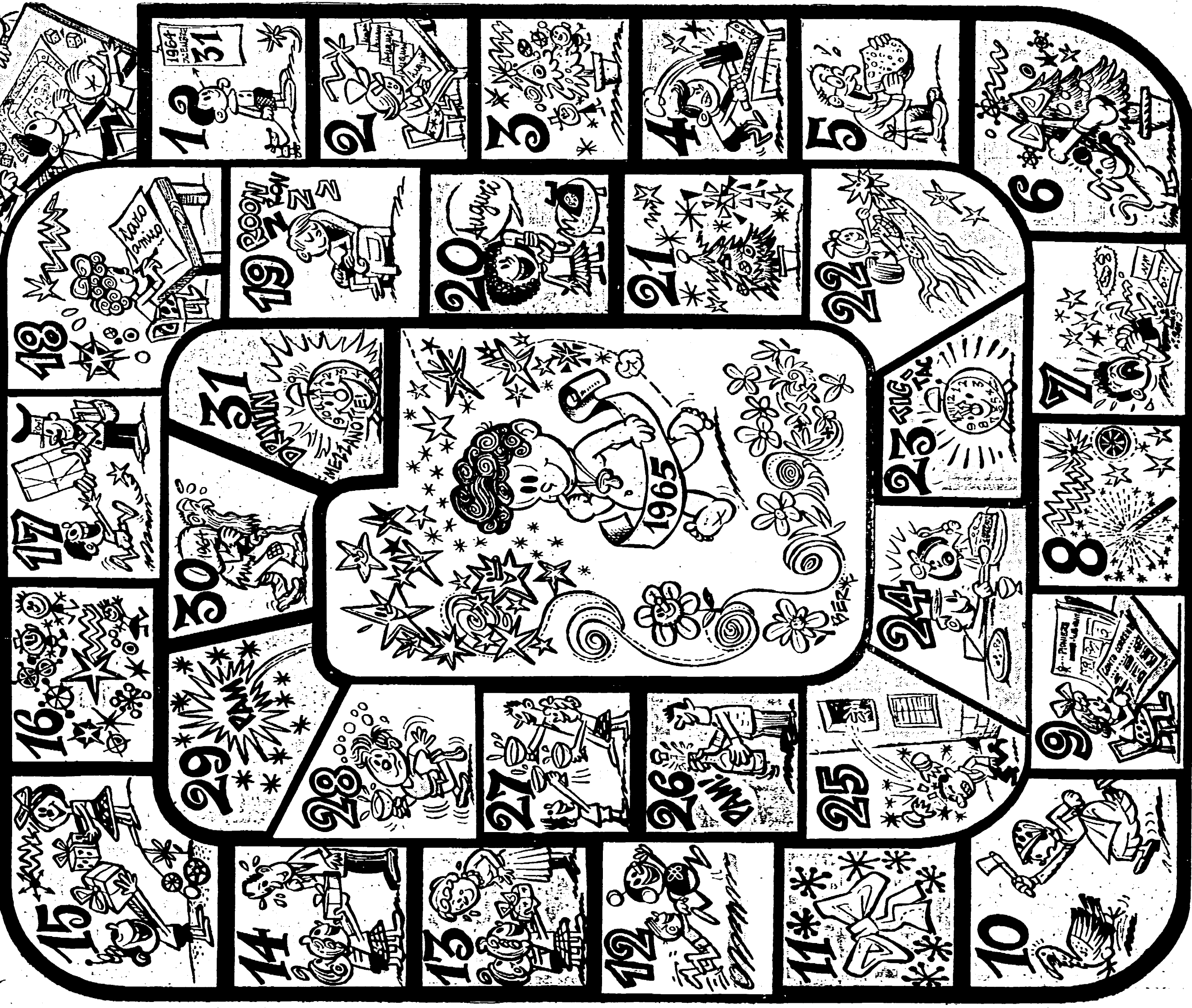


IL GIOCO della VEGLIONE



Le regole del gioco

Si gioca in due, tre o più giocatori con un dado. Ognuno, con il proprio segretissimo avanzamento, si muove in base ai numeri segnati dal dado. Vince chi arriva per primo esattamente alla casella n. 31. Per completare il giro bisogna fare 6 con il dado.

CASELLE SPECIALI

- 7) Hai mandato troppo. Ferma il tuo avanzamento.
- 9) Hai sottoscritto un abbonamento per il Pioniere dell'Unità; hai diritto a tirare il dado di nuovo.
- 12) Almeno ti fa superare al tuo avanzamento la casella n. 16.

- 17) Hai inviato il tagliando del 1964; oltre ad avere i regali del Pioniere, raddoppi il tuo avanzamento.
- 18) Inizi una corrispondenza con un bambino di un altro Paese, ma hai dimenticato di comprare il francobollo: torni al n. 2.

