

OLMO E LE VOCALI

ISTRUZIONI .

TIRA IL DADO. MUOVI LA PEDINA AVANTI DI TANTE CASELLE QUANTO IL PUNTEGGIO OTTENUTO. A SECONDA DEL COLORE DELLA CASELLA IN CUI SEI CAPITATO , DEVI DIRE UNA PAROLA

CHE COMINCIA PER LA VOCALE CORRISPONDENTE. SE CAPITI SULLE CASELLE CON GLI AMICI DI OLMO, SCAMBIA LA PEDINA CON UN ALTRO GIOCATORE. A TUA SCELTA.

RICORDA: CAPITANDO SU ALCUNE CASELLE SPECIALI, PUOI PRENDERE UNA SCORCIATOIA. VINCE IL GIOCATORE CHE ARRIVA ESATTAMENTE SULLA CASELLA "ARRIVO".



