



# Regras do jogo

## Modo de jogo #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

## Modo de jogo #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



# Regras do jogo

Esta página foi intencionalmente deixada em branco para que possas criar as tuas regras.



# Game Rules

## Game mode #1

**Winning Condition** - The winner is the first player to reach the finish space

**Movements** - Players use a six-sided dice to move around the board. They must follow the S-shaped path, starting at the first space and ending at the last

**Moderator** - A moderator/referee must be appointed to oversee the challenges (e.g., a teacher or the other teams)

## Special Spaces



**Start**



**Finish**



**Mobility** - move directly to the space indicated by the arrow, either on the row above or below



**Mobility** - roll the dice again and move the corresponding number of spaces in the direction indicated by the arrow



**Warp** - choose another space with the same symbol and teleport to it



**Question** - draw a Question Card (\*)



**Challenge** - draw a Challenge Card and follow its instructions (\*\*)



**Pause** - miss one turn



**Luck** - take another turn

\* If the answer is correct, roll again

\*\* If the challenge is successfully completed, roll again



# Game Rules

## Game mode #2

**Winning Condition** - When a player reaches the finish space, all players count their collected cards. The player with the highest number of cards wins

**Movements** - Players use a six-sided dice to move around the board. They must follow the S-shaped path, starting at the first space and ending at the last

**Moderator** - A moderator/referee must be appointed to oversee the challenges (e.g., a teacher or the other teams)

## Special Spaces



**Start**



**Finish**



**Mobility** - move directly to the space indicated by the arrow, either on the row above or below



**Mobility** - roll the dice again and move the corresponding number of spaces in the direction indicated by the arrow



**Warp** - choose another space with the same symbol and teleport to it



**Question** - draw a Question Card (\*)



**Challenge** - draw a Challenge Card and follow its instructions (\*\*)



**Pause** - miss one turn



**Luck** - take another turn

\* If the answer is correct, keep the card

\*\* If the challenge is successfully completed, keep the card



# Game Rules

This page has been intentionally left blank so that you can create your own rules