

Testowe zasady gry

Plansza gry podzielona jest na dwa pola „Wolność” – bieżnia na zielono i „Więzenie” – bieżnia na czerwono, oddzielone murem.

Na bieźni „Wolność” znajdują się zacieniowane na zielono pola nagrody pewnej – idziesz do wskazanego pola np. oraz pola „Wyrok”, zacieniowane na czerwono np.

Każdy kolejny gracz rozpoczyna od ustawienia swojego pionka na „Start” i rzuca kostką.

Każde oczko na kostce oznacza ruch o jedno oczko na planszy np. ; ; ; ; ; itd.

Oczko nr. z pola „Start” liczymy jako pierwsze oczko kostki.

Piony poruszają się zgodnie ze strzałkami na planszy.

Pola „Wyrok” z bieźni „Wolność” oznaczają, że gracz idzie do więzienia na wskazaną pozycję z bieźni „Więzenie”. W tym przypadku na

Pola oznaczają, że gracz idzie do więzienia na pozycję jaka wskaże kostka. Np.: i.t.d.

Pola oznaczają miejsca, na które gracz wychodzi z bieźni „więzienia” na „Wolność” w tym przypadku na

Pole oznacza, że gracz odbył karę i wychodzi z więzienia na wolność na pole, które wskaże kostka

np. na

Ilość oczek z kostki musi pozwolić graczowi zatrzymać się pionem w obrębie pola .

W wersji podstawowej gry zachowania („Kazusy”) opisane są na krawędzi i wewnątrz planszy.

--- ... ---

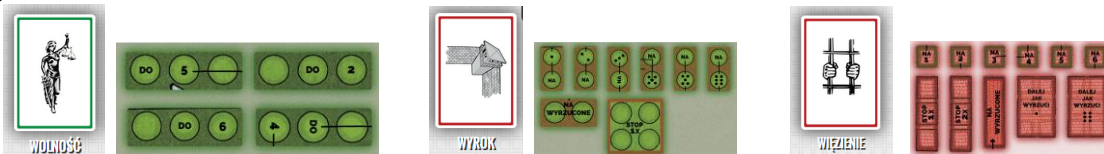
Korzystający z hybrydowej wersji gry muszą mieć dostęp do internetu.

Każdy z graczy, po wejściu na stronę: www.test.lexetordo.eu (dostępnej przez wszystkie popularne

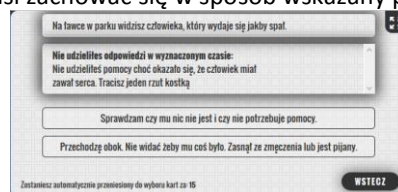
przeglądarki na większość mobilnych i stacjonarnych urządzeń) otrzymuje dostęp przez do „Kazusów” ukrytych pod kartami:



„Kazusy” dostępne są w aplikacji pod odpowiednim oznaczeniem pola na którym znajduje się aktualnie pion gracza.



Każdy „kazus” oznacza inne zachowanie i różną karę lub nagrodę. Gracz ma ograniczony czas na wybranie określonego zachowania. Gra toczy się według wyboru gracza i wskazań systemu. Gracz, który nie udzieli odpowiedzi we właściwym czasie musi zachować się w sposób wskazany przez system.



Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do pola

Ilość oczek na polu META musi pozwolić graczowi zatrzymać się pionem na tym polu.