

# CORRIDA DOS CUPCAKES

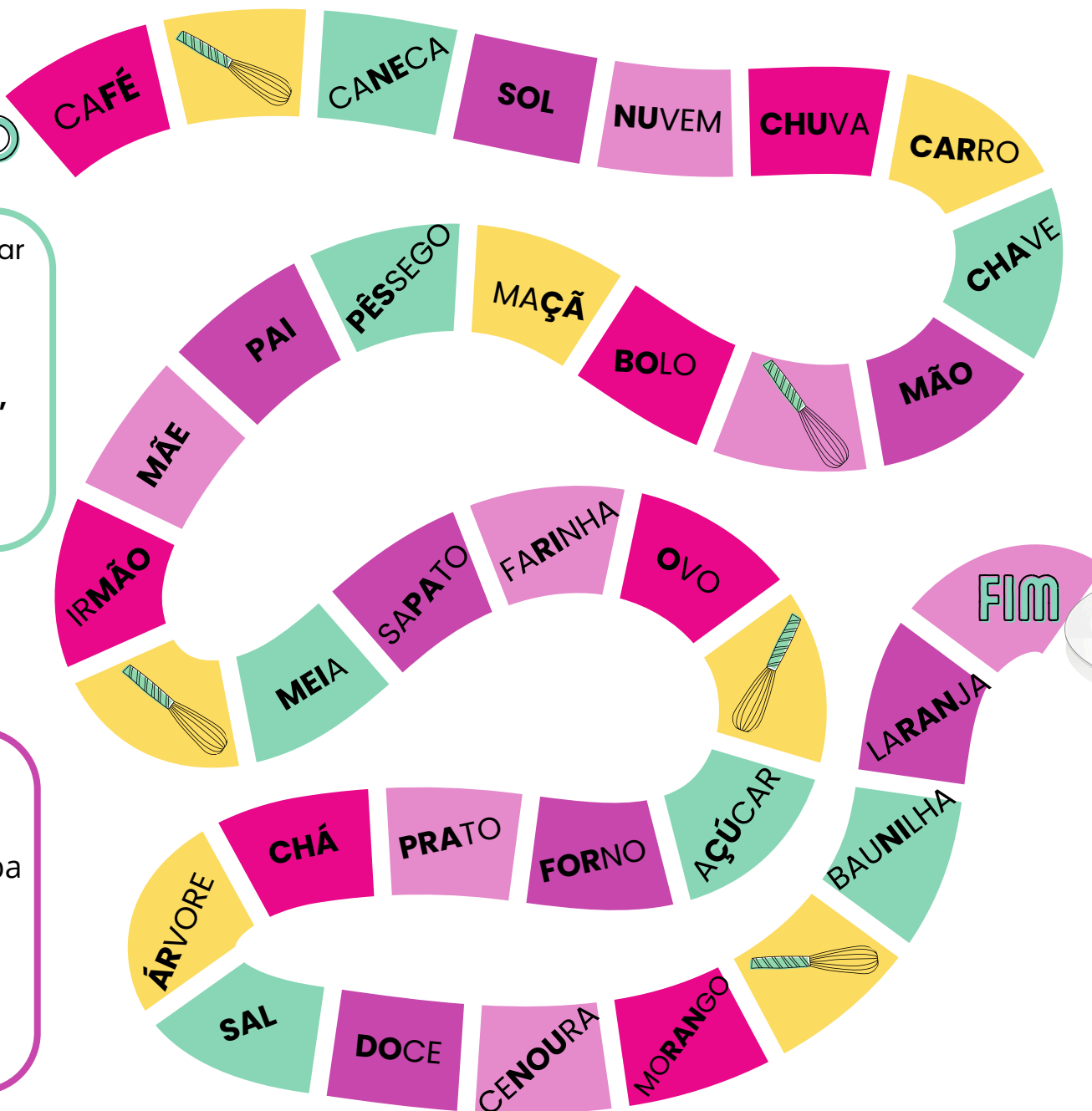
INÍCIO

1. Role um dado para determinar quantas casas você deve avançar. Leia a palavra e classifique a sílaba tônica.
2. **Se você cair em um batedor, volte duas casas.**
3. O primeiro a chegar ao final vence!

**Oxítonas:** Quando a sílaba tônica for a última.

**Paroxítonas:** Quando a sílaba tônica for a penúltima.

**Proparoxítona:** Quando a sílaba tônica for a antepenúltima.



## Regras do Jogo de Trilha

### Mover e Jogar:

Role um dado para determinar quantas casas você deve avançar.

Ao parar em uma casa, leia a palavra que está nela.

### Classificação da Palavra:

Você deve classificar a sílaba tônica da palavra corretamente (em Oxítona, Paroxítona ou Proparoxítona).

Se acertar, você permanece na casa e é a vez do próximo jogador.

Se errar, fique parado na casa atual.

### Casas Especiais (Armadilhas):

Se você cair em uma casa de Armadilha (batedor), volte duas casas, independentemente de ter acertado a classificação da palavra.

### Vencedor:

O primeiro jogador a chegar ao final (ou a ultrapassar a última casa) e classificar corretamente a palavra final, vence o jogo!

