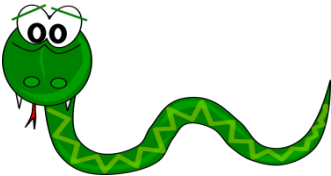


IV kwartał	styczeń	1700 r.	100 lat	Dziś środa, za tydzień będzie...	jeden rok	grudzień	II kwartał	4 tygodnie	rok zwykły
7 dni			28.11.2022 r.			Dziś wtorek, 4 dni temu był...			październik, listopad i grudzień
28 lub 29 dni			wrzesień			2000 r.			3 miesiące
XV w.	1590 r.	365 dni	2 tygodnie i 3 dni	XVIII w.	I kwartał	1410 r.	III	6 tygodni i 6 dni	XII
52 tygodnie			Dziś środa, za 4 dni będzie...			6 grudnia 2022 r.			XVII w.
IX			wrzesień			2022 r.			366 dni
jeden kwartał	48 dni	rok przestępny	lipiec, sierpień i wrzesień	1 tydzień	31 dni	1 rok	30 dni	luty	III kwartał
28 dni			2022-12-06			17 dni			niedziela.
XXI w.			10 lat			4 kwartały			XX w.
12 miesięcy	dekada	środa.	styczeń, luty i marzec	piątek.	22 XI 2022 r.	1701 r.	kwiecień, maj i czerwiec	XVI w.	jeden wiek

Każdy gracz używa swojego koloru kredki i w swoim ruchu koloruje dwa pasujące do siebie pola.

Przed kolorowaniem pokazuje oba pola przeciwnikowi, a ten weryfikuje wynik.

Wygrywa ten gracz, który pokoloruje swoim kolorem najdłuższego nieprzerwanego węża (nie liczą się szare pola).

