PRÓBÁLD KI ÍGY IS!

Az eredeti játékszabályhoz képest négy olyan apró változtatást mutatunk be, amiket érdemes kipróbálni. Ha tetszenek, akkor így is érdemes játszani a játékot. Ezekkel a változtatásokkal még élvezetesebbé tud válni a játék.

NÉGYES DOBÁS A DOBÓKOCKÁVAL

Négyes dobás esetén a játékos eldöntheti, hogy a játéktáblán előre vagy hátrafelé halad a játékbábúval.

JÁTÉKTÁBLÁN LÉVŐ QR-KÓDOK

A játéktáblán van négy kép amihez QR-kód is tartozik. Ha ilyen mezőre lép egy játékos, akkor okostelefonnal beolvassuk a QR-kódot, és a felkínált két lehetőség közül válasszuk az egyiket.
Ha esetleg okostelefon nélkül játszunk, akkor ezeknél a QR-kódos mezőknél válasszunk, hogy két aranytallért kérünk vagy húzunk egy infókártyát.

AZ INFÓKÁRTYÁN LÉVŐ TEMATIKASZÍNEK

A játékot játszhatjuk úgy is, hogy az infókártya jobb alsó sarkában lévő tematikaszíneket nem vesszük figyelembe, így a játék gyorsabb lesz. Ekkor az infókártya minden esetben érvényes arra a játékosra, aki azt húzta.

VÁLASZTHETSZ EGY PONTKÁRTYÁT!

Ha egy játékos valamelyik kérdezz-felelek mezőre lép (16. vagy 25. mező) és jól válaszol a feltett kérdésre, vagy pedig a húzott infókártyán a „Választhatsz egy pontkártyát” jel látható, akkor lehetősége van választani egy pontkártyát. Játszhatjuk a játékot úgy is, hogy ilyenkor nem a teljes paklból választunk, hanem, a felső 3 pontkártyát felfordítjuk és közülük választjuk ki a nekünk megfelelőt. A maradék két kártyát a pakli aljára tesszük.