

## JOGADORES

Este jogo de estratégia de 6 rondas foi projetado para 2-5 jogadores entre os 16-35 anos.

## OBJETIVO

Obter o número máximo de pontos (apenas importa a pontuação da ronda final) e ganhar o jogo. Ao utilizar tecnologia (MÁQUINAS) o teu objetivo é manter o teu animal - e/ou agricultura (RECURSOS), produzir PRODUTOS e aumentar a tua pontuação final.

O produto mais lucrativo para cada jogador é o produto local indicado na Carta de País (e.g. vinho para Portugal). Contudo, cada jogador é livre de escolher a sua própria estratégia para ganhar mais pontos.

## OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

Aprender como a tecnologia na agricultura pode produzir benefícios financeiros para os agricultores e benefícios para o ambiente.

## IMPRIMIR O JOGO

O jogo inclui 85 cartas (50 de Recursos, 8 de MÁQUINAS, 10 STEM e 17 Cartas de Produtos). 6 tabuleiros de País com as suas fichas de pontuação. É necessário imprimi-las antes do início de cada jogo.



Para imprimir todas as cartas, são necessárias as seguintes definições de impressão:

- Páginas por folha: 4
- Ordem das páginas: Vertical
- Imprimir em ambos os lados do papel
- Virar pela margem mais curta
- Orientação: Horizontal
- Nota: As cartas de STEM e de Máquinas devem ser impressas duas vezes

## PONTUAÇÃO

- Cada jogador começa com 20 Pontos de Água e 20 Pontos de Mão de Obra.
- Os pontos de Mão de Obra e de Água são obtidos através das Cartas de STEM e de Máquinas.
- Os pontos de Mão de Obra e de Água são gastos para manter as cartas de Recursos em cada ronda.
- Durante o jogo, a pontuação é calculada da seguinte forma:

+ MOEDAS  
+ SALDO DE MÃO DE OBRA  
+ SALDO DE ÁGUA  
+ PRODUTOS

**SALDO DE MÃO DE OBRA = BANCO DE MÃO DE OBRA - PONTOS GASTOS + PONTOS OBTIDOS**

**SALDO DE ÁGUA = BANCO DE ÁGUA - PONTOS GASTOS + PONTOS OBTIDOS**

- Os Saldos de Mão de Obra e de Água transferem-se no Banco de Mão de Obra e Água para a próxima ronda, respetivamente e assim por diante.
- As moedas da ronda anterior são transferidas para a próxima ronda e assim por diante.
- Os Pontos obtidos dos Produtos produzidos são transferidos e adicionados na próxima ronda e assim por diante.
- O jogador que acumular mais pontos na última ronda ganha.

## PREPARAÇÃO - INÍCIO

- Escolha a sua Carta de País e a Ficha de Pontuação correspondente. Cada carta de País tem a sua própria Folha de Pontuação.

Exemplo: Se tiveres o tabuleiro de Portugal ganhas 1.5 pontos por ronda se tiveres a carta de Recurso de Tomate. Podes ganhar 2 pontos extra no fim do jogo se conseguires

produzir vinho a partir da quarta e até à última ronda do jogo.

- Lança os dados com os teus colegas de equipa. O jogador a quem calhar o maior número joga primeiro, seguido pelos outros jogadores em sentido horário.
- As Cartas de Recursos são viradas para baixo à frente dos jogadores, para que sejam selecionadas aleatoriamente. (Nota: esta é a única altura em que as cartões estão viradas para baixo)
- Cada jogador escolhe uma Carta de Recurso a começar do primeiro jogador, até que todos os jogadores tenham 4 cartas cada.
- As cartas STEM e de MÁQUINAS são adicionadas na Primeira Ronda. Os jogadores podem escolher uma Carta de cada (1 carta STEM e 1 carta de MÁQUINA).
- As Cartas de Produto são adicionadas na Segunda Ronda.
- Acumula as cartas relevantes de MÁQUINAS, STEM e de Recursos para produzir um Produto. Assim que um Produto seja produzido podes ir buscar a Carta de Produto

e ganhar as moedas e pontos indicados nela.

Exemplo: Para desbloquear as 2 moedas da "Carta de produto de farinha", o jogador tem de ter uma carta de "cereal" e uma carta de "máquina de moagem".

