

AVENTUR ECA

Jogo de Tabuleiro





Um jogo colaborativo de aventura em defesa dos direitos da infância e da adolescência!

Os vilões da infância atacaram mais uma vez! Usando poderes mágicos, eles roubaram o **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)**, a Lei que protege os direitos da meninada, fazendo a cidade de Plenarópolis se esquecer que esses direitos um dia existiram.

Agora, você e seus amigos precisam se juntar à Turma do Plenarinho para explorar a cidade, coletar pistas, resolver missões e enfrentar desafios. Está na mão de vocês recuperar o ECA!

Número de jogadores



2 - 4

Idade mínima



10+

Tempo de jogo



2h



Objetivo do Jogo

Vocês vencem se conseguirem recuperar os direitos da infância e da adolescência antes que os vilões apaguem o ECA da história! Se o Esquecimento chegar ao grau máximo, vocês perdem!

A base do jogo é a **cooperação** - ou todo mundo ganha ou todo mundo perde!



Componentes do Jogo

Livro de regras

Tabuleiro

1 dado de 6 lados (1D6)



7 fichas de personagem



7 fichas de local



100 fichas de 1 Conhecimento e 50 fichas de 5 Conhecimentos (é a moeda do jogo!)



10 marcadores de pista para cada tipo de missão (mental, física e social)



20 marcadores de bloqueio



10 marcadores de lentidão



10 marcadores de paralisia



1 marcador de Vilania



1 marcador de Esquecimento



15 cartas de cada tipo de missão (mental, física e social)

7 cartas de personagem + 7 cartões de poder do personagem



3 cartas de vilão + 3 cartões de poder do vilão



5 cartas de Direitos



20 cartas de Vilania gerais e 4 específicas por vilão (Melecome, Analfa Berta e Mago Ador)



30 cartas de Itens e 15 cartas de Ajuda

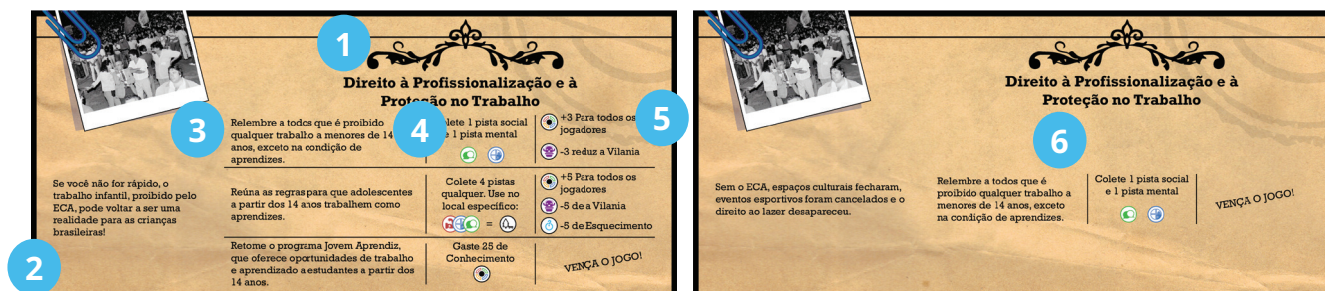




Entenda as cartas

Cartas de Direitos

A carta de Direitos apresenta o objetivo que os jogadores devem cumprir para vencer. É possível escolher entre um objetivo mais simples ou mais complexo - basta virar a carta!



- 1 Direitos a recuperar
- 2 Descrição dos direitos que estão em risco
- 3 Descrição da etapa do objetivo
- 4 O que você precisa fazer para cumprir a etapa
- 5 O que você ganha ao cumprir a etapa
- 6 Objetivo simplificado - uma só etapa a cumprir!

Cartão de poder do personagem

Este cartão mostra as habilidades de cada personagem nos diferentes tipos de missão. Também mostra o superpoder que ele tem, e sua interação especial com outro personagem.



