



Preparação do Jogo:

Embaralhe todas as cartas exceto as cartas de Objetivo, e entregue a cada jogador 5 cartas, estas 5 cartas são a mão básica do jogador, a não ser que uma carta diga o contrário, ao final de seus turnos os jogadores não podem ter menos do que 5 cartas na mão. As cartas que sobrarem são colocadas em uma pilha de compras.

Embaralhe as cartas de Objetivo de Vida, entregue 3 para cada jogador, as cartas de Objetivo de vida que sobrarem devem ser coladas em uma pilha de cartas a parte

Objetivo

Neste jogo os jogadores devem construir seu lar, para isso devem construir os cômodos da casa de forma ocupando os mesmo com entes queridos e objetos que lhe tragam bons sentimentos e sensações, os jogadores pontuam no jogo completando seus Objetivos de vida, que quando atingidos devem ser revelados, cada objetivo de vida tem uma pontuação especificada.

No início de cada partida os jogadores devem determinar se essa partida deve ser 60, 100 ou 150 pontos, ganha o jogador que primeiro completar a pontuação estabelecida no começo do jogo.

As cartas

Existem dois tipos de cartas, cartas de Objetivo de Vida e as cartas de lar.

Cartas de Objetivo de Vida são as cartas que determinam o vencedor do jogo, ao completar os objetivos descritos nestas cartas os jogadores devem revelar a carta, quando a soma

dos valores descritos na carta alcançar o valor final de pontos da partida, o jogador encerra seu turno, e o jogo deve continuar até o fim do turno do jogador a esquerda do jogador que completou a pontuação estabelecida.

As Cartas de Lar são as cartas que devem ser usadas para compor o lar, estas cartas podem ser Pessoas, Objetos e Pets, estas cartas tem um custo para ser colocada em jogo, estas cartas também geram recursos e até mesmo tem habilidades especiais que podem ajudar o jogador da rodada ou prejudicar os outros jogadores.

O turno

Cada jogador tem sua vez de jogar, este momento é chamado de Turno, no seu turno o jogador deve usar quantas cartas quiser, as cartas que ele não usar devem ser guardadas para o turno seguinte, o jogador nunca deve terminar o turno com menos de 5 cartas, a não ser que uma carta diga cujo o efeito esteja ativo diga o contrário, se o jogador terminar o turno com menos de 5 cartas ele deve então comprar mais cartas até ter 5 cartas na mão, porém o jogador pode terminar o turno com mais de 5 cartas, neste caso o jogador pode guardar todas as cartas para o turno seguinte.

No seu turno o jogador pode fazer as seguintes ações.

-Obter recursos

-Construir/habitar

-Cumprir um objetivo de vida

Cumprir um objetivo de vida deve ser a última coisa a ser feita no turno do jogador

Obter recursos

Muitas cartas geram recursos, nestas cartas está escrito algo como "+X recursos" onde X é algum número, estes recursos são pontos para se construir um ambiente da casa, colocar um ente querido, ou um objeto dentro complementando o ambiente, o jogador pode usar quantas cartas de recurso desejar, porém uma carta de recurso não pode ser usada para construir ou compor a casa.

Construir, o jogador deve construir a casa onde ele vai viver, construir significa que o jogador vai deixar permanente uma carta de objeto na sua área de jogo, as cartas de objeto são separadas em 5 tipos, Sala, Quarto, Banheiro, Cozinha, Área de lazer, estes grupos são identificados pelos seus ícones, para construir um banheiro o jogador deve construir cartas de banheiro, farão parte do banheiro as cartas de banheiro que estiverem sobrepostas numa mesma pilha, porém deixando o nome da carta visível.

Exemplo:

O jogador José quer fazer um banheiro, o vaso sanitário custa 4 pontos, assim o jogador baixa as cartas Gato, Cachorro e Namorado, as duas primeiras geram um ponto de recurso, e a segunda gera dois pontos de recurso, totalizando 4, sendo assim o jogador pode colocar a carta vaso sanitário na sua casa, começando a construir o banheiro

Habitar

Habitar é praticamente a mesma coisa que construir, porém ao invés de colocar um} objeto o jogador colocar uma pessoa, ou um pet ocupando o local, alguns personagens podem exigir que o ambiente que eles vão ocupar tenha ou algum objeto ou tenha uma pontuação

mínima, a sogra por exemplo, ela só pode ficar em um quarto de pelo menos 8 pontos de construção.

Cumprir um Objetivo de Vida

Antes de terminar seu turno, o jogador deve verificar seus objetivos, se um ou mais objetivos foram concluídos, se algum objetivo tiver sido concluído em um turno anterior, o jogador pode também declarar que completou esse objetivo.

Habilidades das cartas.

Algumas cartas têm habilidades que são ativadas na etapa de obter recursos, neste caso o texto da habilidade está escrito com letras pretas e estas cartas devem ir para a pilha de descarte no fim do turno, outras cartas têm efeitos quando são construídas, neste caso tem o texto em marrom, a habilidade é ativada apenas uma vez na etapa de construção em que foi colocada em jogo, estas estão escritas na cor laranja e por fim algumas cartas tem habilidades contínuas, que devem ser aplicadas todo turno. As Habilidades são:

+X de recurso

Uma carta com essa habilidade pode gerar pontos de recurso, esta habilidade na maioria das vezes é usada apenas na habilidade de gerar recursos, mas a carta Pai ou a carta Mãe, se habitarem um quarto da casa, toda fase de gerar recursos ela irá dar um ponto de recurso.

+ 1 carta

O jogador pode comprar mais uma carta na pilha de cartas do jogo. Essa habilidade pode ser usada em todas as fases do jogo

Casamento

Um dos Objetivos que pode aparecer na carta de objetivos é Casamento, casamento significa colocar uma esposa ou um marido em algum local da casa, porém para ter uma esposa você antes tem q ter uma namorada, para ter um marido você antes tem q ter um namorado, quando você casa vc troca uma carta de namorado/namorada por um marido/esposa, se você tiver mais de uma namorada no momento em que colocar uma esposa em jogo, você deve descartar todas as namoradas que tiver na casa, se você tiver mais de um namorado no momento em que colocar um marido, todos os namorados devem ser descartados.

Você pode ter uma esposa e um marido, ou duas esposas, ou dois maridos, ou qualquer outra combinação e quantidade de esposas e maridos. O amor é livre nesse jogo, mas vai dar problema.

Adoção

Existe uma carta chamada ADOÇÃO, esta carta permite que a qualquer momento em que uma carta de filho ou filha seja descartada na pilha comum, se você tiver um quarto disponível, você pode pegar esse filho ou filha e colocar na sua casa

