

Jogo de Tabuleiro

Desenvolvimento Local

Contém 1 tabuleiro, 60 cartões de jogo (15 cartões amarelos, 15 cartões azuis, 15 cartões verdes e 15 cartões rosa), 6 peões, 2 dados e um manual de instruções.

Regras e Instruções

- O grupo de jogadores/as define, democraticamente, a ordem de jogada;
- Os/As jogadores/as posicionam os seus peões na casa de partida;
- O/A jogador/a lança o dado;
- O/A jogador/a avança o número de casas que a face superior do dado apresenta;
- O/A jogador/a retira o cartão da cor da casa onde parou (excetuando as casas brancas, que não têm cartões associados);
- Se o/a jogador/a parar nas casas brancas n.º 7, n.º 13, n.º 20, n.º 45 e n.º 66 deve cumprir a consequência que a casa impõe neste manual de regras e instruções (ver abaixo).
- O/A jogador/a responde ao desafio que o cartão apresenta.
- Cada jogador/a só pode jogar uma vez em cada ronda, excetuando quando as regras da casa ou cartão ditam o contrário.

Regras de todos os cartões “Mímica” (cartões amarelos):

- Se algum/a jogador/a adivinhar a palavra, avanças 2 casas;
- O/a jogador/a que adivinhar a palavra também avança 2 casas;
- Se um/a ou mais jogadores/as adivinharem em simultâneo a palavra, cada um avança 1 casa;
- Se ninguém adivinhar, não acontece nada.

Regras de todos os cartões “Escolha Múltipla” (cartões azuis):

- Se responderes acertadamente, avanças 3 casas;
- Se errares, recuas 1 casa.

Regras de todos os cartões “Verdadeiro ou Falso” (cartões verdes):

- Se responderes acertadamente, avanças 5 casas;
- Se errares, não acontece nada.

Regras de todos os cartões “Afetos” (cartões rosa):

- Se cumprires a missão do cartão “Afetos”, avança até à casa onde está o/a jogador/a que está em primeiro lugar. Se fores o/a jogador/a que está em primeiro lugar, avança 2 casas.

Regras casas brancas especiais:

<p>Casa n.º 7 – Casa da Amizade</p>	<p>Sempre que um/a jogador/a para nesta casa, todos/as os/as jogadores/as avançam uma casa.</p>
<p>Casa n.º 13 – Casa “Rede Animar”</p> <p>Sugestão de Leitura: “Uma história de Animar para um mundo melhor”</p>	<p>Ajudaste a Animar e a sua comunidade a encontrar uma solução para o seu problema! A cooperação e solidariedade são essenciais para o Desenvolvimento Local. Avança 10 casas!</p>
<p>Casa n.º 20 – Casa “Concurso de Ideias para a Torre da Vila”</p> <p>Sugestão de Leitura: “O dia mais especial do ano”</p>	<p>O Francisco, a Inês e o Miguel pediram-te ideias para manter a Torre do Relógio aberta, mas tu não quiseste participar e desencorajaste-os a continuar com a recolha de ideias, dizendo que a responsabilidade de ter ideias é da Câmara Municipal. A participação cívica é importante para o desenvolvimento local! Recua 5 casas!</p>
<p>Casa n.º 45 – Casa “Roda do Falar”</p> <p>Sugestão de Leitura: “Uma Terra para Animar”</p>	<p>Ajudaste a tua comunidade a resolver conflitos e a encontrar soluções para as suas diferenças. Parabéns! Avança 3 casas!</p>
<p>Casa n.º 66 – Casa do Individualismo</p>	<p>A tua comunidade precisa da tua ajuda, mas tu não estás disponível para colaborar! Ultimamente, tens demonstrado uma atitude individualista! Recua para a Casa “Roda do Falar”.</p>

Soluções

Escolha Múltipla:

1. c) ; 2. c) ; 3. a) ; 4. b) ; 5. c) ; 6. b) ; 7. a) ; 8. b) ; 9. b) ; 10. a) ; 11. a) ; 12. a) ; 13. b) ; 14. b) ; 15. c)

Verdadeiro ou Falso:

1.Verdadeiro; 2.Verdadeiro; 3.Falso; 4.Verdadeiro; 5.Verdadeiro; 6.Falso; 7.Verdadeiro; 8.Verdadeiro; 9.Verdadeiro; 10.Falso; 11.Verdadeiro; 12.Verdadeiro; 13.Falso; 14.Falso; 15.Falso.