UM DIA NA CASA MICROASSOMBRADA - REGRAS

Preparação:

- ✓ Organizar separadamente os baralhos de cartas "CG", "CB", "TRATAMENTO" e "JOGUE OUTRA VEZ" com a face com texto virada para cima.
- ✓ Embaralhar as cartas **P** (CG e CB) e colocá-las em um único monte com o texto voltado para baixo.
- ✓ Organizar em um monte as cartas "ACONTECIMENTOS" (retangulares finas) com o texto para baixo.
- ✓ Cada jogador escolhe um peão e coloca no espaço HORA DE ACORDAR.
- ✓ Distribuir para cada jogador 2 cartas TRATAMENTO e 2 cartas **P.**
- ✓ Colocar as cartas circulares nos devidos espaços no tabuleiro (proporcional ao no. de jogadores Ex.6 jogadores= 6 cartas; 5 jogadores= 5 cartas; 3 jogadores= 3 cartas, etc) com a face Harmonia para cima.

Início do Jogo:

- ✓ Inicia o jogo o jogador que tirar o maior número no dado.
- ✓ Cada jogador na sua vez joga o dado e caminha o número de espaços correspondente. Se cair no espaço:
  - **LILÁS**: recebe uma carta "TRATAMENTO".
  - **VERDE**: não há penalidade nem vantagem (permanence no mesmo espaço até a próxima jogada).
  - **PRETO** (CG - contaminação com consequência grave):
    1. PAGAR PARA O JOGO 2 CARTAS "TRATAMENTO
    2. PEGAR UMA CARTA CG e LER O TEXTO. *Ver abaixo utilização das cartas **P** (Prevenção).*
  - **VERMELHO** (CB - contaminação com consequência branda):
    1. PAGAR PARA O JOGO 1 CARTA "TRATAMENTO"
    2. PEGAR UMA CARTA CB e LER O TEXTO. *Ver abaixo utilização das cartas **P** (Prevenção).*

Atenção! O jogador não sofre as consequências do espaço em que parou, caso esteja cumprindo uma bonificação ou penalidade!

ATENÇÃO: As cartas TRATAMENTO podem ser doadas pelo jogador da vez (se as tiver ele é obrigado a doar) ou por qualquer outro jogador (preferência dada ao jogador à direita do jogador da vez). Sempre que outro jogador doa voluntariamente uma carta "TRATAMENTO" ele recebe uma carta "Jogue outra vez" (no caso de doar 2 cartas ele recebe 2 cartas "jogue outra vez").

CARTAS "JOGUE OUTRA VEZ". Estas poderão ser utilizadas em qualquer momento desde que na vez do jogador.

CARTAS PREVENÇÃO (P). Sempre após a leitura dos textos das cartas CG e CB o jogador que tiver a respectiva carta **P** caminha 2 espaços na trilha. A carta usada é devolvida para o respectivo monte.

CARTAS HARMONIA (esféricas): Sempre que uma penalidade NÃO for cumprida, uma carta HARMONIA deve ser virada de maneira irreversível apresentando a face "O MUNDO É DOS MICRÓBIOS". Quando todas as cartas HARMONIA tiverem sido viradas o jogo é interrompido. **NENHUM JOGADOR GANHA. TODOS PERDEM!!**

Ao final de cada rodada:

- ✓ Virar uma carta "ACONTECIMENTO" e seguir as instruções contidas nela.
- ✓ Distribuir para cada jogador 2 cartas **P**.

GANHA O JOGO O JOGADOR QUE PRIMEIRO CHEGAR NA HORA DE DORMIR DESDE QUE AINDA EXISTA NO JOGO PELO MENOS UMA CARTA HARMONIA.