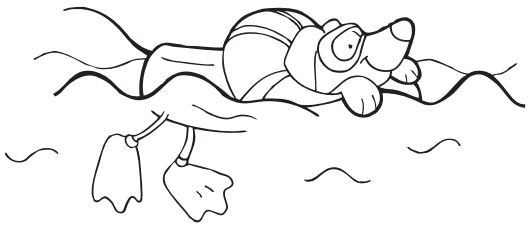
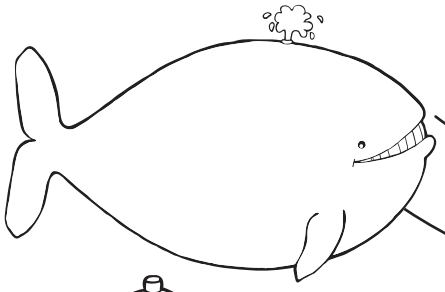
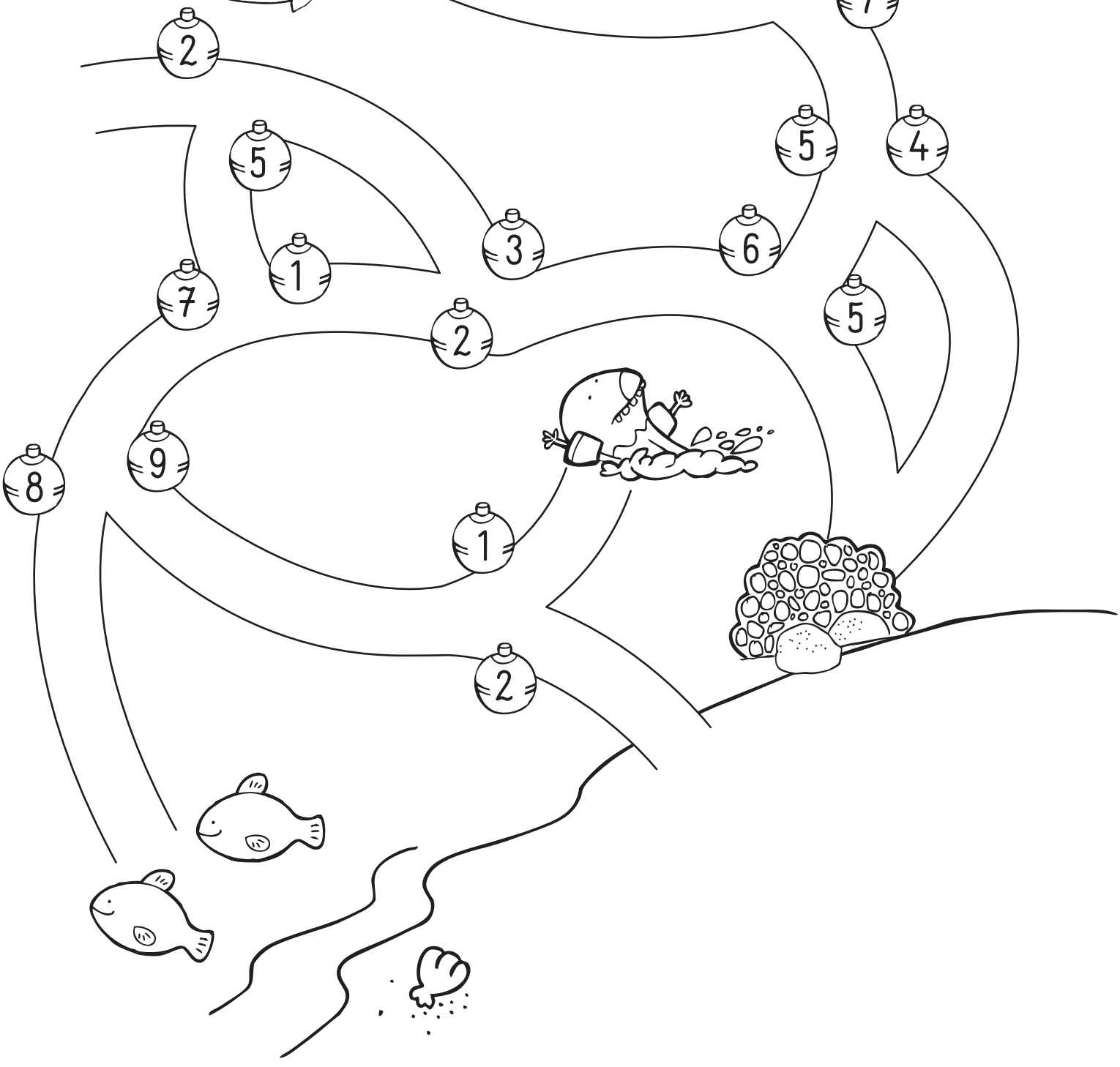
Pomóż Ryskowi dopłynąć na wyspę. Na każdym rozwidleniu płyń przy boi oznaczonej większą cyfrą.

Narysuj, co Rysek zobaczył na brzegu.