|  |
| --- |
| V1: In una squadra è presente un coach o un caposquadra solo se la sfida a cui partecipano è moderata |
| V2: In una squadra non possono essere contemporaneamente presenti un coach e un caposquadra |
| V3: Nelle caselle serpente, la destinazione deve essere una casella con numero inferiore rispetto alla casella di partenza. |
| V4: Nelle caselle scala, la destinazione deve essere una casella con numero superiore rispetto alla casella di partenza. |
| V5: Le caselle serpente non possono condurre ad altre caselle serpente o a caselle scala. |
| V6: Le caselle scala non possono condurre ad altre caselle scala o a caselle serpente. |
| V7: Non è possibile spostarsi da una casella normale ad una casella successiva senza il lancio di dadi. |
| V8: Le caselle di partenza e di arrivo non possono essere di tipo serpente o scala. |
| V9: Le dimensioni delle immagini delle icone devono essere le stesse per tutte. |
| V10: Il numero di dadi iniziale posseduto da ogni squadra (attributo Numero della relazione Squadra Possiede Dado) deve essere uguale al numero specificato nell’attributo NumDadi dell’entità Sfida. |
| V11: L’attributo ValoreMin dell’entità Dado deve essere uguale all’attributo ValoreMinDadi dell’entità Gioco. |
| V12: L’attributo ValoreMax dell’entità Dado deve essere uguale all’attributo ValoreMaxDadi dell’entità Gioco. |
| V13: L’attributo Durata dell’entità Sfida deve essere sempre minore o uguale all’attributo DurataMax dell’entità Sfida. |