



Regras de jogo: Cada jogador lança uma vez o dado para saber quem inicia a aventura. Começa aquele a quem sair o número maior, e assim sucessivamente por ordem decrescente.

Pela ordem estabelecida, cada jogador lança o dado alternadamente e vai avançando no tabuleiro o número de casas indicado pelo dado, seguindo as indicações das cartas para as casas ilustradas. Vence quem chegar primeiro ao Valentim, com o número exato. Se o número que sair nos dados for superior ao necessário para chegar à casa final, o jogador deve retroceder o número de casas equivalentes ao excedente. Nas casas com questões, quem responder erradamente deve passar a vez ao jogador seguinte e recuar uma casa.