****

**CRUZMANIA**

**Instruções de bordo**

1. Reúna os participantes e coloque o tabuleiro bem ao centro.
2. Cada jogador escolhe uma peça e a posiciona na primeira casa da trilha.
3. Os participantes decidem a sequência de jogadores tirando o par ou ímpar.
4. O primeiro a jogar tira uma carta, sem olhar, e entrega para o participante à sua esquerda.
5. O jogador que recebeu a carta, identifica se é um BÔNUS, uma PENALIDADE ou uma PERGUNTA. Caso seja um bônus ou penalidade, lerá as instruções da carta para que o jogador da vez tome a ação descrita.
6. Caso a carta seja uma PERGUNTA, o jogador que está com a carta lerá a questão, mas tomando o cuidado para que os demais jogadores não vejam a resposta da carta.
7. Após a leitura da questão, o jogador da vez dá sua resposta e os demais participantes devem dizer se acompanham, ou não, a resposta do jogador da vez. Se não acompanharem, devem dizer qual resposta acham ser a correta.
8. O jogador que está com a carta revela a resposta correta. Como resultado, teremos os seguintes cenários:
   1. Caso o jogador da vez tenha acertado e todos os demais jogadores o acompanharam na resposta, o jogador da vez avança 3 casas e os demais jogadores avançam 2 casas.
   2. Caso o jogador da vez tenha errado, ele recua 3 casas e os que o acompanharam recuam 2 casas.
   3. Caso o jogador da vez tenha errado, mas existam jogadores que não o acompanharam e deram a resposta correta, estes jogadores avançam 2 casas. Obviamente o jogador da vez, por ter errado, volta 3 casas.
9. O jogador que está lendo a carta sempre avança duas casas, como prêmio pelo trabalho de ler a carta ao demais.
10. Dois jogadores ou mais podem ocupar a mesma casa simultaneamente.
11. Vence o jogador que chegar primeiro no fim da trilha do tabuleiro.

**Boa viagem!**