



Quando um jogador retira uma Ficha de Exploração do saco, coloca-a na sua Prancha de Missão no espaço com o mesmo símbolo, se existir e ainda estiver livre.

Se um jogador retirar uma Ficha de Exploração e não a conseguir colocar na sua Prancha de Missão, porque não tem sítio para ela ou este está ocupado, deve colocá-la junto a si. Esta ficha poderá ser trocada durante o jogo graças a uma carta de Ajuda de Viagem.

Cada jogador pode ter apenas uma Ficha de Exploração fora da sua Prancha de Missão. Se ganhar uma segunda ficha que não pode ser colocada, deve devolver uma delas ao saco.

Cartas de Ajuda de Viagem



Ao responder corretamente a uma pergunta num espaço com um pionés, e para além da Ficha de Exploração, o jogador ganha também uma carta de Ajuda de Viagem.

As cartas de Ajuda de Viagem devem ser jogadas imediatamente, exceto se estiver indicado que podem ser guardadas para serem jogadas mais tarde. Cada jogador pode ter um máximo de duas Ajudas de Viagem na sua mão. Se ganhar uma terceira, pode olhar para as três e decidir qual a que quer descartar.

As cartas de Ajuda de Viagem jogadas formam uma pilha de descarte. Se não restarem mais cartas, deve-se baralhar as que estão na pilha de descarte e formar-se um novo baralho.



Fim do jogo

O jogo termina quando um dos exploradores consegue completar a sua Prancha de Missão com as 6 Fichas de Exploração necessárias, vencendo, assim, a partida.

PLANETA TERRA



Regras do jogo

Descubram a riqueza e diversidade do nosso planeta com um conjunto de assuntos essenciais sobre a conservação do meio ambiente e de diversas perguntas e desafios.

Em Planeta Terra vocês serão exploradores e viajarão pelo mundo para satisfazer a vossa curiosidade. Estão preparados para começar esta apaixonante viagem?

Conteúdo

- 1 Tabuleiro de jogo
- 1 Dado
- 175 Cartas de perguntas
- 17 Cartas de Ajuda de Viagem
- 1 Caixa para as cartas de perguntas
- 6 Peões de Explorador
- 6 Pranchas de Missão
- 6 Fichas de Verdadeiro/Falso
- 40 Fichas de Exploração
- 1 Saco



Objetivo do jogo

Ser o primeiro jogador a conseguir todas as Fichas de Exploração da sua Prancha de Missão. Para tal, terás de percorrer o nosso planeta, responder às perguntas sobre a sua riqueza natural e cultural e superar os desafios.



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.
Fabricado em
Espanha por EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 - 08192 Sant Quirze del Vallés - Espanha www.educaborras.com
Imagens usadas sob licença de Shutterstock.com



18736

NCE899/04/18/736

© EDUCA BORRAS, S.A.U. 2020

Preparação do jogo

Coloca-se o tabuleiro ao centro da mesa e todas as Fichas de Exploração são colocadas dentro do saco. Depois, encaixam-se os peões de explorador no respetivo suporte de cartão.

Cada jogador retira uma Prancha de Missão, escolhe o Peão de Explorador da respetiva cor e coloca-lo no espaço do tabuleiro com o mesmo animal da sua prancha. Cada jogador retira ainda uma ficha de Verdadeiro/Falso.

Monta-se a caixa das cartas, inserindo as peças numeradas nas ranhuras com os mesmos números indicados no desenho de montagem. Colocam-se as cartas de pergunta na caixa, de forma a que o título da foto da primeira carta possa ser lido através da janela recortada para o efeito.



Forma-se um baralho com as cartas de Ajuda de Viagem, colocado ao lado do tabuleiro.

O jogador que já viajou para o destino mais longínquo retira o dado e é o primeiro a jogar.

Turno de jogo

No seu turno, o jogador rola o dado e move o seu Peão de Explorador o número de espaços indicado, seguindo o sentido da numeração das casas e dos cliques de papel, que servem como seta.

A cor à volta do espaço onde termina o movimento determinará a categoria do desafio a responder.

Nosso mundo



Consiste em reconhecer imagens do nosso planeta. O jogador detentor do turno rola o dado. O jogador à sua esquerda agarra na caixa das cartas e lê, em voz alta, o título da foto que aparece na janela. De seguida, retira da caixa tantas secções da imagem quanto as que foram indicadas pelo dado. Por exemplo, se o dado indicar o número 2, deve retirar a carta da caixa até à 2ª pequena seta mostrada na parte interior da carta. O detentor do turno tentará então adivinhar ao que se refere essa pista, olhando apenas para a parte visível da foto. Só pode dar uma única resposta. Se acertar, poderá retirar, sem ver, uma Ficha de Exploração do saco.



As fotos estão divididas em secções para se poder mostrar o número indicado pelo dado.

Exploração

Responde a perguntas observando as fotos presentes no tabuleiro de jogo. O jogador à esquerda do detentor do turno deve retirar a primeira carta e ler-lhe a respetiva pergunta. O jogador deverá, num máximo de 30 segundos, olhar para o tabuleiro e, depois, dar uma resposta. Se acertar, poderá retirar, sem ver, uma Ficha de Exploração do saco.



Planeta surpreendente

São perguntas relacionadas com temas e curiosidades onde o jogador terá de escolher entre duas possibilidades de resposta. Aquele que está à esquerda do detentor do turno retira a primeira carta e lê-lhe a respetiva pergunta. Se acertar na opção correta, poderá retirar, sem ver, uma Ficha de Exploração do saco.

Preservar a Terra

São afirmações sobre ecologia e o meio ambiente em que os jogadores deverão decidir se acreditam serem verdadeiras ou falsas.

O jogador com o maior número de Fichas de Exploração na sua Prancha de Missão não participará e fica responsável por ler a respetiva pergunta para os restantes jogadores.

Caso existam dois ou mais jogadores empatados no número máximo de fichas, deve ser o detentor do turno a escolher qual deles lê a questão.

Terminada a leitura, os jogadores devem, secretamente, responder através da ficha Verdadeiro/Falso, tapando com a mão a sua escolha e até que todos tenham dado uma resposta.

À vez, todos os jogadores levantam a mão e mostram a sua resposta. Os que acertaram poderão retirar, sem ver, uma Ficha de Exploração do saco.



As Fichas de Exploração

Dentro do saco há 5 tipos diferentes de Fichas de Exploração: bússola, mapa, canoa, mãos e folha.

Cada jogador tem de conseguir uma combinação de fichas diferentes para completar a sua Prancha de Missão com base no perfil do seu explorador.

