



Descrição e regras do jogo “Planeta matemático 2013”

O “Planeta matemático 2013” é um jogo de tabuleiro que apresenta questões matemáticas relacionadas com o planeta Terra. Este inclui provas de cultura, habilidade, sorte e estratégia.

O jogo envolve várias equipas. No início, cada equipa escolhe a sua *carta missão*, que indica quantas tarefas de cada categoria deve completar com sucesso. As tarefas dividem-se nas seguintes categorias:

- + Cultura: Este desafio consta de um problema para resolver ou uma pergunta direta. Um elemento de uma equipa adversária lê o desafio e a equipa em jogo deve apresentar a resposta.
- – Palavra: Um elemento da equipa em jogo tenta que os restantes elementos adivinhem a palavra ou expressão dada, através de outras palavras. Para este efeito não é permitido usar as palavras indicadas ou seus derivados.
- / Riscos: Um elemento da equipa em jogo tenta que os restantes elementos adivinhem a expressão dada, utilizando desenhos.
- × Gestos: Um elemento da equipa em jogo tenta que os restantes elementos adivinhem a expressão dada, por meio de gestos.

Cada jogada é dedicada a uma só equipa, que seleciona uma *carta desafio*. A *carta desafio* indica a tarefa a realizar e a informação sobre a próxima movimentação da equipa no tabuleiro. Após completar a jogada, a equipa passa a vez à seguinte. Vence a primeira equipa que cumprir todas as tarefas da sua *carta missão*.

O jogo inclui um tabuleiro, um conjunto de *cartas missão* e um conjunto de *cartas desafio*. As equipas devem providenciar os respetivos peões. Cada casa do tabuleiro corresponde uma categoria, que indica o tipo de tarefa a realizar. O tabuleiro contém três casas assinaladas com uma seta. Estas casas são especiais, permitindo à equipa escolher a categoria que preferir.

Regras:

Preparação!

1. Os jogadores organizam-se em equipas com, pelo menos, dois elementos.
2. Cada equipa tira uma *carta missão*, que deve manter oculta.
3. Começa a equipa que tiver o elemento mais novo. O jogo decorre no sentido horário. Cada equipa joga uma vez e cede o lugar à seguinte.

Começa o jogo!

4. As equipas colocam o seu peão na *casa partida*.
5. A equipa em jogo retira uma *carta desafio*. Sempre que sair a categoria + *Cultura* o desafio deve ser lido por um elemento de uma equipa adversária. Se sair outra qualquer categoria, deverá ser um elemento da própria equipa a ler o desafio e os restantes elementos da equipa a responder. As palavras indicadas numa *carta desafio* da categoria – *Palavra*, ou seus derivados, não podem ser pronunciados pelo elemento escolhido. Quando o peão se encontrar numa casa assinalada com seta poderá escolher a categoria, antes de retirar uma *carta desafio*.
6. Se a equipa superar a tarefa, regista o resultado.
7. O peão da equipa em jogo avança o número de casas indicado na *carta desafio*. Esta equipa pode escolher o sentido dessa movimentação e cede a vez à seguinte.

Vencedor!

8. Ganha a primeira equipa que tiver completado com sucesso todas as tarefas indicadas na sua *carta missão*.