



REGRAS DO JOGO

INTRODUÇÃO

Estão prestes a iniciar uma aventura através de diferentes países e continentes. Por vezes viajam de comboio ou de bicicleta, mas outras vezes vão a pé, para conhecerem um pouco melhor o país. A vossa aventura estará cheia de novas experiências, incidentes e desafios inesperados. Tentem ser rápidos e recolher os crachás. Vamos começar a aventura!

O OBJETIVO

Devem tentar chegar ao final o mais rapidamente possível. O primeiro jogador a chegar à Casa de Chegada é o vencedor. O essencial para se moverem mais rapidamente são os Crachás - as recompensas por responderem corretamente às perguntas das Cartas Culturais.

COMPOSIÇÃO DO JOGO

O jogo é composto por três elementos principais:

- Blocos do tabuleiro e peões, para impressão
- Cartas Culturais, disponíveis tanto na aplicação móvel como no ficheiro para impressão
- Aplicação móvel: [Culture Crossover Mobile App](#)

Para jogar é necessário pelo menos um telemóvel para utilizar a aplicação móvel e os dados. Podem utilizar a aplicação online ou descarregá-la no telemóvel para jogar offline. Recomendamos a utilização de dois telemóveis - um para a aplicação móvel, e outro para os dados.

PREPARAÇÃO



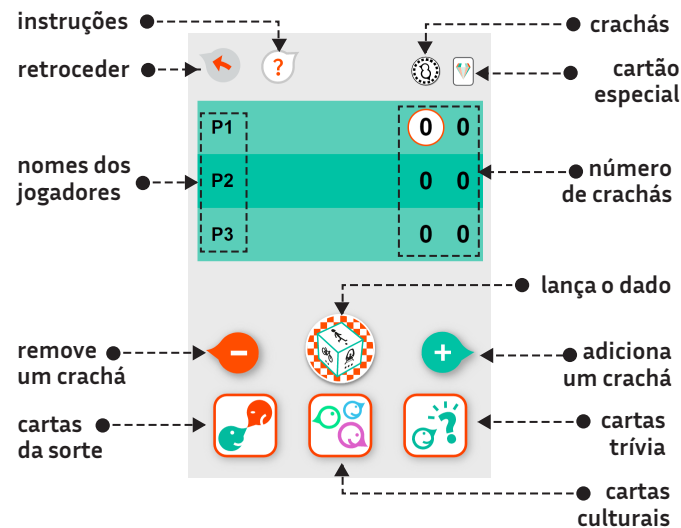
O número recomendado de jogadores é entre 2 e 4, mas podem jogar com mais pessoas ver sugestões. Escolham quantos países querem conhecer durante o jogo e construam o tabuleiro utilizando o mesmo número de Blocos. A forma do tabuleiro depende da vossa imaginação! Combinem com os outros jogadores que bloco representa cada um dos países, e coloquem os vossos peões na Casa de Partida. Coloquem as Cartas Culturais, dos países que irão utilizar, numa pilha ao lado do bloco do país correspondente (se utilizarem as Cartas Culturais na aplicação móvel, podem saltar este passo). Decidam quem inicia o jogo e qual a ordem dos jogadores.

APLICAÇÃO MÓVEL



[Culture Crossover Aplicação](#)

Digitalizem o código QR e entrem na aplicação móvel. Cliquem no botão "Play" e escolham a língua desejada. Depois selecionem o número de jogadores, escrevam os nomes de cada um e cliquem novamente no botão "Play".



DADO



[Culture Crossover Dado](#)

JOGAR



Casa de Partida: Primeira casa do tabuleiro, onde se colocam os peões para iniciar o jogo.

O primeiro jogador lança os dados e move-se para a respetiva casa de acordo com os seguintes pontos de movimento:

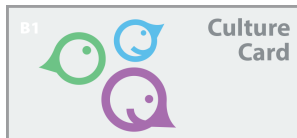


Caminhar: avança 1 casa

Bicicleta: avança 2 casas

Comboio: avança 3 casas

A partir daí deverá executar as seguintes ações, tendo em conta a casa que lhe calhar em cada jogada:



Carta Cultural: Viajas para tirar fotografias, provar comidas deliciosas, ver lugares interessantes e conhecer mais sobre as diferentes culturas. Tira um cartão da pilha correspondente ao país por onde viajas e responde à pergunta. Por cada resposta correta recebes: 1 crachá para uma pergunta de escolha múltipla ou 3 crachás para uma pergunta aberta. Se a resposta não estiver correta, tenta novamente nas próximas rondas até seres bem-sucedido.



Carta Trivia: Tens a sorte de celebrar o feriado nacional durante a tua viagem. Para conheceres factos interessantes sobre este país, responde a uma pergunta. Por cada resposta correta, recebes 1 crachá. Se a resposta não estiver correta, tenta novamente nas próximas rondas até seres bem-sucedido.



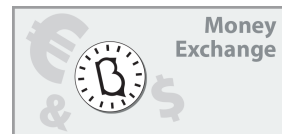
Carta da Sorte: Estás cansado e tens dúvidas sobre a tua viagem. Tira uma carta para verificares o que a sorte te traz, e segue as instruções.



Crossover: Troca de posição com o jogador que estiver mais próximo do final. Após a troca, continua o jogo de acordo com as regras. Se fores o primeiro no tabuleiro, lança novamente os dados.



Loja das Lembranças: Compras lembranças para os teus amigos, mas gastas muito dinheiro. Dá 1 crachá a cada jogador. Se não tiver crachás suficientes, responde às perguntas das Cartas Culturais até conseguires os suficientes para completares a tarefa. Podes responder de uma só vez, a menos que falhes.



Câmbio: Preparas-te para viajar para outro país e precisas de trocar dinheiro. Perdes 2 crachás. Se não tiveres crachás suficientes, responde às perguntas das Cartas Culturais até conseguires os suficientes. Podes responder de uma só vez, a menos que falhes.



Controlo de Fronteira: És detido por um agente de controlo fronteiriço que verifica os teus documentos. Como leva algum tempo, perdes 1 jogada.



Casa de Chegada: A última casa do tabuleiro. O primeiro jogador a chegar, é o vencedor.



Fronteira: Durante a tua viagem, irás atravessar várias fronteiras. Às vezes ficas retido nelas, outra vezes não. Para atravessares a fronteira precisas de ter 6 crachás. Se tiveres os 6 crachás, entrega-os e atravessa a fronteira sem parar. Se não, ficas retido e terás de responder a perguntas do país que queres deixar, até conseguires os crachás necessários. Podes escolher se respondes às Cartas Culturais ou às Cartas Trivia, mas apenas poderás responder a uma pergunta em cada jogada.

FINAL

Esta aventura está quase a terminar. Visitaste muitos países e aprendeste muito sobre as suas culturas. Mantém-te curioso e vemo-nos pelo caminho!

SUGESTÕES/VARIAÇÕES DO JOGO

- 1. Grande número de jogadores:** jogar em pares ou pequenos grupos em vez de individualmente.
- 2. Jogo mais dinâmico:** acordar um tempo limitado para responder à pergunta (por exemplo 1 minuto) e utilizar um temporizador no telemóvel.
- 3. Grupo internacional de jogadores:** durante a tua aventura irás conhecer outros viajantes. Se estiveres na casa onde já existe outro jogador, este desafia-te com uma pergunta sobre o seu país. Se responderes corretamente, ficas nesse lugar e convivem. Se a tua resposta estiver incorreta, recuas uma casa.

Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

