



VALORE DELLE MONETE r paal 1 mate 1 > t i na

7.7.17 FZX HI

t nn r 1
Ad I I I
I n n I g n s
al I I I t
n r s s ps dr
h len tran

1

Indir a e ett a AM CO DEL G OVEDI » «Poncre dell Unit V a do Taurn 19 Roma» ammer or see or

inch -

11

1111 cr le l al un tu nu H 1 ян I II del

CHEATING BY MI

Circa cento Amic del Pioniere provenienti da Genova hanno assistito alla stampa del nostro giorinale Eccol nella foto mentre ricevono le prime copie appera uscite dalla rotativa ancora fresche dinchiostro. Del gruppo facevano parte i 56 ragazzi del Circolo Togli atti. Il gruppo di Pionieri di ci. 70 sono attivis me Staffette in vivano un cordiale e fraterno saluto a tutti. Circolo di Italia.

IL BOOMERANG

ner j i (n inc? prci l i l ell v i 7

after m

thu erto (ar

e u) der e se

it to der a

e elie due pat

r per trare in

a o a cm o tira E

at r e m leano at reun legno ıle Lal

ik n itro

I al

de urroa

i fabbr let

L al e n

Ir talia e di ono

li in un vu n nee pot ai tri rare
fer e l'he nti

l're ta autro
tipo a boome
p e e fatto
n ter ike l quero
fara male e nes
Q llo ie oltr
ere pesa t si no
hirl n n solo
l saprelbe far ni
rere deto ma
e no l apeb
i pp e li ar
li e o pri
i cle pu allit
in a naert
ome il caiguro

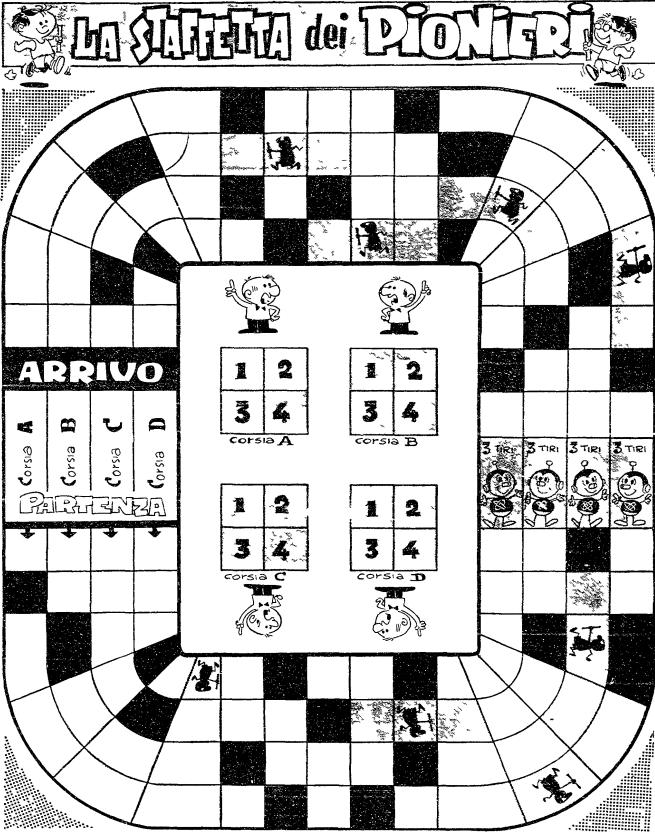
I bumeri g ca a
no compera re
ro era anche
i trusoni per lan
arl che cambian
ca t po a tipe

BANCA

BANCA DEL PIONIERE

Arg lo berg / li di ova rva 300 line i b rto / rand d Ge nova L 1000 Mauro Cavalleti di Carpi I 500

l'amico del grovedî



REGOLE DEL GIOCO

Possono partec pare a qui stu yoco ? 3 o 4 con corrent che sceglieranno ognuno una pista (A B C. D) Se i gocatori sono solitanto due prenderanno ognuno due piste Ogni gio catore avra due pircol pezzett di legno (i bastonici delle staffette) di colore diverso da quelli degli altri giocatori e quattro gettoni dello stesso colore dei bastonici il Ogni giocatore a turno 1 ra un dado e partendo dalla i nea di partenza avanza con uno dei bastonici di fante ca

se le quan sono numer segnat dal dindo Quind sistema i secondo bastone no numa delle ser caselle che seguono quella occupa ta dal primo a sua secia a Lancia quind di nuovo i dado e se i numero rea i zzato corrisponde alla cassella in cui e stato posto il secondo bastonenno fa avanzare anche il primo nella stessa cassella. Tira di nuovo il dado fa avan zare uno de bastoneria e di nuovo colloca l'altro nuna del e se caselle suc cessive cercando sempre di indovinare il prossimo

tro didado Se nivece non riesce ad indovina e togie ra il secondo bastoncino dalla casella fari avanza re di una casella il primo bastoncino e attendera il suo nisovo turno. Esempo il giocatore il ra il dado realizza 5 e colloca un bastoncino nella quinta casel la a partire dalla il nea di partenza. Quindi pone il se condo bastoncino nella se condo assella a partire da guetta occupata da primo supponendo di realizzare 2 con il dado e se riesce a fare 2 continua a giocare se

fa un altro numero togle secondo bastono no e fu avanzare p mo nella se sta casella.

Se un gocatore capta nuna casella ne a paga una penal zzaz one exando fer mo un gro e mettendo uno dei suo botton nel qua dro centrale corrispondente ala sua corsa Dopo quattro penal zzaz on (ossa quando i quadrato e strito rempito da quattro botton) un gocatore vene squa i ficato

Se un gocatore capta sulla staffetta ha dirito di toglers una penal zzaz one

e se p efer see carca ne una ad un avversaro (magar I pu per coleso che
sta v ncendo) oppure trae due cop d seguito.
Se un gocatore capita n
una dele caselle or ge prima o dopo la staffetta ha
dirito ad un aitro tro.
Se un gocatore capita su
Atomino puo toglers due
pena zzazon o trare tre
colo di seguito.
Vince chi per primo ar
riva ali traguardo senza o
con il minor numero di penalizzazion.