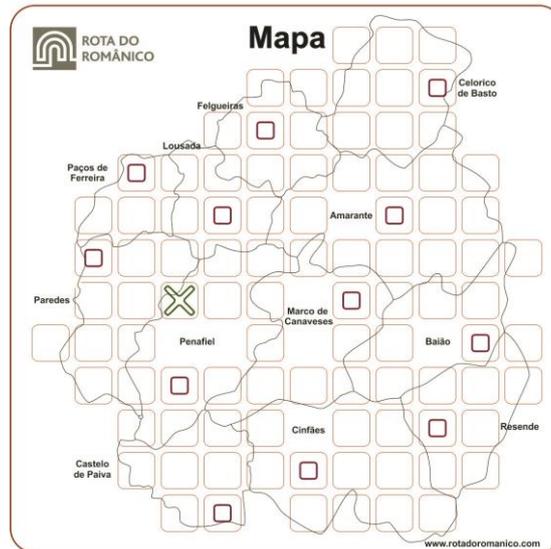


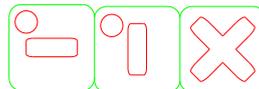
Mistério do Mapa

Material:

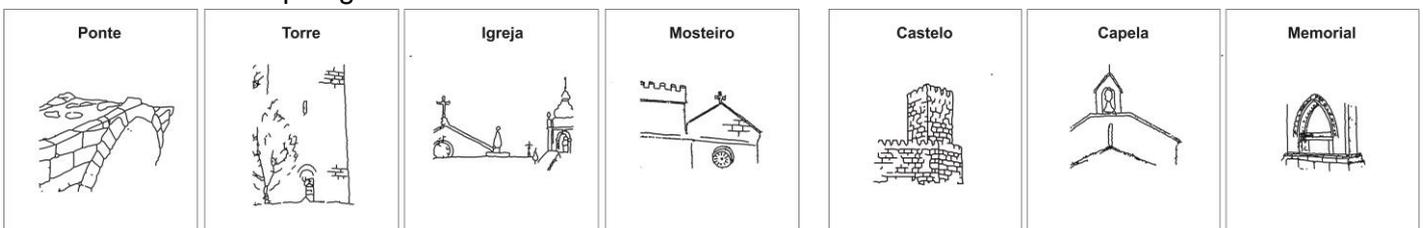
- Tabuleiro do jogo Mapa



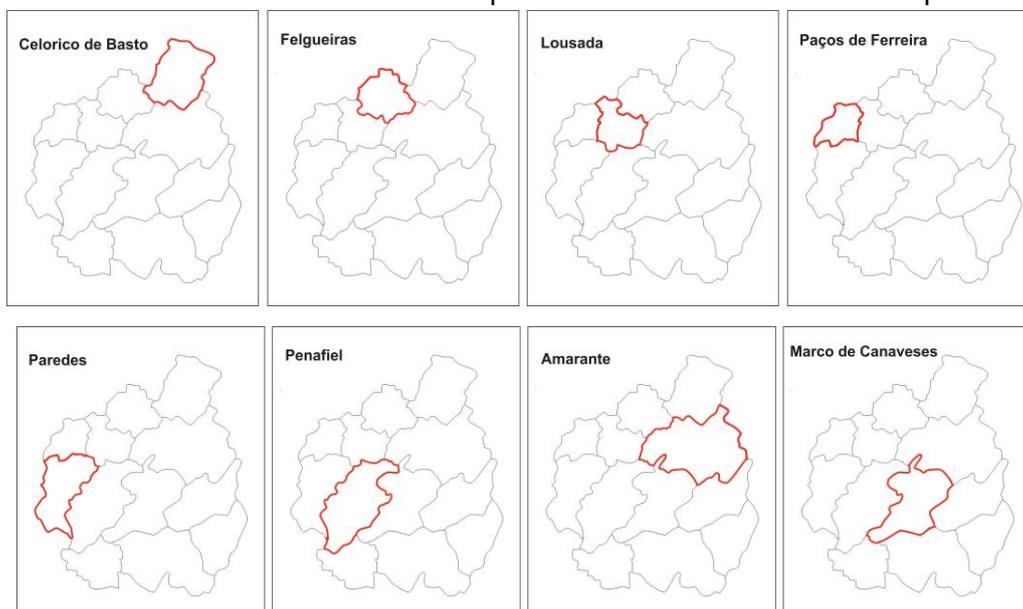
- Três ludus.



- 6 pines de cores diferentes.
- 7 cartas da tipologia dos monumentos da Rota:



- 13 cartas: 12 cada uma com um dos municípios e 1 carta com todos os municípios da Rota.





Número de grupos: 6

Objetivo:

Ganha o primeiro grupo que descobrir o Mistério do Mapa, isto é, conseguir desvendar as duas cartas selecionadas aleatoriamente no início do jogo: o município e o tipo de monumento.

Início de jogo:

1. Embaralha-se, separadamente, as 7 cartas da tipologia dos monumentos e as 13 cartas dos 12 municípios individuais juntamente com a carta que apresenta toda a Rota;
2. Retira-se uma carta de cada de um dos grupos anteriores sem nenhum dos jogadores ver essa informação. Essas cartas passarão a constituir o Mistério do Mapa a desvendar;
3. Distribui-se uma carta da tipologia dos monumentos e 2 cartas dos municípiooa por cada grupo. Ninguém pode ver as cartas distribuídas e a informação secreta do jogo exceto as cartas do próprio grupo.

