



Programa:

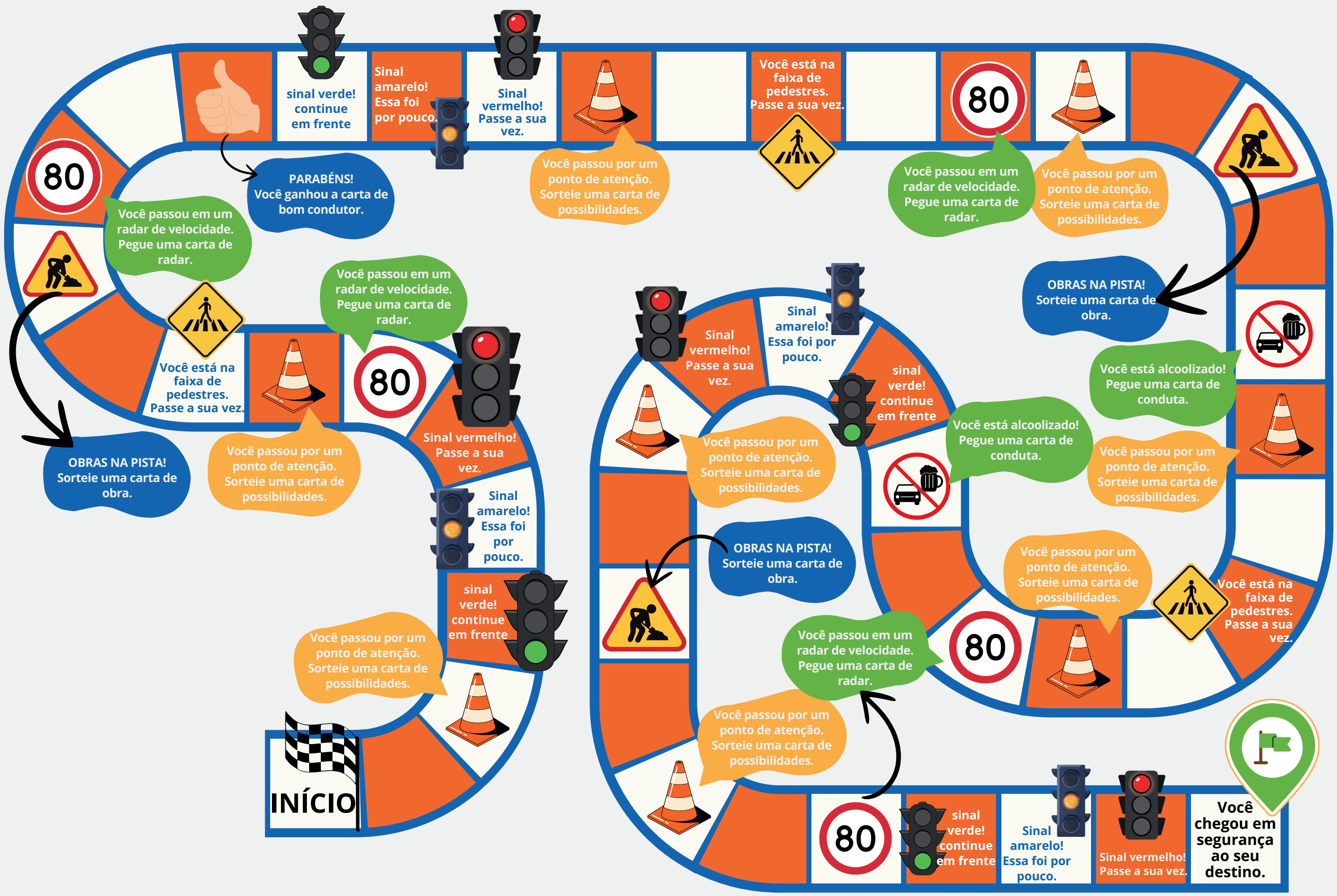
#Juntos por
Rodovias 
mais
Seguras

Apoio:



Realização:





INÍCIO

Você chegou em segurança ao seu destino.



sinal verde!
continue em frente

Sinal amarelo!
Essa foi por pouco.



