

CHEGADA!

48



47

VOCÊ NÃO CONSEGUIU JUNTAR NENHUM DINHEIRO ESSE MÊS. VÁ PARA A CASA 38.

46



45

VOCÊ SE EMPOLGOU NA LIQUIDAÇÃO DAQUELA LOJA E COMPROU MAIS DO QUE PRECISAVA. VÁ PARA A CASA 32.

43

37



38



39

AO INVÉS DE COMPRAR, VOCÊ ECONOMIZA TROCANDO JOGOS DE VIDEO GAME COM OS AMIGOS! VÁ PARA A CASA 44!

40



41



42

36



35

VOCÊ ATÉ TINHA DINHEIRO, MAS GASTOU QUASE TUDO EM SALGADINHOS NA CANTINA DA ESCOLA. VÁ PARA A CASA 28.

34

SEU AMIGO AMOU O PRESENTE QUE VOCÊ FEZ COM MATERIAL RECICLADO, SEM GASTAR NADA! VÁ PARA A CASA 41!

33



32

VOCÊ GASTOU SEU DINHEIRO COMPRANDO AQUELA MOCHILA QUE TODOS OS AMIGOS TÊM. VÁ PARA A CASA 29.

31

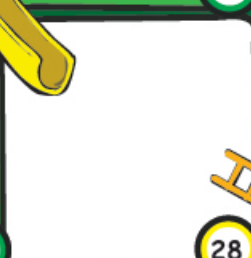
25



26

VOCÊ DEU MUITAS DICAS E SUA FAMÍLIA ECONOMIZOU BASTANTE NA CONTA DE LUZ! VÁ PARA A CASA 36!

27



28



29



30

AO INVÉS DE COMPRAR, VOCÊ EMPRESTOU LIVROS DA BIBLIOTECA PARA LER NAS FÉRIAS! VÁ PARA A CASA 26!

24



23

VOCÊ FICOU MUITO TEMPO NO COMPUTADOR E A CONTA DE ENERGIA AUMENTOU. VÁ PARA A CASA 14.

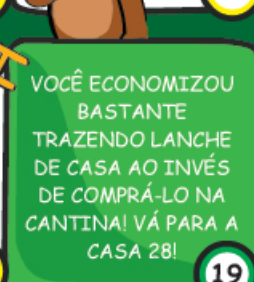
22



21

VOCÊ ECONOMIZOU BASTANTE TRAZENDO LANCHE DE CASA AO INVÉS DE COMPRÁ-LO NA CANTINA! VÁ PARA A CASA 28!

20



19

VOCÊ QUERIA UM NOVO JOGO PARA BRINCAR COM SEU AMIGO, MAS GASTOU TUDO EM DOCES. VÁ PARA A CASA 11.

13



14



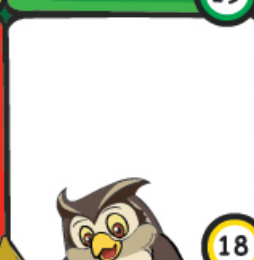
15

VOCÊ DECIDIU ESPERAR POR UMA LIQUIDAÇÃO PARA COMPRAR O JEANS QUE TANTO QUER! VÁ PARA A CASA 20!

16

SEU FICHÁRIO AINDA ESTÁ EM ÓTIMO ESTADO, MAS VOCÊ COMPROU UM NOVO E MAIS CARO. VÁ PARA A CASA 7.

17



18

12



11

VOCÊ ESTÁ ECONOMIZANDO METADE DA SUA MESADA PARA GASTAR NO NATAL! VÁ PARA A CASA 14!

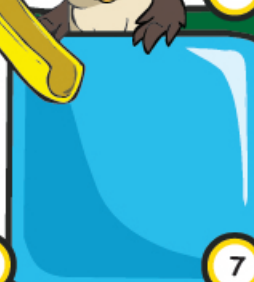
10

VOCÊ COMPROU OUTRO PAR DE TÊNIS, MAIS BONITO QUE AQUELE NOVINHO QUE VOCÊ JÁ TEM. VÁ PARA A CASA 4.

