

Vincoli:

La casella start (punto di partenza) è quella con numero 0 e la casella arrivo è quella con numero massimo.

Il punteggio che si ottiene rispondendo alle domande/al task posti sulla casella può modificare il numero di dadi a disposizione della squadra.

Nel caso la casella preveda una casella destinazione allora non prevedrà il lancio dei dadi.

Nel caso di sfida non moderata le risposte della squadra al quiz sono ottenute prendendo la risposta più votata dagli utenti della squadra. Per i task si considera la prima risposta sottomessa.

Nel caso di sfida moderata è il moderatore che, viste le percentuali delle risposte date dai singoli giocatori decide quale risposta confermare e conferma la soluzione proposta da un giocatore per il task.

Ogni risposta ha un punteggio (positivo se giusta, nullo o negativo se sbagliata).

Ogni domanda deve prevedere almeno una risposta con punteggio positivo.

La risposta al task deve essere validata manualmente da un admin che decide se assegnare o meno il punteggio associato al task.

Quiz e i task possono essere riutilizzati in giochi diversi e per facilitare il riuso sono organizzati in categorie e sottocategorie, in base all'argomento trattato.

Se la squadra non fornisce risposta alla domanda e al task entro il tempo massimo queste scadono e il punteggio ottenuto è nullo.

Nel caso la casella preveda una casella destinazione (eventualmente condizionata dal punteggio) allora non prevedrà il lancio dei dadi. L'avanzamento di un numero di caselle è pari al punteggio ottenuto con i dadi.

Un utente non può essere in due squadre diverse per la stessa sfida.

Il ruolo di coach può essere assunto solamente da un giocatore di quella squadra.