

Jogo de Tabuleiro

Cultura, Património e Ambiente

Contém 1 tabuleiro, 60 cartões de jogo (15 cartões amarelos, 15 cartões azuis, 15 cartões vermelhos e 15 cartões azuis), 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 “Sabedoria Popular” (cartões vermelhos):

- Se responderes acertadamente, avanças 1 casa;
- Se errares, recuas 2 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 “Escolha Múltipla” (cartões azuis):

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

Regras casas brancas especiais:

| | |
|--|--|
| Casa n.º 7 – Casa da Amizade | Sempre que um/a jogador/a para nesta casa, todos/as os/as jogadores/as avançam uma casa. |
| Casa n.º 13 – Casa do “Junco” Sugestão de leitura: “Do Junco à Caroça” | Tal como o Junco, potencias os teus talentos em prol da tua comunidade e território! Estás consciente da importância do teu legado! Por isso, avança 10 casas. |
| Casa n.º 20 – Casa do Pântano Solitário Sugestão de leitura: “Do Junco à Caroça” | Nada fazes para preservar o património material e imaterial do teu território! Tudo o que somos e tudo o que ainda podemos ser advém da generosidade e responsabilidade dos nossos antepassados! Respeita as Tradições e o Património do teu território! Recua 5 casas! |
| Casa n.º 45 – Casa da “Caroça” Sugestão de leitura: “Do Junco à Caroça” | Tal como a Caroça, sentes-te agradecida por todo o legado que os teus antepassados te deixaram! Orgulhas-te da tua cultura, património e tradições! Avança 3 casas! |
| Casa n.º 66 – Casa do Individualismo | A tua comunidade precisa da tua ajuda, mas tu não estás disponível para colaborar! Ultimamente, tens demonstrado uma atitude individualista! Recua para a Casa do “Junco”. |

Soluções

Escolha Múltipla:

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

Verdadeiro ou Falso:

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

Sabedoria Popular:

1. “teu/tua amigo/a é.”; 2. “do que dinheiro.”; 3. O sino; 4. Do lado de fora; 5. “moinhos.”; 6. “Ninguém mais a procura.”; 7. “Para um rapaz solteiro.”; 8. O ovo; 9. Branca; 10. Quinze; 11. “Negócios à parte”; 12. “tanto bate até que fura.”; 13. O Cogumelo; 14. O pão; 15. “do que dois a voar.”.