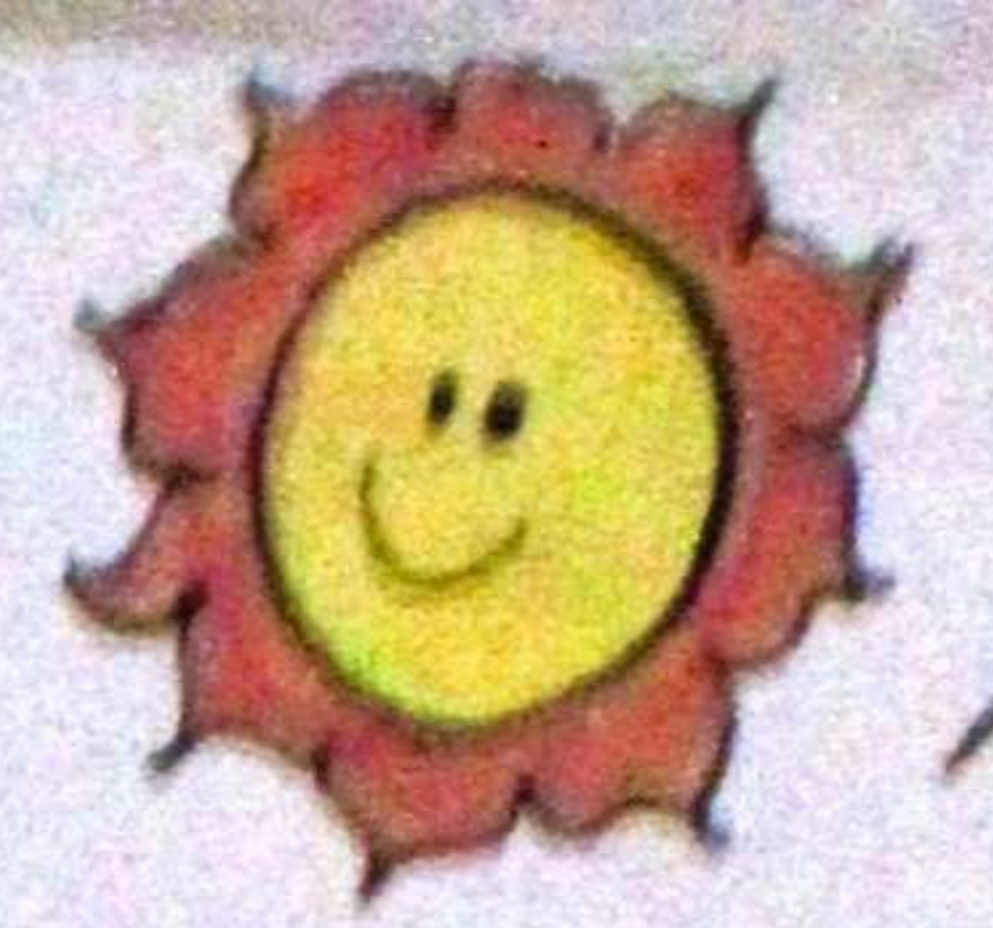


# JOGO CABESP

## EDUCAÇÃO EM SAÚDE



**VOCE GANHOU!**



### REGRA

TODA VEZ QUE VOCE CAIR EM UMA CASA COM LETRA, PEGUE UMA PERGUNTA E SIGA AS INSTRUÇÕES DA PRÓPRIA CARTA. É A CARTA QUEM DÁ AS REGRAS!

**INSTITUTO BUTANTAN DO JOGO**  
A serviço da saúde





# VIDA QUE TE QUERO VIDA

## REGRA

### QUANTIDADE DE PEÇAS:

7 Personagens

Pinte as figuras no cartão à vontade, recorte e monte-as para o jogo.

1 Dado

1 Tabuleiro

Não inutilize o tabuleiro, guarde-o bem, pois ele servirá para os próximos jogos que a CABESP irá enviar.

1 Baralho de perguntas e respostas

O tabuleiro é composto por uma trilha com 58 casas, incluindo o lago do jacaré, degrau do **podium**, casas com letras, ordens e casas vazias.

### O JOGO

#### *Início:*

Embaralhe as cartas e coloque-as viradas para baixo.

Quem tirar o maior número no dado começa. O segundo é o jogador da direita e assim por diante.

#### *Movimentação:*

O objetivo é chegar ao primeiro degrau do **podium**.

Não existem caminhos ou sentido obrigatórios, o jogador pode movimentar-se livremente.

Quem cair em casa com ordens deve cumpri-las.

Quem cair em casa com letra deve responder a pergunta. Quem faz a pergunta é o jogador da esquerda, que então retira a carta de cima do baralho, que contém a pergunta.

Se a resposta for certa ou errada, você se movimenta de acordo com a instrução da carta.

Cada jogador, na sua jogada, só deve responder a uma pergunta e movimentar-se uma vez.

#### *Fim do jogo:*

O vencedor é quem chegar primeiro no degrau número 1 do **podium**, tirando o número exato para isto.

Caso o número seja maior, recue pelos degraus e casas.