- 1 Nome do personagem
- 2 Atributos do personagem em cada tipo de missão
- 3 Personagem com quem tem interação especial e descrição do bônus
- 4 Descrição do superpoder (uso único - deixe a carta com o verso para cima após usá-lo)
- 5 Breve descrição do personagem

Cartão de poder do vilão

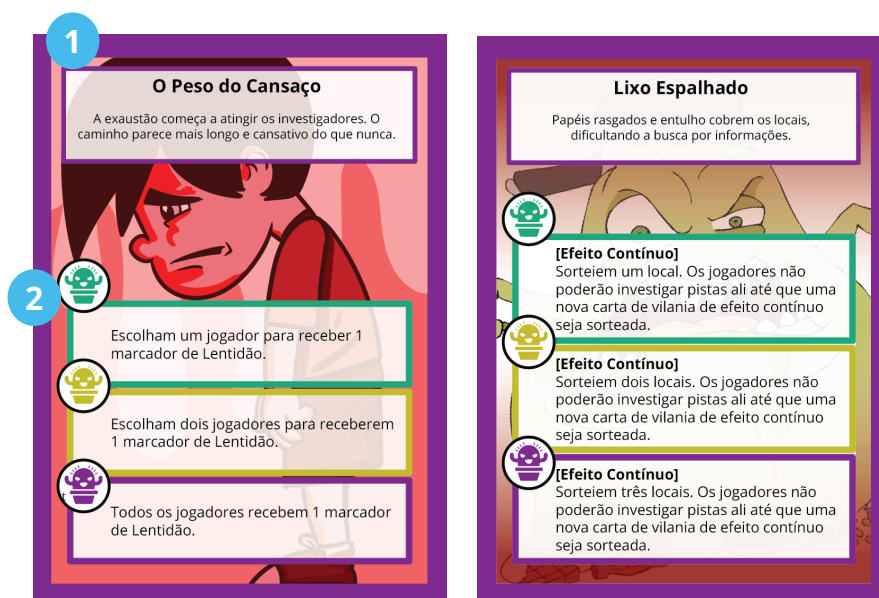
Nesta carta é possível saber mais sobre o vilão e sobre seus terríveis efeitos.



- 1 Nome do vilão
- 2 Valor inicial de vilania (ele já começa nesse lugar no medidor de vilania!)
- 3 Prejuízo causado a cada rodada
- 4 Breve descrição do vilão

Cartas de Vilania

As cartas de vilania determinam o que o vilão vai aprontar a cada rodada. Há dois tipos de cartas: as gerais (são 20 e valem para todos os vilões) e as 4 específicas de cada um.



- 1 Descrição da maldade que o vilão fará
- 2 Efeito negativo sobre os jogadores (compatível com o nível de vilania)

Cartas de Item/Ajuda

Disponíveis no mercado, essas cartas podem fazer a diferença na hora de resolver uma missão ou reverter uma vilania!

Um item é um equipamento que você adquire para si e pode usar ao longo da partida, sempre que quiser. Já uma ajuda é um poder que favorece outros jogadores e que só pode ser usado uma vez.



- 1 Custo da carta
- 2 Nome da carta
- 3 Símbolo de carta de Item
- 4 Símbolo de carta de Ajuda
- 5 Descrição da carta
- 6 Efeito da carta

Cartas de Missão

Cada pista que aparece no mapa revela uma missão. Os tipos de missões podem ser identificados pelas cores: vermelhas são físicas, azuis são mentais e verdes são sociais.



- 1 Símbolo do tipo de missão
- 2 Nome da missão
- 3 Recompensa por resolver a missão
- 4 Pontuação necessária para resolver a missão
- 5 Descrição da missão



Preparação do jogo

Cada jogador deve escolher qual personagem da Turma do Plenarinho quer ser: Zé Plenarinho, Adão, Cida, Légis, Xereta ou Edu Coruja.

Em seguida, é preciso escolher o vilão a enfrentar na partida: **Melecome (fácil)**, **Analfa Berta (médio)** e **Mago Ador (difícil)**.

Sorteiem uma carta de direitos a recuperar: **o objetivo de vocês será cumprir o que ela pede antes que o Esquecimento chegue ao máximo!**

Lembrando que vocês podem escolher o tamanho do objetivo, de acordo com a disponibilidade de tempo para jogar. Basta usar o verso da Carta de Direitos.

O próximo passo é embaralhar!

- Os **marcadores de pista** (empilhem e deixem com a lupinha para cima);
- Os **marcadores de lugar** (empilhem e deixem com a rosa dos ventos pra cima);
- As **cartas de missão** (primeiro, separem-nas em mental, física e social; depois, embaralhem cada grupo e empilhem com a face voltada para baixo);
- As **cartas de Itens/Ajuda** (empilhem-nas com a face voltada para baixo).
- As **cartas de Vilania** gerais e as específicas do vilão escolhido (empilhem-nas com a face voltada para baixo e disponham-nas na área reservada no tabuleiro);
- As **cartas de personagem** (empilhem-nas com a face voltada para baixo e disponham-nas na área reservada no tabuleiro). Vocês farão isso a cada rodada para determinar a ordem em que jogarão.



