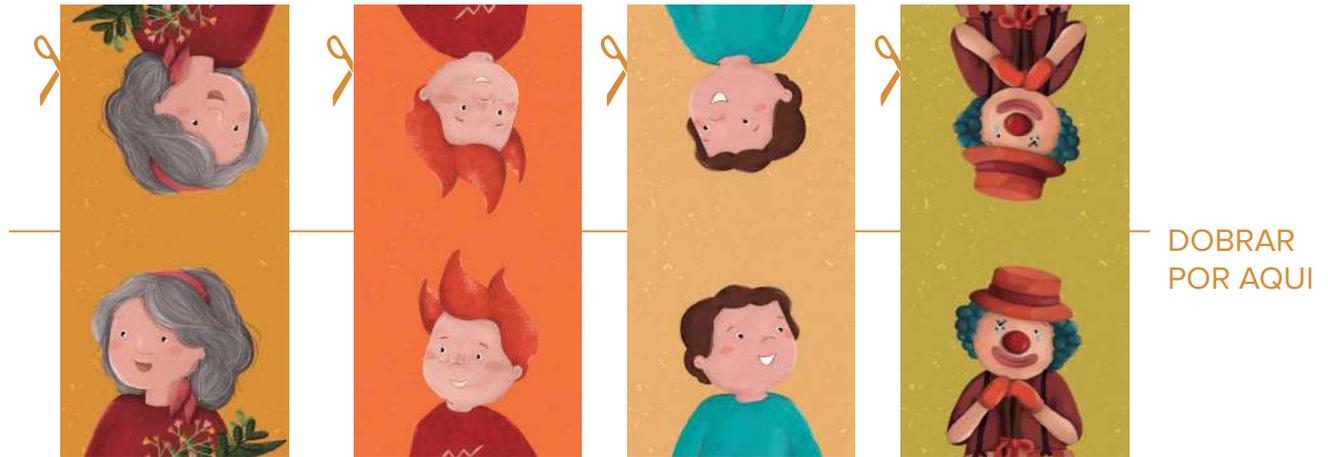




Coloque a outra folha sobre esta banda vermelha de modo a obter o tabuleiro completo.



## Personagens



DOBRAR  
POR AQUI

## Componentes

- > O jogo é composto por **4 peões** e **30 cartas**.
- > No caso de existirem mais jogadores do que peões, sugerimos que **formem equipas**.
- > Antes de começar a jogar deve:
  - Imprimir o tabuleiro, as cartas, os peões e as regras;
  - Certificar-se de que tem um dado em casa;
- > O tabuleiro está dividido em **duas folhas**. Por isso, após a sua impressão deverá colocar cola na linha vermelha presente, colando as duas partes, transformando assim numa **peça única**.
- > Finalmente é só **recortar** as restantes peças (peões e cartas), ler as regras e **começar a jogar**.

## Regras do jogo

Primeiro, cada jogador/equipa deverá escolher a sua personagem de jogo.

Depois, à vez, cada jogador lança os dados, sendo que começa aquele a quem sair o número maior, e assim sucessivamente por ordem decrescente.

Em cada jogada, o jogador, vai andar o número de casas que constar no dado, salvo quando calhar numa casa especial. 🎲 🎲 🎲

O jogo é composto por dois tipos de cartas: ? ★  
Estas devem constituir **baralhos diferentes**.

No tabuleiro de jogo é possível encontrar ainda mais três tipos de casas especiais. A casa que tem a figura do **Bichinho da Poupança**, a **Casa dos doces** e uma outra casa que tem um **Porquinho Mealheiro Partido**.

Ao longo do jogo, o jogador pode encontrar mais do que um caminho possível. É o próprio jogador que decide sempre por onde pretende seguir.

Ganha o jogador que chegar primeiro ao pódio com o **Bichinho da Poupança**. Mas atenção, apenas finaliza quando o número que calhar no dado for exatamente igual às casas em falta.

### Casas especiais:

? Sempre que calhar a **carta do desafio**, e tal como o nome indica, o jogador deve fazer e/ou responder ao que consta na carta. Só avança uma casa se conseguir superar o desafio, caso contrário, permanece no mesmo sítio.

★ Sempre que calhar a **carta da sorte ou azar**, tudo pode acontecer. O jogador pode ter a sorte de avançar umas casas ou o azar de recuar no jogo.