9



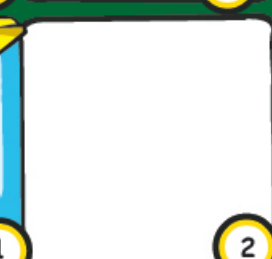
8



7

INÍCIO

1



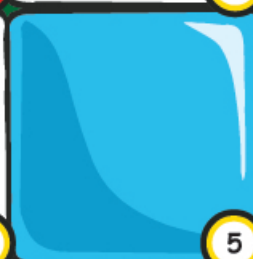
2

VOCÊ COLOCOU NO COFRINHO AQUELE TROCO QUE GANHOU DA SUA TIA! VÁ PARA A CASA 11!

3



4



5



6

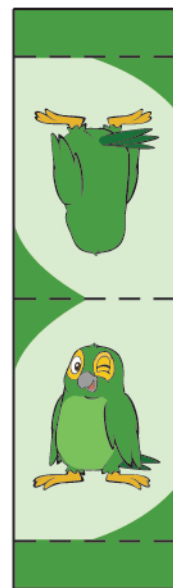
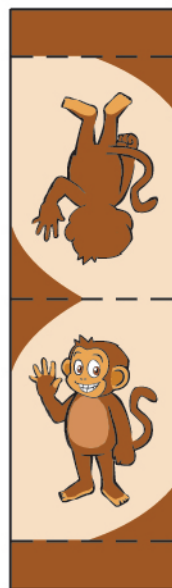
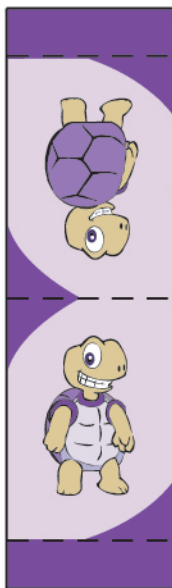
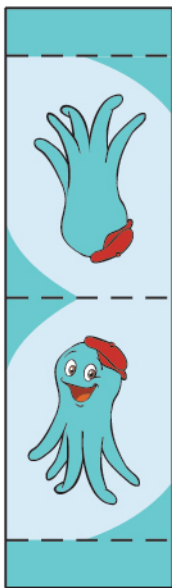
# Jogo Escadas e Escorregadores

COM SUBIDAS E DESCIDAS EMOCIONANTES, "ESCADAS E ESCORREGADORES" É UM JOGO FÁCIL DE JOGAR E QUE VAI TE AJUDAR A PENSAR SOBRE O QUE VOCÊ QUER E O QUE REALMENTE PRECISA. CHAME A FAMÍLIA E OS AMIGOS E COMECE A BRINCADEIRA!



## REGRAS DO JOGO

- O JOGO TEM 48 CASAS. ANTES DE COMEÇAR, CADA JOGADOR DEVE LANÇAR O DADO. AQUELE QUE OBTIVER A MAIOR PONTUAÇÃO SERÁ O PRIMEIRO A JOGAR.
  - DURANTE O JOGO, CADA JOGADOR LANÇA O DADO E ANDA O NÚMERO DE CASAS OBTIDO.
  - SE CAIR EM UMA CASA COM A BASE DE UMA ESCADA ("PRECISO"), O JOGADOR DEVE AVANÇAR ATÉ A CASA ONDE ESTÁ O TOPO DA ESCADA.
  - SE CAIR EM UMA CASA DE ESCORREGADOR ("QUERO"), O JOGADOR DEVE RETROCEDER ATÉ A CASA ONDE ESTÁ O FINAL DO ESCORREGADOR.
- VENCE QUEM CHEGAR PRIMEIRO À CASA DE NÚMERO 48.



## INSTRUÇÕES DE MONTAGEM

• IMPRIMA O TABULEIRO E OS PERSONAGENS, OU PINOS.

• DEPOIS, COLE OS PERSONAGENS EM UMA CARTOLINA E DOBRE.



• CORTE AO REDOR DOS PERSONAGENS E COLE SOMENTE NA PARTE DE TRÁS DOS BICHOS, DOBRANDO ENTÃO AS ABAS.



• VOCÊ PODE UTILIZAR UM DADO DE OUTRO JOGO OU FAZER UM "DADO" DE TAMPINHAS, QUE FUNCIONA COMO UM SAQUINHO DE SORTEIO. É SÓ PEGAR SEIS TAMPINHAS DE GARRAFA, ESCREVER OS NÚMEROS DE 1 A 6 EM CADA UMA DELAS E COLOCÁ-LAS NUM SAQUINHO PARA SORTEÁ-LAS.