- 19) Ti sei addormentato: resti fermo finché non farai 1 con il dado.
- 22) Smeraldina ti porta con sé fino al n. 26.
- 24) Hai finito la tua porzione di dolce ed ora attingi al piatto di tua sorella. Per punizione torni al n. 20.

- 25) Nel gettare i cocci dalla finestra hai colpito un passante. Dovevi fare più attenzione: resti fermo due giri.
- 28) Vergognati! Ti sei ubriacato! Torni al n. 1 e ricominci il giro da capo, ma senza dover fare con il dado il 6 iniziale.

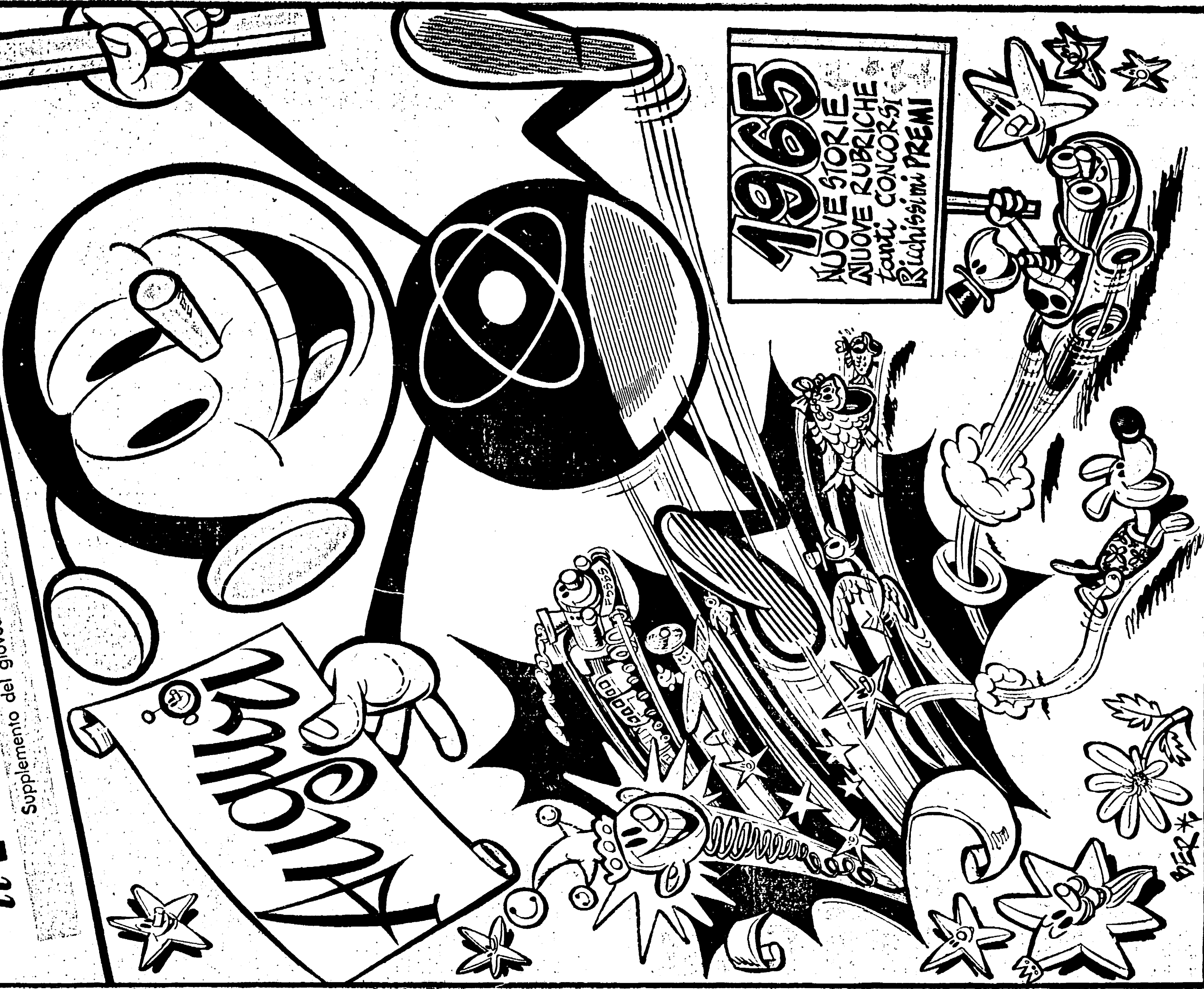
N. 52

ANNO II
31 dicembre
1964

PIONIERE

il
Supplemento del giovedì

Supplemento del giovedì



1965
NUOVE STORIE
NUOVE RUBRICHE
TANTI CONCORSI
RICHISSIMI PREMI