

SOBRE O JOGO

Como todo material educativo, este jogo tem uma história que envolve a relação aluno-professor. Ele nasceu em 2018, em uma tentativa de engajar os alunos do 2º ano do ensino médio da Etec Zona Sul (SP) nas aulas de Geografia.

A primeira versão foi testada por um grupo de alunos e sofreu modificações para ser utilizada nas quatro turmas do 2º ano. O resultado foi positivo: os assuntos principais do currículo puderam ser discutidos em aula e o acordo feito com os alunos, de diversificar os recursos, cumprido. Foi essa versão que chegou às mãos da equipe da Fagulha e serviu como ponto de partida para o desenvolvimento deste jogo.

Diversas pessoas participaram dos testes dos protótipos do jogo. Um dos primeiros protótipos voltou à Etec Zona Sul, em 2019, e foi testado pelos alunos do 2º ano do ensino médio. Em seguida, realizamos uma rodada de testes com professores. Os alunos de uma escola de ensino fundamental também jogaram com os protótipos e foram sugeridas mudanças pelos professores. Isso possibilitou ajustar regras do jogo e chegar a esta versão.

A todos os(as) alunos(as) e professores(as) que colaboraram para o desenvolvimento do Maquinando, nosso agradecimento especial.

CRÉDITOS

Criação e desenvolvimento:

Carolina Modaneze, Daniella Barroso e Gabriel Calou

Preparação e revisão:

Pedro P. Silva

Projeto gráfico e diagramação:

Gabriel Calou

Ilustrações: Shutterstock e Freepik

boreal

<http://borealedicoes.com.br>

    /borealedicoes

Fagulha

<https://fagulha.fun>

    /fagulhajogos

MAQUINANDO

NESTE JOGO, VOCÊ VAI ASSUMIR O PAPEL DE UM DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS DO PROCESSO HISTÓRICO QUE TRANSFORMOU O MUNDO MODERNO: A REVOLUÇÃO INDUSTRIAL! Você vai precisar responder aos desafios das cartas para acumular riqueza, gerenciar e disputar recursos escassos com os demais jogadores, maquinando o jeito mais rápido de conquistar o seu objetivo. Quem conseguirá primeiro?

COMPONENTES DO JOGO:



Tabuleiro

Dado

Recursos:

2 fábricas

2 manufaturas

2 infraestruturas

3 energias

4 matérias-primas

6 mãos de obra

24 fichas de riqueza (dinheiro)

5 cartas de personagem

5 pinos de personagem

20 cartas de conteúdo (quiz)

20 cartas de sorte ou revés

Instruções do jogo e tabela de compra de recursos.



INSTRUÇÕES

1. Comece embaralhando as cartas de personagens. De olhos fechados, cada jogador(a) deve escolher uma.
2. Agora é o momento de conhecer sua personagem e o seu objetivo. **IMPORTANTE:** não fale em voz alta o objetivo de seu personagem para os(as) outros(as) jogadores(as), a não ser quando você faz um acordo.
3. Pegue os recursos de seu personagem de acordo com o indicado na sua carta. O restante fica ao lado do tabuleiro, formando o mercado.
4. Embaralhe as cartas de conteúdo (quiz) e as cartas de sorte ou revés. Coloque-as no local indicado no tabuleiro.
5. Cada jogador(a) pega o pino com a cor de seu personagem e o coloca nesta casa:



6. Definam juntos a ordem dos(as) jogadores(as) com um lance de dados. O(a) jogador(a) que tirar o número mais alto começa a jogar. O(a) próximo(a) é o(a) jogador(a) à sua esquerda e assim por diante.
7. Cada jogador(a) deve lançar o dado e andar o número de casas correspondente.
8. Na sua vez de jogar, você pode comprar algo ou usar uma carta que ofereça um poder especial.

VENCEDOR(A): Vence o jogo quem conquistar primeiro seu objetivo.

Observe o que fazer em cada casa que cair:



Peça que alguém leia uma carta de conteúdo para você. Acertando, ganha uma ou duas fichas.



Tire uma carta de sorte ou revés e faça o que está indicado nela.



Pegue uma ficha de riqueza. Quem possui a fábrica recebe em dobro.



Devolva uma ficha de riqueza ao mercado.



Pegue duas fichas de riqueza.

9. Se o(a) jogador(a) perde ficha(s) de riqueza e não tem o montante, é preciso vender um recurso para o mercado.
10. Após o uso, as cartas usadas (sorte ou revés e também de quiz) devem ser devolvidas à base do monte.
11. *Matéria-prima, mão de obra, energia, manufatura e fábrica* são os recursos que podem ser comprados com as fichas de riqueza conquistadas. Você pode se unir a outros(as) jogadores(as) para adquirir esses recursos.
12. O jogo segue até que os(as) jogadores(as) completem o seu objetivo. Ao completá-lo, o(a) jogador(a) sai do jogo com todos seus recursos.

COMPRA DE RECURSOS

A compra e a venda de recursos devem ser realizadas somente na vez do(a) jogador(a): depois de jogar o dado, andar as casas no tabuleiro e realizar a ação. Ao vender no mercado, o recurso vale metade do valor de compra. **Ao vender para outros jogadores, o preço pode ser negociado.**

MÃO DE OBRA



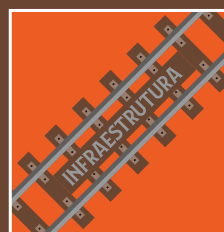
MATÉRIA-PRIMA



ENERGIA



INFRAESTRUTURA



MANUFATURA



FÁBRICA



1 Matéria-prima +
1 Mão de obra +
1 Energia



1 Matéria-prima +
1 Energia +

1 Matéria-prima +
1 Manufatura +

