

# PROFESSORA



**JOGADA ESPECIAL:** A professora comenta sobre um \*dano ambiental\* Em sua aula, as crianças comentam para seus pais e por isso outros 2 personagens tomam conhecimento para assinar o MANDADO ASSINADO.

Caso a professora ainda não tenha conhecimento de nenhum dano ambiental, a professora faz uma visita ao jogador da sua esquerda.

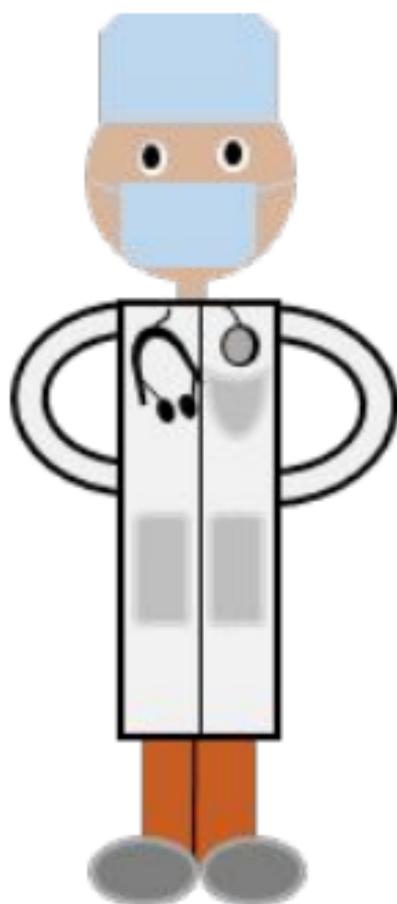
# JORNALISTA



**JOGADA ESPECIAL:** O jornalista consegue publicar um artigo sobre um \*dano ambiental\* no jornal e outras 2 personagens tomam conhecimento para assinar o MANDADO ASSINADO.

Caso o jornalista ainda não tenha conhecimento de nenhum dano ambiental, o jornalista faz uma visita ao jogador mais velho.

