



- Água e o Planeta Terra
- Química da água
- Escassez e poupança de água
- Pegada Hídrica
- Tratamento da água
- SIMAS de Oeiras e Amadora

**simas**  
OEIRAS E AMADORA

**PEA**  
programa de educação ambiental

**Clube da água**

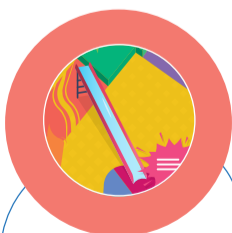
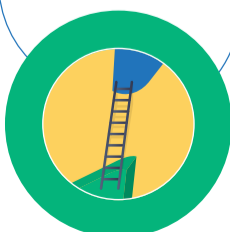
## Início do Jogo de Tabuleiro

O primeiro jogador a atirar o dado é o responsável pela criação do jogo. As casas que te podem aparecer no tabuleiro são de **5 tipos**:



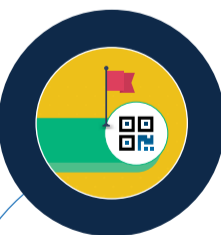
Para cada uma das categorias, estas casas apresentam um **código QR**. Quando chegares a uma destas casas, carrega no botão **"Ler o código QR"** da app e aponta para o código QR, carregando no **"Ok"** quando vires que a app enquadrou o código QR pretendido com um quadrado à volta. **Se responderes certo**, continuas a lançar o dado. **Se errares**, o Wizz passa a vez ao próximo automaticamente.

Esta casa faz-te **avancar** para uma casa SIMAS mais à frente, ficando mais perto da meta. **Continua a lançar o dado.**



Ops, esta casa faz-te **recuar** umas quantas casas. **Passa a vez** através do botão **"Passar a vez"** que está na app Wizz.

Esta casa é dos **SIMAS**, podes **continuar a lançar o dado!**



Esta casa tem o **quiz final** que tens de responder certo para acabar o jogo. **Se acertares, finalizas o tabuleiro. Se errares o Wizz passa a vez ao próximo jogador** e voltas a tentar na próxima ronda, neste caso sem precisar de lançar os dados porque já estás na casa final.

## Quem ganha o jogo de Tabuleiro



O primeiro a chegar à casa final, respondendo ao quiz final, **ganha o jogo**. Os jogadores precisam de finalizar o tabuleiro para receber a medalha e acumular os pontos.

Não precisas de ter o número certo no dado para calhar na casa final ou seja, se, por exemplo, precisares de lançar um 3 para chegar à casa final e se te calhar 5, não deixas de ficar na casa final.