

# INÍCIO



01



07

08

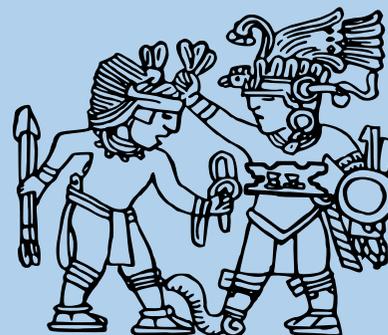
09

10

11

02

06



12

03

04

05

13



14

## 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.

17

16

15

18



23



19

20

21

22