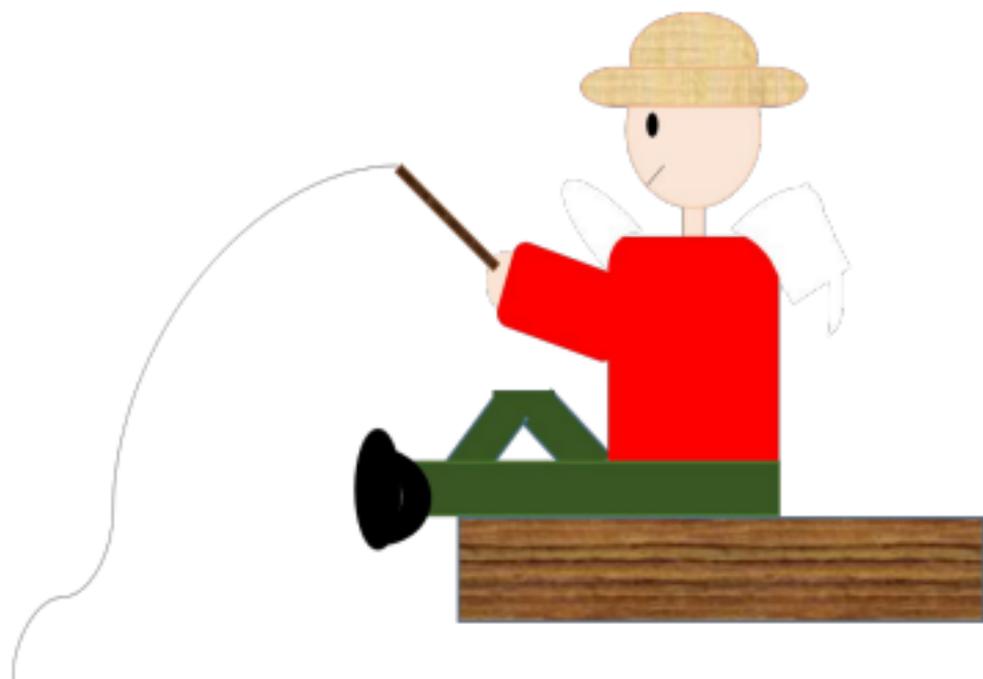
# MÉDICO



**JOGADA ESPECIAL:** O médico pode curar um personagem que esteja adoecido, colocando-o de volta ao jogo.

Caso não tenha nenhum personagem adoecido, o médico faz uma visita ao jogador mais novo.

# PESCADOR



**JOGADA ESPECIAL:** O pescador conta sobre um \*dano ambiental\* em sua barraquinha de peixe e outras 2 personagens tomam conhecimento para assinar o MANDADO ASSINADO.

Caso o pescador ainda não tenha conhecimento de nenhum dano ambiental, o pescador faz uma visita ao jogador da sua frente.

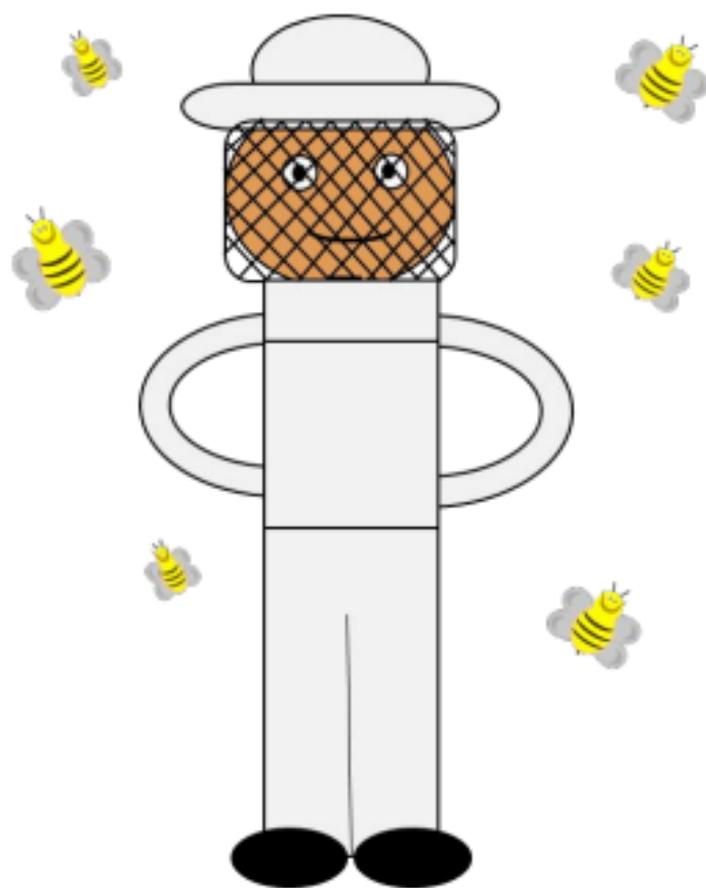
# ARTESÃ



**JOGADA ESPECIAL:** A artesã conta sobre um \*dano ambiental\* em sua lojinha de artesanato e outros 2 personagens tomam conhecimento para assinar o MANDADO ASSINADO.

Caso a artesã ainda não tenha conhecimento de nenhum dano ambiental, a artesã faz uma visita ao jogador mais novo.

