

LIQUENÓPOLIS

3.1) Pista: O mestre deve entregar ao jogador a Carta de Liquenópolis com o número que corresponde ao número do personagem descrito no Envelope do Local. O jogador a lê em voz alta e guarda a carta consigo. **ATENÇÃO:** Se o jogador receber um mistério individual, ele NÃO deve ler nem mostrar a carta para outro jogador.

4) Ponto de Ônibus: Se o número obtido nos dados for maior ou igual ao número de casas necessário para chegar a um ponto de ônibus, o jogador pode terminar seu turno no ponto de ônibus. No próximo turno o jogador pode começar seu movimento a partir de qualquer ponto de ônibus do mapa.

5) Sair de um Local: Se no início do turno o personagem estiver dentro de um local, após lançar os dados, o personagem deve sair pela casa de saída e continuar normalmente seu movimento.

6) Fim do Turno: O turno termina quando:

- O personagem andou o número de casas igual ao número somado nos dados e não entrou em um local do mapa;
- Após o jogador receber e ler uma pista;
- Após o personagem chegar ao ponto de ônibus.

LIQUENÓPOLIS

Finalizando o Jogo

Todos os jogadores devem chegar a um consenso sobre as soluções dos mistérios principais. Para isso, devem discutir as pistas (exceto os mistérios individuais) recebidas durante o jogo e concluir, juntos, uma resposta coerente. O mestre fica encarregado de indicar os erros nas respostas.

Para ganhar o jogo:

- As respostas dos mistérios individuais devem ser escritas em um papel e entregues ao mestre. Somente após a solução coerente dos mistérios individuais, os mistérios principais podem ser respondidos.
- Os mistérios principais devem ser respondidos de forma coerente, em voz alta.

Caso os mistérios não sejam respondidos coerentemente e ainda houver pistas que não foram recebidas, o jogo deve seguir normalmente.

Caso os mistérios não sejam respondidos coerentemente e não houver mais pistas a receber, os jogadores devem discutir os erros e reler as pistas até que cheguem a uma resposta próxima da correta. O mestre pode auxiliar, alertando o que há de equivocado nas respostas.

LIQUENÓPOLIS

REGRAS

DO

JOGO

LIQUENÓPOLIS

Informações do Jogo

Número de jogadores: 5 jogadores e mais 1 mestre (guia) do jogo.

Dados: 2 dados de 6 faces.

Personagens: Líder Comunitário, Médico, Lique-nólogo, Estudante e Engenheiro.

Tabuleiro: Existem 12 locais e 5 pontos de ônibus. Os quadrados de cor clara entre os locais são as casas onde os personagens se movimentam. As casas brancas com setas vermelhas mostram as entradas dos locais.

Locais: São as casas maiores do tabuleiro. São eles: Fábrica, Vila 80's, Condomínio 2000, Praça, Parque, Escola, Biblioteca, Hospital, Centro Comercial, Centro de Pesquisas e os Bosques. Quando o jogador entrar em um local, ele receberá uma pista referente ao seu personagem. O número da pista que o jogador deve receber está escrito no envelope do local.

Cartas de Liquenópolis: As Cartas de Liquenópolis possuem dicas, pistas ou outras utilidades que podem ajudar os jogadores a solucionar os mistérios. Algumas cartas possuem uma pergunta escrita em negrito. Tais perguntas são os mistérios individuais (ver tópico "Mistérios Individuais").

Laudos: Os laudos obtidos no centro de pesquisas só estarão disponíveis após a coleta de um líquen pelo jogador (solicitado em algumas pistas).

LIQUENÓPOLIS

Informações do Jogo

Envelopes dos Locais: Os envelopes contêm informações de cada local de Liquenópolis (concentração do SO₂ no ar, vegetação, tráfego e o número de cada pista).

Mistérios Principais: *Ver tópico "Mistérios" no folheto "História do Jogo".*

Mistérios Individuais: Cada jogador pode acabar recebendo um mistério individual em uma Carta de Liquenópolis. Ele não deve ser revelado aos demais jogadores. O mistério individual é uma pergunta que deve ser respondida corretamente até o fim do jogo. O jogador pode tentar responder a qualquer momento e quantas vezes forem necessárias. Se a resposta estiver equivocada, o mestre deve avisá-lo do erro e prosseguir o jogo.

Ponto de Ônibus: Quando o jogador parar nesta casa, em seu próximo turno ele pode se deslocar para outro ponto de ônibus do mapa. Após o deslocamento, ele inicia o turno normalmente.

Entrada/Saída dos Locais: O quadrado branco com seta vermelha indica o ponto de entrada/saída dos locais.

Mestre: Consulte o "Manual do Mestre".

LIQUENÓPOLIS

Iniciando o Jogo

Todos os personagens devem começar o jogo na casa "Liquenópolis".

Sortear Personagens: O mestre sorteia os personagens dos jogadores.

Ordem dos Jogadores: Cada jogador lança os 2 dados. Quem obtiver a maior soma será o primeiro a jogar e a ordem das jogadas segue o sentido anti-horário. Em caso de empate entre 2 ou mais jogadores, estes devem relançar os dados para desempatar.

História do Jogo: Antes do primeiro turno, a história do jogo deve ser contada pelo mestre, apresentando claramente os mistérios principais.

O Turno

1) O Jogador lança os 2 dados: a soma dos números é o número de casas que o jogador pode andar neste turno.

2) Movimentação: O personagem só pode movimentar em eixos ortogonais (vertical e horizontal) nos quadrados de cor clara entre os locais e pelas casas de entrada/saída dos locais. Dois personagens podem ocupar a mesma casa do tabuleiro e podem estar no mesmo Local.

3) Entrar em um Local: Para entrar em um local, o número somado nos dados deve ser suficiente para ultrapassar a casa de entrada.