

## Instruções

- Com o dado de 12 faces, cada um dos 3 jogadores deverá sortear um nº que corresponderá a sua carta de situação ao longo de todo o jogo. São elas que definem os bônus e ônus de cada um.

★ **Ao serem definidos, anotar os bônus e ônus de cada um em um local visível a todos do jogo para que as estratégias possam ser formuladas em cada rodada.**

- Em seguida, com o dado de 6 faces, sortear a ordem dos jogadores. O jogador com maior nº sorteado irá começar o jogo e a partir dele a ordem se dará em sentido anti-horário.
- O 1º jogador da rodada escolhe 1 das cartas de decisão do bloco 1 e o orientador a lê em voz alta para todos. A partir dela, o jogador deverá escolher quais e quantos pilares ele acha estar envolvido na situação da carta. Acertando (pilares-1), ele ganha 1 ponto extra, que pode ser usado em qualquer pilar da trilha de movimentação. Caso não acerte o nº mínimo de pilares ele não pontua extra. Se não acertar o mínimo de pilares definidos pela carta, sua vez é pulada.
- Depois de aplicar o ponto extra, se for o caso, o jogador pode fazer entre 1 e 2 movimentações na trilha, de modo que as suas escolhas servirão para todos os outros jogadores. Se o jogador preferir usar sua movimentação em um pilar que é seu bônus, ele avança o dobro de casas (em caso de valores positivos). Se usar a movimentação em seu ônus, deverá avançar a metade do nº de casas. O arredondamento será feito para cima e as aplicações de bônus e ônus só valem para o jogador da vez.

Por ex.: Se o jogador da vez acerta os pilares da carta e tem bônus em escopo, ele deverá andar o dobro dos pontos em escopo, mas os demais andarão apenas os pontos da carta.

- O processo irá se repetir para todos os jogadores, finalizando 1 rodada.
- Ao final de cada rodada, os jogadores, em ordem de jogo, deverão escolher como se movimentar no tabuleiro, pagando as atividades com seus pontos alcançados nos pilares.

★ **Lembrar de fixar o quadro de pagamentos para que fique visível a todos!**

- Os processos se repetirão rodada a rodada, mudando apenas as cartas de decisão, que seguem a seguinte ordem:

**1 - Azul**

**2- vermelho**

**3- verde**

**4- Rosa escuro**

**5- Amarelo**

**6- Cinza**

**7- Roxo**

**8-Laranja**

**9- Rosa Claro**

**10- Azul Claro**

- **Vence o jogador com a maior quantidade de pontos, calculados pela fórmula:  
 $((2 \times \text{bônus}) + (0,5 \times \text{ônus}) + \text{pilar3} + \text{pilar4}) + 2 \times \text{bloco}$**
- **As atividades só podem ser avançadas no tabuleiro de acordo com a conclusão das suas atividades predecessoras.**