



# UM DIA NA CASA MICRO ASSOMBRADA

## PREPARAÇÃO

- Organizar separadamente os baralhos de cartas **CG**, **CB**, **TRATAMENTO** e **JOGUE OUTRA VEZ** com a face com texto virada para cima.
- Embaralhar as cartas **PG** e **PB** e colocá-las em um único monte com o texto voltado para baixo.
- Organizar em um monte as cartas **ACONTECIMENTOS** com o texto para baixo.
- Distribuir as cartas **PERSONAGEM** e o respectivo peão. Colocar os peões na **HORA DE ACORDAR**.
- Colocar as cartas **EQUILÍBRIO/DESEQUILÍBRIO** (redondas) nos devidos espaços no tabuleiro (proporcional ao nº de jogadores).  
Ex.: 6 jogadores= 6 cartas; 5 jogadores= 5 cartas etc.) com a face **EQUILÍBRIO** virada para cima.

## INÍCIO DO JOGO

- Distribuir para cada jogador 2 cartas **TRATAMENTO** e 2 cartas **P**.
- Inicia o jogo o jogador que tirar o maior número no dado.
- Cada jogador na sua vez joga o dado e caminha o número de espaços correspondente.

## SE CAIR NO ESPAÇO

### AMARELO

**BÔNUS:** recebe uma carta **TRATAMENTO**.

### BEGE

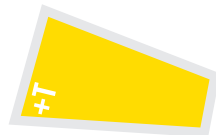
Permanece no mesmo espaço até a próxima jogada.

### LARANJA (CG) Contaminação com Consequência Grave

- **PENALIDADE:** pagar para o jogo 2 cartas **TRATAMENTO**.
- Pegar uma carta **CG** e ler o texto.  
Ver utilização das cartas **P** (**PREVENÇÃO**).

### VERDE (CB) Contaminação com Consequência Branda

- **PENALIDADE:** pagar para o jogo 1 carta **TRATAMENTO**.
- Pegar uma carta **CB** e ler o texto.  
Ver utilização das cartas **P** (**PREVENÇÃO**).



## CARTAS TRATAMENTO

Estas devem ser doadas pelo jogador da vez (se as tiver) ou por qualquer outro jogador (preferência para o jogador à direita de quem joga).

Sempre que outro jogador doa voluntariamente uma carta **TRATAMENTO**, ele recebe uma carta **JOGUE OUTRA VEZ** (no caso de doar 2 cartas ele recebe 2 cartas **JOGUE OUTRA VEZ**).

## CARTAS JOGUE OUTRA VEZ

Estas poderão ser utilizadas em qualquer momento desde que na vez do jogador.

## CARTAS PREVENÇÃO (PB E PG)

Distribuir 2 cartas **P** antes de cada rodada.

Bônus: sempre após a leitura dos textos das cartas **CG** e **CB**, o jogador que tiver a respectiva carta **P** caminha 2 espaços na trilha.

## CARTAS ACONTECIMENTO

Estas devem ser viradas antes de cada rodada.

Seguir as instruções dos textos das cartas.

## ATENÇÃO!

**APENAS** na sua vez de jogar o dado, o jogador deve receber o bônus ou cumprir as penalidades.

## CARTAS EQUILÍBRIO/DESEQUILÍBRIO

Sempre que uma penalidade **NÃO** for cumprida, uma carta **EQUILÍBRIO** deve ser virada de maneira irreversível, apresentando a face **DESEQUILÍBRIO**.

Quando todas as cartas **EQUILÍBRIO** tiverem sido viradas, o jogo é interrompido.

**NENHUM JOGADOR GANHA.  
TODOS PERDEM!!**

ou

**GANHA O JOGO O JOGADOR  
QUE PRIMEIRO CHEGAR  
NA HORA DE DORMIR,  
DESDE QUE AINDA EXISTA  
NO JOGO PELO MENOS  
UMA CARTA EQUILÍBRIO.**



UM DIA NA  
CASA MICRO  
ASSOMBRADA