

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
Se errar novamente após já ter voltado 2 casas:

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

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

Casa Normal: Aguarde a próxima rodada

Casa Azul: Responda uma Pergunta

Casa Vermelha: Execute um Desafio

REGRA DO LOOP

Casa Amarela: Sorte ou Azar

COMPONENTES ESPECIAIS

RESISTOR (R)



Área de dificuldade com desafios consecutivos - ponto sem retorno - não volte para trás

DIODO (D)



CAPACITOR (C)



Casa de sorte - impulso para frente

CONDIÇÃO DE VITÓRIA

Chegue à casa CHEGADA com o número EXATO no dado!