



Missão Azul

Regulamento

Um jogo do projeto Erasmus+ TeachBlue



Cofinanciado pela
União Europeia



Cofinanciado pela
União Europeia



Missão Azul

Um jogo do projeto Erasmus+ TeachBlue

Autore

Konstantinos Lekkas, *Dracon Rules Design Studio*, Grécia
Cristina Morar, *Dracon Rules Design Studio*, Grécia

Maja Słupczyńska, *University of Environmental and Life Sciences in Wrocław*, Polónia
Barbara Król, *University of Environmental and Life Sciences in Wrocław*, Polónia

Theodoros Kevrekidis, *Democritus University of Thrace*, Grécia
Theodora Boubonari, *Democritus University of Thrace*, Grécia

Monica Andreou, *The Cyprus Marine and Maritime Institute (CMMI)*, Chipre
Panagiota Photiou, *The Cyprus Marine and Maritime Institute (CMMI)*, Chipre

Helena Barracosa, *Centro de Ciências do Mar do Algarve (CCMAR)*, Portugal
Maria Santos, *Centro de Ciências do Mar do Algarve (CCMAR)*, Portugal
Ana Alexandre, *Centro de Ciências do Mar do Algarve (CCMAR)*, Portugal

Merve Buba, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Chipre
Anna Nicolaou, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Chipre

Gráfica

Cristina Morar, *Dracon Rules Design Studio*, Grécia

Financiado pela UE. As opiniões e pontos de vista expressos são exclusivamente dos autores e não refletem necessariamente as opiniões e pontos de vista da União Europeia ou da Fundação para o Desenvolvimento do Sistema Educativo. Nem a União Europeia nem a autoridade concedente podem ser responsabilizadas por eles.



Este material tem licenças CC BY-SA. Para saber mais, visite o seguinte link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Cofinanciado pela
União Europeia



Missão Azul

Um jogo do projeto Erasmus+ TeachBlue

Erasmus+

Programa da UE para a educação, formação, juventude e desporto.

Título do projeto:

TeachBlue: Um conjunto inovador de ferramentas para a alfabetização marinha e oceânica destinado a educadores da educação infantil, no âmbito do ODS 14 - Proteger e utilizar de maneira sustentável os oceanos, os mares e os recursos marinhos.

Número do projeto:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792



Cofinanciado pela
União Europeia



Consórcio do projeto:

O projeto envolve universidades, institutos de investigação e organizações não governamentais de quatro países da União Europeia: Polónia, Grécia, Chipre e Portugal.

Coordenador do projeto:

Universidade de Ciências Ambientais e da Vida em Wrocław, Polónia



WROCLAW UNIVERSITY
OF ENVIRONMENTAL
AND LIFE SCIENCES

Parceiros do projeto:

Universidade Demócrito da Trácia, Grécia



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΡΑΚΗΣ | DEMOCRITUS
UNIVERSITY
OF THRACE

Centro de Ciências do Mar do Algarve,
Faro, Portugal



Instituto Marinho e Marítimo de
Chipre (CMMI), Larnaca, Chipre



Dracon Rules Design Studio,
Karditsa, Grécia







STANDO LTD (STANDOutEdu),
Nicósia, Chipre



Contate-nos:



 www.teachblue.eu
 teachblue.eu@gmail.com
 TeachBlue
 teachblueproject



Cofinanciado pela
União Europeia



CONTEÚDO

Introdução	5
Conteúdo	6
O jogo em resumo	8
Regras principais	9
Preparação	9
Os Personagens	10
Capitão Pimpas	10
Luna e Kiko	11
TartaLit	11
Dudó	11
A rodada e o turno do jogador	12
O turno do jogador	12
Fim da rodada	12
Fim do jogo	13
Regras avançadas	14
Modificação para duas equipas	14
Fim das cartas	14



Cofinanciado pela
União Europeia



INTRODUÇÃO

O tesouro dos mares está perdido no mundo. **O capitão pirata** está a tentar recuperá-lo, mas podemos chegar primeiro e proteger as águas.

O jogo pode ser jogado por **qualquer número de jogadores**; no entanto, os jogadores devem ser **divididos em até 2 ou 4 equipas**, tomando decisões como um único jogador.

A duração prevista do jogo é entre **20 e 30 minutos**, dependendo da idade do grupo e do número de participantes.



