

EAGORRA?

# Instruções para imprimir

Cada página de tamanho A4 contem 6 cartas, que recomendamos imprimir em papel couchê.

No total são 56 páginas, frente e verso, que se dividem em 311 cartas. A primeira página de cada tipo de carta representa o VERSO das páginas seguintes.

6 cartas de instruções e manual: verso página 3. Cartas página 4

48 cartas de **Futuro**: verso página 5. Cartas da página 6 a 14

60 cartas de **Desejo**: verso página 15. Cartas da página 16 a 25

41 cartas de **Sensibilidade**: verso página 26. Cartas da página 27 a 33

54 cartas de **Natureza**: verso página 34. Cartas da página 35 a 43

54 cartas de **Sociedade**: verso página 44. Cartas da página 45 a 54

54 cartas de **Invenções**: verso página 55. Cartas da página 56 a 65

Instruções

E AGORA?

Instruções

E AGORA?

Instruções

E AGORA?

Instruções

E AGORA?

Instruções

E AGORA?

Instruções

E AGORA?

O jogo *E agora?* foi idealizado por um grupo de 19 alunos sensibilizados para gerar esperança, não do verbo esperar, mas de esperarar. De imaginar, sonhar, idealizar, teorizar e concretizar futuros desejáveis, como o que vivemos durante o processo de formação integrada para sustentabilidade (FIS).

Nesse sentido, o jogo se propõe a resgatar a imaginação e o diálogo sobre futuros. Diante de cenários alarmantes, *E agora?* nos induz a criar soluções desejáveis para desafios do Antropoceno, a era em que as ações humanas alteram as dinâmicas do sistema terrestre.

O Antropoceno não é um problema distópico, mas a nossa condição atual. Uma consequência de escolhas diárias, individuais, coletivas e conscientes, mas que podem passar despercebidas no nosso dia-a-dia. Como escolhemos nos organizar, afetos que escolhemos mobilizar, tecnologias que escolhemos financiar e os recursos que escolhemos explorar são reflexões necessárias para a construção de sólidas estratégias para que possamos sonhar para além dos futuros prováveis. Entendemos, assim, o imaginário como uma ferramenta poderosa para o processo de construção dos futuros que queremos.

# O futuro chegou...

# E agora?!

## Construa esperanças e dialogue sobre soluções desejáveis.

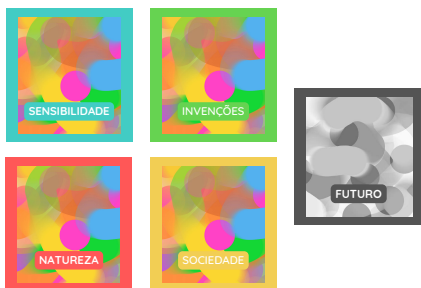
### Como jogar?

**Objetivo:** construir uma narrativa que solucione o problema dado pela carta futuro, usando 3 dos elementos contidos nas cartas da sua mão. Dois jogadores por vez irão duelar, contando sua solução, e caberá aos outros jogadores votarem na solução que julgarem a melhor. Ganhará o jogador que depois de todos os duelos conter mais pontos.

**Cartas:** A cada rodada os jogadores tirarão 5 cartas, uma de cada um dos montes (Afeto, Natureza, Sociedade e Invenções) e mais uma carta à sua escolha.

A partida se inicia quando uma carta de futuro (situação/problema) é virada. O jogo termina depois que **todos** os jogadores tiverem duelado entre si.

### Disposição da Mesa

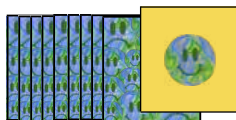


- 4 montes com cartas das categorias Sensibilidade, Invenções, Natureza e Sociedade, para serem compradas pelos jogadores no início de cada duelo.
- 1 monte com as cartas da categoria Futuro, a serem tirados no início dos duelos.

### Distribuição por jogador



- 1 carta de cada categoria + 1 carta de uma categoria específica escolhida pelo jogador.
- 12 cartas de Desejo - cada jogador representando uma mesma cor. O jogador deve usar essas para votar em ambos os jogadores duelando a cada partida.



### Ordem dos duelos

- Cada jogador representa a cor da suas cartas de DESEJO
- O Duelo termina depois que os todos os jogadores que não estavam duelando votam - é obrigatório votar em ambos os jogadores que estavam duelando. Os observadores precisam escolher o voto que darão para cada jogador.

	4 JOGADORES		5 JOGADORES	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				



Exposição solar torna-se nociva e humanos trocam o dia pela noite. E agora?

Pneus começam a derreter por conta da temperatura elevada do asfalto. E agora?

Governos autoritários trocam humanos por robôs em diversas áreas de atuação. E agora?

Amplitude térmica extrema torna metade da terra congelada e inabitável. E agora?

Necessidade por territórios habitáveis gera ondas de migrações e disputas por terras se agravam. E agora?

Próteses desenvolvidas no norte global garantem poderes especiais à sua população. E agora?

A quantidade de ataques de animais silvestres a humanos aumentou abruptamente, uma vez que esses perderam grande parte dos habitats naturais e também sua alimentação.  
E agora?

A quantidade de toxinas ingeridas pelas pessoas diminuiu drasticamente as taxas de fertilidade e nascimentos de bebês tornam-se acontecimentos raros.  
E agora?

A temperatura e a má qualidade do solo fizeram a flora ficar muito escassa e sem nutrientes. Isso causou um desequilíbrio ambiental e muitos animais morreram. E agora?

O acúmulo do lixo fez os lixões transpassarem as cidades, e o número de mutações de doenças já erradicadas cresce drasticamente. E agora?

O solo perdeu a maior parte de seus nutrientes, e o que pode ser produzido em larga escala têm falta de deles. Por conta disso, grande parte da população sofre com falta de nutrientes essenciais.  
E agora?

Há tanto lixo acumulado que os lixões começaram a fazer parte da cidade, como um local de procura de produtos. E agora?

Destruição da Camada de Ozônio: luz solar se torna nociva e as condições ao ar livre ficam insustentáveis, as pessoas são obrigadas a viver em ambientes fechados. E agora?

O solo está tão árido que não cresce mais grama, tornando impossível a prática de esportes e outras formas de recreação a céu aberto. E agora?

Pessoas no Brasil morrem de frio em janeiro. E agora?

A destruição de regiões de manguezal fez com que os animais que utilizam esse local para reproduzir não tivessem mais um ambiente seguro para isso. Muitos filhotes estão falecendo e a biodiversidade marinha está diminuindo. E agora?

A disputa por territórios habitáveis é tão grande que, devido à enorme tensão entre os países, a diplomacia cedeu espaço para iminência constante de guerras e a população vive com medo. E agora?

As pessoas estão perdendo suas moradias por conta da maior incidência de inundações nas cidades. E agora?

Os alimentos estão perdendo suas características naturais pelo uso intensivo de agrotóxicos.  
E agora?

As árvores ideais para instrumentos musicais não conseguem mais serem plantadas e entraram em extinção. Com isso, diversos estilos musicais deixaram de existir.  
E agora?

