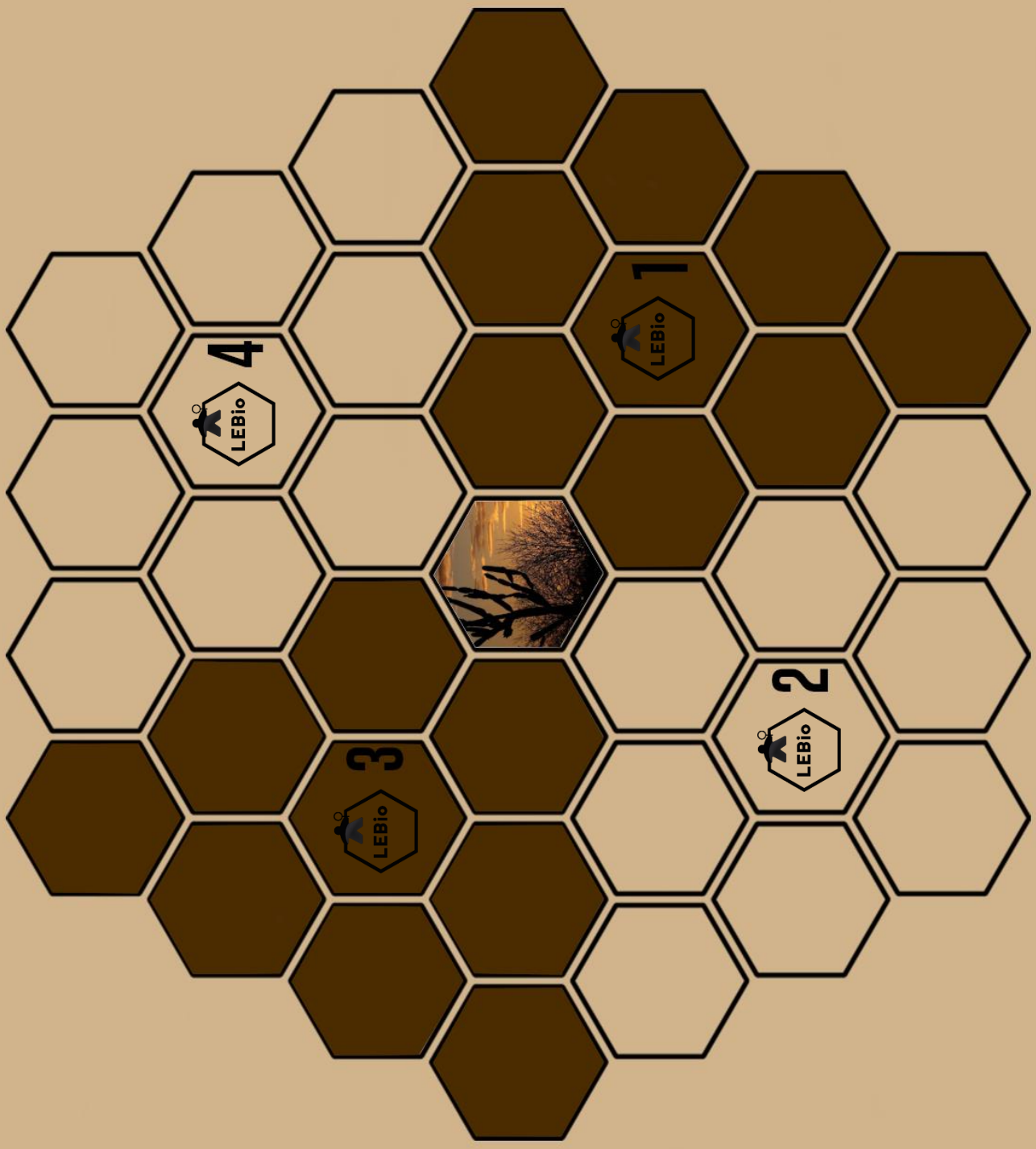
CAARRÊRA

TABULEIRO



CAARRÊRA

TABULEIRO

CAARRÊRA

MANUAL DO JOGO

AUTORES: Brenna Hortis, Louise Fernandes, Carolina Lima, Emanuelle Maciel, Iran Neto, Anderson Santos.

Alunos do Ensino Médio com Faixa Etária a partir de 15 anos;
OBRIGATORIAMENTE 4 jogadores
+/- 30 MINUTOS

COMPONENTES

O jogo Caarrêra tem como cenário a Caatinga e cada jogador representa uma espécie que está inserida neste bioma: Asa-Branca, Calango-Verde, Preá e Tatu-Bola. São animais amplamente distribuídos, mas marcantes no bioma exclusivamente brasileiro. Eles estarão sujeitos à fatores como energia, refúgio e predação, e, dessa forma, se observará as suas relações ecológicas com os ambientes e demais tipos de animais.

