

Embalagem para coleção de flashcards *Sou do Bem Animal*



..... Dobre nas linhas pontilhadas  
————— Corte nas linhas cheias

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

1



Gatos são muito ativos. Faça enriquecimento ambiental.



MultiRio

1



Gatos são muito ativos. Faça enriquecimento ambiental.



MultiRio

1



Gatos são muito ativos. Faça enriquecimento ambiental.



MultiRio

1



Gatos são muito ativos. Faça enriquecimento ambiental.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

1



Gatos são muito ativos. Faça enriquecimento ambiental.



MultiRio

1



Gatos são muito ativos. Faça enriquecimento ambiental.



MultiRio

1



Gatos são muito ativos. Faça enriquecimento ambiental.



MultiRio

1



Gatos são muito ativos. Faça enriquecimento ambiental.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

2



Os DENTES e unhas dos coelhos NUNCA param de crescer. Compre brinquedos próprios para que roam. Dentes muito grandes podem causar dor, feridas e impossibilitar que se alimentem.



MultiRio

2



Os DENTES e unhas dos coelhos NUNCA param de crescer. Compre brinquedos próprios para que roam. Dentes muito grandes podem causar dor, feridas e impossibilitar que se alimentem.



MultiRio

2



Os DENTES e unhas dos coelhos NUNCA param de crescer. Compre brinquedos próprios para que roam. Dentes muito grandes podem causar dor, feridas e impossibilitar que se alimentem.



MultiRio

2



Os DENTES e unhas dos coelhos NUNCA param de crescer. Compre brinquedos próprios para que roam. Dentes muito grandes podem causar dor, feridas e impossibilitar que se alimentem.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

2



Os **DENTES** e unhas dos coelhos **NUNCA** param de crescer. Compre brinquedos próprios para que roam. Dentes muito grandes podem causar dor, feridas e impossibilitar que se alimentem.



MultiRio

3



As vibrissas (bigode) dos felinos influenciam no equilíbrio motor e no comportamento. Portanto, **NUNCA** corte o bigode de um gato.



MultiRio

2



Os **DENTES** e unhas dos coelhos **NUNCA** param de crescer. Compre brinquedos próprios para que roam. Dentes muito grandes podem causar dor, feridas e impossibilitar que se alimentem.



MultiRio

3



As vibrissas (bigode) dos felinos influenciam no equilíbrio motor e no comportamento. Portanto, **NUNCA** corte o bigode de um gato.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

3



As vibrissas (bigode) dos felinos influenciam no equilíbrio motor e no comportamento. Portanto, **NUNCA** corte o bigode de um gato.



MultiRio

3



As vibrissas (bigode) dos felinos influenciam no equilíbrio motor e no comportamento. Portanto, **NUNCA** corte o bigode de um gato.



MultiRio

3



As vibrissas (bigode) dos felinos influenciam no equilíbrio motor e no comportamento. Portanto, **NUNCA** corte o bigode de um gato.



MultiRio

3



As vibrissas (bigode) dos felinos influenciam no equilíbrio motor e no comportamento. Portanto, **NUNCA** corte o bigode de um gato.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

4



Nunca dê ossos aos animais. Ao mastigar e engolir, pedaços podem machucar o animal.



MultiRio

4



Nunca dê ossos aos animais. Ao mastigar e engolir, pedaços podem machucar o animal.



MultiRio

4



Nunca dê ossos aos animais. Ao mastigar e engolir, pedaços podem machucar o animal.



MultiRio

4



Nunca dê ossos aos animais. Ao mastigar e engolir, pedaços podem machucar o animal.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

4



Nunca dê ossos aos animais. Ao mastigar e engolir, pedaços podem machucar o animal.



MultiRio

5



Leite causa diarreia em cães e gatos adultos. NÃO DÊ LEITE AOS animais ADULTOS.



MultiRio

4



Nunca dê ossos aos animais. Ao mastigar e engolir, pedaços podem machucar o animal.



MultiRio

5



Leite causa diarreia em cães e gatos adultos. NÃO DÊ LEITE AOS animais ADULTOS.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

5



Leite causa diarreia em cães e gatos adultos. NÃO DÊ LEITE AOS animais ADULTOS.



MultiRio

5



Leite causa diarreia em cães e gatos adultos. NÃO DÊ LEITE AOS animais ADULTOS.



MultiRio

5



Leite causa diarreia em cães e gatos adultos. NÃO DÊ LEITE AOS animais ADULTOS.



MultiRio

5



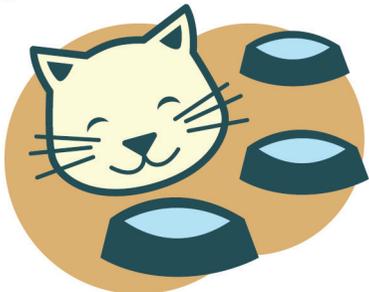
Leite causa diarreia em cães e gatos adultos. NÃO DÊ LEITE AOS animais ADULTOS.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

6



Gatos precisam beber muita água.  
Espalhe alguns potes de água fresca  
e limpa pela casa.



