

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do mety.

Gra optymalnie dla 2-6 graczy.

Plansza gry nie jest liniowa, co oznacza, że gracze mogą poruszać się dowolną ścieżką w dowolnym kierunku.

Wyjątkiem jest to, że nie można się cofać po własnych śladach w tym samym ruchu

(np. gracz wyrzuci 3 oczka, nie może ruszyć 2 pola do przodu i 1 pole do tyłu na pole, po którym właśnie się poruszał).

Kolejność graczy w jakiej wystartują z pola START gracze ustalają indywidualnie sami ze sobą lub kolejność graczy ustala się losowo przez rzut kostką. Gracz, który wyrzuci najwięcej oczek, zaczyna, a pozostali startują zgodnie z kolejnością wyników, przy czym ostatni jest ten, który wyrzuci najmniej oczek.

Gracze poruszają się o tyle pól ile oczek wyrzucą na kostce.

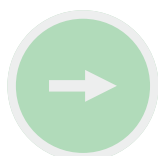
Po najechnaniu na wyróżnione pole należy zastosować się do poniższych reguł:



Otwierasz stary kufer i rzucasz kostką, znajdujesz w nim w zależności od rzutu:
1-3 mapa, która wskazuje Ci drogę (masz dodatkowy rzut kostką),
4-6 nic nie znajdujesz, nic się nie dzieje.



W jaskini nastąpił zawal, **tracisz 1 kolejkę** na przedarcie się przez głązy.



Znajdujesz stary tor kolejowy z wagonikiem, **jedziesz nim na wskazane przez tor pole.**



Przestraszyłeś się ducha, **cofasz się o 2 pola w kierunku, z którego przyszedłeś.**



Na Twojej drodze znajduje się podziemna rzeka z wartkim nurtem, aby przez nią przejść musisz wyrzucić liczbę parzystą (2, 4 lub 6). Jeśli Ci się nie uda możesz próbować w następnych turach albo zawrócić i ruszyć inną drogą.

UWAGA, nie możesz ominąć tego pola, nawet jeśli wyrzuciłeś większą liczbę oczek na kostce (np wyrzuciłeś 4 oczka, a pole rzeki znajduje się na trzecim polu, to się na nim zatrzymujesz).



Zauważasz cenne metale i kamienie, skusiły Cię, aby je zabrać, **tracisz na to jedną kolejkę.**



Atakują Cię nietoperze, **tracisz jedną kolejkę** na walkę z nimi.