

REGRAS

- **Jogue o número de dados correspondente a etapa da vida de Macunaíma e avance o número de casas correspondente ao número sorteado.**
- **Macunaíma é teimoso e traiçoeiro, portanto trapaceas não são só permitidas como incentivadas durante o jogo. Ex: Andar uma casa a mais, mover as peças quando outros jogadores não estão olhando, mentir resultado dos dados.**
- **Ao passar em cada espaço marcado como "Aí que preguiça" (mesmo que não pare naquele espaço), TODOS OS JOGADORES (exceto os que estiverem nos primeiros 6 anos de vida) deverão exclamar o bordão "Ai que preguiça"; caso contrário, perderão a próxima rodada.**