

Znaki „X” oznaczają kolejki w czasie których wyłożone karty powinny zostać na planszy. Wpisuje się je od razu po udanym zagranii danej karty. Wolne miejsce w tabeli oznacza, że karta powinna być zniszczona i można na jej miejsce wyłożyć nową.

POLA „PUŁAPKA” ORAZ „NAGRODA”

Na planszy znajdują się pola oznaczone literami „P” oraz „N”. Jeśli dany gracz po przesunięciu pionkiem trafi na jedno z tych pól, pobiera odpowiednio kartę „Pułapka” lub „Nagroda”. Po wykonaniu akcji opisanej na karcie odkłada ją na spód stosu. Trafienie na pole „Pułapka” lub „Nagroda” zazwyczaj oznacza przerwanie tury danego gracza i brak możliwości wykonania akcji. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy dany gracz posiada do zagrania kartę „Obrona” niwelującą pułapkę lub wcześniej wyłożoną na planszę kartę „Skill” związaną z tym polami.

LINIE POBIERANIA KART

Oprócz czerwonej linii startu, na planszy znajdują się także trzy inne, szare linie pobierania kart. Każdy gracz, który przekroczy linię pobierania kart w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, zawsze pobiera ze stosów na planszy po jednej karcie „Atak” oraz „Obrona”. Talia danego gracza może mieć maksymalnie po cztery karty danego typu – jeśli po pobraniu kart jest ich więcej, wybrane należy zniszczyć i odłożyć na stosy poza planszą.

MODYFIKACJE

Niniejsza gra pozwala na rozgrywkę przy wykorzystaniu nieoficjalnych, nieprzetestowanych modyfikacji, które zmieniają jej zasady. Poniżej wymienione zostały najpopularniejsze mody.

- Speedrun: Liczba wyrzucanych punktów ruchu jest podwajana. Dzięki temu można ukończyć grę szybciej.
- COOP: Współpraca dwóch par przy rozgrywce czterech graczy. W tym trybie możliwa jest wzajemna obrona oraz wymienianie kartami w ramach akcji w turze danego gracza. Aby wymienić się kartą z partnerem należy wcześniej wyrzucić minimum dwa punkty akcji.
- Endgame: Gra ciągła, bez końca i sensu. W tym trybie czerwona linia końcowa traktowana jest jako linia poboru kart. Jeśli na planszy skończą się stosy karta „Atak” lub „Obrona” należy przetasować i przywrócić na planszę zniszczone karty. Wygrywa gracz z największą liczbą okrążeń.