

INÍCIO



01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

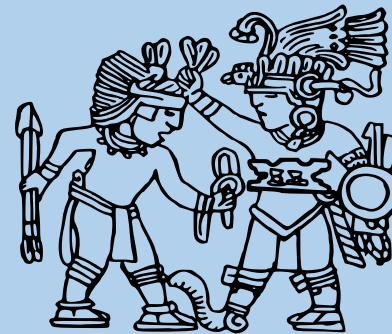
19

20

21

22

23



REGRAS

Lance o dado para andar. Ao chegar numa casa, tire uma carta e responda a pergunta. Se acertar, ande mais duas casas. Se errar, volte duas casas.

Na última casa você deve tirar a carta da charada final. Se acertar, você é o vencedor de tesouro ameríndio. Se errar, volte no início e tente outra vez!

● Cuidado! As casas azuis são armadilhas: Se cair nela, volte duas casas.