O cultivo de uvas foi praticamente extinto pela má qualidade do solo. Por isso, não há mais produtores e tampouco comercialização de Vinho.  
E agora?

Aumento de surto de pragas por conta do desmatamento de áreas verdes e da diminuição população de aves urbanas.  
E agora?

As ilhas de calor se intensificaram por conta da poluição, tornando a vida dos cidadãos mais enclausuradas.  
E agora?

Flores não crescem mais. O solo agora só permite plantas que consomem poucos nutrientes, como cactus.  
E agora?

O buraco na camada de ozônio é tão grande que o câncer de pele virou uma doença comum.  
E agora?

Estamos agora com o Covid-29 versão do virus mais resistente. O que podemos fazer de diferente? O que aprendemos com os anos?  
E agora?

A acidificação dos oceanos acaba com toda a vida marinha.  
E agora?

O ar está contaminado, as pessoas compram ar em garrafas para sobreviver. E agora?

O cerrado está em chamas. Perdemos esse bioma brasileiro.  
E agora?

A destruição dos mangues fez as regiões que eles protegem ficarem mais expostas à degradação ambiental. Isso causou grandes deslizamentos de terra e deixou centenas de pessoas desabrigadas.  
E agora?

Não existe mais clima propício para o cultivo de legumes e verduras, crianças crescem com desenvolvimento comprometido. Futuras gerações não têm mais capacidade intelectual para suprirem a demanda de trabalho. E agora?

A mudança das marés influenciou a rotação da Terra e os dias têm mais do que 24 horas. E agora?

Foi descoberto que Smartphones emitem radiações danosas aos usuários, e mais da metade da população está com audição sensível ou comprometida. E agora?

A transmissão de vírus é tão alta que não são mais permitidos encontros com mais de 50 pessoas. E agora?

A destruição ambiental foi tanta que há 5% de território no mundo. A produção de oxigênio está comprometida. E agora?

Pessoas migram de países por falta de alimento disponível. A linha da fome aumenta drasticamente. E agora?

As pessoas não conseguem mais andar na rua sem máscara de oxigênio tamanha poluição nas cidades.  
E agora?

A água potável se tornou um elemento valioso em que poucos tem acesso se tornando motivo de disputas entre regiões.  
E agora?

Um acidente com energia nuclear tornou a Europa uma região inabitável.  
E agora?

A quantidade de microplásticos no oceano tornou a carne dos peixes imprópria ao consumo.  
E agora?

O aumento desenfreado do consumo gerou uma expansão industrial cada vez maior, e as cidades passaram a ter menos áreas verdes e menos espaços habitáveis.  
E agora?

Não há mais espaços para descarte de resíduos hospitalares.  
E agora?

As crianças estão nascendo com cada vez mais doenças, uma vez que os alimentos estão sendo cultivados com altos índices de agrotóxicos.  
E agora?

As cidades estão ficando cada vez mais lotadas, o acesso a moradia se tornou caro e disputado, muitas pessoas estão perdendo suas casas e sendo forçadas a morar na rua.  
E agora?

O excesso de lixo nas ruas fez as pragas tomarem conta dos ambientes urbanos, o número de doenças aumentou e a população evita ficar em ambientes abertos.  
E agora?

O descongelamento das geleiras contribuiu para o aumento dos oceanos e, assim, áreas costeiras foram alagadas provocando o desaparecimento de espécies e cidades.  
E agora?

O uso de materiais biodegradáveis não vingou, e as pessoas voltaram a utilizar materiais convencionais sem se importarem com os impactos ambientais.  
E agora?

O fenômeno de carros elétricos produziu lixos tóxicos que não foram descartados corretamente, contaminando os lençóis freáticos.  
E agora?

Mortes por doenças simples como gripes tornam-se frequentes.  
E agora?

Número de garrafas pets em represas causa entupimento de canos.  
E agora?

Disponibilidade de alimentos diminui em 70%.  
E agora?

O aumento das emissões de carbono acidificou os oceanos, e a vida de inúmeras espécies marinhas está em cheque.  
E agora?

Desabamento de barragem deixa uma vila submersa. E agora?





