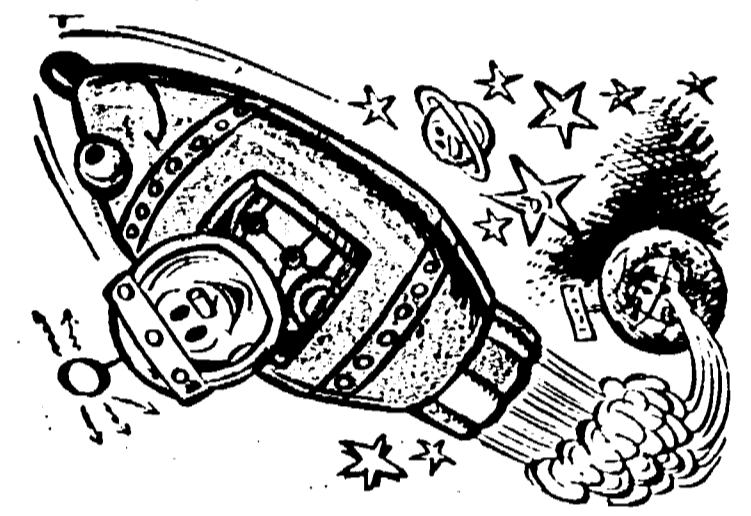


LE REGOLE DEL GIOCO

Si gioca in due o più concorrenti, con due dadi e si procede regolarmente lungo la pista muovendo dalla partenza e superando il traguardo. Vince lo slalom chi tocca o supera l'ultima casella in basso, dopo il traguardo.

