Componentes

110 cartas: 27 cartas de Família (cor-de-rosa), 27 cartas de Carreira (azuis), 27 cartas de Riqueza (verdes), 27 cartas de Aventura (amarelas) e 2 Regras Rápidas.



Como vencer

O jogador que, ao fim do jogo, tiver criado na mesa uma história de vida com mais pontos é o vencedor.

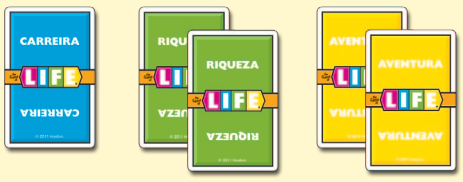
Mais cartas na mesa em sua frente = mais pontos!

Coloque as cartas na mesa para criar sua própria história de vida.
Viva grandes aventuras enquanto marca pontos! Siga as regras e faça um jogo teste antes de jogar para valer.

Preparação

1. Separe as cartas formando um monte de cada cor.
   Deixe as 2 cartas de Referência de lado enquanto joga.
2. Embaralhe bem cada monte e coloque na mesa com a face para baixo.
3. Cada jogador pega 1 carta de qualquer monte por vez, até que todos estejam com 5 cartas nas mãos.
   - Você pode pegar cartas de qualquer monte – é bom variar as cores!
   - Você não precisa pegar uma carta de cada cor, desde que no fim fique com 5 cartas.

Por exemplo,
você poderia pegar
1 carta de Carreira,
2 cartas de Riqueza e
2 cartas de Aventura.



Se você comprar uma carta "+10", coloque-a de lado e pegue outra carta. Quando todos estiverem com as 5 cartas na mão, devolva a carta "+10" ao monte correspondente e reembaralhe o monte.



Não mostre suas cartas a ninguém!

Como Jogar

É bem fácil! Na sua vez:

1. **Coloque uma carta** na mesa.
2. **Conte uma história** sobre o que está na carta.
3. **Pegue uma nova carta** do topo de qualquer monte colorido ou do monte de descarte e acrescente à sua mão.
   Sua vez acabou!

Como eu coloco cartas na mesa?

Lembre-se, o jogo consiste em acumular pontos!



Se uma carta não tem nenhum símbolo no canto superior direito, você pode colocá-la na mesa à sua frente, sem qualquer pré-requisito. Leia a carta em voz alta, e invente uma história a respeito para acrescentá-la à sua história de vida.

Por exemplo:
"Uau – ... então consegui um emprego de **Pop Star** – eu sabia que ia ficar famoso!"



Se a carta tiver um símbolo vermelho no canto superior direito, isso significa que você precisará já ter em sua história de vida uma carta específica (pré-requisito) **antes** de poder usá-la. O símbolo mostrará qual é a carta pré-requisito: passaporte, diploma, carro, barco, casa, avião ou casamento.

Por exemplo, para colocar a carta **"Velejei sozinho pelo Mundo"** em sua história, você precisa ter um barco primeiro! Isso significa que você precisa já ter colocado uma carta de Barco em sua história de vida antes de poder usá-la.



Use as cartas com uma **seta** no canto superior direito para pegar cartas de outros jogadores! Por exemplo, use a carta "Processo" para processar outro jogador da seguinte forma:

1. Escolha outro jogador e conte para ele por que você o está processando – invente um motivo! Seja criativo!
2. Este jogador deve escolher uma carta (de sua história de vida) que valha 30 pontos ou mais e entregá-la a você.
3. Coloque esta carta em sua história de vida.
4. O jogador processado, então, coloca a carta"Processo" na história de vida dele.

Assim que uma carta se torna parte da história de vida de alguém, ela deve permanecer na mesa. Não é possível voltar para a mão de nenhum jogador.

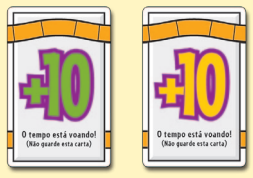
Pegue uma carta de qualquer monte no final da sua vez.



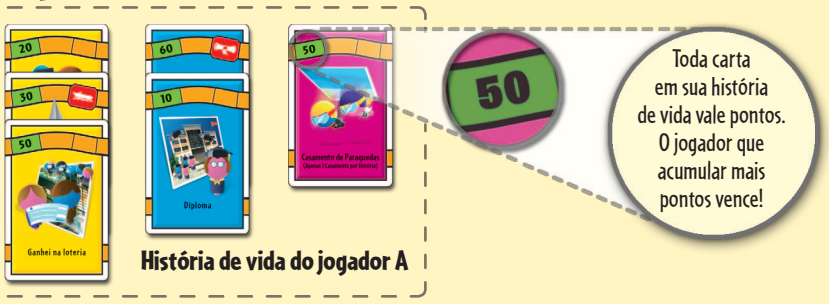
Monte de descarte rosa

Monte de descarte amarelo

Carta +10.
20 anos se passaram!



