

COMO JOGAR

NÚMERO DE JOGADORES SUGERIDO:
2 a 6 jogadores



Os jogadores lançam o dado para decidir quem inicia a partida, quem tirar o maior número começa, seguido pelo jogador à sua esquerda, seguindo o sentido horário.

Cada jogador já estará com 5 Cartas de Ação em mãos, após a preparação do jogo. A cada rodada, o jogador deve lançar o dado quando for sua vez e andar sobre as trilhas (linhas brancas) de acordo com o número sorteado no dado. Cada círculo vermelho no tabuleiro equivale a uma casa, podendo seguir em qualquer direção, partindo do INÍCIO.



EM RELAÇÃO AS CASAS, O JOGADOR TÊM 2 ESCOLHAS:
Chegar a uma casa Surpresa, identificada por um cone ou a uma outra casa.
SE O JOGADOR FOR PARA UMA CASA SURPRESA, ele deve pegar uma carta do monte Surpresa, localizado ao lado do tabuleiro e fazer o que é indicado por esta carta.
SE O JOGADOR ESCOLHER PARAR EM UMA OUTRA CASA, há regras específicas para cada casa, descritas em 'Casas e uso das Cartas de Ação', a seguir.

CASAS E USO DAS CARTAS DE AÇÃO:

Quando o jogador escolher uma das seguintes casas, pode utilizar todas as Cartas de Ação que tiver em mãos, apropriadas para aquela casa, conforme ícones indicados nas Cartas de Ação:

ÁREAS DE RISCO:

Risco de Inundação
Rio está subindo, Inundou e Vistoria da Defesa Civil.

Risco de Deslizamento:
Árvore inclinada, Poste inclinado, Trinca na parede, Deslizou e Vistoria da Defesa Civil.

ROTA DE FUGA

Escadaria:
Vistoria da Defesa Civil

Ponte:
Vistoria da Defesa Civil

A CADA RODADA O JOGADOR DEVE:

Primeiro, jogar o dado e caminhar com o peão no tabuleiro. Dependendo da casa em que o peão parar, siga os seguintes passos:

- Se parar na casa Surpresa, deverá pegar uma carta Surpresa e executar o que estiver descrito. Pronto, agora é a vez do próximo jogador!
- Se parar em uma das demais casas deverá:
 - Comprar 2 Cartas de Ação do monte;
 - Jogar quantas Cartas de Ação forem possíveis dependendo do tipo de risco (ver Casas e uso das Carta de Ação);
 - Colocar a Carta de Ação na Área Segura (localizada na base do tabuleiro) no bairro correspondente ao que o seu peão estiver. Devem ser somadas as "pessoas que foram para um local seguro", até que totalize o número de pessoas em risco naquele bairro. Quando todas as pessoas do bairro estiverem a salvo, o jogador deve virar o monte de Cartas de Ação utilizadas no respectivo bairro;
 - O jogador deverá ainda, andar com o peão pelo Marcador de Pontos localizado na borda do tabuleiro, o número correspondente às pessoas que foram salvas na sua jogada. Pronto, agora é a vez do próximo jogador!

QUANDO TODAS AS PESSOAS EM RISCO ESTIVEREM NA ÁREA SEGURA, O JOGADOR QUE ESTIVER À FRENTE NO MARCADOR DE PONTOS AO REDOR DO TABULEIRO, GANHA O JOGO!



2 A 6 JOGADORES **10+ ANOS** **20/40 MIN.**

Tecnologias educacionais inovadoras para abordagem interdisciplinar na redução de risco de desastres socioambientais