Vale destacar que, **na primeira rodada, a carta de vilão é a última da pilha que define a ordem dos jogadores.** Nas rodadas seguintes, ela é embaralhada junto com as demais.

- Distribuem a cada jogador 10 **Conhecimentos** (1 ficha de 5 **Conhecimentos** + 5 fichas de 1 **Conhecimento**).
- Usando os **marcadores de lugar**, sorteiem 3 lugares. Localizem-nos no mapa e coloquem ali uma ficha de +1 Conhecimento.
- Embaralhem novamente os **marcadores de lugar** e sorteiem 3 novos, colocando um **marcador de pista** em cada.
- Posicionem as **fichas de cada jogador** na rosa dos ventos do tabuleiro.
- Abram 3 **cartas de Item/Ajuda**. Este é o mercado! Cada carta tem um determinado custo em Conhecimento.

Agora, vamos começar!





Marcadores negativos

Os vilões podem tentar atrapalhar os jogadores lançando marcadores negativos. Conheça-os em detalhes:



Marcador de bloqueio - torna um lugar indisponível - não é possível ir pra lá, permanecer lá ou resolver pistas. Se você estiver em um lugar que acaba de ser bloqueado, vai ter que sair para um lugar adjacente. Se não houver locais desbloqueados ao seu redor, volte para a rosa dos ventos.

Obs.: Os lugares bloqueados continuam participando do sorteio para novas pistas, conhecimentos e bloqueios.



Marcador de lentidão - afeta o jogador. Por uma rodada, ele não consegue se deslocar, mas pode realizar outras ações.



Marcador de paralisia - afeta o jogador. Por uma rodada, ele fica impedido de realizar qualquer ação.





Início da partida

Levantem a primeira carta de ordem da rodada. O personagem que aparecer será o primeiro a ter direito a uma ação. Na primeira rodada, esta ação pode ser mover-se para um local conectado à rosa dos ventos ou comprar uma carta no mercado.

Sigam revelando a ordem das cartas e fazendo uma ação até a última carta: a do vilão!

Para saber o que o vilão vai aprontar, revele a primeira carta do baralho de Vilania. Há Vilanias que são pontuais (por exemplo: remova uma pista do mapa). Outras têm efeito contínuo, que persiste até que uma nova Vilania de efeito contínuo a substitua (por exemplo: os jogadores não podem trocar pistas entre si).

Ao final da rodada, quando todos os participantes já tiverem jogado, aumente em +1 o marcador de Vilania e +1 o marcador de Esquecimento.



Continue a jogar!

Sorteiem um lugar para receber uma nova pista e outro para receber 1 Conhecimento.

No mercado, abram mais 3 cartas de Item/Ajuda. A partir da segunda rodada, o mercado pode ter até 6 cartas (descarte as mais antigas, devolvendo-as para o final da pilha de cartas de Item/Ajuda).

A cada rodada, embaralhem as cartas de ordem dos jogadores incluindo a carta do vilão escolhido. Revelem as cartas, uma por vez, para saber quem é o próximo a jogar.

Escolha uma ação para executar!

Na sua vez, cada jogador pode escolher **uma ação** para executar entre as seguintes:

- **Mover** a ficha do seu personagem pelo mapa entre um local conectado e outro;
- **Revelar a pista** no local onde está e tentar resolvê-la;
- **Cumprir uma etapa** da carta de direitos a recuperar;
- **Comprar um Item/Ajuda** do mercado.

Você possui ações livres!

Ações livres são aquelas que você pode realizar na sua vez de jogar, além da ação principal. Você pode realizar quantas ações livres quiser, desde que seja sua vez e que você respeite algumas condições:

- **Usar o poder específico do seu personagem** (depois de usar o cartão de poder do personagem, vire-o para mostrar que ele já foi usado);
- **Trocar/ceder pistas coletadas** (depois de usar o cartão de poder do personagem, vire-o para mostrar que ele já foi usado);
- **Trocar/ceder Itens** (os jogadores precisam estar no mesmo local);
- **Ceder Conhecimento** (os jogadores precisam estar no mesmo local);
- **Usar cartas** de Itens/Ajuda.

