

KRÕLLI LAUAMÄNG

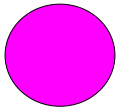
JUHEND

Mängimiseks on vaja:

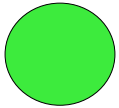
- 1 täring
- mängunuppe
- välja prinditud mängulaud

Alustab see, kes saab täringut visates kõige suurema silmade arvu. Käike sooritatakse numbrite kasvamise suunas. Erivärvi ringile sattudes tuleb kindlasti kontrollida, kuidas edasi tegutsema peab. Seda aitavad teha tingmärgid.

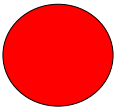
Tingmärgid:



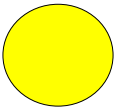
Tavaline ring



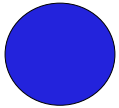
Veereta veel!



Liigu üles! Krõll näitab teed uue punase ringini.



Liigu alla! Krõll juhatab teise kollase ringini.



Jääd ühe ringi vahele!

LÕBUTSEGE!!!