

# MANUAL

## REGRAS BÁSICAS

Os jogadores começam com suas peças na casa triangular nomeada **'Input'**. O objetivo do jogo é chegar na casa nomeada **'Output'**. O primeiro a chegar no objetivo **vence** o jogo.

Começa o jogo quem tirar o maior valor no dado. No começo do seu turno, o jogador deve rolar apenas uma vez o dado e avançar o número de casas de acordo com o valor tirado no dado. Se o jogador cair em uma casa colorida, leia a seção **CASAS TEMA**.

## CASAS TEMA

As **CASAS TEMA** são coloridas, e cada grupo de casas aborda um tema de arquitetura e organização de computadores:



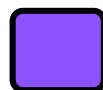
Periféricos de Entrada



Armazenamento



Unidades Lógicas



Periféricos de Saída



Memória RAM e Cache

Cada grupo de CASAS TEMA possui uma única **CASA PARADA**, que é representada por um ponto de interrogação '?'. Exemplo:



CASA PARADA no tema de Memória RAM.

Os jogadores **são obrigados a parar** em **CASAS PARADA**, independente do número tirado no dado.

Exemplo: se o jogador tirar 6 no dado e estiver a 2 casas de distância da parada, ele irá ficar na parada mesmo assim.

Se o jogador cair em qualquer **CASA TEMA** ou **CASA PARADA**, ele deve selecionar a cor do tema na página inicial do site. Exemplo: se o jogador para em uma casa amarela, ele deve selecionar o botão:

**AMARELO**

Para saber qual opção de pergunta escolher leia a seção **BOTÕES DE PERGUNTAS**.

### **BOTÕES DE PERGUNTAS**

Existem dois tipos de perguntas: **Perguntas Tema** e **Perguntas Parada**.

Cada tema possui seu próprio par de tipos de perguntas.

**ATENÇÃO:** jogador a sua direita deve **ler** sua pergunta.

Se o jogador parar em qualquer CASA TEMA, ele deve selecionar a opção **Perguntas Tema**. Se o jogador **acertar** a pergunta, ele permanece na casa e passa seu turno. Se jogador **errar** a pergunta, ele retorna para casa que estava antes de rolar os dados.

Exemplo: o jogador parou na casa **39**, logo ele deve clicar na aba de **Perguntas Tema**.

Se o jogador parar em uma **CASA PARADA**, ele deve selecionar as **Perguntas Parada**. Se o jogador **acertar** a pergunta, ele permanece na casa e passa seu turno. Se jogador **errar** a pergunta, ele é penalizado de acordo com a descrição da aba **ERROR!** na pergunta.

Exemplo: o jogador parou na casa **?**, logo ele deve clicar na aba de **Perguntas Parada**.