Ao final da rodada

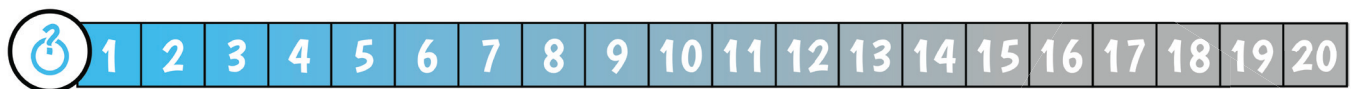
- Aumentem em +1 o marcador de Vilania.

E fiquem atentos: ao passar de um nível para o outro, o vilão fica mais forte. Isto significa mais problemas para vocês!



- Aumentem em +1 o marcador de Esquecimento.

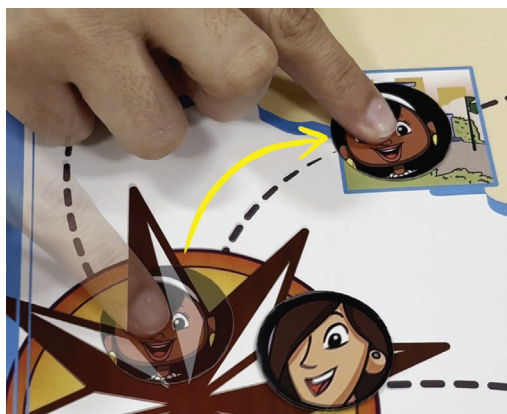
Se ele chegar até o número 20, vocês perdem e o jogo acaba!





Ações em detalhes

Movimento - o deslocamento padrão é de 1 lugar por vez. Os lugares precisam ser conectados por linhas pontilhadas. Não é possível ir para um lugar onde haja um marcador de bloqueio. É possível voltar para a rosa dos ventos (ela nunca recebe bloqueio, pista ou conhecimento).



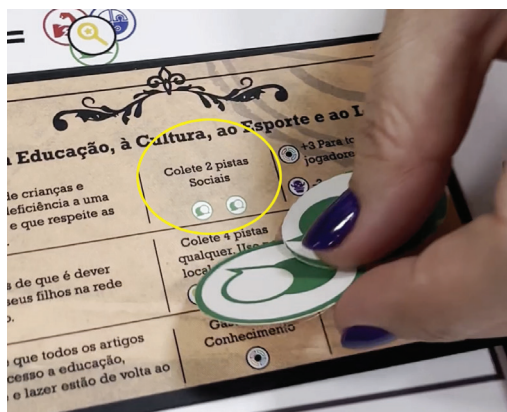
Resolução de pista - se estiver em um lugar onde há uma pista, o jogador pode tentar resolvê-la. Primeiro, ele precisa virar o marcador para revelar o tipo de missão. Depois, pegar uma carta de missão no baralho do tipo correspondente. Por fim, lançar o dado.

Para resolver a pista, é preciso obter uma pontuação maior ou igual à da carta de missão. Para isso, o jogador soma seus pontos naquela habilidade e o valor obtido no dado. **Se estiver acompanhado no lugar da pista, soma +1 ponto para cada jogador que estiver com ele.**

Se tiver sucesso, o jogador pode coletar a pista para si. Se falhar, a pista fica disponível para ser resolvida em outra oportunidade.



Cumprimento de etapa - Se tiver tudo que é necessário para cumprir uma etapa da carta de Direitos (por exemplo: 2 pistas coletadas de missões sociais cumpridas), o jogador pode entregá-los, receber a premiação e iniciar a próxima etapa. Se estiver na última etapa, todos os jogadores vencem o jogo!



Compra de Itens/Ajuda - O jogador pode usar seus Conhecimentos para adquirir as cartas que o interessarem no mercado. A cada carta comprada, é preciso abrir mais uma para substituí-la no mercado. Vale lembrar que cada jogador pode ter até 3 cartas de Ajuda e até 2 cartas de Item.



Remoção de bloqueio - Vilões podem lançar marcadores de bloqueios no mapa. Quando um lugar é bloqueado, ninguém pode ir para lá, mesmo que haja pistas a resolver. Mas, se um jogador estiver a 1 movimento de distância deste local, pode pagar 2 Conhecimentos e remover o bloqueio.