Exemplo:



História de vida do jogador A



História de vida do jogador B

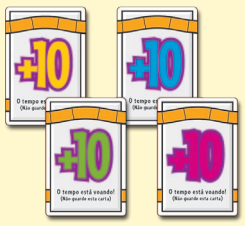
Não pode jogar nenhuma carta?

Se nenhuma carta em sua mão puder ser colocada em sua história de vida, escolha uma carta para jogar fora! Coloque-a com a face voltada para cima em frente ao monte da cor correspondente para começar um monte de descarte.

Pegue uma nova carta como de costume. Os outros jogadores podem pegar a carta que você descartou, então tome cuidado com o que você joga fora!

Cartas +10 e o fim do jogo

Existem 8 cartas +10 no baralho. Cada uma delas representa que se passaram 10 anos no tempo do jogo! O jogo termina quando a história completar 60 anos (para uma partida mais curta ou mais longa, jogue até 40 ou 80 anos).



Quando você tirar uma carta +10 de qualquer cor:

1. Mostre a todos os jogadores e coloque-a no canto da mesa.
2. Pegue uma nova carta de qualquer monte e guarde-a na sua mão. Sua vez acabou.
3. Assim que alguém tirar a 6ª carta +10, a história completa 60 anos e o jogo termina!
4. Todos contam os pontos de suas histórias de vida. Não considerem as cartas que ainda estiverem nas mãos.
5. O jogador com mais pontos vence! Parabéns por uma vida maravilhosa!

Se houver empate, o jogador com mais cartas vence.

Dica! Se tiver dificuldade em contar os pontos, primeiro separe em montes de 100 pontos, e depois some o total.

As cartas

Olhe suas cartas antes de começar a jogar. Aqui você descobrirá o que cada tipo de carta faz:

Em Qualquer Rodada

Verifique o canto superior direito da carta e veja se ela tem um símbolo. Se não tiver, você pode acrescentá-la à sua história de vida na sua vez, em qualquer rodada.



Como na Vida Real!

Você só pode ter UM Passaporte e UM Casamento em sua história de vida por vez. Caso você perca seu passaporte (com a carta "Passaporte Perdido") você pode substituí-lo mais tarde.



Construindo uma Carreira

Arrume um emprego!
Se uma carta de Carreira tiver o símbolo de um diploma no canto superior direito, isso significa que você precisa se graduar e obter um diploma antes de acrescentá-la à sua história de vida.



Assim que você tiver uma Carreira, você pode ganhar mais pontos acrescentando cartas de "Dia do Pagamento" à sua história!
Só são permitidos até 3 "Dias do pagamento" por Carreira.



Símbolo Vermelho

Se uma carta possui um símbolo vermelho no canto superior direito, isso pode significar que você precisa ter alguma outra carta em sua história de vida antes de poder usá-la. Preste atenção nos símbolos enquanto joga.

Por exemplo:
Para celebrar suas Bodas de Ouro, você precisa ser casado (ou seja, ter uma carta de Casamento em sua história de vida).
Como na vida real!



Você não pode fazer uma "Reforma na Casa" se não tiver uma Casa!



Às vezes, uma carta que tenha um símbolo pode pedir uma carta pré-requisito de cor diferente.

Por exemplo, você precisa de uma carta de Riqueza (verde) que lhe dê um Barco antes de usar a carta de Aventura (amarela) "Velejei sozinho pelo mundo".



Cartas com uma seta no canto superior direito lhe ajudam a acrescentar cartas à sua história de vida trocando ou pegando cartas de outros jogadores!

Por exemplo, use a carta **"Crise da Meia Idade"** para trocar todas as cartas de sua mão com as de outro jogador!



Sempre entregue a carta com a seta para o outro jogador para que ele possa acrescentá-la à sua própria história.
É como um tipo de compensação!

IMPORTANTE:

1. Ao usar as cartas com uma seta, você pode pegar da história de outro jogador cartas que tenham o símbolo vermelho no canto superior direito sem precisar do pré-requisito.
Por exemplo, você pode adotar um bebê de outro jogador mesmo não tendo se casado, mas ainda precisa se casar para ter seus próprios bebês.

2. Se você pega de outro jogador (ou força ele a lhe entregar) um casamento, este jogador não perderá os filhos ou bodas que já estejam em sua história. Ele, porém, não poderá colocar mais filhos ou bodas na história dele a menos que se case novamente.

www.hasbrobrasil.com

DISTRIBUÍDO POR: HASBRO DO BRASIL INDÚSTRIA E COMÉRCIO DE BRINQUEDOS E JOGOS LTDA.

© 2011 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos os direitos reservados. As cores e peças podem variar daquelas indicadas na embalagem. Caso você tenha alguma dúvida sobre este produto, envie e-mail para: **sac@hasbro.com**

Guardar para eventuais consultas.

09048