JOGO DO IMPOSTOR

PARA JOGAR ESTE JOGO VOCÊ VAI PRECISAR DE UM DADO, TABULEIRO IMPRESSO, CARTAS COM O NÚMERO DAS SALAS E AS PEÇAS DE ASTRONAUTA. VOCÊ TAMBÉM VAI PRECISAR DO CONJUNTO DE CARTAS DE PERGUNTAS E RESPOSTAS. ESTE PACOTE CONTÉM DOIS TIPOS DE CARTÕES DE PERGUNTAS E RESPOSTAS UM PARA CRIANÇAS DE 1 E 2 ANO E OUTRO PARA CRIANÇAS DE 3 , 4 E 5 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL. ESCOLHA QUAIS CARTÕES SÃO MAIS APROPRIADOS PARA A TURMA E SE ACHAR MELHOR VOCÊ PODE FAZER UM MIX DOS DOIS TIPOS. O ESTILO DO JOGO PERMITE AOS ESTUDANTES ESCOLHEREM O NÍVEL DO DESAFIO QUE ELES QUEREM. O PROPÓSITO DO JOGO É PRATICAR AS HABILIDADES DE MATEMÁTICA E, AO MESMO TEMPO, IDENTIFICAR ÁREAS EM QUE OS ESTUDANTES AINDA TÊM DIFICULDADE. OS ESTUDANTES PODEM SER ENCORAJADOS A TENTAR RESPONDER QUESTÕES MAIS DIFÍCEIS EM GRUPO PARA APRENDER NOVOS MÉTODOS DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E REFORÇAR A TERMINOLOGIA MATEMÁTICA. VOCÊ E OS ESTUDANTES TAMBÉM PODEM CRIAR REGRAS NOVAS SE ACHAREM CONVENIENTE.



ESCOLHA UMA PEÇA PARA SER O IMPOSTOR. O IMPOSTOR NÃO É UM DOS JOGADORES, MAS UMA PEÇA ADICIONAL NO JOGO. COLOQUE O A PEÇA ESCOLHIDA NA DOCA DE LANÇAMENTO. TODA VEZ QUE ALGUÉM TIRAR 6 NOS DADOS, O IMPOSTOR VAI SE MOVER PELO DUCTO DE AR PARA A PRÓXIMA SALA, NO SENTIDO ANTI-HORÁRIO.



CADA JOGADOR ESCOLHE UMA PEÇA E A COLOCA NA SALA DE CONTROLE.



EMBARALHE AS CARTAS COM NÚMEROS DE SALAS E COLOQUE UMA EM CADA SALA, DE CABEÇA PARA BAIXO, EXCETO NA SALA DE CONTROLE



EMBARALHE OS CARTÕES DE PERGUNTAS. DÊ CINCO CARTÕES PARA CADA JOGADOR E COLOQUE OS CARTÕES QUE RESTAREM NUMA PILHA, DE CABEÇA PARA BAIXO. OS JOGADORES PODEM OLHAR OS CARTÕES NA SUA MÃO E MOSTRÁ-LOS AOS OUTROS JOGADORES. LEMBREM-SE, VOCÊS ESTÃO TRABALHANDO COMO UM TIME!



O JOGADOR MAIS NOVO COMEÇA. JOGUE O DADO E MOVA SUA PEÇA EM QUALQUER DIREÇÃO. VOCÊ NÃO PRECISA USAR O NÚMERO TODO QUE VOCÊ TIROU NO DADO. SE VOCÊ TIROU UM 6, O IMPOSTOR SE MOVE PRIMEIRO. SE VOCÊ CHEGAR EM UMA SALA, VOCÊ PODE OLHAR PARA O NÚMERO QUE ESTÁ NELA. SE VOCÊ CONSEGUIR RESPONDER QUALQUER PERGUNTA DOS SEUS CARTÕES QUE TENHA O MESMO NÚMERO QUE O DA SALA, VOCÊ PODE PEGAR O NÚMERO DA SALA E COLOCAR NA SALA DE CONTROLE. COLOQUE O CARTÃO DE PERGUNTAS QUE VOCÊ USOU EM UMA PILHA DE DESCARTE. **EXEMPLO**: O JOGADOR VERDE TIROU 3 NO DADO E SE MOVE PARA A CANTINA. ELE VIRA O CARTÃO COM O NÚMERO DA SALA E VÊ QUE É 5. O JOGADOR VERDE TEM DUAS QUESTÕES COM O NÚMERO 5. ELE ESCOLHE A PERGUNTA QUE ELE QUER RESPONDER. OS OUTROS JOGADORES PODEM AJUDÁ-LO A RESOLVER A QUESTÃO. SE ELE RESPONDER CORRETAMENTE, ELE PEGA O NÚMERO DA SALA E COLOCA NA SALA DE CONTROLE. ELE DESCARTA O CARTÃO DE PERGUNTAS E O JOGO SEGUE PARA A VEZ DO PRÓXIMO JOGADOR.



