

grandes da roleta. Cada jogador escolhe uma pedra para representar sua bicicleta. As bicicletas são movidas à frente pelo número de linhas (não de espaços) indicados na roleta. Quando uma bicicleta para numa linha com um ponto negro, nenhum outro jogador poderá ultrapassá-la, até que essa bicicleta tenha sido movida duas ou mais linhas adiante.

### 17 - VÔO (2 a 4 jogadores)

Cada jogador escolhe 6 pedras de qualquer cor (aviões) e coloca uma em cada quadrado externo do tabuleiro de damas, deixando sempre um quadrado vazio em cada extremos da linha. Os aviões são numerados de 1 a 6, contando da esquerda para a direita. Cada jogador gira a roleta, usando apenas os números grandes. O avião cujo número coincidir com o resultado da roleta "decola" (é removido) do tabuleiro, até que todos os 6 aviões de um jogador tenham decolado. Aquele parceiro é o vencedor e marca um ponto a seu favor para cada avião adversário que ainda estiver no tabuleiro. Se um avião do parceiro já foi removido e é sorteado número correspondente, o jogador "passa" a jogada.

### 18 - CORRIDA DE CANGURUS (2 a 4 jogadores)

Cada jogador escolhe uma pedra colorida que será seu "canguru", e a coloca no canto do tabuleiro onde há uma figura de canguru. Gira-se a roleta, usando os números grandes: se o número sorteado for par, o jogador move-se para a frente, se o número for ímpar, move-se para trás. Cada carta impressa no tabuleiro vale um espaço.

O objetivo é dar a volta no tabuleiro e voltar ao ponto de partida, não importando se os movimentos foram feitos da esquerda para a direita ou vice-versa.

NOTA - Em cada jogada, o parceiro deve agir de maneira acima descrita, ou seja, indo para a frente se obteve número par, ou voltando para trás, se obteve número ímpar. O jogador que chegar ao ponto de partida, em primeiro lugar, tenha vindo pela frente ou por trás, será o vencedor.

# INSTRUÇÕES

# 18 JOGOS

## DIVERSÃO PARA TODA A FAMÍLIA

DAMAS • JOGO INDIANO • JOGO DA VELHA • DESTINO • CORRIDA DE OBSTÁCULOS • JOGO DA FERROVIA • PROVA DE NATAÇÃO • PULO DO GATO • CAÇA À RAPOSA • VIAGEM DE FOGUETE • JOGO DOS DESEJOS • QUEBRA CABEÇA SOLITÁRIO • CORRIDA DE IATES • CAÇA AO COELHO • ESQUINAS • CORRIDA DE BICICLETAS • VÔO • CORRIDA DE CANGURUS



REF. 6558.7



## 1 - DAMAS (2 jogadores)

**OBJETIVO** - Capturar mais pedras possíveis do adversário ou forçá-lo a se colocar numa posição de onde não possa mais jogar.

**IMPLEMENTOS** - 24 pedras - 12 vermelhas e 12 pretas.

**REGRAS:** 1) Cada jogador coloca suas pedras nos 12 quadrados preto do seu lado do tabuleiro.

2) Cada parceiro, por sua vez, move uma de suas pedras na direção do campo adversário, para direita, para a esquerda ou à frente, mas usando apenas os quadrados pretos.

3) As pedras podem mover-se apenas à frente e apenas um quadrado de cada vez, exceto nos casos previstos pelas regras 5 e 6.

4) A pedra que atingir a carreira de quadrados mais próxima ao adversário (portanto, a situada no outro extremo do tabuleiro), torna-se "Dama", e é coroada, ou seja, duplicada, colocando-se uma pedra extra em cima da primeira.

5) Uma dama pode mover-se para a frente, para trás e diagonalmente. A dama pode mover-se por toda uma carreira, na mesma jogada.

6) Uma pedra pode comer uma dama ou outra pedra oponente, quando o adversário ocupar um quadrado sobre o qual a pedra possa saltar, pousando no quadrado imediatamente subsequente, desde que este esteja vago - sempre na linha diagonal em que se ache a pedra "comida". Uma jogada continua, enquanto houver pedras adversárias a serem comidas - desde que estejam sempre com um quadrado vago entre si - ou desde que seja atingida a carreira de damas (veja regra 7). Qualquer pedra comida é removida do jogo.

7) Uma dama pode continuar a pular na mesma jogada, enquanto houver oportunidade para isso.

