InMoz

PTDC/HAR-ARQ/28148/2017

Atribuição: Deve atribuir o devido crédito - fornecer um link - e indicar se foram feitas alterações.

NãoComercial: Não pode usar o material para fins comerciais.

Ficha técnica

Conceptualização do jogo

Ana Gomes, ICArEHB, UAlg
Aurora Coelho, Na Mira Jogos
Cristina Veiga-Pires, CCVAlg
Sónia Oliveira, CIMA

Design

Luís Porto, CCVAlg
Luís Gonçalves, CCVAlg

Imagens, tradução e outros contributos

Membros do projeto InMoz, ICArEHB e CIMA, UAlg, UEM, UCONN, UOFL
Simon Connor, ANU
Alunos da Licenciatura de Arqueologia da UEM
Patrícia Monteiro, LARC, DGPC
Joana Belmiro, ICArEHB, UAlg
Luís Marques, Hospital de Santiago do Cacém
Pedro Horta, ICArEHB, UAlg
Daniela Maio, ICArEHB, UAlg
Hugo Oliveira, ICArEHB, UAlg
Cláudia Costa, ICArEHB, UAlg

Apoio

Este jogo teve o apoio da **Fundação para a Ciência e Tecnologia** através do **projeto InMoz**, PTDC/HAR-ARQ/28148/2017.

InMoz

PTDC/HAR-ARQ/28148/2017



12+

Jogo de tabuleiro

InMoz

PTDC/HAR-ARQ/28148/2017

A aventura
para o conhecimento

Objetivos didáticos do jogo :

- Conhecer o processo que permite obter os dados necessários para contar a história das alterações ambientais que ocorreram no passado;
- Perceber como o homem interage com o ambiente;
- Perceber como informações arqueológicas podem dar pistas sobre alterações ambientais;
- Perceber que muitos trabalhos de investigação têm caracter interdisciplinar;
- Compreender a importância do trabalho em equipa.

Para jogar :

A partir dos 12 anos; de 2 a 4 pessoas.

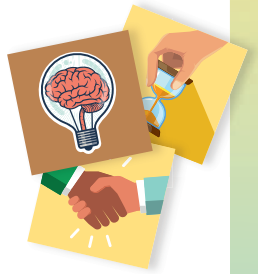
Duração média do jogo :

Cerca de 60 minutos.

Regras do jogo

Componentes do jogo :

- **1 Tabuleiro de jogo**
- **4 Tabuleiros 'progresso'** - tabuleiro individual para marcar os pontos de cada jogador(a)
- **1 Tabela 'recursos'** - folha auxiliar para consulta
- **4 Botas** - pines para marcar a posição de cada jogador(a) no Tabuleiro de jogo
- **2 Dados**
  - 1 dado de progressão
  - 1 dado de direção
- **Marcadores de pontos** - marcadores para pontos de cada jogador(a) no Tabuleiro 'progresso'
  - 20 marcadores de pontos Criar conhecimento (cérebro)
  - 20 marcadores de pontos História mais longa (ampulheta)
  - 30 marcadores de pontos Trabalhar em equipa (mãos dadas)



- **4 Baralhos de cartas**
  - 66 cartas de Recursos (29 cartas de recursos humanos, 33 cartas de recursos materiais e 4 cartas de líderes tradicionais)
  - 45 cartas de Trânsitos
  - 66 cartas de Dunas (cartas com informações sobre 10 indicadores ambientais)
  - 66 cartas de Lagos (cartas com informações sobre 10 indicadores ambientais)



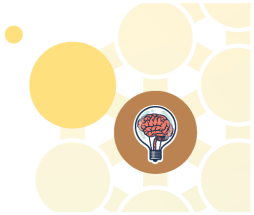
Como jogar ?

Cada jogador(a) assume o papel de um(a) investigador(a) que vai fazer trabalho de campo na Província de Inhambane em Moçambique. Durante este trabalho de campo os(as) Investigadores(as) vão recolher informação que permitirá criar conhecimento para escrever um livro sobre a história das alterações ambientais que ocorreram no passado nesta região.

Início do jogo

1
Colocam-se os baralhos de cartas dos **'Recursos'**, **'Lagos'**, **'Dunas'** e **'Transito'**, nos lugares correspondentes do **tabuleiro de jogo**. Á frente de cada jogador(a) coloca-se um **tabuleiro 'progresso'**.

2
Cada investigador(a) coloca a sua **bota** numa casa de partida do **tabuleiro de jogo**: As casas de partida representam o ponto de partida para um trabalho de campo (ex. Universidades, Centro de investigação).



3
Cada investigador(a) lança o **dado de progressão** uma vez. O(a) investigador(a) que obtiver a pontuação mais elevada no lançamento do **dado** é o(a) primeiro(a) a jogar. A ordem de jogada dos(as) restantes investigadores(as) é no sentido dos ponteiros do relógio.

Desenvolvimento do jogo

4
O(A) primeiro(a) investigador(a) a jogar lança os **dados** e avança o número de casas indicadas pelo **dado de progressão**, no sentido indicado pelo **dado de direção**.

> Se o(a) investigador(a) se encontrar numa das casas que definem o limite exterior do tabuleiro e não puder avançar na direção indicada pelo dado, pode escolher outra direção qualquer. Caso o número de casas indicadas no dado de progressão seja superior às que é possível avançar, o(a) investigador(a) avança só o número de casas que é possível na direção indicada no dado de direção.

5
Conforme a casa onde calhar, o(a) investigador(a) retira uma carta do baralho com o mesmo ícone que se encontra sobre o **tabuleiro de jogo**.

