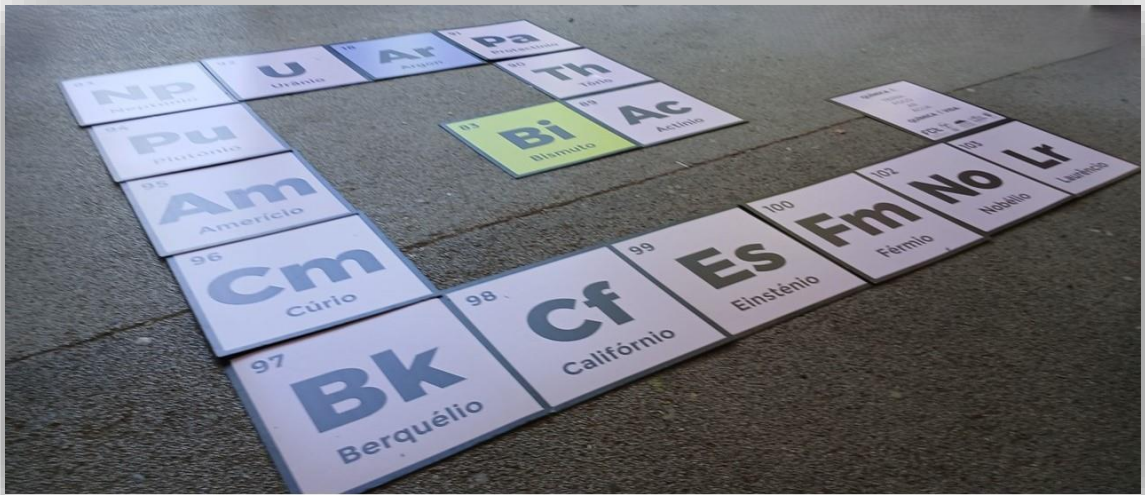


REGRAS DO JOGO



Os jogadores lançam o dado. O que obter maior pontuação iniciará o jogo.

De acordo com a pontuação obtida pelo dado, e apenas se o jogador acertar na questão colocada, o seu robô se movimentará.

Caso a resposta dada seja errada, o jogador não avançará e terá como penalização recuar duas casas.

Para ganhar o jogo, o jogador deverá chegar à última casa – casa "Bismute" - com o número certo de pontos do dado. Se o número de pontos do dado for demasiado alto, terá de recuar. Por exemplo, se um jogador estiver a 2 casas do fim, e obtiver um 6 no dado, avança 2 casas e recua 4 casas

Ganha o primeiro jogador que chegar à casa final.

Peças do jogo:

- Tabuleiro com elementos da Tabela Periódica;
- Dado;
- 2 robôs;
- Banco de questões.