PROCESSO CNPq: 440702/2019-4

Escola Estadual Prof. Diácono Hamilton Bontorim de Sousa

Univap Universidade do Vale do Paraíba

Cemaden Centro Nacional de Monitoramento e Alertas de Desastres Naturais

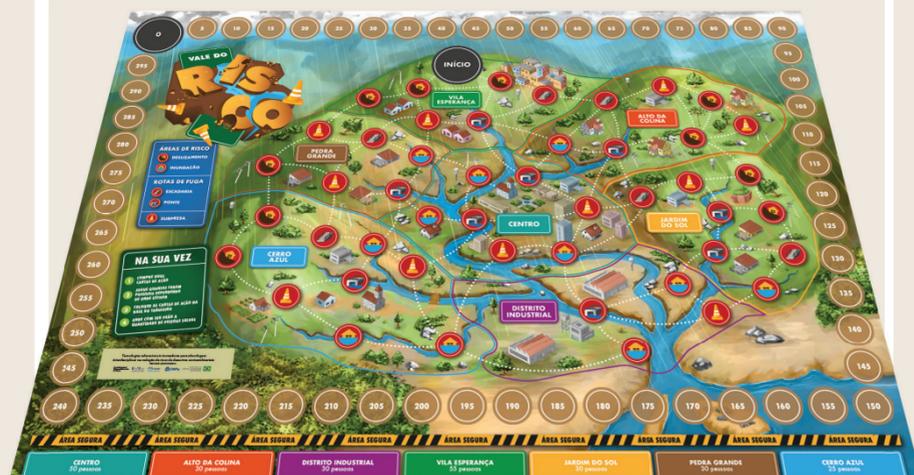
CNPq

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

A cidade chamada Vale do Risco está passando por fortes chuvas! Os bairros mais centrais, como o Distrito Industrial e o Centro, estão em áreas baixas onde acontecem inundações. Os demais bairros estão em áreas montanhosas, locais com risco de deslizamentos de terra e inundações. A Vila Esperança é um bairro mais carente e muitas pessoas moram em áreas de risco. Já o Cerro Azul está na área rural, bem menos populoso. O Alto da Colina é um bairro nobre, mesmo estando em uma região montanhosa, as casas são mais resistentes, mas quando chove muito, até algumas delas podem estar em risco! Jardim do Sol e Pedra Grande são bairros de classe média, com algumas moradias em áreas de risco. Vamos ajudar as pessoas que moram nas áreas de risco desses bairros irem para um local seguro? Quem conseguir salvar mais pessoas ganha o jogo!

COMPONENTES



1 TABULEIRO
Mapa do Vale do Risco.

PARA JOGAR
VOCÊ VAI PRECISAR:



1 DADO DE SEIS LADOS



12 PEÕES
Itens não inclusos, use
botões coloridos, sendo
um par de cada cor.

84 CARTAS/ DE AÇÃO

24 CARTAS COM
RISCO DE
INUNDAÇÃO



48 CARTAS
COM RISCO DE
DESLIZAMENTO



12 CARTAS
COM VISTORIA
DA DEFESA CIVIL



28 CARTAS SUPRESA

14 CARTAS
DE SORTE



14 CARTAS
DE AZAR



CRÉDITOS
Projeto: Tecnologias educacionais inovadoras para abordagem interdisciplinar na redução de risco de desastres socioambientais (Processo CNPq: 440702/2019-4). Coordenação geral: Sílvia Midori Saito. Criação: Carla Correa Prieto, Graziela Balda Scofield, Sílvia Midori Saito, Caroline Estéphanie Ferraz Mourão. Apoio: Liana Oighenstein Anderson, Débora Olivato, Rachel Trajber, Maria Francisca Velloso, Renato Lacerda, Jobair Assis Rangel, Thais Maria Sperandio. Agradecimentos: Sophia Prieto Neisa, Douglas Prieto Neisa, Milena Dantas, Debora Dutra, Thais Medeiros. Projeto Gráfico: Lucaz Mathias. Ilustrações: Raphael Lucchini

PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Embaralhe as Cartas de Ação e as cartas Surpresa e coloque os montes ao lado do tabuleiro, conforme figura abaixo.



CARTAS DE AÇÃO

CARTAS SURPRESA

Cada jogador deve usar 2 peões da mesma cor, posicione-os da seguinte forma:

- Coloque 1 peão na casa indicada como 'Início';
- Coloque o outro peão na casa indicada com o número zero (0) no Marcador de Pontos ao longo da borda do tabuleiro.

Observação: No decorrer do jogo, cada vez que um jogador retirar pessoas das áreas de risco, além de colocar a Carta de Ação na base do tabuleiro, no respectivo bairro, deve avançar seu marcador na borda do tabuleiro, somando o número de pessoas salvas a cada rodada (ex: na primeira rodada o jogador salvou 15 pessoas, na segunda salvou 20, assim, na primeira rodada anda até a casa "15", depois soma 20 e vai até a casa "35").

Para iniciar, cada jogador recebe 5 Cartas de Ação.



AGORA ESTÁ TUDO PRONTO PARA COMEÇAR A JOGAR

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo é retirar o maior número de pessoas das áreas de risco, levando-as para a Área Segura, localizada na base do tabuleiro.