

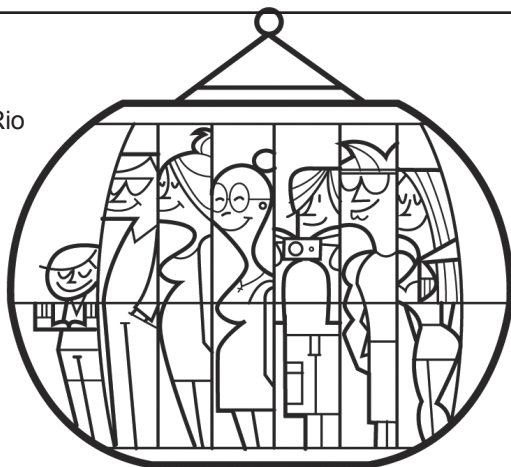
DESAFIO CARIOCA

QUANTOS PODEM JOGAR

De 2 a 6 cariocas ou apaixonados pelo Rio

COMPONENTES DO JOGO

- # Tabuleiro
- # 1 dado
- # 6 peões
- # 60 cartões com seis perguntas cada
- # 10 cartas com belas praias cariocas
- # 20 cartas com cartões-postais do Rio
- # 6 cartas com regiões da cidade
- # 4 bolachas de chope
- # E este manual de instruções



SEU OBJETIVO

Curtir o Rio e cumprir o Desafio Carioca: ir a três cartões-postais, pegar uma praia e ir de uma região a outra da cidade.

PREPARE-SE PARA COMEÇAR

Cada jogador escolhe um peão e uma das 6 regiões de onde vai partir. Embaralhe as cartas de regiões. Cada jogador sorteia uma. Se a carta sorteada for a mesma região escolhida como ponto de partida, ele deve sortear outra.

Em seguida, embaralhe as cartas de praias e sorteie uma. Embaralhe também as cartas com cartões-postais e sorteie três.

Com isso, cada jogador terá uma região, uma praia e três cartões-postais. Para vencer o jogo, ele terá que passar justamente por esses cinco lugares, sendo que a região deve ser obrigatoriamente a última etapa do Desafio Carioca. Portanto, antes de começar o jogo, identifique no tabuleiro onde estão os cinco lugares e monte o trajeto que achar melhor. Aqui não tem GPS, não!

Cada jogador deve botar na sua frente as cinco cartas viradas para cima, para que todos vejam.

Para ajudar na identificação, os cartões-postais estão numerados de 1 a 20. Já as praias e regiões estão assinaladas no tabuleiro.

Está quase tudo pronto para rodar pela cidade e começar a partida. Basta agora embaralhar os 60 cartões com perguntas e virá-los com a face para baixo.

COMEÇOU A PARTIDA!

Cada jogador joga o dado e anda o número de casas correspondentes. Nas casas onde há bifurcações, é só escolher a direção que quer seguir. O jogador pode andar na direção que quiser.

Casas com temas de pergunta

Se o jogador cair numa das sete casas identificadas com os ícones representados na primeira coluna do canto esquerdo do tabuleiro, quem jogou imediatamente antes deve sortear um cartão e ler para o jogador a pergunta do tema correspondente e as três opções de resposta. **A resposta certa está sempre em negrito.** Se o jogador acertar, **joga novamente.** E se ele voltar a cair numa casa com temas de pergunta e acertar pela segunda vez, o sabe-tudo continua jogando: o jogador anterior sorteia um novo cartão e faz a pergunta do tema correspondente. A cada pergunta lida, o cartão volta sempre para o fim da pilha.

O jogador para de jogar e dá vez a outro se errar a resposta. E para de jogar também se cair num cartão-postal, praia ou região.

Os seis ícones correspondentes aos seis temas são esses:



Circulando pela cidade



Fatos marcantes e história



Comida, diversão e arte



Esporte e boa forma




Samba o ano inteiro



Morros e o Rio visto do alto


Casas com estrela

É o coringa dos temas! Nesse caso, o jogador pode escolher o tema sobre o qual deseja responder. Quem faz a pergunta é sempre quem jogou imediatamente antes.

O ícone é esse: 

Casas com trânsito

O Rio, como todos sabemos, vem sofrendo com engarrafamentos. Se o jogador cair numa casa de trânsito, vai precisar ter paciência e ficar uma rodada sem jogar. Aproveite para apreciar o cenário em volta.

Este é o ícone de trânsito: 

Casas de metrô

É a chance de chegar mais rápido de um canto a outro da cidade. Se cair numa estação do metrô, o jogador obrigatoriamente deve sair em qualquer outra identificada no tabuleiro, para partir dali na próxima jogada. O metrô, portanto, serve como um atalho para andar mais rápido, porém também pode fazer o jogador se afastar do seu trajeto. Portanto, atenção! E o metrô, não custa lembrar, só tem estações numa parte do tabuleiro, até porque ainda não cobre a cidade inteira.

