

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Wygrywa gracz,  
który po dwóch  
zjazdach ma  
najwyżej ustawiony  
pionek w tej tabeli.

# Zjazd alpejski

Rozpoczynamy grę od ustawienia pionka na dużym polu na szczycie góry. Następnie jeden z graczy rzuca kostką i przesuwa pionek po trasie o tyle pól ile wypadło oczek.

Rzuty kontynuowane są, aż do dojazdu do mety znajdującej się u podnóża góry. W trakcie kolejki należy liczyć ile razy gracz rzucił kostką, aby dojechać do mety.

Po dotarciu do mety gracz ustawia swój pionek na odpowiadającej temu liczbie na pasku z lewej strony. Drugi gracz też przejeżdża całą trasę i zaznacza pionkiem swój wynik. Potem tak samo kolejni gracze. Gdy wszyscy przejdą jeden raz zaczyna się drugi zjazd.