0



0



1



1



1



2



2



2



3



3



3



4



0



0



1



1



1



2



2



2



3



3



3



4



0



0



1



1



1



2



2



2



3



3



3



4



0



0



1



1



1



2



2



2



3



3



3



4



0



0



1



1



1



2



2



2



3



3



3



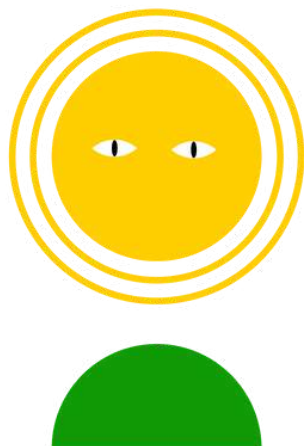
4



Reconhecimento



Pertencimento



Confusão



Surpresa



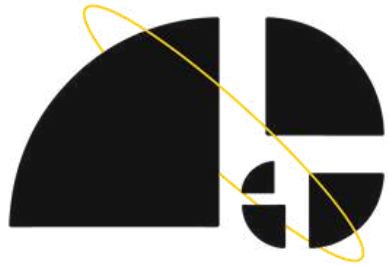
Resiliência



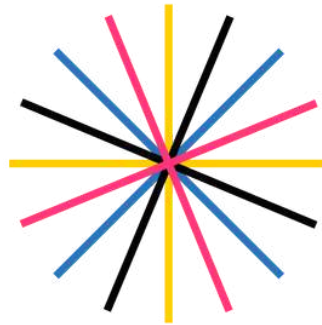
Orgulho



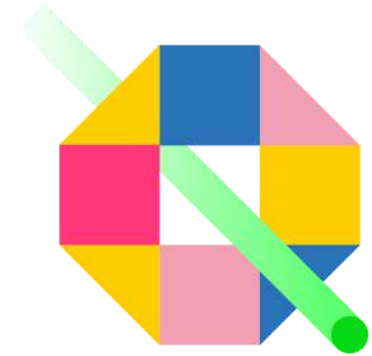
Fé



Gratidão



Esperança



Amor



Nostalgia



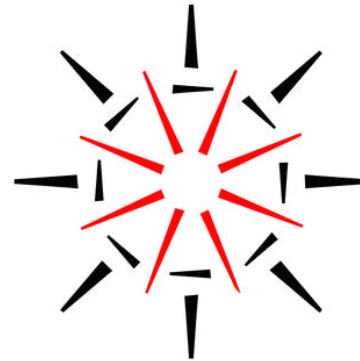
Vontade



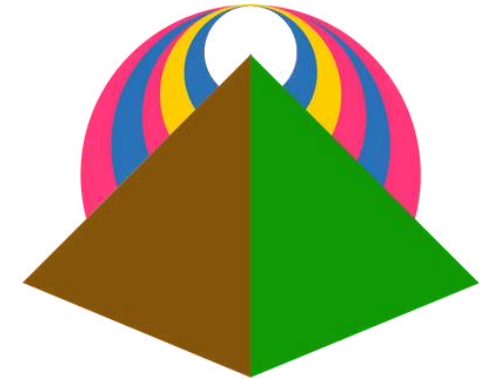
Inveja



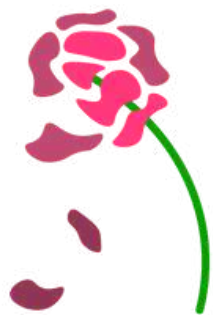
Desconforto



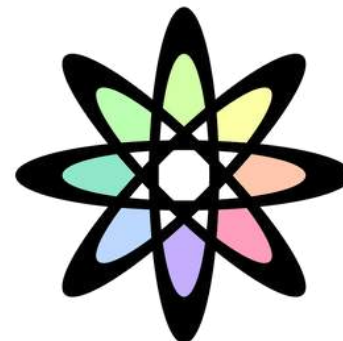
Harmonia



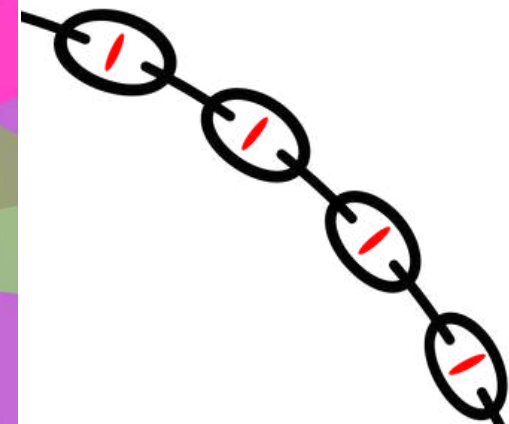
Impotência



Alegria



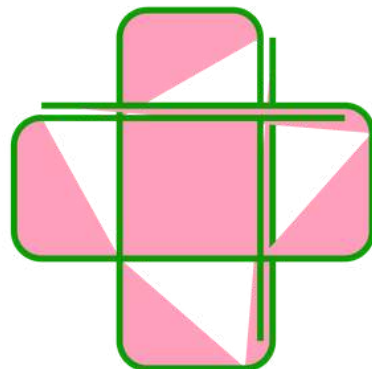
Medo



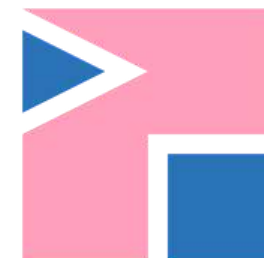
Negociação



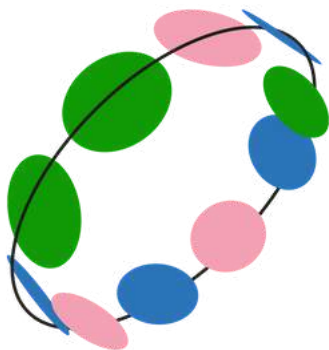
Compaixão



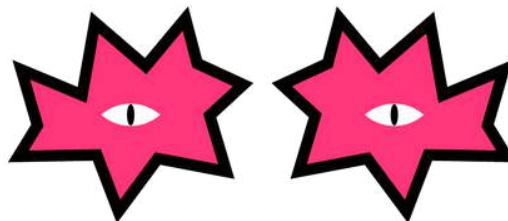
Escuta Ativa



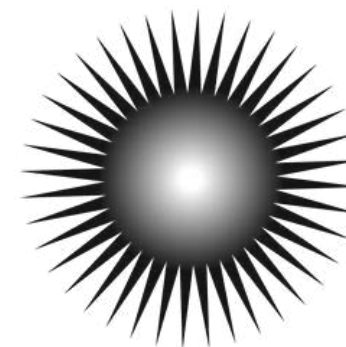
Cooperação



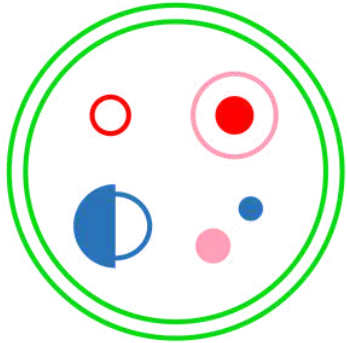
Rebeldia



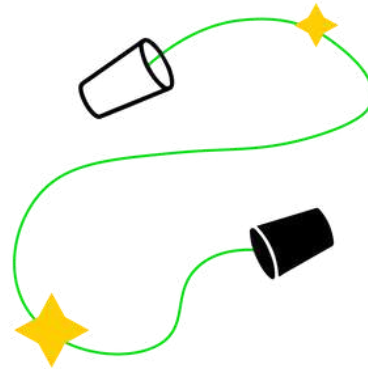
Espiritualidade



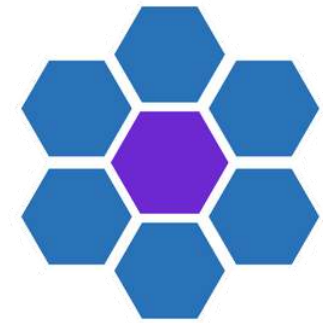
Convivialismo



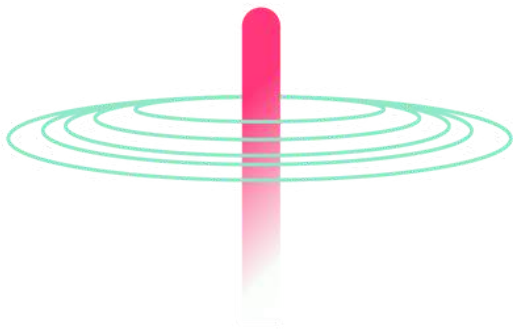
Persuasão



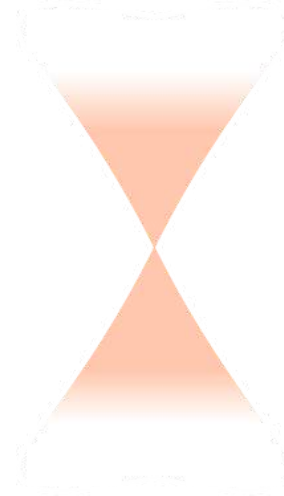
Raciocínio Lógico



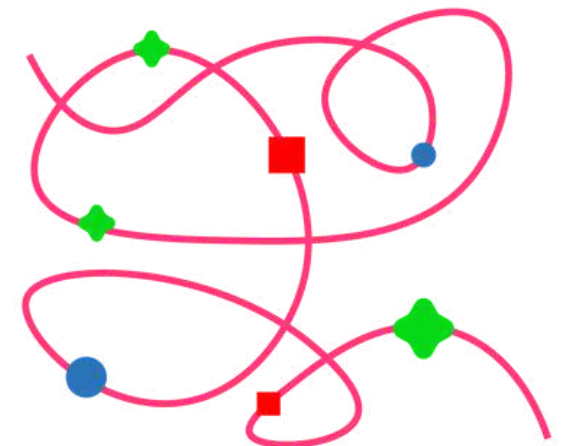
Proatividade



Paciência



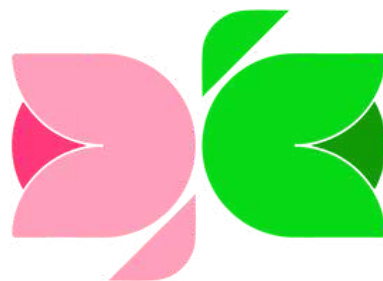
Memória



Pacifismo



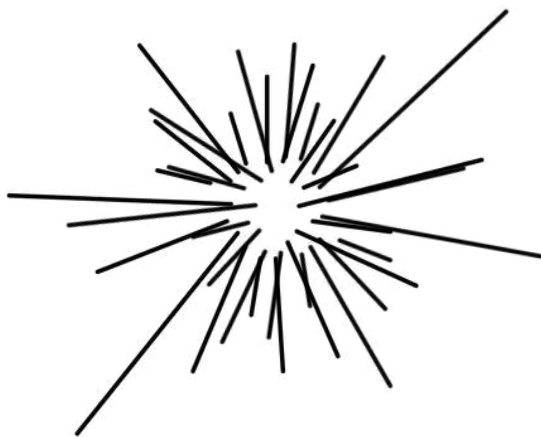
Reflexão



Integridade



