja ylpeä siitä, että he keksivät ratkaisun.

**Tulos**

kuin joku välittäisi heistä

**Esimerkki 9.5423**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n suunnitelmia. Tarkoitus: 1) juhlia. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

järkyttyneinä heidän suunnitelmansa muuttuivat.

**Esimerkki 9.5424**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää poliisilta apua. Tarkoitus: 1) liikenne selvittää ongelman. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

velvollisuudentunto

**Esimerkki 9.5425**

Tapahtuma:HenkilöX ohjaa henkilöY:n kurssia. Tarkoitus: 1) mennä töihin. 2) mennä ostoksille. 3) tavata asianajajansa. XEmotion: 1) tuottava.

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.5426**

Tapahtuma:HenkilöX iskee \_\_\_ sydämeen. Tarkoitus: 1) kadota. XEmotion: 1) kuin hän olisi päässyt pälkähästä

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5427**

Tapahtuma:HenkilöX löytää kissan. Tarkoitus: 1) hankkia uusi puhelin. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kuin he olisivat menettäneet kissansa

**Esimerkki 9.5428**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY lahjan. Tarkoitus: 1) levätä päivän työn jälkeen. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5429**

Tapahtuma:PersonX vetää \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) tarkentaa tiettyjä asioita, joista hän on varma. XEmotion: 1) asiantunteva

**Tulos**

onnellinen siitä, että meillä on näin vahva yksikkö

**Esimerkki 9.5430**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy tarjoilijalta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) arvostettu. 2) houkutteleva.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5431**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa \_\_\_ potilasta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5432**

Tapahtuma:HenkilöX avioituu 20 vuotta. Tarkoitus: 1) olla kohtelias. XEmotion: 1) varovainen

**Tulos**

liitteenä

**Esimerkki 9.5433**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle hyvityksen. Tarkoitus: 1) ongelma. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

iloinen saadessaan rahansa takaisin

**Esimerkki 9.5434**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöY:n numeron. Tarkoitus: 1) nähdä se ennen ostamista. XEmotion: 1) tyytyväinen ostoon

**Tulos**

ärsyyntynyt siitä, että x antoi numeronsa

**Esimerkki 9.5435**

Tapahtuma:HenkilöX kääntyy \_\_\_ kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) enemmän makua. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.5436**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonX:n lapsille. Tarkoitus: 1) määrätä pesony. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.5437**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee HenkilöY:n maasta. Tarkoitus: 1) onnellinen, koska elokuva oli. XEmotion: 1) katsoa jotain mielenkiintoista

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5438**

Tapahtuma:PersonX pitää pelistä. Tarkoitus: 1) lohduttaa häntä. XEmotion: 1) pahoillani hänen puolestaan

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.5439**

Tapahtuma:PersonX valitsee PersonY-objektin. Tarkoitus: 1) onnellinen, koska elokuva oli. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.5440**

Tapahtuma:HenkilöX menettää näköyhteyden henkilöY:hen. Tarkoitus: 1) saada työ tehtyä.. XEmotion: 1) tyytyväinen, että se on valmis.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5441**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa \_\_\_ suuhuni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut 2) huolestunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5442**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää HenkilöX:n silmälaseja. Tarkoitus: 1) rahaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5443**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa maksun. Tarkoitus: 1) tulla kunnioitetuksi. XEmotion: 1) arvokas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5444**

Tapahtuma:PersonX parantaa \_\_\_ ja vähentää. Tarkoitus: 1) huolehtia maskotista. XEmotion: 1) iloinen 2) huolissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5445**

Tapahtuma:PersonX näyttää surulliselta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) utelias 3) kiinnostunut.

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.5446**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa henkilöY:lle levottomuutta. Tarkoitus: 1) suuntaa huomion henkilöön. XEmotion: 1) hän oli hyvin samankaltainen

**Tulos**

levoton

**Esimerkki 9.5447**

Tapahtuma:HenkilöX on henkilöY:n yrityksen pomo. Tarkoitus: 1) olla tiukka. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

kunnioittavaa.

**Esimerkki 9.5448**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa \_\_\_ HenkilöY:n syntymäpäiväksi. Tarkoitus: 1) kokeilla uutta peliä.. XEmotion: 1) tyytyväinen. 2) väsynyt.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5449**

Tapahtuma:HenkilöX repii HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) innostaa henkilö ajattelemaan toisin. XEmotion: 1) vastuullinen 2) tarpeellinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5450**

Tapahtuma:HenkilöX lähetetään vankilaan. Tarkoitus: 1) lievittää kutinaa. XEmotion: 1) helpotus

**Tulos**

Sisältää

**Esimerkki 9.5451**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n arvaamaan. Tarkoitus: 1) auttaa 2) olla antelias. XEmotion: 1) ylpeä 2) avulias

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.5452**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, mitä tapahtui. Tarkoitus: 1) säilyttää asioita. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5453**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n haastattelun. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5454**

Tapahtuma:PersonX pahenee. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) loukkaantunut 3) vihainen.

**Tulos**

loukkaantunut hänen käytöksestään

**Esimerkki 9.5455**

Tapahtuma:Se on jo mennyt. Tarkoitus: 1) noudattaa käskyjä 2) kiinnittää huomiota. XEmotion: 1) vastuussa 2) helpottunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5456**

Tapahtuma:Se kertoo PersonX:n ystäville. Tarkoitus: 1) ymmärtää täysin. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

informatiivinen

**Esimerkki 9.5457**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ käsiin. Tarkoitus: 1) tienata rahaa. XEmotion: 1) kuin ahkera työntekijä

**Tulos**

välinpitämätön

**Esimerkki 9.5458**

Tapahtuma:HenkilöX sitoo HenkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) viettää aikaa toisen henkilön kanssa... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5459**

Tapahtuma:HenkilöX uhkaa HenkilöY:n henkeä. Tarkoitus: 1) säilyttää ne varat, jotka heillä on. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) luottavainen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5460**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle avustuksen. Tarkoitus: 1) jotain uutta. XEmotion: 1) iloinen ostoksesta

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.5461**

Tapahtuma:HenkilöX parantaa HenkilöY:n tilannetta. Tarkoitus: 1) olla ilkeä 2) kostaa henkilölle y 3) koska hän ei pidä henkilöstä y. XEmotion: 1) iloinen 2) syyllinen 3) katuvainen

**Tulos**

hämmästynyt

**Esimerkki 9.5462**

Tapahtuma:HenkilöX viettää \_\_\_ HenkilöY:n perheen kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) säikähtänyt 2) hämmentynyt

**Tulos**

arvostettu.

**Esimerkki 9.5463**

Tapahtuma:HenkilöX miellyttää jokaista \_\_\_. Tarkoitus: 1) korjata virheet hänen puheessaan. XEmotion: 1) ylivoimainen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5464**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää henkilöY:n adjektiivina. Tarkoitus: 1) saada hyvä arvosana. XEmotion: 1) yhä harmissaan

**Tulos**

nautinto

**Esimerkki 9.5465**

Tapahtuma:HenkilöX työntää \_\_\_ ympäriinsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) elossa

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5466**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa henkilöY:n sormet ristiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

kiinnostunut x

**Esimerkki 9.5467**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa \_\_\_ peliin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen pelattuaan

**Esimerkki 9.5468**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ muualta. Tarkoitus: 1) auttaa henkilö y:tä. XEmotion: 1) vastuullinen 2) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5469**

Tapahtuma:PersonX päästää PersonY:n vartijan. Tarkoitus: 1) olla paras. XEmotion: 1) omahyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5470**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa paremmaksi 2) haaveilla 3) ehkäistä negatiivisia seurauksia. XEmotion: 1) paremmin

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5471**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ hintaan. Tarkoitus: 1) kiusata personxia. XEmotion: 1) humoristinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5472**

Tapahtuma:HenkilöX käynnistää HenkilöY:n moottorin. Tarkoitus: 1) olla sosiaalinen 2) olla ystävien kanssa 3) saada liikuntaa. XEmotion: 1) saavutettu 2) väsynyt 3) osa ryhmää.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5473**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ sinä iltana. Tarkoitus: 1) kehua. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5474**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n housuista. Tarkoitus: 1) sähköä 2) jotta elektroniikka toimisi jälleen. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5475**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_ tuolloin. Tarkoitus: 1) auttaa ystävää. XEmotion: 1) iloinen 2) luottavainen 3) hyödyllinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5476**

Tapahtuma:PersonX kohtaa \_\_\_ suoraan. Tarkoitus: 1) ylläpitää tarvikkeita. XLiike: 1) vastuussa

**Tulos**

tyytyväinen hänen lähestymistapaansa.

**Esimerkki 9.5477**

Tapahtuma:PersonX on todella söpö. Tarkoitus:. XEmotion: 1) loukkaantunut 2) järkyttynyt

**Tulos**

mustasukkainen

**Esimerkki 9.5478**

Tapahtuma:PersonX näyttää kauniilta. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) viihdyttää 2) iloinen 3) surullinen.

**Tulos**

rakastunut

**Esimerkki 9.5479**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu olohuoneesta. Tarkoitus: 1) elää hyvää elämää. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

helpommin

**Esimerkki 9.5480**

Event:PersonX on paljon työtä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) lyöty

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.5481**

Tapahtuma:PersonX kertoo ennustuksia. Tarkoitus: 1) valita jotain muuta. XEmotion: 1) hämmentynyt

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5482**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n edessä. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

kuin he eivät olisi yksin

**Esimerkki 9.5483**

Tapahtuma:HenkilöX pudottaa pommin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5484**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY bonuksen. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa.. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä palkita heitä heidän työstään

**Esimerkki 9.5485**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilölleY jotain. Tarkoitus: 1) sielu elossa henkilölle. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5486**

Tapahtuma:HenkilöX on lapsenvahtina uudessa perheessä. Tarkoitus: 1) varaa johonkin. XEmotion: 1) säästäväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5487**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa \_\_\_ koulussa. Tarkoitus: 1) syödä se. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kuten he osoittivat ihailua

**Esimerkki 9.5488**

Tapahtuma:PersonX nauraa viimeisenä. Tarkoitus: 1) tehdä rahaa. XEmotion: 1) erittäin tuottava

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.5489**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n tyttöystävän. Tarkoitus: 1) saada työnsä valmiiksi. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

onnellisia siitä, että löysimme toisemme.

**Esimerkki 9.5490**

Tapahtuma:PersonX tulee hyvin läheiseksi. Tarkoitus: 1) parantaa itseään. XEmotion: 1) fiksumpi

**Tulos**

sidottu

**Esimerkki 9.5491**

Tapahtuma: HenkilöX laittaa HenkilöY \_\_\_ HenkilöZ:n ympärille. Tarkoitus: 1) luonto. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5492**

Tapahtuma:On päivällisen aika. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.5493**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ adoptoimaan. Tarkoitus: 1) syödä tacoja. XEmotion: 1) kuin hän olisi tehnyt hyvän aterian

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.5494**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonX:n äidin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) auttaa

**Tulos**

tyytyväinen ja onnellinen

**Esimerkki 9.5495**

Tapahtuma:HenkilöX pitää kovia ääniä. Tarkoitus: 1) nauttia uudesta urheilulajista. XEmotion: 1) innostunut 2) kunnianhimoinen

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.5496**

Tapahtuma:HenkilöX kertoi vihdoin HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) heidän ymmärtävän tilanteen. XEmotion: 1) parempi, kun on kertonut henkilölle

**Tulos**

että x:llä on niin korkea asema, -

**Esimerkki 9.5497**

Tapahtuma:PersonX pitää \_\_\_ pinnalla. Tarkoitus: 1) olla vapaa. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5498**

Tapahtuma: HenkilöX ilmaisee HenkilöY:n ajatuksen. Tarkoitus: 1) satuttaa henkilöä 2) jotain, mitä henkilö ei anna hänelle 3) rangaista henkilöä. XEmotion: 1) adrenaliini 2) häpeä 3) koston pelko

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5499**

Tapahtuma:HenkilöX tulee kotiin HenkilöY:n luo. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) saanut sähköiskun

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5500**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa kuvan HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) aliarvioida asioiden arvo... XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5501**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa HenkilöY:n pois. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5502**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n kukat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) levännyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5503**

Tapahtuma:PersonX laukeaa PersonY:n työstä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) masentunut 3) turhautunut

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5504**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöZ:n ystävän HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) syödä hyvää. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5505**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu lapiota lapioksi. Tarkoitus: 1) nähdä perheensä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.5506**

Tapahtuma: PersonX:llä on hauskaa pelata. Tarkoitus:. XEmotion: 1) erityinen

**Tulos**

energinen

**Esimerkki 9.5507**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ illalliselle. Tarkoitus: 1) ristiä sormet. XEmotion: 1) nan

**Tulos**

full

**Esimerkki 9.5508**

Tapahtuma:PersonX tekee suuren virheen. Tarkoitus: 1) saada se heidän kanssaan. XEmotion: 1) ikään kuin se olisi välttämätöntä pitää mukana.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5509**

Tapahtuma:PersonX pitää yllä rauhaa. Tarkoitus: 1) selittää jotain 2) opettaa jotain. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

rennompi

**Esimerkki 9.5510**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo henkilöY:lle totuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5511**

Tapahtuma:PersonX hyödyntää jokaista \_\_\_. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä 2) nähdä, mitä se avaa. XEmotion: 1) kuin he auttaisivat jotakuta

**Tulos**

huijattu

**Esimerkki 9.5512**

Tapahtuma:HenkilöX päättää pitää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) löytää PersonY:n koira... XEmotion: 1) ahdistunut.

**Tulos**

että he eivät pääse karkuun.

**Esimerkki 9.5513**

Tapahtuma:PersonX hallitsee PersonY:n elämää. Tarkoitus: 1) saada oma tahtonsa läpi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

nöyryytetty

**Esimerkki 9.5514**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo HenkilöY:n kättä. Tarkoitus: 1) olla vapaaehtoinen. XEmotion: 1) kuin erittäin hyvä auttaja

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.5515**

Tapahtuma:Se on luokiteltu r. Tarkoitus: 1) olla järjestäytynyt 2) siivota. XEmotion: 1) suoritettu 2) tyytyväinen 3) järjestyksessä.

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.5516**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n lasin. Tarkoitus: 1) muuttaa tapaa, jolla jokin asia tehdään. XEmotion: 1) avulias 2) toiveikas 3) tyytyväinen

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.5517**

Tapahtuma:PersonX antaa kuninkaallisen kohtelun. Tarkoitus: 1) rentoutua 2) syödä 3) pitää taukoa. XEmotion: 1) levännyt 2) ei ole valmis palaamaan takaisin

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5518**

Tapahtuma: HenkilöX suorittaa HenkilöY:n tehtävät. Tarkoitus: 1) ilmaista ahdistuksensa. XEmotion: 1) hallitsee elämäänsä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5519**

Tapahtuma:HenkilöX vaarantaa henkilöY:n hengen. Tarkoitus: 1) käyttää kaikki resurssit viisaasti. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

ahdistunut.

**Esimerkki 9.5520**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_ selittääkseen. Tarkoitus: 1) olla lojaali ystävälleen... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.5521**

Tapahtuma:PersonX puukottaa selkään. Tarkoitus: 1) katsoa, kuka voittaa. XEmotion: 1) re leaved happy

**Tulos**

epäluottamus

**Esimerkki 9.5522**

Tapahtuma:HenkilöX miellyttää HenkilöY:n isää. Tarkoitus: 1) saada hallintaansa. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5523**

Tapahtuma:HenkilöX valitsee HenkilöY:n suosikin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) leikkiä hiekalla.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5524**

Tapahtuma:HenkilöX antaa herran \_\_\_. Tarkoitus: 1) saavuttaa jokin saavutus. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

taipumus

**Esimerkki 9.5525**

Tapahtuma:PersonX keskustelee jokaisesta \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) omistautunut 2) onnellinen

**Tulos**

hukkua

**Esimerkki 9.5526**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöX:n leipää. Tarkoitus: 1) purkaa turhautumista. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5527**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää rahaa. Tarkoitus: 1) pitää tapaaminen. XEmotion: 1) tyytyväinen, jos tapaaminen sujuu hyvin

**Tulos**

varakas

**Esimerkki 9.5528**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ jäsenille. Tarkoitus: 1) oppia. XEmotion: 1) ymmärretään

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5529**

Tapahtuma: HenkilöX ottaa yhteyttä henkilöY:hen. Tarkoitus: 1) tunnustella henkilöä. XEmotion: 1) tyytyväinen ja kiihottunut

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.5530**

Tapahtuma:HenkilöX julkaisee \_\_\_ verkossa. Tarkoitus: 1) ostaa jotain myöhemmin. XEmotion: 1) kuin hänellä olisi rahaa mukanaan

**Tulos**

sympaattinen

**Esimerkki 9.5531**

Tapahtuma:PersonX lähtee ajelulle. Tarkoitus: 1) kuunnella saarnaa 2) olla muiden ihmisten kanssa 3) rukoilla. XEmotion: 1) rakastettu 2) erityinen 3) kuin hän olisi osa yhteisöä.

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.5532**

Tapahtuma:HenkilöX menee keilaamaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) lähteä töistä. XEmotion: 1) uupunut 2) mukava

**Tulos**

kuin heillä olisi hyvä kilpailu

**Esimerkki 9.5533**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa selfieitä. Tarkoitus: 1) täyttää tilaus. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

kiva nähdä personx selfieitä

**Esimerkki 9.5534**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo HenkilöY:n lasit. Tarkoitus: 1) olla tuore huomenna. XEmotion: 1) terve

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5535**

Tapahtuma:PersonX heittää \_\_\_ takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen ja yllättynyt

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5536**

Tapahtuma:PersonX pumppaa rautaa. Tarkoitus: 1) pitää jotain turvassa. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.5537**

Tapahtuma:PersonX auttaa \_\_\_ apua tarvitsevaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnekas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5538**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n vastaamaan. Tarkoitus: 1) vähätellä. XEmotion: 1) tuomitseva

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5539**

Tapahtuma:PersonX osuu \_\_\_ päähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sairas

**Tulos**

yllättynyt xs tietämyksestä

**Esimerkki 9.5540**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ lapsille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ystävällinen 2) rakastava

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.5541**

Tapahtuma:HenkilöX päättää leipoa keksejä. Tarkoitus: 1) laittaa rahansa turvalliseen paikkaan. XEmotion: 1) turvata

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.5542**

Event:PersonX mahdollistaa \_\_\_. Tarkoitus: 1) vapauttaa itsensä. XEmotion: 1) vapautunut 2) rentoutunut

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.5543**

Tapahtuma:HenkilöX murtaa käteni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut 2) vihamielinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5544**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa aina \_\_\_. Tarkoitus: 1) mennä kotiin ja levätä... XEmotion: 1) väsynyt.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5545**

Tapahtuma:HenkilöX menee eläintarhaan HenkilöX:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöX:ää. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5546**

Tapahtuma:PersonX kutsuu kaikki PersonX:n ystävät kylään. Tarkoitus: 1) napata jotain. XEmotion: 1) toteutettu 2) tehokas

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5547**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n kuorma-auton. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) peloissaan

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5548**

Tapahtuma:HenkilöX vaatii HenkilöX:n oikeuksia. Tarkoitus: 1) henkilöllä y ei saa olla ystäviä 2) saada ystäviä 3) satuttaa henkilöä y. XEmotion: 1) syyllinen 2) valta 3) ylpeä

**Tulos**

uhattu

**Esimerkki 9.5549**

Tapahtuma:HenkilöX repii HenkilöY:n kappaleiksi. Tarkoitus: 1) adoptoida koira.. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.5550**

Tapahtuma:HenkilöX suorittaa HenkilöY:n tehtävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) häpeissään

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.5551**

Tapahtuma:HenkilöX ilmoittaa HenkilöY:lle, että. Tarkoitus: 1) olla riippumaton. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

vihaisia kuulemastaan uutisesta

**Esimerkki 9.5552**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n ensimmäinen matka. Tarkoitus: 1) tietää, milloin aika on kulunut. XEmotion: 1) informoitu 2) valmis

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.5553**

Tapahtuma:HenkilöX kiirehtii sairaalaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) utelias lopputuloksen suhteen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5554**

Tapahtuma:HenkilöX pitää sormusta. Tarkoitus: 1) haluaa, että jokin loppuu 2) haluaa laittaa jotain syrjään. XEmotion: 1) helpottunut sen loppumisesta

**Tulos**

luottavainen

**Esimerkki 9.5555**

Tapahtuma:PersonX tuottaa PersonY-vastauksen. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5556**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY koulutusta. Tarkoitus: 1) saada uusi työpaikka. XEmotion: 1) helpottunut 2) hermostunut 3) epävarma.

**Tulos**

fit

**Esimerkki 9.5557**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:lle mielipiteensä HenkilöX:stä. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) ystävällinen 2) antelias

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.5558**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonY:lle väitteen. Tarkoitus: 1) selvittää. XEmotion: 1) voimakas 2) vahvempi 3) tuulinen.

**Tulos**

tietoisempi

**Esimerkki 9.5559**

Tapahtuma:HenkilöX suostuu lähtemään henkilöY:n mukaan. Tarkoitus: 1) epäonnistua. XEmotion: 1) hyvin surullinen

**Tulos**

tukeva

**Esimerkki 9.5560**

Tapahtuma:HenkilöX on paras lahja, jonka HenkilöY on koskaan saanut. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvällä tavalla humoristinen

**Tulos**

onnekas

**Esimerkki 9.5561**

Tapahtuma:HenkilöX pelottaa \_\_\_ pois. Tarkoitus: 1) ratkaista ongelma 2) auttaa pulmatilanteessa. XEmotion: 1) huolestunut 2) huolissaan

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5562**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:n laskut. Tarkoitus: 1) löytää lompakko 2) käyttää puhelinta. XEmotion: 1) rauhoittunut 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5563**

Tapahtuma:HenkilöX juo itsensä humalaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rakastunut

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.5564**

Tapahtuma:PersonX tuo sen kouluun. Tarkoitus: 1) katsoa video. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.5565**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöY:tä kasvoihin. Tarkoitus: 1) koska sitä tarvitaan palvelun jatkamiseksi... XEmotion: 1) tyytyväinen ja jännittynyt.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5566**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n koiran kävelylle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5567**

Event:PersonX olisi vaikeaa. Tarkoitus: 1) olla inspiroiva. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

raivoissaan siitä, että joudun käsittelemään tätä asiaa.

**Esimerkki 9.5568**

Tapahtuma:Se on riittävän hyvä. Tarkoitus: 1) päästä eroon y:n pojasta. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5569**

Tapahtuma:HenkilöX pääsee HenkilöY:n ihon alle. Tarkoitus: 1) nähdä uusia asioita. XEmotion: 1) toteutuu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5570**

Tapahtuma:PersonX ei poistu. Tarkoitus: 1) nauttia esineestä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5571**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä tulemaan. Tarkoitus: 1) luovuttaa salaisuus. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

tarvitaan

**Esimerkki 9.5572**

Tapahtuma:HenkilöX kurottautuu HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

kuin heidän henkilökohtaiseen tilaansa olisi tunkeuduttu.

