**📘 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.