

**1** PARTIDA

**2**

**3**

**4** CONFIGUROU SENHA NA TELA INICIAL DO TABLET JOGUE NOVAMENTE

**5**

**6**

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

**8**

**9**

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

**11**

**12** SEGUIU LINK RECEBIDO DE UM ESTRANHO VOLTE 3 CASAS

**13**

**14**

**15** PEDIU AOS PAIS PARA INSTALAR ANTIVÍRUS NO COMPUTADOR JOGUE NOVAMENTE

**16**

**17**

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

**19**

**20**

**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

**23**

**24**

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

**26**

**27**

**28** NÃO ATUALIZOU O COMPUTADOR VOLTE 4 CASAS

**29**

**30**

**31** PROTEGEU SUAS MENSAGENS USANDO CRIPTOGRAFIA AVANCE 3 CASAS

**32**

**33**

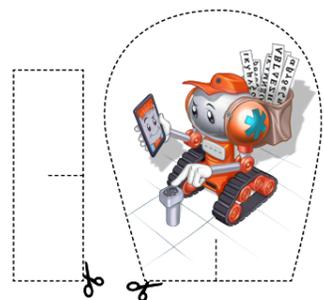
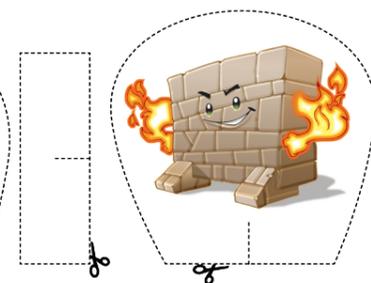
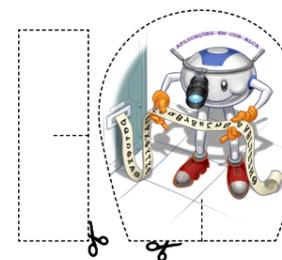
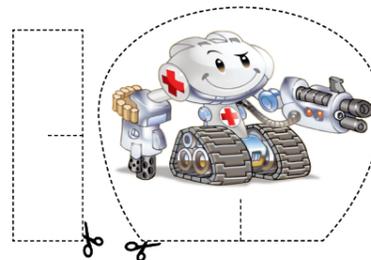
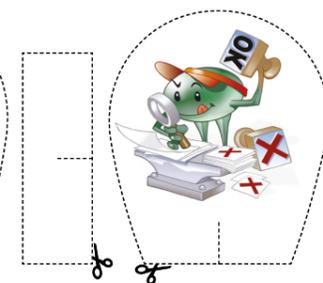
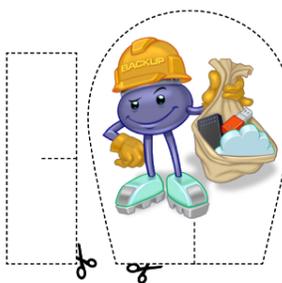
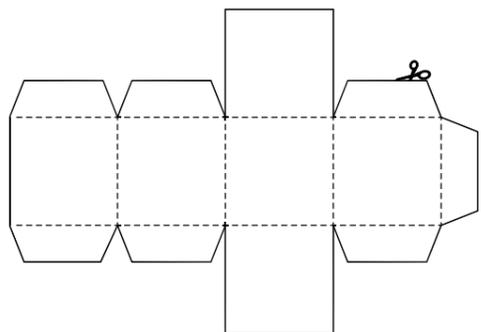
**34**

**35**

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

**37**

**38** 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/>

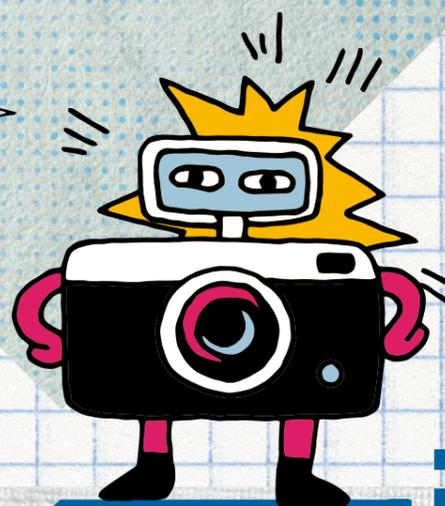


Procurando outros jogos de tabuleiro? Acesse



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

## 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.



@INTERNETSEGURABR  
SIGA-NOS!

➔ cert.br nic.br cgi.br