OBJETIVOS DO JOGO

O objetivo desse jogo é chegar com os 4 indivíduos da espécie escolhida pelo jogador ao paraíso/oásis, uma pequena região contendo proteção, água e alimento em meio a vegetação árida. Para isso, a espécie terá de sobreviver ao predador, o Carcará, e administrar a sua quantidade de energia. Vence o jogo aquele que chegar ao paraíso/oásis, com os 4 indivíduos primeiro, e responder corretamente à pergunta destinada à espécie escolhida.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

ESPECIFICAR OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM!

COMPONENTES

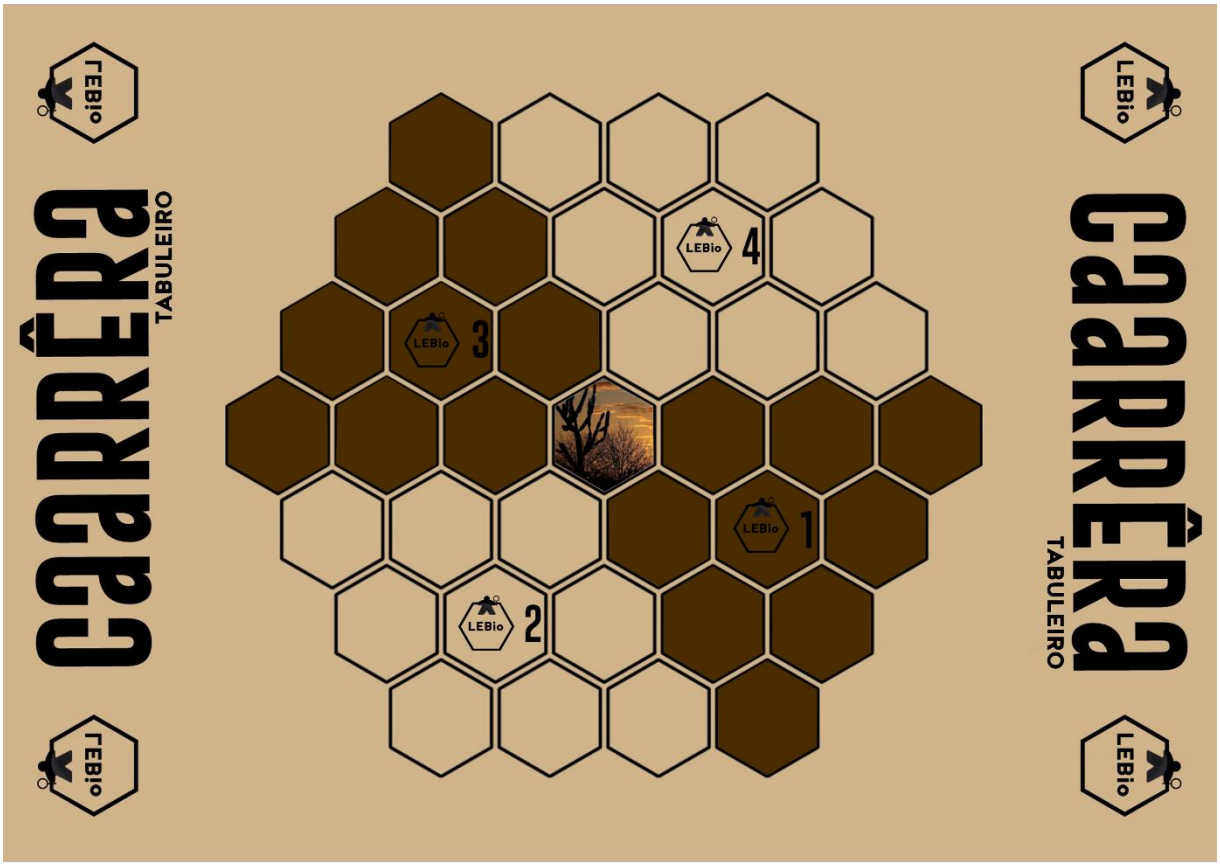
01 Tabuleiro
24 Peças Hexagonais Pequenas (04 para cada personagem [04 preá + 04 calango + 04 tatu + 04 asa-branca] + 04 para cada refúgio [04 tocas + 04 árvores])
01 Peça Hexagonal Grande (01 Carcará)
01 Dado de 4 lados (d4) (Caso os jogadores não possuam o dado, podem utilizar o dado virtual do Google, basta pesquisar por “d4”)
01 Indicador de Rodada
04 Cartas Personagem (Preá, Tatu-Bola, Calango-Verde e Asa-Branca)
04 Cartas Desafios (Preá, Tatu-Bola, Calango-Verde e Asa-Branca)
04 Cartas Resposta (Preá, Tatu-Bola, Calango-Verde e Asa-Branca)
02 Gráficos (Gráfico Preá e Gráfico Calango-Verde)

PREPARAÇÃO DO JOGO

O tabuleiro (Figura 1) é dividido em 4 espaços e funcionará como base para as movimentações dos jogadores, coloque-o no centro da mesa/entre os jogadores. Coloque 1 carta do Paraíso de cada lado do tabuleiro, quando os animais alcançarem o Oasis eles vão para o Paraíso. Na extremidade do tabuleiro, coloque um monte com as cartas Desafios em cima dos gráficos e, na outra extremidade, coloque um monte com as cartas Respostas (TODOS VIRADOS PARA BAIXO).

