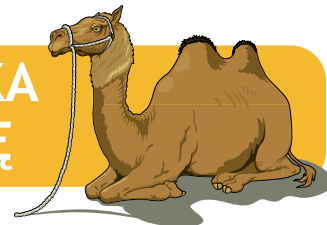




WSPINACZKA NA WYDMĘ



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:



Korzystasz z transportu na wielbłądzie.
Przesuwasz się do przodu o 2 pola.



Beduin wskazuje Ci łatwiejszą drogę przez wydmy.
Przesuwasz się na miejsce, które wskazują ślady.



Tracisz równowagę podczas wchodzenia na wydmy i spadasz.
Cofasz się o 3 pola.



Uzupełniasz pragnienie i odzyskujesz siły w oazie.
Przysługuje Ci dodatkowy rzut kostką.



Trafiasz na burzę piaskową, musisz ją przeczekać albo iść dalej.
Ty wybierasz: Tracisz jedną kolejkę albo przez następne 2 tury możesz przemieścić się tylko o 1 pole do przodu.