**Esimerkki 9.5573**

Tapahtuma:HenkilöX murtaa HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) avulias 2) mukava 3) ystävällinen. XEmotion: 1) avulias 2) hyvä

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5574**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa tehdä vaikutuksen HenkilöY:hen. Tarkoitus: 1) tehdä kotitöitä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.5575**

Tapahtuma:HenkilöX nauttii HenkilöY:n ruokaa. Tarkoitus: 1) tehdä asioita. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5576**

Tapahtuma:PersonX kääntää PersonY:n takaisin. Tarkoitus: 1) valmistautua. XEmotion: 1) valmis

**Tulos**

alisteinen

**Esimerkki 9.5577**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa rahaa. Tarkoitus: 1) avulias 2) rahaa. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5578**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa, että HenkilöY tulee. Tarkoitus: 1) olla tämän henkilön kanssa. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

ilo nähdä x

**Esimerkki 9.5579**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy opettajalta. Tarkoitus: 1) kehittää uimataitojaan 2) nähdä, onko hän tarpeeksi pitkä 3) seikkailla. XEmotion: 1) ylpeä 2) pitkä 3) kuin hän olisi edistynyt uimari.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5580**

Tapahtuma:PersonX huolehtii \_\_\_ tarpeista. Tarkoitus: 1) osoittaa empatiaa 2) olla mukava 3) auttaa henkilöä olemaan tuntematta itseään yksin tilanteessa. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

innostunut

**Esimerkki 9.5581**

Tapahtuma:HenkilöX synnyttää \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5582**

Tapahtuma:Se ostaa PersonX:n yhden. Tarkoitus: 1) saada työtä 2) auttaa. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

sopimuksen mukaan

**Esimerkki 9.5583**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo HenkilöY:n selkää. Tarkoitus: 1) nähdä 2) katsoa 3) ymmärtää. XEmotion: 1) nähnyt

**Tulos**

limber

**Esimerkki 9.5584**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n jumalan luo. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) vallassa

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5585**

Tapahtuma:PersonX luo kuluttajien tietoisuutta ja positiivista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.5586**

Tapahtuma:HenkilöX istuu alas HenkilöY:n viereen. Tarkoitus: 1) saada tietty ilme. XEmotion: 1) hyvin koottu 2) onnellinen 3) mukava.

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.5587**

Tapahtuma:HenkilöX pitää seuraa HenkilöY:lle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietoinen jostakin 2) ymmärtäminen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5588**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ syntymäpäivälahjaksi. Tarkoitus: 1) olla ammattilainen. XEmotion: 1) motivoitunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5589**

Tapahtuma:PersonX:llä on halloween-juhlat. Tarkoitus: 1) epäröivä. XEmotion: 1) reelieved

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5590**

Tapahtuma:HenkilöX siirtää HenkilöY:n autoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhea 2) surullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5591**

Tapahtuma:HenkilöX kadottaa HenkilöY:n autonavaimet. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5592**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa turnauksen. Tarkoitus: 1) saada enemmän töitä tehtyä kuin he pystyvät 2) saada asioita tehtyä 3) suorittaa tehtäviä. XEmotion: 1) väsynyt 2) uupunut

**Tulos**

ylpeä.

**Esimerkki 9.5593**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonX:n ystävät. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.5594**

Tapahtuma:HenkilöX vaarantaa \_\_\_. Tarkoitus: 1) järjestäytynyt 2) puhdas. XEmotion: 1) onnellinen 2) järjestäytynyt

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.5595**

Tapahtuma:PersonX puhuu politiikasta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

tylsistynyt

**Esimerkki 9.5596**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n veren kiehumaan. Tarkoitus: 1) nähdä hänen suosikkijoukkueensa pelaavan. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5597**

Tapahtuma:PersonX käyttää \_\_\_ saadakseen. Tarkoitus: 1) pelotella se pois. XEmotion: 1) lisääntynyt pelko pelottavan karhun vuoksi.

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.5598**

Tapahtuma:HenkilöX asettuu makuulle HenkilöY:n viereen. Tarkoitus: 1) vakuuttaa muut ihmiset. XEmotion: 1) odottava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5599**

Tapahtuma:HenkilöX pudottaa HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus: 1) harjoitus. XEmotion: 1) helpotus 2) mukava 3) hyvä

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.5600**

Tapahtuma:PersonX tuottaa \_\_\_ myytäväksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) masentunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5601**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle mahdollisuuden epäillä. Tarkoitus: 1) tehdä puhelu jonkin työn suorittamiseksi. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

luotettu

**Esimerkki 9.5602**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa HenkilöY:lle \_\_\_ temppua. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

mielellään oppia temppuja

**Esimerkki 9.5603**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle seisovat aplodit. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ylpeä 2) tyytyväinen itseensä 3) luottavainen kykyynsä menestyä.

**Tulos**

hyvä, että joku nautti siitä, mitä hän teki

**Esimerkki 9.5604**

Tapahtuma:PersonX pitää sen PersonX:n housuissa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) epävarma

**Tulos**

seksuaalisesti turhautunut

**Esimerkki 9.5605**

Tapahtuma:HenkilöX tulee kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) muuttaa asioita 2) tehdä tilaa. XEmotion: 1) väsynyt 2) kiinnostunut

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5606**

Tapahtuma:HenkilöX uskoo HenkilöY:n sanaan HenkilöZ:n sanalla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.5607**

Tapahtuma:HenkilöX tuottaa \_\_\_ markkinoille. Tarkoitus: 1) olla terve... XEmotion: 1) toteutunut.

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5608**

Tapahtuma:HenkilöX lyö HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) näyttää hyvältä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

loukkaantunut

**Esimerkki 9.5609**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa henkilöY:n ohi. Tarkoitus: 1) henkilöstä tulee vastuullisempi. XEmotion: 1) odottava

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.5610**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöX:n siskolle \_\_\_. Tarkoitus: 1) soittaa kappaleen.. XEmotion: 1) musiikillisesti älykäs.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5611**

Tapahtuma:PersonX avautuu joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) käyttää sitä ruokailuun. XEmotion: 1) epäilee sen tuoreutta

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5612**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa HenkilöY:n \_\_\_ asioiksi. Tarkoitus: 1) saada nättejä päivityksiä. XEmotion: 1) houkutteleva

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5613**

Tapahtuma:PersonX lähettää PersonY:lle tekstiviestin takaisin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) virkistynyt 2) energisoitunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5614**

Tapahtuma:HenkilöX tyydyttää HenkilöY:n uteliaisuuden. Tarkoitus: 1) olla yksin.. XEmotion: 1) yksinäinen

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5615**

Tapahtuma:PersonX tuntee olevansa lähempänä. Tarkoitus: 1) antaa lelu veljelle. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

rakastava

**Esimerkki 9.5616**

Tapahtuma:Se olisi helppoa. Tarkoitus: 1) esitellä.. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

itsevarma

**Esimerkki 9.5617**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää henkilöY:lle yllätyssynttärit. Tarkoitus: 1) sekoittaa asioita. XEmotion: 1) hullu

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5618**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo HenkilöY:n niskaa. Tarkoitus: 1) kunniallinen 2) antaa suojaa. XEmotion: 1) iloinen 2) kunniallinen

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.5619**

Tapahtuma:HenkilöX menee naimisiin henkilöY:n naisen kanssa. Tarkoitus: 1) saavuttaa jotain 2) auttaa muita. XEmotion: 1) toiveikas 2) optimistinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5620**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee \_\_\_:tä jo vuosia. Tarkoitus: 1) tulla tunteelliseksi henkilön kanssa. XEmotion: 1) innostunut ja aistillinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5621**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle nähneensä. Tarkoitus: 1) vahvistua 2) leuhkia. XEmotion: 1) vahva 2) hyvännäköinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5622**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n hengen. Tarkoitus: 1) nauttia kaupungista. XEmotion: 1) seikkailunhaluinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5623**

Tapahtuma:PersonX kysyy pojalta. Tarkoitus: 1) olla surullinen. XEmotion: 1) yritti

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.5624**

Tapahtuma:PersonX mainitsee luvun ja jakeen. Tarkoitus: 1) saada se katoamaan 2) rauhoittaa sitä. XEmotion: 1) parempi 2) vähemmän kipua

**Tulos**

tylsistynyt

**Esimerkki 9.5625**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle lapsia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.5626**

Tapahtuma:PersonX löytää PersonY:n omistajat. Tarkoitus: 1) saada talonsa järjestykseen ja puhtaaksi. XEmotion: 1) raikas ja eloisa

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5627**

Tapahtuma:PersonX antaa pelimerkkien pudota, minne ne sattuvat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

ihailu

**Esimerkki 9.5628**

Tapahtuma:Sitä ei ole nähty vuosiin. Tarkoitus: 1) siivota. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

herkkä

**Esimerkki 9.5629**

Tapahtuma:HenkilöX tietää, että HenkilöY oli valmis. Tarkoitus: 1) perustaa maatila 2) kasvattaa ruokaa. XEmotion: 1) nautinto 2) onnellinen 3) työstetty.

**Tulos**

valmis

**Esimerkki 9.5630**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ lapsille. Tarkoitus: 1) huolehtia kaikesta.. XEmotion: 1) edelleen hermostunut.

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.5631**

Tapahtuma:PersonX asettaa PersonY:n \_\_\_ järjestykseen. Tarkoitus: 1) pitää rahat 2) tulevaa käyttöä varten. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5632**

Tapahtuma:HenkilöX soveltaa HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:hen. Tarkoitus: 1) mennä töihin. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

hankala

**Esimerkki 9.5633**

Tapahtuma: HenkilöX kääntää HenkilöX:n \_\_\_ kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) osoittaa kiintymystä 2) osoittaa ystävällisyyttä 3) osoittaa arvostusta. XLiike: 1) iloinen 2) arvostava

**Tulos**

reseptiivinen

**Esimerkki 9.5634**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa flirttailla HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) jakaa jotain. XEmotion: 1) täyttyy

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.5635**

Tapahtuma:PersonX on \_\_\_ ennen kuin voisi saada. Tarkoitus: 1) tehdä liikkeitä heihin. XEmotion: 1) ovela

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5636**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY syyn. Tarkoitus: 1) varmistaa, että työ tehdään 2) tehdä joku onnelliseksi. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnellinen 3) helpottunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5637**

Tapahtuma:HenkilöX poistaa \_\_\_ kokonaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) anteeksipyytävä 2) antaumuksellinen 3) huono

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5638**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n vaimoa. Tarkoitus: 1) saada tietoa 2) tavata joku 3) tietää jostakusta. XEmotion: 1) asiantunteva 2) sydämellinen 3) valmistautunut

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.5639**

Tapahtuma:PersonX:llä on hauskaa pelata. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa.. XEmotion: 1) virkistynyt ja rentoutunut

**Tulos**

iloinen, että hän nauttii viettää aikaa heidän kanssaan

**Esimerkki 9.5640**

Tapahtuma:PersonX ottaa \_\_\_ PersonX:n käsiin. Tarkoitus: 1) kuivata myöhemmin. XEmotion: 1) ikään kuin kuivana oleminen ei olisi vaatimus siinä tilanteessa, jossa he ovat.

**Tulos**

avustettu

**Esimerkki 9.5641**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n luottokortin. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.5642**

Tapahtuma:HenkilöX on lähdössä automatkalle. Tarkoitus: 1) se on heidän päämääränsä tai ehtojensa saavuttaminen. XEmotion: 1) positiivinen, jos tavoite tai ehto saavutettiin.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5643**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää apua henkilöY:ltä. Tarkoitus: 1) istua vastapäätä. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

autan mielelläni.

**Esimerkki 9.5644**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n paitaan. Tarkoitus: 1) hakea oikeutta. XEmotion: 1) ylivoimainen

**Tulos**

kuin heitä olisi kohdeltu väärin

**Esimerkki 9.5645**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ sallimaan. Tarkoitus: 1) olla valmis. XEmotion: 1) se on vihdoin ohi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5646**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöY:n isää. Tarkoitus: 1) käyttää rahaa. XEmotion: 1) varakas 2) rikas

**Tulos**

iloinen hyvä

**Esimerkki 9.5647**

Tapahtuma: PersonX toimittaa papereita. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) terve 2) kunnossa 3) helpottunut.

**Tulos**

kuin hänen palvelustaan tarvittaisiin

**Esimerkki 9.5648**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n lounaan. Tarkoitus: 1) keskustella. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5649**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n nimeä. Tarkoitus: 1) vahingoittaa sitä. XEmotion: 1) syyllinen siitä

**Tulos**

vetää puoleensa

**Esimerkki 9.5650**

Tapahtuma:HenkilöX huomaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla ystäviensä kanssa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

mahdollisesti kunnioitettu

**Esimerkki 9.5651**

Tapahtuma:HenkilöX ymmärtää HenkilöY:n tunteita. Tarkoitus:. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

hoidettu.

**Esimerkki 9.5652**

Tapahtuma:PersonX myy \_\_\_ verkossa. Tarkoitus: 1) kertoa tyttöystävälleen jotain nopeasti... XEmotion: 1) innoissaan.

**Tulos**

täytetty

**Esimerkki 9.5653**

Tapahtuma:HenkilöX tapasi vihdoin \_\_\_. Tarkoitus: 1) nauttia olostaan. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kuin heillä olisi joku, jonka kanssa he voivat jakaa elämänsä.

**Esimerkki 9.5654**

Tapahtuma:HenkilöX saapuu HenkilöY:n määränpäähän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha 2) järkyttynyt

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5655**

Tapahtuma:PersonX kutsuu halloween-juhliin. Tarkoitus: 1) löytää rakkautta. XEmotion: 1) hermostunut 2) ahdistunut

**Tulos**

imarreltu

**Esimerkki 9.5656**

Tapahtuma:HenkilöX yöpyy HenkilöY:n luona. Tarkoitus: 1) menestyä elämässä. XEmotion: 1) toiveikas 2) hermostunut

**Tulos**

vieraanvarainen ja ystävällinen

**Esimerkki 9.5657**

Tapahtuma:HenkilöX pitää henkilöY:n pinnalla. Tarkoitus: 1) leikkiä 2) pitää hauskaa 3) päästä pois kotoa. XEmotion: 1) ahdistunut 2) innokas

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.5658**

Tapahtuma:PersonX kertoo opiskelijoille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pettynyt 2) närkästynyt 3) kelvoton.

**Tulos**

häpeän keskustelua.

**Esimerkki 9.5659**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo HenkilöY:n kädet HenkilöY:n vyötärön ympärille. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.5660**

Tapahtuma:Se nuolee PersonX:n kasvoja. Tarkoitus: 1) puutarhanhoito. XEmotion: 1) tyydyttää

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5661**

Tapahtuma:PersonX muuttuu \_\_\_ kertaa. Tarkoitus: 1) ilmaista ajatuksiaan 2) ilmaista tunteitaan. XEmotion: 1) sisältö 2) keskittynyt 3) tietoinen.

**Tulos**

arvostus

**Esimerkki 9.5662**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n lapset. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kauhea

**Esimerkki 9.5663**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöX:n ystävää. Tarkoitus: 1) olla henkilön kanssa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.5664**

Tapahtuma:PersonX muuttaa maailmaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) häiriintynyt

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.5665**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa HenkilöY:n peliä. Tarkoitus: 1) puhua. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5666**

Tapahtuma: HenkilöX menettää HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:n vuoksi. Tarkoitus: 1) persony olla hyvä ihminen 2) persony olla joutumatta vaikeuksiin 3) persony olla moraalinen. XEmotion: 1) huolestunut 2) toiveikas 3) huolestunut

**Tulos**

kiitollinen personxs suojelusta

**Esimerkki 9.5667**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n voimaan paremmin. Tarkoitus: 1) ottaa riskejä. XEmotion: 1) rohkea 2) rohkea

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5668**

Tapahtuma:HenkilöX taputtaa HenkilöY:tä olkapäälle. Tarkoitus: 1) ylimääräinen hieno. XEmotion: 1) hieno

**Tulos**

välittänyt.

**Esimerkki 9.5669**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää \_\_\_ HenkilöY:n ystäville. Tarkoitus:. XEmotion: 1) menetyksen tunne 2) tyhmä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5670**

Tapahtuma:PersonX yleensä menee. Tarkoitus: 1) laulaa 2) pitää puheen. XEmotion: 1) kykenevä 2) suosittu

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5671**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_:n esiin. Tarkoitus: 1) päästää raivonsa ulos. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

Anteeksi

**Esimerkki 9.5672**

Tapahtuma:HenkilöX syö HenkilöY:n keksejä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

nälkäinen

**Esimerkki 9.5673**

Tapahtuma:PersonX jakaa \_\_\_ luokkiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) sosiaalinen

**Tulos**

erilliset

**Esimerkki 9.5674**

Tapahtuma:PersonX tuottaa PersonY-tuloksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen ja tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5675**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n tehtävän. Tarkoitus: 1) syödä nopeasti. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5676**

Tapahtuma:PersonX kiusasi aina. Tarkoitus: 1) säästää rahaa. XEmotion: 1) näyttää hyvältä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5677**

Tapahtuma:HenkilöX pesee vaatteet. Tarkoitus: 1) hänen perheensä nauttia. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.5678**

Tapahtuma:HenkilöX pysyy \_\_\_ HenkilöX:n lasten kanssa. Tarkoitus: 1) suojella y:tä. XEmotion: 1) velvollinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5679**

Tapahtuma:HenkilöX toteuttaa HenkilöY:n käskyt. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

tehokas

**Esimerkki 9.5680**

Tapahtuma:PersonX näyttää PersonY:n liikkeet. Tarkoitus: 1) olla hyvä kristitty 2) saada Jumalan suosio 3) olla parempi ihminen. XEmotion: 1) hyveellisempi ja kunniallisempi 2) parempi kuin muut ihmiset

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5681**

Tapahtuma:HenkilöX viettää viikon HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) kuin sankari

**Tulos**

sulje

**Esimerkki 9.5682**

Tapahtuma: Se vaihtaa väriä. Tarkoitus: 1) päättää henkilö x:n tulevista elollisista olentoista. XEmotion: 1) aseteltu ja mukava

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.5683**

Tapahtuma:PersonX pitää esitelmän. Tarkoitus: 1) mennä tapahtumaan. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.5684**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa HenkilöY:n romaanin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) riemuissaan

**Tulos**

innoissaan siitä, että romaani on tulossa

**Esimerkki 9.5685**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy tiimiin. Tarkoitus: 1) tehdä kompromissi 2) sopia. XEmotion: 1) sovinnollinen 2) myöntyväinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5686**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n tien takaisin. Tarkoitus: 1) olla pidetty 2) tunnettu 3) kunnioitettu. XEmotion: 1) pidetty 2) tunnettu 3) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen avusta.

**Esimerkki 9.5687**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY jotain. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut 2) pettynyt

**Tulos**

uskollinen

**Esimerkki 9.5688**

Tapahtuma:HenkilöX esittelee HenkilöY:n cooleille nuorille. Tarkoitus: 1) hänen poikansa oppii uusia asioita kilpailumaailmassa. XEmotion: 1) onneton 2) yksinäinen ja hermostunut.

**Tulos**

kiitollinen ja onnellinen.

**Esimerkki 9.5689**

Tapahtuma:HenkilöX ulkoiluttaa koiraani \_\_\_. Tarkoitus: 1) päästä kouluun ajoissa... XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kuin elämä olisi hieman helpompaa

**Esimerkki 9.5690**

Tapahtuma:HenkilöX tuo sen HenkilöY:n huulille. Tarkoitus: 1) päästä kotiin ajoissa.. XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

energisoitu

**Esimerkki 9.5691**

Tapahtuma:HenkilöX poistaa HenkilöY:n käden. Tarkoitus: 1) onnistua 2) olla epäonnistumatta. XEmotion: 1) pettynyt

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.5692**

Tapahtuma:HenkilöX korjaa autoni. Tarkoitus: 1) olla varma... XEmotion: 1) tyytyväinen 2) suoritettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5693**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla säästäväinen ja perusteellinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.5694**

Tapahtuma:HenkilöX palaa huoneeseeni. Tarkoitus: 1) saada huoneensa näyttämään kauniilta. XEmotion: 1) iloinen 2) järjestäytynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5695**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:tä jäässä. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutus muihin 2) ostaa tavaroita 3) tuhlata rahaa. XEmotion: 1) rikki 2) järkyttynyt 3) katkera.

**Tulos**

tietämätön

**Esimerkki 9.5696**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ kotiin HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) hakea jotain. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.5697**

Tapahtuma:HenkilöX lävistää henkilöY:n korvat. Tarkoitus: 1) lopetti syömisen 2) ei pidä ruokalistasta 3) sai huonoa palvelua. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) täynnä 3) tyytymätön palveluun.

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.5698**

Tapahtuma:PersonX lähettää \_\_\_ kouluihin. Tarkoitus: 1) olla lähellä. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5699**

Tapahtuma: PersonX palaa PersonX:n kotimaahan. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5700**

Tapahtuma:HenkilöX saa likaisen veden pois HenkilöX:n rinnasta. Tarkoitus: 1) saada ystäviä. XEmotion: 1) urheilullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5701**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n perheen. Tarkoitus: 1) mennä Pariisiin.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.5702**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee \_\_\_ HenkilöY:n linjalla. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) avuton

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5703**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa ambulanssin. Tarkoitus: 1) tutustua uuteen paikkaan. XEmotion: 1) innostunut 2) innostunut

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5704**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n huomion kohteeksi. Tarkoitus: 1) saattaa jokin asia päätökseen 2) saattaa tehtävä loppuun 3) luoda taidetta. XEmotion: 1) riemuissaan 2) innoissaan 3) voimakas

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.5705**

Tapahtuma:PersonX vaihtaa tietoja. Tarkoitus: 1) jakaa lelu. XEmotion: 1) iloinen siitä, että muut pitävät lelusta

**Tulos**

rikastettu

**Esimerkki 9.5706**

Tapahtuma:PersonX:llä on pari. Tarkoitus: 1) säilyttää työpaikkansa 2) ansaita rahaa. XEmotion: 1) sitoutunut 2) taloudellisesti turvattu

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5707**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee HenkilöY:n omiin tarpeisiin. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

kuin he tietäisivät mitä tekevät eivätkä tarvitsisi apua.

**Esimerkki 9.5708**

Tapahtuma:HenkilöX ei koskaan antanut \_\_\_. Tarkoitus: 1) pystyä katsomaan hänen silmiään. XEmotion: 1) rakastunut

**Tulos**

laiminlyöty

**Esimerkki 9.5709**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöY:n pulaan. Tarkoitus: 1) yllättää heidät. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.5710**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle parin. Tarkoitus: 1) olla hyvä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5711**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa henkilöY:lle illallisen. Tarkoitus: 1) kysyä, voiko hän tulla illalliselle. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellisia, koska x teki heille päivällistä

**Esimerkki 9.5712**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu henkilöY:n puhelimeen. Tarkoitus: 1) nähdä jotain 2) katsoa. XEmotion: 1) asiantunteva 2) ovela

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.5713**

Tapahtuma:HenkilöX menettää HenkilöX:n äidin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhea

**Tulos**

kauhea

**Esimerkki 9.5714**

Tapahtuma:HenkilöX liu'uttaa HenkilöY:n sormia. Tarkoitus: 1) säästää rahojaan. XEmotion: 1) pahoittelee tekoaan

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.5715**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa HenkilöX:n torveen. Tarkoitus: 1) tapailla uudelleen. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5716**

Tapahtuma:Se on hyvä kauppa. Tarkoitus: 1) oppia jumalasta... XEmotion: 1) hengellinen.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5717**

Tapahtuma:HenkilöX lintsaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

ei riitä.

