



Regras do jogo

Versão 1

Condições de Vitória - Vence o jogador que chegar primeiro ao final

Movimentos - os jogadores usam um dado de 6 lados para navegar no tabuleiro. Devem seguir um percurso em S começando na primeira casa e terminando na última.

Moderador - Deve ser nomeado um moderador/árbitro para os desafios (ex: professor ou restantes equipas)

Casas especiais



Partida



Chegada



Mobilidade - lançar o dado novamente e andar o número de casas correspondente, na direção da seta



Mobilidade - passar diretamente para a casa para onde aponta a seta, na linha de baixo ou de cima



Teletransporte - escolher uma casa com símbolo igual para teletransporte



Pergunta - retirar uma carta de pergunta (*)



Desafio - retirar uma carta de desafio e seguir as suas instruções (**)



Pausa - ficar um turno sem jogar



Sorte - jogar novamente

*Se a resposta estiver correta, voltar a jogar

**Se o desafio for concluído com sucesso, voltar a jogar



Regras do jogo

Versão 2

Condições de Vitória - Quando um jogador chega ao final, todos contam as cartas e vence o jogador com mais cartas.

Movimentos - os jogadores usam um dado de 6 lados para navegar no tabuleiro. Devem seguir um percurso em S começando na primeira casa e terminando na última.

Moderador - Deve ser nomeado um moderador/árbitro para os desafios (ex: professor ou restantes equipas)

Casas especiais



Partida



Chegada



Mobilidade - lançar o dado novamente e andar o número de casas correspondente, na direção da seta



Mobilidade - passar diretamente para a casa para onde aponta a seta, na linha de baixo ou de cima



Teletransporte - escolher uma casa com símbolo igual para teletransporte



Pergunta - retirar uma carta de pergunta e responder acertadamente (*)



Desafio - retirar uma carta de desafio e seguir as suas instruções (**)



Pausa - ficar um turno sem jogar



Sorte - retirar uma carta de sorte e seguir as suas instruções

*Se a resposta estiver correta, guarda a carta para si

**Caso o desafio seja concluído com sucesso, guarda a carta para si