

# VAMOS VIAJAR?

Monte o dado da página 2. Use um feijão ou um botão para identificar cada jogador e ajude o Cão Reminho a sair de férias!

**INÍCIO**

COMPROU AS PASSAGENS (AVANCE DUAS CASAS)

FEZ AS MALAS (AVANCE TRÊS CASAS)

ESQUECEU OS DOCUMENTOS (VOLTE DUAS CASAS)

ÔNIBUS ATRASOU (VOLTE TRÊS CASAS)

EMBARCOU! (AVANCE QUATRO CASAS)

PAROU PARA ALMOÇAR (ESPERE UMA RODADA)

**FIM!**

Reminho

The board game layout consists of a path of squares starting from a grey square labeled 'INÍCIO'. The path includes several event cards with illustrations and instructions: 'COMPROU AS PASSAGENS (AVANCE DUAS CASAS)' with airplane tickets; 'FEZ AS MALAS (AVANCE TRÊS CASAS)' with a suitcase and a ball; 'ESQUECEU OS DOCUMENTOS (VOLTE DUAS CASAS)' with a passport and question marks; 'ÔNIBUS ATRASOU (VOLTE TRÊS CASAS)' with a dog on a bus; 'EMBARCOU! (AVANCE QUATRO CASAS)' with a dog on a bus; and 'PAROU PARA ALMOÇAR (ESPERE UMA RODADA)' with a bowl of food. The path ends at a square labeled 'FIM!' with an illustration of a dog wearing sunglasses and a hat, holding a coin. A sun is also visible in the bottom right corner.