MultiRio

6

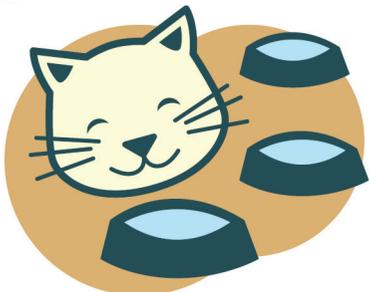


Gatos precisam beber muita água.  
Espalhe alguns potes de água fresca  
e limpa pela casa.



MultiRio

6

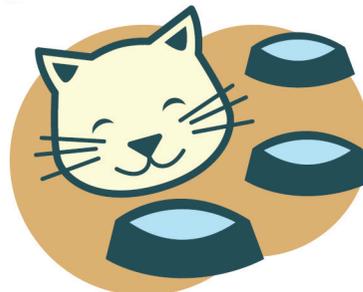


Gatos precisam beber muita água.  
Espalhe alguns potes de água fresca  
e limpa pela casa.



MultiRio

6



Gatos precisam beber muita água.  
Espalhe alguns potes de água fresca  
e limpa pela casa.



MultiRio



Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

7



Chocolate é tóxico para os animais.  
Não dê chocolate ao seu animal.



MultiRio

7



Chocolate é tóxico para os animais.  
Não dê chocolate ao seu animal.



MultiRio

7



Chocolate é tóxico para os animais.  
Não dê chocolate ao seu animal.



MultiRio

7



Chocolate é tóxico para os animais.  
Não dê chocolate ao seu animal.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

8



Gatos e cães transpiram também pelas patas. Não coloque sapatinhos que não permitam transpiração.



MultiRio

8



Gatos e cães transpiram também pelas patas. Não coloque sapatinhos que não permitam transpiração.



MultiRio

8



Gatos e cães transpiram também pelas patas. Não coloque sapatinhos que não permitam transpiração.



MultiRio

8



Gatos e cães transpiram também pelas patas. Não coloque sapatinhos que não permitam transpiração.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

9



Excesso de carga ou exercícios sobrecarregam o corpo do animal. Ele pode adoecer ou não resistir.



MultiRio

10



A cauda de cães e gatos serve para dar equilíbrio MOTOR e para expressar emoções. Cortar orelhas causa problemas no aparelho auditivo. Por isso NUNCA corte cauda e orelhas. É proibido por lei.



MultiRio

9



Excesso de carga ou exercícios sobrecarregam o corpo do animal. Ele pode adoecer ou não resistir.



MultiRio

10



A cauda de cães e gatos serve para dar equilíbrio MOTOR e para expressar emoções. Cortar orelhas causa problemas no aparelho auditivo. Por isso NUNCA corte cauda e orelhas. É proibido por lei.



MultiRio

Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.

E

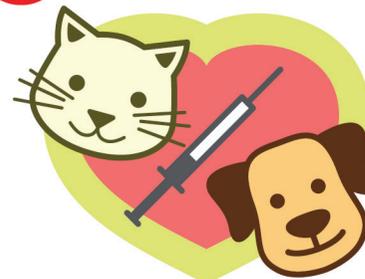


Os animais são **SENCIENTES**. São conscientes do que acontece com eles e ao seu redor, e sentem sensações e emoções.



MultiRio

E



Cães e gatos não vacinados podem adoecer e transmitir doenças. **Vacine seus animais.**



MultiRio

E

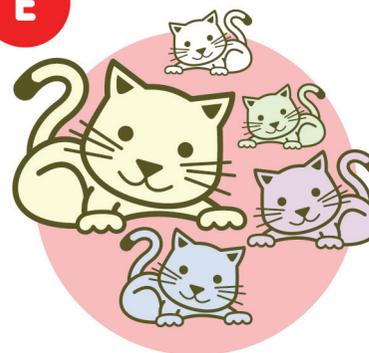


Altas temperaturas causam queimadura e mal-estar nos animais. Ofereça água e sombra. **NÃO** ande com seu animal no chão **QUENTE**.



MultiRio

E



Castre seu animal. A castração evita doenças, melhora comportamentos indesejados e evita superpopulação de animais.



MultiRio

## Corte nas linhas vermelhas e dobre nas linhas azuis pontilhadas.



**Um jogo que ensina a cuidar de nossos amigos animais. De 3 a 4 jogadores de 9 a 99 anos**

### Componentes

52 cartas divididas em 48 cartas numeradas de 1 a 10 e 4 cartas especiais (marcadas com o E em vermelho).