**Esimerkki 9.5718**

Tapahtuma:PersonX ilmestyy tyhjästä. Tarkoitus: 1) ilmoittaa heille rikkomuksesta. XEmotion: 1) kuin hän tekisi työtään

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5719**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:lle näin. Tarkoitus: 1) olla voittoisa. XEmotion: 1) sotaisa

**Tulos**

kiinnostunut.

**Esimerkki 9.5720**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:n ympärille. Tarkoitus: 1) olla mestari. XEmotion: 1) saavutettu 2) onnellinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5721**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää sähköpostia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytymätön siihen

**Tulos**

kommunikoi

**Esimerkki 9.5722**

Tapahtuma: HenkilöX lähettää HenkilöY:n suihkuun. Tarkoitus: 1) oppia jotain 2) saada uusia ystäviä 3) saada hyvä työpaikka. XEmotion: 1) innostunut 2) motivoitunut 3) optimistinen

**Tulos**

puhdas

**Esimerkki 9.5723**

Tapahtuma:HenkilöX saa vankeutta. Tarkoitus: 1) pitää näitä esineitä varastossa. XEmotion: 1) valmis

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.5724**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:ltä kaksi tuntia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.5725**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa uudet housut. Tarkoitus: 1) olla tukena 2) antaa apua. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

mustasukkainen.

**Esimerkki 9.5726**

Tapahtuma:HenkilöX päättää adoptoida kissanpennun. Tarkoitus: 1) olla turvassa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5727**

Tapahtuma:PersonX tuo PersonY:n lähelle. Tarkoitus: 1) juhlia syntymäpäivää. XEmotion: 1) ilo

**Tulos**

niin hyvä

**Esimerkki 9.5728**

Tapahtuma:HenkilöX räjäyttää HenkilöY:n puhelimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paniikissa

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5729**

Tapahtuma:HenkilöX lukee HenkilöY:n artikkelia. Tarkoitus: 1) arvata oma lopputulos. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiitollinen x:lle lukemisesta

**Esimerkki 9.5730**

Tapahtuma:PersonX ylläpitää PersonX:n tilaa. Tarkoitus: 1) miellyttää persony. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

luottavainen

**Esimerkki 9.5731**

Event:PersonX toimii hyvin. Tarkoitus: 1) olla koko maan johtaja. XEmotion: 1) vastuussa kansastaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5732**

Tapahtuma:HenkilöX unohtaa HenkilöY:n syntymäpäivän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tietoinen 2) ymmärtävä

**Tulos**

rakastamaton

**Esimerkki 9.5733**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee kalaan HenkilöX:n isän kanssa. Tarkoitus: 1) pitää kokous.. XEmotion: 1) toteutunut.

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.5734**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n kokoukset. Tarkoitus: 1) pysäyttää koira.. XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5735**

Tapahtuma:HenkilöX nappaa HenkilöY:n laukut. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) tuottava 2) kekseliäs

**Tulos**

väärinkäytetty

**Esimerkki 9.5736**

Tapahtuma:PersonX laittaa kaiken. Tarkoitus: 1) olla reilu. XEmotion: 1) aito

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5737**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:lle takaisin. Tarkoitus: 1) korvata vanhat. XEmotion: 1) hyvä antaa jotain

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5738**

Tapahtuma:PersonX pehmeät kengät. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5739**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n vaatteet. Tarkoitus: 1) saada mukavammat jalkineet. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostava.

**Esimerkki 9.5740**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle neuvoja. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5741**

Tapahtuma:HenkilöX hyväksyy HenkilöY:n ehdotuksen. Tarkoitus: 1) auttaa muita 2) tuntea rakkautta. XEmotion: 1) onnellinen 2) rakastettu

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5742**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

pelko

**Esimerkki 9.5743**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ muille. Tarkoitus: 1) pyydystää kaloja. XLiike: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5744**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_:n oikeuteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen lasten käsittelystä

**Tulos**

hermostunut oikeudenkäynnistä

**Esimerkki 9.5745**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n tanssiaisvieras. Tarkoitus: 1) saada kutsun haastatteluun yritykseen. XEmotion: 1) hieno

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.5746**

Tapahtuma:PersonX odottaa PersonX:n vuoroa. Tarkoitus: 1) saavuttaa jotain. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

mukana.

**Esimerkki 9.5747**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ keittiöön. Tarkoitus: 1) jättää paikka. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5748**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n tasoa. Tarkoitus: 1) palvella köyhiä. XEmotion: 1) tyytyväinen ja onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5749**

Tapahtuma:PersonX löytää elokuvan. Tarkoitus: 1) keskustella henkilöstä y. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5750**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:n historian. Tarkoitus: 1) tietää 2) saada tietoa. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

hyvin ylpeä

**Esimerkki 9.5751**

Tapahtuma:HenkilöX salaa HenkilöY:n henkilöllisyyden. Tarkoitus: 1) välittää tietoa 2) auttaa lapsia. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut 3) tietäväinen.

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.5752**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että HenkilöY:n on oltava. Tarkoitus: 1) paeta, mutta ei voi. XEmotion: 1) peloissaan ja vapisee

**Tulos**

huonosti kohdeltu

**Esimerkki 9.5753**

Tapahtuma:HenkilöX järjestää juhlat HenkilöX:n kotona. Tarkoitus: 1) kouluttaa koiransa tuomaan pallo takaisin, kun hän heittää sen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5754**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n leuan putoamaan. Tarkoitus: 1) auttaa häntä. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

suuri vetovoima

**Esimerkki 9.5755**

Tapahtuma:PersonX luovuttaa veriplasmaa. Tarkoitus: 1) olla outo. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5756**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo \_\_\_ koulun jälkeen. Tarkoitus: 1) pakottaa jotain. XLiike: 1) voimakas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5757**

Tapahtuma:HenkilöX kättelee HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) ostaa tarvikkeita 2) korjata jotain 3) parantaa jotain. XEmotion: 1) kiireinen 2) valmis työskentelemään

**Tulos**

samankaltaisista syistä

**Esimerkki 9.5758**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n järjissään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut 2) peloissaan 3) huolissaan.

**Tulos**

pelastettu

**Esimerkki 9.5759**

Tapahtuma: HenkilöX määrää \_\_\_ henkilölleY. Tarkoitus: 1) palvella maataan. XLiike: 1) kunnioittaa

**Tulos**

alistettu

**Esimerkki 9.5760**

Event:PersonX pitää siitä hyvää huolta. Tarkoitus: 1) tyydyttää elämässä. XEmotion: 1) mukava 2) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5761**

Tapahtuma:Se kokoontuu ympärille. Tarkoitus: 1) saavuttaa jokin saavutus. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5762**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n PersonZ:n tavaramerkiksi. Tarkoitus: 1) auttaa Persony... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollisuus

**Esimerkki 9.5763**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada henkilön huomio. XEmotion: 1) rakastettu

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5764**

Tapahtuma:HenkilöX antaa naiselle \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellisempi 2) positiivisia tunteita

**Tulos**

kuin se olisi siunaus

**Esimerkki 9.5765**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY-ilmaisua. Tarkoitus: 1) saada vauhtia. XEmotion: 1) energinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5766**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle jotain. Tarkoitus: 1) saada palvelua ennen muita 2) olla ensimmäinen taistelija. XEmotion: 1) voimakas 2) rohkea 3) vahva

**Tulos**

ilmoitti.

**Esimerkki 9.5767**

Tapahtuma:PersonX huolehtii ihmisistä. Tarkoitus: 1) soittaa konsertissa 2) olla mukana orkesterissa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) taitava

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5768**

Tapahtuma:HenkilöX tyrmää \_\_\_:n. Tarkoitus: 1) parantaa arvosanaa. XEmotion: 1) reilu 2) empaattinen

**Tulos**

demoraloitunut

**Esimerkki 9.5769**

Tapahtuma:HenkilöX käärii \_\_\_ pyyhkeeseen. Tarkoitus: 1) uusi seikkailu. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5770**

Tapahtuma: HenkilöX sijaitsee HenkilöY-alueella. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi 2) saada jonkun huomio 3) ilmaista viha. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.5771**

Tapahtuma:PersonX antaa \_\_\_ PersonX:n nimen. Tarkoitus: 1) mennä konserttiin.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

erityinen.

**Esimerkki 9.5772**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) ei olla niin sotkuinen. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

pidättäytynyt

**Esimerkki 9.5773**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöX:n \_\_\_ muiden kanssa. Tarkoitus: 1) kohdata \_\_. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5774**

Tapahtuma:HenkilöX kuuluu HenkilöX:n isälle. Tarkoitus: 1) osoittaa olevansa kunnossa 2) näyttää olevan kunnossa 3) näyttää normaalilta. XEmotion: 1) normaali 2) tekaistu

**Tulos**

onnellinen lapsen saamisesta.

**Esimerkki 9.5775**

Tapahtuma:HenkilöX menee naimisiin HenkilöX:n tyttöystävän kanssa. Tarkoitus: 1) mukautua 2) tehdä, mitä käsketään 3) tulla hallituksi. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) vihainen 3) katuvainen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5776**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa menettää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) kansakunta on turvassa 2) eläimet selviytyvät 3) ympäristö säilyy. XEmotion: 1) onnellinen 2) toiveikas

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5777**

Tapahtuma:PersonX kääntää pöydän. Tarkoitus: 1) keskustella. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

voitettu.

**Esimerkki 9.5778**

Tapahtuma:PersonX ei koskaan yrittänyt. Tarkoitus: 1) varmistaa, että auto on hyvässä ajokunnossa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.5779**

Tapahtuma:PersonX leikkaa nauhan. Tarkoitus: 1) olla täynnä. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5780**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöY:n \_\_\_ taakse. Tarkoitus: 1) säätää niskaansa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hylännyt personx

**Esimerkki 9.5781**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n ruoan. Tarkoitus: 1) vastustaa jotakin vähemmistöillä. XEmotion: 1) kostonhimoinen

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.5782**

Tapahtuma:PersonX opettelee ajamaan. Tarkoitus: 1) ottaa vastuuta 2) elää hyvin 3) olla poliitikko. XEmotion: 1) kiitollinen 2) tyytyväinen 3) onnellinen.

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.5783**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa HenkilöY:n aamiaisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvä, että joku tekee jotain heidän hyväkseen ja täynnä

**Esimerkki 9.5784**

Tapahtuma:HenkilöX rakastelee HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) olla hyvä työntekijä 2) säilyttää työpaikka. XEmotion: 1) onnistunut 2) riittävä

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.5785**

Tapahtuma:HenkilöX arkistoi HenkilöY:n verot. Tarkoitus: 1) muuttaa väriä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen siitä, että minua on autettu

**Esimerkki 9.5786**

Tapahtuma:HenkilöX maalaa HenkilöY:n aidan. Tarkoitus: 1) maksaa jostain.. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen 3) tyytyväinen itseensä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5787**

Tapahtuma:PersonX auttaa PersonX:n joukkuetta voittamaan. Tarkoitus: 1) satuttaa heitä. XEmotion: 1) vihainen 2) ilkeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5788**

Tapahtuma:HenkilöX saa hyvityksen. Tarkoitus: 1) jättää jotain huomiotta. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

velvollisuudentuntoinen

**Esimerkki 9.5789**

Tapahtuma:HenkilöX ristii HenkilöY:n kädet HenkilöY:n rinnan yli. Tarkoitus:. XEmotion: 1) parannettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5790**

Tapahtuma:HenkilöX oppii \_\_\_ ulkoa. Tarkoitus: 1) ansaita ylimääräistä rahaa. XEmotion: 1) surullinen 2) säälittävä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5791**

Tapahtuma:HenkilöX pääsee puhtaasti irti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnekas 2) utelias, kenen sormus se on.

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.5792**

Tapahtuma:On kiitospäivä. Tarkoitus: 1) vaikuttaa muihin. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5793**

Tapahtuma:HenkilöX täyttää HenkilöY:n \_\_\_ ilmalla. Tarkoitus: 1) olla itsenäinen. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.5794**

Tapahtuma:PersonX edistää \_\_\_ ulkomailla. Tarkoitus: 1) sysätä vastuu jollekin toiselle. XEmotion: 1) voimakas 2) syyllinen 3) häpeissään.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5795**

Tapahtuma:Se antaa sille mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) puhua henkilön kanssa. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.5796**

Tapahtuma:HenkilöX pumppaa henkilöY:n renkaita. Tarkoitus: 1) olla yksin. XEmotion: 1) hieno

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5797**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöY:n kädet ylös. Tarkoitus: 1) auttaa lemmikkiään 2) saada tietoa 3) oppia. XEmotion: 1) informoitu 2) huolestunut 3) helpottunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5798**

Tapahtuma:HenkilöX saa hoitoa. Tarkoitus: 1) olla itsenäinen. XEmotion: 1) itsenäinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5799**

Tapahtuma:PersonX kuvaa jokaista \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä veden käyttö 2) säästää vettä. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5800**

Tapahtuma:HenkilöX lukee huoneen. Tarkoitus: 1) kuulla ja soittaa musiikkia. XEmotion: 1) iloinen 2) rauhallinen 3) nautinto.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5801**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ keisarille. Tarkoitus: 1) olla hyvä ystävä. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5802**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöY:n nimellä. Tarkoitus: 1) ansaita hyvä toimeentulo perheelleen 2) saada rahaa eläkettä varten. XEmotion: 1) turvattu mutta turhautunut

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.5803**

Tapahtuma:HenkilöX asuu HenkilöY:n talossa. Tarkoitus: 1) menestyä jossakin. XEmotion: 1) he ovat onnistuneet jossakin

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5804**

Tapahtuma:PersonX saa sanan kiertämään. Tarkoitus: 1) tulla terveeksi. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) toiveikas.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5805**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n auton. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen 2) romanssi

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.5806**

Tapahtuma:HenkilöX tuijottaa HenkilöY:n silmiin. Tarkoitus: 1) tulla suojatuksi. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

lähellä personx

**Esimerkki 9.5807**

Tapahtuma:HenkilöX tappelee HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa. XEmotion: 1) innoissaan 2) kiitollinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5808**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n selittää. Tarkoitus: 1) lohduttaa tätä henkilöä. XEmotion: 1) ylpeä itsestään

**Tulos**

perusteltu

**Esimerkki 9.5809**

Tapahtuma:HenkilöX ärsyyntyy. Tarkoitus: 1) saada onnea. XEmotion: 1) rakastunut

**Tulos**

Anteeksi

**Esimerkki 9.5810**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa vastineeksi \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada ruokaostoksia. XEmotion: 1) riippuvainen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5811**

Tapahtuma:HenkilöX pääsee \_\_\_ pois. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huolestunut

**Tulos**

turvallinen ja onnellinen

**Esimerkki 9.5812**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n lounaan. Tarkoitus: 1) lähteä vedestä. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5813**

Tapahtuma:PersonX ottaa tuloksena \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) pettynyt.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5814**

Tapahtuma:HenkilöX törmää ojaan. Tarkoitus: 1) valmistautua. XEmotion: 1) valmistautunut

**Tulos**

hälytys

**Esimerkki 9.5815**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa sen HenkilöY:n suuhun. Tarkoitus: 1) olla vapaa. XEmotion: 1) riemuissaan 2) vapaus

**Tulos**

**Esimerkki 9.5816**

Tapahtuma:PersonX kantaa joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) tehdä pöytä. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

erittäin mukavaa, että

**Esimerkki 9.5817**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa pois HenkilöY:n \_\_\_. Tarkoitus: 1) ilmoittaa muille. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5818**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee taas HenkilöY:n silmät. Tarkoitus: 1) tarjoilla päivällinen perheelleen. XEmotion: 1) kuin kokki

**Tulos**

alistuva

**Esimerkki 9.5819**

Tapahtuma:HenkilöX menee kauppaan hakemaan lisää. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen ja onnellinen.

**Esimerkki 9.5820**

Tapahtuma:HenkilöX tulee etsimään HenkilöäY. Tarkoitus: 1) nousta seisomaan. XEmotion: 1) energisoitunut

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.5821**

Tapahtuma:PersonX ei joudu vaikeuksiin. Tarkoitus: 1) olla hallinnassa. XEmotion: 1) vallassa

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.5822**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa sen HenkilöY:n tyynyn alle. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) rentoutunut

**Tulos**

Okei

**Esimerkki 9.5823**

Tapahtuma: HenkilöX tekee helvetinmoiset arvet HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla henkilö y:n kanssa, koska he ovat erittäin hyviä ystäviä... XEmotion: 1) onnellinen 2) ylpeä siitä, että henkilö y on hänen kanssaan.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5824**

Tapahtuma:PersonX joutuu sen keskelle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan 2) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

avustettu

**Esimerkki 9.5825**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY minuutin. Tarkoitus: 1) onnistua tehtävässä. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5826**

Tapahtuma:PersonX kokoaa yhteen \_\_\_. Tarkoitus: 1) kokeilla jotain uutta 2) oppia jotain. XEmotion: 1) iloinen 2) voimaantunut

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.5827**

Tapahtuma:HenkilöX liittyy HenkilöY:n bändiin. Tarkoitus: 1) polttaa energiaa. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.5828**

Tapahtuma:Se päättää päivän. Tarkoitus: 1) tulla ymmärretyksi. XEmotion: 1) ymmärretään

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5829**

Tapahtuma:HenkilöX sulkee \_\_\_ pois alueilta. Tarkoitus: 1) esittää esityksen 2) pitää luennon 3) pitää puheen. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) iloinen 3) hermostunut

**Tulos**

hylätty

**Esimerkki 9.5830**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöX:n pojalta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5831**

Tapahtuma:HenkilöX näyttää HenkilöY:lle merkkejä. Tarkoitus: 1) nähdä hänet.. XEmotion: 1) hermostunut.

**Tulos**

vaikuttanut

**Esimerkki 9.5832**

Tapahtuma:PersonX voittaa pääpalkinnon. Tarkoitus: 1) ilmaista mielipiteensä. XEmotion: 1) hyvä itsestään 2) tyytyväinen

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.5833**

Tapahtuma:HenkilöX pakkaa HenkilöY:n tavarat. Tarkoitus: 1) säästää rahaa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

voimaton

**Esimerkki 9.5834**

Tapahtuma:HenkilöX on leikannut HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus:. XEmotion: 1) välinpitämätön. 2) paha, jos kissa on lähellä.

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.5835**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöY:n kuolemalta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

uudelleen eletty

**Esimerkki 9.5836**

Tapahtuma:HenkilöX pudottaa HenkilöY:n kannettavan tietokoneen. Tarkoitus: 1) leikkiä jollakin. XEmotion: 1) viihdyttää 2) iloinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5837**

Tapahtuma:HenkilöX katselee henkilöY:tä tarkkaavaisesti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) naapurillinen 2) turvallinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5838**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu kaikki HenkilöY:n ystävät. Tarkoitus: 1) iloinen. XEmotion: 1) 2) hyvä itsestään

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5839**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n paljon. Tarkoitus: 1) saada se tehtyä. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

onnellinen olla x

**Esimerkki 9.5840**

Tapahtuma:HenkilöX kuiskaa HenkilöY:n korvaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

salamyhkäinen

**Esimerkki 9.5841**

Tapahtuma:PersonX sanoo jotain sellaista kuin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kunnioittava

**Tulos**

kuten he nyt tietävät

**Esimerkki 9.5842**

Tapahtuma:PersonX höyhenet PersonX:n pesässä. Tarkoitus: 1) hyväksytty 2) ymmärrys. XEmotion: 1) iloinen 2) tietävä

**Tulos**

sisältö.

**Esimerkki 9.5843**

Tapahtuma:HenkilöX törmää henkilöY:hen. Tarkoitus: 1) puhua jonkun kanssa 2) saada jotain aikaan. XEmotion: 1) saanut aikaan 2) vähemmän yksinäinen.

**Tulos**

yllättynyt peloissaan

**Esimerkki 9.5844**

Tapahtuma:PersonX muuttuu punaiseksi. Tarkoitus: 1) olla yhdistymässä. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

myötätunto

**Esimerkki 9.5845**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n takana. Tarkoitus: 1) päästä pois 2) pysähtyä. XEmotion: 1) helpottunut 2) väsynyt

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5846**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää henkilöY:n päät. Tarkoitus: 1) mennä kotiin. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5847**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa \_\_\_:lle neulomista. Tarkoitus: 1) osoittaa voimaa 2) olla myöhästymättä. XEmotion: 1) ylpeys 2) voima

**Tulos**

kuin he oppisivat uuden taidon

**Esimerkki 9.5848**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ yksin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuuma 2) lämmin

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5849**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle toivoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.5850**

Tapahtuma:HenkilöX valittaa HenkilöX:n äidille. Tarkoitus: 1) matkustaa nopeasti, joten poistaa ajoneuvot. XEmotion: 1) onnellinen 2)ylpeä 3)kunnioitettu

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.5851**

Tapahtuma:PersonX lentää ulos ansoista. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha 2) stressaantunut 3) järkyttynyt

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.5852**

Tapahtuma:PersonX käynnistää liikkeen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) haluttu.

**Tulos**

vaikuttanut

**Esimerkki 9.5853**

Tapahtuma:HenkilöX löytää rakkauden. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

hän tuntee itsensä halutuksi ja tyytyväiseksi

**Esimerkki 9.5854**

Tapahtuma:PersonX juurtuu. Tarkoitus: 1) nähdä tyttärensä. XEmotion: 1) innoissaan nähdessään tyttären

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.5855**

Tapahtuma:HenkilöX myy HenkilöY:n auton. Tarkoitus: 1) osoittaa arvostusta. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

iloisia siitä, että he ostivat hyvän auton x:ltä.

**Esimerkki 9.5856**

Tapahtuma:HenkilöX sytyttää HenkilöX:n \_\_\_ tuleen. Tarkoitus: 1) olla antelias 2) pitää hauskaa 3) yrittää osoittaa rakkautta. XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen 3) innokas 3) innokas

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5857**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n hymyilemään. Tarkoitus: 1) hankkia jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5858**

Tapahtuma:HenkilöX neuvoo \_\_\_:tä kaikissa asioissa. Tarkoitus: 1) olla ahne. XEmotion: 1) häpeää

**Tulos**

dominoi

**Esimerkki 9.5859**

Tapahtuma:PersonX maalaa kynteni. Tarkoitus: 1) kokeilla jäätelökakkua. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.5860**

Tapahtuma:PersonX puolustaa PersonX:n maata. Tarkoitus: 1) tehdä y:n työtä. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5861**

Tapahtuma:PersonX tekee jotain erilaista. Tarkoitus: 1) jakaa asioita, jotka hän tietää.. XEmotion: 1) kuin hän olisi saavuttanut jotain.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.5862**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n muuttumaan. Tarkoitus: 1) olla tyytyväinen. XEmotion: 1) täysi

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5863**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa \_\_\_ saadakseen. Tarkoitus: 1) pelotella jotakuta.. XEmotion: 1) kuin pomo.

**Tulos**

huijattu

**Esimerkki 9.5864**

Tapahtuma:PersonX muuttuu PersonY:ksi end. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen 2) surullinen 3) järkyttynyt

**Tulos**

kiinni

**Esimerkki 9.5865**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöX:n tiedon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin tärkeä osa Personyn elämää.

**Tulos**

personxin valistama.

