



**animais^e
natureza**



• 2-4 jogadores • 7+ anos • 30 minutos

INTRODUÇÃO

Por que algumas formigas têm asas? Para que servem as raízes de uma planta? Viaje pela natureza, aprendendo sobre a fauna, a flora e os ecossistemas e paisagens naturais. Responda corretamente às perguntas e será o grande vencedor.

CONTEÚDO

- 1 tabuleiro de jogo (caixa)
- 1 suporte para cartas
- 1 tabuleiro de pontuação
- 4 fichas de jogador (1 de cada cor)
- 16 fichas de mochila (4 de cada cor)
- 96 cartas de perguntas

OBJECTIVO

Ser o primeiro a chegar ao último espaço do tabuleiro de pontuação, respondendo corretamente ao máximo de perguntas possível e acumulando mais pontos do que os restantes jogadores.

PREPARAÇÃO

Antes de se começar a jogar pela primeira vez, o tabuleiro de jogo deverá ser montado. Para tal, retira-se a estrutura do fundo da caixa, viram-se as abas laterais e encaixa-se tudo novamente. Cada jogador escolhe uma ficha colorida e coloca-a na posição correspondente do tabuleiro de pontuação. Cada jogador recolhe as 4 mochilas da sua cor e coloca-as à sua frente, com a pontuação voltada para baixo. Embaralham-se todas as cartas e forma-se uma pilha em cima da mesa, com a face das perguntas voltada para baixo.

Para partidas com 2 jogadores deverá ser montado o suporte para as cartas e colocado ao centro do tabuleiro de jogo. Já quanto às partidas com 3 ou 4 jogadores, o suporte não será necessário e os jogadores deverão manter as cartas na sua mão.

COMO SE JOGA

Cada jogador baralha as suas 4 fichas de mochila e coloca-as, aleatoriamente e sem verificar os pontos, sobre as diferentes categorias indicadas no tabuleiro de jogo: 1 mochila sobre o canguru, 1 mochila sobre a palmeira, 1 mochila sobre o macaco e 1 mochila sobre os binóculos.

Quando estiver terminado, em cada categoria deverá existir uma mochila de cada jogador. A seguir, cada jogador retira uma carta de perguntas do baralho. Se estiverem 2 jogadores na partida, cada um coloca a sua carta no suporte ao centro do tabuleiro de jogo, com a face das perguntas voltada para si. Se estiverem 3 ou 4 jogadores na partida, cada um segura na sua mão a carta retirada.



**animais^e
natureza**



• 2-4 jogadores • 7+ anos • 30 minutos

INTRODUÇÃO

Por que algumas formigas têm asas? Para que servem as raízes de uma planta? Viaje pela natureza, aprendendo sobre a fauna, a flora e os ecossistemas e paisagens naturais. Responda corretamente às perguntas e será o grande vencedor.

CONTEÚDO

- 1 tabuleiro de jogo (caixa)
- 1 suporte para cartas
- 1 tabuleiro de pontuação
- 4 fichas de jogador (1 de cada cor)
- 16 fichas de mochila (4 de cada cor)
- 96 cartas de perguntas

OBJECTIVO

Ser o primeiro a chegar ao último espaço do tabuleiro de pontuação, respondendo corretamente ao máximo de perguntas possível e acumulando mais pontos do que os restantes jogadores.

PREPARAÇÃO

Antes de se começar a jogar pela primeira vez, o tabuleiro de jogo deverá ser montado. Para tal, retira-se a estrutura do fundo da caixa, viram-se as abas laterais e encaixa-se tudo novamente. Cada jogador escolhe uma ficha colorida e coloca-a na posição correspondente do tabuleiro de pontuação. Cada jogador recolhe as 4 mochilas da sua cor e coloca-as à sua frente, com a pontuação voltada para baixo. Embaralham-se todas as cartas e forma-se uma pilha em cima da mesa, com a face das perguntas voltada para baixo.

Para partidas com 2 jogadores deverá ser montado o suporte para as cartas e colocado ao centro do tabuleiro de jogo. Já quanto às partidas com 3 ou 4 jogadores, o suporte não será necessário e os jogadores deverão manter as cartas na sua mão.

COMO SE JOGA

Cada jogador baralha as suas 4 fichas de mochila e coloca-as, aleatoriamente e sem verificar os pontos, sobre as diferentes categorias indicadas no tabuleiro de jogo: 1 mochila sobre o canguru, 1 mochila sobre a palmeira, 1 mochila sobre o macaco e 1 mochila sobre os binóculos.

Quando estiver terminado, em cada categoria deverá existir uma mochila de cada jogador. A seguir, cada jogador retira uma carta de perguntas do baralho. Se estiverem 2 jogadores na partida, cada um coloca a sua carta no suporte ao centro do tabuleiro de jogo, com a face das perguntas voltada para si. Se estiverem 3 ou 4 jogadores na partida, cada um segura na sua mão a carta retirada.



PARTIDAS PARA 2 JOGADORES

Estando as fichas de mochila e as cartas colocadas, o jogador mais novo escolhe a categoria com a qual pretende começar a jogar. São 4 as categorias das perguntas:

- Canguru: mundo animal
- Palmeira: natureza;

- Macaco: curiosidades
- Binóculos: pergunta relacionada com uma pista visual no verso da carta.

O seu adversário deverá então ler na carta que tem à sua frente a pergunta da categoria escolhida, juntamente com as três possibilidades de resposta, para que o jogador indique qual acredita ser a opção correta. Caso escolha os binóculos, o adversário deverá mostrar o verso da carta depois de formular a pergunta.

Se o jogador responder corretamente à pergunta da categoria, poderá recolher a respetiva ficha de mochila da sua cor e colocá-la à sua frente, sem nunca ver ou revelar a pontuação.