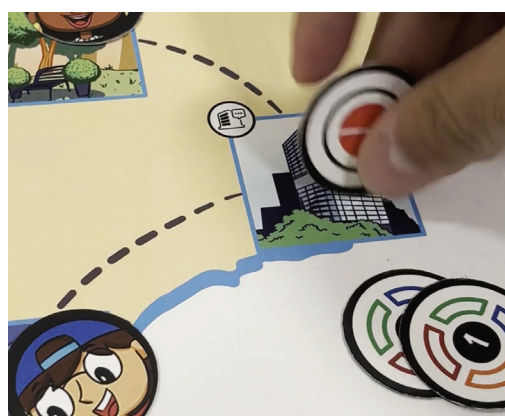


Tabela de Conversão

Nem sempre é possível conseguir sortear as pistas do tipo necessário para cumprir uma etapa da carta de Direitos. Mas dá para converter pistas de outro tipo na que vocês precisam!

Esta é mais uma ação livre disponível para usar quando for a sua vez de jogar. Basta combinar com os demais jogadores de juntarem suas pistas e Conhecimentos para trocar!

Por exemplo, vocês precisam de 2 pistas sociais coletadas para vencer uma etapa da carta de Direitos, mas só têm 1. Por outro lado, conseguiram coletar 2 físicas e 1 mental. Então, quando for a sua vez de jogar, combine com os outros participantes de juntar as três pistas, mais 2 Conhecimentos, e troquem tudo por uma pista social. Etapa vencida!

Mas fiquem de olho - quanto maior a vilania, menos favorável é a tabela de conversão!

Vilania: Ruim

$$1 \text{ (Social)} + 2 \text{ (Físicas e 1 Mental)} = 1 \text{ (Social)}$$

Vilania: Horrível

$$2 \text{ (Social)} + 4 \text{ (Físicas e 1 Mental)} = 2 \text{ (Social)}$$

Vilania: Péssimo

$$3 \text{ (Social)} + 8 \text{ (Físicas e 1 Mental)} = 3 \text{ (Social)}$$



Interações especiais entre personagens

Fique de olho! Alguns personagens têm suas ações potencializadas quando estão em companhia de outros:



Adão e Cida (Irmãos):

Adão: -2 de custo para comprar Itens se estiver com Cida.

Cida: +1 de deslocamento se começar o turno com Adão.



Edu Coruja e Xereta (Amigos de Infância):

Edu: +1 Conhecimento por rodada se estiver com Xereta.

Xereta: Pode revelar 3 cartas de Itens/Ajuda e escolher 1, se estiver com Edu.



Zé Plenarinho e Vital (Melhores Amigos):

Zé: Reduz em -1 o avanço da Vilania se estiver com Vital.

Vital: Pode fazer duas compras no mercado em uma única ação se estiver com Zé.



Légis e Cida (Melhores Amigas):

Légis: Pode repetir uma missão Social 1x por rodada se estiver com Cida.

Cida: Pode repetir uma missão Física 1x por rodada se estiver com Légis.



Dicas Estratégicas

- Trabalhem em equipe! Discutam possibilidades, interajam. Lembrem-se: **neste jogo não existe vitória individual.** Todos ganham ou perdem juntos!
- Gerenciem seu Conhecimento para comprar Itens/Ajuda no momento certo.
- Fiquem de olho na Vilania! Quanto mais ela aumenta, mais devastadores são os seus efeitos!



Conheça o Plenarinho!

O Plenarinho é o programa de educação para democracia da Câmara dos Deputados voltado ao público infantojuvenil, seus responsáveis e educadores.

Quando ele foi criado, a intenção era aproximar a Câmara da meninada e de quem apoia a formação desses pequenos cidadãos. Para isto, em agosto de 2004, foi lançado um portal na internet.

Em plenarinho.leg.br, é possível acessar planos de aula, matérias especiais, áudios, vídeos, revistas em quadrinhos, jogos eletrônicos e de tabuleiro e até um podcast. De um jeito leve e divertido, a criançada entende como a política está presente em sua vida, o papel do Legislativo e o valor da cidadania.

Desenvolvido pela equipe do programa Plenarinho, da Câmara dos Deputados

Conteúdo

Letícia Ono

Game Design

Philippe Lepletier

Produção

Júlia Macedo

Suami Abdalla Santos Feres

Comunicação

Hanna Beatryz

Design gráfico

Philippe Lepletier

Kallyo Aquiles

Plínio Quartim

Quer conhecer a gente?

Acesse agora: plenarinho.leg.br



@plenarinho



@tvplenarinho



plenarinho.itch.io



pesquise por
Plenacast





PlenarinHo
o jeito **criança** de ser cidadão