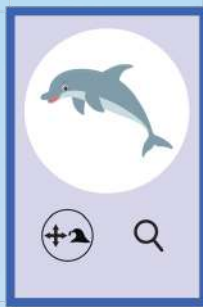
Cofinanciado pela
União Europeia



CONTEÚDO

Cartas de Personagens

- mostram os personagens e o que eles fazem quando ativados.



Fichas de Personagem e Ficha de Tesouro

- mostram onde os personagens estão no mapa.



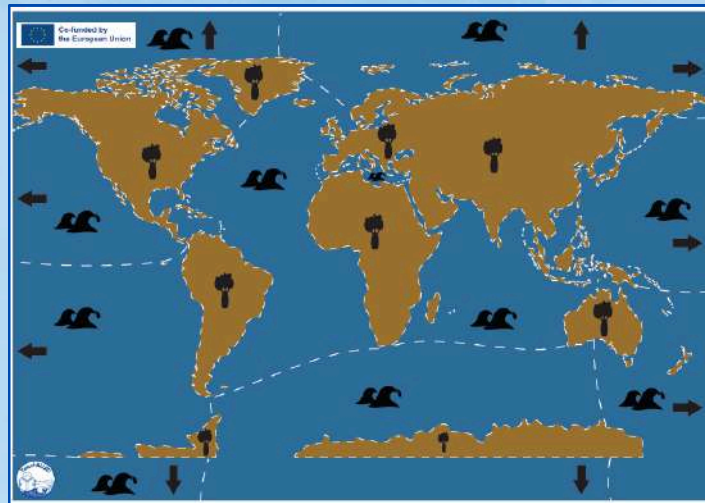


Cofinanciado pela
União Europeia



Tabuleiro de Jogo

- chama-se "Mapa" e representa o planeta e Terra, os seus continentes e oceanos.



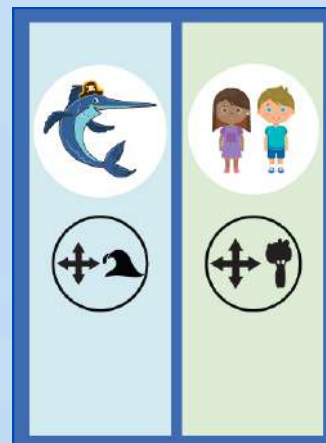
Cartas de Evento

- cartas usadas para indicar o movimento do Tesouro, escondido dos jogadores.



Cartas de Jogador

- cartas usadas para realizar ações no Mapa, ativando as personagens.





Cofinanciado pela
União Europeia



O JOGO EM RESUMO

O **mapa mundial** está dividido em áreas, onde **os jogadores podem mover** personagens específicas. As personagens não são controladas por um único jogador, **e os jogadores podem** escolher utilizar qualquer uma que desejarem (ou para a qual tenham cartas).

O **professor (Jogador Pirata)** tem um minimapa (cópia do mapa grande), onde marca em segredo a localização atual do tesouro. O professor usa o **baralho de cartas "Evento"**, que indica o movimento do **Capitão Pimpas e do tesouro**.

O **capitão pirata Pimpas** tentará localizar o seu **tesouro**. Os jogadores devem encontrá-lo antes do capitão Pimpas.

Os jogadores utilizarão um baralho de cartas que representam as **ações que podem executar** (mover personagens, incluindo o Capitão Pimpas, procurar o tesouro ou pedir pistas).



Cofinanciado pela
União Europeia



REGRAS PRINCIPAIS

Para configurar o jogo, siga os seguintes passos:

Preparação

- 1 **O jogador Pirata** pega o pequeno mapa e a ficha do tesouro e coloca ambos num local onde os outros jogadores não possam vê-los.
- 2 **Coloque o mapa** grande no meio da mesa.
- 3 **Coloque as quatro cartas** de Personagem ao lado do tabuleiro.
- 4 **Baralhe e coloque** todos os baralhos de cartas perto do tabuleiro.
- 5 Permita que os **jogadores posicionem as 4 fichas de Personagem** em qualquer lugar onde possam ser colocadas legalmente.
- 6 O jogador Pirata **coloca secretamente** ficha do Tesouro no pequeno mapa, em qualquer local com água.
- 7 **Escolha um jogador** para começar o jogo.



Cofinanciado pela
União Europeia



Os Personagens





Cada personagem pode executar ações específicas, as quais estão representadas nas suas cartas de personagem.

