

## Regras do Jogo

---

### Objetivo

O objetivo do jogo é **ensinar e exercitar técnicas de gestão do tempo**, enquanto os jogadores enfrentam desafios para organizar suas tarefas e equilibrar quatro áreas da vida: **Educação, Saúde, Pessoal e Social**, buscando **sobreviver o maior tempo possível sem zerar suas fichas**.

---

### Preparação Inicial

- Cada jogador escolhe um peão e o posiciona na casa inicial (Tomate do Pomodoro).
  - Todos recebem:
    - **160 fichas** (1 ficha = 6 minutos; total = 16h de um “dia útil”).
    - **5 cartas de tarefa**
    - **3 cartas de gestão do tempo**
  - Embaralham-se os dois baralhos separadamente (Tarefas e Gestão).
- 

### Turno do Jogador

Durante o turno, cada jogador deve:

1. **Rolar o dado** e avançar no tabuleiro.
  2. Executar o **efeito da casa** onde caiu (ver “Casas Especiais”).
  3. Executar obrigatoriamente ao menos 1 tarefa, exceto se cair em uma das casas de descanso.
  4. Antes de jogar no turno o jogador deve **comprar obrigatoriamente 1 nova carta de tarefa**, exceto se cair em uma das casas de descanso.
- 

### Casas Especiais do Tabuleiro

#### Delegação

- O jogador deve **executar uma tarefa normalmente** nesta rodada.
- O jogador **compra 1 carta de tarefa** normalmente e **pode delegá-la imediatamente a outro jogador**.

- Quem recebe decide se guarda ou executa.

---

### Baú

- O jogador deve **executar uma tarefa normalmente** nesta rodada.
- O jogador deve **comprar uma carta de tarefa normalmente**.
- Pode:
  - Comprar **1 carta de gestão do tempo** extra.

---

### Caveira

- O jogador deve **comprar até 3 cartas de tarefa** ou até **vir uma carta da mesma cor** da caveira onde caiu.
- Cada carta de tarefa obtida deverá ser apresentada para os outros jogadores.

Ex: caveira azul → comprar até vir uma tarefa de Educação (azul).

---

### Descanso

- O jogador **não é obrigado a realizar uma tarefa** nesta rodada.
- O jogador **não precisa comprar uma nova carta de tarefa** nesta rodada.
- O jogador **não pode usar cartas de gestão de tempo** nesta rodada.

---

### Regras Gerais

- É **obrigatório executar ao menos 1 tarefa por rodada**, exceto nas casas de descanso.
- Cada casa não especial representa um tipo representado por cor, ao cair nessa casa o jogador terá desconto de 5 pontos na realização das tarefas do mesmo tipo da mesma.
- Tarefas **urgentes não podem ser delegadas**.
- Só é possível ter até:
  - **4 cartas de gestão do tempo**

- Ao completar uma volta no tabuleiro, o jogador recebe **+160 fichas** (novo “dia”).
  - Cartas de gestão que permitem o jogador andar alguma casa não removem as consequências de cair na mesma.
  - Cartas de gestão de tempo podem ser **usadas apenas 1 vez por rodada**.
  - Casas **de descanso** são as únicas onde o jogador **não é obrigado a executar uma tarefa**.
- 

### **Condições de Vitória**

#### **Vitória por Eliminação (Mata-mata)**

O jogo segue um modelo de **sobrevivência**. A cada rodada, os jogadores executam tarefas, lidam com imprevistos e utilizam suas fichas. Quando um jogador atinge **0 fichas**, ele é **eliminado do jogo**.

- Vence o jogador que **permanecer ativo por mais tempo**, ou seja, **o último a ser eliminado**.