

MATIKKATWISTER

PELISSÄ HARJOITELLAAN HAJOTELMIA
LUKUALUEELLA 0-10
PELAAJIA 2-4

PYÖRITÄ HYRRÄÄ JA HYPPÄÄ PELILAUDALLE!
PELAAJAN TÄYTYY SAADA KAHDEN TAI USEAMMAN
LUVUN SUMMAKSI SAMA LUKU KUIN HYRRÄN NUOLEN
OSOITTAMA LUKU.

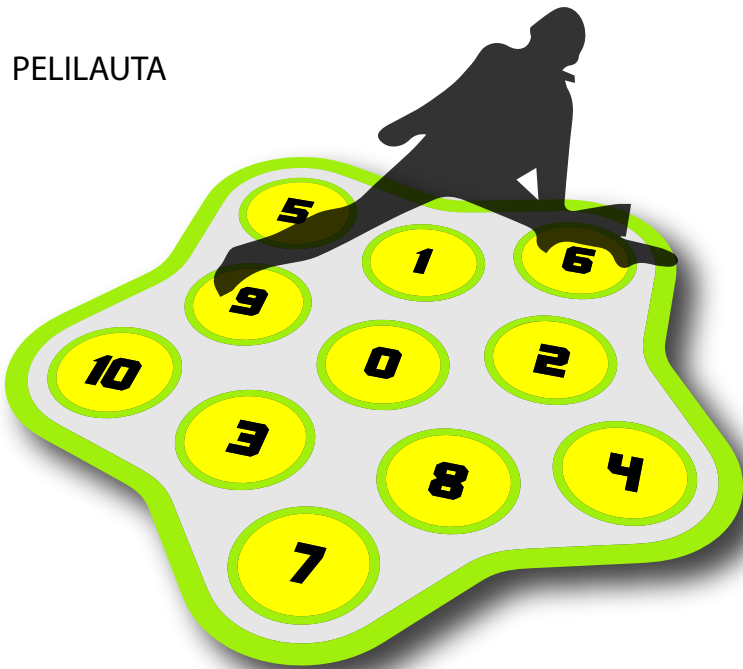
LUVUT VARATAAN PELILAUDALTA KÄDELLÄ TAI JALALLA.
JOKAINEN PELAAJA PYÖRITTÄÄ HYRRÄÄ VUOROLLAAN JA
YRITTÄÄ VALLATA SOPIVAT LUVUT LAUDALTA.

VALTAAMINEN EI ONNISTU, JOS JOKU ON JO EHTINYT OTTAA
LUVUN OMAAN HAJOTELMAANSA.

KUN KIERROS ON PELATTU JAETAAN PISTEET.

PISTEEN SAA JOKAINEN PELAAJA, JOKA ON ONNISTUNUT VALTAAMAAN
OIKEAN SUMMAN. ENSIMMÄISEN KIERROKSEN ALOITTANUT PELAAJA PYÖRITTÄÄ
SEURAAVALLA KIERROSELLA HYRRÄÄ VIIMEISENÄ.

PELILAUTA



HYRRÄ



PELIN VOITTAJAA PELAAJA, JOKA SAA ENSIMMÄISEKSI TÄYTEEN 10 PISTETTÄ.