A VEZ PASSA PARA O JOGADOR À ESQUERDA.



SE TODOS OS NÚMEROS VOLTAREM PARA A SALA DE CONTROLE, OS JOGADORES GANHAM.



SE O IMPOSTOR CHEGAR À CAPSULA DE FUGA, O IMPOSTOR GANHA.



REGRAS OPCIONAIS



SE VOCÊ NÃO TIVER OS CARTÕES QUE VOCÊ PRECISA PARA RESPONDER À PERGUNTA, VOCÊ PODE TROCAR QUANTOS CARTÕES VOCÊ QUISER COM OUTRO JOGADOR QUE ESTEJA NA MESMA SALA QUE VOCÊ.

QUANDO UM JOGADOR TIVER MENOS DO QUE CINCO CARTÕES, ELE PODE RETORNAR À SALA DE CONTROLE E PEGAR MAIS CARTÕES PARA COMPLETAR CINCO.

SE VOCÊ ESTIVER NA MESMA SALA QUE O IMPOSTOR, VOCÊ TEM QUE DESCARTAR TODOS OS SEUS CARTÕES E RETORNAR PARA A SALA DE CONTROLE! NA SUA PRÓXIMA JOGADA, PEGUE CINCO CARTÕES ANTES DE JOGAR O DADO.