8) Uma dama pode "comer" qualquer outra pedra ou dama, havendo oportunidades. Uma pedra somente poderá comer uma dama quando for possível fazê-lo movendo-se para a frente, em seu caminho para a carreira de damas do

Joga-se nas linhas da pista de corridas. A roleta é girada para mover os caçadores, usando-se os números grandes. Cada jogador, por sua vez, move o coelho à frente uma linha, antes de girar a roleta para mover seu caçador.

O coelho é apanhado apenas quando um caçador para na mesma linha por ele ocupada, ou quando um movimento levá-lo a uma linha já ocupada por um caçador.

Se uma jogada levar o caçador adiante do coelho, poderá mover-se na direção oposta, na outra jogada. Para uma caçada mais longa, coloque o coelho no segundo ou terceiro ponto negro, a partir da linha de saída.

## 15 - ESQUINAS (2 jogadores)

O objetivo é ver qual jogador pode cobrir completamente, em primeiro lugar, os nove quadrados vermelhos e amarelos do oponente com suas próprias pedras. Joga-se em todos os quadrados fora da pista circular (usados também para a CORRIDA DE IATES).

**IMPLEMENTOS** - 9 pedras vermelhas para um jogador e 9 pedras pretas para o outro.

**REGRAS:** 1) Cada jogador coloca suas pedras nos nove quadrados vermelhos e amarelos mais próximos de si.

2) Cada movimento consiste em mover uma pedra por um espaço, em qualquer direção (para a frente, para os lados e na diagonal), exceto para trás e exceto no caso previsto na regra 3.

3) Uma pedra pode pular sobre qualquer pedra próxima de si, desde que haja um espaço aberto à frente e deve continuar a pular sobre suas próprias pedras ou sobre as pedras adversárias, sempre que haja espaço aberto à frente.

4) Uma pedra pulada não é removida do jogo.

## 16 - CORRIDA DE BICICLETAS (2 a 4 jogadores)

O objetivo do jogo é ver qual das bicicletas pode dar a volta na pista de corridas em primeiro lugar, usando os números

damas. São usadas as 24 pedras - 12 vermelhas e 12 pretas. O jogador coloca as pedras (sem arranjá-las), nas duas carreiras pretas mais externas, à volta do tabuleiro. Os movimentos são feitos apenas por saltos diagonais, removendo-se a pedra "pulada". O objetivo do jogo é remover todas as pedras, menos uma. É preciso perícia nos saltos, para evitar-se que uma pedra fique enclanhada num quadrado sem saída.

### **13 - CORRIDA DE IATES (2 a 3 jogadores)**

O objetivo do jogo é fazer navegar um "iate" o mais rápido possível pela rota, que consiste em todos os quadrados do lado de fora da pista de corrida circular.

Cada jogador escolhe uma pedra, para representar o seu iate. Os barcos partem da linha assinalada entre as bandeiras vermelhas, que também é a chegada. Os iates seguem a direção da seta, ao navegar à volta da rota.

O número sorteado na roleta (use apenas os números grandes), indica o número de quadrados pelos quais navegará o iate, em cada jogada. Cada movimento é feito em linha reta (isto é, não na diagonal), mas pode ser feito em qualquer direção. Todo jogador ao parar em um quadrado com uma estrela, terá direito a uma jogada extra. Nas passagens estreitas, quando o iate de um jogador estiver obstruindo os demais, estes poderão passar-lhe por cima. O iate ultrapassado não é retirado do jogo.

A linha de chegada deverá ser cruzada entre as bandeiras vermelhas.

### **14 - CAÇA AO COELHO (2 a 4 jogadores)**

O objetivo do jogo, disputado na pista de corridas, é caçar o coelho. Cada jogador escolhe uma pedra para representar os caçadores e uma outra pedra de cor diferente é usada para fazer as vezes do coelho. Os caçadores são colocados na linha de partida e o coelho é colocado no ponto do primeiro obstáculo desenhado na pista de corridas, logo após a linha de partida.

adversário.

9) Um jogador deve capturar uma pedra ou pedras pertencentes ao oponente, sempre que possível. Deixando de fazê-lo, ela será "soprada", isto é, seu oponente deverá, como penalidade, remover do tabuleiro a pedra que deveria ter feito a captura.

10) Quando se apresentarem duas oportunidades de fazer capturas, ao mesmo tempo, o oponente poderá escolher entre ambas.

