



## INSTRUÇÕES

### O Jogo

Seja um viajante do tempo e percorra todas as casas do tabuleiro, de 1797 até os dias de hoje. No caminho você e seus adversários encontrarão uma série de obstáculos, além de conhecerem um pouco mais sobre a História de Santa Maria. Mas atenção: diversas casas do tabuleiro reservam suas surpresas, que podem ser positivas ou negativas!

**Casas neutras:** não há consequências. O jogador permanece onde está.

**Casas +1 +2, -1 -2:** o jogador deve avançar ou retroceder o número de casas descrito no local.

**Casas “Zzzzz...”:** que azar! O jogador dormiu na viagem e não jogará a próxima rodada.

**Casas “Você Sabia?”:** a viagem no tempo permite conhecer nossa História! Puxe uma carta virada para baixo e conheça algumas curiosidades de Santa Maria. Mas não esqueça: cada carta reserva, também, uma surpresinha...

**Casas com a Máquina do Tempo:** Ao cair nela, você toma a rota alternativa indicada no tabuleiro.

### Preparação!

1. Posicione os peões no ponto de partida.
2. Todos os participantes rolam o dado uma primeira vez, para definir a ordem dos jogadores.

### Chegou a minha vez!

Jogue o dado e mova a sua peça de acordo com o número que você tirou.

### O vencedor!

Quem conseguir aliar sorte e estratégia na medida certa, e chegar primeiro ao final do trajeto.