

# Roteiro turístico por São Miguel

Neste jogo, vais divertir-te, explorando as operações com números racionais.

## Material

- Tabuleiro com o jogo;
- **Dois dados:**
  - **Dado 1: com as faces numeradas com -2 , -1 , 0 , 1 , 2 e 3**
  - **Dado 2: com as faces numeradas com -3 , -2 , -1 , 1 , 2 e 3**
- Um peão para cada jogador;
- Uma folha de rascunho e um lápis para cada jogador;
- Uma folha de registo para cada jogador.

## Regras do Jogo

- 1 - Podem jogar até 4 jogadores.
- 2 - Cada jogador escolhe um peão e coloca-o na casa de **"PARTIDA"**.
- 3 - Cada pessoa lança uma vez o **dado 2** e começa o jogador a quem "saiu" o maior número, ou seja, o maior número indicado na face que ficou voltada para cima.
  - Se houver **empate**, recorre-se à ordem alfabética dos nomes dos jogadores empatados.
- 4 - **Não é permitido o uso de calculadora.**
- 5 - Cada jogador lança os dois dados e **multiplica** os números que "saíram".
  - Atenção:** Um jogador só inicia o jogo quando o **produto** dos números obtidos for **positivo**.
- 6 - De seguida, o jogo procede da seguinte forma:
  - Se o **produto for positivo**, o jogador **avança** esse número de casas.
  - Se o **produto for negativo**, o jogador **recua** o valor absoluto desse número de casas (por exemplo, se "sair" -3, recua 3 casas).
  - Se o **produto for nulo**, o jogador **não avança nem recua**.
  - Atenção:** Se for cometido um **erro de cálculo** por parte de um jogador, este recua **duas casas**. Se estiver na 1ª ou 2ª casa, **recua até à PARTIDA**.
- 7 - Quando um jogador chegar a uma casa com a fotografia de um **ponto turístico**, deverá ler a informação sobre o lugar visitado e resolver uma **tarefa da cor** correspondente. As casas a **verde** correspondem a questões de **"NÍVEL FÁCIL"** e as casas a **vermelho** a questões de **"NÍVEL DIFÍCIL"**.
  - **Se o jogador resolver a tarefa corretamente, avança duas casas.**
  - **Se não realizar corretamente, recua duas casas.**
- 8 - Se um peão "cair" num sinal de **PROIBIDO**, volta para a casa de **PARTIDA**.
- 9 - Se um peão "cair" num sinal de **STOP**, o jogador segue a indicação presente na casa.
- 10 - Ganha o jogador que chegar primeiro à **meta**: a **EBI de GINETES**.