Sinal vermelho!
Passe a sua vez.

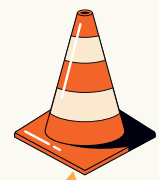


Você passou por um ponto de atenção. Sorteie uma carta de possibilidades.

Você está na faixa de pedestres. Passe a sua vez.



Você passou em um radar de velocidade. Pegue uma carta de radar.



Você passou por um ponto de atenção. Sorteie uma carta de possibilidades.



OBRAS NA PISTA!
Sorteie uma carta de obra.



Você está alcoolizado! Pegue uma carta de conduta.



Você passou por um ponto de atenção. Sorteie uma carta de possibilidades.



Você está na faixa de pedestres. Passe a sua vez.

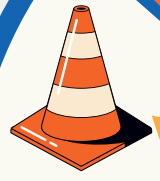


Sinal vermelho!
Passe a sua vez.

Sinal amarelo!
Essa foi por pouco.



sinal verde!
continue em frente



Você passou por um ponto de atenção. Sorteie uma carta de possibilidades.



Você está alcoolizado! Pegue uma carta de conduta.

Você passou por um ponto de atenção. Sorteie uma carta de possibilidades.



Você passou em um radar de velocidade. Pegue uma carta de radar.

Você passou por um ponto de atenção. Sorteie uma carta de possibilidades.



sinal verde!
continue em frente

Sinal amarelo!
Essa foi por pouco.



Sinal vermelho!
Passe a sua vez.



Você está na faixa de pedestres. Passe a sua vez.



Sinal vermelho!
Passe a sua vez.



sinal verde!
continue em frente



Você passou por um ponto de atenção. Sorteie uma carta de possibilidades.

Você passou por um ponto de atenção. Sorteie uma carta de possibilidades.

Você passou em um radar de velocidade. Pegue uma carta de radar.

Você passou em um radar de velocidade. Pegue uma carta de radar.

PARABÉNS!
Você ganhou a carta de bom condutor.



OBRAS NA PISTA!
Sorteie uma carta de obra.





RADAR



POSSIBILIDADES



RADAR



POSSIBILIDADES



**BOM
CONDUTOR**



POSSIBILIDADES



CONDUTA



RADAR




POSSIBILIDADES



RADAR



POSSIBILIDADES



**BOM
CONDUTOR**



POSSIBILIDADES



CONDUTA



OBRA



POSSIBILIDADES



OBRA



POSSIBILIDADES



OBRA



REINCIDÊNCIA



CONDUTA



Você foi à um happy hour e decidiu beber uma cerveja. Como é um motorista consciente, pegou carona com um amigo que não bebeu e chegou em segurança em casa.
Avance 2 casas.



Você fez uma conversão proibida. Esta é uma manobra que coloca você e outros motoristas em risco.
Retorne 2 casas.



Parabéns!
Ser um bom motorista contribui para a sua segurança e de todos que circulam próximo à você. Além disso, alguns estados do Brasil concedem benefícios, como desconto no IPVA. **Por isso, você ganhou imunidade na próxima penalidade do jogo.** Devolva a carta à mesa após usar.



Você foi pego forçando uma ultrapassagem. Essa é uma infração gravíssima e a penalidade é a suspensão da CNH.
Retorne ao início do jogo.



Você passou por um radar móvel em uma via de 80km/hr. Tenha mais atenção. Você estava 20% mais rápido que o limite de velocidade da via e foi multado.
Passa uma rodada.



Você está dirigindo há muitas horas sem pausa e está ficando com sono. Dirigir cansado coloca você e outros motoristas em risco. **Fique uma rodada sem jogar para descansar.**



Você passou por um radar móvel em uma via de 80km/hr. Que bom que você é um motorista exemplar e estava dentro do limite de velocidade. **Avance mais duas casas.**



Você bebeu e resolveu dirigir.
Essa é uma infração gravíssima, e você foi parado em uma blitz, portanto recebeu 7 pontos na carteira e levou uma multa. Sinalize seu pino com um aviso e **volte 5 casas.**
ATENÇÃO: Caso caia novamente em uma blitz, ganhará a carta de reincidência.