**Esimerkki 9.5866**

Tapahtuma:PersonX miettii PersonY kysyy. Tarkoitus: 1) rentoutua ja rentoutua.. XEmotion: 1) mukava.

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.5867**

Tapahtuma:HenkilöX pakkaa HenkilöY:n repun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huono

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.5868**

Tapahtuma:HenkilöX kuulee HenkilöY:n nimen huudon. Tarkoitus: 1) mennä uimaan. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5869**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:ltä anteeksiantoa. Tarkoitus: 1) olla avulias 2) olla mukava. XEmotion: 1) hyvä 2) ylpeä

**Tulos**

yksinkertaistava

**Esimerkki 9.5870**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöX:n isoäidille. Tarkoitus: 1) olla varma siitä, että suoritetaan tarkasti & asianmukaisesti tarvittavat aineiston lajittelutehtävät, joita vaaditaan poissulkemismenetelmän kautta... XEmotion: 1) sitoutuu suorittamaan asianmukaisesti lajittelutehtävän.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5871**

Tapahtuma:HenkilöX unohtaa HenkilöY:n nimen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hänellä olisi haava, joka tarvitsee lisäapua paranemisessa.

**Tulos**

kiusallinen

**Esimerkki 9.5872**

Tapahtuma:HenkilöX taputtaa henkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) rentouttaa hänen mielensä. XEmotion: 1) ahdistunut luvan saamisesta

**Tulos**

kiusallinen

**Esimerkki 9.5873**

Tapahtuma:Se saa sen leikattua. Tarkoitus: 1) olla ystävällinen ja antaa.. XEmotion: 1) tyytyväinen valintaansa.

**Tulos**

puhdistusaine

**Esimerkki 9.5874**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee telttailemaan HenkilöX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) saada koulun ulkopuolista toimintaa.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

piti

**Esimerkki 9.5875**

Tapahtuma:HenkilöX nyrjäyttää HenkilöX:n jalan. Tarkoitus: 1) olla uskollinen itselleen.. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen 2) täydellinen.

**Tulos**

sympatiaa paersonxille

**Esimerkki 9.5876**

Tapahtuma: HenkilöX asettaa HenkilöX:n \_\_\_ HenkilöY:n olkapäälle. Tarkoitus: 1) saattaa henkilöY sinne 2) auttaa henkilöY:tä. XEmotion: 1) antelias 2) ystävällinen 3) kuin hyvä ystävä.

**Tulos**

lämpimästi kohti personx

**Esimerkki 9.5877**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa HenkilöY:n puoli \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

kuin he olisivat tavanneet uuden ystävän

**Esimerkki 9.5878**

Tapahtuma:HenkilöX menee tapaamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.5879**

Tapahtuma:PersonX osoittaa selvästi \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) mukava

**Tulos**

koulutettu

**Esimerkki 9.5880**

Tapahtuma:HenkilöX löytää lompakon kadulta. Tarkoitus: 1) varautua säähän. XEmotion: 1) valmistautunut

**Tulos**

surullinen.

**Esimerkki 9.5881**

Tapahtuma:HenkilöX vie HenkilöY:n pois. Tarkoitus: 1) lopettaa nopeasti 2) olla etuajassa. XEmotion: 1) valmis 2) innoissaan

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5882**

Tapahtuma:HenkilöX parantaa HenkilöY:n tietoja. Tarkoitus: 1) hallita y:tä. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5883**

Tapahtuma:HenkilöX peittää \_\_\_ henkilöY:n käsillä. Tarkoitus: 1) metsästää. XEmotion: 1) aktiivinen

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.5884**

Tapahtuma:HenkilöX haisee oudolle. Tarkoitus: 1) mennä maisemalliseen paikkaan... XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

häiriintynyt

**Esimerkki 9.5885**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pizzoja. Tarkoitus: 1) tyhjentää näkymä 2) koska henkilön käsi estää. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen personx

**Esimerkki 9.5886**

Tapahtuma:HenkilöX jättää \_\_\_ kouluun. Tarkoitus: 1) olla rehellinen. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.5887**

Tapahtuma:Ei se ole iso asia. Tarkoitus: 1) rikkoa rajoja 2) olla herkkä. XEmotion: 1) epäröivä 2) diplomaattinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.5888**

Tapahtuma:HenkilöX merkitsee henkilöY:lle kaikkea. Tarkoitus: 1) auttaa yhteiskuntaa. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5889**

Tapahtuma:PersonX protestoi liikaa. Tarkoitus: 1) ärsyttää jotakuta. 2) ärsyttää jotakuta.. XEmotion: 1) paha 2) häpeällinen 3) pahoillani.

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.5890**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n luona. Tarkoitus: 1) jättää heidät huomiotta. XEmotion: 1) vallassa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5891**

Tapahtuma:PersonX muuttuu temppuiluksi. Tarkoitus: 1) saavuttaa. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5892**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöX:n seurustelukumppania. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5893**

Tapahtuma:HenkilöX pukeutuu HenkilöY:n vaatteisiin. Tarkoitus: 1) olla hyvä johtaja 2) näyttää oikea tapa tehdä asioita. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) itsevarma 3) ylpeä

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.5894**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY kieltä. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) näyttää esimerkkiä. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

iloisesti yllättynyt

**Esimerkki 9.5895**

Tapahtuma:HenkilöX hakee \_\_\_:n töistä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin pikkulapsi.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5896**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n huomion. Tarkoitus: 1) auttaa häntä läpäisemään paperin. XEmotion: 1) syyllinen, koska on rikkonut sääntöjä.

**Tulos**

velvollinen

**Esimerkki 9.5897**

Tapahtuma:PersonX laukeaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) lyöty

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5898**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa tavata HenkilöY:n uudelleen. Tarkoitus: 1) mennä nukkumaan. XEmotion: 1) rento 2) rauhallinen

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.5899**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n näin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toiveikas ja kiinnostunut.

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.5900**

Tapahtuma:Kuulostaa hyvältä. Tarkoitus: 1) olla mukava 2) auttaa henkilöä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5901**

Tapahtuma:PersonX tapaa ystäviä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) eksyksissä 3) järkyttynyt.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5902**

Tapahtuma:HenkilöX kuljettaa \_\_\_ mukanaan. Tarkoitus: 1) nähdä henkilö. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kuin tarinan ei pitäisi koskaan loppua.

**Esimerkki 9.5903**

Tapahtuma:HenkilöX julistaa sodan HenkilöY:tä vastaan. Tarkoitus: 1) heittää ulos jotain. XEmotion: 1) järjestäytynyt

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.5904**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY raportin. Tarkoitus: 1) laajentaa musiikillisia kykyjä. XEmotion: 1) kuin hän olisi saavuttanut jotain

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5905**

Tapahtuma:HenkilöX vetää HenkilöY:n takaisin. Tarkoitus: 1) osoittaa kiintymystä. XEmotion: 1) kuin hän olisi ystävällinen

**Tulos**

peloissaan tilanteesta

**Esimerkki 9.5906**

Tapahtuma:HenkilöX palaa HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) tulla kuulluksi. XEmotion: 1) ilmeikäs

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5907**

Tapahtuma:PersonX välttää PersonY:n esiintymistä. Tarkoitus: 1) veli on ärsyttävä 2) kostaa 3) saada veli lopettamaan. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) vihainen 3) pahoittanut mielensä.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.5908**

Tapahtuma:HenkilöX on henkilöY:n koulun koripallojoukkueessa. Tarkoitus: 1) hengailla henkilön kanssa.. XEmotion: 1) pilvessä

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.5909**

Tapahtuma:PersonX uskoo silmiäni. Tarkoitus: 1) saada tuoretta maitoa 2) saada kotityöt tehtyä. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5910**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:n liikettä. Tarkoitus: 1) koska hän pitää heistä. XEmotion: 1) lohdutettu 2) miellyttävä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5911**

Tapahtuma:HenkilöX ylennetään johtajaksi. Tarkoitus: 1) säästää aikaa 2) vähentää kuluttamaansa ruokaa. XEmotion: 1) nälkäinen 2) tehokas

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.5912**

Tapahtuma:HenkilöX pitää henkilöY:lle kannustuspuheenvuoron. Tarkoitus: 1) loukata henkilön tunteita. XEmotion: 1) kuin kiusaaja

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.5913**

Tapahtuma:Se maistuu hyvältä. Tarkoitus: 1) olla kotona. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.5914**

Tapahtuma:PersonX hymyilee iloisesti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5915**

Tapahtuma:HenkilöX on hyvin ylpeä HenkilöY:n saavutuksesta. Tarkoitus: 1) pystyä ajamaan töihin. XEmotion: 1) erittäin innoissaan, koska hän on juuri ostanut uuden auton 2) onnellinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5916**

Tapahtuma:HenkilöX poistaa \_\_\_:n vallasta. Tarkoitus: 1) saada asiat tehdyksi. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5917**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n ystävät kotiin. Tarkoitus: 1) yritys 2) ystävyys. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut 3) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5918**

Tapahtuma:PersonX suoritetaan joka \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada ystäviä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.5919**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ tästä kirjasta tilattaessa. Tarkoitus: 1) varmistaa heidän turvallisuutensa. XEmotion: 1) helpotus

**Tulos**

onnellisia siitä, että heillä on varaa lempiromaaniinsa.

**Esimerkki 9.5920**

Tapahtuma:HenkilöX rakentaa HenkilöX:n taloja. Tarkoitus: 1) olla kunnioittava 2) olla rakastettu. XEmotion: 1) onnellinen 2) rakastettu

**Tulos**

onnellinen, että hänellä on koti

**Esimerkki 9.5921**

Tapahtuma: PersonX:n kohdalla on PersonY-operaatio. Tarkoitus: 1) olla paha. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

helpottunut sen yli

**Esimerkki 9.5922**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY toivoa. Tarkoitus: 1) vaihtaa kuulumisia 2) keskustella 3) olla ystävällinen. XEmotion: 1) iloinen 2) innostunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5923**

Tapahtuma:PersonX kutsuu PersonY:tä äidiksi. Tarkoitus: 1) hyvä maine. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

onnellinen ylpeä

**Esimerkki 9.5924**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n selkään. Tarkoitus: 1) suoriutua hyvin kotitehtävistä 2) suoriutua hyvin kokeesta 3) saada älykkyyttä. XEmotion: 1) oppivainen 2) fiksu 3) älykäs

**Tulos**

hyvä, että mukava ystävä tukee heitä

**Esimerkki 9.5925**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa katsekontaktin HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) harrastaa liikuntaa 2) pitää hauskaa. XEmotion: 1) iloinen 2) vapaa

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5926**

Event:PersonX ajaa \_\_\_ asiaa. Tarkoitus: 1) antaa y:n hiuksille uusi ilme. XEmotion: 1) iloinen ja itsevarma

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5927**

Tapahtuma:HenkilöX puree HenkilöY:n huuleen. Tarkoitus: 1) lopettaa hänen löysät asiansa. XEmotion: 1) stressaantunut

**Tulos**

loukkaantunut ja tuskissaan

**Esimerkki 9.5928**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöX:n ystävän kylään. Tarkoitus: 1) varoittaa jotakuta 2) puhdistaa kurkkunsa. XEmotion: 1) kommunikatiivinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5929**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa ystävälleni. Tarkoitus: 1) tietää. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

utelias puhelinsoitosta

**Esimerkki 9.5930**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY vastarintaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) peloissaan

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5931**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n voimien ulottumattomissa. Tarkoitus: 1) saada se. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

hallitsemattomasti

**Esimerkki 9.5932**

Tapahtuma:HenkilöX ravisteli juuri HenkilöY:n päätä. Tarkoitus: 1) naurattaa henkilöä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

iloinen olla ulospäin suuntautunut

**Esimerkki 9.5933**

Tapahtuma:PersonX tulee auttamaan PersonY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat olleet heidän tukenaan niin kauan.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5934**

Tapahtuma:PersonX ylittää PersonY:n pankit. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

järkyttyneitä siitä, että heidän on odotettava veden valumista.

**Esimerkki 9.5935**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n pojan. Tarkoitus: 1) aika. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvä ihmissuhde

**Esimerkki 9.5936**

Tapahtuma:HenkilöX kehottaa HenkilöY:tä hankkimaan työpaikan. Tarkoitus: 1) olla ilkeä. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

velvollinen

**Esimerkki 9.5937**

Tapahtuma:HenkilöX vetää maton pois HenkilöY:n alta. Tarkoitus: 1) valmistautua 2) olla valmis 3) loistaa. XEmotion: 1) valmistautunut 2) valmis

**Tulos**

vähentynyt

**Esimerkki 9.5938**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n tyttären luona. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

sosialisoitu

**Esimerkki 9.5939**

Tapahtuma:HenkilöX päättää ryhtyä opettajaksi. Tarkoitus: 1) syödä ruokaa 2) tehdä muistiinpanoja siitä, mitä ostaa 3) varmistaa ruoka vierailijoille. XEmotion: 1) vastuullinen ja innokas

**Tulos**

ihaillen

**Esimerkki 9.5940**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa \_\_\_ auttamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) kertoa henkilölle, että hän on järkyttynyt. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

hyvä kuin sen hoidettu

**Esimerkki 9.5941**

Tapahtuma:Se tarttuu PersonX:n hiuksiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hieman kömpelö

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5942**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY-ilmoituksen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

turvallinen

**Esimerkki 9.5943**

Tapahtuma:HenkilöX kattaa HenkilöY:n kulut. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipeä 2) kipeä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5944**

Tapahtuma:HenkilöX on myöhässä. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) olla luonnossa 3) ehtiä päivälliselle. XEmotion: 1) viihdyttänyt 2) riemastunut.

**Tulos**

turhautunut

**Esimerkki 9.5945**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa \_\_\_ tielle. Tarkoitus: 1) henkilö tuntee kipua. XEmotion: 1) kuin kiusaaja

**Tulos**

voimaton

**Esimerkki 9.5946**

Tapahtuma:HenkilöX johdattaa HenkilöY:n huoneeseen. Tarkoitus: 1) käydä parturissa. XEmotion: 1) parempi onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.5947**

Tapahtuma:HenkilöX todistaa HenkilöY:n väitteen. Tarkoitus: 1) matkustaa. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

elated

**Esimerkki 9.5948**

Tapahtuma:HenkilöX pilkkoo puuta. Tarkoitus: 1) älyllisesti tarkka 2) ennakoiva ja ennakoiva... XEmotion: 1) tyytyväinen 2) ylpeä älyllisesti tarkka 3) ennakoiva & ennakoiva.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5949**

Tapahtuma: PersonX saa paljon uusia ystäviä. Tarkoitus: 1) tervehtiä. XEmotion: 1) tervehtiminen

**Tulos**

ystävällinen.

**Esimerkki 9.5950**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ veteen. Tarkoitus: 1) haluaa, että hänet otetaan vakavasti 2) on huolissaan. XEmotion: 1) mukana 2) huolestunut 3) kuin hänen pitäisi keskittyä.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5951**

Tapahtuma:HenkilöX haastattelee HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) pelko. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

uupunut

**Esimerkki 9.5952**

Tapahtuma:PersonX tietää PersonY:n arvon. Tarkoitus: 1) tuntea olonsa paremmaksi. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.5953**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa henkilöY:n siivet. Tarkoitus: 1) tavata jonkun lapsi. XEmotion: 1) onnellinen 2) mukana

**Tulos**

masentunut

**Esimerkki 9.5954**

Tapahtuma:HenkilöX vetää \_\_\_ tiukasti HenkilöY:n \_\_\_:tä vasten. Tarkoitus: 1) päästä sinne. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

lämpö

**Esimerkki 9.5955**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöY:n housut. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

herätti

**Esimerkki 9.5956**

Tapahtuma:Ulkona sataa lunta. Tarkoitus: 1) viedä kannettava tietokone töihin 2) hoitaa vaimon hätätapausta. XEmotion: 1) odottaa 2) harmissaan

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5957**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n lapsille. Tarkoitus: 1) olla ovela 2) selvitä jostain 3) salata jotain. XEmotion: 1) älykäs 2) helpottunut 3) ovela

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.5958**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY asioita. Tarkoitus: 1) vastaus 2) tietää jotain. XEmotion: 1) varmempi 2) tietoinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5959**

Tapahtuma:HenkilöX haastaa HenkilöY:n ystävän. Tarkoitus: 1) saada kaikki takaisin normaaliksi. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.5960**

Tapahtuma:HenkilöX on ensimmäisellä luokalla. Tarkoitus: 1) tulla rakastetuksi. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.5961**

Tapahtuma:HenkilöX käskee henkilöY:tä olemaan tulematta. Tarkoitus: 1) osoittaa hallitsevansa 2) olla voittaja. XEmotion: 1) hallitsee 2) kuin hänellä olisi yliote

**Tulos**

ei-toivottu

**Esimerkki 9.5962**

Tapahtuma:HenkilöX tulee HenkilöY:n kotiin. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5963**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöY:n isän. Tarkoitus: 1) ajatuksia. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5964**

Tapahtuma:HenkilöX tuijottaa HenkilöY:tä kasvoihin. Tarkoitus: 1) olla mukava henkilölle... XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

peloissaan.

**Esimerkki 9.5965**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa HenkilöX:n ensimmäisen romaanin. Tarkoitus: 1) jakaa tietojaan. XEmotion: 1) kuin hän auttaisi ihmisiä kasvamaan

**Tulos**

ilo saada jotain luettavaa

**Esimerkki 9.5966**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa kadulla HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla avulias... XEmotion: 1) luotettava.

**Tulos**

kuin he saisivat nähdä ystävänsä

**Esimerkki 9.5967**

Tapahtuma:HenkilöX kohottaa HenkilöY:n mielialaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

auttoi

**Esimerkki 9.5968**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n isoisän luona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5969**

Tapahtuma:HenkilöX päästää \_\_\_ sisään. Tarkoitus: 1) ottaa hattu pois, koska ulkona on lämmin. XEmotion: 1) viilenee

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.5970**

Tapahtuma:PersonX koskaan. Tarkoitus: 1) henkilö luulee, että hammaskeiju tuli. XEmotion: 1) nostalginen siitä, että hänen ystävänsä uskoo yhä hammaskeijuun.

**Tulos**

riehakas

**Esimerkki 9.5971**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa uuden television. Tarkoitus: 1) maailmantason liiketoiminta. XEmotion: 1) kiireinen

**Tulos**

innoissaan he saavat katsoa uutta televisiota

**Esimerkki 9.5972**

Tapahtuma:HenkilöX on niin iloinen nähdessään HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) tappaa henkilöY:n vaimo. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

onnellinen samoin

**Esimerkki 9.5973**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu \_\_\_:n parannukseen. Tarkoitus: 1) oppia lisää. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

puhdas

**Esimerkki 9.5974**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoaa \_\_\_ Jumalalle. Tarkoitus: 1) ajatella jotain muuta. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

tarvitaan

**Esimerkki 9.5975**

Tapahtuma:PersonX sytyttää Thamesin tuleen. Tarkoitus: 1) valmis 2) valmis. XEmotion: 1) helpottunut 2) väsynyt

**Tulos**

väärin kohdeltu

**Esimerkki 9.5976**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää sanan. Tarkoitus: 1) uusi auto. XEmotion: 1) todella innoissaan

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.5977**

Tapahtuma:HenkilöX vetää \_\_\_ HenkilöY:n syliin. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5978**

Tapahtuma:Se on jo mennyt. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä 2) innoissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5979**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa toiseen kaupunkiin. Tarkoitus: 1) maksaa käteisellä. XEmotion: 1) kekseliäs

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.5980**

Tapahtuma:Se ei riitä. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) tyytyväinen.

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.5981**

Tapahtuma:Se löytää yhden. Tarkoitus: 1) pitää puutarha elossa. XEmotion: 1) velvollisuudentuntoinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

saavutettu

**Esimerkki 9.5982**

Tapahtuma:PersonX on paras ystäväni. Tarkoitus: 1) miettiä kaikkia mahdollisuuksia. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.5983**

Tapahtuma:HenkilöX sulkeutuu HenkilöY:n taakse. Tarkoitus: 1) rauhoittua.. XEmotion: 1) virkistynyt.

**Tulos**

surullinen tai ärtynyt

**Esimerkki 9.5984**

Tapahtuma:HenkilöX vastaa puhelimeen. Tarkoitus: 1) olla varma. XEmotion: 1) varma

**Tulos**

kuin he saisivat puhua ystävälleen

**Esimerkki 9.5985**

Tapahtuma:HenkilöX kuolee HenkilöY:n hiukset. Tarkoitus: 1) ilmoittaa tilanteesta henkilölle y, joka ei näe. XEmotion: 1) iloinen ja avulias

**Tulos**

innoissani uudesta hiusväristä

**Esimerkki 9.5986**

Tapahtuma:HenkilöX juo HenkilöY:n kahvia. Tarkoitus: 1) pelastaa hänet. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.5987**

Tapahtuma:HenkilöX roikottaa HenkilöY:n päätä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiitollinen 2) helpottunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.5988**

Tapahtuma:HenkilöX edistää HenkilöY:n ymmärrystä. Tarkoitus: 1) viettää aikaa henkilön kanssa. XEmotion: 1) kutsuminen

**Tulos**

älykkäämpi

**Esimerkki 9.5989**

Tapahtuma:PersonX jakaa PersonX:n kokemuksia. Tarkoitus: 1) olla aina oikeassa. 2) kaikki omalla tavallaan.. XEmotion: 1) yksinäinen 2) eristäytynyt 3) turhautunut.

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.5990**

Tapahtuma:PersonX halaa PersonY tiukasti. Tarkoitus: 1) henkilö y:n ystävyys elinikäinen. XEmotion: 1) niin mukava hänen ystävyydestään

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.5991**

Tapahtuma:HenkilöX kutsuu HenkilöY:n jäämään. Tarkoitus: 1) keskustella. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

mukana.

**Esimerkki 9.5992**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ henkilöY:n poikaystävälle. Tarkoitus: 1) saada henkilö y nauramaan.. XEmotion: 1) iloinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.5993**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee henkilöY:n presidentti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kihloissa

**Tulos**

toiveikas tulevaisuuden suhteen

**Esimerkki 9.5994**

Tapahtuma:HenkilöX pitää henkilöY:n kädessä. Tarkoitus: 1) muistaa muistiin asioita, joita he rakastavat. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.5995**

Tapahtuma:PersonX huolehtii lapsista. Tarkoitus: 1) mennä jonnekin. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

nukkua, koska x pakotti heidät liikkumaan

**Esimerkki 9.5996**

Tapahtuma:HenkilöX asuu henkilöY:n alueella. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

ystävystynyt

**Esimerkki 9.5997**

Tapahtuma:HenkilöX pitää HenkilöY:n päätä alhaalla. Tarkoitus: 1) tervehtiä. XEmotion: 1) iloinen 2) seurallinen

**Tulos**

tuetaan ja kannustetaan keskittymään ja saavuttamaan tuloksia.

