

REGRAS DO “JOGO DOS CIENTISTAS”

COMPONENTES

1 Tabuleiro

12 cartas “Cientistas” (cor vermelha)

24 cartas “Descobertas” (cor verde)

12 cartas “Linha do tempo” (cor amarela)

12 cartas “Nacionalidade” (cor azul)

1 dado (recortar e montar)

4 pinos (recortar, montar e colorir em cores diferentes)

NÚMERO DE JOGADORES

2 a 4 participantes

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é conseguir completar uma COLEÇÃO antes de qualquer outro participante. Sendo que a COLEÇÃO é composta de 4 cartas:

UMA carta de qualquer cientista (por exemplo: Charle Darwin) +

UMA carta da descoberta do cientista (por exemplo: Teoria da evolução) +

UMA carta da nacionalidade do cientista (por exemplo: Inglaterra) +

UMA carta da época em que ele viveu (por exemplo: 1800 a 1899). Se o cientista tiver vivido em séculos diferentes, deve-se pegar a carta com o século maior.

OBS: Todas as 4 quartas devem estar relacionadas ao mesmo cientista.

PREPARAÇÃO PARA O JOGO

Separe as cartas por categorias ou cores. Embaralhe as 4 pilhas de cartas.

Empilhe as cartas viradas para baixo nos locais indicados no tabuleiro.

Os jogadores escolhem um pino entre as cores disponíveis e os colocam na casa INÍCIO.

O JOGO

Os jogadores jogam, o dado e quem tirar o valor mais alto será o primeiro a jogar. O jogo segue em sentido horário e andam-se os pinos tantas casas como o número do dado.

Algumas casas possuem bolas coloridas de vermelho ou verde ou amarelo ou azul. Ao cair numa dessas casas coloridas o jogador deve pegar uma carta da mesma cor na pilha e guardar para si.

Há também casas com ordens a obedecer. Por exemplo: o laboratório explodiu, volte para o início; pegue uma carta de qualquer jogador; etc. Os jogadores devem sempre obedecer às ordens.

O VENCEDOR

Vence o jogo o primeiro que chegar ou ultrapassar a casa INÍCIO com uma coleção completa.

A coleção completa consta de 4 cartas (cientista, descoberta, nacionalidade e linha do tempo) sendo que todas as 4 cartas devem estar relacionadas ao mesmo cientista.

Adriana Moura