







REGRAS DO JOGO:

JOGAR UM DADO E QUEM TIRAR O NÚMERO 6 INICIA O JOGO, O JOGADOR QUE ESTIVER À DIREITA DÁ SEGUIMENTO A RODADA.

OBJETIVO DO JOGO É CONSEGUIR TRANSMITIR AS EMOÇÕES E SENTIMENTOS PARA O GRANDE GRUPO.
VOCÊ DEVE PULAR CONFORME O NÚMERO QUE CAIR NO DADO.

SE VOCÊ CAIR NO VERMELHO, AMARELO E VERDE PEGAR UMA CARTA DO MONTE.

AS CARTAS FUNCIONAM DO SEGUINTE MODO:

CADA CARTA TEM UM ACONTECIMENTO, VOCÊ DEVE TENTAR DEMONSTRAR A EMOÇÃO OU SENTIMENTO QUE ESTA CARTA TE PROVOCA PARA O GRUPO, COM UMA MÍMICA.

A PRIMEIRA PESSOA DO GRUPO QUE DESCOBRIR O SENTIMENTO PULA UMA CASA SEM COMPRAR NENHUMA CARTA. O RESTANTE DO GRUPO PASSA A VEZ PARA O PRÓXIMO JOGADOR.

AS CASAS EM AZUL SÃO BÔNUS EM QUE VOCÊ PODE PEDIR AJUDA NA SITUAÇÃO QUE SURTIR.

AS CASAS EM ROXO, FAZ VOCÊ FALAR SOBRE SEU MEDO, CASO COMPLETE A MISSÃO AVANCE UMA CASA.
SE VOCÊ NÃO COMPLETAR VOLTE UMA CASA E PEGUE UMA NOVA CARTA.



BOM JOGO!