

Regras do Jogo

Objetivo

O objetivo do jogo é **ensinar e exercitar técnicas de gestão do tempo**, enquanto os jogadores competem para organizar suas tarefas e equilibrar quatro áreas da vida: **Educação, Saúde, Pessoal e Social**.

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”).
 - **1 carta 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 no **Baú** ou **Relógio**.
 4. Antes de jogar no turno o jogador:
 - **Compra obrigatória de 1 nova carta de tarefa.**
 - **Cartas de gestão só são repostas** por efeitos de casas ou cartas (não automaticamente).
-

Casas Especiais do Tabuleiro

Relógio

- O jogador **não pode executar tarefas** nesta rodada.

- O jogador não compra cartas de tarefa nessa rodada.
 - Pode **atribuir** uma tarefa (simples ou importante) a outro jogador.
 - Quem recebe decide se guarda ou executa.
-

Baú

- O jogador **não é obrigado a realizar tarefas nesta rodada.**
 - O jogador **não é obrigado a comprar uma nova tarefa nesta rodada.**
 - 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).

Casa de Técnica

- O jogador pode comprar **uma carta de gestão.**
 - O jogador **não compra uma carta de tarefa.**
-

Regras Gerais

- É **obrigatório executar ao menos 1 tarefa por rodada**, exceto nos casos descritos acima.
- 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:
 - **1 carta de tarefa** na mão

- **3 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.
-

Condições de Vitória

Vitória Automática

Se um jogador, **ao passar novamente pelo Tomate Pomodoro**, estiver **sem nenhuma carta de tarefa na mão**, **vence imediatamente** o jogo.

Isso representa uma **gestão exemplar do dia** com 100% das tarefas resolvidas!

Vitória por Pontuação Final (10ª Rodada)

Se nenhum jogador vencer antes, o jogo termina **após 10 rodadas completas**. A vitória será definida por pontuação:

1. **Fichas Restantes**

- Cada ficha = **+1 ponto**

Representa **eficiência na gestão do tempo**.

2. **Peso das Tarefas Não Concluídas**

- O peso de cada tarefa será o seu custo para realizá-la, o mesmo deve ser subtraído dos pontos do jogador.

Exemplo:

- Maria tem 100 fichas.
- Ela termina com 1 tarefa urgente (custo 25), 1 simples (custo 20) e 1 importante (custo 10).
- **Pontuação final: $100 - (25 + 20 + 10) = 45$ pontos**

Vence:

- O jogador com a **maior pontuação final**.

CrITÉRIOS de desempate:

1. Menor número de cartas de tarefa restantes.

