

gaia | EM JOGO

Mistura sorte e estratégia frente à reflexão

Gaia em Jogo busca ampliar a discussão e a reflexão sobre as alternativas de desenvolvimento humano e ambiental, frente às mudanças ambientais globais, em busca de **reintegrar os seres humanos e o planeta**.

Conteúdo

10 peões
1 tabuleiro
1 dado
1 marcador de saúde de Gaia
1 manual de instruções
75 cartas de plano cinza
14 cartas de plano vermelho
51 cartas de evento cinza
22 cartas de evento vermelho

10 cartas de números
10 cartas de nacionalidades
50 fichas de alimento
50 fichas de água
50 fichas de energia
50 fichas de terra
50 fichas de ar
50 moedas

As ações dos jogadores afetam Gaia

Um **marcador** indica a **saúde de Gaia** e as consequências positivas e negativas das ações dos jogadores. Ao entrar na fase de alerta vermelho, os efeitos das ações dos jogadores tornam-se mais intensos.

As cartas

As cartas **PLANO** oferecem alternativas de conduta ao jogador, que decide qual ação adotará:

Plano A: status quo de hábitos de consumo. Representa elevado risco para a sociedade, pois o enfrentamento tardio das mudanças globais poderá resultar na ausência de soluções futuras viáveis ou, caso existam, a um custo muito maior.

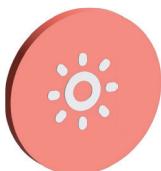
Plano B: ações com certo nível de sustentabilidade. Mudança gradual da sociedade, com resultados pouco concretos ou evidentes.

Plano C: reorganização dos padrões de produção e consumo, com possível reorientação da sociedade nos aspectos cultural e filosófico.

As cartas **EVENTO** trazem situações a serem cumpridas obrigatoriamente pelos jogadores e podem afetar mais de um jogador ao mesmo tempo.

Os recursos naturais são essenciais à vida

As cores nos tabuleiro definem zonas de produção de cada recurso. Estará eliminado o jogador que esgotar suas fichas de qualquer um dos recursos ou for vítima de algum evento fatal. Cada jogador deve garantir a segurança dos seus recursos.



Suas moedas acabaram?
Não se preocupe, você
ainda permanece no jogo.

Ajuda humanitária: se qualquer um dos seus recursos se esgotar, os demais jogadores podem te doar uma ficha desse recurso, desde que acompanhada de uma moeda (que pode vir de qualquer jogador do tabuleiro).

Preparação

Pode ser jogado por até **10 jogadores** e **1 monitor** que coordena o **Sistema Terrestre** fornecendo e retirando recursos e moedas.

Abra o tabuleiro:

- Posicione o índice de saúde da Gaia no nível 20;
- Defina quem será o monitor - Sistema Terrestre, este deve:
- Organizar os montes de cada tipo de carta separadamente - plano cinza, plano vermelho, evento cinza e evento vermelho;
- Distribuir ou sortear as cartas numeradas que determinam a ordem dos jogadores;
- Distribuir os respectivos peões;
- Distribuir os recursos de cada nacionalidade, conforme indicado nas cartas.

Começa o jogo

Cada jogador posiciona seu peão no ponto de partida da nacionalidade correspondente.



Exemplo do ponto de partida de Claus.

Na sua vez, jogue o dado e ande o número de casas correspondente. Você pode andar para frente, para trás, ou para os lados. Não são permitidos movimentos em zigue-zague ou na diagonal. De acordo com o espaço em que você cair:



Espaço de Plano - Retire uma carta de plano e escolha uma das três opções, lembrando que se o índice da **saúde de Gaia** estiver no alerta (nos espaços vermelhos) o baralho de plano deverá ser o **vermelho**.



Espaço de evento - Retire uma carta de evento e siga a instrução, lembrando que se o índice da **saúde de Gaia** estiver no **alerta** o baralho de evento deverá ser o **vermelho**.



Espaço de + recurso:
Ganhe 1 ficha
do recurso
correspondente.



Espaço de - recurso:
Perca 1 ficha
do recurso
correspondente.

Antes de jogar o dado: você pode abrir negociações com outros jogadores para comprar ou vender recursos. Mas lembre-se: recursos só podem ser trocados por moedas - o preço é você quem escolhe. Nada de trocar recursos por recursos!

Índice da Saúde de Gaia

No tabuleiro temos o índice da **saúde de Gaia**. Este se inicia no nível 20. De acordo com as jogadas o índice pode melhorar ou piorar. Se este chegar ao **ALERTA** (10 ou abaixo) o baralho de **planos** e **eventos** muda para o **vermelho**.

Nível 15 - Ao rebaixar para o nível 15, todos os jogadores **perdem um recurso** a sua escolha. Se estiver subindo na escala **não há perda de recursos**.

Nível 30 - Todos os jogadores **ganham um recurso**.

Nível 0 - Gaia entra em colapso. Todos os jogadores perdem o jogo.

Ganha o jogo

Os jogadores devem passar estrategicamente por diversas situações e fazer escolhas que permitam garantir sua sobrevivência até atingir o ponto culminante do jogo: **o centro de Gaia**.

O jogador deve conseguir valor igual ou maior que o de casas necessárias para chegar ao centro. Mas cuidado: o centro do tabuleiro abriga um evento obrigatório!

Variantes

- Pode jogar sem monitor;
- Pode sobreviver mais de 1 jogador;
- Pode jogar sozinho;
- Vamos jogar no nível difícil? A cada jogador que sai do jogo, Saúde de Gaia perde um ponto;
- Sentindo-se criativo? Explore suas próprias regras!

Ficha Técnica

Todos os direitos reservados para o Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais - 2020

Autores: Alana Kasahara Neves, Caroline Tressmann Cairo, Érica Ferraz de Campos, Erick da Silva Santos, Fernanda Santos Mota de Jesus, Gabriela Ayane Chagas Felipe Santiago, Gabriela de Azevedo Couto, Gisleine Cunha Zeri, Lidiane Aparecida Borges, Lis Accioli de Moraes Pisteco, Luciana Maria Ferrer, Mariane Souza Reis, Tainá Oliveira Assis.

Colaboradores: Diego Oliveira Brandão, Miguel Angel Trejo Rangel.

Docente responsável pela disciplina “Introdução à Ciência do Sistema Terrestre”: Antonio Donato Nobre

Coordenador da pós-graduação do Centro de Ciências do Sistema Terrestre: Kleber Pinheiro Naccarato

Coordenador do Centro de Ciências do Sistema Terrestre: Jean Pierre Henry Balbaud Ometto

Criação e Diagramação: LuPi creative studio

Imagens: Depositphotos & Freepik

Produzido por: LudensLab