### Preparação

Separe as cartas numeradas das especiais. Embaralhe as cartas numeradas. Cada jogador deverá colocar 5 em sua mão sem mostrar para seu oponente. Em seguida, embaralhe as cartas restantes com as especiais, formando uma pilha de compra com as faces voltadas para baixo. Estamos prontos para iniciar.

### Pontuação

Cada jogador conta as cartas que possui na pilha à sua frente. Cada carta vale 1 ponto e as cartas especiais, 5 pontos. Vence aquele que tiver a maior pontuação e que mostra, assim, que cuida muito bem de seus amigos. Em caso de empate, o jogador que tiver mais cartas especiais vence a partida.

### Divisão das cartas

Valor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Quantidade	8	6	6	6	6	4	4	4	2	2

Uma carta especial de cada

### O Jogo

O primeiro jogador é aquele que cuidou de seu amigo animal (deu comida, fez um carinho, brincou com ele). Em sua vez, cada jogador deverá jogar uma ou mais cartas abertas no centro da mesa, anunciando a soma dos valores das mesmas. Sempre que duas ou mais cartas forem jogadas juntas, todas precisam possuir o mesmo valor numérico (podem ser duplas, trincas do mesmo valor) ou sequências de no mínimo 4 cartas. Exemplo: 1,2,3,4 ou 6,7,8,9. O valor total das cartas jogadas por um jogador deve sempre ser maior que o valor das cartas jogadas pelo jogador anterior. O próximo jogador a efetuar a sua jogada é o da esquerda do jogador anterior (sentido horário).

Quando um jogador não puder jogar um valor total maior que o do jogador anterior,

ele passa a vez para o próximo. Se este não puder jogar um valor total maior, passa para o próximo, até chegar ao jogador que jogou o maior valor. Este pega as cartas na mesa e coloca numa pilha à sua frente. Estas cartas são pontos de vitória, que são somados no final do jogo.

Imediatamente após um jogador terminar sua jogada, deverá repor a sua mão de 5 cartas, puxando cartas do topo da pilha de compras. Quando a pilha de compras terminar, o jogo prossegue sem que os jogadores reponham suas mãos. O jogo termina quando um dos jogadores jogar a última carta de sua mão. Neste momento, se algum jogador tiver uma ou mais cartas que possam superar o valor da(s) última(s) carta(s) jogada(s) anteriormente, deverá jogar na mesa, seguindo a ordem de jogo. Aquele que obtiver o maior valor

leva a pilha da mesa. Neste momento, cada um dos demais jogadores deve descartar as cartas que restaram em sua mão. Estas não contarão como pontos no final da partida.

### Cartas Especiais

As cartas especiais são cartas que, ao serem colocadas na mão do jogador, deverão ser imediatamente colocadas na mesa. Neste momento acontece um leilão. Cada um dos jogadores deverá separar de sua mão uma carta numérica com um determinado valor de sua escolha, sem mostrar aos seus oponentes. Quando cada um separar as cartas, deverão ser mostradas. Aquele que tiver o maior valor ganha a carta especial. Em caso de empate, os jogadores que empataram realizam novamente este leilão, até sair um vencedor.

### Dúvidas Frequentes

#### Cartas Especiais

- Quando existe um empate no leilão das cartas especiais, os vencedores que empataram deverão fazer um novo leilão até que seja feito o desempate. Se as cartas de ambos acabarem, deverão cada um pegar uma carta da pilha das cartas de jogo, até o desempate ocorrer.
- Se um dos jogadores não tiver como jogar uma carta numerada para o novo leilão, a vitória é daquele que tiver jogado a última.
- Se o jogador, num leilão de carta especial, tiver somente cartas especiais em sua mão (não cartas com número), ele estará automaticamente fora do leilão.
- Caso dois ou mais jogadores tenham cartas especiais num final de rodada, o

primeiro a jogar é o próximo de quem venceu a rodada (sentido horário), e assim sucessivamente. A exceção é quando o jogador que venceu a rodada tiver uma carta especial em sua mão.

#### Final de jogo

- Quando o jogador não tiver mais cartas na mão e os outros jogadores ainda puderem continuar a rodada, a partida só é terminada quando a rodada for finalizada.

### MULTIRIO

Presidência  
CAIQUE BOTKAY

Diretoria de Mídia e Educação  
EDUARDO GUEDES

Assessoria de Artes Gráficas e Animação  
MARCELO SALERNO

Gerência de Artes Gráficas  
ANA CRISTINA LEMOS

Desenvolvimento  
ANTONIO MARCELO

Projeto Gráfico  
DANIEL NOGUEIRA

Ilustrações  
CARLOS BENIGNO

### SUBSECRETARIA DE BEM ESTAR ANIMAL

Subsecretária de Bem Estar Animal  
SUZANE THEREZINHA  
DINELLI RIZZO

Médica-Veterinária da Subsecretaria de Bem Estar Animal  
BRUNA LOIO SANTOS