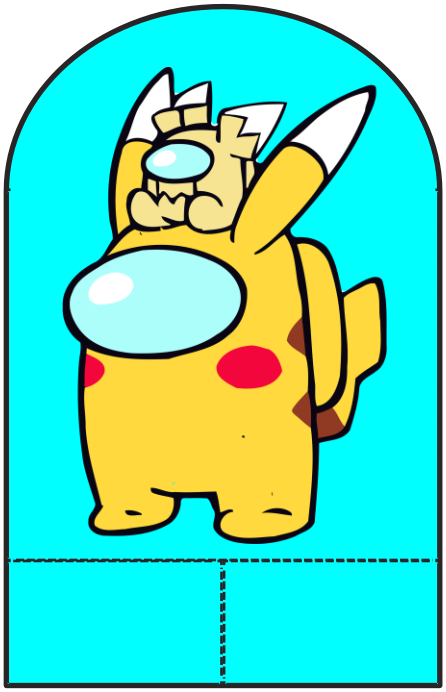
PEGAS US

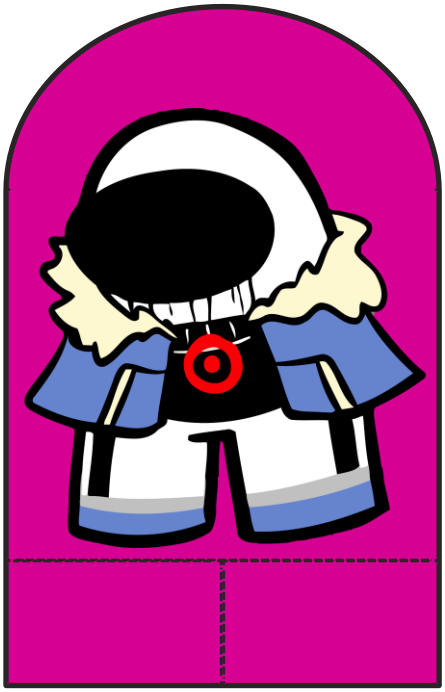


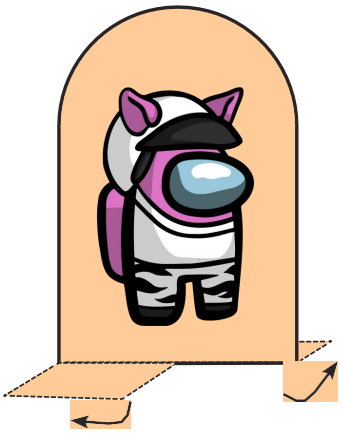








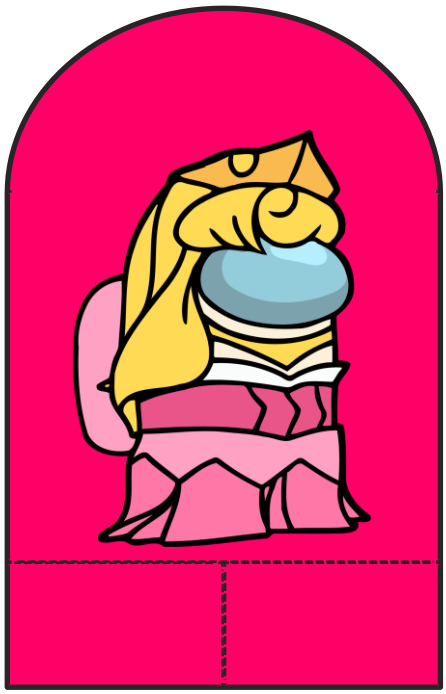


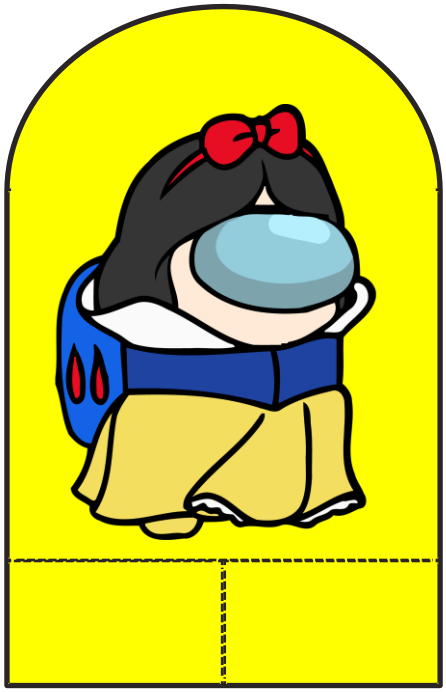


PEGAS US

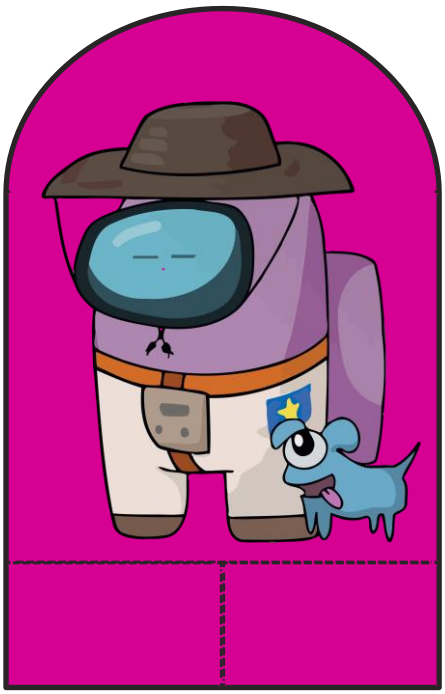


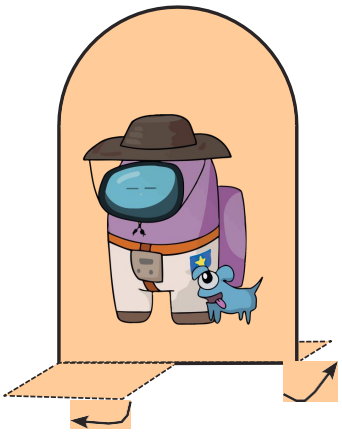












PEGAS US



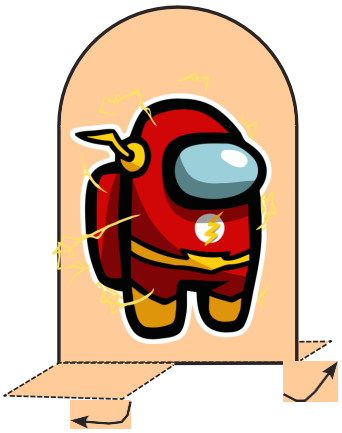












NÚMERO DAS SALAS

NÚMEROS DAS SALAS

1



NÚMEROS DAS SALAS

2



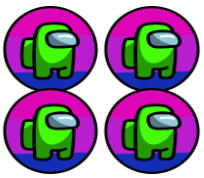
NÚMEROS DAS SALAS

3



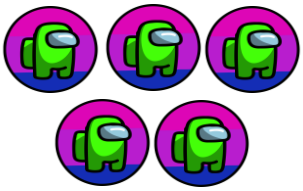
NÚMEROS DAS SALAS

4



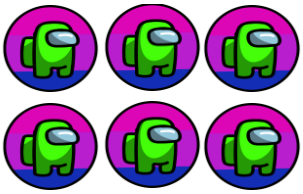
NÚMEROS DAS SALAS

5



NÚMEROS DAS SALAS

6



NÚMERO DAS SALAS

NÚMEROS DAS SALAS

7



NÚMEROS DAS SALAS

8



NÚMEROS DAS SALAS

9