**Esimerkki 9.5998**

Tapahtuma:PersonX kertoo PersonY:lle kertoi. Tarkoitus: 1) löytää jotain kadonnutta 2) hakea jotain. XEmotion: 1) hieno

**Tulos**

hyvinvointi ja mukavuus

**Esimerkki 9.5999**

Event:PersonX toimii nopeasti. Tarkoitus: 1) tehdään kylpyhuoneessa. XEmotion: 1) välinpitämätön

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6000**

Tapahtuma:HenkilöX kerää henkilöY:n tavarat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.6001**

Tapahtuma:PersonX tekee toisen erän. Tarkoitus: 1) katsoa hänen ohjelmiaan. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

kiitollinen x

**Esimerkki 9.6002**

Tapahtuma:HenkilöX liukastuu HenkilöY:n käsistä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani

**Tulos**

haluttu

**Esimerkki 9.6003**

Tapahtuma:PersonX tekee laulun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.6004**

Tapahtuma:HenkilöX hankkii henkilöY:n edun. Tarkoitus: 1) he haluavat nähdä isoisänsä 2) he aikovat auttaa häntä. XEmotion: 1) avulias 2) iloinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.6005**

Tapahtuma: HenkilöX hoitaa HenkilöY:n \_\_\_ HenkilöX:n tavalla. Tarkoitus: 1) olla sopeutuvainen. XEmotion: 1) joustava

**Tulos**

närkästynyt

**Esimerkki 9.6006**

Tapahtuma:HenkilöX pudottaa f-pommin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.6007**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää \_\_\_:tä HenkilöY:n eduksi. Tarkoitus: 1) nähdä jotain muuta. XEmotion: 1) päätti

**Tulos**

käytetty

**Esimerkki 9.6008**

Tapahtuma:HenkilöX saapuu HenkilöY:n luokse ymmärtäen. Tarkoitus: 1) viettää aikaa henkilön kanssa 2) keskustella henkilön kanssa 3) pitää henkilölle seuraa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hyvä itsestään 3) onnellinen

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.6009**

Tapahtuma:Se on hyvä ajatus. Tarkoitus: 1) palvella 2) olla kuuliainen. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

kunnioittaa

**Esimerkki 9.6010**

Tapahtuma:HenkilöX heittää HenkilöY:n \_\_\_ vaa'alle. Tarkoitus: 1) päästä pakan edelle... XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

arvioitu

**Esimerkki 9.6011**

Tapahtuma:HenkilöX painaa HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saada toinen mielipide. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6012**

Tapahtuma:PersonX hymyilee. Tarkoitus: 1) olla varma. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6013**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n isoäidin. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa ratsastamalla sillä. XEmotion: 1) kuin hänellä olisi hauskaa

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.6014**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ mekaanikon luo. Tarkoitus: 1) olla ensimmäisenä jonossa. XEmotion: 1) liukas

**Tulos**

kuin hänellä olisi hieman enemmän työtä

**Esimerkki 9.6015**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n silmiin. Tarkoitus: 1) lopettaa tapahtuma. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.6016**

Tapahtuma:HenkilöX taivuttaa HenkilöY:n korvaa. Tarkoitus: 1) tehdä asioita. XEmotion: 1) paremmin

**Tulos**

täynnä tietoa

**Esimerkki 9.6017**

Tapahtuma:PersonX vaikuttaa riittävän mukavalta. Tarkoitus: 1) suojelu. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

iloinen voidessani tuntea mukavan ihmisen

**Esimerkki 9.6018**

Tapahtuma:PersonX luo sovelluksen. Tarkoitus: 1) hänellä on se. XEmotion: 1) kuin hän voisi käyttää sitä

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.6019**

Tapahtuma:HenkilöX muuttaa takaisin vanhempieni luokse. Tarkoitus: 1) siivota lapsensa.. XEmotion: 1) ällöttynyt.

**Tulos**

vieraanvarainen

**Esimerkki 9.6020**

Tapahtuma:HenkilöX saapuu myöhässä. Tarkoitus: 1) haluaa tehdä toisen henkilön onnelliseksi... XEmotion: 1) iloinen ja kiitollinen.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6021**

Tapahtuma:PersonX sanoo jotain muuta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha

**Tulos**

korjattu

**Esimerkki 9.6022**

Tapahtuma:HenkilöX juhlii HenkilöY:n voittoa. Tarkoitus: 1) määrittää henkilön kyky. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

ekstaattinen

**Esimerkki 9.6023**

Tapahtuma:HenkilöX keskustelee HenkilöY:n ongelmista. Tarkoitus: 1) nähdä esitys. XEmotion: 1) innoissaan 2) iloinen 3) ahdistunut

**Tulos**

vaikuttaa

**Esimerkki 9.6024**

Tapahtuma:PersonX jakaa rahat. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä, jolla on suunnat... XEmotion: 1) auttaa mielellään.

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.6025**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY paljon. Tarkoitus: 1) kommunikoida 2) moisen silmäpallo. XEmotion: 1) parempi

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6026**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa \_\_\_:n takaisin terveeksi. Tarkoitus: 1) kommunikoida Personyn vaimon kanssa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.6027**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n häpeään. Tarkoitus: 1) vakuuttaa. XEmotion: 1) vakuuttaa

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6028**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ yksityishenkilöille. Tarkoitus: 1) olla ilkeä. XEmotion: 1) hallinnassa

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6029**

Tapahtuma:HenkilöX lainaa HenkilöY:n puhelinta. Tarkoitus: 1) hillitä itsensä 2) osoittaa alistumista. XEmotion: 1) alistuva

**Tulos**

haittaa

**Esimerkki 9.6030**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa HenkilöY:n odottamaan. Tarkoitus: 1) kasvaa hyvin. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.6031**

Tapahtuma:HenkilöX suutelee HenkilöY:n poskea. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kauhuissaan

**Tulos**

hyvä tietää

**Esimerkki 9.6032**

Tapahtuma:HenkilöX noudattaa HenkilöY:n pyyntöä. Tarkoitus: 1) tietää, miten ongelma ratkaistaan. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

tuntea kiitollisuutta.

**Esimerkki 9.6033**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöX:n perseen ankkuriin. Tarkoitus: 1) auttaa. XEmotion: 1) yksinäinen

**Tulos**

tukeva

**Esimerkki 9.6034**

Tapahtuma:PersonX luo PersonY-tilanteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6035**

Tapahtuma:HenkilöX lyö HenkilöäY kovaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut.

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.6036**

Tapahtuma:HenkilöX laajentaa HenkilöY:n näköaloja. Tarkoitus: 1) levittää tietojaan. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6037**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:lle seuraa kotiin. Tarkoitus: 1) juhlia 2) kohottaa malja 3) lasillinen viiniä. XEmotion: 1) innoissaan 2) onnellinen 3) rento

**Tulos**

onnellinen ja kiitollinen.

**Esimerkki 9.6038**

Tapahtuma:HenkilöX tarttuu HenkilöY:n kasvoihin. Tarkoitus: 1) suojella vauvaa 2) tyydyttää vauva. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.6039**

Tapahtuma:HenkilöX saa jäätelöä. Tarkoitus: 1) leikkiä amoria ja saattaa kaksi ihmistä yhteen. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

iloinen jäätelöstä

**Esimerkki 9.6040**

Tapahtuma:HenkilöX rikkoo yhden \_\_\_. Tarkoitus: 1) ilmoittaa kaikille, että he ovat raskaana... XEmotion: 1) helpottunut.

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6041**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) katsoa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6042**

Tapahtuma:HenkilöX estää \_\_\_:n saamisen. Tarkoitus: 1) edetä nopeasti. XEmotion: 1) typerä suunnittelun puutteen vuoksi

**Tulos**

inferior

**Esimerkki 9.6043**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy HenkilöX:n tyttöystävältä. Tarkoitus: 1) olla onnellinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.6044**

Tapahtuma:PersonX pelaa \_\_\_ hyvin. Tarkoitus: 1) säästää rahaa. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

vaikuttunut.

**Esimerkki 9.6045**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ ruokaa. Tarkoitus: 1) luoda. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

full

**Esimerkki 9.6046**

Tapahtuma:HenkilöX johtaa henkilöY:n tutkintoon. Tarkoitus: 1) miellyttää Jumalaa 2) on uskonnollinen. XEmotion: 1) rauhassa 2) vanhurskas

**Tulos**

onneton ja variksenmarja

**Esimerkki 9.6047**

Tapahtuma:PersonX tuo kakun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiinnostunut.

**Tulos**

kiitollinen kakusta

**Esimerkki 9.6048**

Event:PersonX jakaa nämä teokset yleisön kanssa. Tarkoitus: 1) lievittää stressiä. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.6049**

Tapahtuma:HenkilöX laskeutuu HenkilöY:n käsivarteen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) anteeksipyytävä

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.6050**

Tapahtuma:HenkilöX astuu HenkilöY:n huoneeseen. Tarkoitus: 1) saada oikea aikataulu. XEmotion: 1) omistautunut

**Tulos**

halutaan.

**Esimerkki 9.6051**

Tapahtuma:PersonX murskaa numeroita. Tarkoitus: 1) positiivinen. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

ylpeä

**Esimerkki 9.6052**

Tapahtuma:PersonX keskustelee pitkään \_\_\_. Tarkoitus: 1) hyödyllinen. XEmotion: 1) iloinen 2) antaumuksellinen 3) huomaavainen.

**Tulos**

tyytyväinen vaalitulokseen.

**Esimerkki 9.6053**

Tapahtuma:HenkilöX lopettaa HenkilöY:n kiusaamisen. Tarkoitus: 1) antaa muiden tietää, miltä heistä tuntuu 2) hallita tilannetta jopa suurella hinnalla. XEmotion: 1) hallitseva

**Tulos**

iloisia siitä, että heitä ei enää kiusata

**Esimerkki 9.6054**

Tapahtuma:HenkilöX tuhlaa HenkilöY:n \_\_\_ elämiseen. Tarkoitus: 1) suojella sitä. XEmotion: 1) huolissaan sen turvallisuudesta

**Tulos**

personx on rikollinen

**Esimerkki 9.6055**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa olla HenkilöY:n ystävä. Tarkoitus: 1) totuus. XEmotion: 1) huolissaan 2) hermostunut

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.6056**

Tapahtuma:HenkilöX ei koskaan ottanut \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kaukainen

**Esimerkki 9.6057**

Tapahtuma:Ulkona sataa. Tarkoitus: 1) käyttää puhelinta 2) olla avulias. XEmotion: 1) avulias 2) kiitollinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6058**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa henkilöY:lle uuden parin. Tarkoitus: 1) koska heillä on nälkä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä, että sinulla on uusi pari

**Esimerkki 9.6059**

Tapahtuma:HenkilöX kerää henkilöY:n \_\_\_ yhteen. Tarkoitus: 1) olla rehellinen. XEmotion: 1) helpotus

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6060**

Tapahtuma:PersonX muuttuu PersonY-pakkomielloksi. Tarkoitus: 1) henkilö auttaa. XEmotion: 1) kyllä onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6061**

Tapahtuma:HenkilöX eroaa HenkilöY:n tyttöystävästä. Tarkoitus: 1) katsoa uusi elokuva. 2) hengailla henkilöX:n ystävien kanssa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

rauhallinen ja levollinen

**Esimerkki 9.6062**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöY:n pääsyn sisään. Tarkoitus: 1) paeta 2) estää kiinnijääminen. XEmotion: 1) onnekas ja kyselevä

**Tulos**

rajoitettu.

**Esimerkki 9.6063**

Tapahtuma:HenkilöX jäljentää tämän kirjan henkilöY:n muodossa. Tarkoitus: 1) haluaa sotkea. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

kuin työ olisi tehty heitä tyydyttävällä tavalla

**Esimerkki 9.6064**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ lähteä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) valppaana 2) hämmästynyt niistä kaikista.

**Tulos**

etuoikeutettu, että meidät on kutsuttu

**Esimerkki 9.6065**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöX:n aseen. Tarkoitus: 1) saada seuraa. XEmotion: 1) iloinen siitä, että ystävä on mukana.

**Tulos**

varastettu

**Esimerkki 9.6066**

Tapahtuma:HenkilöX kieltää yhden \_\_\_:n. Tarkoitus: 1) juoda itsensä humalaan ja pitää hauskaa. XEmotion: 1) kännissä ja sairas

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.6067**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n lipun. Tarkoitus: 1) välttää erilaisia väärinkäytöksiä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6068**

Tapahtuma:HenkilöX on saanut HenkilöY:n kiinni. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa. XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen

**Tulos**

kuin talonpoika.

**Esimerkki 9.6069**

Tapahtuma:Se ajaa \_\_\_ töistä yhden. Tarkoitus: 1) kaikki. XEmotion: 1) kuin he haluaisivat vielä kaiken

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.6070**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo \_\_\_ eilen illalla. Tarkoitus: 1) tukea henkilöitä kaulan... XEmotion: 1) tukeva.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6071**

Tapahtuma:HenkilöX hyväilee HenkilöY:n kasvoja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vanha 2) ahdistunut

**Tulos**

rakkaus

**Esimerkki 9.6072**

Tapahtuma:HenkilöX ohjaa HenkilöY:n toimintaa. Tarkoitus: 1) HenkilöY tuntee itsensä erityiseksi. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6073**

Tapahtuma:PersonX jauhaa PersonX:n hammasrattaita. Tarkoitus: 1) hakea työtä 2) lisätä tuloja. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

antagonisoitu

**Esimerkki 9.6074**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee \_\_\_ henkilönX olkapäässä. Tarkoitus: 1) saada tutkinto. XEmotion: 1) suoritettu

**Tulos**

epämukava ja onneton

**Esimerkki 9.6075**

Tapahtuma:HenkilöX pelaa pelejä HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) nähdä vaimonsa.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6076**

Tapahtuma:PersonX muuttaa miesten \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) informoitu 2) kyllästynyt 3) ärsyyntynyt

**Tulos**

kiitollinen hänelle

**Esimerkki 9.6077**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonY:n paikan. Tarkoitus: 1) siistiä 2) sijoittaa se sinne väliaikaisesti. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

vihainen ja surullinen

**Esimerkki 9.6078**

Tapahtuma:HenkilöX johtaa HenkilöY:n kuolemaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kireä

**Tulos**

raivoisa

**Esimerkki 9.6079**

Tapahtuma:PersonX laulaa yhdessä. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.6080**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa vaimoni. Tarkoitus: 1) ylittää maaliviiva. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

myös sosiaalinen

**Esimerkki 9.6081**

Tapahtuma:HenkilöX tukee HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) heittäytyä intohimoonsa 2) huolehtia heistä. XEmotion: 1) innostunut

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6082**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöY:n silmiin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tutkittu 2) loukattu

**Tulos**

myös saada aistillinen

**Esimerkki 9.6083**

Tapahtuma:HenkilöX on saanut HenkilöY:n palleista kiinni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

avuton

**Esimerkki 9.6084**

Tapahtuma:PersonX tietää paljon. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

peloteltu

**Esimerkki 9.6085**

Tapahtuma: HenkilöX:llä on \_\_\_ HenkilöY:n lomakkeilla. Tarkoitus: 1) kertoa heille, että he voivat tehdä sen. XEmotion: 1) kannustaa

**Tulos**

vakava ja kurja

**Esimerkki 9.6086**

Tapahtuma:PersonX kääntää PersonX:n puhelimen. Tarkoitus: 1) pysäyttää joku 2) kostaa jollekin. XEmotion: 1) oikeudenmukainen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.6087**

Tapahtuma:Se vihdoin voitti. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tarvitseva ja alistettu.

**Tulos**

voitokas

**Esimerkki 9.6088**

Tapahtuma:PersonX kiittää. Tarkoitus: 1) aamulla töihin. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.6089**

Tapahtuma:HenkilöX jakaa HenkilöY:n elämän. Tarkoitus: 1) työ. XEmotion: 1) päättäväinen

**Tulos**

rakastunut personxiin

**Esimerkki 9.6090**

Tapahtuma:HenkilöX ajaa HenkilöY:n moottoripyörällä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä 2) kiitollinen

**Tulos**

autan mielelläni

**Esimerkki 9.6091**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo henkilöY:tä uteliaana. Tarkoitus: 1) lähteä ulos halloweenin kunniaksi, mutta hänellä ei ole rahaa... XEmotion: 1) luova

**Tulos**

outo

**Esimerkki 9.6092**

Tapahtuma:HenkilöX romuttaa HenkilöY:n auton. Tarkoitus: 1) työntekijä koulutetaan oikein. XEmotion: 1) vastuullinen 2) tärkeä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6093**

Tapahtuma:PersonX perustaa PersonY-ohjelman. Tarkoitus: 1) saada jotain tehtyä paremmin. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6094**

Tapahtuma:HenkilöX vastaa toiseen \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla johdonmukainen.. XEmotion: 1) turvallinen

**Tulos**

iloinen siitä, että häntä ajatellaan

**Esimerkki 9.6095**

Tapahtuma:PersonX vie perheeni. Tarkoitus: 1) auttaa 2) ratkaista ongelma 3) todistaa älykkyytensä. XEmotion: 1) luottavainen 2) varma 3) avulias

**Tulos**

onneton ja vihainen

**Esimerkki 9.6096**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n pyörän. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) pelata peliä 3) viihdyttää jotakuta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.6097**

Tapahtuma:HenkilöX avaa \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen 2) yllättynyt 3) innostunut

**Tulos**

eri tavalla

**Esimerkki 9.6098**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle verisen nenän. Tarkoitus: 1) esittää kysymys. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.6099**

Tapahtuma:PersonX pääsee finaaliin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hälytys

**Tulos**

ylpeä.

**Esimerkki 9.6100**

Tapahtuma:PersonX halaa PersonY tiukasti. Tarkoitus: 1) olla mukana. XEmotion: 1) mukana

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6101**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle, että se pitäisi tehdä. Tarkoitus: 1) delegoida. 2) saada apua.. XEmotion: 1) toteutettu. 2) kuin johtaja.

**Tulos**

selkeys.

**Esimerkki 9.6102**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:tä tekemään. Tarkoitus: 1) näyttää hänelle kuvan. XEmotion: 1) hyvä 2) iloinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6103**

Tapahtuma:PersonX osallistuu kilpailuun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen

**Tulos**

myös innoissaan

**Esimerkki 9.6104**

Tapahtuma:HenkilöX tuottaa henkilöY:lle mielihyvää. Tarkoitus: 1) saada iloa. XEmotion: 1) iloinen 2) täyttynyt

**Tulos**

great

**Esimerkki 9.6105**

Tapahtuma:HenkilöX pyyhkii HenkilöY:n otsaa. Tarkoitus: 1) leikkiä. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6106**

Tapahtuma:HenkilöX muistuttaa henkilöY:tä niin paljon. Tarkoitus: 1) tehdä jotain.. XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.6107**

Tapahtuma:PersonX vetää PersonY:n sivuun. Tarkoitus: 1) saavuttaa jotain. XEmotion: 1) hieno 2) kuin voittaja

**Tulos**

luultavasti ok

**Esimerkki 9.6108**

Tapahtuma:HenkilöX avaa HenkilöX:n jalat. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkauttaan 2) antaa iloa. XEmotion: 1) nautinnollinen ja iloinen

**Tulos**

houkutteli

**Esimerkki 9.6109**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ HenkilöY:n päähän. Tarkoitus: 1) nähdä, mihin tie johtaa 2) tyydyttää uteliaisuutensa. XEmotion: 1) peloissaan 2) hermostunut 3) innostunut

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.6110**

Tapahtuma:PersonX pelaa monopolia. Tarkoitus: 1) viedä asioita eteenpäin. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6111**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöX:n pallon. Tarkoitus: 1) taistella y:n kanssa. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.6112**

Tapahtuma:PersonX pelaa rantalentopalloa. Tarkoitus: 1) säilyttää rauha. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6113**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa PersonY-menetelmän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innostunut 2) tyytyväinen 3) rento

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.6114**

Tapahtuma:PersonX katsoo muualle. Tarkoitus: 1) pitää hauskaa 2) tehdä jotain kaunista 3) päästä joulun tunnelmaan. XEmotion: 1) iloinen 2) juhlava

**Tulos**

helpottunut.

**Esimerkki 9.6115**

Tapahtuma:PersonX heittää \_\_\_ kohteelle. Tarkoitus: 1) vaihtaa väriä. XEmotion: 1) onnellinen 2) ylpeä

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.6116**

Tapahtuma:PersonX tekee PersonX:n työtä. Tarkoitus: 1) määrittää. XEmotion: 1) tarkkaavainen

**Tulos**

kiitollinen siitä, että joku auttaa.

**Esimerkki 9.6117**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa \_\_\_ kahtia. Tarkoitus: 1) kiinnittää huomiota toiseen henkilöön... XEmotion: 1) välittää.

**Tulos**

tuettu

**Esimerkki 9.6118**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää hyökätä HenkilöY:n kimppuun. Tarkoitus: 1) puhua. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.6119**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n lasit. Tarkoitus: 1) olla hyödyksi. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6120**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:n naapurille. Tarkoitus: 1) loppuunsaattaminen 2) päättäminen 3) siirtyminen johonkin muuhun. XEmotion: 1) toimivaltainen 2) päättäminen

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.6121**

Tapahtuma:PersonX määrittelee tavallaan \_\_\_. Tarkoitus: 1) hänen naapurinsa ei ole niin rikas. XEmotion: 1) ärsyyntynyt

**Tulos**

hienovarainen

**Esimerkki 9.6122**

Tapahtuma:HenkilöX tekee \_\_\_ henkilölleY. Tarkoitus: 1) olla kuuluisa. XEmotion: 1) nolostunut, koska hänet jätettiin huomiotta.

**Tulos**

vaikuttunut

**Esimerkki 9.6123**

Tapahtuma:HenkilöX saavuttaa HenkilöY:n korvat. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt 2) järkyttynyt 3) hämmentynyt.

**Tulos**

puhdas

**Esimerkki 9.6124**

Tapahtuma:HenkilöX menee lääkäriin. Tarkoitus: 1) päästä kotiin. XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.6125**

Tapahtuma:PersonX maistuu kamalalta. Tarkoitus: 1) tehdä jotain 2) leipoa jotain. XEmotion: 1) saavutettu 2) innostunut

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.6126**

Tapahtuma:HenkilöX tekee tacoja päivälliseksi. Tarkoitus: 1) löytää ratkaisu, vaikka mikä olisi 2) varmistaa, että hän tutkii kaikki vaihtoehdot. XEmotion: 1) turhautunut, jos edistystä ei ole tapahtunut 2) rohkaistunut, jos hän on pääsemässä lähemmäksi ratkaisua 3) pakotettu keksimään jatkuvasti lisää vaihtoehtoja tutkittavaksi.

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6127**

Tapahtuma: PersonX ajaa kartingilla. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) väsynyt

**Tulos**

myös onnellinen.

**Esimerkki 9.6128**

Tapahtuma:HenkilöX saa sähköpostin. Tarkoitus: 1) käyttää korttia 2) olla tehokas 3) nähdä, mitä se tekee. XEmotion: 1) tehokas 2) utelias

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.6129**

Tapahtuma:HenkilöX tulee kotiin HenkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) nauttia säästä. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

myös onnellinen.

**Esimerkki 9.6130**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n äidin. Tarkoitus: 1) pukeutua. XEmotion: 1) kaunis

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6131**

Tapahtuma:PersonX pelaa pelejä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt 2) loukkaantunut 3) tuskissaan

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6132**

Tapahtuma: HenkilöX näkisi HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla pidetty 2) saada rahaa. XEmotion: 1) yksinäinen 2) eristetty

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6133**

Tapahtuma:PersonX tarttui välittömästi. Tarkoitus: 1) saada jotain nopeasti. XEmotion: 1) toiveikas 2) onnellinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

kuka tai mikä tahansa henkilö x on tarttumassa kiinni

**Esimerkki 9.6134**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n objektin. Tarkoitus: 1) halata. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

huijasi.

