MYCOPLANT

ADAPT

MANUAL DE INSTRUÇÕES

CONTEXTO: Um dos conceitos básicos da ecologia diz respeito à adaptação dos seres vivos a diferentes tipos de habitat para que ao se instalarem em ambientes hostis espécies pioneiras se instalem e permitam que ocorram eventos de sucessão ecológica (Primária e Secundária), estes temas são abordados muitas das vezes de forma superficial não valorizando a importância real de espécies vegetais e fúngicas como seres essenciais para que ambientes possam ser transformados e possíveis de serem habitados por espécies menos adaptadas por possuírem diversas restrições físicas, químicas ou biológicas. Partindo deste pressuposto o jogo MicoPlant Adapt® propõe uma nova visão sobre como as espécies pioneiras que se adaptam aos diferentes habitats elucidando assim como ocorrem as primeiras relações ecológicas estabelecidas entre os seres vivos e o seu ambiente.

PÚBLICO ALVO: Alunos de 13 a 16 anos.

NÚMERO DE JOGADORES: Dois.

TEMPO: 45 min – 1 hora.

COMPONENTES:

- Tabuleiro desmontável móvel reciclável

– 40 cartas (5x7 cm) com 5 scores (Respectivo a cada tipo de habitat).



PREPARAÇÃO: Junte a base fixa e o tabuleiro giratório por meio do encaixe central da base fixa, prendendo-os com o encaixe da tampa de garrafa pet sobre o tabuleiro giratório. Embaralhe as cartas e coloque o baralho voltado para baixo ao lado do tabuleiro para o fácil acesso de ambos os jogadores, o outro lado do tabuleiro deve ser utilizado para o depósito de cartas ao cemitério.



Objetivos: Os jogadores devem ser capazes de escolher as cartas mais bem adaptáveis aos diversos tipos de habitats dispostos sob o tabuleiro para pontuar a cada rodada até a chegada da 10° rodada.

Como Jogar

Inicio do jogo: Gire o tabuleiro aquele que obtiver o habitat aquático será o Dono (a) da Rodada, este passo deve ser repetido ao inicio de toda rodada para determinar quem será o próximo Dono (a) da rodada.

Retirada de Cartas do Baralho: Cada jogador inicia o jogo retirando 4 cartas do baralho estas serão suas opções para escolha de 2 que irão para os *slots* presos no tabuleiro. Ao final de cada rodada o jogador que perder embates irá retirar no máximo 2 cartas do baralho para repor as percas que ocorrerem, caso não haja percas não há necessidade da retirada. É obrigatório o preenchimento dos *Slots* por parte dos jogadores em cada rodada.

Regras da Rodada: Definido o Dono da Rodada este terá o direito de girar 2 vezes o tabuleiro sendo uma delas facultativa. Ao final do primeiro giro apenas o dono da rodada pode optar colocar ou não as cartas sob o tabuleiro nos respectivos habitats determinados, para o segundo jogador esta tarefa é obrigatória e as cartas devem ser voltadas para baixo. O dono da jogada pode não optar pelo segundo giro, caso ele escolha esta opção o duelo deve ocorrer imediatamente, caso não, o dono da jogada deve colocar as suas cartas escolhidas para o tabuleiro apenas no final do segundo giro para que ocorra o embate. Após o fim da rodada o perdedor deve iniciar girando o tabuleiro na próxima rodada.

Embate: As duas cartas dos jogadores são confrontadas com base em scores presentes (olhar tabela com valores) para cada tipo de habitat ocupado. Ex: Carta no habitat solo arenoso utilizará o score arenoso. A carta com maior valor adaptativo em seu habitat vence o embate.

Pontuação após o embate e o Final da Rodada: Cada vitória no embate de cartas é igual a um ponto (1), empate e derrota são iguais a zero (0) pontos, sendo que em caso de empate e vitória as cartas de ambos os jogadores retornam para suas mãos e em caso de derrota a carta é descartada ao cemitério.

Vencedor: Vence o jogo aquele jogador que obtiver o maior número de pontos ao final da 10° Rodada. Em caso de empate o jogo é reiniciado e as pontuações zeradas para o inicio da **Rodada Gold.**

Rodada Gold: Todas as cartas serão reunidas (Baralho e Cemitério) embaralhadas e então distribuídas cinco cartas para cada jogador, estes duelam usando regras gerais e o primeiro vencer uma rodada é determinado vencedor do jogo.