Dunas e Lagos



Estas cartas representam indicadores que podem ser estudados pelos(as) investigadores(as) em cada um destes ambientes, se tiverem os recursos humanos e materiais necessários **(ver tabela)** para o fazer.

Retira-se uma carta quando se pára numa casa representativa de **"Duna"** ou de **"Lago"**. O indicador e a sua respetiva descrição devem ser lidos para que todos(as) os(as) investigadores(as) os fiquem a conhecer.

Se o(a) investigador(a) que retira a carta do baralho tiver o recurso humano e o recurso material necessários ao estudo do indicador presente nesta carta, ganha 1 ponto **"Criar conhecimento"**.

Caso não tenha os recursos necessários para obter o ponto **"Criar conhecimento"**, a carta permanece junto ao investigador(a) de forma visível até este(a) o obter. Neste momento a carta é devolvida à base do seu baralho.

> Além do ponto **"Criar conhecimento"**, o(a) investigador(a) também pode ganhar um ponto **"História mais longa"** se estiver indicado na carta.



Recursos

Estas cartas fornecem recursos humanos e materiais necessários para ganhar pontos **"Criar conhecimento"**.

Retira-se uma carta quando se pára numa casa representativa de **"Recursos"**. As cartas de recursos não devem ser mostradas aos restantes investigadores(as) e ficam na posse dos(as) investigadores(as) que as retiram do baralho para estes(as) ganharem pontos nas casas **"Duna"** ou **"Lago"**.
Isto é, estas cartas nunca serão devolvidas ao seu baralho.

Contudo, os recursos podem ser cedidos a outro(a) investigador(a) que precise deles para ganhar pontos **"Criar conhecimento"**. Em cada jogada um(a) investigador(a) pode perguntar aos seus colegas se têm um recurso humano ou um recurso material que lhe possa dar ou que queiram trocar.

Ao ceder uma carta de recurso a um(a) colega para que este(a) ganhe um ponto **"Criar Conhecimento"**, o (a) investigador(a) ganha 2 pontos **"Trabalho em equipa"**. Se um recurso for trocado por outro, cada investigador(a) interveniente na troca ganha 1 ponto **"Trabalho em equipa"**.

> As cartas dos **Líderes tradicionais** são utilizadas quando o(a) investigador(a) chega a uma casa duna ou lago. Um líder tradicional substitui o recurso material ou o recurso humano necessário para obter 1 ponto **"Criar Conhecimento"**.

Trânsito

Estas cartas vão definir a velocidade de progressão dos(as) investigadores(as) durante o trabalho de campo. Retira-se uma carta quando se pára numa casa representativa de **"Trânsito"**.



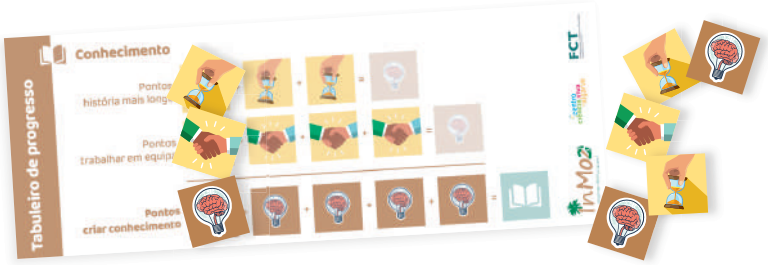
6

Cada investigador(a) **lança os dados** e avança o número de casas indicado pelo dado **uma vez por ronda**, exceto se cair numa casa de **"Trânsito"** e a carta retirada der uma indicação diferente. A progressão continua a ser feita no sentido indicado no dado de progressão, mas **sem voltar à mesma casa**.

7

Quando um(a) investigador(a) ganha 1 ponto **"Criar conhecimento"** ou **"História mais longa"** numa casa **"Duna"** ou **"Lago"** deve colocar o marcador correspondente na casa dedicada a esses pontos no seu **tabuleiro "Objetivo do jogo"**.

> À medida que for ganhando cada um destes tipos de pontos, vai acrescentado os respetivos marcadores às posições livres no **tabuleiro "progresso"**.
> O mesmo sucede com os pontos de **"Trabalho em equipa"**.



> Ao ganhar 3 pontos **"História mais longa"**, o(a) investigador(a) obtém 1 ponto **"Criar conhecimento"**.
>
> Ao ganhar 4 pontos **"Trabalhar em equipa"**, o(a) investigador(a) obtém 1 ponto **"Criar conhecimento"**.
>
> Quando os investigadores(as) atingem os 3 pontos **"História mais longa"** e os 4 pontos **"Trabalhar em equipa"**, colocam um marcador correspondente a estes tipos de pontos sobre uma casa de ponto **"Criar conhecimento"**.
>
> **A contagem destes pontos volta ao início.**

Fim do jogo | Vencedor

Para poder escrever o livro sobre a história das alterações ambientais, isto é, para ir para a casa de chegada, cada investidagor(a) terá de ter no mímimo 5 pontos **"Criar conhecimento"** no seu **tabuleiro "progresso"**. A partir do momento que o(a) investigador(a) tenha 5 pontos de criar conhecimento, passa a lançar apenas o **dado de progressão** para poder dirigir-se à **casa livro**.

Ganha o jogo quem alcançar a **casa livro** com o maior número de pontos **"Criar conhecimento"**.

> Em caso de empate, os marcadores de **"Criar conhecimento"** valem 3 pontos, os de **"História mais longa"** valem 2 pontos e os de **"Trabalho de equipa"** valem 1 ponto.

O jogo termina no final da ronda em que um(a) investigador(a) atinja a casa livro que se encontra no centro do tabuleiro. Os recursos dos(as) investigadores(as) que já saíram do jogo deixam de poder ser utilizados.

