ECOMETAZOA - MANUAL DE INSTRUÇÕES

Contexto

No Ecometazoa, cada jogador representa um dos 4 grupos de animais que foram classificados, de acordo com sua alimentação, em: herbívoro, carnívoro, onívoro e detritívoro. Eles estarão inseridos nos biomas brasileiros, sujeitos à fatores como a vegetação, pluviosidade e relações com outros grupos, e, dessa forma, se observará a capacidade de adaptação de cada indivíduo e suas relações ecológicas com os ambientes e demais tipos de animais. Nesse protótipo cada grupo de animal possuirá apenas 5 cartas inicialmente. Entretanto, no protótipo final será inserido mais animais em cada um dos 4 grupos para deixar o jogo mais interessante com o aumento na variedade de espécies.

Objetivo do Jogo

O objetivo desse jogo é aproveitar-se das características do seu grupo e de cada animal utilizado para se aproveitar dos recursos presentes no ambiente e da dinâmica com os outros jogadores para obter a maior quantidade de ATP e água.

Número de Jogadores

4 jogadores obrigatoriamente

Público Alvo

Faixa etária entre 15 e 19 anos

Tempo de Partida

45 minutos - 1 hora

COMPONENTES

O jogo apresentará um tabuleiro principal, no qual estarão os ambientes e se dará a movimentação das peças, um deck de 40 cartas, tabelas adicionais, as quais conterão a quantidade de recursos gasta em cada ação, os recursos disponíveis em cada ambiente e a contabilidade de pontos dos animais em cada rodada. Além disso o jogo contém peças adicionais que participam da jogabilidade como dados e indicadores dos animais.

Tabuleiro principal

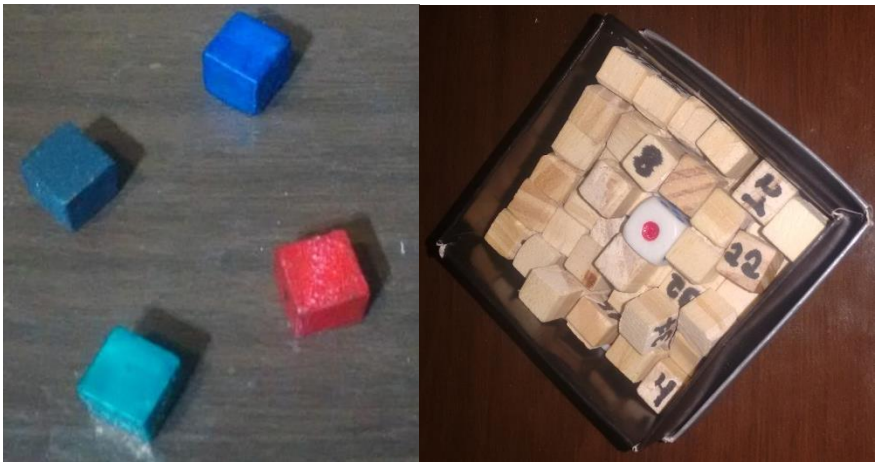
Será dividida em ambientes, todos característicos do Brasil, e funcionará como de base para as movimentações dos jogadores.



Peças adicionais

O jogo apresentará 40 indicadores, de acordo com as cores de seus grupos e quantidade total de cada grupo, que estarão no mapa indicando a posição de cada um dos animais no mapa.

Além disso contém um dado que participará da escolha do ambiente de início do animal e cubos coloridos que participarão do sorteio de grupos.



Tabelas adicionais

Cada grupo de animal terá para contabilizar o ATP, o qual representará a vida do animal de acordo com sua sobrevivência nos ambientes e alimentação, e água utilizada na movimentação.

A tabela adicional 1 contem espaços para contabilizar os pontos das cartas que estão sendo usadas no turno a cada turno:

HERBÍVORO		1° RODADA		2° RODADA		3° RODADA		4° RODADA	
		Valor Inicial	Valor Final	V. Inicial	V. Final	V. Inicial	V. Final	V. Inicial	V. Final
Animal 1	ATP								
	H_2O								
Animal 2	ATP								
	H_2O								
Animal 3	ATP								
	H_2O								
Animal 4	ATP								
	H_2O								
Animal 5	ATP								
	H_2O								
Animal 6	ATP								
	H2O								
Animal 7	ATP								
	H2O								
Animal 8	ATP								
	H2O								
Animal 9	ATP								
	H2O								
Animal 10	ATP								
	H2O								
					PONTUAÇÃO TOTAL				

A tabela adicional 2 contém o gasto de recursos total de acordo com cada ação:

AÇÕES POR JOGADOR			
Mudança de ambiente	Gasto de Água		
	1	2	3
	3p	5p	7p
Consumir recursos	1 pt ATP + 2 pt H_2O		
Reproduzir	3 pt ATP + 4 pt H_2O		
Predar	5 pt ATP + 5 pt H_2O		
Inserir um animal	Não há gasto		

A tabela adicional 3 contém a quantidade de recursos que se adquire ao passar pelo ambiente (está representada na seção Recursos Disponíveis nos Ambientes).

