



GEOMUNDO

BIBLIOTECA PARQUE VILLA-LOBOS

INTRODUÇÃO

Além de entreter, relaxar e divertir, viajar é uma excelente oportunidade de conhecer lugares e aumentar nossos conhecimentos sobre vários destinos.

Quando visitamos um novo local, surge dentro de nós uma energia incrível, que nos incentiva a andar por suas ruas, curtir os passeios, aproveitar suas praias, escalar as montanhas, visitar os museus, as igrejas e, ainda, fotografar os monumentos, tanto os naturais quanto aqueles construídos pelo homem.

De maneira inconsciente, fazemos das viagens momentos inesquecíveis que enriquecem a nossa cultura e ampliam nossa visão sobre o nosso planeta.

GEOMUNDO propõe uma experiência parecida. Através de uma brincadeira rica em imagens, figuras e conteúdo didático em forma de perguntas e respostas, GEOMUNDO fixará conhecimentos amplos sobre o planeta Terra.

O jogo contém 375 perguntas de 5 categorias distintas:

- Clima, Vegetação e Fuso Horário

- Divisão Geopolítica e Demografia
- Pontos Turísticos
- Relevo e Hidrografia
- Curiosidades e Capitais do mundo

Essas perguntas estão distribuídas em 75 cartas, chamadas "cartas-carimbo", as quais, por sua vez, abrangem três territórios:

- Américas (do Norte, Central e do Sul)
- Europa / África
- Ásia / Oceania

Vamos iniciar nossa viagem? Convide parentes e amigos para embarcar com você rumo a novos destinos.

REGRAS

PARTICIPANTES

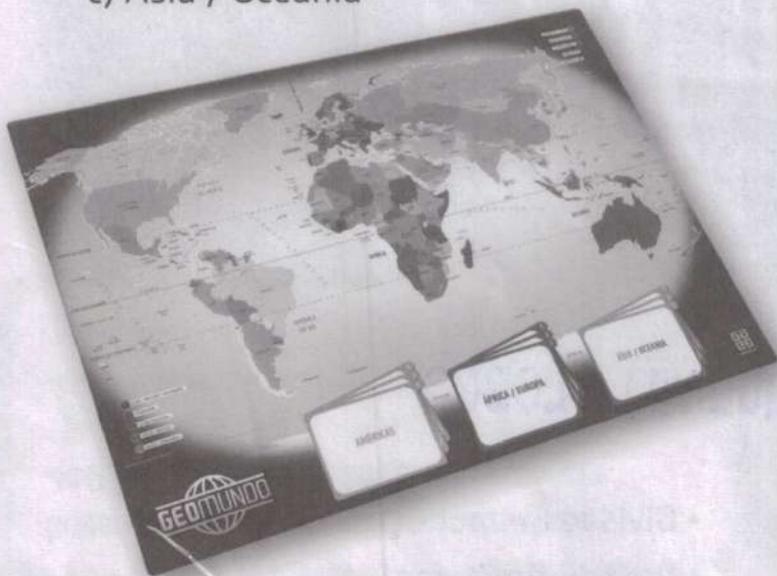
2 a 4

O jogo permite a quantidade de participantes que desejar, desde que sejam organizados em até 4 grupos. Para isso, existem 4 passaportes em 4 cores distintas.

COMPONENTES

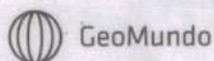
• **1 Tabuleiro.** Dividido em 3 grandes territórios:

- a) Américas
- b) Europa / África
- c) Ásia / Oceania



IMPORTANTE: A palavra *território* sempre será utilizada para fazer referência às três divisões ou grupos de continentes: **1. Américas, 2. Europa e África e 3. Ásia e Oceania.**

• **1 dado** (as faces correspondem a cada uma das 5 categorias de perguntas, sendo que, a 6ª face, "GeoMundo", dá direito a escolher a categoria da pergunta).



• 4 passaportes

Os passaportes servem como contadores de pontos neste jogo. Cada um deles tem 3 espaços que correspondem a cada território: Américas; Europa / África; Ásia / Oceania (veja figura). Conforme você vai ganhando as cartas-carimbo, vai preenchendo o seu passaporte.



• **1 baralho de 90 cartas-carimbo** (75 com perguntas e respostas e 15 de imprevistos)



PREPARAÇÃO

- Cada jogador ou equipe fica com um passaporte.
- Embaralhe as cartas e faça um monte com as fotos viradas para cima.
- O jogador mais novo começa, e as rodadas seguem no sentido horário.

OBJETIVO

Ser o primeiro a visitar os três territórios do tabuleiro, coletando 2 cartas-carimbo de cada um deles no seu passaporte.

COMO JOGAR

São 3 formas distintas de ganhar cartas-carimbo:

