

PARTIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

4 CONFIGUROU SENHA NA TELA INICIAL DO TABLET JOGUE NOVAMENTE

7 NÃO FEZ BACKUP E PERDEU ACESSO AOS SEUS ARQUIVOS VOLTE AO INÍCIO DO JOGO

10 FEZ BACKUP E RECUPEROU TUDO QUANDO O CELULAR PIFOU AVANCE 4 CASAS

12 SEGUIU LINK RECEBIDO DE UM ESTRANHO VOLTE 3 CASAS

15 PEDIU AOS PAIS PARA INSTALAR ANTIVÍRUS NO COMPUTADOR JOGUE NOVAMENTE

18 INSTALOU ANTIVÍRUS OFERECIDO NUM SITE QUALQUER FIQUE SEM JOGAR UMA RODADA

21 CHECOU SE O FIREWALL DO COMPUTADOR ESTÁ ATIVO AVANCE 2 CASAS

22 ABRIU ARQUIVO ENVIADO POR UM DESCONHECIDO, SEM CHECAR ANTES VOLTE 2 CASAS

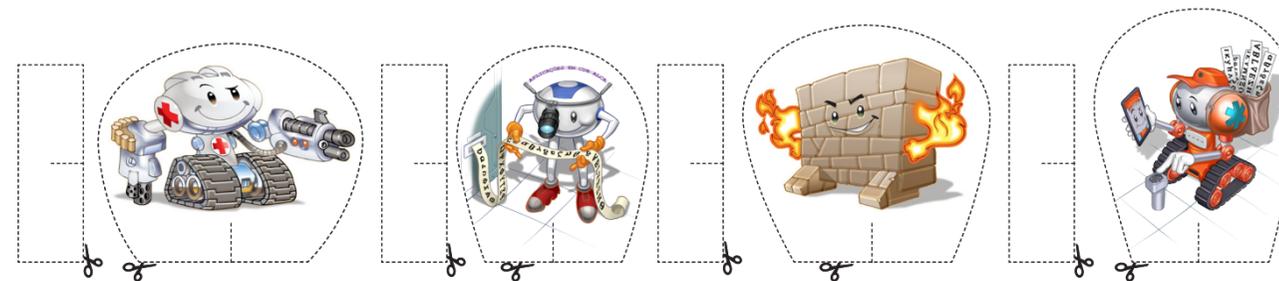
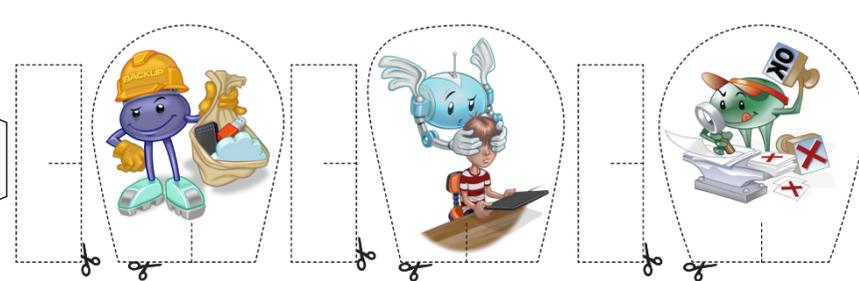
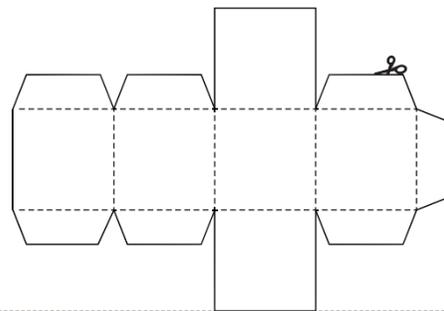
25 CONFIGUROU FILTRO ANTISPAM NO APP DE E-MAILS AVANCE 2 CASAS

28 NÃO ATUALIZOU O COMPUTADOR VOLTE 4 CASAS

31 PROTEGEU SUAS MENSAGENS USANDO CRIPTOGRAFIA AVANCE 3 CASAS

36 INSTALOU APP QUE DIZIA SER A VERSÃO GRÁTIS DE UM SUPER JOGO FIQUE SEM JOGAR UMA RODADA

CHEGADA



A INTERNET É AQUILO QUE FAZEMOS DELA!

COM PEQUENAS AÇÕES PODEMOS AUMENTAR A SEGURANÇA ONLINE, E A SUA PARTICIPAÇÃO É ESSENCIAL.

Conhece os personagens para montar das Turmas do Bem e do Mal? Eles estão em



<https://internetsegura.br/personagensparamontar/>

Quer saber mais? Conheça o Guia Internet Segura
<https://internetsegura.br/criancas/>



Quer mais brincadeiras e passatempos? Vá em
<https://internetsegura.br/passatempo/>



Procurando outros jogos de tabuleiro? Acesse

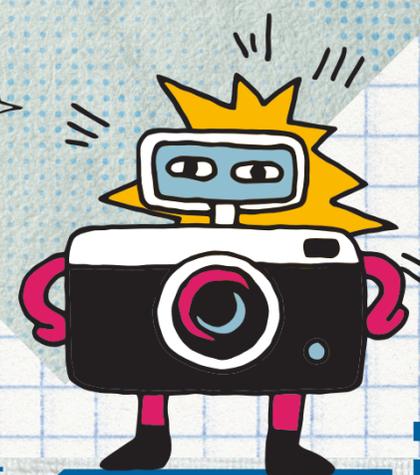


<https://internetsegura.br/tabuleiro/>



@INTERNETSEGURABR
SIGA-NOS!

ENTRE PARA A TURMA DO BEM E AJUDE A AUMENTAR A SEGURANÇA ONLINE!



REGRAS:

- 1 Para dar a partida e entrar na casa número 1 é necessário tirar 1 ou 6 ao jogar o dado – mas o jogo sempre começa na casa 1;
- 2 A cada rodada, jogue o dado e ande o número de casas equivalente ao número que saiu no dado;
- 3 Se você cair em uma casa especial, siga as instruções da casa:
 - se você cair em uma casa que segue as dicas de segurança, você pode chegar no final rapidinho, avançando casas de bônus ou jogando novamente;
 - mas se cair numa casa em que fez algo arriscado, pode ter que voltar várias casas ou até ficar sem jogar;
- 4 Ganha quem conseguir chegar primeiro na chegada. Mas é preciso tirar no dado o número exato para entrar na chegada. Por exemplo, se você estiver na casa 37 precisa tirar 1, se tirar mais de 1 você anda até a chegada e volta as casas conforme o número que saiu no dado.

PEÇAS:

- ➔ Recorte o dado e cole as abas.
- ➔ Recorte os personagens da Turma do Bem e encaixe a base para eles ficarem em pé, e então use-os para marcar a casa onde você está.
- ➔ Você também pode usar um dado que já tiver e qualquer outra peça para marcar as casas, como botões de cores diferentes ou quadradinhos coloridos.

➔ cert.br nic.br cgi.br