### **2 - JOGO INDIANO (2 a 4 jogadores)**

O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a mover as suas quatro pedras em volta da pista do Jogo Indiano, entrar no corredor final e ir até a chegada.

O JOGO: Cada jogador escolhe 4 pedras de uma cor e as coloca no quadrado do canto à sua direita. Os parceiros jogam por turnos, à volta do tabuleiro, da direita para a esquerda. O número sorteado é determinado pelo número menor do círculo externo da roleta, ao qual a flecha aponta, somado ao número maior, impresso no espaço em que parou a flecha. Quando esses dois números forem iguais, contam como duplos.

Cada jogador, primeiramente, esforça-se por colocar na pista uma ou mais das suas pedras. Para isto é necessário obter-se dois números que, somados, igualem 5. Cada vez que isso suceder, coloca-se uma pedra no espaço azul, com uma estrela, à esquerda do canto em que se acham as demais pedras do jogador. Se for obtido um duplo 5, ou um 10, podem ser colocadas 2 pedras. Se sorteado um 5 e qualquer outro número, aproveita-se o 5 para fazer entrar uma pedra e move-se essa pedra, tantos espaços quanto for o outro número sorteado.

É interessante por em jogo todas as pedras, o mais cedo possível. Quando uma pedra tiver entrado, deve ser movida à volta do tabuleiro, de espaço em espaço, até chegar ao corredor vermelho diretamente em frente ao oponente. Ali chegando,

entra no corredor e sobe por ele até alcançar o espaço de chegada, ao centro do tabuleiro.

Os movimentos são feitos da seguinte forma: somam-se os dois números sorteados na roleta, e move-se uma pedra por aquele total de espaços; ou então movem-se duas pedras ao mesmo tempo: uma tantos espaços quantos forem os pontos do número grande, interno; a outra, tantos espaços quanto forem os pontos do número pequeno externo. Se é obtido um número duplo, usa-se aquele número 4 vezes; assim, sorteado um "duplo 6", movem-se todas as 4 pedras 6 espaços à frente - desde que todas estejam fora do ponto de partida. Se somente 2 pedras estiverem fora, cada uma delas será movida 12 espaços à frente. E se apenas uma estiver fora, ela será movida 24 espaços. O jogador perde a jogada quando lhe for impossível mover sua pedra ou pedras pelo total de espaços sorteados.

Quando um jogador se move para um dos espaços brancos, ocupado pela pedra de um oponente, esta é "capturada" e devolvida ao seu ponto de partida, de onde deverá novamente entrar no jogo, da maneira descrita acima.

Quando a pedra de um oponente é capturada, o captor tem a seu crédito 20 espaços, os quais poderá usar imediatamente, movendo quaisquer das suas pedras por esse total de espaços. Um jogador não é obrigado a capturar as pedras dos oponentes, mas é de seu interesse fazê-lo, para atrasar os demais.

Os espaços com estrelas são pontos de segurança e uma pedra que esteja num deles não pode ser capturada. Nenhum jogador pode mover-se para um ponto de segurança ocupado por um oponente, a menos que esteja no espaço de entrada para o corredor final. Nesse caso, o jogador deve entrar naquele espaço e capturar a pedra do oponente. Duas pedras de uma mesma cor, num mesmo espaço, formam uma barreira, que não pode ser ultrapassada por nenhum oponente até que seja quebrada. Se um jogador não pode mover-se sem quebrar a sua própria barreira, deve quebrá-la (rompê-la).

A raposa tem o primeiro movimento. Os cães são colocados nos quatro quadrados vermelhos de um lado do tabuleiro, e a raposa no quadrado vermelho central, no lado oposto. A raposa poderá mover-se um quadrado em cada jogada, em qualquer direção, sempre usando os vermelhos. Os cães podem se mover um quadrado vermelho a frente, uma pedra por jogada, nunca podendo mover-se para trás. Nenhum dos lados poderá pular uma pedra.

NOTA - No fim do jogo, os parceiros trocam de lados.

### **10 - VIAGEM DE FOGUETE (2 a 4 jogadores)**

Cada jogador toma uma pedra e a coloca no primeiro quadrado inferior direito do tabuleiro de damas.

O objetivo é enviar a pedra diagonalmente através do tabuleiro, ao canto oposto, usando os números grandes da roleta.