Caso o jogador não acerte na pergunta, perderá a ficha de mochila da sua cor que está nessa categoria, retirando-a de jogo e sem ver ou revelar a pontuação. Segue-se o turno do outro jogador, que deverá responder à pergunta da mesma categoria na carta do seu adversário.

De forma alternada, os jogadores irão fazer perguntas e responder a cada uma das categorias, até que completem todas as questões das duas cartas. Terminado este processo, devem somar os pontos obtidos nas fichas de mochila conquistadas e o que tiver o valor mais alto avançará um espaço no tabuleiro de pontuação. Em caso de empate, ambos os jogadores avançam um espaço.

Posto isto, o turno termina e pode-se começar uma nova ronda nos mesmos moldes. Os jogadores recolhem novamente as suas 4 fichas de mochila, baralham-nas e voltam a colocá-las aleatoriamente sobre o tabuleiro de jogo. De seguida, cada jogador retira uma nova carta de perguntas e a partida decorrerá exatamente da mesma forma, começando, desta vez, o outro jogador.

PARTIDAS PARA 3 OU 4 JOGADORES

As partidas para 3 ou 4 jogadores decorrem exatamente da mesma forma que as de 2 jogadores, mas cada pessoa deverá manter na sua mão a carta de perguntas que o jogador à sua direita deverá responder. Começa o jogador mais novo por indicar ao jogador à sua esquerda qual a categoria que quer jogar e o turno decorre, dessa forma, no sentido dos ponteiros do relógio. Em cada nova carta que surja, será um jogador diferente a escolher as categorias.

FIM DO JOGO

Nas partidas para 2 jogadores o vencedor será aquele que primeiro chegue ao outro extremo do tabuleiro de pontuação, passando pelos 6 espaços.

Se for uma partida para 3 ou 4 jogadores, o vencedor será o primeiro a chegar ao espaço central do tabuleiro de pontuação, depois de passar pelos 3 espaços.

PARTIDAS PARA 2 JOGADORES

Estando as fichas de mochila e as cartas colocadas, o jogador mais novo escolhe a categoria com a qual pretende começar a jogar. São 4 as categorias das perguntas:

- Canguru: mundo animal
- Palmeira: natureza;

- Macaco: curiosidades
- Binóculos: pergunta relacionada com uma pista visual no verso da carta.

O seu adversário deverá então ler na carta que tem à sua frente a pergunta da categoria escolhida, juntamente com as três possibilidades de resposta, para que o jogador indique qual acredita ser a opção correta. Caso escolha os binóculos, o adversário deverá mostrar o verso da carta depois de formular a pergunta.

Se o jogador responder corretamente à pergunta da categoria, poderá recolher a respetiva ficha de mochila da sua cor e colocá-la à sua frente, sem nunca ver ou revelar a pontuação.

Caso o jogador não acerte na pergunta, perderá a ficha de mochila da sua cor que está nessa categoria, retirando-a de jogo e sem ver ou revelar a pontuação. Segue-se o turno do outro jogador, que deverá responder à pergunta da mesma categoria na carta do seu adversário.

De forma alternada, os jogadores irão fazer perguntas e responder a cada uma das categorias, até que completem todas as questões das duas cartas. Terminado este processo, devem somar os pontos obtidos nas fichas de mochila conquistadas e o que tiver o valor mais alto avançará um espaço no tabuleiro de pontuação. Em caso de empate, ambos os jogadores avançam um espaço.

Posto isto, o turno termina e pode-se começar uma nova ronda nos mesmos moldes. Os jogadores recolhem novamente as suas 4 fichas de mochila, baralham-nas e voltam a colocá-las aleatoriamente sobre o tabuleiro de jogo. De seguida, cada jogador retira uma nova carta de perguntas e a partida decorrerá exatamente da mesma forma, começando, desta vez, o outro jogador.

PARTIDAS PARA 3 OU 4 JOGADORES

As partidas para 3 ou 4 jogadores decorrem exatamente da mesma forma que as de 2 jogadores, mas cada pessoa deverá manter na sua mão a carta de perguntas que o jogador à sua direita deverá responder. Começa o jogador mais novo por indicar ao jogador à sua esquerda qual a categoria que quer jogar e o turno decorre, dessa forma, no sentido dos ponteiros do relógio. Em cada nova carta que surja, será um jogador diferente a escolher as categorias.

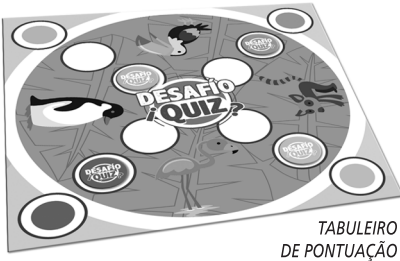
FIM DO JOGO

Nas partidas para 2 jogadores o vencedor será aquele que primeiro chegue ao outro extremo do tabuleiro de pontuação, passando pelos 6 espaços.

Se for uma partida para 3 ou 4 jogadores, o vencedor será o primeiro a chegar ao espaço central do tabuleiro de pontuação, depois de passar pelos 3 espaços.



TABULEIRO DE PONTUAÇÃO



TABULEIRO DE PONTUAÇÃO

EP899/00/18222



ATENÇÃO!
CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.
O CONTEÚDO DESTES CONJUNTOS PODE VARIAR DO QUE É MOSTRADO NAS FOTOGRAFIAS



18222

Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espanha
www.educaborras.com

EP899/00/18222



ATENÇÃO!
CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.
O CONTEÚDO DESTES CONJUNTOS PODE VARIAR DO QUE É MOSTRADO NAS FOTOGRAFIAS



18222

Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espanha
www.educaborras.com