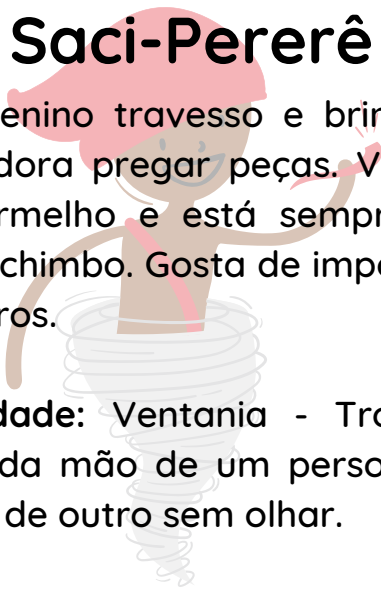
Indignação



## Saci-Pererê

Um menino travesso e brincalhão que adora pregar peças. Veste-se de vermelho e está sempre com seu cachimbo. Gosta de importunar os outros.

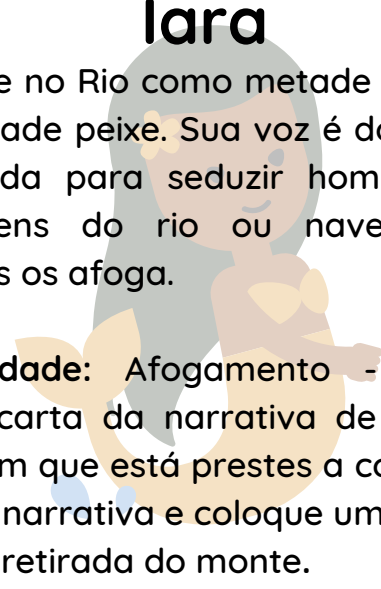
**Habilidade:** Ventania - Troque a carta da mão de um personagem com a de outro sem olhar.



## Iara

Reside no Rio como metade mulher e metade peixe. Sua voz é doce e é utilizada para seduzir homens às margens do rio ou navegando, depois os afoga.

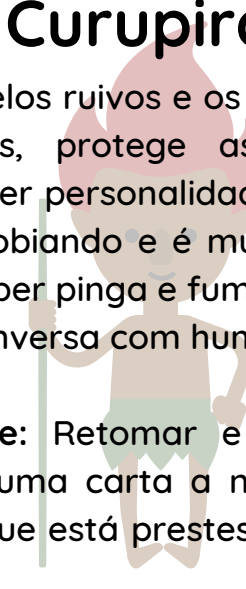
**Habilidade:** Afogamento - retire uma carta da narrativa de algum homem que está prestes a começar a sua narrativa e coloque uma nova carta retirada do monte.



## Curupira

Com cabelos ruivos e os pés virados para trás, protege as florestas, além de ter personalidade travessa, viver assobiando e é muito curioso. Adora beber pinga e fumar e pouco conversa com humanos.

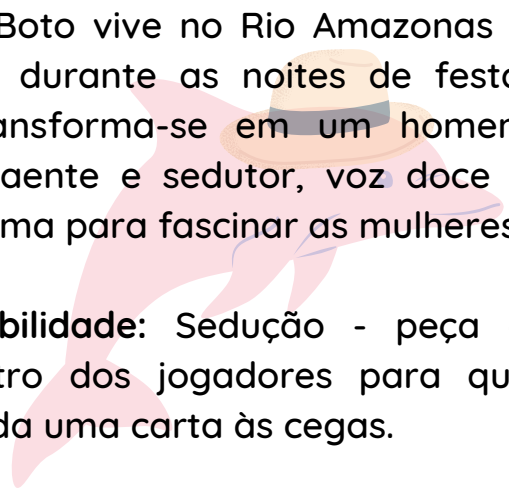
**Habilidade:** Retomar e prevenir - Adicione uma carta a narrativa de alguém que está prestes a começar o duelo.



## Boto cor de Rosa

O Boto vive no Rio Amazonas e sai durante as noites de festa. Transforma-se em um homem atraente e sedutor, voz doce e calma para fascinar as mulheres.

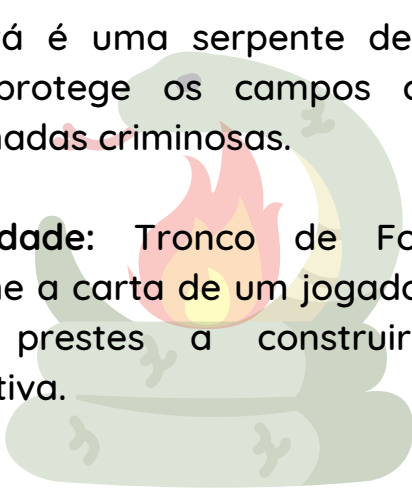
**Habilidade:** Sedução - peça a outro dos jogadores para que ceda uma carta às cegas.



## Boitatá

Boitatá é uma serpente de fogo que protege os campos contra queimadas criminosas.

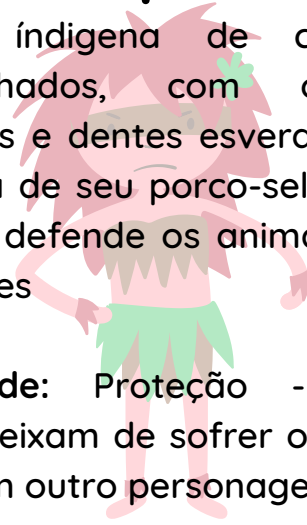
**Habilidade:** Tronco de Fogo - queime a carta de um jogador que está prestes a construir sua narrativa.