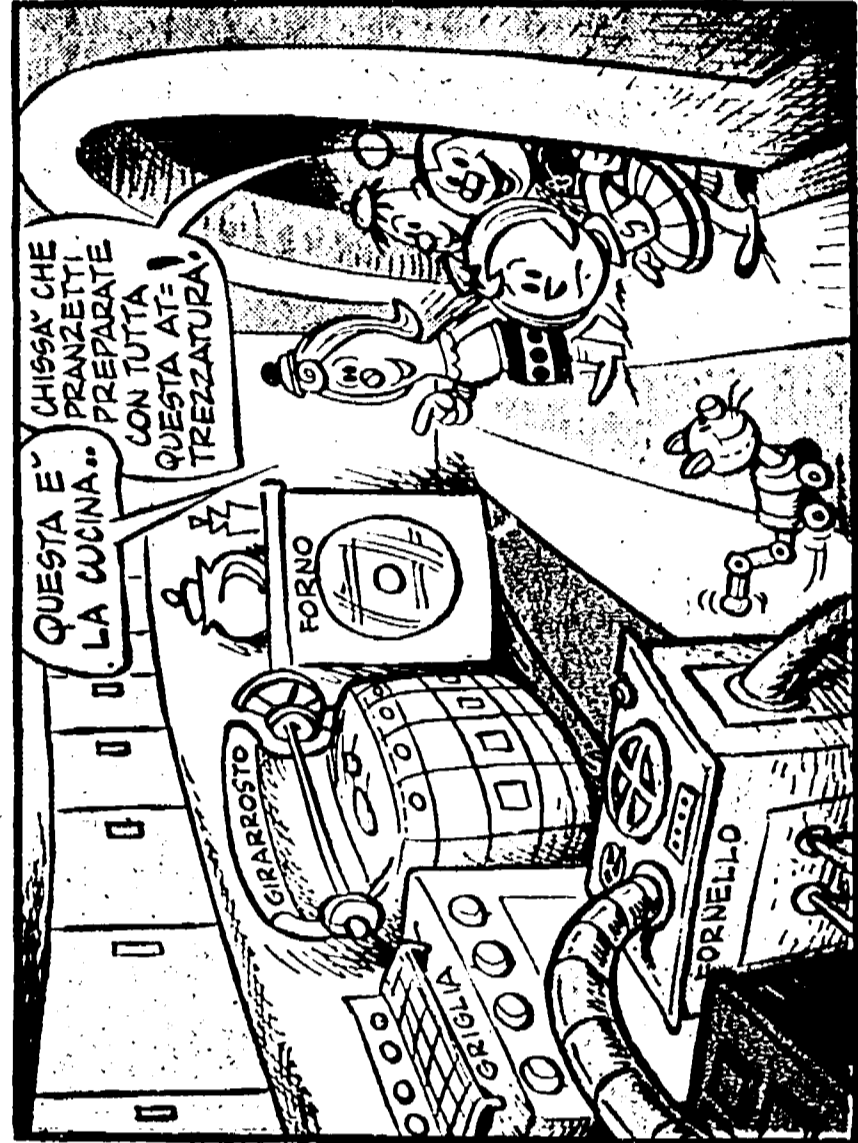
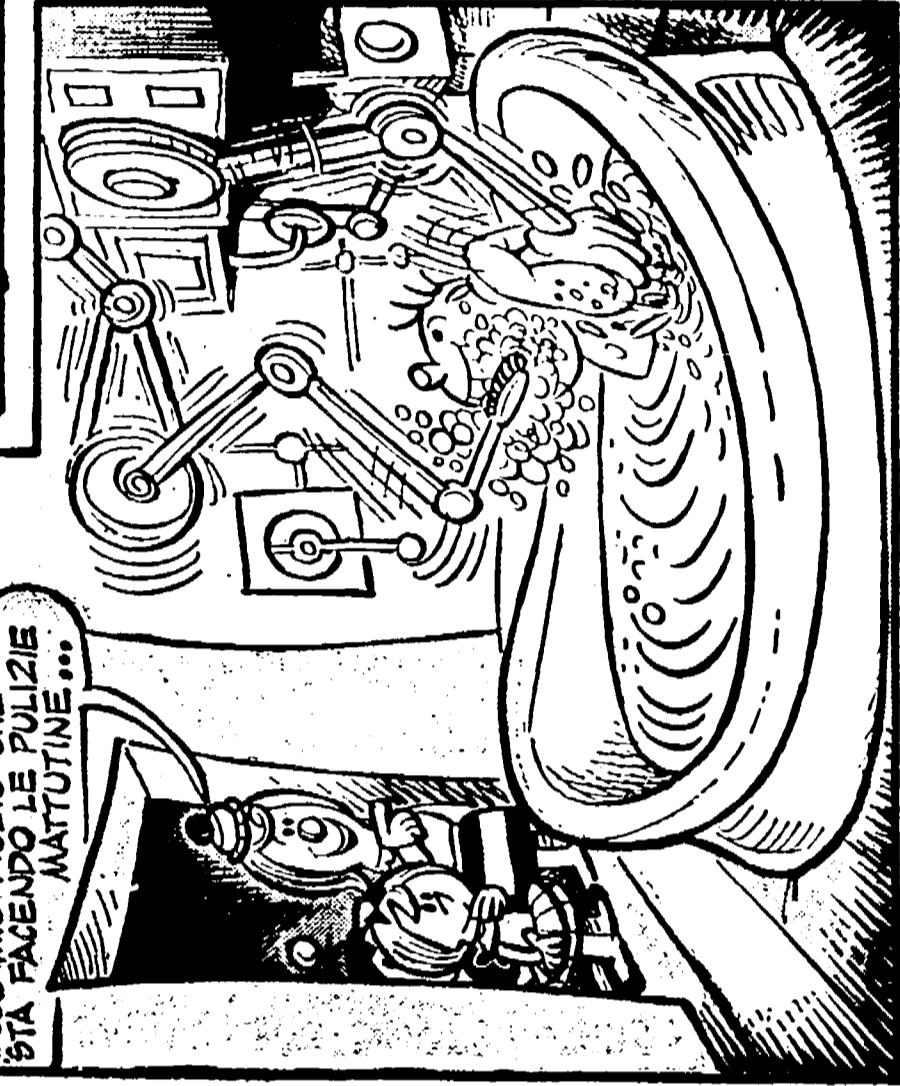
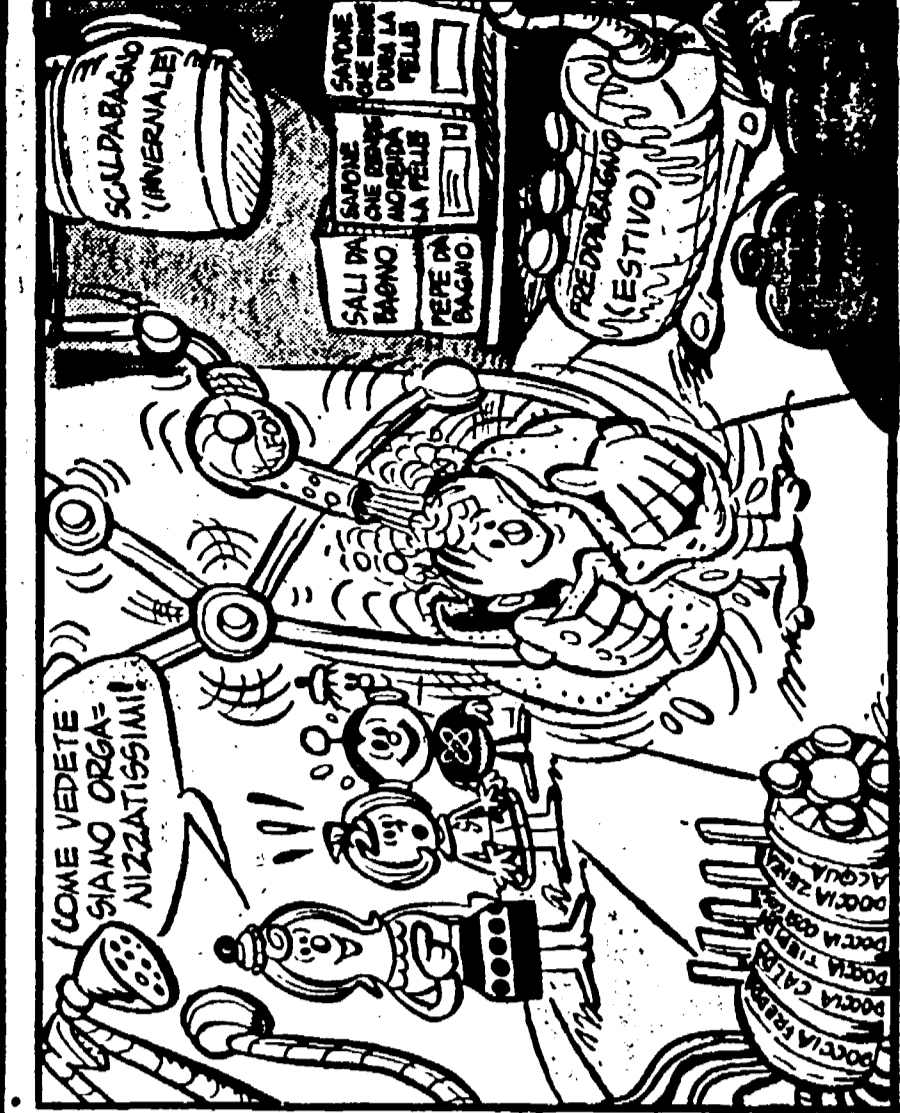
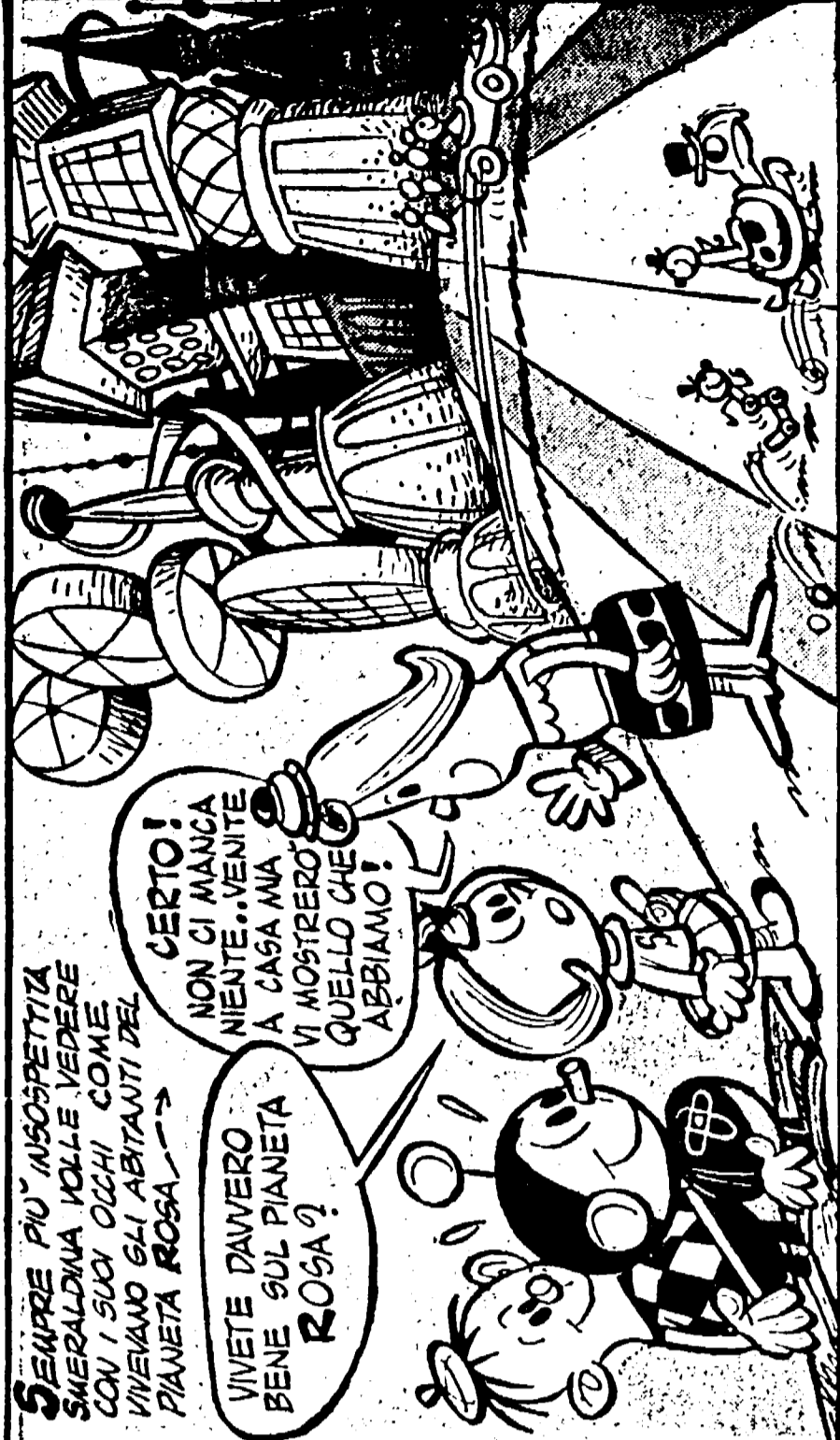
LE CASELLE CONTRASSEGNAE DAI NUMERI 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 costituiscono gli ingressi delle porte. Chi capita su queste caselle subisce delle penalità: chi cade su una di queste caselle la prima volta, resta fermo un giro; la seconda volta, resta fermo due giri; la terza volta, prosegue la corsa tirando con un solo dado.

CASELLE CONTRASSEGNAE CON LE LETTERE: A) Perde una racchetta: fermo un giro. B) Ruzzolone: fermo due giri. C) Discesa in volata: si ha diritto ad un altro tiro. D) Percorso irregolare: viene penalizzato e torna alla partenza. E) Un bambino attraversa la pista: fermi un giro. F) Fuori pista contro un albero: si riprende dalla casella 9. G) Fuori pista: fermi un giro. H) Penalizzazione: fermo due giri.



In questo numero:
Un fumetto fantascientifico - I vincitori del Concorso

il PIONIERE
Supplemento del giovedì
dell'Unità



(Segue a pagina 2)