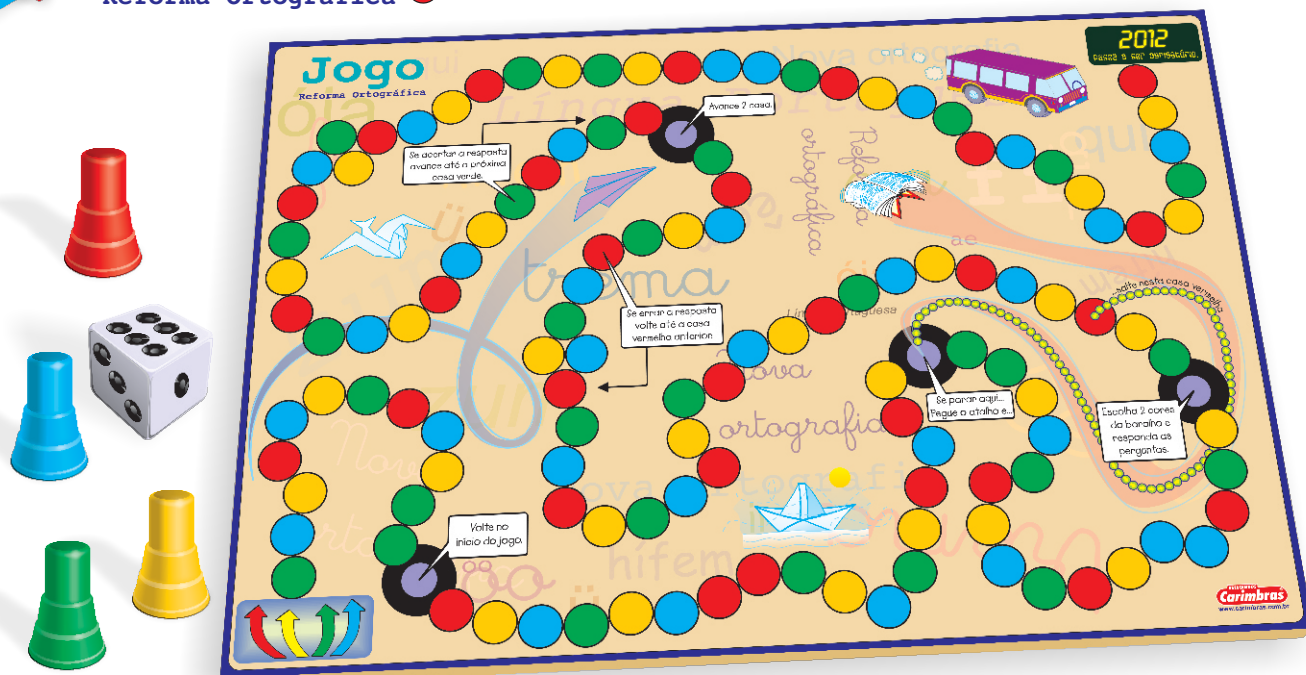




DESCRIÇÃO DO JOGO:

01 tabuleiro ilustrativo medindo 380mm x 260mm x 6mm em MDF.

01 dado para jogar.

04 cones em quatro cores.

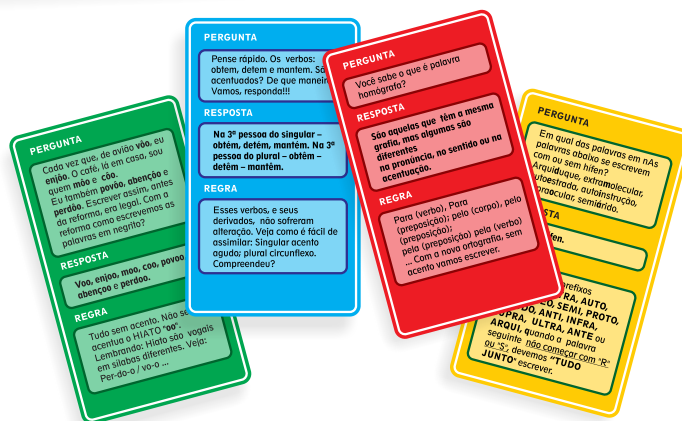
60 cartas (divididos em quatro cores), com perguntas e respostas, em cartonado medindo 97mm x 57mm cada.

OBJETIVOS:

Este jogo tem como objetivo fixar a nova ortografia que foi unificada para o Português, no seu modo de escrever e de falar, a partir de 2012, em todos os países de língua oficial portuguesa. Vamos brincar, para enfim entender.

REGRAS DO JOGO:

- 1 - Poderão jogar 2 ou 4 participantes.
- 2 - Se a quantidade de participantes for dois, cada um deverá escolher dois cones, um de cada cor. Se a quantidade de participante for quatro, cada um escolhe uma cor.
- 3 - Dividir as cartas em quatro montes, sendo cada cor em um monte diferente com as perguntas e respostas para baixo, embaralhando cada monte separado.
- 4 - Cada participante ficará em seu poder o(s) seu(s) cone(s), e somente poderá colocar nos pontos indicados quando jogar o dado e sair o seis.
- 5 - O iniciante joga o dado uma vez, a quantidade que sair é o número de casas que deverá avançar. Isto se repete para cada participante.
- 6 - A cor da casa que cada participante ficar na jogada, corresponde a cor da carta que terá que responder à pergunta que o participante da direita irá retirar do monte e formular.
- 7 - Se a resposta for correta, fica em poder de quem respondeu corretamente.
- 8 - Se a resposta for incorreta, a carta volta no monte, por última.
- 9 - Se a resposta for correta ou incorreta, o participante que fez a pergunta, deve responder em voz alta a



resposta e a regra, se não fizer isto perde a sua jogada.

10 - Cada participante deve observar as indicações nas casas e obedecê-las.

11 - Devem voltar ao início do jogo quando o adversário ultrapassar a sua casa. Quando ficar junto da sua casa não é necessário voltar.

12 - O jogo chega ao seu final quando todos os participantes chegarem com seu(s) cone(s). Quem tiver maior quantidade de cartas em seu poder, ganha o jogo, este participante foi o que respondeu maior número de perguntas corretas.

100% Educacional Ltda.
Rua Goio-Êre, 01 – Vila Santana
CEP: 84026-290 - Ponta Grossa - Paraná - Brasil
vendas@carimbras.com.br - Tel.: (42) 3235 7500
sac@carimbras.com.br
www.carimbras.com.br - Origem Brasil