

W grze poruszać się można po polach oficjalnych oraz skrótach, czyli polach „drugiego obiegu”, wpisanych w środek planszy. Korzystanie ze skrótów nie jest obowiązkowe, skraca grę ale też wiąże się z większymi zagrożeniami.

Gracze stają na polu START i ustalają kolejność gry. Po rzucie kostką rozpoczyna się ruch po planszy. Gracz wykonuje polecenie, które znajduje się na polu, na które nakierowała go kostka. W grze nie obowiązuje zasada powtarzania rzutu kostką po wyrzuceniu 6 oczek.

Z pól: CZARNY RYNEK, STRAJK, PEWEX można wejść na drogę skrótów, przez nie też można z tej drogi zejść, poprzez pole KOŚCIÓŁ można jedynie zejść. Jeśli gracz trafi na pole PRZYMUSOWA EMIGRACJA zostaje wyłączony z dalszej gry, musi jednak pozostać na tym polu do momentu, aż ostatnia osoba dotrze do mety. Odrębne pole ŁAPÓWKA służy do umieszczania fantów, określanych w grze mianem łapówki.

Aby zakończyć grę, należy wyrzucić tyle oczek, ile brakuje do mety. Jeśli wyrzucisz mniej oczek posuwasz się do przodu, jeśli więcej – stoisz w miejscu.

autorzy:

Fundacja Centrum Solidarności oraz Jacek Borzych

partnerzy:



