

Jogo de Tabuleiro

Interculturalidade, Diversidade e Inclusão

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:

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 “Reino de Ruralis” Sugestão de leitura: “A Princesa e o Doce”	Quando o rei de Ruralis decidiu expulsar todas as criaturas fantásticas do reino, apenas porque eram diferentes, manifestaste-te contra essa decisão! Acreditas que é possível viver em paz com toda a gente, apesar de sermos todos/as diferentes! Por isso, avança 10 casas.
Casa n.º 20 – Casa do Doce Sugestão de leitura: “A Princesa e o Doce”	Entraste na floresta de Enchantis com a Princesa e, quando se cruzaram pela primeira vez com o Doce, trataste-o muito mal! Nunca tinhas visto uma criatura assim e, por ser diferente, não foste nada simpático/a! Lembra-te: devemos tratar todos e todas com respeito! Não sejas preconceituoso! Recua 5 casas!
Casa n.º 45 – Casa da “Floresta Enchantis” Sugestão de leitura: “A Princesa e o Doce”	Ajudaste a Princesa e o Doce a convencer o Rei a acolher e reintegrar as criaturas fantásticas da Floresta Enchantis no seu reino! Defendes a inclusão e a igualdade! 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 “Reino de Ruralis”.

Soluções

Escolha Múltipla:

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

Verdadeiro ou Falso:

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