## REGRAS

- Um jogo tem 6 rondas.
- Cada jogador começa com 20 pontos de água e 20 pontos de mão de obra, que podem ser gastos durante o jogo para manter os seus recursos.
- As Moedas e Pontos são obtidos no fim de cada ronda. Procure a moeda e outros símbolos em todas as Cartas.
- Todas as Cartas são apresentadas à frente dos jogadores, exceto na primeira ronda, em que as Cartas de Recursos são escondidas e escolhidas aleatoriamente.
- Todas as Cartas tornam-se disponíveis a partir da Segunda Ronda e os jogadores continuam a construir a sua estratégia STEM para chegar ao seu objetivo.
- Os jogadores podem trocar até um máximo de 5 Cartas entre si (ou das cartas expostas que não foram escolhidas) durante um jogo.

É aconselhável começar a trocar cartas depois da segunda ronda, quando todas as cartas ficam disponíveis.

- Quando gastares pontos de mão de obra e água, remove-os do teu banco.
- Escolhe a carta de MÁQUINA, STEM ou de RECURSO relevante para construir um Produto. Assim que um Produto seja produzido podes ir buscar a Carta de Produto e ganhar as moedas e pontos indicados nela.  
  
Exemplo: Para desbloquear as 2 moedas da "Carta de produto de farinha", o jogador tem de ter uma Carta de "cereal" e uma Carta de "máquina de moagem"
- Em cada ronda, uma carta de recursos pode ser usada para produzir apenas um produto!
- Quando um jogador produz um produto, mantém a carta de produto apenas por uma ronda. Na próxima ronda, a carta de produto fica novamente disponível para todos os jogadores.

# CARTAS DE RECURSOS

moedas



pontos de mão de obra

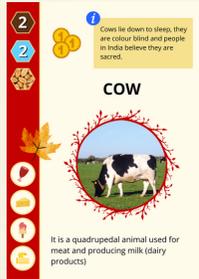


pontos de água



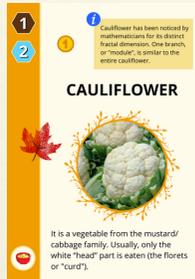
## Cartas de Animais

## Cartas de Cereais



## Cartas de Frutos

## Cartas de Vegetais

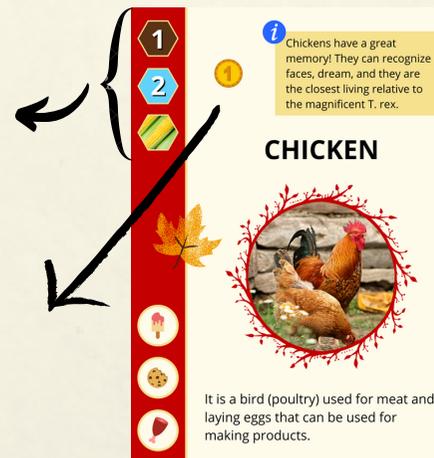


Os pontos de Água e de Mão de Obra localizados no canto superior esquerdo das Cartas de Recursos têm de ser gastos para manter os recursos vivos em cada ronda. No caso das cartas de animais, é também necessária uma carta de cereal, vegetal ou fruta para manter o animal.

- Cada carta possui pontos de água e pontos de mão de obra que o jogador tem de gastar em cada ronda para manter os seus recursos.
- As moedas nas cartas de recursos podem ser ganhas em cada ronda, apenas se conseguires manter os recursos vivos em cada ronda.
- As cartas também indicam o número de moedas que os jogadores podem acumular se tiverem o que é necessário para manter a carta.
- Os pontos são acumulados em cada ronda.
- Os jogadores podem registar os pontos na ficha de pontuação do país que escolheram no início do jogo.

Pontos que é preciso gastar para manter os recursos vivos.

Moedas que se podem ganhar



# CARTAS DE PRODUTOS

- Usar uma carta de produto bloqueia os recursos (o jogador não ganha moedas da carta de recursos usada para produzir um produto, e elas não gastam quaisquer pontos de mão de obra e água para manter esses recursos).
- Cada carta possui um certo número de pontos e requer algumas cartas STEM, ou outras, para ser desbloqueada.



