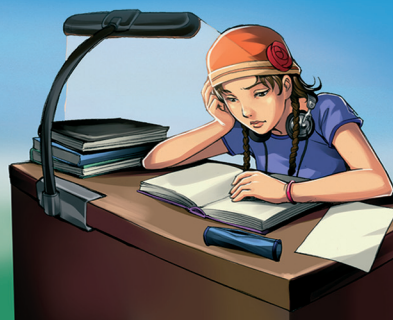




GO DA  
DA



# JOGO DA VIDA



MANUAL

Neste jogo você deverá conseguir construir a história de uma vida com as cartas! São quatro tipos de cartas: Profissão e Carreira, Cotidiano e Família, Atividades e Lazer e Ações Sustentáveis. O jogador que conseguir formular conjuntos completos de pelo menos três destes quatro conjuntos de cartas será o vencedor.



JOGO  
VI

## DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E – AO MESMO TEMPO – VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA

### COMPONENTES DO JOGO

110 cartas e 01 manual de instruções.

### OBJETIVO

Conseguir formular três conjuntos de cartas de tipos/temas diferentes (Profissão e carreira; Cotidiano e família; Atividades/Lazer; Ações Sustentáveis) ou aquele que atingir o maior número de pontos.

**Atenção!** Os jogadores devem colocar sobre a mesa as cartas dos conjuntos, como parte de seu jogo, para que possa ser anunciada a vitória.

### QUAIS SÃO OS CONJUNTOS?

**- Cotidiano e família** – São necessárias 5 cartas (a,b,c,d) para formular 1 conjunto.



**- Atividades e Lazer** – São necessárias 3 cartas (a,b,c,d) para formular 1 conjunto.



**- Profissão e Carreira** – São necessárias 5 cartas (a,b,c,d) para formular 1 conjunto.



**- Ações Sustentáveis** – São necessárias 3 cartas (a,b,c,d) para formular 1 conjunto.



\*Colocar sobre a mesa - coloque a carta sobre a mesa para que ela faça parte do seu jogo, ou seja, a carta não poderá voltar ao monte, neste caso fica sobre a mesa com a frente voltada para cima. Conforme exemplo ao lado:  
Neste exemplo o jogador colocou duas cartas de cotidiano e família sobre a mesa, iniciando o conjunto de 5, necessárias para finalizar o total de cartas A deste tipo.



### PREPARAÇÃO

- Divida as cartas em 4 montes, separando-as de acordo com os tipos/temas:

**Profissão e carreira; Cotidiano e família;**

**Atividades/Lazer; Ações Sustentáveis**

- Embaralhe os 4 montes separadamente.



### COMEÇA O JOGO

Na primeira rodada, cada participante retira 5 cartas de qualquer um dos montes.

**Atenção!** Você pode retirar duas cartas de **Profissão e Carreira**, duas de **Cotidiano e Família** e uma de **Ações Sustentáveis**, por exemplo. Não é preciso retirar todas as cartas do mesmo monte.

Cada jogador poderá ficar com apenas 5 cartas na mão. Em cada rodada, cada um deve sortear duas cartas (que podem ser de montes aleatórios), não havendo a opção de não sortear, e deverá optar entre:

- Baixar cartas, ou seja, colocá-las na mesa, fazendo parte do seu jogo.

- Executar uma ação de uma das cartas especiais, estas devem ser descartadas e compor um novo monte.

**Sugestão:** para melhor organizar seu jogo, crie um monte de descarte para as cartas que não farão parte do seu jogo ou não serão usadas.

### Exemplo de jogada:

Um dos participantes está com cinco cartas na mão e acabou de sortear mais duas. O total de cartas na mão do jogador será 7, portanto ele terá que descartar/usar duas ou mais cartas de sua mão. No caso, o jogador tem 2 cartas de Cotidiano e Família, 2 de Ações Sustentáveis, três de profissão na mão. De acordo com a estratégia, ele decide colocar na mesa as duas de ações sustentáveis, pois faltará apenas uma carta para compor o grupo completo e descarta uma de cotidiano e família, que é correspondente a uma ação. É importante notar, neste exemplo, que o participante poderia apenas colocar duas cartas na mesa e não precisaria descartar nenhuma outra, mas como tinha uma ação que poderia executar utilizou mais uma carta. Na rodada seguinte, terá apenas 4 cartas, mesmo assim sorteará apenas duas e terá que descartar ou colocar na mesa apenas uma carta.