Cada jogador gira a roleta, em sua jogada, e seus movimentos são os seguintes: se obtém 1 ou 4, ele move sua pedra um quadrado à frente e acima; se sorteia 2 ou 5 move-se um quadrado para a esquerda; se obtém 3 ou 6, move-se diagonalmente um quadrado à frente ou atrás. Ganha o jogador que levar sua pedra em primeiro lugar para o canto oposto.

Se a pedra ficar do lado direito do tabuleiro deverá obter 1, 3, 4 ou 6 para se mover. Se a pedra de um jogador estiver no alto do tabuleiro, deverá obter 2, 3, 5 ou 6 para se mover.

### **11 - JOGOS DOS DESEJOS (vários nºs de jogadores)**

Formule um desejo. Depois, escolha uma carta ao acaso. Conte quatro cartas em seguida a esta, e suponhamos que a contagem tenha terminado na Sexta certa da fila. Em seguida, anote as cores de todas as sextas cartas das filas seguintes. Se a maioria for vermelha, o desejo será realizado; se forem pretas, o desejo não será realizado.

### **12 - QUEBRA CABEÇA SOLITÁRIO (1 jogador)**

Joga-se apenas nos quadrados negros do tabuleiro de

O objetivo é atravessar a "piscina" e voltar ao ponto de partida, chegando em primeiro lugar.

**NOTA** - para tornar mais longa a partida, podem ser feitas várias "travessias" num só jogo. Nesse caso, marcam-se as idas e vindas de cada pedra, para se evitar que uma pedra ainda na primeira travessia finja estar já na última.

### **8 - PULO DO GATO (3 a 5 jogadores)**

Joga-se nos cantos com os gatos desenhados.

**OBJETIVO** - Um dos jogadores, chamado "gato de fora" - por ficar fora dos quadrados, mantém a mão perto do centro do tabuleiro e tenta apossar-se de um canto, tentando tocar a mão ou a pedra de um oponente, enquanto trocam de lados. O jogador que ficou menos vezes com o "gato de fora" numa partida ganha o jogo.

**REGRAS:** 1) Cada jogador escolhe um quadrado com um gato, em ângulos opostos. Escolhem uma pedra cada, que representará os gatos.

2) Antes do início do jogo, os jogadores decidem quem vai ser o primeiro "gato de fora".

3) Os jogadores tentam trocar de cantos, jogando suas pedras através do tabuleiro, de um canto para outro.

4) Para se apossar de um canto, o "gato de fora" deve tocar a mão de um parceiro que está jogando uma pedra de canto a canto, ou tocar uma pedra não segura por nenhum jogador, quando ela estiver sendo jogada de um lado para o outro.

5) Ao ser jogada, a pedra não deverá cair fora do tabuleiro.

### **9 - CAÇA À RAPOSA (2 jogadores)**

O objetivo deste jogo, disputado nos quadrados vermelhos do tabuleiro de damas, é ver se a raposa poderá atravessar a linha de cães, ou se estes podem prender a raposa, impedindo-a de se mover.

**IMPLEMENTOS** - Uma pedra de uma cor, representando a raposa e quatro pedras de outra cor, representando os cães.

Para entrar na Chegada, deve ser sorteado o número exato. O espaço de chegada deve ser contado como um espaço.

O jogador que em primeiro lugar colocar todas as suas pedras na chegada, ganha o jogo.

### **3 - JOGO DA VELHA (2 jogadores)**

Cada jogador usa 5 pedras de uma cor. Disputa-se o jogo num dos blocos de 9 quadrados amarelos e vermelhos, no canto próximo à pista de corridas. O jogador objetiva colocar três das suas pedras em linha, horizontal, vertical ou diagonalmente. Os jogadores se revezam, colocando cada uma de suas pedras em qualquer dos quadrados. Cada qual tenta fazer uma linha e ao mesmo tempo, bloquear o oponente, se possível. O que conseguir alinhar três pedras, em primeiro lugar ganha o jogo. O perdedor tem o privilégio da saída, na partida seguinte.

### **4 - Destino (2 ou mais jogadores)**

O objetivo do jogo é adivinhar o futuro dos demais parceiros.

As cartas impressas em quatro grupos, na margem do tabuleiro e as perguntas e respostas impressas neste folheto são usadas no decorrer do jogo. Um jogador age como adivinhador e usa o tabuleiro; os outros, um por vez, terão seus destinos adivinhados.

