

MANUAL DE INSTRUÇÕES

latitude 90°

O JOGO DOS POLOS



DICA AOS ADULTOS

Leia as instruções a seguir com atenção e, ao mesmo tempo, vá jogando com a criança.

APRESENTAÇÃO

Latitude 90°. O jogo dos polos.

Jogo para dois ou quatro participantes (a partir de 10 anos) que concilia estratégia, sorte e educação ambiental. Incentiva os participantes a conhecerem os polos terrestres e questões que afetam o equilíbrio ecológico mundial.

O tabuleiro apresenta o mapa-mundi visto dos polos terrestres e representado a partir de cartas náuticas de alta latitude.

O nome Latitude 90° inspira-se no conceito de latitudes extremas da Terra: Latitude 90° N (Ártico) e Latitude 90° S (Antártica) e instiga os participantes a desenvolverem estratégias enquanto aprendem sobre meio ambiente e geografia mundial.

Todos os elementos do jogo estão baseados em uma relação matemática de múltiplos de seis (dados de seis números, seis exploradores, doze metas ambientais, 18 cartas dinâmicas, etc).

Jogue, explore e conquiste os polos.

COMPONENTES

01 tabuleiro, 03 dados, 01 folha adesiva para dado, 24 peões, 12 fichas, 18 cartas e 01 manual de instruções.

COMO JOGAR

OBJETIVO

O objetivo do jogo é somar mais pontos (exploradores + metas) que o(s) adversário(s) no resultado final.

PREPARANDO O JOGO

- 06 exploradores (peões) de uma cor para cada jogador.
- Cada jogador coloca seus peões em um dos polos terrestres (Latitude 90° S e Latitude 90° N).
- Fichas vermelhas distribuídas pelos 12 pontos marcados no tabuleiro.
- 18 cartas dinâmicas deverão ser embaralhadas e dispostas próximas ao tabuleiro.
- Quando jogado entre 04 (quatro) pessoas, deve-se dispor os peões de 02 (dois) jogadores em cada polo.
- Destaque os adesivos e cole no dado.

JOGO COM 4 PARTICIPANTES

- Modo Competitivo
Cada jogador participa individualmente. Ele poderá capturar qualquer adversário, mesmo que esse pertença ao mesmo polo de partida.
- Duplas
Cada jogador fará dupla com o outro jogador que divide seu polo de partida, formando um time aliado contra o outro.

PARA COMEÇAR

Cada jogador deve lançar um dado, o que obtiver maior número começa o jogo.

FIM DE JOGO

O jogo termina assim que todos os exploradores de uma cor (jogador) conquistarem seu polo oposto. Nesse momento os pontos de cada jogador são somados e aquele que obtiver o maior valor será o vencedor da partida.

Caso existam 4 jogadores em Duplas, o jogo termina assim que UM jogador conseguir conquistar o polo oposto com todos os seus jogadores, porém a soma de pontos é feita por dupla; o time que tiver o maior valor será o vencedor da partida.

DADOS DUPLOS / DADO COLORIDO

Se o jogador obtiver números repetidos nos dados ele ganha o direito de jogar o dado colorido. Caso a cor do dado seja a de um oponente, o jogador escolhe um dos exploradores oponentes para voltar ao seu polo de origem. Caso a cor do dado seja a do próprio jogador ele escolhe um de seus exploradores e conquista imediatamente o polo oposto. Se a cor do dado não se aplicar a nenhum dos jogadores em jogo o dado deve ser ignorado. Caso jogar em duplas e cair a cor de sua dupla, escolha um dos peões dela para conquistar imediatamente o polo oposto.



METAS

As fichas vermelhas no mapa indicam as "metas" que valem pontos. Uma meta é conquistada quando dois exploradores do mesmo jogador se deslocam até a casa demarcada (B). Nesse caso, considera-se que a casa está fechada. Quando se joga em Duplas não é possível conquistar metas com um explorador de cada jogador, somente dois peões de mesma cor realizam esta função.

Uma vez conquistada a "meta", a ficha vermelha é retirada de seu lugar de origem e colocada na área indicada no tabuleiro de cada jogador.

