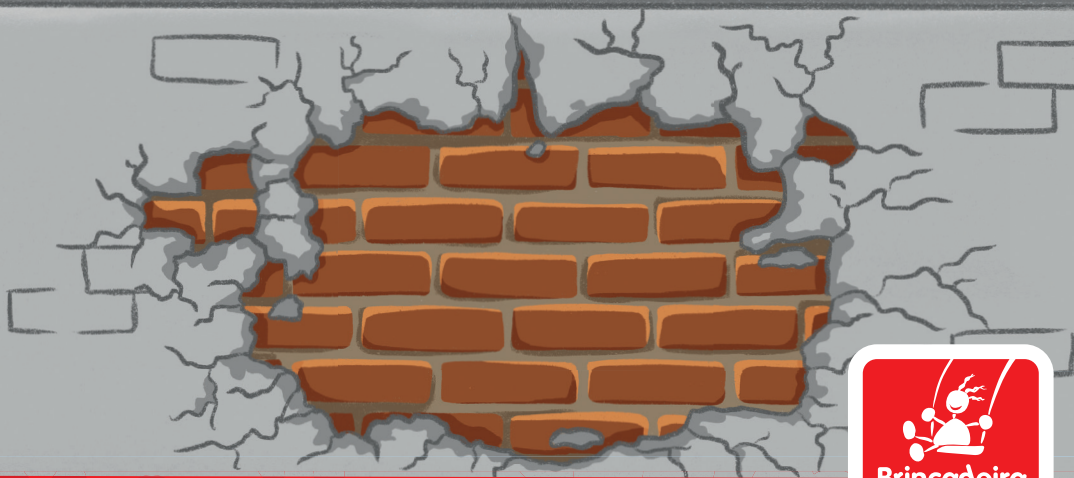


JOGO ME LEVA PARA CASA?



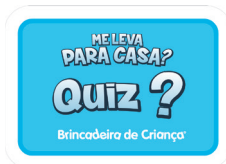
CONTEÚDO:

1 Tabuleiro, que nele estão impressos 40 quadrados (casas) que cada jogador deverá percorrer para chegar ao objetivo: o canil que fica no centro do próprio tabuleiro e que contém os pets que estão disponíveis para adoção.

80 Moedas de 1\$ - 50 Notas de 5\$ - 40 Notas de 10\$ - 30 Notas de 50\$

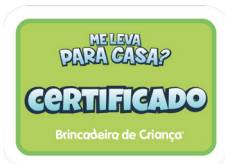
2 Dados - 6 Personagens (peões) - 6 Bases plásticas para os peões

110 Cartas interativas, são elas:



20 Cartas

Cada carta de quiz contém 2 perguntas com a resposta correta escrita da mesma cor da pergunta.



6 Cartas

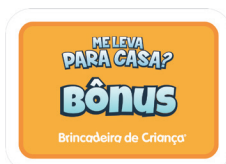
Certificado, consulte no tabuleiro a casa "certificado de cuidador de pets"



48 Cartas

Cada carta ilustra um dos 8 objetos necessários para cuidar de um pet, são eles:

- Shampoo antipulgas
- Saquinhos para recolher sujeira
- Casinha
- Tapetes higiênicos
- Pente
- Coleira e guia
- Tigela
- Ração



6 Cartas

O jogador que tiver essa carta recebe mais 5\$ adicional a cada vez que passar pela casa "RUA".



30 Cartas

A cada vez que um jogador pegar essas cartas, ele terá um imprevisto bom ou ruim em seu caminho.

COMO JOGAR?

Todas as cartas do jogo devem ser colocadas em pilhas separadas. As cartas de quiz devem estar com as perguntas viradas para baixo. Ao iniciar o jogo, cada jogador pega um peão e a seguinte quantia em Petcoins:

10 moedas de 1\$, 6 notas de 5\$, 5 notas de 10\$, 2 notas de 50\$.

Todos os jogadores colocam seus peões na casa "RUA" e rolam os dados, quem tirar o maior número começa o jogo e move seu peão tantas casas quanto a soma obtida com os dados. Os jogadores avançam em sentido horário.

O jogador que estiver na frente, assumirá o papel de caixa. Isso significa que, durante o jogo, ele terá que entregar ou receber o dinheiro em nome do canil.

Ao decorrer do caminho, os jogadores irão encontrar:



São 5 casas de quiz. O jogador que parar em uma dessas casas, deve responder a uma das 2 perguntas contidas na carta. Um dos jogadores lê uma das perguntas de sua escolha para o jogador que deve responder. Se a resposta estiver correta, o jogador avança 3 casas. Se a resposta estiver incorreta, o jogador retrocederá 3 casas.



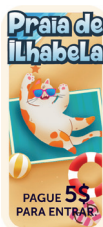
São 8 casas de petshop. Nessas casas temos objetos úteis para cuidar dos pets. O jogador que parar em uma dessas casas, compra o objeto que nela é mostrado, se ainda não o tiver. Essas casas são muito importantes, porque somente obtendo todos os 8 objetos distribuídos ao longo de todo o caminho, você poderá entrar no canil.



São 5 casas de imprevisto. O jogador que cair em uma dessas casas deve pegar uma carta de imprevisto, ler e executar o que está indicado.



São 7 casas das patinhas. Elas são marcadas pelo desenho de duas pegadas de cachorro e carregam mensagens que permitem que você avance pelo caminho. O jogador deve realizar o que está indicado nelas.



O jogador que parar nessa casa, deve pagar 5\$ ao canil.



É a casa inicial do jogo, e cada vez que os jogadores passarem por esta casa ganham 5\$.



Casa da festa. O jogador que parar em cima dessa casa ganha 5\$ de todos os outros jogadores.



Casa do aniversário. Cada jogador deve lhe dar um de seus próprios objetos, se você já os tiver devem lhe dar 10\$.



Se o jogador parar nessa casa e tiver todos os 8 itens, ele poderá entrar no canil. Caso contrário, a casa representa apenas uma etapa da rota.



O jogador que parar nesta casa, pode optar por dar 20\$ ao canil. Se o fizer, recebe uma carta de bônus que lhe permite, cada vez que passa pela casa "Rua", receber mais 5\$ do que o esperado.



O jogador que tiver o certificado, deve guarda-lo para poder ganhar Petcoins se pegar uma das cartas de imprevisto que assim indicar.



Casa da premiação. O jogador que parar em cima dessa casa ganha 30\$.

O objetivo do jogo é chegar primeiro ao canil. O jogador que possuir 8 objetos necessários e que ingressar no canil, será o vencedor. **Atenção**, após ingressar no canil o jogador deve esperar sua próxima jogada para poder rolar os dados e percorrer as três casas que existem ali dentro.