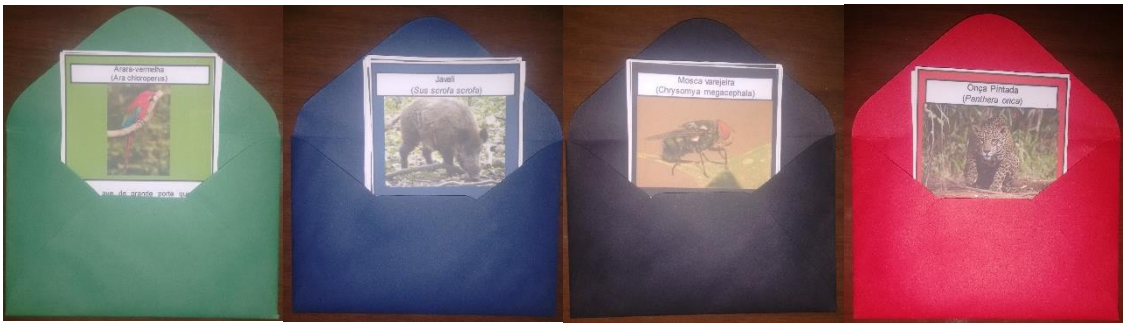
Informações sobre as cartas

Cada um dos 4 grupos de animais terão um deck com 10 cartas, sendo 40 cartas ao total, que serão identificadas por suas respectivas cores: herbívoros (verdes), carnívoros (vermelha), onívoro (azul) e detritívoro (preta).



Cada carta possuirá um número geral que corresponderá no tabuleiro, o qual está fixado no canto inferior esquerdo, o nome do animal e uma imagem representativa, centralizados, os pontos iniciais de ATP, no canto inferior direito, e um esboço de sua interação no jogo. A água será um recurso especial usado como moeda para transitar entre os ambientes e realizar ações. A cada turno, os animais receberão uma quantidade adicional de acordo com o ambiente em que estão, inicialmente todos os animais tem 10 pontos de água.

Os animais das cartas foram escolhidos de forma balanceada para não deixar um grupo com grandes vantagens em relação aos outros, por exemplo, nem todos os herbívoros conseguem ser predados por um animal carnívoro. Isso ocorre porquê cada carnívoro vai preferir um certo biótipo de caça devido a fatores como a sua estatura.



RECURSOS DISPONÍVEIS NOS AMBIENTES

Água

A água será o recurso especial, utilizado na dinâmica do jogo, para que ocorra a movimentação dos animais pelos biomas brasileiros. Os animais terão uma quantidade padrão de água inicialmente e a cada turno essa quantidade sofrerá variação numérica positiva ou negativa, de acordo com os ambientes do jogo em que o animal se encontra em determinado momento. Assim, os jogadores perderão água para se movimentar entre os ambientes e ganharão uma quantidade de água, que dependerá do ambiente de destino, quando se fixarem lá.

Ao final do jogo a água vai ser convertida em pontos e somada aos pontos de ATP para definir o vencedor.

Matéria Orgânica

A matéria orgânica é um recurso destinado ao grupo de detritívoros, estará presente em quantidades diferentes de acordo com o ambiente.

Vegetação

A vegetação será a base alimentar dos herbívoros. Ela, como os outros recursos, estará distribuída de acordo com os biomas brasileiros e possibilitará o ganho de ATP. Os onívoros também poderão ganhar ATP consumindo a vegetação, dependendo das características dos vegetais daquele ambiente.

Recursos adquiridos nos ambientes:

	Recursos vegetais	Matéria Orgânica	Água
F. Amazônica	5pts	2pts	5pts
Caatinga	3pts	3pts	2pts
Mata Atlântica	5pts	4pts	4pts
Cerrado	5pts	3pts	4pts
Pantanal	4pts	2pts	4pts
Campos Sulinos	4pts	4pts	5pts

1: nenhum recurso; 2: pouco recurso; 3: quantidade mediana; 4: boa quantidade de recurso e 5: alta quantidade de recurso

PREPARAÇÃO

1° Momento: Escolha dos grupos que serão representados por cada jogador

Antes de iniciar a partida, os jogadores terão que selecionar os grupos de animais que serão representados por eles até o final do jogo. Essa etapa inicial terá como mediador o professor responsável pela turma ou um aluno que se responsabilize pelo papel de mediação do jogo.