**Esimerkki 9.6135**

Tapahtuma:HenkilöX pitää aluksi \_\_\_:stä. Tarkoitus: 1) pojat ovat tulossa. XEmotion: 1) nopeasti tulossa

**Tulos**

arvostusta uutta ystävyyttä kohtaan.

**Esimerkki 9.6136**

Tapahtuma:PersonX on ostoskeskuksessa PersonX:n ystävien kanssa. Tarkoitus: 1) logiikka. XEmotion: 1) kiva

**Tulos**

innoissaan uusista tuotteista

**Esimerkki 9.6137**

Tapahtuma:HenkilöX hakkaa HenkilöY:n kuoliaaksi. Tarkoitus: 1) tehdä jotain. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

ei mitään

**Esimerkki 9.6138**

Tapahtuma:PersonX iskee kovaa. Tarkoitus: 1) teeskennellä, että hänen peruukkinsa on aito. XEmotion: 1) itsetietoinen 2) itsevarma

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6139**

Tapahtuma:HenkilöX löytää HenkilöX:n äidin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen siitä, että hän rikkoi jonkun omaisuuden.

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.6140**

Tapahtuma:HenkilöX vääntää henkilöY:n käsiä. Tarkoitus: 1) muuttaa asioita 2) parantaa tilannetta. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hämmentynyt

**Esimerkki 9.6141**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n pojalle. Tarkoitus: 1) tieto 2) oppia uusia asioita. XEmotion: 1) koulutettu 2) osaava

**Tulos**

tiedottaa jostakin

**Esimerkki 9.6142**

Tapahtuma:HenkilöX etsii apua. Tarkoitus: 1) siirtää se pois tieltä. XEmotion: 1) parempi 2) helpottunut

**Tulos**

autan mielelläni.

**Esimerkki 9.6143**

Tapahtuma:PersonX sanoo, että näkisi. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

tyytymätön siihen, ettei hän saanut myönteistä vastausta.

**Esimerkki 9.6144**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n puun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6145**

Tapahtuma:PersonX pitää \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) syödä. XLiike: 1) ei nälkä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6146**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa valittaakseen. Tarkoitus: 1) löytää kirjat helposti laittamalla ne pöydälleen... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

katuvainen

**Esimerkki 9.6147**

Tapahtuma:HenkilöX poistuu \_\_\_:stä paremmin. Tarkoitus: 1) persony olla onnellinen 2) nähdä, miltä se näyttää jonkun päällä. XEmotion: 1) onnellinen 2) iloinen siitä, että se istuu.

**Tulos**

Okei

**Esimerkki 9.6148**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:lle tuuman. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvin vähän 2) ei mitään

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6149**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY mahdollisuuden. Tarkoitus:. XEmotion: 1) virkistynyt 2) onnellinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6150**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ usein. Tarkoitus: 1) syödä. XLiike: 1) täynnä onnellinen tyytyväinen

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.6151**

Tapahtuma:HenkilöX kietoo käteni HenkilöY:n kaulan ympärille. Tarkoitus: 1) olla hänen toimistossaan. XEmotion: 1) tyytyväinen hänen toimistossaan

**Tulos**

rakastettu ja arvostettu

**Esimerkki 9.6152**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää HenkilöY:tä pelaamaan. Tarkoitus: 1) varmistaa, että jotain tapahtuu. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen 3) valunut.

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.6153**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ kouluun. Tarkoitus: 1) osoittaa tunteita. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

kiinnostunut.

**Esimerkki 9.6154**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee HenkilöY:n jo vuosia. Tarkoitus: 1) olla täsmällinen 2) varautua odottamattomiin tilanteisiin. XEmotion: 1) helpottunut 2) rauhallinen

**Tulos**

sidottu x:n kanssa

**Esimerkki 9.6155**

Tapahtuma:HenkilöX ei ole nähnyt HenkilöäY vuosiin. Tarkoitus: 1) hän määrittelee alueen tarkasti. XEmotion: 1) ihmeellinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6156**

Tapahtuma:HenkilöX alkaa puhua. Tarkoitus: 1) nauttia pelistä yhdessä. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.6157**

Tapahtuma:PersonX kääntyi vihdoin. Tarkoitus: 1) levittää aikaa. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.6158**

Tapahtuma:PersonX kertoo pelottavia tarinoita. Tarkoitus: 1) tyydyttää itsensä 2) saavuttaa jotain. XEmotion: 1) kuin hän olisi onnistunut 2) saavuttaminen

**Tulos**

spooked

**Esimerkki 9.6159**

Tapahtuma:PersonX ottaa ohjat käsiinsä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onneton.

**Tulos**

inferior

**Esimerkki 9.6160**

Tapahtuma:HenkilöX vetää esiin \_\_\_. Tarkoitus: 1) olla tarkka. XEmotion: 1) älykäs 2) hyödyllinen

**Tulos**

iloinen myös hänen suunnitelmastaan.

**Esimerkki 9.6161**

Tapahtuma:HenkilöX näkee \_\_\_ HenkilöY:n huoneessa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tylsistynyt.

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.6162**

Tapahtuma:PersonX vie viidennen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) myötätuntoinen 3) kiitollinen

**Tulos**

huonosti informoitu

**Esimerkki 9.6163**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n \_\_\_ pöydälle. Tarkoitus: 1) ongelma. XEmotion: 1) huono

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6164**

Tapahtuma:HenkilöX kohtaa HenkilöY:n kysyntä. Tarkoitus: 1) seura. XEmotion: 1) täytetty

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.6165**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu \_\_\_ kampanjaan. Tarkoitus: 1) löytää jotain. XEmotion: 1) utelias

**Tulos**

kumppanuus

**Esimerkki 9.6166**

Tapahtuma:HenkilöX jättää HenkilöY:n rauhaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) traumatisoitunut 2) uupunut.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6167**

Tapahtuma:HenkilöX juhlii HenkilöY:n päivää. Tarkoitus: 1) olla ilkeä. XEmotion: 1) aggressiivinen

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.6168**

Tapahtuma:HenkilöX kirjoittaa kappaleita. Tarkoitus: 1) tyytyväinen. XEmotion: 1) tyytyväinen ja tehnyt työtä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6169**

Tapahtuma:HenkilöX odottaa kaksosia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6170**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöY:n taskut. Tarkoitus: 1) auttaa henkilö y:tä tervehtymään. XEmotion: 1) vastuullinen

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.6171**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo, että HenkilöY voisi tehdä. Tarkoitus: 1) puhua useita kieliä hyvin. XEmotion: 1) koulutettu

**Tulos**

motivoitunut yrittämään

**Esimerkki 9.6172**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo miehelleni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) iloinen 2) helpottunut

**Tulos**

järkyttynyt.

**Esimerkki 9.6173**

Tapahtuma:PersonX iski vihdoin. Tarkoitus: 1) olla kohtelias. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

kiitollinen siitä, että heidän joukkueen jäsenensä löi palloa niin hyvin.

**Esimerkki 9.6174**

Tapahtuma:PersonX on äänekäs ja ärsyttävä. Tarkoitus: 1) poseerata kuvaa varten. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.6175**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöY:n kelloa. Tarkoitus: 1) henkilö y oppii. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

käytetty

**Esimerkki 9.6176**

Tapahtuma:HenkilöX kääntyy kohti HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saada henkilö y yksin 2) puhua henkilölle y 3) on huolissaan henkilöstä y. XEmotion: 1) hermostunut 2) huolissaan 3) huolestunut

**Tulos**

osoitettu

**Esimerkki 9.6177**

Tapahtuma:PersonX tajuaa liian myöhään. Tarkoitus: 1) olla erossa 2) olla yksin 3) kokeilla jotain erilaista. XEmotion: 1) huolestunut 2) yksin

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6178**

Tapahtuma:HenkilöX kommentoi. Tarkoitus: 1) kostaa henkilölle, joka aiheutti henkilön kuoleman. XEmotion: 1) sisältö

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.6179**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa \_\_\_ henkilönY rintakehälle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) häpeä 2) nöyryytetty

**Tulos**

lähellä x

**Esimerkki 9.6180**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu \_\_\_ taisteluun. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) enemmän tietoa

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6181**

Tapahtuma:PersonX saa rahani takaisin. Tarkoitus: 1) tehdä "comeback" epäonnistuttuaan aiemmin tehtävässä. 2) palauttaa maine. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.6182**

Tapahtuma:HenkilöX pelasi aina \_\_\_. Tarkoitus: 1) hyvä itsestään. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

kilpailukykyinen

**Esimerkki 9.6183**

Tapahtuma:PersonX kokoontuu yhteen. Tarkoitus: 1) auttaa muita ihmisiä ja pelastaa ihmishenkiä. 2) edistää itseään urakehityksen suhteen. XEmotion: 1) he tuntevat itsensä aikaansaaduksi 2) he tuntevat itsensä luottavaiseksi.

**Tulos**

Yhdistetty

**Esimerkki 9.6184**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n isoäidille. Tarkoitus: 1) saada kotityöt tehtyä, jotta hän voi lähteä. XEmotion: 1) uupunut

**Tulos**

kiitollinen ja onnellinen keskustelusta

**Esimerkki 9.6185**

Tapahtuma:HenkilöX nauttii toistensa seurasta. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y. XEmotion: 1) avulias.

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.6186**

Tapahtuma:HenkilöX päättää lähteä telttailemaan. Tarkoitus: 1) olla erilainen. XEmotion: 1) erilainen 2) hallinnassa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6187**

Tapahtuma:HenkilöX lyö henkilöY:tä kasvoihin. Tarkoitus: 1) koskettaa hiuksia 2) osoittaa kiintymystä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

vihainen.

**Esimerkki 9.6188**

Event:PersonX ottaa \_\_\_ huomioon. Tarkoitus: 1) tehdä jotain tietoiseksi. XEmotion: 1) hyödyllinen

**Tulos**

oikeudenmukaisesti arvioituna

**Esimerkki 9.6189**

Tapahtuma:HenkilöX jäljittää HenkilöY:n \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) saavuttaa saavutus. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.6190**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonX:n lapset. Tarkoitus: 1) olla ahne. XEmotion: 1) häpeä

**Tulos**

onnellinen ja iloinen

**Esimerkki 9.6191**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:n äitiä. Tarkoitus: 1) olla kunnossa. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.6192**

Tapahtuma:HenkilöX palkkaa toisen \_\_\_. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kykenevä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6193**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee maailman \_\_\_. Tarkoitus: 1) levittää liiketoimintaa ulkomaille. XEmotion: 1) sai tavoitteen

**Tulos**

dominoi

**Esimerkki 9.6194**

Tapahtuma:HenkilöX menee kauppaan HenkilöX:n äidin kanssa. Tarkoitus: 1) saada oma asunto.. XEmotion: 1) rohkaistu.

**Tulos**

ärsyttää, että heidän on raahattava personx mukanaan.

**Esimerkki 9.6195**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää purra HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) rahaa. XEmotion: 1) suuri

**Tulos**

outo

**Esimerkki 9.6196**

Tapahtuma:HenkilöX tekee vihdoin \_\_\_. Tarkoitus: 1) päästä jonnekin nopeasti.. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6197**

Tapahtuma:On aurinkoinen päivä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) pahoillani 2) pahoillani

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6198**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa tehdä hyvän vaikutuksen. Tarkoitus: 1) hänellä on nälkä 2) hän haluaa viettää aikaa ystäviensä kanssa. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) täynnä

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.6199**

Tapahtuma: HenkilöX noudattaa HenkilöY:n käskyä. Tarkoitus: 1) huolehtia itsestään. XEmotion: 1) kekseliäs

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.6200**

Tapahtuma:HenkilöX saa tavaraa \_\_\_. Tarkoitus: 1) selittää 2) antaa jonkun ymmärtää. XEmotion: 1) asiantunteva

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.6201**

Tapahtuma:HenkilöX on uskottu henkilöY:n hoitoon. Tarkoitus: 1) tutustua y:hen. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

vastuullinen

**Esimerkki 9.6202**

Tapahtuma:PersonX tukee PersonY-perhettä. Tarkoitus: 1) laittaa personx:n rahat jonnekin. XEmotion: 1) toteutettu

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6203**

Tapahtuma:PersonX maksaa PersonY:lle hengen. Tarkoitus: 1) olla laiska. XEmotion: 1) laiska 2) surullinen 3) masentunut.

**Tulos**

kuollut

**Esimerkki 9.6204**

Tapahtuma:HenkilöX on myöhässä tunnilta. Tarkoitus: 1) henkilö oli hyvä. XEmotion: 1) impartent tuntee

**Tulos**

törkeä

**Esimerkki 9.6205**

Tapahtuma:PersonX kulkee nopeasti. Tarkoitus: 1) saada koulutusta 2) lukea 3) laajentaa tietojaan. XLiike: 1) innoissaan 2) fiksu 3) ylpeä

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.6206**

Tapahtuma:PersonX on tulossa vierailulle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) yllättynyt

**Tulos**

innoissani nähdä henkilö x

**Esimerkki 9.6207**

Tapahtuma:HenkilöX asuu henkilöX:n äidin kanssa. Tarkoitus: 1) hämmästyttävä nähdä kauneutemme. XEmotion: 1) loistavasti

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6208**

Tapahtuma:HenkilöX saa vastineeksi \_\_\_. Tarkoitus: 1) tuntea sukulaisuutta. XEmotion: 1) heillä on joku, jonka kanssa olla läheinen

**Tulos**

iloinen hänen anteliaisuudestaan.

**Esimerkki 9.6209**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa vastaan keräyksen. Tarkoitus: 1) saada heistä mieleenpainuva kuva. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.6210**

Tapahtuma:HenkilöX lunastaa HenkilöY:n shekin. Tarkoitus: 1) tulla kohdelluksi oikeudenmukaisesti. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.6211**

Tapahtuma:HenkilöX ylittää HenkilöY:n tien. Tarkoitus: 1) saada työnsä valmiiksi etuajassa. XEmotion: 1) onnellinen ja rauhallinen mieli

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.6212**

Tapahtuma:HenkilöX makaa HenkilöY:n vieressä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

mukavasti x

**Esimerkki 9.6213**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa lapsille \_\_\_. Tarkoitus: 1) uusi lintu. XEmotion: 1) rakastava

**Tulos**

fiksumpi hänen luokkansa jälkeen

**Esimerkki 9.6214**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n tuolissa. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkauttaan. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

harmissaan, koska heidän tuolinsa oli varattu

**Esimerkki 9.6215**

Tapahtuma:Se muotoutuu. Tarkoitus: 1) olla raitis kuljettaja. XEmotion: 1) turvallinen 2) hyödyllinen

**Tulos**

toiveikas

**Esimerkki 9.6216**

Tapahtuma:HenkilöX opettaa \_\_\_ vuosia. Tarkoitus: 1) puhdistaa jokin perusteellisesti. XEmotion: 1) iloinen 2) tyytyväinen

**Tulos**

luottavainen

**Esimerkki 9.6217**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee HenkilöY:n ottamaan. Tarkoitus: 1) opettaa y:lle jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

ärtynyt, mutta huolehdittu

**Esimerkki 9.6218**

Tapahtuma:PersonX yrittää PersonY-kokeilua. Tarkoitus: 1) saada mukava takapiha... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6219**

Event:PersonX on vielä lapsenkengissä. Tarkoitus: 1) auttaa häntä. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

kuin heidän pitäisi huolehtia lapsesta

**Esimerkki 9.6220**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ vankilaan. Tarkoitus: 1) kertoa jollekulle salaisuus.. XEmotion: 1) epäilyttävä. 2) salaileva. 3) tuhma.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6221**

Tapahtuma:PersonX saavuttaa PersonX:n vuoden. Tarkoitus: 1) olla puhdas. XEmotion: 1) puhdas 2) raikas

**Tulos**

neutraali

**Esimerkki 9.6222**

Tapahtuma:PersonX pysähtyi yhtäkkiä. Tarkoitus: 1) olla terve 2) päästä kuntoon. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

säikähtänyt

**Esimerkki 9.6223**

Tapahtuma:PersonX asettaa \_\_\_ sivuun. Tarkoitus: 1) kuunnella y henkilön lempikappaleita. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

tutkittu

**Esimerkki 9.6224**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöY:n äidille. Tarkoitus: 1) ajatella, että se näyttää hyvältä. XEmotion: 1) ikään kuin he näkevät sen sellaisena kuin se olisi

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.6225**

Tapahtuma:HenkilöX julkaisee ilmoituksen. Tarkoitus: 1) antaa se jollekulle.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

Molemminpuolisesti tyytyväisiä

**Esimerkki 9.6226**

Tapahtuma:PersonX pelastaa PersonY:n sielun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

erittäin kiitollinen

**Esimerkki 9.6227**

Tapahtuma:HenkilöX perustaa \_\_\_ maan päälle. Tarkoitus: 1) hampaidensa olevan terveet 2) korjata hammassärky 3) tehdä kosmeettisia töitä. XLiike: 1) helpottunut 2) tyytyväinen 3) tyytyväinen

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.6228**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_ yrityksestä. Tarkoitus: 1) saada vettä \_\_. XEmotion: 1) rauhallinen

**Tulos**

ikään kuin olisi tapahtunut jotain, mitä he eivät ole voineet hallita

**Esimerkki 9.6229**

Tapahtuma:HenkilöX tutustuu henkilöY:hen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen 2) surullinen 3) vihainen

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.6230**

Tapahtuma:PersonX määrää \_\_\_ tuontia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

valvottu

**Esimerkki 9.6231**

Tapahtuma:HenkilöX nostaa HenkilöX:n herttakotia. Tarkoitus: 1) antaa rakkautensa 2) antaa parhaansa. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.6232**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n ymmärryksen. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6233**

Tapahtuma:HenkilöX nousee HenkilöX:n koneeseen. Tarkoitus: 1) ansaita 2) tehdä muut onnelliseksi 3)tyytyväisyys. XEmotion: 1) erittäin tyytyväinen 2) odottaa lisää asiakkaita

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.6234**

Tapahtuma:PersonX taistelee tulta vastaan tulella. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onneton 2) surullinen

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6235**

Tapahtuma:HenkilöX tekee heiton. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipeä 2) nolostunut 3) häpeissään.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6236**

Tapahtuma:PersonX luo PersonY:n edun. Tarkoitus: 1) olla avuksi. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6237**

Tapahtuma:HenkilöX vaikuttaa haitallisesti \_\_\_:een. Tarkoitus: 1) saada ihmiset nauramaan.. XEmotion: 1) onnistunut

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.6238**

Tapahtuma:HenkilöX lievittää HenkilöY:n tuskaa. Tarkoitus: 1) tehdä terveellinen ateria. XEmotion: 1) kokki kuin

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6239**

Tapahtuma:PersonX pysähtyisi. Tarkoitus: 1) saada hyvitystä. XEmotion: 1) oikeutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6240**

Tapahtuma:HenkilöX kääntää HenkilöY:n pään sivulle. Tarkoitus: 1) kuulla musiikkia... XEmotion: 1) kuin heitä viihdytettäisiin.

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.6241**

Tapahtuma:HenkilöX haluaa perustaa oman yrityksen. Tarkoitus: 1) selvittää, ovatko he raskaana... XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.6242**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöX:n poikaa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paniikissa, kun he tajuavat menetyksen.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6243**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n sedän luona. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tärkeä

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.6244**

Tapahtuma:PersonX hoitaisi asian. Tarkoitus: 1) suorittaa tarkasti ja asianmukaisesti tarvittavat materiaalin johtamistehtävät kaikilla tasoilla... XEmotion: 1) ylpeä siitä, että tekee oikein kaikkia kohtaan.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6245**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa eläinlääkärille. Tarkoitus: 1) on kuuma ja haluaa viilentyä. XEmotion: 1) mukava 2) rento

**Tulos**

hyödyllinen

**Esimerkki 9.6246**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n lääkkeen. Tarkoitus: 1) olla lämmin 2) tyylikäs. XEmotion: 1) onnellinen 2) itsevarma

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6247**

Tapahtuma:HenkilöX saa kutsun. Tarkoitus: 1) mennä puistoon. XEmotion: 1) avata

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.6248**

Tapahtuma:PersonX jatkaa \_\_\_ pidempään. Tarkoitus: 1) estää tätä henkilöä hukkumasta... XEmotion: 1) peloissaan. 2) päättäväinen.

**Tulos**

ylpeys

**Esimerkki 9.6249**

Tapahtuma:HenkilöX soittaa HenkilöX:n tyttöystävälle. Tarkoitus: 1) se.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6250**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee mukaan tullakseen toimeen. Tarkoitus: 1) pitää yhteyttä. XEmotion: 1) kuin hyvä ystävä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6251**

Tapahtuma:PersonX vaikuttaa henkilön \_\_\_. Tarkoitus: 1) korjata joku 2) korjata joitakin asioita 3) korjata raja. XEmotion: 1) jännittynyt

**Tulos**

huonovointinen

**Esimerkki 9.6252**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n aviomiehen. Tarkoitus: 1) saavuttaa saavutus. XEmotion: 1) ylpeä

**Tulos**

Tervetuloa

**Esimerkki 9.6253**

Tapahtuma:PersonX tasapainottaa kirjanpidon. Tarkoitus: 1) olla avulias... XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.6254**

Tapahtuma:HenkilöX pistää HenkilöY:tä sormeen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he olisivat tehneet niin...

**Tulos**

hieman helpottunut

**Esimerkki 9.6255**

Tapahtuma:Sataa koko viikon. Tarkoitus: XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.6256**

Tapahtuma:PersonX antaa PersonY:n ajan. Tarkoitus: 1) saada koulutusta 2) olla onnellinen 3) olla älykäs. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen 3) älykäs

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6257**

Tapahtuma:HenkilöX tarjoutuu opettamaan HenkilöY:tä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut

**Tulos**

kiitollinen siitä, että minulla on niin hyvä ystävä

**Esimerkki 9.6258**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n pomolle. Tarkoitus: 1) tarjota terveellisiä aterioita. XEmotion: 1) tyytyväinen itseensä

**Tulos**

hyvin perillä.

**Esimerkki 9.6259**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa pois HenkilöX:n hatun. Tarkoitus:. XEmotion: 1) toivo 2) onnistuminen

**Tulos**

sisältö

**Esimerkki 9.6260**

Tapahtuma:HenkilöX päästää irti. Tarkoitus: 1) käsitteet yksityiskohdissa. XEmotion: 1) oli hyvin samanlainen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.6261**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa henkilöY:lle uuden polkupyörän. Tarkoitus: 1) juhlistaa henkilö y:n vaalivoittoa. XEmotion: 1) järjestetty

**Tulos**

rakastettu ja onnellinen.