## Caipora

Jovem índigena de cabelos avermelhados, com orelhas pontudas e dentes esverdeados, em cima de seu porco-selvagem Caipora defende os animais dos caçadores

**Habilidade:** Proteção - suas cartas deixam de sofrer o feitiço de algum outro personagem.







água



floresta

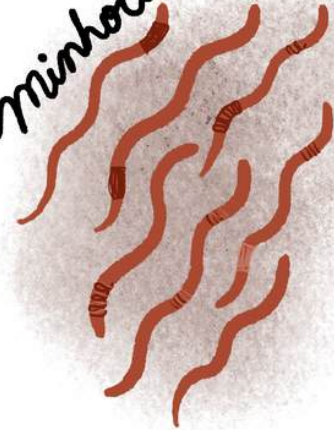


fogo



ar

minhocas



lua

folha de Bancêira



fibras



coque

oxigênio



sol



algas




Marês

A stylized illustration of blue waves with white foam, rendered in a hand-drawn, sketchy style.

Vento

A collection of colorful, swirling lines in shades of green, blue, orange, and purple, suggesting movement and air.

chuva

A blue-toned illustration showing rain falling into a pool of water, with small white droplets and ripples.

algodão

A hand-drawn illustration of three cotton bolls, each with a small brown stem and a tuft of white cotton.

Ferro

A black, hand-drawn illustration of a large industrial structure, possibly a factory or a bridge, with multiple levels and a chimney-like top.

consciência

A hand-drawn illustration of a tree with a brown trunk and branches, and a canopy filled with numerous small, colorful dots in various colors.

borboleta



teia  
de aranha

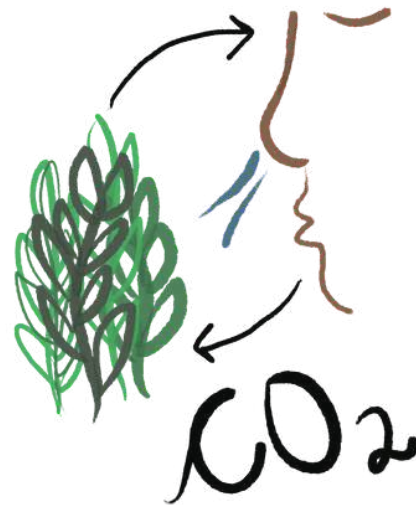
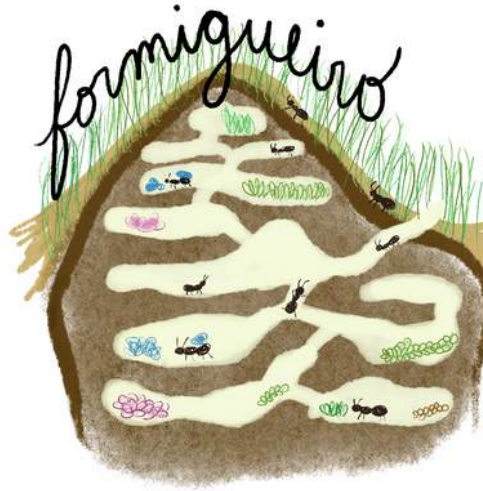
abelhas

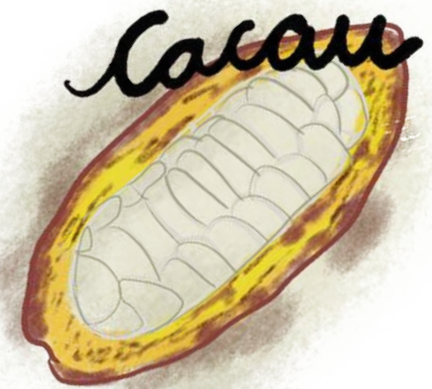
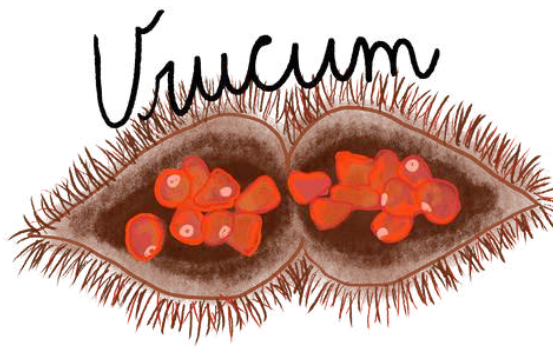


petróleos





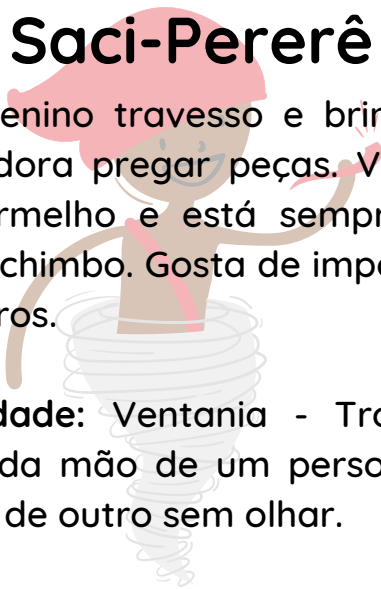




## Saci-Pererê

Um menino travesso e brincalhão que adora pregar peças. Veste-se de vermelho e está sempre com seu cachimbo. Gosta de importunar os outros.

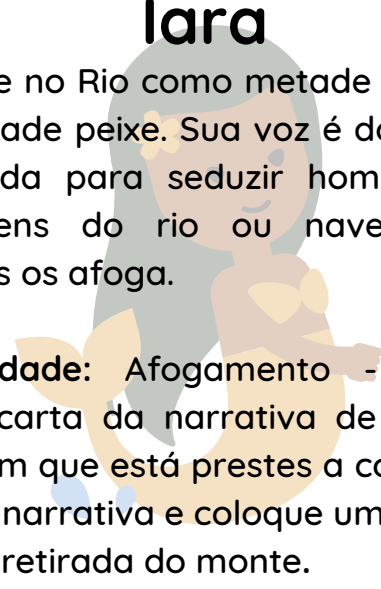
**Habilidade:** Ventania - Troque a carta da mão de um personagem com a de outro sem olhar.



## Iara

Reside no Rio como metade mulher e metade peixe. Sua voz é doce e é utilizada para seduzir homens às margens do rio ou navegando, depois os afoga.

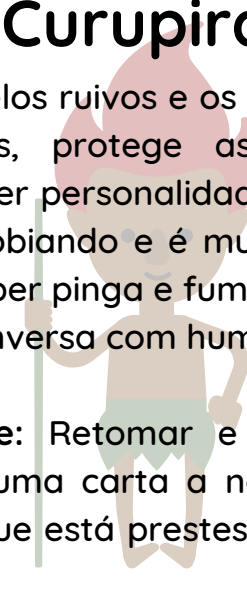
**Habilidade:** Afogamento - retire uma carta da narrativa de algum homem que está prestes a começar a sua narrativa e coloque uma nova carta retirada do monte.



## Curupira

Com cabelos ruivos e os pés virados para trás, protege as florestas, além de ter personalidade travessa, viver assobiando e é muito curioso. Adora beber pinga e fumar e pouco conversa com humanos.