Todos com cinto de segurança! Parabéns, crianças no banco de trás e todos utilizando o cinto, garantindo a segurança da família. Continue sua viagem **avançando duas casas.**



Parabéns!
Ser um bom motorista contribui para a sua segurança e de todos que circulam próximo à você. Além disso, alguns estados do Brasil concedem benefícios, como desconto no IPVA. **Por isso, você ganhou imunidade na próxima penalidade do jogo.** Devolva a carta à mesa após usar.



Engarrafamento. Você pegou um engarrafamento no caminho. **Fique uma rodada sem jogar.**



Você passou por um radar móvel em uma via de 80km/hr. Tenha mais atenção. Você estava a mais de 50% mais rápido que o limite de velocidade da via e foi multado.
Retorne ao início.



Você saiu mais cedo de casa para seu compromisso. Embora haja muito trânsito no momento, você está com tempo e por isso, tranquilo. Por sua atitude correta, **avance duas casas.**



Você passou por um radar móvel em uma via de 80km/hr. Tenha mais atenção. Você estava entre 20% e 50% mais rápido que o limite de velocidade da via e foi multado.
Retorne 5 casas.



Você bebeu e resolveu dirigir, causando um acidente na via.
Volte ao início.

REINCIDÊNCIA
Você já foi pego em uma blitz por dirigir embriagado. Por ser reincidente, você teve sua CNH suspensa e o veículo apreendido.
Retorne ao início do jogo e fique uma rodada sem jogar.



PARE E SIGA:
Por sorte, você pegou a barreira aberta. **Siga normalmente.**



Você levou seu carro para a manutenção. Agora você tem certeza que o veículo está em boas condições e pode viajar sem medo.
Avance três casas.



estreitamento de pista a velocidade na via foi reduzida. Na próxima jogada, **avance metade das casas sorteadas no dado.** Em caso de número ímpar, arredonde para menos.



Você está trafegando em uma via preferencial.
Avance uma casa.



PARE E SIGA:
Você parou em uma barreira. O tempo de espera é de uma rodada.
Fique uma rodada sem jogar.

REGRAS DO JOGO:

Cada jogador deve escolher um pino e jogar o dado. A ordem de jogada deve ser decrescente ao valor sorteado por cada jogador no dado.

Comecem na casa "início".

Cada jogador deverá jogar o dado e avançar o número de casas indicado no dado. Ao cair em uma casa onde há o desenho de um cone, o jogador deverá sortear uma carta com a figura correspondente e seguir conforme sua orientação.

Se o jogador cair em uma casa onde há o sinaleiro na cor verde ou amarela, deve seguir normalmente na próxima rodada. Caso caia no sinaleiro com a cor vermelha, deve ficar sem jogar na próxima rodada.

Ao cair em uma casa onde haja a placa de 80 km/hr, sorteie uma carta com a figura correspondente e siga as instruções contidas nela.

Se você cair na faixa de pedestres, deve parar para que eles atravessem a rua em segurança, e portanto, deve ficar sem jogar na próxima rodada.

A casa de obras também possui algumas opções. Sorteie uma carta e siga suas instruções.

CARTA DE BOM CONDUTOR. Caso você caia na casa com a figura de positivo, você será premiado com a carta de bom condutor. Você pode usar ela em qualquer momento do jogo, porém apenas uma vez.

Depois de utilizá-la, você deve devolver à mesa.

CARTA DE CONDUTA:

Na nossa legislação, a primeira vez que se é pego dirigindo alcoolizado, o motorista é penalizado com 7 pontos na carteira e multa. No jogo, caso você caia na casa com a figura de uma bebida, deve sortear uma carta de conduta, que oferece 3 opções, as quais você deve seguir a orientação. Se você sortear a carta onde o motorista é pego dirigindo alcoolizado, receberá uma advertência. Esta deve ficar com o jogador até o final do jogo e, caso sorteie novamente a carta de bebida e direção, esta deverá ser imediatamente substituída pela carta de reincidência, onde o jogador receberá uma punição maior. Vence o jogo quem chegar à última casa primeiro. Os demais jogadores podem continuar o jogo até que o último passe pela linha de chegada.