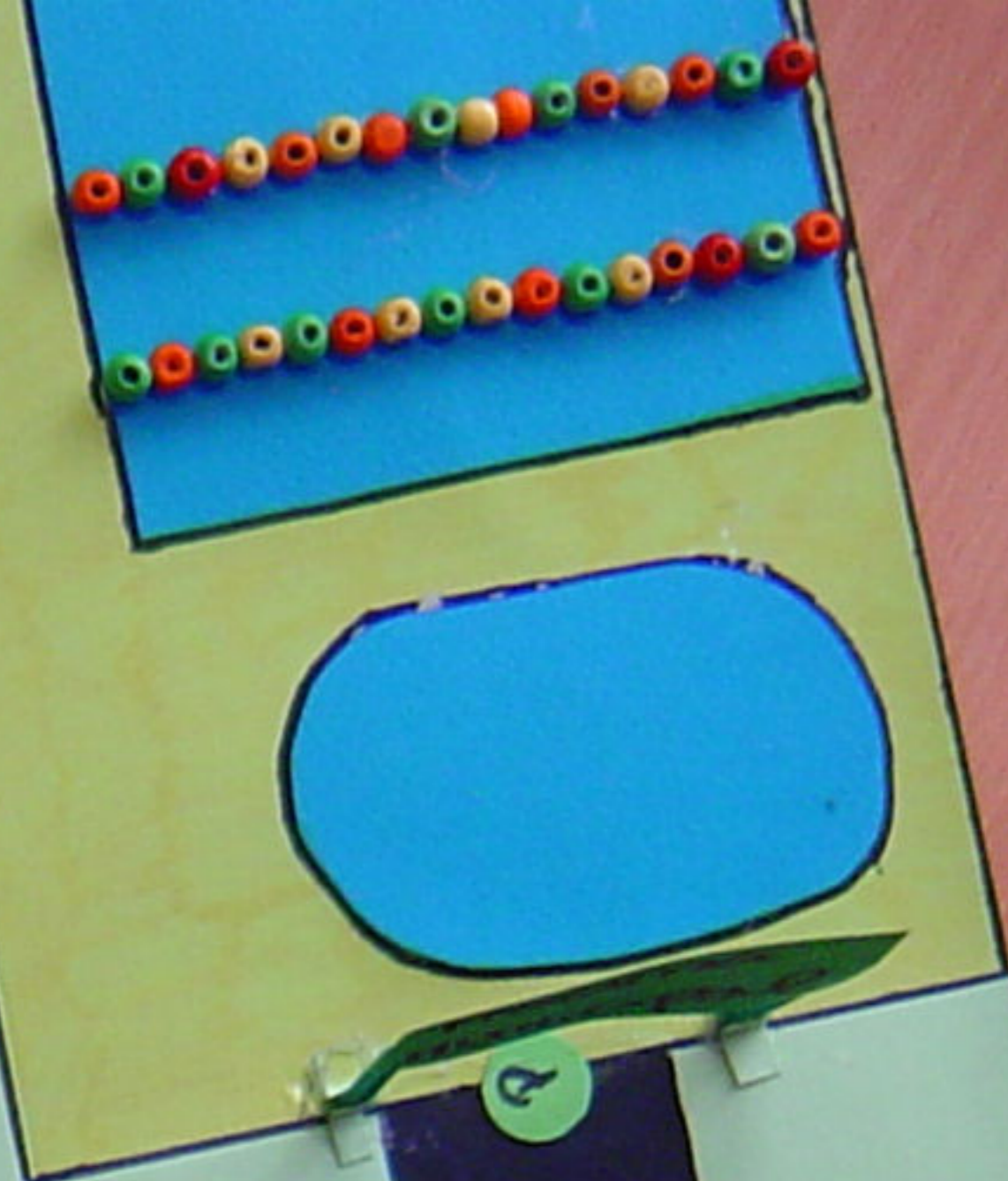




Handwritten text on a green sign, possibly a name or title.

Handwritten text on a green sign, possibly a name or title.

Handwritten text on a large orange paper, including the words "Kategori" and "Sifat".



# Instruções e regras do jogo

- 1- Lança os dados e quem tirar maior pontuação é o primeiro a jogar.
- 2- Começa na casa de partida.
- 3- O jogador lança os dados e soma o número de casas que o dado indica.
- 4- Se cair numa pergunta, outro jogador faz a pergunta. Se cair numa pergunta de 500, o jogador tem um "pip" pergunta.
- 5- Se cair numa casa Verde, avança para a próxima casa verde. Se cair numa casa Vermelha, volta ao início. Se cair numa casa Amarela, avança 1 casa.



## Instruções e regras do jogo

1. O jogo se divide a partir das peças, pedras e as posições a jogar.
2. Quando for a vez de jogar.
3. O jogador deve escolher a pedra a jogar e a cor da pedra a jogar.
4. O jogador deve jogar a pedra a jogar e a cor da pedra a jogar.
5. O jogador deve jogar a pedra a jogar e a cor da pedra a jogar.
6. O jogador deve jogar a pedra a jogar e a cor da pedra a jogar.
7. O jogador deve jogar a pedra a jogar e a cor da pedra a jogar.
8. O jogador deve jogar a pedra a jogar e a cor da pedra a jogar.
9. O jogador deve jogar a pedra a jogar e a cor da pedra a jogar.
10. O jogador deve jogar a pedra a jogar e a cor da pedra a jogar.

BOA  
CORTE II

Notepad with handwritten notes in blue ink.

# Instruções

## regras do jogo

- 1- Lança os dados e quem tirar maior pontuação é o p a jogar.
- 2- Começa na casa de partida.
- 3- O 1º jogador lança os dados e anda o número de casas que indica.
- 4- Se cair numa pergunta, outro jogador faz a pergunta. As casas das perguntas são as que têm um 2 p.
- 5- Se cair numa casa com caveira volta ao início.  
Se cair numa casa **verde** avança para a próxima casa.  
Se cair numa casa **rosa** recua 1 casa.  
Se cair numa casa **laranja** avança 1 casa.
- 6- Ganha quem chegar primeiro à casa de chegada (Humicapil).

BOA

- 1- estar sempre com a torneira aberta
- 2- estar aberta para se molhar, depois fechar para se ensaboar e abrir novamente a torneira para trazer a espuma.

Resposta: ②



# Instruções e regras do jogo

1. Jogar o dado e mover o peão para a casa correspondente de acordo com o resultado.
2. Quando o peão chegar ao fim do caminho...
3. Se o peão chegar ao fim do caminho...
4. Se o peão chegar ao fim do caminho...
5. Se o peão chegar ao fim do caminho...
6. Se o peão chegar ao fim do caminho...

BOA SORTE !!

Focinho Amarelo?

Focinho Amarelo?

Blue sticky note with illegible text.



Pocima Municipal

Pocima (Mudica)

Blue notepad with handwritten text



# Instruções e regras do jogo

- 1- Lança os dados e quem tirar maior pontuação é o primeiro a jogar.
- 2- Começa na casa de partida.
- 3- O 1º jogador lança os dados e anda o número de casas que o dado indica.
- 4- Se calhar numa pergunta, outro jogador faz a pergunta.  
As casas das perguntas são as que têm um "P".
- 5- Se calhar numa casa com caveira volta ao início.  
Se calhar numa casa Verde avança para a próxima casa verde.  
Se calhar numa casa rosa recua 1 casa.  
Se calhar numa casa laranja avança 1 casa.
- 6- Ganha quem chegar primeiro à casa de chegada (Piscina Municipal).

BOA  
SORTE!!  
😊