Regras do Jogo

Participantes: O jogo foi projetado para que participem de 02 (dois) a 05 (cinco) jogadores.

Instruções iniciais: Cada jogador escolhe um pino. A ordem de jogada pode ser definida de várias maneiras, como por exemplo, pelo lançamento dos dados. O primeiro jogador, será aquele que tirar o maior número, e assim por diante.

Modo de Jogar: O primeiro jogador deverá clicar sobre os dados e andar com seu pino, sobre a pista inscrita no tabuleiro, de acordo com o número obtido nos dados.

Quando o jogador colocar seu pino sobre um dos espaços numerados, aparecerá uma carta contendo uma pergunta a ser respondida pelo jogador. Depois de respondê-la, o jogador deve clicar em cima da palavra ***resposta*** na carta numerada Aparecerá então o verso da carta com a resposta certa. Seus colegas deverão julgar se ele respondeu certo ou errado.

A resposta não precisa ser exatamente igual ao cartão; basta ter o mesmo significado. No caso de acerto ou erro, siga as instruções descritas abaixo da resposta e clique em cima das palavras ***voltar jogo***.

Regra opcional: os jogadores podem decidir que incompleto = errado, ou incompleto = andar uma casa, por exemplo. É importante que esta regra seja definida antes do jogo começar.

Quando o jogador colocar seu pino sobre um dos espaços com o desenho da camisinha ("baralho surpresa"), aparecerá uma carta. O jogador deve ler esta carta para o grupo e depois clicar em cima das palavras ***voltar jogo*** e jogar outra vez.

Quando o jogador parar nos espaços azuis, ele deve aguardar sua próxima vez de jogar.

Quando o jogador cair num espaço ilustrado com setas, ele deve andar na direção apontada por elas (para a frente ou para trás), tantas casas quanto o número de setas do desenho.

Exemplo: ↑↑↑ avance 3 casas ↓↓ volte duas casas

Vencedor do jogo: Vence o jogo aquele que primeiro chegar à última casa da pista. Porém para vencer, é necessário que o jogador tire o número exato de casas até a camisinha, ou seja, se faltarem 5 casas e o jogador tirar 6 no dado, ele deve andar até o final e voltar uma casa. O jogo pode continuar se os participantes desejarem disputar o segundo, terceiro lugar e assim por diante.