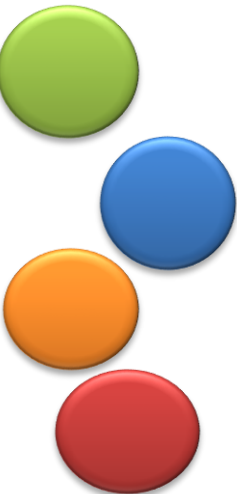


S T A R T 	 la-tar- ka	 ba- lo- ny	 pa-ra-sol	 ko-ty	 mu-szel-ka
 te-le-wi-zor	 ma-ka-ron	 no-ży-czki	 wa -zon	 ku-ra	 po-mi-dor
 mu-cho-mor	 ro-gal	 pa-jąk	 o-ko	 za- mek	 bu-ty



pie-ro-gi



sa-mo-lot



ry-ba



wa -ga



ło-pa-ta



ja- błko



te-le-fon



so-ki



wo-jow-nik



nie-mo-wlę



cza-row-ni-ca



la-ta-wiec



ro-wer



zu-chy



sza-lik



her -ba-ta



nu-ty



czaj - nik



ku-charz



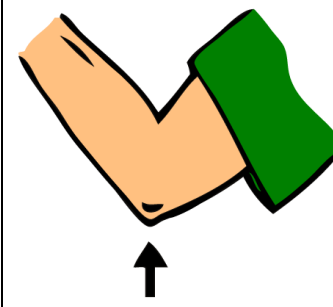
cza-ro-dziej



mas-ki



za-baw-ki



to-kieć



po-ma-rań-cza



do-mi-no



bu-tel-ka



wo - rek



ra-kie-ta



ma-li-ny



so-wa



ry-ce-rze



o-ku-la-ry



sa-ła-ta

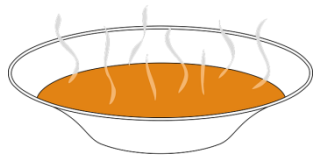


ba-ran



far-tuch

M
E
T
A



do-mek

zu-pa

czaj-ka

ja-szczur-ka

no-ga

ka-lo-sze



nu-rek

ra-bar-bar

cho-mik

pie-trusz-ka

far-by

mas-kot-ka



her-ba-tni-ki

ka-pe-lusz

cho-in-ka

ko-sa

sza-fa

nie-to-perz

Instrukcja:

Niech każdy grający ustawi pionek w okienku START.

Rzuć kostkę i od napisu START odlicz tyle pól, ile wskazuje kostka. Zobacz, co jest na obrazku, na którym postawiłeś swój pionek. Poszukaj innego obrazka, nazwa którego zaczyna się od takiej samej sylaby, co nazwa obrazka, na którym stoi Twój pionek. Postaw swój pionek na odszukanym obrazku i czekaj do następnego rzutu. Może się zdarzyć, że szukając odpowiedniego obrazka, będziesz musiał się cofnąć. Jeżeli zdarzy się, że stojąc na którymś z pól blisko mety, wyrzucisz kostkę z większą liczbą oczek niż pozostało pól do mety, „lądujesz” na mecie.