Capitão Pimpas

 Mover  Água  Pesquisar

Símbolos:



O Capitão Pimpas só pode  entre adjacentes  áreas e pode  pelo seu tesouro na área em que se encontram. Cada  um permite que o jogador mova o personagem 1 área adjacente.




Observação: Os jogadores desejam que este personagem se afaste do local onde acreditam que o tesouro se encontra, em vez de o procurar! Apenas o jogador pirata pode realizar a busca.

Luna e Kiko

 Mover  Terra  Água

Símbolos:



Luna e Kiko só podem  entre adjacentes  . Podem utilizar o Tartalita como uma "poste" para  a  separadas por áreas.   

Eles podem  em  . Cada  um permite personagem 1 área adjacente.



Cofinanciado pela
União Europeia







TartaLita

↕ Mover  Água  Ponte  Peça pistas

Símbolos:



TartaLita só pode ↕ entre  adjacentes. Elas permitem que Luna e Kiko para usá-los como uma "ponte"  para ↕ outro  separado pela água.

Eles também podem  as criaturas que vivem no mar e na praia. Cada ↕ permite mover a personagem 1 área adjacente área.

Dudó

↕ Mover  Água  Procurar

Símbolos:



O Dudó só pode ↕ entre adjacentes  áreas. Podem  em .

Cada ↕ permite deslocar o personagem 1 área adjacente.



Cofinanciado pela
União Europeia



A rodada e o turno do jogador

Cada ronda consiste num número de turnos de jogador igual ao número de equipas de jogadores.

O turno do jogador

No **início do seu turno**, o jogador ativo revelará as duas cartas do topo do baralho de jogadores.

Posteriormente, o **jogador ativo decidirá** (ou discutirá e decidirá em equipa, se estiverem a jogar em equipas) qual carta usarão e colocará a outra no fundo do baralho.

O jogador **escolhe um Personagem mostrado** e resolve todos os símbolos mostrados nesse Personagem.




Depois de usar a sua carta, **coloca-a virada para cima** à sua frente e o seu turno termina, dando início ao turno do jogador seguinte.

Fim da rodada

Quando todos os **jogadores tiverem jogado uma vez**, a rodada termina. O **jogador Pirata** compra uma carta de Evento, usa-a e os jogadores passam para a próxima rodada.

Símbolos de cartas de evento

A carta de evento usa símbolos para instruir o jogador Pirata sobre o que fazer:

-  permite mover o Capitão Pimpas ou o Tesouro, conforme mostrado, para uma área adjacente, obedecendo o mais próximo possível a bússola (se existir , caso em qualquer lugar do mapa (se o ? existir).
-  Tesouro move-se para qualquer terra que o jogador Pirata desejar, o mais longe possível do Capitão Pimpas.



Cofinanciado pela
União Europeia



- 🔍 permite ao Capitão Pimpas procurar o Tesouro na sua localização (se estiverem na mesma localização que o Tesouro, o jogador Pirata ganha)
- 🔄 O jogador pirata embaralha todas as cartas de evento (incluindo esta) num novo baralho.

Fim do jogo

Assim que uma das condições cumprida, o jogo termina imediatamente:

- Os jogadores 🔍 na área onde está o tesouro (Jogador Vitória!)
- O jogador 🔍 pirata na área onde o tesouro está (Jogador Pirata Vitória!)



Cofinanciado pela
União Europeia



REGRAS AVANÇADAS

Modificação para duas equipas

Caso tenha apenas duas equipas de jogadores (normalmente apenas dois ou três jogadores, ou porque os grupos não desejam separar-se dos amigos), permita que cada equipa de jogadores tenha duas jogadas antes de prosseguir para o final da ronda.

Fim das cartas

Se algum baralho ficar sem cartas, recolha todas as cartas usadas desse baralho e embaralhe-as para formar um novo baralho.



Cofinanciado pela
União Europeia



Missão Azul

Regulamento

Um jogo do projeto Erasmus+ TeachBlue Erasmus+

Programa da UE para a educação, formação, juventude e desporto.

Título do projeto:



TeachBlue: Um conjunto inovador de ferramentas para a alfabetização marinha e oceânica destinado a educadores da educação infantil, no âmbito do ODS 14 - Proteger e utilizar de maneira sustentável os oceanos, os mares e os recursos marinhos.

Número do projeto:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792

Contate-nos:



 www.teachblue.eu
 teachblue.eu@gmail.com
 TeachBlue
 teachblueproject