

E AÍ, PODE?

O trabalho infantil faz mais do que privar crianças e adolescentes da educação e do desenvolvimento físico e social: ele rouba a infância!

Número de jogadores

De 3 a 5.

Objetivo do jogo

Derrotar o Senhor Fulano.

Componentes

- 1 roleta
- 1 tabuleiro
- 5 peões
- 1 dado
- 10 peças Seu Fulano
- 20 contadores de rodada
- 50 fichas de respeito
- 30 cartas-trabalho, sendo 7 cartas-tarefa
- 60 cartas-brincadeira, sendo 10 Diga não!



Conhecendo os componentes



peões



dado

tabuleiro



peças
Seu Fulano



contadores
de rodada



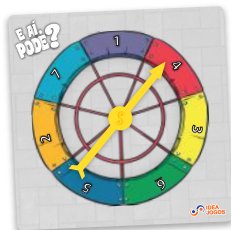
fichas de
respeito



cartas-brincadeira e cartas Diga não!



cartas-trabalho e cartas-tarefa



roleta

Preparando-se para jogar

- Colocar o tabuleiro no centro da mesa.
- Cada jogador deve escolher uma cor de peão e posicioná-lo

no centro da praça.

- Embaralhar as cartas-trabalho e as cartas-brincadeira e formar dois montes.
- Colocar os outros componentes ao redor do tabuleiro: contadores de rodada, dado, roleta e fichas de respeito.
- Colocar no tabuleiro as peças Seu Fulano nas casas de cor vermelha no tabuleiro com a face para cima.
- Distribuir 3 fichas de respeito para cada jogador.
- Decidir quem vai iniciar a partida e quem vai controlar os contadores de rodada.

Como jogar

- A cada rodada um contador de rodada deve ser descartado.
- O jogador da vez deve girar a roleta e andar o número de casas indicado, seguindo uma única direção no tabuleiro.

Casas especiais



Ao passar por essas casas, o jogador deve rolar o dado, receber o número correspondente em fichas de respeito e continuar andando pelo tabuleiro até atingir o valor da roleta.



Caso passe por essas casas, o jogador deve parar imediatamente para derrotar o Seu Fulano. Para isso, deve comprar uma carta-trabalho, observar a quantidade de fichas necessárias para derrotá-lo e dizer **não** ao trabalho infantil.

Derrotando o Seu Fulano

- Caso tenha o número de fichas de respeito suficiente em mãos, o jogador derrota o Seu Fulano devolvendo as

fichas para a mesa e virando a peça com a face para baixo.

- Nesse caso, ganha o direito de rolar o dado e comprar o número de cartas-brincadeira indicado nele.
- Caso não tenha o número de fichas suficientes, o jogador não derrota o Seu Fulano, volta uma casa e passa a vez, descartando a carta-trabalho no monte de descarte.
- Caso compre uma carta-tarefa, o jogador recebe o número de fichas de respeito indicado e retorna à casa de cor correspondente ao peão no tabuleiro sem derrotar o seu Fulano.

Obs.: as cartas Diga não! podem ser usadas como fichas de respeito para derrotar o seu Fulano.

Vencendo o jogo

O jogo acaba de duas maneiras:

1. Os jogadores derrotam o Seu Fulano antes que todos os contadores de rodada sejam descartados. Nesse cenário, todos têm o direito do brincar garantido.

Vence aquele que acumular o maior número de cartas-brincadeira e fichas de respeito.

2. Se os marcadores de tempo acabarem antes do Seu Fulano ser derrotado, ele ganha o jogo. Nesse caso, os jogadores perdem o direito do brincar. Vamos trabalhar juntos para garantir esse direito na próxima partida!

IDEA JOGOS PEDAGÓGICOS LTDA.

Rua 21 de Abril, 535 | Alto da Glória

Curitiba-PR | CEP 80060-265 | CNPJ 18.319.326/0001-41

idea@ideajogos.com.br | www.ideajogos.com.br

☎(41) 99155-3522 | 📞(41) 99285-8025