O mediador colocará os 4 cubinhos representando cada um dos grupos de animais, por cores diferentes, na sua mão, irá fecha-la e em seguida vai balançar para elas se misturarem. Cada cubo será retirado de acordo com a ordem crescente da idade apresentada pelos jogadores, ou seja, iniciará pelo jogador mais novo, em seguida será o que possui a idade mais próxima a dele e por fim o jogador mais velho. Logo após, pegarão as tabelas que representarão seus grupos de animais.

2° Momento: Embaralhamento das cartas de cada grupo separadamente

Após os grupos de animais participantes terem sido escolhidos. O mediador retirará as cartas que estão no saquinho de acordo com suas respectivas cores, que representarão os grupos. Logo após, irá embaralhar as cartas e colocar cada deck virado para baixo na frente de cada jogador, deve-se puxar as primeiras cinco cartas e mantê-las em mãos para o início do jogo. As cartas viradas para baixo só podem ser colocadas no jogo após seu início, para manter o número de cartas na mão em 5.

COMO JOGAR

Após a preparação o jogador mais velho irá começar o jogo, ele sorteará sua posição inicial através do dado, logo após os demais jogadores por ordem decrescente de idade (neste deslocamento inicial os pontos não serão alterados). Após todos colocarem seus representantes no ambiente o primeiro turno começará, o jogador com o grupo dos herbívoros inicia a rodada, seguido do grupo onívoro, carnívoro e, por fim detritívoro. Cada jogador vai poder realizar duas ações com cada animal no jogo e inserir outro animal quando desejar, lembrando que são permitidos no máximo 5 animais em jogo. A análise dos pontos ocorre da seguinte forma: é feita a anotação da quantidade inicial de cada rodada, na primeira rodada os pontos iniciais de ATP estarão na carta e todos os animais começam com 10 pontos de água, ao ocorrer a movimentação para outro ambiente perde-se pontos de água, mas ao chegar os animais poderão aproveitar os recursos presentes no local e interagir, ocorrendo mudanças nas quantidades de pontos que devem ser contabilizadas na quantidade final de cada rodada. Quando todos fizerem suas ações a rodada se encerra e após 4 rodadas o jogo deve ser encerrado. Os jogadores irão começar a contagem final de pontos, somando os pontos de ATP e água de cada animal. O jogador que tiver mais pontos vencerá a partida.

REGRAS DO JOGO

- O grupo escolhido não poderá ser trocado até a finalização do jogo;
- A retirada do primeiro grupo de animais na mão do mediador sempre será pelo jogador mais novo até o mais velho;
- Cada jogador deve estar com as 5 primeiras cartas do deck de seu grupo em suas mãos;
- As jogadas serão iniciadas respectivamente pelo jogador com o grupo de herbívoros seguido dos jogadores com os onívoros, carnívoros e detritívoros;
- O embaralhamento será realizado por um mediador;
- Após colocar a carta no ambiente ela não volta para mão;
- O animal não poderá ficar no mesmo ambiente por mais de um turno;
- O ambiente inicial será sorteado através do dado;
- Os animais só poderão andar pelo mapa enquanto houver pontos de água suficientes para entrar nos ambientes;

- A cada rodada a pontuação da carta deverá ser anotada para o somatório no final do jogo;
- O jogador pode realizar até 2 ações com cada animal;
- Os herbívoros se alimentam exclusivamente dos recursos vegetais em cada ambiente;
- Os carnívoros se alimentam exclusivamente através da predação que levará à morte da vítima e beneficiará o detritívoro caso ele esteja ou se dirija para esse ambiente
- Os predadores recebem metade do valor em recursos que sua presa continha;
- Os animais detritívoros carnívoros se alimentam das sobras provenientes da caça;
- Os restos de caça se mantem no ambiente por apenas uma rodada e podem ser consumidos por apenas um animal;
- Os detritívoros ganham a metade do valor em cada recurso que o predador recebeu por sua caça;
- Os detritívoros herbívoros se alimentam da matéria orgânica presentes nos ambientes;
- Os animais onívoros podem se alimentar de recursos vegetais ou caçar, de acordo com suas habilidades;
- Caso os animais não se alimentem na rodada perde-se 3 pontos de água e ATP;
- Ao se reproduzir mais um indicador será colocado no mapa;
- O animal proveniente da reprodução é independente do seu reprodutor;
- A reprodução só ocorre uma vez;
- A contagem total dos pontos será feita no fim de todas rodadas.