

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.

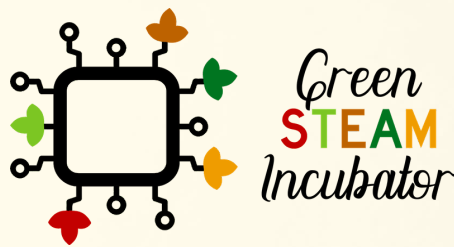
O produto mais lucrativo para cada jogador é o produto local indicado na Carta de País (e.g. vinho para Portugal). Contudo, cada jogador é livre de escolher a sua própria estratégia para ganhar mais pontos.

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

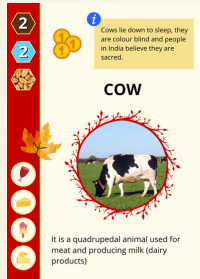


pontos de água



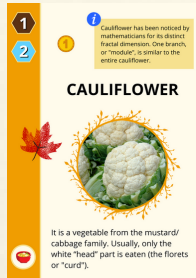
Cartas de Animais

Cartas de Cereais



Cartas de Frutos

Cartas de Vegetais

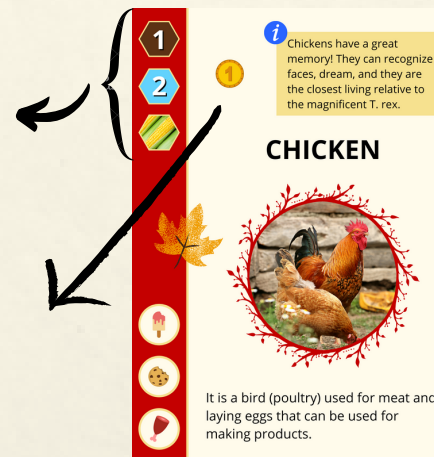


Os pontos de Água e de Mão de Obra localizados no canto superior esquerdo das Cartas de Recursos têm de ser gastos para manter os recursos vivos em cada ronda. No caso das cartas de animais, é também necessária uma carta de cereal, vegetal ou fruta para manter o animal.

- 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



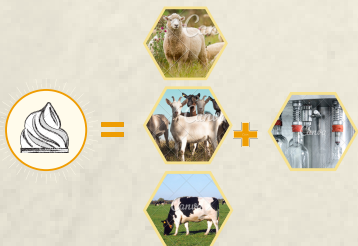
SUMO=QUALQUER FRUTA+MÁQUINA DE ENGARRAFAR



MEL=ABELHA+MÁQUINA DE ENGARRAFAR



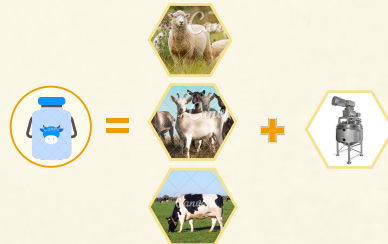
NATA=CABRA/OVELHA/VACA+MÁQUINA DE PROCESSAMENTO



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