Movimentos permitidos pelos ludus:

De cada vez que um jogador lança os Ludus pode obter uma das seguintes combinações possíveis, que indicam os movimentos que pode efetuar:

- Diagonal, Horizontal e Vertical: o jogador pode mover a marca em qualquer direção;
- Diagonal, Horizontal e Liso: o jogador só pode mover a marca na diagonal ou horizontal;
- Diagonal, Vertical e Liso: o jogador só pode mover a marca na diagonal ou vertical;
- Diagonal, Liso e Liso: o jogador só pode mover a marca na diagonal;
- Horizontal, Vertical e Liso: o jogador só pode mover a marca na horizontal ou vertical;
- Horizontal, Liso e Liso: o jogador só pode mover a marca na horizontal;
- Vertical, Liso e Liso: o jogador só pode mover a marca na vertical;
- Liso, Liso e Liso: o jogador não pode jogar, passa a vez.

Se um dos Ludus ficar em pé, ou seja, nenhuma das faces lisas ou marcadas ficar voltada para cima, é desclassificado, sendo válidos apenas os restantes Ludus.

Regras:

1. Os grupos jogam à vez, de forma ordenada, sendo selecionado o primeiro de forma aleatória. Cada grupo coloca o seu pine na célula furada do município onde quer começar o seu percurso, pela ordem previamente seleccionada. O município escolhido nunca pode ser nenhum dos dois que estão representados nas duas cartas dos municípios que possui.

2. Se um jogador ficar com a carta correspondente a todos os municípios, essa carta não restringe nenhum município. O jogador apenas não pode colocar o seu pine no município indicado pela outra carta.

Exemplo: Imagine-se que um jogador ficou com a carta que representa todos os municípios e a carta do município de Penafiel. Sendo assim, quando vai colocar o seu pine, só não o pode colocar em Penafiel.

3. Após as colocações de todos os pines, cada grupo, pela ordem estabelecida, começa a fazer uma pergunta a um dos restantes grupos.
4. Em qualquer jogada cada grupo começa por lançar os ludus e desloca-se da posição que se encontra para uma casa a sua escolha desde que o ludus o permita. De seguida pergunta a outro grupo (escolhido à sua escolha), se possui uma determinada carta de monumento e a carta correspondente ao município em que se encontra o jogador que faz a pergunta.

Exemplo: Vamos supor que o grupo que está a efetuar a pergunta se encontra no município de Penafiel e possui as cartas dos municípios de Paredes e Resende e uma carta da tipologia ponte. Esse grupo nunca pode pedir a outro grupo uma carta da tipologia que possui, ou seja, neste caso a ponte. Sendo assim o grupo tem que perguntar a outro grupo se possui a carta relativamente ao município de Penafiel e uma carta referente a uma tipologia que não seja Ponte. (Não é permitido bluff, isto é, possuindo a carta A esta nunca pode ser pedida por esse grupo).

5. É possível passar cima de outros pines para alcançar a célula final pretendida.
6. Se o grupo possuir a(s) carta(s) pela(s) qual(ais) é questionado deve apenas mostra-las ao grupo que realizou a pergunta.
7. Se um grupo se situar numa célula que inclui fronteiras, pode escolher sobre qual dos municípios, que fazem fronteira, quer questionar um dos restantes grupos.



Na figura anterior, se o pine for colocado na célula assinalada com círculo amarelo, o grupo pode optar pelo município de Amarante, Marco de Canaveses ou Baião.

8. Os grupos devem ir tirando notas de modo a poder deduzir as cartas do Mistério do Mapa.
9. Na sua vez cada grupo pode tentar desvendar o Mistério do Mapa. No caso de acertar nas cartas escolhidas inicialmente, esse grupo ganha o jogo, caso contrário, fica excluído da jogada permanecendo em jogo as restantes equipas, que no caso de ser só uma é considerada vencedora. O grupo excluído mostra as cartas que possui aos restantes grupos que permanecem em jogo.

Observação: A carta correspondente ao município escolhido tem de ser obrigatoriamente a do município onde se encontra o pine do grupo que efetua a pergunta. Esta necessidade provoca com que seja muito importante, em termos estratégicos, a localização inicial do pine do grupo, assim como o percurso escolhido ao longo do Mapa, visto que nunca se pode deslocar para um município que esteja representado numa das suas cartas.



Uma experiência
fundada na História.

Uma Rota fundada nas memórias do Românico, que convida a uma viagem inspiradora a lugares com História, junto de singulares conjuntos monásticos, igrejas, capelas, memoriais, pontes, castelos e torres senhoriais, amadurecida em terra forjada de verde, repleta de saberes e sabores – o Tâmega e Sousa.

Em Amarante, Baião, Castelo de Paiva, Celorico de Basto, Cinfães, Felgueiras, Lousada, Marco de Canaveses, Paços de Ferreira, Paredes, Penafiel e Resende descubra um excecional património românico, erguido entre os séculos XI e XIV.

Este legado transporta-o para a fundação da Nacionalidade e ilustra a importância do território do Tâmega e Sousa na história da nobreza e das ordens religiosas em Portugal.

Rota do Românico

Praça D. António Meireles, 45
4620-130 Lousada – Portugal
T +351 255 810 706 | +351 918 116 488
rotadoromanico@valsousa.pt
www.rotadomanico.com

LuduScience®, Ideias e Ciências, Lda

Av. José Júlio, 63
4560-547 Penafiel – Portugal
T +351 961 029 700
luduscience@gmail.com
www.luduscience.com