🍬 A **Casa dos Doces**, significa que o jogador gastou todo o seu dinheiro em guloseimas. Por isso, deve ficar preso nesta casa nas próximas 3 jogadas.

🐷 Sempre que o jogador calhar na casa que tem o **Bichinho da Poupança**, este deve avançar imediatamente até à próxima casa que tiver novamente outro **Bichinho da Poupança**.

🐷 Se o jogador, calhar na casa do **Porquinho Mealheiro Partido**, significa que não está fazer uma gestão correta das poupanças e deve voltar novamente ao início do jogo.

**Estás com sorte!**

Como gostas de poupar,  
o dado vais de novo jogar.

**Estás com sorte!**

Não te esqueças de poupar  
para os teus sonhos realizar.  
Joga de novo.

**Que azar!**

Esta jogada saiu-te do bolso.  
Recua duas casas.

**Estás com sorte!**

Mais vale pouco do que  
nada. Avança uma casa.

**Que azar!**

Como as coisas costumam  
a ganhar, duas casas vais ter  
que recuar.

**Que azar!**

Vais ficar a próxima jogada  
sem jogar.

**Estás com sorte!**

Esta jogada vale ouro.  
Avança duas casas.



**Que azar!** Queres ganhar,  
mas vais ter que esperar.  
Recua uma casa.

**Desafio**

Completa o provérbio:  
“Grão a \_\_\_\_ enche  
a galinha o \_\_\_\_”

**Estás com sorte!**

Diz: “Eu sei gerir o meu  
dinheiro” e joga outra vez.

**Que azar!**

Como a tua personagem não  
te quis ajudar, vais ter que  
recuar duas casas.

**Desafio**

Completa o provérbio:  
“Poupa nos \_\_\_\_\_ e terás  
\_\_\_\_\_”

**Estás com sorte!**

Diz: “Eu tenho o bichinho  
da poupança” e avança  
uma casa.

**Que azar!**

A tua personagem andou  
a gastar mais do que devia.  
Recua uma casa.

**Desafio**

Imagina que vais de visita  
de estudo e levas 5€. Onde  
gastarias esse dinheiro?

- A.** No lanche.
- B.** Em cromos.
- C.** Em doces.

**Estás com sorte!**

Avança o mesmo número  
de casas que tem a maior  
moeda euro.

**Que azar!**

Como não podes ter tudo  
o que queres, recua duas  
casas.

**Desafio**

Desenha um porquinho  
mealheiro para o teu adversário.  
Só avanças uma casa se ele  
conseguir adivinhar o que é.

**Estás com sorte!**

A brincar a brincar nem  
sabes o que podes poupar.  
Avança uma casa.



**Que azar!** Ganhar este jogo  
é um desejo e não uma  
necessidade. Recua duas  
casas.

**Desafio**

Qual é o método de  
poupança correto?

- A.** Gastar, gastar, gastar.
- B.** Ajudar, dar, poupar.
- C.** Gastar, poupar, ajudar.



### Desafio

Desenha um bem essencial para o teu adversário adivinhar (Por exemplo: um alimento).



### Desafio

Completa o provérbio:  
O \_\_\_\_\_ não nasce nas \_\_\_\_\_!



### Desafio

De onde nasce o dinheiro?  
**A.** Das árvores.  
**B.** Do céu aos trambolhões.  
**C.** Do trabalho.



### Desafio

Tinhas no mealheiro 5€. Conseguiste poupar da tua semana 2€. Com quanto dinheiro ficaste?  
**A.** 7,50€ | **B.** 6€ | **C.** 7€



### Desafio

Desenha uma coisa que gostasses de comprar com a tua poupança. Se adivinharem o teu desejo já estás a ganhar.



### Desafio

A tua mãe deu-te 2,50€ para apanhares o autocarro para a escola. Pelo caminho apeteceu-te comprar um chocolate. Onde deves gastar o teu dinheiro?



### Desafio

O que é poupar?  
**A.** Gastares todo o teu dinheiro.  
**B.** Guardares dinheiro para coisas ou sonhos que queiras realizar.  
**C.** Pedires dinheiro aos teus pais.



### Desafio

Como podes poupar o planeta?  
**A.** Deitares lixo para o chão.  
**B.** Desligares as luzes e fechares as torneiras.  
**C.** Fazeres a dança da chuva.



### Desafio

O que é um mealheiro?  
**A.** Um utensílio de cozinha.  
**B.** Um sítio onde podes guardar as tuas poupanças.  
**C.** Um objeto decorativo.