



2 lub 6



3 lub 5



4 lub 10



7



8 lub 12



9 lub 11

Wir wodny – kto tu stanie może w następnej kolejce ruszyć po dowolnym torze.

Prąd wodny – kto tu stanie w następnej kolejce dodaje 1 do ruchu.

Meta



Każdy gracz startuje z innego pola z rybą. W swojej kolejce gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wynik i przesuwa odpowiednią rybę (każda ryba ma obok siebie liczby). Jeśli liczba odpowiada własnej rybce to porusza się o 2 pola jeśli innego gracza to o jego rybę o 1 pole.