



Kielikarhun noppapeli

- 1 Jat-ka mat-kaa-si ra-ke-til-la. Hei-tä nop-paa uu-del-leen.
- 2 A-va-ruus-ra-ket-tiin tuli jokin vika. O-do-ta yksi heit-to-vuo-ro.
- 3 Si-nul-la on kiire, koska a-va-ruus-ra-ke-tin läh-tö-las-ken-ta on al-ka-nut. Siirry neljä as-kel-ta e-teen-päin.
- 4 A-va-ruus-prin-ses-sa pakkaa lauk-ku-a. O-do-ta yk-si heit-to-vuo-ro.
- 5 U-noh-dit a-va-ruus-ken-gät. Pa-laa kolme as-kel-ta taak-se-päin.
- 6 Jos kek-sit kolme pla-neet-taa, saat siir-ty-ä kolme as-kel-ta e-teen-päin.
- 7 Tar-jo-at kuu-kak-ku-a muille pe-laa-jil-le. Saat uuden heit-to-vuo-ron.
- 8 Maan ve-to-voi-ma vetää sinua puo-leen-sa. Jos heität nopalla sil-mä-lu-vun 1–3, astu saman verran taak-se-päin, jos heität luvun 4–6, astu saman ver-ran e-teen-päin.
- 9 Kek-sit uuden ra-ket-ti-moot-to-rin. Saat heittää lop-pu-mat-kan ajan noppaa kaksi ker-taa o-mal-la vuo-rol-las-si.
- 10 Ju-pi-ter vetää sinua puo-leen-sa. Palaa kaksi askelta taak-se-päin.