**Esimerkki 9.6262**

Tapahtuma:HenkilöX saa hoitoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6263**

Tapahtuma:PersonX on vaikuttunut PersonX:n työstä. Tarkoitus: 1) auttaa ystävää 2) tukea aloitetta 3) antaa selvyyttä. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) tyytyväinen 3) odottavainen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.6264**

Tapahtuma:HenkilöX viettää aikaa HenkilöY:n perheen kanssa. Tarkoitus: 1) elää. XEmotion: 1) vilkas 2) terve

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.6265**

Tapahtuma: HenkilöX toimii HenkilöY:n agenttina. Tarkoitus:. XEmotion: 1) surullinen.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6266**

Tapahtuma:HenkilöX kysyy henkilöY:ltä, mitä tapahtui. Tarkoitus:. XEmotion: 1) paha 2) onneton

**Tulos**

surullista, jos x epäilee heidän suhdettaan

**Esimerkki 9.6267**

Tapahtuma:HenkilöX hyvästelee HenkilöY:n. Tarkoitus: 1) olla vastuussa... XEmotion: 1) tyytyväinen.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6268**

Tapahtuma:PersonX kohtelee kuin likaa. Tarkoitus: 1) mennä konsertteihin. XEmotion: 1) rakkaus musiikkiin

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.6269**

Tapahtuma:HenkilöX avustaa \_\_\_:ää tavalla. Tarkoitus: 1) osoittaa olevansa oikeassa. XEmotion: 1) ylivoimainen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6270**

Tapahtuma:HenkilöX asettaa HenkilöY:n huulille. Tarkoitus: 1) mennä ajoissa töihin. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6271**

Tapahtuma:HenkilöX maksaa henkilöY:lle maksun. Tarkoitus: 1) olla mukava. XEmotion: 1) hyvä itsestään

**Tulos**

kekseliäs

**Esimerkki 9.6272**

Tapahtuma:HenkilöX tuntee möykyn. Tarkoitus: 1) saada se tehtyä. XEmotion: 1) re leaved

**Tulos**

surullinen ja ahdistunut

**Esimerkki 9.6273**

Tapahtuma:HenkilöX pakenee HenkilöY:n häkistä. Tarkoitus: 1) olla perusteellinen. XEmotion: 1) tahallinen

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.6274**

Tapahtuma:HenkilöX käyttää steroideja. Tarkoitus:. XEmotion: 1) viihtyisä

**Tulos**

utelias

**Esimerkki 9.6275**

Tapahtuma:HenkilöX tuo HenkilöY:n eteenpäin. Tarkoitus: 1) kertoa perheelleen. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6276**

Tapahtuma:HenkilöX pitää päänsä kylmänä. Tarkoitus: 1) tavoittaa kohdeyleisö.. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.6277**

Tapahtuma:PersonX kuuluu asiaan. Tarkoitus: 1) välttää jotakin. XEmotion: 1) onnellinen, kun pääsee siitä eroon

**Tulos**

eronnut

**Esimerkki 9.6278**

Tapahtuma:HenkilöX suostuttelee \_\_\_ lähtemään. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyväuskoinen

**Tulos**

lyijy

**Esimerkki 9.6279**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilöY:n vauvan. Tarkoitus: 1) saada jotain tapahtumaan 2) saavuttaa jotain. XEmotion: 1) onnistunut, jos se onnistui 2) pettynyt, jos se ei onnistunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6280**

Tapahtuma:PersonX toteuttaa PersonX:n \_\_\_ käytännössä. Tarkoitus: 1) arvioida jotain. XEmotion: 1) varma siitä, mitä tehdä tai olla tekemättä.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6281**

Tapahtuma: HenkilöX löytää HenkilöY:n \_\_\_ käsiin. Tarkoitus: 1) hyödyllinen. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

hyvä ja iloinen

**Esimerkki 9.6282**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöY:n tyttären luona. Tarkoitus: 1) kerskua. XEmotion: 1) näyttävä

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6283**

Tapahtuma:Se maistuu oudolta. Tarkoitus: 1) kosto. XEmotion: 1) katuvainen

**Tulos**

ällöttynyt

**Esimerkki 9.6284**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa HenkilöY:n omat kengät. Tarkoitus: 1) sisällyttää enemmän kuitua ruokaansa. XEmotion: 1) onnellinen ja itsevarma

**Tulos**

Okei

**Esimerkki 9.6285**

Tapahtuma:HenkilöX:llä on puheenvuoro. Tarkoitus:. XEmotion: 1) isompi 2) vahvempi 3) vanhempi

**Tulos**

tarkkaavainen

**Esimerkki 9.6286**

Tapahtuma:HenkilöX palaa HenkilöY:n paikalle. Tarkoitus: 1) parantaa huonosti käyttäytyviä miehiä... XEmotion: 1) tyytyväinen ihmiskunnan auttamiseen

**Tulos**

hyväksytty

**Esimerkki 9.6287**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saada koira virtsaamaan ulkona. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

etsintäkuulutettu

**Esimerkki 9.6288**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n asemalle. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6289**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n äidin. Tarkoitus:. XEmotion: 1) tuska 2) pettynyt 3) stressaantunut.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.6290**

Tapahtuma:HenkilöX ei koskaan tullut toimeen. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) saada pöytä. XEmotion: 1) avulias 2) iloinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6291**

Tapahtuma:HenkilöX vie ruoan ulos. Tarkoitus: 1) ajella iloajelulla. XEmotion: 1) syyllisyys

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6292**

Tapahtuma:PersonX kuroo umpeen PersonY:n ja PersonY:n välisen kuilun. Tarkoitus: 1) ilmaista vihaa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6293**

Tapahtuma:HenkilöX viettää HenkilöY:n \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) saada heidät matkalleen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6294**

Tapahtuma:PersonX nimeää myrkkysi. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.6295**

Tapahtuma:HenkilöX huomaa, että HenkilöY unohti HenkilöX:n lompakon. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuuma 2) onnellinen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.6296**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa henkilöY:lle juomia. Tarkoitus: 1) asua suurkaupungissa 2) kokea iso omena. XEmotion: 1) rohkea 2) tyytyväinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6297**

Tapahtuma:HenkilöX heittää ylös HenkilöY:n kädet. Tarkoitus: 1) vastata nopeasti viestiin. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.6298**

Tapahtuma:HenkilöX palvelee HenkilöY:n oppisopimuskoulutusta. Tarkoitus: 1) saada se tulevaisuudessa 2) kohde kestää. XEmotion: 1) nostalginen 2) kekseliäs

**Tulos**

kuin he olisivat halukkaita oppimaan

**Esimerkki 9.6299**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu maratonille. Tarkoitus: 1) kosiskella persony. XEmotion: 1) toiveikas

**Tulos**

myös tuottava

**Esimerkki 9.6300**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) mennä ulos. XEmotion: 1) normaali

**Tulos**

yhtenäinen

**Esimerkki 9.6301**

Tapahtuma:PersonX:lle käy huonosti. Tarkoitus: 1) saada vahva.. XEmotion: 1) saavutettu.

**Tulos**

kuin heidän pitäisi käsitellä hänen huonoa luonnettaan

**Esimerkki 9.6302**

Tapahtuma:PersonX suhtautuu \_\_\_ erittäin vakavasti. Tarkoitus: 1) tietää, mitä he ajattelevat. XEmotion: 1) kuin hän tietäisi jotain, mitä he eivät tiedä.

**Tulos**

ilo saada personx joukkueeseen.

**Esimerkki 9.6303**

Tapahtuma:HenkilöX menestyy hyvin koulussa. Tarkoitus: 1) olla laadukasta materiaalia. XEmotion: 1) hyvin tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6304**

Tapahtuma:HenkilöX ei halua tapella. Tarkoitus: 1) tukee henkilö y:n joukkuetta. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.6305**

Tapahtuma:HenkilöX on todella pahoillaan henkilöY:n puolesta. Tarkoitus: 1) ilmoittautua. XEmotion: 1) seurallinen

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.6306**

Tapahtuma:PersonX paranee paljon. Tarkoitus: 1) kertoa hänelle. XEmotion: 1) positiivinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6307**

Tapahtuma:HenkilöX toivottaa HenkilölleY onnea. Tarkoitus: 1) tavata 2) keskustella 3) jakaa jotain. XEmotion: 1) hyvä 2) tapaaminen 3) onnellinen

**Tulos**

välittänyt

**Esimerkki 9.6308**

Tapahtuma:HenkilöX ulkoiluttaa HenkilöY:n koiraa. Tarkoitus:. XEmotion:

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.6309**

Tapahtuma:PersonX päästää kissan ulos pussista. Tarkoitus: 1) antaa ystävälleen aikaa miettiä... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6310**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo HenkilöY:n otsaa. Tarkoitus: 1) tehdä siitä hauskaa. XEmotion: 1) valmis 2) valmistautunut 3) innostunut

**Tulos**

rento

**Esimerkki 9.6311**

Tapahtuma:HenkilöX saa ystäviä. Tarkoitus: 1) puhdas tila 2) olla avulias. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

he muodostavat tiiviin pienen ryhmän

**Esimerkki 9.6312**

Tapahtuma:HenkilöX herättää henkilöY:n närästyksen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

ärtynyt

**Esimerkki 9.6313**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n etenemään. Tarkoitus: 1) auttaa henkilö... XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

loukkaantunut.

**Esimerkki 9.6314**

Tapahtuma:HenkilöX menettää HenkilöX:n pään. Tarkoitus: 1) siivota 2) tehdä jotain muuta. XEmotion: 1) virkistynyt 2) rentoutunut 3) tyytyväinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.6315**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n baariin. Tarkoitus: 1) lopettaa valeuutisten katsominen. XEmotion: 1) informoitu.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6316**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle vihjeen. Tarkoitus: 1) olla likainen. XEmotion: 1) ällöttävä 2) likainen 3) kuin roskat

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.6317**

Tapahtuma:Se olisi sen arvoista. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöitä. XEmotion: 1) armollinen

**Tulos**

itsevarma

**Esimerkki 9.6318**

Tapahtuma:HenkilöX opiskelee \_\_\_ yliopistossa. Tarkoitus: 1) jatkaa työskentelyä. XEmotion: 1) valmis keskittymään

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6319**

Tapahtuma:HenkilöX omistaa maatilan. Tarkoitus: 1) toivottaa hänet tervetulleeksi. XEmotion: 1) iloinen siitä, että hän on kotona

**Tulos**

innokas.

**Esimerkki 9.6320**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_ HenkilöY:lle mahdollisuuden. Tarkoitus: 1) kerskua. XEmotion: 1) suosittu

**Tulos**

tärkeä

**Esimerkki 9.6321**

Tapahtuma:HenkilöX päättää kokeilla pääsyä joukkueeseen. Tarkoitus: 1) tavata joku 2) järjestää jotain. XEmotion: 1) helpottunut 2) valmistautunut

**Tulos**

kiitollisuus ponnisteluista

**Esimerkki 9.6322**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo kasvojen ilmeitä. Tarkoitus: 1) ainakin arvailla. XEmotion: 1) epävarma tilanteesta

**Tulos**

vainoharhaisia siitä, että ihmiset tarkkailevat heitä

**Esimerkki 9.6323**

Tapahtuma:PersonX:llä on PersonY:n piilo. Tarkoitus: 1) olla trendikkäämpi... XEmotion: 1) tyylikkäämpi.

**Tulos**

heikko

**Esimerkki 9.6324**

Tapahtuma:HenkilöX perii \_\_\_ rikkomuksesta. Tarkoitus: 1) saada liikuntaa. XEmotion: 1) väsynyt 2) iloinen 3) hyvä

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6325**

Tapahtuma:Se voi mennä kotiin. Tarkoitus: 1) olla menemättä 2) jäädä. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) hermostunut 3) peloissaan.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6326**

Tapahtuma:HenkilöX häviää ottelun. Tarkoitus: 1) päästää joku läpi. XEmotion: 1) nice

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6327**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa rahaa. Tarkoitus: 1) myöhästyä. XEmotion: 1) syyllinen

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.6328**

Tapahtuma:HenkilöX kuljettaa \_\_\_ kouluun. Tarkoitus: 1) näyttää hölmöltä. XLiike: 1) hölmö

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.6329**

Tapahtuma:PersonX avaa ovet. Tarkoitus: 1) täyttää paikka.. XEmotion: 1) tyytyväinen. 2) tyytyväinen.

**Tulos**

arvostava

**Esimerkki 9.6330**

Tapahtuma:HenkilöX hoitaa HenkilöY:n asioita. Tarkoitus: 1) olla hyvä kuuntelija. XEmotion: 1) asiantunteva

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6331**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa \_\_\_ lapsille. Tarkoitus: 1) juoda itsensä humalaan. XEmotion: 1) kännissä

**Tulos**

viihdyttää se

**Esimerkki 9.6332**

Tapahtuma:PersonX päättää sen sijaan. Tarkoitus: 1) saada jotain aikaan. XEmotion: 1) iloinen 2) ylpeä

**Tulos**

nöyrä

**Esimerkki 9.6333**

Tapahtuma:HenkilöX satutti todella \_\_\_. Tarkoitus: 1) saada \_\_. XEmotion: 1) voitto

**Tulos**

laskea alas

**Esimerkki 9.6334**

Tapahtuma:PersonX nukuttaa PersonY:n. Tarkoitus: 1) olla vastuussa. XEmotion: 1) toteutunut

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.6335**

Tapahtuma:HenkilöX pelottaa HenkilöY:n kuoliaaksi. Tarkoitus: 1) muodostaa viivan pinnalle. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.6336**

Tapahtuma:HenkilöX yllättää HenkilöX:n aviomiehen. Tarkoitus: 1) löytää kissa 2) olla avulias. XEmotion: 1) helpottunut 2) iloinen

**Tulos**

yllättynyt

**Esimerkki 9.6337**

Tapahtuma:PersonX pääsi vihdoin kotiin. Tarkoitus: 1) järjestetty työ. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

ärsyyntynyt siitä, että hänellä kesti niin kauan

**Esimerkki 9.6338**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa puvun. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6339**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa mitalin. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) saavutettu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6340**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee HenkilöX:n isoäidin luona. Tarkoitus: 1) tyydyttää nälkänsä 2) auttaa tuntemaan olonsa paremmaksi yksin 3) voi jättää aterian väliin. XEmotion: 1) hyvin täynnä ja tyytyväinen 2) kuin hän olisi saavuttanut tavoitteet 3) syyllinen, koska söi liikaa.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.6341**

Tapahtuma:PersonX ajaa joka tapauksessa. Tarkoitus: 1) hampaiden asettaminen. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6342**

Tapahtuma:HenkilöX juoksee pitkin HenkilöY:n selkärankaa. Tarkoitus: 1) jäädä rauhaan. XEmotion: 1) helpottunut 2) rentoutunut

**Tulos**

limber

**Esimerkki 9.6343**

Tapahtuma:PersonX kääntää musiikin. Tarkoitus: 1) olla antelias 2) opettaa henkilölle vastuullisuutta 3) kohdella häntä. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

Hyvä.

**Esimerkki 9.6344**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n kuvan. Tarkoitus: 1) kouluttaa muita. XEmotion: 1) voimakas 2) avulias 3) ystävällinen

**Tulos**

kaunis

**Esimerkki 9.6345**

Tapahtuma:PersonX lopettaa pelin. Tarkoitus: 1) he ajattelivat, että henkilöX:n pitäisi saada puhelin takaisin 2) he haluavat, että henkilöX on onnellinen. XEmotion: 1) ystävällinen 2) tyytyväinen 3) epäitsekäs.

**Tulos**

hieno

**Esimerkki 9.6346**

Tapahtuma:HenkilöX aiheuttaa HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) näyttää ilkeältä. XEmotion: 1) pelottelu

**Tulos**

viha

**Esimerkki 9.6347**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää \_\_\_:ltä oppitunteja. Tarkoitus: 1) matkustaa paikkaan.. XEmotion: 1) neutraali.

**Tulos**

tukeva

**Esimerkki 9.6348**

Tapahtuma:HenkilöX siirtyy pois HenkilöY:stä. Tarkoitus: 1) kommunikoida hyvin.. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

hylätty.

**Esimerkki 9.6349**

Tapahtuma:HenkilöX tapaa henkilöY:n isän. Tarkoitus: 1) saada jotain. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) onnellinen

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.6350**

Tapahtuma:HenkilöX ratkaisee HenkilöY:n ongelman. Tarkoitus: 1) tienata vähän rahaa. XEmotion: 1) tuottava

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6351**

Tapahtuma:HenkilöX työntää HenkilöY:n \_\_\_ pitkälle. Tarkoitus: 1) päästä jokaiselle rastipisteelle kilpailussa... XEmotion: 1) ylpeä siitä, että on kilpaillut kilpailussa ja voittanut ensimmäisen sijan.

**Tulos**

tyytymätön

**Esimerkki 9.6352**

Tapahtuma:HenkilöX on 9. kuulla raskaana. Tarkoitus: 1) olla rauhallinen... XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6353**

Tapahtuma:PersonX tekee musiikkia. Tarkoitus: 1) välttää lätäkköä. XEmotion: 1) helpotus jalat ovat kuivat

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.6354**

Tapahtuma:HenkilöX antaa HenkilölleY tunnustusta. Tarkoitus: 1) matkustaa. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

tunnustettu

**Esimerkki 9.6355**

Tapahtuma:HenkilöX varaa ajan haastatteluun. Tarkoitus: 1) saada jotain pois tieltään. XEmotion: 1) hylkääminen

**Tulos**

rauhassa

**Esimerkki 9.6356**

Tapahtuma:HenkilöX varaa hotellin. Tarkoitus: 1) treffit. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

elated

**Esimerkki 9.6357**

Tapahtuma:PersonX tarjoilee ruoan. Tarkoitus: 1) retki ystävien kanssa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

myös onnellinen

**Esimerkki 9.6358**

Tapahtuma:HenkilöX saa koiranpennun. Tarkoitus: 1) olla kiltti ja maksaa eteenpäin... XEmotion: 1) onnellinen ja iloinen.

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6359**

Tapahtuma:HenkilöX pistää HenkilöX:n niskoilleen. Tarkoitus: 1) olla aggressiivinen. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6360**

Tapahtuma:PersonX lopettaa painamisen. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ennakointi

**Tulos**

varovainen

**Esimerkki 9.6361**

Tapahtuma:PersonX livahtaa tutkan alle. Tarkoitus: 1) antaa lapsille maila. XEmotion: 1) kuin hyvä isä

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.6362**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöY:n konsertissa. Tarkoitus: 1) kiinnittää huomiota johonkin muuhun. XEmotion: 1) tärkeä

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6363**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa liput. Tarkoitus: 1) olla puuttumatta asiaan. XEmotion: 1) irrottautua

**Tulos**

myös onnellinen.

**Esimerkki 9.6364**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY:n tiedot. Tarkoitus: 1) onnistua.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

ovat vihaisia siitä, että heidän yksityisyyttään häiritään

**Esimerkki 9.6365**

Tapahtuma:PersonX johtaa PersonX:n tiimiä. Tarkoitus: 1) häiritä henkilöä, joka oli menossa toimistoon. XEmotion: 1) onnistunut toiminnassaan

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.6366**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonY-välineenä. Tarkoitus: 1) peittää ruumiinsa. XEmotion: 1) vähemmän alttiina

**Tulos**

antelias

**Esimerkki 9.6367**

Tapahtuma:HenkilöX pitää henkilöY:n neuvon. Tarkoitus: 1) voittaa kilpailu. XEmotion: 1) luottavainen

**Tulos**

tarvitaan

**Esimerkki 9.6368**

Tapahtuma:Se näyttää hyvältä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) anteeksipyytävä 2) varovainen 3) huolestunut.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6369**

Tapahtuma:HenkilöX pelastaa HenkilöX:n \_\_\_ tuhoutumiselta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) neutraali 2) hän pitää jostain asiasta.

**Tulos**

protected

**Esimerkki 9.6370**

Tapahtuma:PersonX luo PersonY-suhteen. Tarkoitus: 1) saattaa työ päätökseen. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6371**

Tapahtuma:Se sattui todella. Tarkoitus: 1) olla onnellisin ihminen 2) näyttää kykynsä. XEmotion: 1) onnellisempi, koska saavutti elämänsä tavoitteet

**Tulos**

tuskallinen

**Esimerkki 9.6372**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöX:n ystävät nauramaan. Tarkoitus: 1) saada haluamansa. XEmotion: 1) häpeissään 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6373**

Tapahtuma:HenkilöX voittaa HenkilöX:n ystävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) järkyttynyt 2) turhautunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6374**

Event:PersonX tasoittaa tietä. Tarkoitus: 1) viettää aikaa 2) jakaa aikaa. XEmotion: 1) yhteydessä 2) mukana

**Tulos**

kuin heillä olisi joku, jota he voivat ihailla

**Esimerkki 9.6375**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöäY tulemasta. Tarkoitus:. XEmotion: 1) ahdistunut

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6376**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää anteeksi henkilöY:ltä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

häpeissäni

**Esimerkki 9.6377**

Tapahtuma:HenkilöX tekee pilan. Tarkoitus: 1) pakottaa persony. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.6378**

Event:PersonX kuulostaa kauhealta. Tarkoitus: 1) hänen olevan onnellinen. XEmotion: 1) kuin hyvä lapsi

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.6379**

Tapahtuma:HenkilöX ostaa videopelin. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) harmissaan 2) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.6380**

Tapahtuma:HenkilöX yrittää paeta. Tarkoitus:. XEmotion: XMX: 1) hullu

**Tulos**

onneton.

**Esimerkki 9.6381**

Tapahtuma: PersonX käy joka viikonloppu. Tarkoitus:. XEmotion: 1) erittäin pahoillani

**Tulos**

ilo nähdä henkilö x.

**Esimerkki 9.6382**

Tapahtuma:HenkilöX vie henkilöY:n pyörän kotiin. Tarkoitus: 1) uusi ura. XEmotion: 1) innoissaan 2) hermostunut

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6383**

Tapahtuma:HenkilöX tarkistaa HenkilöY:n auton. Tarkoitus: 1) seurustella ystävänsä kanssa. XEmotion: 1) onnellinen 2) tyytyväinen 3) seurallinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6384**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:lle nimen. Tarkoitus: 1) mennä nukkumaan.. XEmotion: 1) virkistynyt.

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.6385**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa HenkilöY:n osan. Tarkoitus: 1) sahata henkilön kasvot 2) puhua henkilön kanssa 3) jättää henkilö. XEmotion: 1) ärsyyntynyt 2) iloinen

**Tulos**

pettänyt

**Esimerkki 9.6386**

Tapahtuma:HenkilöX sairastuu. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hermostunut myöhästymisestä.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6387**

Tapahtuma:HenkilöX kasvaa HenkilöY:n sisällä. Tarkoitus: 1) osoittaa rakkautta 2) kiintymystä. XEmotion: 1) läheinen 2) onnellinen

**Tulos**

äidin

**Esimerkki 9.6388**

Tapahtuma:HenkilöX valmistaa päivällistä. Tarkoitus: 1) paeta tilanteesta 2) päästä pakoon 3) juosta turvaan. XEmotion: 1) helpottunut 2) onnellinen

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6389**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY tietoa. Tarkoitus: 1) syödä. XEmotion: 1) syöty

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.6390**

Tapahtuma:HenkilöX sairastuu. Tarkoitus:. XEmotion: 1) nälkäinen 2) kokeilla uutta ruokalistaa.

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.6391**

Tapahtuma:HenkilöX vierailee maatilalla. Tarkoitus: 1) varmistaa, että hän saa kaikki mahdolliset näkökulmat johonkin asiaan. 2) varmistaa, että hänellä on kaikkien jakamaton huomio. 3) hän on ottanut mukaan mahdollisimman monta erilaista näkökulmaa.... XEmotion: 1) että hän on ollut mahdollisimman perusteellinen. 2) tyytyväinen siihen, että hän on tutkinut niin monta vaihtoehtoa kuin mahdollista. 3) siitä, että monipuolinen palaute eri lähteistä on varmasti hänen edukseen.

