GRYWIELKOFORMATOWE.PL

Jaskinie

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do mety.
Gracze poruszają się o tyle pól ile oczek wyrzucą na kostce.

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

Na planszy występują pola z oznaczeniami. Najchanie na jedno z nich powoduje:

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 zawał, tracisz 1 kolejkę na przedarcie się przez głazy.

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. 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 na kostce (np wyrzuciłeś 4, 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.