**Dica!** As cartas tem a indicação de quantas cartas são necessárias para formular o conjunto de cada letra. Além disso, cada tipo/tema tem um número diferente de cartas necessário para formular o conjunto. No início do manual pode-se observar imagens de como formar os conjuntos.

### Sequência de cartas

Há algumas cartas que necessitam de outras para serem colocadas na mesa. Para ter uma profissão é necessário sortear a carta: **Você se formou!**. Se um dos jogadores sortear uma carta Médico, ele não poderá descartá-la até conseguir sortear uma carta: **Você se formou!**, por exemplo. Este tipo de sequência está indicado nas cartas.

Caso precise descartar uma carta que necessita de outra, o jogador deve colocá-la no final do monte correspondente.

### Cartas Negativas

- Quando sortear uma carta negativa o jogador deve descartar uma carta ou mais cartas de valor correspondente ou superior ao valor indicado na carta, independente da função da carta.

### Exemplos:

No caso ao lado o jogador precisou descartar uma carta C que valia +2, pois tirou a carta negativa -2.



Já neste caso o jogador retirou uma carta – 5, como não tinha uma carta de valor 5, precisou descartar mais de uma carta, ou seja, uma carta c +2 e uma carta b +3.



Caso o jogador não tenha nenhuma carta de valor correspondente ele deverá seguir uma das opções abaixo:

- Descartar uma carta de valor superior. Como, por exemplo, descartar uma carta +5 para uma carta -2.

- Colocar a carta sobre a mesa e assim que retirar do monte uma carta com o valor correspondente ou maior deve descartar as cartas de acordo com o valor negativo indicado.

**Atenção!** O jogador tem que realizar o descarte das cartas negativas assim que possível, ele não pode escolher uma rodada para realizar a ação. Além disso, as cartas que serão descartadas por conta das negativas devem voltar para o fundo do monte correspondente.

**Importante!** A carta positiva não precisa ser do mesmo tipo/tema para ser descartada.

### Cartas especiais



- Pegue uma carta de qualquer um dos jogadores: Poderá ser escolhida qualquer carta que estiver na mesa ou na mão dos jogadores (não é permitido pegar cartas que façam parte de um conjunto completo). **Atenção!** Se o participante que descartou esta carta quiser uma das cartas da mão do outro participante, ele deverá escolher uma das cartas, mas o jogador que está cedendo a carta não deve mostrar quais são as suas cartas.

**Observação:** é permitido o uso desta carta, mesmo após a retirada de duas do monte na própria vez do jogador.



- **Enchente!** : Quando esta carta for descartada o jogador poderá escolher outro para que ele descarte todas as cartas que estão na mão dele. As cartas devem voltar para o monte correspondente. Após dispensar todas as cartas, pegue duas na sua rodada e caso queira, não precisa fazer nenhuma ação até completar 5 cartas nas mãos.

**Atenção!** As cartas que estão sobre a mesa, ou seja, fazem parte do jogo já baixado do participante não devem voltar para o monte, elas continuam sobre a mesa.



- **Curinga:** Pode ser utilizado para qualquer grupo de cartas para completar um conjunto de qualquer um dos montes.

### VENCEDOR

Vence o jogador que formular três conjuntos de cartas de tipos/temas diferentes (Profissão e carreira; Cotidiano e família; Atividades/Lazer; Ações Sustentáveis) ou aquele que atingir o maior número de pontos.

**Atenção!** Os três conjuntos de cartas do mesmo tipo/tema de cartas diferentes podem ser, por exemplo: um conjunto de cartas verdes de Profissão e carreira, um conjunto de cartas azuis de Cotidiano e Família, e um conjunto de cartas vermelhas de Atividades/Lazer/ Sustentáveis.

**Atenção!** Os jogadores devem ter as cartas na mesa, como parte de seu jogo, para que possa ser anunciada a vitória. Além disso,

### Versão Difícil

Os jogadores devem formular três conjuntos de cartas de tipos/temas diferentes com mesma letra, ou seja, A, B, C, D.