

Regras do jogo

Temática geral

A grande ideia do jogo é que os jogadores montem uma linha do tempo. Para isso, o jogo deve contar com 30 cartas de eventos que acontecem dentro da escola.

Em um dos lados, as cartas contam com o título do evento e uma ilustração e, do outro, seu mês ou data de acontecimento.

Cada jogador recebe uma quantidade de cartas e as mantém à sua frente (com a data para baixo, em segredo). Em sua vez, o jogador deve colocar a carta onde acredita ser a data de seu acontecimento, ampliando assim a linha do tempo.

Após colocar a carta no espaço de sua escolha o jogador então deve virá-la para saber se a linha do tempo (e a carta) está correta. Caso a carta tenha sido colocada corretamente o jogador deixa a carta ali e ficará com uma carta a menos na mão. Caso a carta não esteja no lugar certo, o jogador deve descartá-la e sacar uma nova carta do baralho central. Vence o jogador que conseguir colocar todas as suas cartas na linha do tempo corretamente primeiro.

Preparação do jogo:

1. Os jogadores sentam-se ao redor da área do jogo;
2. Embaralhe as cartas;
3. Cada jogador recebe 4 cartas voltadas para baixo (com as datas escondidas) e as coloca na sua frente;
4. Coloque a pilha de compras com as cartas voltadas para baixo sobre a mesa;

<p>5. Compre a carta que está no topo da pilha, desvire-a e coloque-a no centro da área do jogo. Esta será a cara inicial da linha do tempo em que os jogadores terão que colocar suas cartas;</p>
<p>6. O jogador cujo aniversário está mais próximo é o primeiro a jogar. Os próximos jogadores seguem em sentido horário a partir do jogador inicial.</p>
<p>7. Comece o jogo!</p>
<p>8. O primeiro jogador deve colocar uma de suas cartas (a sua escolha) ao lado da carta inicial (aquela que foi colocada anteriormente no centro da área do jogo)</p>
<p>9. Se ele achar que o evento da sua carta é anterior ao da carta inicial, ele deve colocá-la do lado esquerdo da carta inicial. Se ele achar que o evento da sua carta é posterior ao evento da carta inicial, ele deve colocá-la ao lado direito da carta inicial.</p>
<p>10. Após colocar sua carta, o jogador deve desvirá-la para conferir se o número foi corretamente posicionado na linha do tempo;</p>
<p>11. Se a carta tiver sido colocada corretamente, ela permanece voltada para cima onde está, com seu número exposto. Se a carta não tiver sido colocada corretamente, ela é descartada. Em seguida, o jogador deve comprar a carta que está no topo da pilha de compras e colocá-la, voltada para baixo, ao lado das outras cartas que já possui, isto é, sem ver o lado que mostra o número.</p>
<p>12. Agora é a hora do próximo jogador. Todos os jogadores vão seguir os mesmos passos do jogador inicial.</p>
<p>13. O jogo acaba quando um dos jogadores colocar corretamente a última de suas cartas na linha do tempo e ficar sem cartas em sua mão. Esse jogador é então o vencedor da partida.</p>





ESCOLA de INVENTOR Escola de Inventor – Educação Criativa LTDA.

Rua XV de Novembro, 887, Sala 01, Centro. Cravinhos – SP | 22.338.440/0001-96| Fone: (16) 3951-8161 / (16) 98159-3080