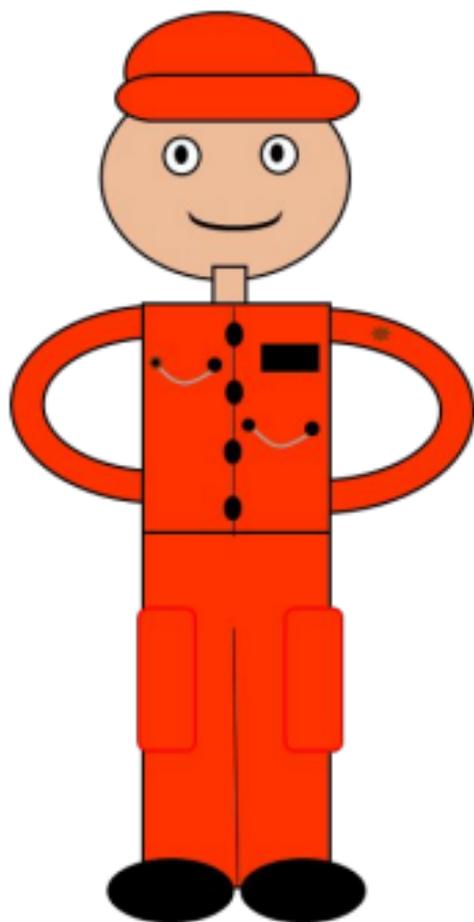
# APICULTOR



**JOGADA ESPECIAL:** O apicultor conta sobre um \*dano ambiental\* em sua banquinha de mel e outras 2 personagens tomam conhecimento para assinar o MANDADO ASSINADO.

Caso o apicultor ainda não tenha conhecimento de nenhum dano ambiental, o apicultor faz uma visita ao jogador mais alto.

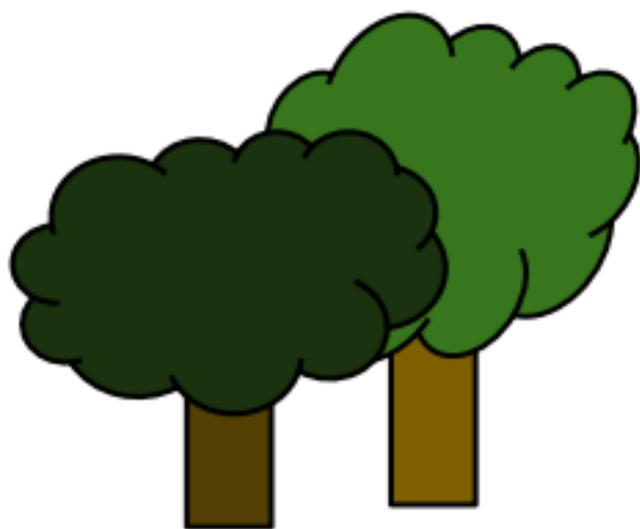
# BOMBEIRO



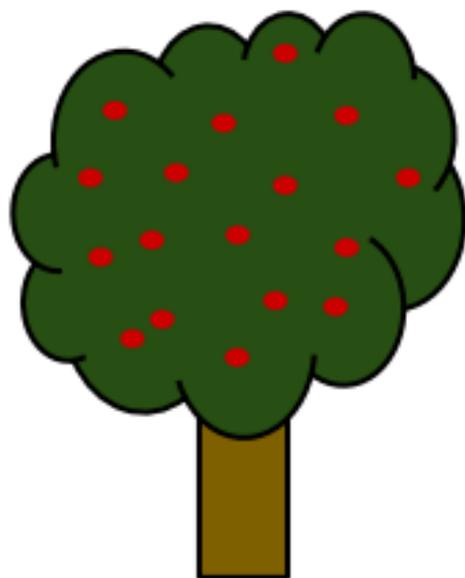
**JOGADA ESPECIAL:** O Bombeiro pode apagar uma queimada, caso ela esteja ocorrendo.

Caso não esteja ocorrendo queimada, o bombeiro faz uma visita ao jogador da sua esquerda e ao jogador da sua direita.