O ícone do metrô é este: 

Casas com tulipa de chope

São os botecos. Cair nessa casa e tomar um chope é uma tradição carioca! Há quatro botequins espalhados pelo tabuleiro. Quem entrar em um deles tem direito a uma bolacha de chope, que substitui qualquer um dos três cartões-postais em que o jogador precisa passar. Afinal, o boteco é uma instituição tão carioca quanto qualquer monumento. Mas cada jogador só tem direito a uma bolacha de chope. Até porque beber demais é um mico sem tamanho...

O ícone do boteco é este:



Casas com placas

São três no jogo e é obrigatório seguir o que elas indicam. Mas é bom avisar: significam que o jogador pegou algum caminho errado.

Se entrar na Ponte Rio-Niterói, tem que ir até a última casa, em Niterói, e voltar (sim, porque a Ponte não tem retorno). Se na volta cair na mesma casa, tem que ir pela segunda vez a Niterói... E assim até escapar da entrada da Ponte.

Se pegar a estrada do Galeão, é sinal que vai levar ou buscar alguém no aeroporto. Vale o mesmo que a Ponte: tem que ir, retornar e, se na volta cair na mesma casa, deve ter esquecido alguma bagagem na esteira: precisa ir até o Galeão novamente.

Já se pegar a entrada da Dutra, tem que seguir o caminho até São Paulo e voltar pelo outro lado, a Rio-Santos.

DURANTE O JOGO

Para chegar a um dos três cartões-postais sorteados, o peão precisa ficar em cima do monumento. É como se ele fosse uma casa. A cada cartão-postal que o jogador visitar, e for uma das três cartas que sorteceu no início do jogo, ele deve virar a carta para baixo, para mostrar que já cumpriu essa etapa.

No caso das praias, o jogador precisa chegar na barraca da praia que sorteceu no início do jogo: é a casa que indica que ele enfim pisou na areia. Cumprindo essa etapa do Desafio Carioca, também deve virar a carta para baixo.

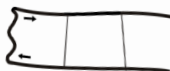
A ordem dos lugares sorteados pelos quais precisa passar (praia e cartões-postais) cabe ao jogador decidir. Mas atenção: a região que sorteceu precisa ser a última missão da partida. Ou seja, é a última casa para onde cada jogador deve ir.

Informações importantes:

Depois de iniciada a partida, as casas com as regiões são casas comuns, por onde os jogadores podem passar normalmente.

Se, por exemplo, o jogador precisa tirar no dado 4 para chegar a uma praia, região ou em um dos cartões-postais sorteados, se tirar 5 ou 6 ele também entra.

As casas que dão acesso aos cartões-postais e praias estão identificadas por duas setas para mostrar que é uma casa de entrada ou saída. Veja a imagem:



Qualquer jogador pode passar por um cartão-postal que não seja um dos três que sorteou. Nesse caso, deve contar o cartão-postal como mais uma casa.

Cada jogador só pode usar uma bolacha de chope para substituir por um de seus três cartões-postais sorteados. E no máximo quatro jogadores terão esse privilégio. Se você é menor de idade e entrar no boteco, pegue sua bolacha, mas peça um guaraná!

Algumas perguntas tem informações em *itálico*, que não devem ser lidas para o jogador que precisa responder, porque entregam a resposta certa. São curiosidades adicionais sobre o Rio. Mas fique tranquilo que isso vai estar sempre indicado no fim da pergunta.

Dois peões podem ocupar uma mesma casa. Afinal, o Rio é democrático e para todos!

E QUEM VENCE?

O primeiro que visitar a praia, os três cartões-postais e a região sorteados. Mas é importante lembrar que a região necessariamente precisa ser a última missão do jogo. Ou seja, o primeiro jogador que chegar à região que sorteou, após passar pela praia e os três cartões-postais, terá cumprido o Desafio Carioca. Os demais podem continuar a partida até restar o último jogador.

VARIAÇÕES DO JOGO

Se o jogo for disputado por dois ou três jogadores, você pode aumentar o Desafio Carioca e circular mais pelo Rio. Neste caso, cada jogador sorteia cinco cartões-postais e duas praias, além da região onde deve terminar o jogo. Com isso, o desafio é passar por estes cinco monumentos e duas praias, na ordem que desejar.

PERGUNTAS EXTRAS

Jogou inúmeras vezes o Desafio Carioca e já sabe as perguntas e respostas de cor e salteado? Seus problemas acabaram! Basta entrar no site www.desafiocarioca.com.br e clicar em “Perguntas Extras”. Ali estarão novas perguntas e respostas sobre os seis temas do jogo, que você pode imprimir.

Bom jogo e divirta-se no Rio!

DESAFIO CARIOCA / Edição 2015

Criação do jogo e textos: Luiz André Alzer

Ilustrações: Bruno Drummond e Renato Machado

Um produto da Coleção de Ideias Ltda.

Av. Lineu de Paula Machado 800/603, Jardim Botânico

CEP 22.470-040 – Rio de Janeiro – RJ

www.desafiocarioca.com.br

CNPJ 15.332.334/0001-30

