

# Inventos

**Tema:** Inventores e invenções dos séculos XIX, XX e XXI.

**Objetivo Educacional:** Gerar discussão e raciocínio lógico com base nas perguntas.

**Público Alvo:** Pessoas a partir de 10 anos de idade.

**Jogadores:** De 2 a 4 jogadores

**Descrição:** Jogo de cartas de perguntas e respostas competitivo que testa o conhecimento e estratégia dos jogadores. Cartas coringas adicionam um elemento estratégico. Vence quem acumular mais perguntas. Em caso de empate, um modo rápido decide o vencedor.