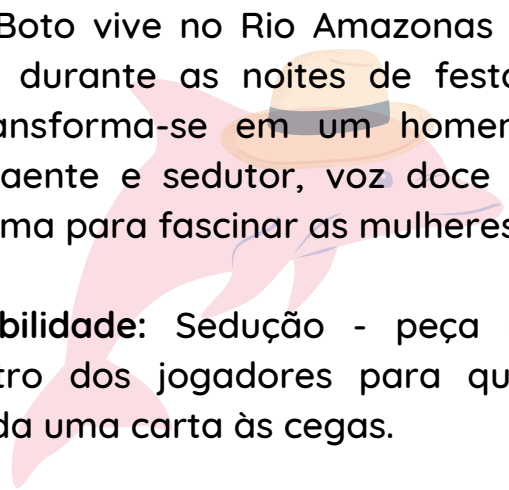
**Habilidade:** Retomar e prevenir - Adicione uma carta a narrativa de alguém que está prestes a começar o duelo.



## Boto cor de Rosa

O Boto vive no Rio Amazonas e sai durante as noites de festa. Transforma-se em um homem atraente e sedutor, voz doce e calma para fascinar as mulheres.

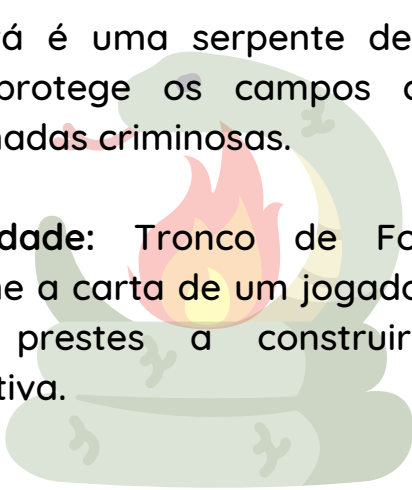
**Habilidade:** Sedução - peça a outro dos jogadores para que ceda uma carta às cegas.



## Boitatá

Boitatá é uma serpente de fogo que protege os campos contra queimadas criminosas.

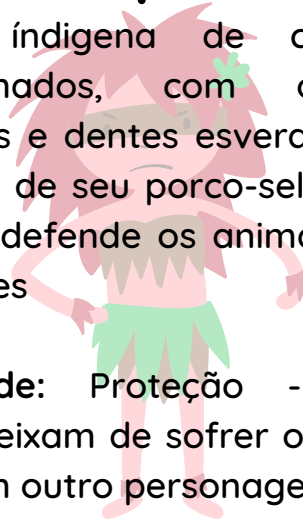
**Habilidade:** Tronco de Fogo - queime a carta de um jogador que está prestes a construir sua narrativa.



## Caipora

Jovem índigena de cabelos avermelhados, com orelhas pontudas e dentes esverdeados, em cima de seu porco-selvagem Caipora defende os animais dos caçadores

**Habilidade:** Proteção - suas cartas deixam de sofrer o feitiço de algum outro personagem.





## **Fab Lab**

Ambiente de acesso democrático para estimular a imaginação onde se pode criar por meio da tecnologia, que é fornecida gratuitamente.

**Bicicleta Elétrica que recarrega ao pedalar**

**Roupas de fungo biodegradáveis**

**Cidades Subterrâneas**

**Pátios de Compostagem**

**Corredores Verdes Continentais**

Uma faixa de vegetação contínua que permite a conexão da flora e fauna mundial

**Próteses dão novos poderes ao ser humano**

**Resina biodegradável**

**Realidade Virtual**

**Direitos da Natureza**

Teria do Direito que considera seres não humanos ou ecossistemas como seres com valores inerentes e, portanto, portadores de direitos.

**Biomimética**

"Soluções que equilibram a produção de materiais de consumo com o foco na preservação ambiental"

**Seleção genética artificial**

"Seleção artificial é aquela em que os indivíduos que irão se reproduzir foram escolhidos pelo homem, com base nas características que este considera importantes."

**Robôs**

**Máquina do tempo**

**Teletransporte**

**Energia solar obtida  
pelo espaço**

**Metaverso**

"Espécie de nova camada da realidade que integra os mundos real e virtual. Na prática, é um ambiente virtual imersivo construído por meio de diversas tecnologias"

**Biogás**

Fonte de energia renovável advinda da compostagem de materiais orgânicos

**Conhecimentos  
medicinais de povos  
tradicionais**

**Médicos robôs**

**Carros elétricos**

**Cirurgias feitas a lazer  
com computadores**

**Encontros remotos**

**Próteses feitas com  
impressoras 3D**

## **Hidrogênio verde**

"Hidrogênio gerado por energia renovável ou por energia de baixo carbono"

## **Montador molecular**

"Máquina nanotecnológica de tamanho bastante reduzido capaz de organizar átomos e moléculas de acordo com instruções dadas."

## **GPS**

**Corredores de ônibus  
com carros operados  
sem motoristas**

## **Árvores de plástico**

**Documentos totalmente  
digitais**

**Medicamentos  
implantáveis**

**Tratamento através de  
impulsos elétricos**

**Mapeamento  
geoambiental por  
drones**

**Sensores de Ruídos**

**Tijolos de plástico**

**Fertilização dos oceanos com  
o uso do ferro, em que suas  
partículas estimulariam o  
crescimento dos plânctons,  
capazes de absorver CO<sub>2</sub>**

**Autocarros**

**Pavimentação das ruas  
de forma mais ecológica**

**Gerador de energia  
movido pelas ondas do  
mar**

**Estradas feitas de  
plástico reciclado**

**Forças públicas  
compostas por Robôs**

**Simulações Ultra  
Realistas da Natureza**

**Placas de bactérias que se alimentam do esgoto**

## **Telhados Verdes**

Coberturas de edifícios por vegetações, facilitando gerenciamento de sistemas fluviais.

## **Cidades Flutuantes**

Cidades e/ou ilhas alocadas sobre as águas

**Rastreador**

**Chip**

**Teletransporte**

**Holograma**

**Televisão**

**Holograma**

Registros de objetos que quando iluminados de forma conveniente permitem a observação dos objetos que lhe deram origem.

**Carros voadores**

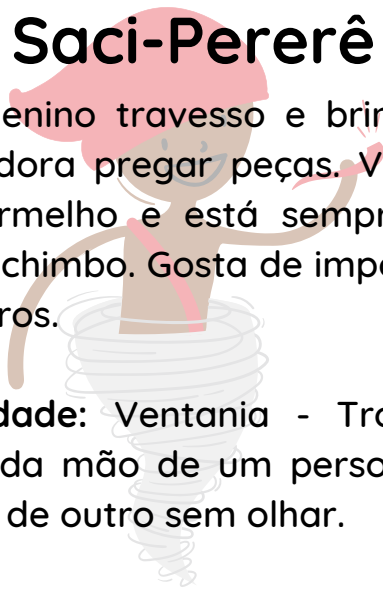
**Comunicação com  
extraterrestres**

**Wi-Fi**

## Saci-Pererê

Um menino travesso e brincalhão que adora pregar peças. Veste-se de vermelho e está sempre com seu cachimbo. Gosta de importunar os outros.