CARTAS DINÂMICAS

Ao conquistar uma meta, o jogador retira uma das cartas dinâmicas e segue suas instruções (B). A ação da carta é o último elemento a ser levado em conta em uma rodada, o jogador deve antes terminar de andar os números do outro dado ou jogar o dado colorido (se for o caso).

CONQUISTA DOS POLOS

Os polos são áreas neutras, portanto não é possível fechá-los. Pertencem a todos, patrimônio comum da humanidade.

Para conquistar o polo é preciso que o número do(s) dado(s) coincida com o número exato de casas restantes para alcançá-lo. Caso o número do(s) dado(s) seja superior, o explorador irá passar através do polo (contando-o como uma casa comum) e tentar a sorte novamente na próxima rodada.

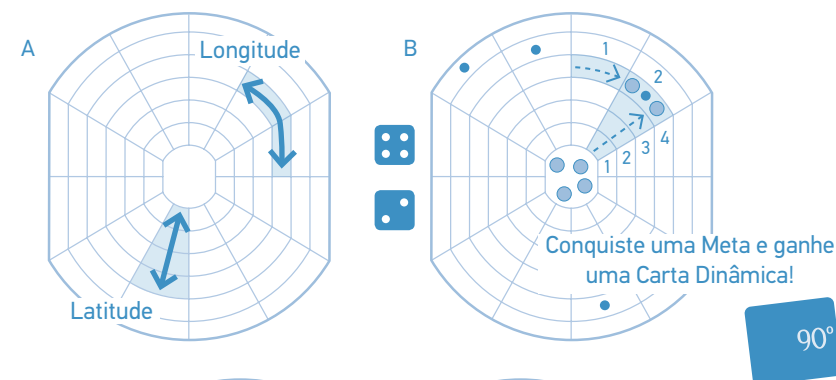
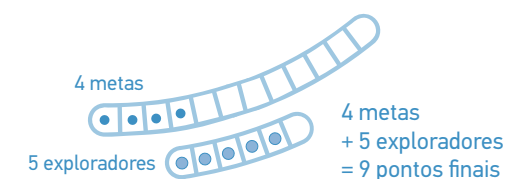
Os peões ao atingirem o polo oposto devem ser colocados para fora do tabuleiro nas marcações indicadas (exploradores).

MOVIMENTAÇÃO

- Os exploradores podem ir e voltar em linha reta (latitudes) ou lateralmente (longitudes) (A), mas nunca poderão andar em diagonal (H).
- Ao lançar os dados, o jogador poderá se movimentar com um ou dois exploradores. Cada dado corresponde a um único movimento: em linha reta ou lateral. O valor de um dado não poderá ser usado para mesclar os movimentos. A cada rodada os jogadores terão a opção de movimentar dois exploradores ou movimentar um único peão na lateral e em linha reta. Cada movimento será coordenado por um dos dados.
- Exemplos: Ao tirar 2 e 4 no dado o participante pode andar 2+4 casas (C) com um explorador (peão), de uma única vez, ou pode deslocar 2 em latitude e 4 em longitude (e vice-versa) (D), ou ainda, 2 com um peão e 4 com outro, não importando se está avançando ou recuando (E). Também é possível voltar ao polo de origem onde o explorador pode avançar em qualquer latitude, lembrando que o polo conta como uma casa (F).
- Uma casa com dois ou mais peões de um mesmo jogador são casas "fechadas". Nelas o(s) jogador(es) oponente(s) não poderão ficar ou atravessar (G) e não poderão capturar os peões adversários. Jogadores em Duplas podem fechar casa com exploradores aliados.
- Quando em uma jogada, o movimento dos peões coincide de forma exata com alguma casa onde existe apenas um peão do(s) oponente(s), o jogador captura o adversário (J), ou seja, o peão do oponente deve retornar ao seu polo de origem. Jogadores em Duplas não podem capturar exploradores aliados.
- As áreas das longitudes 180° (com faixas vermelhas/laranjas) são conectadas entre si, ou seja, os exploradores podem atravessar em linha reta (latitude) normalmente (I).

SOMANDO PONTOS

- Ao final da partida, os jogadores devem somar as metas (fichas vermelhas) que conquistaram + o número de exploradores (peões) que atingiram o polo oposto, tanto meta quanto explorador valem 1 ponto cada. Aquele jogador (ou Duplas) que tiver mais pontos vence a partida.



PROIBIÇÕES Duplas

