Aktionsfeld: Zieht eine Aktionskarte. Bei Erfüllen der Aktion erhaltet ihr einen Chip.

Räuberfeld: Oh nein! Der Räuber schlägt zu! Der Spieler oder die Spielerin, der/die auf einem Räuberfeld gelandet ist, darf einem beliebigen Mitspieler einen Chip klauen. (Alternative Spielregel: Alle versuchen gleichzeitig, aus jeweils 6 Steinen einen Turm zu bauen. Ganz schön schwer! Wem es am schnellsten (ganz oder fast) gelingt, darf einem anderen Mitspieler einen Chip klauen.)

Katapultfeld: Glück oder Pech? Sobald ihr auf diesem Feld gelandet seid, dürft ihr einen Mitspieler oder eine Mitspielerin eurer Wahl auf ein beliebiges anderes Feld in einem beliebigen Bereich katapultieren. Der Spieler, der katapultiert wurde, darf, sobald er am Zug ist, von dort seine Spielfigur weiterbewegen. Zuvor muss er aber die Aufgabe des Spielfeldes erfüllen.

Ziel und Spielende: Das Spiel endet nach dem anfangs gemeinsam festgelegten Kriterium (siehe oben: Spielende). Jeder zählt die gesammelten Chips – die Person mit den meisten Chips gewinnt. Herzlichen Glückwunsch! Aber Moment … wartet da vielleicht noch eine Urkunde für besonderen Mut oder besonders viel Kreativität im Umgang mit der Angst auf euch?