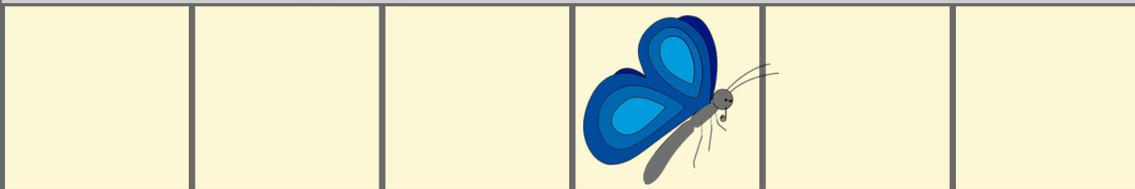


HORA DE BRINCAR! AJUDE O CARAMUJO A MONTAR O ROBÔ, PARA QUE POSSA FAZER TUDO O QUE ELE QUER, INCLUSIVE AJUDAR AOS OUTROS!

REGRAS: JOGO PARA DOIS A QUATRO JOGADORES QUE SE REVEZAM NA VEZ DE JOGAR. APÓS DIZER-SE "JÁ", CADA JOGADOR DEVERÁ MOSTRAR NENHUM, UM, DOIS OU TRÊS DEDOS. SOMA-SE O TOTAL DE DEDOS MOSTRADOS PARA SE SABER QUANTAS CASAS O JOGADOR DA VEZ DEVERÁ AVANÇAR. PARA NÃO CAIR NAS ARMADILHAS, TENDE ADIVINHAR QUANTOS DEDOS O(S) OUTRO(S) JOGADOR(ES) IRÁ(ÃO) MOSTRAR! VENCE QUEM CHEGAR PRIMEIRO AO ROBÔ MONTADO.

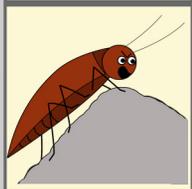
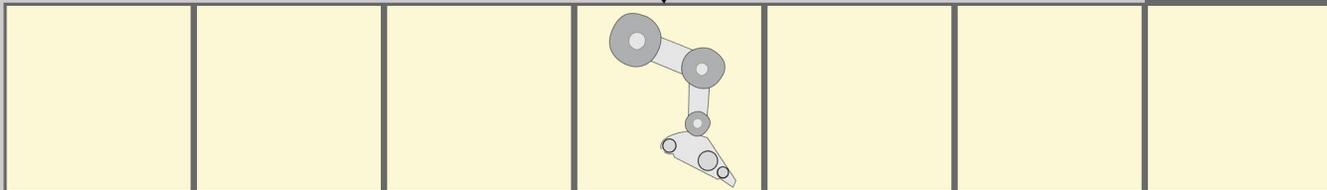
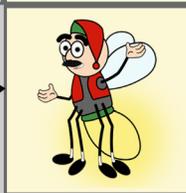
SAÍDA



A BORBOLETINHA CONVIDOU VOCÊ PARA DANÇAR. MAS, PARA ACOMPANHAR O PASSO DELA, VOCÊ DEVERÁ VOLTAR DUAS CASAS!

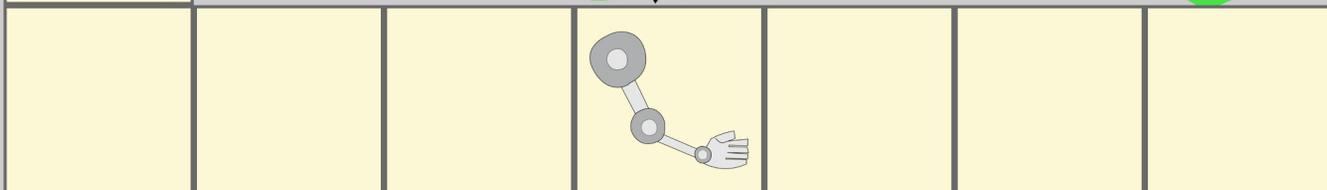
TRABALHANDO EM EQUIPE COM SEUS AMIGOS, VOCÊ CONSEGUIU MONTAR AS PERNAS DO ROBÔ! POR ISSO, AVANCE DUAS CASAS!

UM BOM AMIGO PARA LHE DAR UM BOM CONSELHO! AVANCE DUAS CASAS!



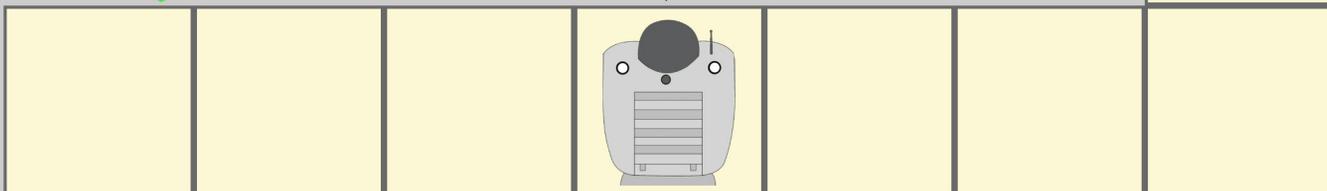
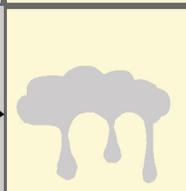
A BARATINHA DISSE QUE VOCÊ NÃO SABE FAZER NADA! APESAR DE SABERMOS QUE É MENTIRA DA BARATA, VOLTE TRÊS CASAS!

POR SER PERSISTENTE E ESFORÇADO, VOCÊ CONSEGUIU MONTAR OS BRAÇOS DO ROBÔ! AVANCE DUAS CASAS!



Ops! Você pisou na gosma do caramujo e levou um escorregão! Volte três casas!

MAIS UMA VITÓRIA SUA! VOCÊ ACABOU DE MONTAR O CORPO DO ROBÔ! POR ISSO, AVANCE DUAS CASAS!



MARAVILHA! VOCÊ MONTOU A CABEÇA DO ROBÔ, ONDE FICA O CENTRO DE CONTROLE! AGORA, FALTA POUCO! APROVEITE E AVANCE DUAS CASAS!

HUM! ESSA ARANHA, AO INVÉS DE AJUDAR, FEZ UMA TEIA DENTRO DO SEU ROBÔ! PARA SE DESFAZER DESSE EMARANHADO, VOLTE CINCO CASAS!

PARABÉNS!
MISSÃO CUMPRIDA!
O ROBÔ ESTÁ PRONTO!