1. ENTREVISTA DE IMIGRAÇÃO:

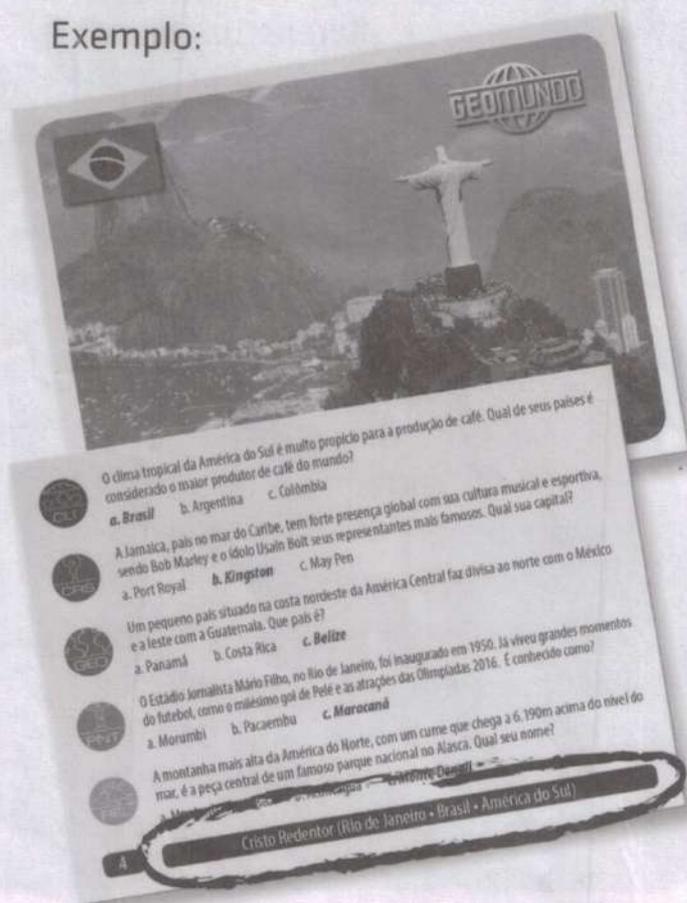
É o momento de demonstrar todos os seus conhecimentos aos oficiais de imigração. Esta entrevista consta de 2 desafios:

Desafio 1: Destino da viagem

Na sua vez de jogar, peça ao jogador à sua direita para pegar a primeira carta do baralho e mostrar a imagem dela. Agora tente acertar em que território foi tirada a foto.

A resposta encontra-se no verso da carta-carimbo.

Exemplo:



A seguir, responda: em qual dos 3 territórios do tabuleiro este lugar se localiza?

- a) Américas (do Norte, Central e do Sul)
- b) Europa / África
- c) Ásia / Oceania

Se acertar, respondendo que é **Américas**, você ganha o direito de passar para o Desafio 2.

Se errar, você deve colocar a carta-carimbo na parte inferior do tabuleiro, no lugar correspondente ao território ao qual pertence, e passar a vez ao próximo jogador.

Conforme o nível de experiência dos jogadores, esse primeiro desafio pode ficar ainda mais interessante:

GeoJunior: responda qual é o território onde foi tirada a foto.

GeoAdvance: responda qual é o território e o país em que foi tirada a foto.

GeoMaster: responda qual é o território, o país e o nome do lugar (cidade, museu, monumento, etc.) que aparece na foto.

Desafio 2: Teste de conhecimentos!

Jogue o dado para sortear a categoria da pergunta que você irá responder. Agora o jogador que está com a carta deve ler a pergunta correspondente à categoria sorteada.

Se acertar, você ganha a carta-carimbo. Pegue a carta e encaixe-a no seu passaporte no espaço correspondente ao território visitado. O jogo prossegue normalmente.

Se errar, você deve colocar a carta-carimbo na parte inferior do tabuleiro, no lugar correspondente ao território ao qual pertence, e passar a vez ao próximo jogador.

2. IMPREVISTO:

Existem 15 cartas-carimbo com esse nome. Nesse caso, você se encontra em uma situação de sorte ou azar. Você não precisa acertar o lugar onde foi tirada a foto. Vire a carta e siga

as instruções que estão escritas.

Exemplo:



Sempre que pegar uma carta-carimbo de uma região que já tiver completado, o jogador ou equipe deve colocá-la na parte inferior do tabuleiro, no lugar correspondente ao território ao qual pertence, e passar a vez ao próximo jogador.

3. VIAGEM EXPRESS:

Conforme o andamento do jogo, quando houver erros, a parte inferior do mapa do tabuleiro vai sendo preenchida com cartas-carimbo em cada um dos três territórios. De acordo com a sua estratégia no jogo, você pode optar por ganhar essas cartas-carimbo, fazendo trocas sempre que, na sua vez de jogar, houver no tabuleiro:

a) ao menos 1 carta-carimbo em cada um dos três territórios - Você tem direito de escolher qualquer uma das três cartas-carimbo do tabuleiro, colocar no seu passaporte, descartar as outras duas cartas que não interessam para o fundo do baralho e passar a vez ao próximo jogador.

b) 3 cartas-carimbo no mesmo território - Você tem direito de escolher qualquer uma das cartas-carimbo do mesmo território, colocar no seu passaporte, descartar as outras duas cartas que não interessam para o fundo do baralho e passar a vez ao próximo jogador.

VENCEDOR

O primeiro jogador que completar seu passaporte com duas cartas-carimbo em cada um dos três territórios será o grande vencedor.

Algumas considerações importantes:

- A arte do tabuleiro não reflete a escala real do planeta Terra.
- Devido ao fato de a Rússia e a Turquia fazerem parte de dois continentes, as cartas-carimbo desses países têm validade em ambos os territórios: Europa/África e Ásia/Oceania. O jogador que ganhar alguma dessas cartas poderá escolher o território a ser carimbado no seu passaporte, conforme sua estratégia.
- As perguntas que aparecem no verso das cartas não estão, necessariamente, relacionadas ao lugar, ao país ou ao continente da fotografia, e sim, aos territórios (Américas ou Europa/África ou Ásia/Oceania).
- Em cada rodada, independentemente da forma ("Entrevista de Imigração", "Imprevisto", "Viagem Express"), o jogador sempre deverá passar a sua vez ao próximo jogador, mesmo acertando.
- O mapa-múndi do tabuleiro fornece dicas importantes para responder várias das perguntas do jogo. Recomendamos se familiarizar com ele, para aumentar as chances de ser o grande vencedor.

BOA VIAGEM!

sac@grow.com.br
11 4393 3003

