Start

4. Trafiasz na terytorium Popielicy szarej, która potrafi spać 11 miesięcy w roku, nie chcesz jej obudzić, stoisz jedną kolejkę.

12. Spotykasz na swojej drodze łosia, który zaprosił Cię na nurkowanie. Czekasz jedną kolejkę.

8. Zauważasz na niebie lecące w kluczu gęsi, nie możesz się powstrzymać, by ich nie policzyć. Przystajesz na jedną kolejkę.

26. Na wybrzeżu, zauważasz mewę, która tupiąc, próbuje zwabić dżdżownice. Postanawiasz jej pomóc. Stoisz jedną kolejkę, a w kolejnej rzucasz kostką dwa razy.

18. Bóbr przegryzł drzewo. Brak przejścia. Musisz wybrać drogę na około.

38. O nie! Potykasz się i staczasz z górki. Szczęśliwie masz na głowie kask, który zamortyzował upadek, tak jak kolce amortyzują upadek jeża. Tym sposobem kulasz się o jedno pole do przodu.

31. Idziesz przez miasto i na niebie spotykasz gołębia, który leci dostarczyć przesyłkę. Zabierasz się z nim i lecisz jedno pole do przodu.

43. Idziesz przez pole spotykasz na swojej drodze chomika europejskiego, który prosi Cię o pomoc przy zbiórce zboża na zimę. Czekasz jedną kolejkę, ale w kolejnej turze rzucasz kostką dwa razy.

22. Trafiasz na oblodzony teren. Na szczęście w plecaku masz raki i niczym kozica pokonujesz śliską powierzchnię bez żadnego problemu. Idziesz 1 pole do przodu.

50. Spotykasz dubelta, który zabiera Cię z prędkością Pendolino dwa pola do przodu.

Meta