

LÊ COM ATENÇÃO TODAS AS REGRAS DESTE JOGO!

Jogo para 2 a 4 grupos (pares, trios, ...), jogado com 1 dado.

Preparação

1. Coloca o tabuleiro no centro ao alcance de todos os jogadores.
2. No centro do tabuleiro coloca os três baralhos de cartas (**verdes**, **castanhos** e **amarelos**) depois de baralhadas.
3. É escolhido o **jogador-rolheiro**. Este jogador fica responsável por colocar as **regras em prática**: realizar as **trocas de rolhas** (pontos) entre o rolhão e os grupos durante todo o jogo e apontar o número de **respostas certas** de cada grupo.
4. São distribuídas 2 rolhas a cada grupo.
5. O jogador-rolheiro deve manter as rolhas do rolhão (banco) separadas das rolhas do seu grupo.
6. Todos os grupos escolhem um peão e colocam-no na casa de partida.
7. Todos os grupos lançam o dado. O grupo que obtiver **o resultado mais elevado será o primeiro a jogar**, seguindo-lhe os outros grupos, da esquerda para a direita.

Como jogar

1. **Lança o dado** e desloca o teu peão o número de casas indicado.
 - Se chegares a uma casa **verde**, retira uma carta do baralho verde, lê em voz alta para o teu par a pergunta. Caso este acerte, **recebem 1 rolha** de recompensa, caso erre terão de **pagar uma rolha ao rolhão**.
 - Se chegares a uma casa **castanha**, retira uma carta do baralho castanho, lê em voz alta para o teu par a pergunta. Caso este acerte, **recebem 2 rolhas** de recompensa, caso erre terão de **pagar 2 rolhas ao rolhão**.
 - Se chegares a uma casa **amarela**, retira uma carta da sorte do baralho amarelo, lê em voz alta e todos os jogadores deverão **obedecer** ao que nela estiver escrito.

NOTA: As perguntas estão agrupadas de acordo com o grau de dificuldade. As perguntas das casas **verdes** são mais fáceis do que as das casas **castanhas**.

Caso o jogador acerte 3 perguntas consecutivas, este receberá uma carta da sorte!

- Os grupos que calharem na poça de óleo **escorregam 2 casas** para trás.
2. **Após cada jogada** passa o dado ao grupo sentado do teu lado esquerdo.

Como termina

1. Na eventualidade de algum jogador errar uma pergunta e não tiver rolhas para pagar ao rolhão, então o grupo será **eliminado** da partida.
2. O jogo termina quando o último grupo de jogadores completar 1 volta ao percurso.



3. De seguida, os grupos devem contar as rolhas que têm. Aquele que tiver maior número de rolhas **GANHA O JOGO!** Em caso de empate aquele que respondeu corretamente **a mais perguntas** será o vencedor.