

Instruções para impressão das cartas e montagem dos componentes do Jogo UM DIA NA CASA MICROASSOMBRADA 3ª Edição.

Cada componente está assinalado a esquerda do quadro inicial da página do jogo.

1. IMPRIMIR e montar o **MANUAL DO PROFESSOR**. Nele você encontrará a proposta do jogo, sua preparação, como jogar, assim como sugestões para trabalhar em sala de aula após o “jogar”.
(É possível imprimir o Manual do Professor em folha A4 ou em formato caderno. Nesse caso será necessário imprimir as páginas em frente e verso e depois dobrá-las ao meio.)
2. IMPRIMIR, recortar e colar a frente no verso das 28 cartas **CG** (contaminação com consequências graves).
3. IMPRIMIR, recortar e colar a frente no verso das 28 cartas **CB** (contaminação com consequências brandas).
4. IMPRIMIR, recortar e colar a frente no verso das 28 cartas **PCG** (prevenção para contaminação com consequências graves).
5. IMPRIMIR, recortar e colar a frente no verso das 28 cartas **PCB** (prevenção para contaminação com consequências brandas).
6. IMPRIMIR, recortar e colar a frente no verso das 10 cartas **ACONTECIMENTOS**.
7. IMPRIMIR, recortar e colar a frente no verso das 20 cartas **TRATAMENTO**.
8. IMPRIMIR, recortar e colar a frente no verso das 20 cartas **JOGUE OUTRA VEZ**.
9. IMPRIMIR e recortar as 6 cartas redondas **EQUILIBRIO / DESEQUILIBRIO**. Colar uma Equilíbrio no verso da outra Desequilíbrio. Ver figura na foto.
10. IMPRIMIR a Prancha com as **Regras**
11. IMPRIMIR em papel adesivo a folha com as caras dos **personagens**. Colar um tipo de cada um dos personagens em tampas de refrigerante ou em qualquer peão que considerar adequado. (Opcional, pois qualquer peão pode ser utilizado).
12. IMPRIMIR o **tabuleiro** inteiro em papel A2, 190GR ou em papel sulfite adesivo e colar sobre superfície plana e lisa. (Papelão, MDF etc.) **ou** IMPRIMIR o tabuleiro em 4 partes separadamente, juntando-as e colando como na primeira opção.
13. IMPRIMIR o **logotipo** do jogo para ser colocado na embalagem. (Opcional)
14. Providenciar um **dado** de seis faces.

PRONTO! AGORA É SÓ JOGAR!

Componentes do jogo Um dia na Casa Microassombrada, com o tabuleiro, cartas de diferentes tipos, fichas e manual de instruções.



Jogo didático Casa Microassombrada. (A) Manual do Professor. (B) Regras do Jogo. (C) Tabuleiro. (D) Cartas “Personagens”. (E) Cartas Equilíbrio/Desequilíbrio. (F) Cartas “Tratamento”. (G) Cartas “Jogue Outra vez”. (H) Cartas Contaminação Grave. (I) Cartas de Prevenção de Contaminação Grave. (J) Cartas Contaminação Branda (K) Cartas Prevenção de Contaminação Branda. (L) Cartas “Acontecimento”.