Cada jogador deverá escolher uma espécie, distribua as 4 peças hexagonais pequenas correspondentes das espécies para os respectivos jogadores, elas serão usadas para a movimentação do jogador no tabuleiro.

Figura 1 *Tabuleiro do jogo.*



Distribuídas as espécies, agora é a vez das peças de Refúgios, 1 de cada tipo para cada jogador (ou seja, 1 toca e 1 árvore para cada), essas peças serão pontos fixos no tabuleiro, coloque-as com cuidado e estrategicamente, pois apenas o Preá e o Tatu-bola podem entrar na Toca e apenas a Asa-Branca e o Calango-Verde podem se proteger nas Árvores, caso contrário, a peça terá que contornar o refúgio para chegar ao Oasis e duas peças não podem ocupar um mesmo lugar. Role o dado e defina quem irá começar, essa rodada será apenas para colocar os refúgios, o número que cair no dado será o equivalente a posição do jogador no tabuleiro, cada jogador coloca 1 refúgio por turno e passa a vez para o jogador a sua esquerda.

Definida as espécies e os refúgios, o jogo começa, o primeiro a jogar pode ser escolhido a partir dos seguintes modos:

- A última pessoa que avistou um Carcará começa;

- A última pessoa a fazer uma trilha;

OU

- Role o d4 e joga quem estiver na posição relativa ao tabuleiro.

COMO JOGAR

Após a preparação, o primeiro jogador deverá posicionar sua primeira peça no tabuleiro, sua posição inicial pode ser em qualquer espaço da borda. Logo após, os demais jogadores, no sentido horário, também deverão posicionar suas primeiras peças em qualquer espaço da borda do tabuleiro. Após todos colocarem seus representantes no tabuleiro, o primeiro jogador deverá jogar o dado D4 para definir em qual espaço o Carcará cairá. Se houver algum animal no espaço em que o predador caiu, o animal será predado e o jogador deverá começar o jogo novamente, recuperando toda a sua energia.

Cada jogador deverá movimentar suas peças estrategicamente, da maneira como preferir, mas só avançará uma casa por rodada e para cada movimento ele gasta 1 energia. O jogador pode optar pela quantidade de peões que preferir administrar, seja de um em um ou os quatro de uma vez, mas vale lembrar que se a energia do jogador acabar ele deverá começar o jogo novamente.

Se no início da rodada o Carcará cair em um espaço em que o peão do jogador esteja no refúgio, o animal permanecerá intacto. Se o jogador permanecer no refúgio durante uma rodada, ele recupera 1 energia. O jogo acaba quando um jogador conseguir levar seus 4 peões ao paraíso/oásis e responder corretamente ao desafio. Caso erre, ele deverá começar o jogo novamente, com a sua energia recuperada.

REGRAS DO JOGO

- O jogo SEMPRE começa pelas bordas, então, a peça deve começar na borda do tabuleiro e nas próximas rodadas ir adiante no tabuleiro;

- Cada jogador só pode movimentar uma peça por rodada;

- Cada peça só pode mover uma casa por rodada;

- Os jogadores começam o jogo com 10 de energia, cada movimento consome 1 energia, gaste com cautela;

- Uma rodada no refúgio recupera 1 energia;

- O Carcará só se alimenta no final da rodada;

- O Carcará só se alimenta da peça mais próxima da borda, em caso de empate, o Carcará predará ambas as peças.

- O animal predado voltará para a mão do jogador, e o jogador irá recuperar toda sua energia;

>>> MODO DE JOGO: PERNAS PARA QUE TE QUERO!

Para iniciantes nos jogos de tabuleiro, jogadores menores de 15 anos e jogadores com tempo limitado, o CAARRÊRA: PERNAS PARA QUE TE QUERO é o modo ideal. O intuito é alcançar o Oasis e chegar com todas as peças. Jogue com 3 peças de espécies e 4 de refúgios (1 refúgio para cada jogador, sendo 2 tocas e 2 árvores). A adição das cartas desafios, resposta e gráfico são opcionais com base no objetivo de aplicação do jogo. E não há contagem de energia. Siga o modo de jogo normalmente, como orienta o manual, mas sem as peças retiradas, obviamente. Ganha aquele que chegar com todas as peças primeiro no Oasis/Paraíso.