



COMPOSIÇÃO

Vitaminas de Esperança é um jogo de tabuleiro para toda a família jogar baseado em pequenos excertos das Memórias da Irmã Lúcia que pretende ajudar, neste tempo de pandemia, a crescer com Lúcia, Francisco e Jacinta na esperança de Deus e a levá-la aos outros.

Este jogo é constituído por 4 tabuleiros (é disponibilizado um em cada semana), 1 dado, 5 peões, folhas das casas “altos & baixos”, cartas da esperança e cartas de desafios. Serão precisas algumas folhas brancas (podem ser reutilizadas) e um lápis de carvão ou caneta.

INDICAÇÕES

Vitaminas de Esperança é um jogo recomendado para crianças e adultos dos 0 aos 99 anos e o número de jogadores são os que vivem cá em casa e que quiserem jogar. Antes de começar a jogar, é necessário montar o dado e os peões, recortar as cartas da esperança e cartas de desafios, baralhá-las e dispô-las umas em cima das outras (por grupo – estrelas e desafios) viradas para baixo, perto do tabuleiro.

EFEITOS SECUNDÁRIOS

Não são conhecidos danos relativos ao efeito do Vitaminas de Esperança a não ser: quantidades elevadas de doses de alegria, bons momentos em família, alguns ensinamentos sobre a Mensagem de Fátima e uma grande injeção de esperança.

POSOLOGIA

Jogar, pelo menos, uma vez por semana. Cada jogador escolhe um peão e coloca-o na casa da partida. O membro mais novo da família, lança o dado e avança o número de casas indicadas, sendo seguido pelos restantes na ordem que vos parecer mais indicada. Caso os jogadores permaneçam nas chamadas *casas Vitaminas E*, terão de realizar a ação correspondente:

CASAS

COR

VITAMINA E AÇÃO



CASA DESAFIO

(cartões)

Nestas casas é sempre a pessoa à esquerda do jogador a retirar a carta e a ler. Depois do jogador executar o desafio, ele carece de validação por parte dos restantes jogadores para avançar! Caso isso não aconteça, o jogador fica uma vez sem jogar 😞.

IMITAR: o jogador terá que imitar a cena da história de Fátima descrita no cartão.

DESENHAR: o jogador terá de representar por meio do desenho a cena ou objeto indicado no cartão.

DEDUZIR: A pessoa à esquerda lê apenas o conjunto de três palavras indicadas. O jogador tem de deduzir qual a palavra-chave em questão.



CASA

ESPERANÇA

(estrelas)

MENSAGENS DA ESPERANÇA: o jogador retira uma estrela com uma mensagem de esperança dos Pastorinhos ou de Nossa Senhora que depois entregará a quem achar conveniente (pode ser alguém fora da família).

ESTRELAS DA ESPERANÇA: o jogador escreve numa estrela uma mensagem de esperança idealizada por si que depois entregará a quem achar conveniente (pode ser alguém fora da família).

GESTOS DE ESPERANÇA: o jogador retira uma estrela e realiza a ação indicada.



CASA

ALTOS &

BAIXOS

(folha à parte)

O jogador ficará a conhecer pequenos excertos relacionados com a história de Fátima e deverá avançar ou recuar no jogo consoante a indicação dada.



CASA

LEMBRETE

O jogador deverá ler e interiorizar mensagens relacionadas com a história de Fátima.

Ganha o jogador que primeiro chegar à última casa do tabuleiro. Como prémio receberá um abraço de esperança de cada um dos outros jogadores. No último tabuleiro, a casa final tem um desafio para o vencedor do jogo, desafio este que será revelado no dia 10 de junho (na celebração simbólica da Peregrinação Nacional das Crianças)!

SOBREDOSAGEM

Em caso de sobredosagem, recomenda-se que se pare o jogo, beba-se um copo de água e volte-se a jogar até ao dia acabar 😊