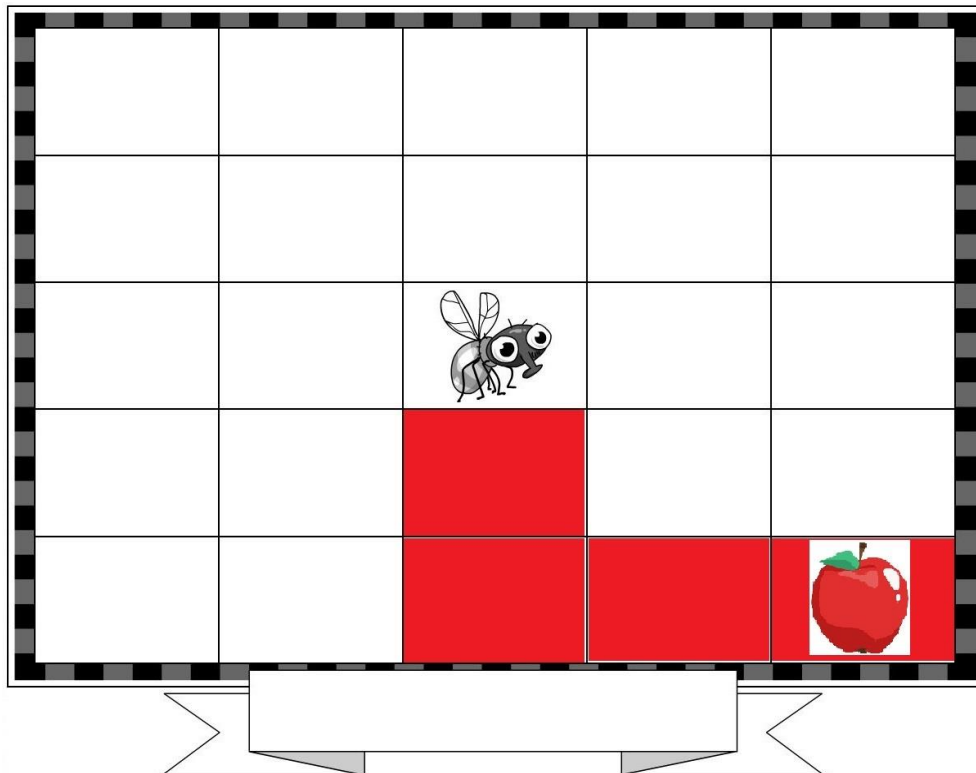



Kodowanie:



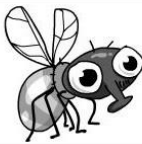
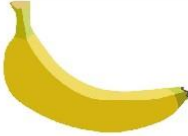

- Odtwarzamy drogę muchy do jedzenia według podanego pod planszą kodu ze strzałek;
- Jedna strzałka to jeden ruch na polu (jedna kratka) i jedno zamalowane pole;
- Przykład dekodowania kodu:
Zaczynamy od środka od muchy
 - ⇩ Strzałka w dół – jedno pole w dół od muchy
 - ⇩ Strzałka w dół – jedno pole w dół od poprzedniego pola
 - ⇨ Strzałka w prawo – jedno pole w prawo od poprzedniego
 - ⇨ Strzałka w prawo – jedno pole w prawo od poprzedniego; docelowe pole, na którym występuje obrazek zdobytego jedzenia przez muchę :)
- Kolor strzałek sugeruje kolor, który może być użyty do kolorowania wybranej trasy muchy;
- Obok strzałek z kodem jest puste pole – wklejamy tam obrazek rodzaju jedzenia do którego dotarła mucha za pomocą wybranego kodu (obrazki do wycięcia są na dole karty).

Przykład:



1. ⇩⇩⇨⇨  2.

3. 4.

Below the grid is a large white banner with a black and white checkered border, supported by two white triangular brackets.

1. 



2. 



3. 



4. 

