

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do mety. Gra optymalnie dla 2-6 graczy.

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:

**KRYNICA
MORSKA**

Zabierasz się w rejs wzdłuż wybrzeża. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.

GDAŃSK

Gdańsk jest dużym miastem z wieloma zabytkami i atrakcjami.
Na zwiedzanie **tracisz jedną kolejkę.**

SOPOT

Wychodzisz na molo, daleko w głąb morza, aby zaczerpnąć zdrowego, świeżego powietrza. Teraz lepiej Ci się oddycha. **Do swojego następnego rzutu kostką dodaj 2 oczka.**

GDYNIA

Prom na Hel jest nieczynny. **Tracisz jedną kolejkę.**

HEL

Droga prowadząca przez Półwysep Helski jest często zakorkowana.
Tracisz jedną kolejkę na stanie w korku.

WŁADYSŁAWOWO

Idąc wzdłuż plaży, wiatr wieje Ci w plecy, dzięki czemu lepiej Ci się idzie.
Przesuń się o 2 pola do przodu.

**PRZYŁĄDEK
ROZEWIE**

Idziesz popływać dla relaksu. **Rzuć kostką:**

1-3 oczka - woda jest lodowata, czujesz się niekomfortowo. **Odejmij 1 oczko od swojego rzutu w następnej kolejce.**

4-6 oczka - woda jest ciepła, czujesz się zrelaksowany. **Dodaj 1 oczko do swojego rzutu w następnej kolejce.**



Chodzenie po wydmach spowalnia Twoje ruchy. Twój następny rzut kostką będzie warty 2 razy mniej (np. wyrzucisz 4 oczka, przesuwasz się o 2 pola). W przypadku liczb nieparzystych, wynik zaokrąglaj w górę (np. wyrzucisz 5 oczek, przesuwasz się o 3 pola).



Droga do latarni morskiej wiedzie pod górkę. W połowie drogi odpoczywasz. W następnej turze poruszasz się o maksymalnie 3 pola, nawet jeśli wyrzucisz więcej oczek.



Wchodzisz na latarnię morską i orientujesz się w terenie. Do swojego następnego rzutu dodaj 1 oczko.



Rybacy właśnie wrócili z połowu. Kupujesz od nich świeżą rybę. Po jej zjedzeniu dostajesz dużo sił. Przysługuje Ci dodatkowy rzut kostką.



Musisz przejść przez rozsuwany most. Rzuć kostką, jeśli wyrzucisz 1-3 oczka, most jest rozsunięty i musisz czekać, tracisz jedną kolejkę. Jeśli wyrzucisz 4-6 oczek można przejść mostem.



Sztorm zalał całą plażę. Brak przejścia. Cofasz się o 1 pole.



Chcesz wejść na latarnię morską. Rzuć kostką i sprawdź jak szybko wejdiesz:
1-3 oczek - brak kolejki, wchodzisz od razu. W następnej kolejce poruszasz się normalnie.
3-5 oczek - zwykła kolejka, chwilę czekasz. Tracisz jedną kolejkę.
6 oczek - długa kolejka, długo czekasz. Tracisz dwie kolejki.



Z powodu nieuwagi przewracasz się z klifu i boli Cię noga, przez co poruszasz się wolniej. W następnej turze poruszasz się o maksymalnie 2 pola, nawet jeśli wyrzucisz więcej oczek.



Wypoczywasz w uzdrowisku, dzięki czemu nabierasz sił. Przesuwasz się o 1 pole do przodu (na metę).