

# COMER O QUÊ? - REGRAS DO JOGO

## 1 O JOGO

No jogo "Comer o quê?" você e sua equipe devem ajudar o personagem Ômago a percorrer uma trilha repleta de alimentos. Lembrem-se de fazer boas escolhas e manter distância dos alimentos industrializados!

## 2 O OBJETIVO

Ajudar o Ômago a fazer boas escolhas e cruzar a linha de chegada.

## 3 A MONTAGEM

- Separe as cartas verdes, vermelhas e amarelas. A face com a imagem dos alimentos deve ficar voltada para cima.
- Posicione o tabuleiro de forma que todos os jogadores possam acompanhar o jogo.
- Coloque os pinos na casa "partida".

## 4 O INÍCIO

- São necessárias duas equipes de, no mínimo, 2 pessoas em cada uma.
- Para decidir quem iniciará a partida, os dados serão lançados no tabuleiro e o grupo com maior pontuação, inicia.

## 5 O TABULEIRO

- Os pinos deverão ser deslocados no tabuleiro de acordo com a pontuação obtida nos dados.
- A equipe deverá obedecer quando tiver que retornar ou avançar as casas no tabuleiro.
- Casas amarelas, verdes e azuis estão associadas a cartas com as respectivas cores.

## 6 AS CARTAS

- As cartas não devem ser utilizadas mais de uma vez durante a partida.
- Após realizar a atividade indicada pela carta, a equipe deslocará o pino no tabuleiro de acordo com a quantidade de bananas presentes na carta.
- Cartas amarelas: a equipe adversária lerá a pergunta a ser respondida pela equipe da rodada e também analisará a resposta do adversário junto ao intermediador.
- Cartas azuis e verdes: são lidas e respondidas pela própria equipe da rodada.
- Nas casas com as frutas da sorte, a rodada terá vantagens informadas pelo personagem.
- Caso a equipe não cumpra as missões das cartas, o pino não se desloca no tabuleiro e a rodada passa para a equipe adversária.