

81 | Trovi il trenino nello scatolone. Ti fermi due giri per giocare

79 | La vecchia sedia impagliata ha una gamba rotta e quasi cade per terra. Torna al 55 per riprenderti dallo spavento

76 | Ci sono topolini che si stanno mangiando il formaggio. Vai a prendere la scopa al numero 74

85 | Coppi dal tetto cadono in piazza e scendi per tenere lontana la gente. Torna al numero 16

87 | Dalla finestra guardi le montagne della Val Malga. Perdi un giro

90

73 | Per proseguire devi fare tre giri intorno al tavolo altrimenti torni alla partenza

71 | Le note melodiose ti cullano! Ti svegli dopo un giro

65 | Sei fortunato! Salta di 4 e avrai il numero perfetto

63 | La cioccolata calda ti rinforza. Vai avanti di quattro caselle

61 | Per aprire le ante perdi un giro

57 | Le comode poltrone ti invitano a fermarti un giro

53 | Una buona merenda con lo schelt di farina di castagne ti fa saltare al n° 55

46 | Ti affacci sulla Piazza dalla finestra e fai una chiacchierata con la Brigida e Daniele. Perdi un giro

43 | L'energia della spongada ti fa volare al numero 48

50 | Sorreggi una tazza di caffè d'orzo. Perdi un giro

30 | C'è una raccolta di minerali. Ti fermi due giri per guardarli

27 | La scala è rotta. Torna al numero 16 e ricomincia a salire

25 | Una candela ti illumina le scale. Puoi correre fino al numero 29

23 | I fumetti di Tex Willer ti tengono fermo tre giri

40 | I gradini sono ripidi, inciampi e rotoli fino al numero 35

36 | $6 \times 6 = 36$
 $3 + 6 = 9$
Torna al numero 9

33 | Uno scorpione ti fa saltare tre caselle in avanti

PARTENZA

3 | Il secchio per portare l'acqua alla zia Pina è buco! Perdi due giri per cambiarlo e riempirlo e poi riparti dal numero 1

7 | Le leccate del cane Neve ti costringono a lavarti. Torna al numero 1

17 | Manca la luce. Perdi un giro

20 | Per leggere l'ora sulla meridiana torni al numero 11

IL GIOCO DELLA TORRE



81 | A curiosà 'nde'n scatulù te tròet'n trenino. Resta fèrèm du gir per dügà

79 | La scàgna ègia 'npaiàda la ià 'na gamba róta e per 'n pélo tè finiset miga 'n tèra. Per riprindìt dal spaènto, tè tùrnet al 55

76 | Àrda té, du sòrés iè dré a mangià fò'l furmai! Àn a tö la scùa al nùmer 74

85 | I còp del tèt i ula dó'n piàsa e té tè 'ndé dó per tigni luntà la dét. Turna al nùmer 16

87 | A ardà dala finestra le muntàgne dela Al Malga, tè pèrdèt'n gir

90

73 | Per miga turnà 'ndré ala partènsa, tè ié dè girà 'ntùrèn al tàul per trèi vólte

71 | 'Na müsica celestiale la ta nina! Tè sa rèsbaldisèt fò dopo 'n gir

65 | Che fùrtùna! Salta quàter casèle e tè sa truaré al nùmer giüst

63 | 'Na bèla scüdèla dè ciaculàta calda la ta da fòrsa. Salta aànti dè corsa quàter casèle

61 | A darvi le ànte tè pèrdèt'n gir

57 | Tè sa fèrmèt untèra 'n gir, a pulsà sentadó 'n dè 'na pultrùna

53 | 'Na bèla merenda col schèlt dè farina dè castigne 'l ta fa saltà al nùmer 55

46 | Dàla finestra tè spièt dó la Piàsa e tè fé quàter ciacule con la Brigida e 'l Daniéle. Tè sté fèrmo 'n gir

43 | La spungàda la ta dat tàta fòrsa che tè ùlèt al nùmer 48

50 | Tè sa fèrmèt a beér 'na tàsa dè café dè scandèla. Tè pèrdèt 'n gir

30 | Tè édèt 'na raccolta dè plòch tücc diferènc. Tè sa fèrmèt du gir per ardà

27 | La scala l'è róta! Turna al nùmer 16 e ripàrt pù dè léna

25 | Meno mal che 'na candela la ta fa ciàr sö 'ndèle scale. Cor alura 'nfina al nùmer 29

23 | Per lèger Tex Willer tè ié bisogn dè fermat tré gir

40 | La scala l'è tròp'n pé, tè sa 'ntómplèt e tè burèlèt 'n dré 'n fina al nùmer 35

36 | Ses per ses 'l fa trèntasés. Tré pù sés 'l fa nòf. Turna 'ndré al nùmer nòf

33 | 'L spaènto per 'n scarpìù 'l ta fa saltà aànti trei pusisiù

PARTÈNSA

3 | La sedèla dè purtà l'àiva àla sia Pina l'è sbüsa. Sta fèrmo du gir, 'l tég dè cambiàla e 'mplinila e dopo àn al nùmer 1

7 | Per laèt dó, dopo che 'l cagnöl Néf 'l ta lecàt dè par tüt, 'l ta tóca turna al nùmer 1

17 | L'è 'ndàda via la luce! Sta fèrmo 'n gir

20 | Per lèger l'ura dè l'orolòi che l'è sö 'ndel mür, turna al nùmer 11

'L DÖG DE LA TOR (GF)