O jogador que deseja ver seu destino desvendado, inicia com o grupo 1 das cartas. As perguntas e respostas designadas para cada grupo são encontradas logo abaixo das explicações.

O "adivinhador" faz à pessoa cujo destino vai ser desvendado, a pergunta nº 1 do grupo um. A pessoa escolhe qualquer carta do grupo um, no tabuleiro, e diz em voz alta o naipe e o número da carta que escolheu. O adivinhador lê a resposta à pergunta nº 1, de acordo com a carta escolhida. As respostas às perguntas de números 2 e 3 são encontradas no grupo um. Para encontrar as respostas aos números 4, 5 e

6, o jogador cujo destino está sendo adivinhado, escolhe as cartas do grupo dois, e assim por diante com os grupos três e quatro, até ter todo o seu destino desvendado, em todos os quatro grupos.

#### PERGUNTAS PARA AS CARTAS DO GRUPO UM

Você gostaria de saber:

- 1 - Se terá sorte na vida?
- 2 - Se a sua vida em família será feliz?
- 3 - O que você estará fazendo daqui a dez anos?

#### SIGNIFICADO DAS CARTAS DO GRUPO UM

Três de Copas		1 - Sim, muita 2 - Sim 3 - Metido em encrencas
Nove de Copas		1 - Sim, e muito sucesso também 2 - Moderadamente 3 - Ganhando um campeonato de surf
Oito de Paus		1 - Se você se esforçar, a sorte virá 2 - Se você controlar o seu gênio 3 - Partindo para uma longa viagem
Quatro de Espadas		1 - Pouca sorte, ao todo 2 - Tudo depende de si próprio 3 - Dirigindo seu próprio carro
Nove de Espadas		1 - Sim, se você tiver cuidado 2 - Sim, bastante feliz 3 - Dirigindo a sua empresa
Sete de Copas		1 - Muito mais do que você espera 2 - Sim, muito feliz 3 - Atravessando o Atlântico

direção reversa. O trem que parte da estação 2 segue à frente, mesmo alcançando o ponto com a flecha verde, mas deverá desviar-se e mudar de direção quando atingir denovo a flecha, ao acabar a viagem, para entrar na estação.

Cada jogador escolhe uma pedra para representar seu trem. Usam-se apenas as cores da roleta e não os números.

O jogador que sortear o vermelho, joga em primeiro lugar.

**RÉGRAS:** 1) Um jogador deve mover-se apenas de um ponto colorido para outro, numa jogada.

2) Um jogador não poderá se mover até que sorteie a cor do próximo ponto. Se sortear outra cor, perderá a vez. Por exemplo: um trem está parado num ponto azul e a cor do próximo ponto é vermelha; o jogador não poderá se mover até sortear um vermelho.

3) Apenas um trem poderá mover-se numa via de uma só cor.

4) As vias coloridas meio verdes, meio brancas, podem ser usadas por ambos os trens.

5) O primeiro trem a atingir um sinal de desvio (ponto com flecha indicativa), terá a primazia na passagem; o outro trem deverá esperar que o primeiro sorteie a cor seguinte, deixando livre a passagem.

**NOTA**- O jogo pode consistir de várias viagens, ao invés de uma, bastando que ambos os jogadores entre em acordo.

#### 7 - PROVA DE NATAÇÃO (2 a 4 jogadores)

Cada jogador escolhe uma pedra colorida e a coloca num dos quadrados do tabuleiro de damas. Os demais colocam suas pedras no mesmo lado do tabuleiro, nos quadrados vizinhos à primeira pedra (não importa a cor dos quadrados).

Tem direito a sair em primeiro lugar o jogador cuja pedra estiver no primeiro quadrado, contando da direita para a esquerda. Gira-se a roleta, valendo apenas os números grandes e move-se a pedra tantos quadrados à frente quanto forem os pontos obtidos. Os demais seguem-se em ordem.

Ao atingir o outro lado do tabuleiro, a pedra volta, aproveitando ainda a contagem que sobrar.