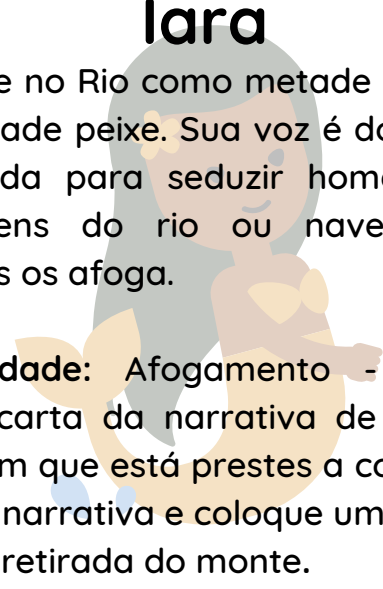
**Habilidade:** Ventania - Troque a carta da mão de um personagem com a de outro sem olhar.



## Iara

Reside no Rio como metade mulher e metade peixe. Sua voz é doce e é utilizada para seduzir homens às margens do rio ou navegando, depois os afoga.

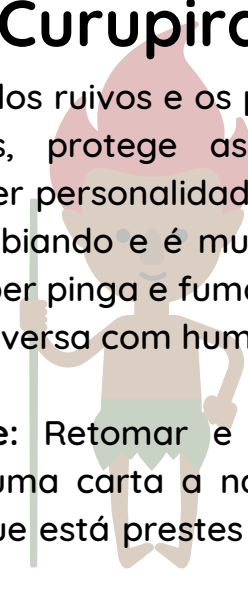
**Habilidade:** Afogamento - retire uma carta da narrativa de algum homem que está prestes a começar a sua narrativa e coloque uma nova carta retirada do monte.



## Curupira

Com cabelos ruivos e os pés virados para trás, protege as florestas, além de ter personalidade travessa, viver assobiando e é muito curioso. Adora beber pinga e fumar e pouco conversa com humanos.

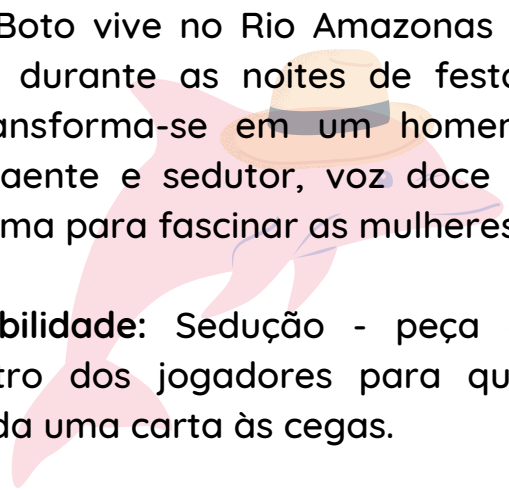
**Habilidade:** Retomar e prevenir - Adicione uma carta a narrativa de alguém que está prestes a começar o duelo.



## Boto cor de Rosa

O Boto vive no Rio Amazonas e sai durante as noites de festa. Transforma-se em um homem atraente e sedutor, voz doce e calma para fascinar as mulheres.

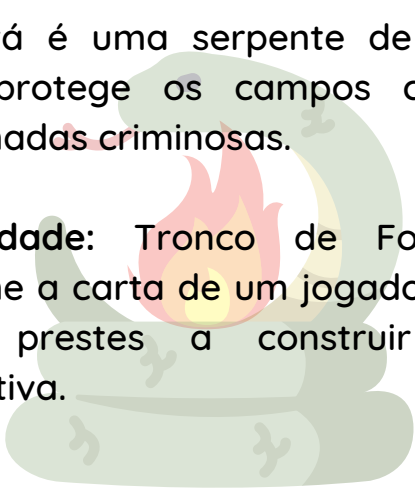
**Habilidade:** Sedução - peça a outro dos jogadores para que ceda uma carta às cegas.



## Boitatá

Boitatá é uma serpente de fogo que protege os campos contra queimadas criminosas.

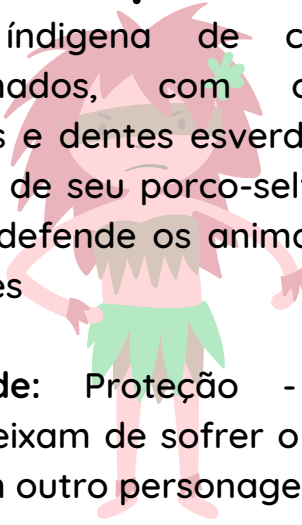
**Habilidade:** Tronco de Fogo - queime a carta de um jogador que está prestes a construir sua narrativa.



## Caipora

Jovem índigena de cabelos avermelhados, com orelhas pontudas e dentes esverdeados, em cima de seu porco-selvagem Caipora defende os animais dos caçadores

**Habilidade:** Proteção - suas cartas deixam de sofrer o feitiço de algum outro personagem.





## **Plebiscito Mundial**

Consulta aos povo para decidir sobre matéria de relevância para a nação em questões de natureza constitucional, legislativa ou administrativa.

## **Fim das fronteiras nacionais**

## **Criação de uma linguagem mundial**

## **Cooperativas**

Colaboracao e associacao de pessoas ou grupos com os mesmos interesses.

## **Ecovilas**

Modelo de assentamento humano sustentável. São comunidades urbanas ou rurais de pessoas que tem a intenção de integrar uma vida social harmônica a um estilo de vida sustentável.

## **Agrofloresta**

Sistema de produção que imita o que a natureza faz normalmente, com o solo sempre coberto pela vegetação, muitos tipos de plantas juntas, umas ajudando as outras, sem problemas com “pragas” ou “doenças” - dispensando o uso de venenos. Trazendo benefícios econômicos e ecológicos.

## **Educação Climática**

formar e conscientizar os cidadãos, especialmente as crianças, sobre as causas e as consequências das mudanças climáticas.

## **Hortas comunitárias**

## **Guarda-roupa compartilhado**

## **Bancos de tempo**

Sistema de troca de serviços por tempo, e uma das ferramentas da economia solidária para desenvolvimento econômico e social. Por exemplo, uma empregada doméstica pode trocar 8 horas de trabalho por 8 horas de aula de inglês pro seu filho.

## **Parques restaurativos**

Espaços que promovem a reintegração dos humanos com a natureza e regeneração da terra e da sociedade.

## **Filantropia**

Ações realizadas em favor do próximo, ou do bem público. Tentar resolver o problema que está causando o sofrimento.

## **Linha da cobiça**

Substituir a linha da pobreza pela linha da cobiça, que indica quando uma pessoa tem muito acima do necessário para viver com dignidade.

## **Revolução**

## **Salário para trabalhos não remunerados**

Por exemplo, remuneração do trabalho doméstico e da maternidade.

## **Renda básica de cidadania**

É uma renda suficiente para que uma pessoa possa prover as suas necessidades vitais, como as de alimentação, saúde, educação e outras, que será paga pelo governo a toda e qualquer pessoa residente no país.