Exemplo: Para desbloquear a carta de "FARINHA", precisas de uma carta de Recursos de um Cereal e da carta da Máquina de Moagem. Pega na carta e ganha as 2 moedas como recompensa.

# COMO REGISTRAR AS PONTUAÇÕES

- Consulta a Secção de Pontuação e a Ficha de Pontuação de Exemplo para mais informações sobre as fórmulas.
- Abaixo encontra-se um exemplo da Ficha de Pontuação do Jogador, com as setas a mostrar como podes transferir o saldo da ronda anterior.
- Na Carta de Pontuação, os pontos de mão de obra e de água gastos em cada ronda para manter as Cartas de Recursos estão marcados na coluna "GASTO" para que sejam deduzidos do saldo final
- Apenas o saldo final acumulado mostra o vencedor do jogo. O jogador com a pontuação mais alta ganha.

## FICHA DE PONTUAÇÃO DO JOGADOR EXEMPLO DE CONTAGEM DE PONTOS

	1										
	BANCO DE MÃO DE OBRA	GASTO (-)	GANHO (+)	SALDO DE MÃO DE OBRA*	BANCO DE ÁGUA	GASTO (-)	GANHO (+)	SALDO DE ÁGUA**	VINHO	TOMATE	TOTAL DA RONDA
INÍCIO											
RONDA 1	↓	←	←	←	←	←	←	←	↓	↓	
RONDA 2	↓	←	←	←	←	←	←	←	↓	↓	
RONDA 3	↓	←	←	←	←	←	←	←	↓	↓	
RONDA 4	↓								↓	↓	
RONDA 5	↓								↓	↓	
RONDA 6	↓								↓	↓	

Este jogo é uma produção original da parceria Green STEAM Incubator, e requer várias sessões de teste até que esteja perfeito. Se tiveres sugestões para melhorar o jogo, contacta-nos através do projeto.

Página Facebook

<https://www.facebook.com/greenSTEAMincubator>

Página Web do Projeto

<https://steam-incubator.org/>

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Número do Projeto: 2019-3-CY02-KA205-001692

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# TABELA DE PRODUTOS

Any fruit  
VINHO=UVAS+MÁQUINA DE ENGARRAFAR



AZEITE=AZEITONAS+MÁQUINA DE ENGARRAFAR



CERVEJA=CEVADA+MÁQUINA DE ENGARRAFAR



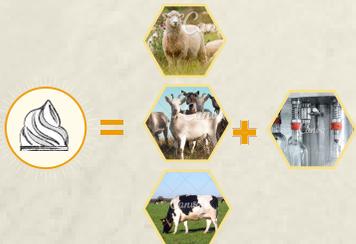
SUMO=QUALQUER FRUTA+MÁQUINA DE ENGARRAFAR



MEL=ABELHA+MÁQUINA DE ENGARRAFAR



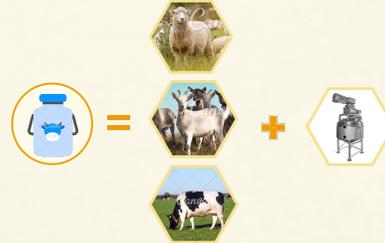
NATA=CABRA/OVELHA/VACA+MÁQUINA DE PROCESSAMENTO



SOPA=QUALQUER VEGETAL+MÁQUINA EMBALADORA DE FRASCOS



LEITE=CABRA/OVELHA/VACA+MÁQUINA DE PROCESSAMENTO



MANTEIGA=CABRA/OVELHA/VACA+MÁQUINA DE PROCESSAMENTO



QUEIJO=CABRA/OVELHA/VACA+ MÁQUINA DE PROCESSAMENTO



CARNE=QUALQUER ANIMAL+ MÁQUINA DE PROCESSAMENTO



FARINHA=QUALQUER CEREAL+ MÁQUINA DE MOAGEM



AÇÚCAR=AÇÚCAR DE BETERRABA+ MÁQUINA DE MOAGEM



PASTA DE TOMATE = TOMATE+ MÁQUINA EMBALADORA DE FRASCOS



GELEIA=QUALQUER FRUTA+ AÇÚCAR+ MÁQUINA EMBALADORA DE FRASCOS



GELADO=NATAS+QUALQUER FRUTA+ AÇÚCAR



BOLACHAS=MANTEIGA+FARINHA+AÇÚCAR