**Tulos**

kuin heidän ammattiaan arvostettaisiin

**Esimerkki 9.6392**

Tapahtuma:HenkilöX kosii avioliittoa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.6393**

Tapahtuma:HenkilöX vie tyttöystäväni. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

hyvin vihainen.

**Esimerkki 9.6394**

Tapahtuma:HenkilöX murtaa HenkilöY:n nenän. Tarkoitus: 1) lähteä. XEmotion: 1) huolissaan

**Tulos**

ärsyyntynyt ja nöyryytetty

**Esimerkki 9.6395**

Tapahtuma:PersonX näyttää ällöttävältä. Tarkoitus: 1) auttaa persony. XEmotion: 1) hän teki jotain oikein 2) hyvä

**Tulos**

epämukava

**Esimerkki 9.6396**

Event:PersonX ottaa kaiken huomioon. Tarkoitus: 1) joutua vaikeuksiin. XEmotion: 1) hämillään

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.6397**

Tapahtuma:HenkilöX näkee HenkilöX:n poikaystävän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kipu.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6398**

Tapahtuma:HenkilöX tuo \_\_\_ HenkilöY:n huulille. Tarkoitus: 1) olla seurallinen 2) tanssia 3) tavata ystäviä. XEmotion: 1) iloinen 2) seurallinen

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.6399**

Tapahtuma:HenkilöX tekee HenkilöY:lle palveluksen. Tarkoitus: 1) suojella y:tä. XEmotion: 1) sitoutunut 2) ylpeä

**Tulos**

hoidettu

**Esimerkki 9.6400**

Tapahtuma:PersonX kovettaa faaraon \_\_\_. Tarkoitus: 1) auttaa 2) avustaa 3) opettaa. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

peloissaan

**Esimerkki 9.6401**

Tapahtuma:HenkilöX satuttaa HenkilöäY niin paljon. Tarkoitus: 1) syödä alkupala ennen päivällistä.. XEmotion: 1) yhä nälkäinen.

**Tulos**

erittäin huono

**Esimerkki 9.6402**

Tapahtuma:HenkilöX lähtee kalaan HenkilöX:n ystävien kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) hämmentynyt.

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.6403**

Tapahtuma:HenkilöX taputtaa HenkilöY:n selkää. Tarkoitus: 1) ansaita rahaa 2) olla avulias. XEmotion: 1) avulias 2) iloinen

**Tulos**

rohkaistu

**Esimerkki 9.6404**

Tapahtuma:HenkilöX estää HenkilöY:tä menemästä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin he huomaisivat sen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6405**

Tapahtuma:PersonX ei odota voittavansa. Tarkoitus: 1) hoitaa itseään. XEmotion: 1) tyytyväinen ja onnellinen

**Tulos**

masentunut

**Esimerkki 9.6406**

Tapahtuma:PersonX hyppää kelkkaan. Tarkoitus: 1) auttaa jotakuta. XEmotion: 1) hyvä

**Tulos**

hyökkäsi

**Esimerkki 9.6407**

Tapahtuma:PersonX tarjoaa \_\_\_ ihmisille. Tarkoitus: 1) olla ajoissa kotona. XEmotion: 1) turvallisesti ja mukavasti

**Tulos**

kiitollinen avusta

**Esimerkki 9.6408**

Tapahtuma:PersonX näyttää kaikki PersonX:n ystävät. Tarkoitus:. XEmotion: 1) alistuva

**Tulos**

mukana

**Esimerkki 9.6409**

Tapahtuma:HenkilöX antaa \_\_\_:lle varoituksen. Tarkoitus: 1) varmistaa, että kohde on turvattu. XEmotion: 1) vakuuttunut siitä, että esine on turvattu

**Tulos**

ärsyyntynyt

**Esimerkki 9.6410**

Tapahtuma:PersonX tungeksii ympäriinsä. Tarkoitus: 1) olla tarkka. XEmotion: 1) tiukka

**Tulos**

tunkeutui.

**Esimerkki 9.6411**

Tapahtuma:HenkilöX sytyttää savukkeen. Tarkoitus: 1) olla parempi. XEmotion: 1) valmistautunut

**Tulos**

huono

**Esimerkki 9.6412**

Tapahtuma:PersonX seisoo PersonX:n pään päällä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) informoitu.

**Tulos**

huvittunut

**Esimerkki 9.6413**

Tapahtuma:HenkilöX auttaa HenkilöY:n ulkoasua. Tarkoitus: 1) tehdä jotain. XEmotion: 1) esivalmisteltu 2) valmis

**Tulos**

kiitollinen.

**Esimerkki 9.6414**

Tapahtuma:PersonX löytää PersonY:n ratkaisun. Tarkoitus: 1) olla pukuja. XEmotion: 1) hyvinvointi

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6415**

Tapahtuma:HenkilöX istuu HenkilöY:n sylissä. Tarkoitus: 1) Henkilön käsien on oltava puhtaat. XEmotion: 1) istuu

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6416**

Tapahtuma:HenkilöX saa \_\_\_ takaisin. Tarkoitus: 1) tutkia niitä tähtitiedettä varten. XLiike: 1) valaistunut taivaasta.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.6417**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa \_\_\_ yhdessä. Tarkoitus: 1) olla vahva 2) olla houkutteleva. XEmotion: 1) pumpataan ylös

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.6418**

Tapahtuma:HenkilöX kostaa HenkilöY:n isän \_\_\_. Tarkoitus: 1) sitouttaa lapset. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6419**

Tapahtuma:PersonX korjaa PersonX:n tapoja. Tarkoitus: 1) mennä uimaan 2) rauhoittua. XEmotion: 1) virkistynyt

**Tulos**

muuttunut

**Esimerkki 9.6420**

Tapahtuma:HenkilöX kertoo HenkilöY:n perheelle. Tarkoitus: 1) haluaa peittää henkilöllisyytensä. XEmotion: 1) ovela 2) hyvä

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6421**

Tapahtuma:Se löytää paikan. Tarkoitus: 1) todistaa voimansa ja valtansa muihin nähden 2) saada sijoituksestaan mahdollisimman paljon irti. XEmotion: 1) onnellinen ja täyttymys

**Tulos**

helpottunut

**Esimerkki 9.6422**

Tapahtuma:HenkilöX törmää pysäköityyn autoon. Tarkoitus: 1) nälkäinen. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6423**

Tapahtuma:PersonX tapaa ihmisten \_\_\_. Tarkoitus: 1) antaa henkilölle y jotain. XEmotion: 1) antelias

**Tulos**

tyytyväinen

**Esimerkki 9.6424**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilölleY nimen. Tarkoitus: 1) parempi koti. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

onnellisempi

**Esimerkki 9.6425**

Tapahtuma:HenkilöX tappaa HenkilöY:n isän. Tarkoitus:. XEmotion: 1) turhautunut

**Tulos**

suru

**Esimerkki 9.6426**

Tapahtuma:HenkilöX tukee HenkilöY:n perheitä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kunnioittava

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6427**

Tapahtuma:HenkilöX tekee vaikutuksen henkilöY:hen. Tarkoitus: 1) epäilyttävä. XEmotion: 1) vainoharhainen 2) epäluuloinen 3) tietoinen.

**Tulos**

kiusattu

**Esimerkki 9.6428**

Tapahtuma: PersonX nostaa ja tukee \_\_\_. Tarkoitus: 1) hillitä nälkää 2) tyydyttää ahdistusta. XEmotion: 1) täynnä

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.6429**

Tapahtuma:PersonX voittaa aina. Tarkoitus: 1) kaikkien on saatava tietää totuus. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

peloissaan ja järkyttynyt

**Esimerkki 9.6430**

Tapahtuma:PersonX yrittää aina. Tarkoitus: 1) roikottaa henkilön päätä. XEmotion: 1) paha, että x:n piti tehdä se

**Tulos**

innoittamana

**Esimerkki 9.6431**

Tapahtuma:Se kuulee takaisin. Tarkoitus: 1) auttaa köyhiä ja apua tarvitsevia... XEmotion: 1) tyytyväinen elämään

**Tulos**

jännittävä

**Esimerkki 9.6432**

Tapahtuma:HenkilöX hieroo suolaa HenkilöY:n haavoihin. Tarkoitus: 1) ostaa jotain kallista. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.6433**

Tapahtuma:HenkilöX antaa henkilöY:lle vinkkejä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) huomannut

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.6434**

Tapahtuma:HenkilöX jättää loput HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) kosto PersonY:lle. XEmotion: 1) kostonhimoinen

**Tulos**

vastuullinen

**Esimerkki 9.6435**

Tapahtuma:HenkilöX leikkaa \_\_\_ kahtia. Tarkoitus:. XEmotion: 1) rehellinen 2) katuvainen

**Tulos**

peloissaan tästä verisestä tapahtumasta.

**Esimerkki 9.6436**

Tapahtuma:HenkilöX heittää \_\_\_ HenkilöX:n kasvoihin. Tarkoitus: 1) aloittaa tappelu. XEmotion: 1) voimakas

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.6437**

Tapahtuma:HenkilöX buuaa HenkilöY:n pois lavalta. Tarkoitus: 1) viihdyttää. XEmotion: 1) ylpeä 2) iloinen

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6438**

Tapahtuma:HenkilöX toimittaa HenkilöY:n \_\_\_ välimiesmenettelyyn. Tarkoitus:. XEmotion: 1) innoissaan mahdollisuudesta saada uusia ystäviä.

**Tulos**

vihainen

**Esimerkki 9.6439**

Tapahtuma:HenkilöX pitää \_\_\_:tä henkilöY:n sylissä. Tarkoitus: 1) auttaa henkilöä y. XEmotion: 1) innostunut 2) sitoutunut 3) utelias.

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6440**

Tapahtuma:HenkilöX laittaa käden HenkilöY:n olkapäälle. Tarkoitus: 1) hengailla. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

lohdutti

**Esimerkki 9.6441**

Tapahtuma:HenkilöX pyytää henkilöY:tä istumaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kiireinen 2) huono

**Tulos**

keskittynyt

**Esimerkki 9.6442**

Tapahtuma:HenkilöX hiljentää HenkilöY:n musiikin. Tarkoitus: 1) olla kunnossa 2) nauttia liikunnasta 3) harjoitella. XEmotion: 1) väsymys 2) tyytyväisyys 3) ylpeys

**Tulos**

hullu

**Esimerkki 9.6443**

Tapahtuma:HenkilöX päättää polttaa. Tarkoitus: 1) tutkia maailmaa.. XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

pettynyt

**Esimerkki 9.6444**

Tapahtuma:HenkilöX päättää kosia HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) saattaa hanke päätökseen 2) käyttää johtamisvaltaansa. XEmotion: 1) voimakas ja onnellinen

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6445**

Tapahtuma: PersonX voittaa kilpailun ensimmäisen sijan. Tarkoitus: 1) olla kontrolloiva. XEmotion: 1) hallitseva

**Tulos**

inferior

**Esimerkki 9.6446**

Tapahtuma:HenkilöX saa kirjeen postissa. Tarkoitus: 1) asua jossain muualla. XEmotion: 1) vastuussa

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6447**

Tapahtuma:HenkilöX palkitsee HenkilöY:n. Tarkoitus:. XEmotion: 1) kuin hän olisi saanut tiedon jostakin

**Tulos**

palkittu

**Esimerkki 9.6448**

Tapahtuma:PersonX työskentelee ahkerasti PersonX:n työssä. Tarkoitus: 1) hankkia uusia asioita 2) näyttää varallisuutensa. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) voimakas

**Tulos**

tyytyväinen henkilöön x.

**Esimerkki 9.6449**

Tapahtuma:HenkilöX on HenkilöY:n morsiusneito. Tarkoitus: 1) saada henkilö osallistumaan... XEmotion: 1) onnellinen.

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.6450**

Tapahtuma:PersonX näkee PersonX:n lapset. Tarkoitus: 1) onnellinen. XEmotion: 1) innoissaan

**Tulos**

huolestunut

**Esimerkki 9.6451**

Tapahtuma:HenkilöX ottaa yhteyttä HenkilöY:hen. Tarkoitus: 1) enemmän rahaa 2) parempi asema. XEmotion: 1) ahne 2) hyvä

**Tulos**

informoitu

**Esimerkki 9.6452**

Tapahtuma:HenkilöX saarnaa \_\_\_ köyhille. Tarkoitus: 1) kuivausrumpu korjattu. XEmotion: 1) kiitollinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6453**

Tapahtuma:HenkilöX katsoo ylös HenkilöY:n silmiin. Tarkoitus: 1) olla antelias... XEmotion: 1) avulias 2) ylpeä.

**Tulos**

kihloissa.

**Esimerkki 9.6454**

Tapahtuma:PersonX tapahtuu sen seurauksena. Tarkoitus: 1) olla mukana. 2) olla pidetty. 3) olla sosiaalinen.. XEmotion: 1) ystävällinen. 2) hyväksytty. 3) pidetty.

**Tulos**

onnellinen

**Esimerkki 9.6455**

Tapahtuma:HenkilöX on ollut naimisissa 20 vuotta. Tarkoitus: 1) voittaa. XEmotion: 1) innokas 2) innostunut

**Tulos**

heidän tunteensa x:ää kohtaan ovat vastikkeettomia

**Esimerkki 9.6456**

Tapahtuma:PersonX käyttää PersonX:n nimeä. Tarkoitus: 1) arvostaa mukavaa musiikkia. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

hyväuskoinen

**Esimerkki 9.6457**

Tapahtuma:HenkilöX saa HenkilöY:n tuntemaan olonsa hyväksi. Tarkoitus: 1) nauttia viikonlopuista kotikaupungissaan. XEmotion: 1) hieno 2) onnellinen, kun hän vieraili kotikaupungissaan

**Tulos**

onnellinen myös

**Esimerkki 9.6458**

Tapahtuma:HenkilöX kaataa puun. Tarkoitus: 1) mahdollisimman paljon yhdellä lasilla. XEmotion: 1) ikään kuin he saisivat juoma-astiastaan kaiken irti.

**Tulos**

surullinen hänen teosta

**Esimerkki 9.6459**

Tapahtuma:HenkilöX suuttuu HenkilöY:lle. Tarkoitus: 1) olla avuksi 2) hallita. XEmotion: 1) voimakas 2) järjestäytynyt

**Tulos**

surullinen

**Esimerkki 9.6460**

Tapahtuma:Se ottaa seuraavan askeleen. Tarkoitus: 1) nousta sängystä 2) puhua tytön kanssa 3) mennä elokuviin. XEmotion: 1) maailman huipulla 2) saavuttanut 3) onnellinen

**Tulos**

innokas

**Esimerkki 9.6461**

Tapahtuma:Se lentää ilmassa. Tarkoitus: 1) personx ei halua asua persony:n kanssa. XEmotion: 1) rento

**Tulos**

kiinnostunut

**Esimerkki 9.6462**

Tapahtuma:PersonX menee käärmeeksi. Tarkoitus:. XEmotion: 1) helpottunut

**Tulos**

kohdennettu

**Esimerkki 9.6463**

Tapahtuma:HenkilöX puhuu HenkilöY:n selän takana. Tarkoitus:. XEmotion: 1) vihainen

**Tulos**

surullisia, koska heitä petetään

**Esimerkki 9.6464**

Tapahtuma:HenkilöX on ystävänsä luona. Tarkoitus: 1) kunnioittaa maataan 2) kunnioittaa osavaltiotaan 3) kunnioittaa tapahtumaa. XEmotion: 1) ylpeä 2) iloinen 3) kunnioittava.

**Tulos**

sosiaalinen

**Esimerkki 9.6465**

Tapahtuma:PersonX laukeaa kun PersonY. Tarkoitus: 1) toisen henkilön ympärille.. XEmotion: 1) neutraali.

**Tulos**

pelkää kuolemaa

**Esimerkki 9.6466**

Tapahtuma:PersonX liittyy PersonX:n ystäviin. Tarkoitus: 1) olla näkemättä jotain. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

innoissaan

**Esimerkki 9.6467**

Tapahtuma:HenkilöX solmii suhteet henkilöY:n kanssa. Tarkoitus: 1) auttaa 2) antaa tietoja. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) avulias

**Tulos**

ilo tavata heidät

**Esimerkki 9.6468**

Tapahtuma:PersonX harjoittelee maratonille. Tarkoitus: 1) ja rakastaa Personyn tapaa. XEmotion: 1) iloinen ja valloitettu

**Tulos**

pettynyt, että he hävisivät

**Esimerkki 9.6469**

Tapahtuma:PersonX keskittyy \_\_\_ käsiin. Tarkoitus: 1) sileät sääret 2) käyttää shortseja (tai hametta tai mekkoa). XLiike: 1) viehättävä 2) tyytyväinen

**Tulos**

valaistunut

**Esimerkki 9.6470**

Tapahtuma:HenkilöX pysyy ystävänä. Tarkoitus: 1) hänen kännykkänsä autossa. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6471**

Tapahtuma:PersonX päästää irti ja antaa Jumalan. Tarkoitus: 1) tehdä jotain. XEmotion: 1) ylpeä 2) onnellinen

**Tulos**

myös iloinen ja mukautuva

**Esimerkki 9.6472**

Tapahtuma:HenkilöX kiittää HenkilöY:tä. Tarkoitus: 1) ajaa kotiin. XEmotion: 1) väsynyt

**Tulos**

arvostettu

**Esimerkki 9.6473**

Tapahtuma:HenkilöX saa ensimmäisen lapsensa. Tarkoitus: 1) saada tietoa. XEmotion: 1) informoitu

**Tulos**

liitteenä

**Esimerkki 9.6474**

Tapahtuma:PersonX nousee ylös ja tulee lasketuksi. Tarkoitus: 1) pysäköidä. XEmotion: 1) iloinen

**Tulos**

onnellinen ja saa apua

**Esimerkki 9.6475**

Tapahtuma:HenkilöX rakastaa HenkilöX:n äitiä. Tarkoitus: 1) tehdä hänen vanhempansa ylpeiksi.. XEmotion: 1) hyvä.

**Tulos**

rakasti

**Esimerkki 9.6476**

Tapahtuma:HenkilöX:stä tulee lääkäri. Tarkoitus: 1) ostaa jotain. XEmotion: 1) neutraali

**Tulos**

he tuntevat kiitollisuutta

**Esimerkki 9.6477**

Tapahtuma:HenkilöX heittää kiven. Tarkoitus: 1) rentoutua. XEmotion: 1) rentoutunut

**Tulos**

satuttaa

**Esimerkki 9.6478**

Tapahtuma:HenkilöX lapioi HenkilöX:n pihatietä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6479**

Tapahtuma:HenkilöX tulee \_\_\_ kouluun. Tarkoitus: 1) säästää rahaa 2) tehdä sopimus toisen yrityksen kanssa. XEmotion: 1) säästäväinen 2) fiksu 3) iloinen.

**Tulos**

viihdyttivät

**Esimerkki 9.6480**

Tapahtuma:HenkilöX vähentää HenkilöY:n riskiä. Tarkoitus:. XEmotion: 1) satuttaa kipua

**Tulos**

turvallisempi

**Esimerkki 9.6481**

Tapahtuma:PersonX heittää wobblyn. Tarkoitus:. XEmotion: 1) peloissaan 2) huolissaan 3) järkyttynyt

**Tulos**

järkyttynyt

**Esimerkki 9.6482**

Tapahtuma:HenkilöX särkee HenkilönY sydämen. Tarkoitus: 1) nähdä henkilö ensimmäistä kertaa. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

tuskallinen

**Esimerkki 9.6483**

Tapahtuma:HenkilöX pureskelee lehmää. Tarkoitus: 1) olla läsnä. XEmotion: 1) oppinut

**Tulos**

ystävällinen

**Esimerkki 9.6484**

Tapahtuma:HenkilöX syö \_\_\_ yhdessä henkilöY:n opetuslasten kanssa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) voimakas 2) villi

**Tulos**

iloinen

**Esimerkki 9.6485**

Tapahtuma:PersonX saa PersonY-ratkaisun. Tarkoitus: 1) yhdistää asioita. XEmotion: 1) tyytyväinen 2) hyvä

**Tulos**

käytetty

**Esimerkki 9.6486**

Tapahtuma:PersonX odottaa koko päivän. Tarkoitus: 1) katsoa 2) nähdä jotain. XEmotion: 1) iloinen 2) surullinen 3) vihainen

**Tulos**

väsynyt

**Esimerkki 9.6487**

Tapahtuma:HenkilöX vie \_\_\_ baariin. Tarkoitus: 1) olla täydellinen. XEmotion: 1) peloissaan

**Tulos**

hyvä

**Esimerkki 9.6488**

Tapahtuma:HenkilöX lähettää \_\_\_ kokoukseen. Tarkoitus: 1) nauttia liikunnasta.. XEmotion: 1) väsynyt ja rentoutunut.

**Tulos**

skeptinen

**Esimerkki 9.6489**

Tapahtuma:PersonX ottaa PersonY:n vastaan. Tarkoitus:. XEmotion: 1) palanut 2) loukkaantunut auringosta 3) tarvitsee aloeta.

**Tulos**

iloinen siitä, että häntä kunnioitetaan

**Esimerkki 9.6490**

Tapahtuma:PersonX:llä on matematiikan koe perjantaina. Tarkoitus: 1) leikkiä kuka sai nenän. XEmotion: 1) hauska

**Tulos**

hermostunut

**Esimerkki 9.6491**

Tapahtuma:HenkilöX osallistuu HenkilöY:n toimintaan. Tarkoitus: 1) tavata joku. XEmotion: 1) tyytyväinen

**Tulos**

onnellinen.

**Esimerkki 9.6492**

Tapahtuma:HenkilöX päättää luovuttaa. Tarkoitus: 1) saada muiden hyväksyntä 2) ottaa riskejä. XEmotion: 1) miellyttävä 2) ystävällinen 3) itsetyytyväinen.

**Tulos**

ylivoimainen

**Esimerkki 9.6493**

Tapahtuma:HenkilöX pakkaa HenkilöY:n tavarat. Tarkoitus: 1) olla nätti. XEmotion: 1) kaunis

**Tulos**

katkeroitunut x:lle

**Esimerkki 9.6494**

Tapahtuma:Se tietää mitä tahansa. Tarkoitus:. XEmotion: 1) puuttuu

**Tulos**

ahdistunut

**Esimerkki 9.6495**

Tapahtuma:PersonX maksaa PersonY:lle tavalla. Tarkoitus: 1) levätä. XEmotion: 1) onnellinen

**Tulos**

kiitollinen

**Esimerkki 9.6496**

Tapahtuma:HenkilöX on suurempi kuin \_\_\_ sikiölle. Tarkoitus: 1) tehdä vaikutus muihin. XEmotion: 1) haluttu

**Tulos**

vähemmän huolissaan

**Esimerkki 9.6497**

Tapahtuma:PersonX katsoo PersonY:n suuntaan. Tarkoitus: 1) ymmärtää täysin, mitä tapahtui. XEmotion: 1) manipuloitu ja typerä

**Tulos**

erittäin tyytyväinen

**Esimerkki 9.6498**

Tapahtuma:HenkilöX puhaltaa suukon. Tarkoitus: 1) sitoa heidät yhteen. XEmotion: 1) avulias

**Tulos**

onnellinen