
















































ΣΧΗΜΑΤΟΦΙΔΑΚΙ

ΑΡΧΗ							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
	ΤΕΛΟΣ						

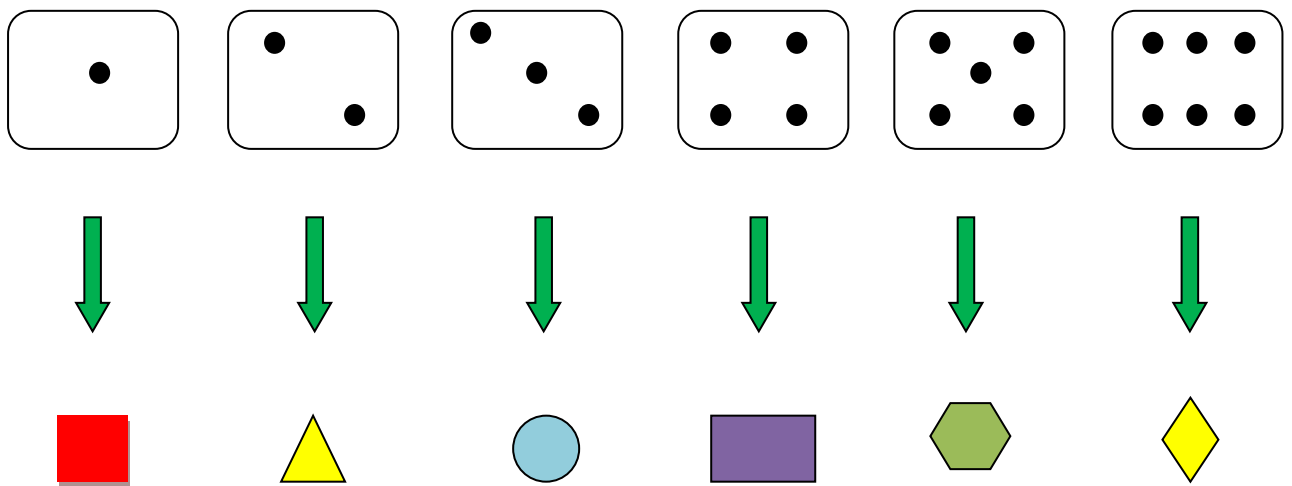
Κύκλοι, ρόμβοι κλπ.

φιδάκι παίζουν τώρα πια!

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο πρώτος παίκτης ρίχνει το ζάρι.

2. Συμβουλευέται τον παρακάτω πίνακα:



3. Ανάλογα με το τι έφερε, μετακινεί το πιόνι του στο κοντινότερο σχήμα.

Για παράδειγμα αν έφερε 3 προχωρά το πιόνι του στον κοντινότερο κύκλο.

4. Παίζει ο δεύτερος παίκτης με τον ίδιο τρόπο.

5. Όποιος φτάσει πρώτος στο τελευταίο κουτάκι είναι ο νικητής!