Dois de Copas		10 - Paciência 11 - Descontraído 12 - Bem satisfeito
Valete de Paus		10 - Firmeza 11 - Metódico 12 - Pode melhorar
Dez de Copas		10 - Perseverança 11 - Severa 12 - Sempre atento
Sete de Ouros		10 - Justiça 11 - Bem juizada 12 - Muito inteligente

### 5 - CORRIDA DE OBSTÁCULOS (2 a 4 jogadores)

O objetivo do jogo é fazer o cavalo correr ao redor da pista de corridas, o mais rápido possível. Cada jogador usa uma pedra para representar o seu cavalo. Coloque os cavalos na linha anterior ao espaço marcado "Partida e Chegada". Os jogadores giram a roleta, usando os números grandes, e movem seus cavalos de linha a linha (não de espaço em espaço), em igual quantidade ao número sorteado.

Se um cavalo parar numa linha com um ponto negro, antes de um obstáculo, perde uma jogada. Se o cavalo parar numa linha situada imediatamente depois do obstáculo, tem uma jogada extra.

**VENCEDOR** - O jogador cujo cavalo cruzar a linha de chegada por primeiro é o vencedor.

### 6 - JOGO DA FERROVIA (2 jogadores)

O objetivo do jogo é ver que trem pode deixar a estação, fazer uma viagem e voltar para a sua estação em primeiro lugar. O trem que parte da estação 1 deve desviar-se logo ao sair, atingindo o ponto com uma flecha branca, e andar em

Nove de Ouros		1 - Sua sorte será afastada de você 2 - Sim, se você evitar a tensão 3 - Vendo o seu time ser campeão
Três de Ouros		1 - Sim, mas seja esperto 2 - Sim, suficientemente feliz 3 - Divertindo-se numa ilha

### PERGUNTAS PARA AS CARTAS DO GRUPO DOIS

Você gostaria de saber:

4 - Como você será quando tiver 60 anos?

5 - Qual é a sua principal virtude?

6 - O que deverá combater para vencer a si próprio?

### SIGNIFICADO DAS CARTAS DO GRUPO DOIS

Dez de Paus		4 - Respeitado 5 - Retidão de caráter 6 - Mesquinha
Quatro de Ouros		4 - Amado 5 - Generosidade 6 - A hesitação
Dama de Espadas		4 - Muito feliz 5 - A delicadez 6 - O orgulho
Cinco de Ouros		4 - Gozando da paz 5 - Caridade 6 - Deslealdade
Seis de Paus		4 - Estará sempre em boa companhia 5 - Excessiva severidade 6 - Insensibilidade

Dama de Paus		4 - Feliz e contente 5 - Amabilidade 6 - Falta de discriminação
Sete de Espadas		4 - Quieto e sossegado 5 - Alegria 6 - Mau humor
Rei de Copas		4 - Respeitado 5 - Jovialidade 6 - Presunção

#### PERGUNTAS PARA AS CARTAS DO GRUPO TRÊS

Você gostaria de saber:

- 7 - Onde encontrará a felicidade?
- 8 - Sobre o que você não tem paciência?
- 9 - O que você deve evitar?

#### SIGNIFICADO DAS CARTAS DO GRUPO TRÊS

Quatro de Paus		7 - Na humildade 8 - Com você próprio 9 - Seu próprio gênio
Valete de Copas		7 - Na virtude 8 - As faltas alheias 9 - Suas próprias faltas
Oito de Ouros		7 - No trabalho 8 - Na escola 9 - A hipocrisia
Dama de Ouros		7 - Na caridade 8 - Os problemas dos amigos 9 - Mulheres
Cinco de Copas		7 - Amor ao próximo 8 - Falta de dinheiro 9 - Amor não correspondido

Rei de Espadas		7 - Esquecendo-se de si próprio 8 - Em jogo de futebol 9 - Nada em especial
Ás de Copas		7 - Na luta pela vida 8 - Tudo 9 - O mau humor
Oito de Espadas		7 - Trabalhando pelo próximo 8 - Com a lição de casa 9 - Suas próprias faltas

#### PERGUNTAS PARA AS CARTAS DO GRUPO QUATRO

Você gostaria de saber:

- 10 - Que qualidades você deve cultivar?
- 11 - Qual a sua personalidade?
- 12 - O que pensa de si próprio?

#### SIGNIFICADO DAS CARTAS DO GRUPO QUATRO

Seis de Espadas		10 - Humildade 11 - Difícil de agradar 12 - Indiferença
Ás de Paus		10 - Tato 11 - Feliz 12 - É alegre
Sete de Paus		10 - Amabilidade 11 - Marcante 12 - Sempre ansioso
Dama de Copas		10 - Moderação 11 - Demasiadamente preguiçoso 12 - Não pensa em si próprio