# ÁRVORES



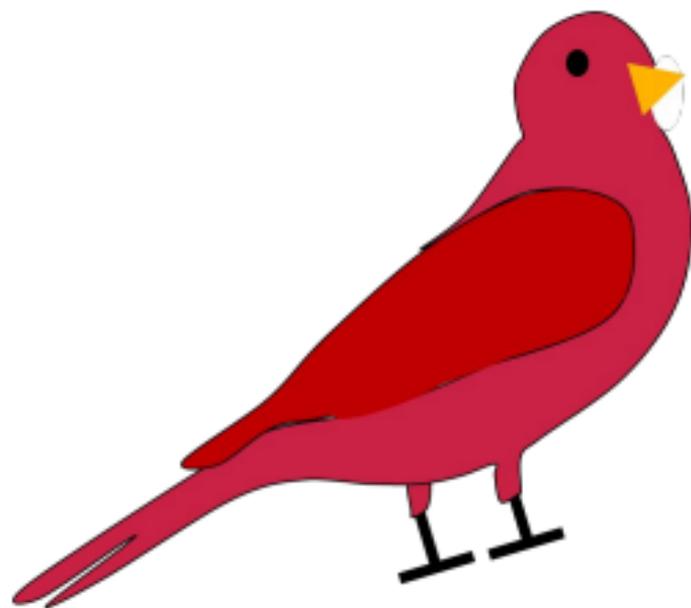
# PÉ DE ACEROLA



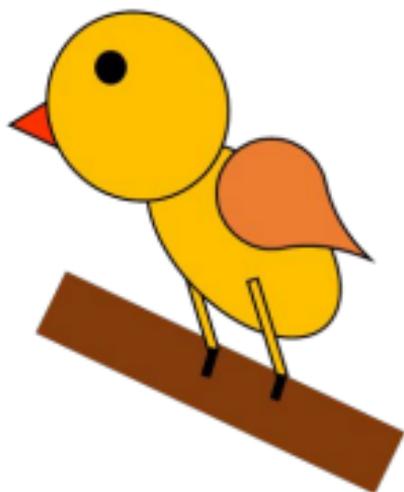
**ABELHA**



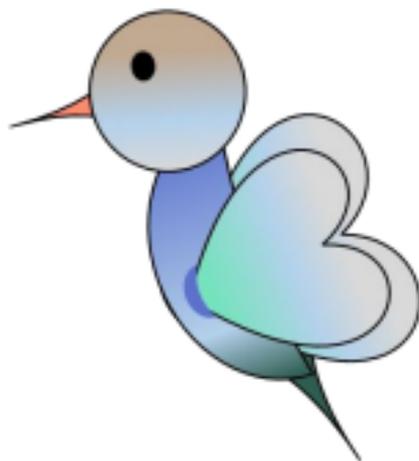
**SANHAÇU-VERMELHO**



**SABIÁ**



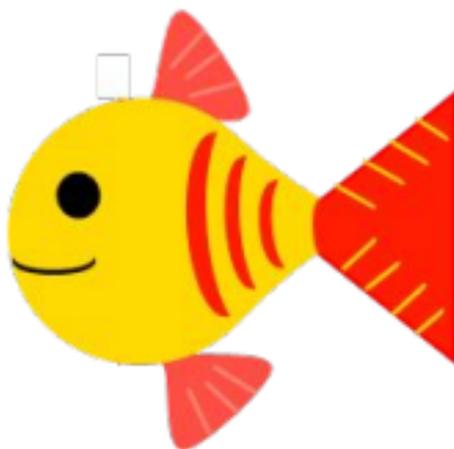
**BEIJA-FLOR**



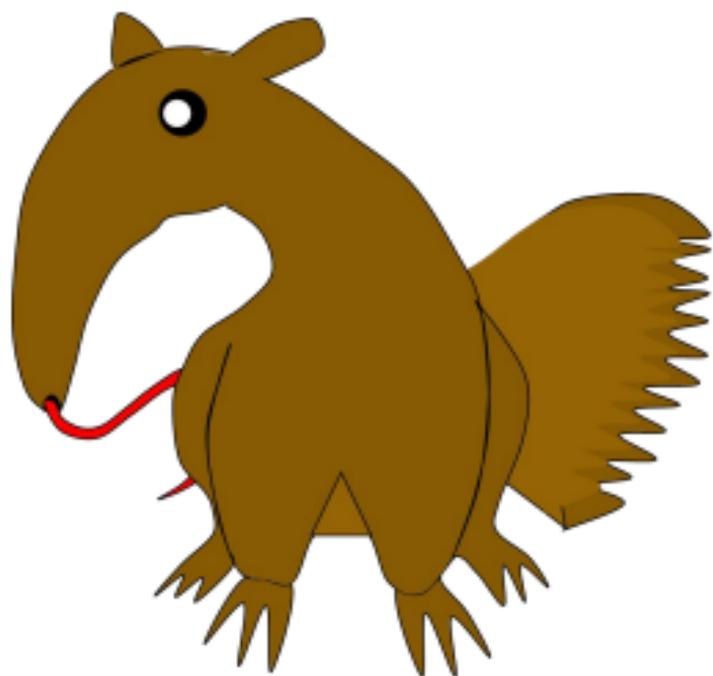
**RATOS**



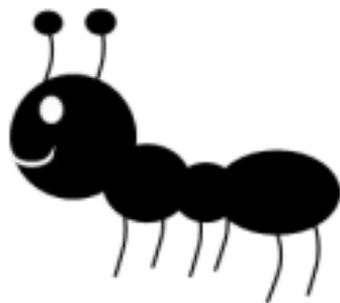
**PEIXES**



**TAMANDUÁ**



**FORMIGA**



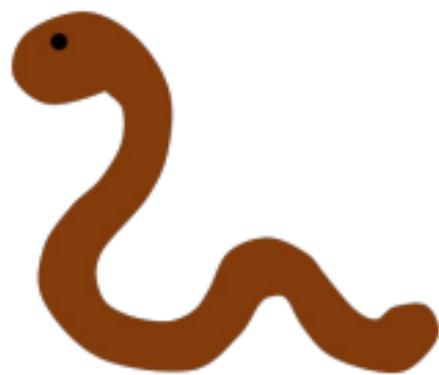
CORUJA



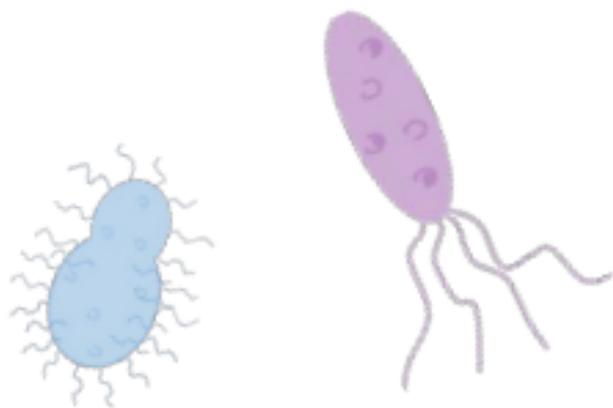
ONÇA



**MINHOCA**



**BACTÉRIA**



# CARTA PROBLEMA!

## DESMATAMENTO

### AGRAVANTES:

1

2

3

4

As informações sobre os agravantes estão no manual do jogo.

# CARTA PROBLEMA!

## QUEIMADA

### AGRAVANTES:

1

2

3

4

As informações sobre os agravantes estão no manual do jogo.

# CARTA PROBLEMA!

## DESCARTE DE ESGOTO SEM TRATAMENTO

### AGRAVANTES:

1

2

3

As informações sobre os agravantes estão no manual do jogo.

**CARTA PROBLEMA!**

**AGROTÓXICO**

**AGRAVANTES:**

1

2

3

4

As informações sobre os agravantes estão no manual do jogo.