## **Reforma agrária**

Reorganização da estrutura fundiária com o objetivo de promover e proporcionar a redistribuição das propriedades rurais.

## **Agrofloresta**

Sistema de produção que imita o que a natureza faz normalmente, com o solo sempre coberto pela vegetação, muitos tipos de plantas juntas, umas ajudando as outras, sem problemas com “pragas” ou “doenças” - dispensando o uso de venenos. Trazendo benefícios econômicos e ecológicos.

## **Banco de sementes coletivas**

Possibilitam o acesso adequado a sementes nativas e de qualidade na hora certa para o plantio. Preserva e democratiza o acesso a espécies tradicionais.

## **Educação transformadora**

## **Moeda Local**

Moedas locais são criadas para serem utilizadas em uma geografia específica e menor (cidade, bairro, etc), possibilitando um fluxo de dinheiro que flua da e para a comunidade local.

## **Justiça Ambiental**

## **Festa**

## **Concerto**

**Esporte**

**Conferência**

**Palestra**

**Reunião**

**Aula**

**Jornalismo Local**

**Música**

**Arte**

**Sistema único de  
embalagens**

Sistema que padroniza  
embalagens de todas as  
marcas, facilitando a  
logística reversa e  
estimulando a reutilização  
de embalagens.

**Trabalho**

**Comunidades  
Religiosas**

**Escola**

**Cinema**

**Teatro**

**Banco**

**Fábrica**

**Museu**

**Trabalho voluntário**

**Viagem**

**Empresa**

**Livro/leitura**

**Hortas Verticais**

**Manifestações**

**Direitos humanos**

**Reunião de  
condomínio**

**Cartão Cidadão  
Ecológico**

Cartão que possibilita que cidadãos que tenham atitudes ecológicamente responsáveis podem acumular pontos e utilizá-los para obter descontos em produtos.

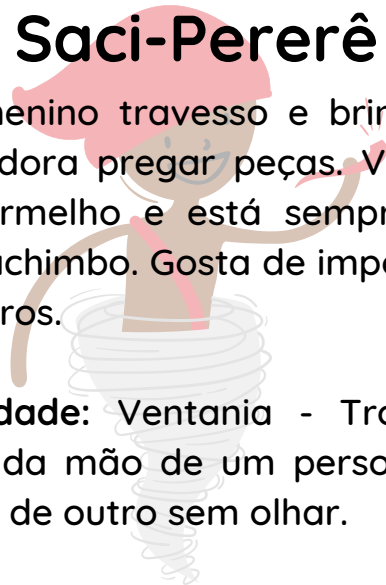
**Eleições**

**Start-up**

## Saci-Pererê

Um menino travesso e brincalhão que adora pregar peças. Veste-se de vermelho e está sempre com seu cachimbo. Gosta de importunar os outros.

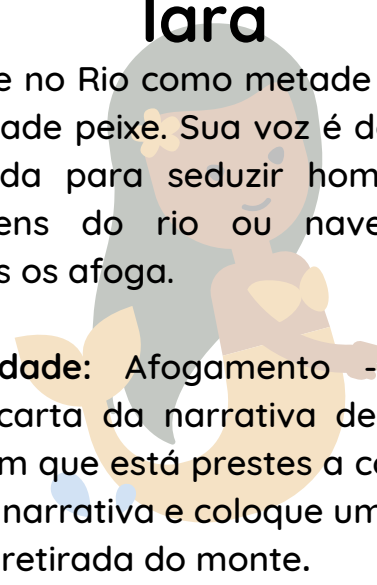
**Habilidade:** Ventania - Troque a carta da mão de um personagem com a de outro sem olhar.



## Iara

Reside no Rio como metade mulher e metade peixe. Sua voz é doce e é utilizada para seduzir homens às margens do rio ou navegando, depois os afoga.

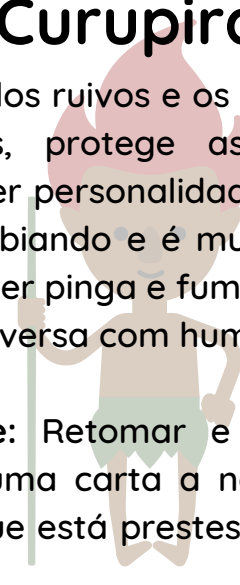
**Habilidade:** Afogamento - retire uma carta da narrativa de algum homem que está prestes a começar a sua narrativa e coloque uma nova carta retirada do monte.



## Curupira

Com cabelos ruivos e os pés virados para trás, protege as florestas, além de ter personalidade travessa, viver assobiando e é muito curioso. Adora beber pinga e fumar e pouco conversa com humanos.

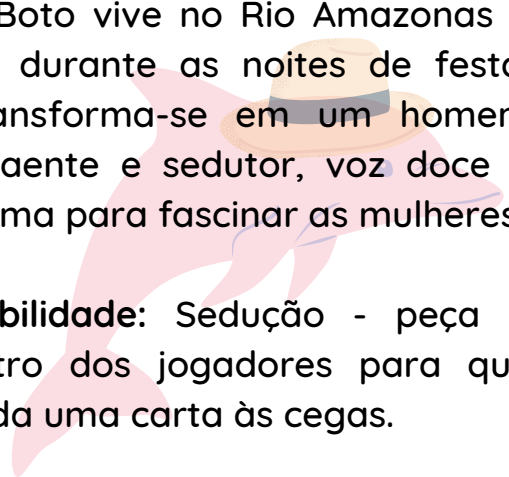
**Habilidade:** Retomar e prevenir - Adicione uma carta a narrativa de alguém que está prestes a começar o duelo.



## Boto cor de Rosa

O Boto vive no Rio Amazonas e sai durante as noites de festa. Transforma-se em um homem atraente e sedutor, voz doce e calma para fascinar as mulheres.

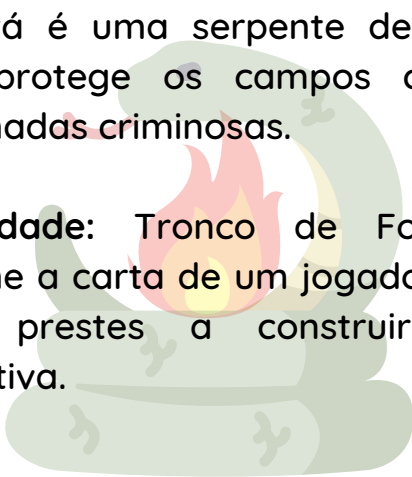
**Habilidade:** Sedução - peça a outro dos jogadores para que ceda uma carta às cegas.



## Boitatá

Boitatá é uma serpente de fogo que protege os campos contra queimadas criminosas.

**Habilidade:** Tronco de Fogo - queime a carta de um jogador que está prestes a construir sua narrativa.



## Caipora

Jovem índigena de cabelos avermelhados, com orelhas pontudas e dentes esverdeados, em cima de seu porco-selvagem Caipora defende os animais dos caçadores

**Habilidade:** Proteção - suas cartas deixam de sofrer o feitiço de algum outro personagem.

