



Ao se levantar, você percebe que há uma correria do lado de fora do seu abrigo e decide sair, para olhar o que está acontecendo, pois nunca tinha ouvido tamanha confusão em sua vida. Ao sair...

***Vá para a cena 4***



Tomando o rumo Leste, você enfim chega a Mata Atlântica. Logo percebe a diferença entre o novo ambiente e o outro no qual vivia. Aqui, o ambiente apresenta vegetação arbustiva com samambaias, bromélias e palmeiras. As árvores podem atingir até 50 metros de altura e o clima é úmido. Você finalmente conhece o famoso pau-brasil, que tanto ouvira falar. Conhece ainda o palmito, o xaxim e a jabuticaba. Enquanto caminha, faz amizades com o bugio, o pica-pau e a onça-pintada.

***Se você deseja ficar aqui: vá para a cena 56***

***Se você deseja se mudar para a Região Sul: vá para a cena 48***

***Se você deseja se mudar para a Região Centro-Oeste: vá para a cena 45***





**37**

Expulso, você começa a ir mais para o Sul. Enquanto segue seu caminho, percebe que o clima torna-se mais ameno e o número de humanos aumenta consideravelmente.

***Vá para a cena 38***



**38**

Após muito caminhar, você enfim chega ao Rio Grande do Sul, onde encontra uma região de muitos campos, sem muitas árvores, apenas arbustos, gramíneas e algumas árvores de pequeno porte. O clima é muito frio, nas estações do outono e principalmente do inverno. Você não tem escolha a não ser sair dali.

***Se você deseja se mudar para o Leste: vá para a cena 36***

***Se você deseja se mudar para a Região Norte: vá para a cena 5***



**39**

Você chega à fazenda e encontra inúmeros bois para fazer as suas peripécias e por isso fica muito feliz, pois nunca tinha visto tantos bois em sua vida. Assim, continua indo à fazenda por vários dias.

***Vá para cena 43***





— Com licença. A Yara disse que o senhor saberia responder que barulho é esse que estou ouvindo.

— Eu sei sim, mas quem é você?

— Meu nome é Saci, me mudei para essas matas há pouco tempo.

— Então é você quem está tirando a nossa paz! Ora seu monstrinho! Vou lhe dar a informação, mas depois quero você fora daqui! Você e o Caipora não me deixam mais dormir, ninguém suporta mais essa briga! O que acontece é que um grupo de homens está usando uma serra giratória para derrubar todas as árvores na outra margem do rio.

Desesperado você:

***Corre até o acampamento dos homens para tentar expulsá-los: vá para a cena 22***

***Esquece sua briga com o caipora e pede ajuda: vá para a cena 23***



Alguns dias de caminhada se passam e, já cansado de só encontrar humanos, você finalmente chega ao Pantanal e encontra a maior planície alagada do país. A vegetação é muito distinta, possuindo desde gramíneas até grandes árvores. Além disso, há novos animais, como os tuiuiús, animal símbolo do pantanal, o jacaré de papo amarelo, a arara azul grande e muitos outros.

***Vá para a cena 42***

Animado por ter encontrado um lugar, você logo arranja um tronco de árvore para se abrigar.  
Ao arrumar seu cantinho, você logo sai para explorar o local.

*Se você deseja:*

*Ir para a fazenda: vá para a cena 39*

*Explorar: vá para a cena 60*



Você nem se preocupa mais com os humanos, apenas passa horas e horas atazanando os bichos. Grande erro! Os boiadeiros estão de olho em você e prepararam uma armadilha.

Em um belo dia ensolarado, quando você decide voltar à fazenda para dar alguns nós em rabo de cavalo, os homens se aproximam sorrateiramente e jogam uma peneira sobre você. Preso, você não consegue escapar e os homens logo tiram seu gorro e o prendem em uma garrafa.

*Vá para a cena 44*



Preso, você é colocado em uma estante na casa da grande fazenda, onde permanecerá até alguma pessoa descuidada soltá-lo sem querer.

**FIM**





Depois de alguns dias viajando, você chega a um novo ambiente composto por aflorações de rochas calcárias, com fendas, grutas e cavernas de diferentes tamanhos. Sobre as rochas há uma vegetação silvestre e nos campos e vales vegetações bem características, com gramíneas, arbustos e árvores esparsas. Ainda há florestas-galeria ao longo dos rios, riachos e lagoas.

***Você decide:***

***Explorar as cavernas: vá para a cena 67***

***Procurar abrigo: vá para a cena 70***