

MANUAL DE REGRAS

Corrida dos Elétrons • Circuitos Elétricos

OBJETIVO

Completar a trilha de 50 casas conectando a Fonte de Tensão (INÍCIO) ao Aterramento (CHEGADA) antes dos outros jogadores.

- Tabuleiro com 50 casas
- 1 peão por jogador/equipe
- Dado de 6 faces

3 tipos de cartas:

REGRAS DAS AÇÕES

Perguntas Desafios Sorte/Azar

ACERTOU A RESPOSTA/DESAFIO

Permanece na casa e joga novamente

ERROU A RESPOSTA/DESAFIO

Volte 2 casas na próxima rodada

FICA 1 RODADA SEM JOGAR

Esta regra evita loops infinitos de erro → volta → erro

COMO JOGAR

- Posicione todos os peões no INÍCIO
- Sorteio para definir o primeiro jogador
- Na sua vez, jogue o dado e mova o peão
- Execute a ação da casa onde parou:

Casa Normal: Aguarde a próxima rodada

Casa Azul: Responda uma Pergunta

Casa Vermelha: Execute um Desafio

Casa Amarela: Sorte ou Azar

REGRA DO LOOP

COMPONENTES ESPECIAIS

RESISTOR (R)

Área de dificuldade com desafios consecutivos

DIODO (D)

Ponto sem retorno - não volte para trás

CAPACITOR (C)

Casa de sorte - impulso para frente

CONDIÇÃO DE VITÓRIA

Chegue à casa CHEGADA com o número EXATO no dado!