



Regras

NÚMERO DE JOGADORES de 3 a 6

COMPONENTES DO JOGO

- tabuleiro (seis folhas a serem impressas e coladas)
 - 9 cartas de pontos coroadas
 - 27 cartas-asterisco
 - cartela com seis perguntas
 - 50 brasones, sendo cinco de cada tipo
 - 1 dado-pião (que pode ser substituído por um dado comum)
 - 1 rótulo para personalizar envelope ou pasta para guardar o jogo
- Obs.: As casas do tabuleiro foram desenhadas de modo a comportar tampas de garrafas PET como peças. Procure usar tampas diferentes para cada jogador.

AMBIENTAÇÃO

Você vai acompanhar os acontecimentos na Europa que levaram a Corte Portuguesa a se transferir para o Brasil. O jogo começa na Revolução Francesa, acompanha a ascensão político-militar de Napoleão Bonaparte, a política de D. João durante as guerras napoleônicas e culmina com a transferência da Família Real e sua corte para o Rio de Janeiro.

OBJETIVO

Somar o maior número de pontos por meio da coleta das cartas de pontos coroadas.

O jogo termina quando as nove cartas, em ordem cronológica, tiverem sido coletadas pelos jogadores.

PREPARAÇÃO

- Distribua aleatoriamente pelo tabuleiro as nove cartas coroadas, nas marcas indicadas, com o texto virado para cima.
- Embaralhe as cartas-asterisco e posicione-as em uma pilha no tabuleiro, com o texto virado para baixo.
- Escolha o seu brason.
- Escolha uma regra para definir quem começa o jogo.

MODOS DE JOGAR

- O jogador parte da casa Início e desloca seu peão pelo número de casas correspondente ao número tirado no dado, em direção à primeira carta a ser pega ("Revolução Francesa"). Importante: não é permitido ir para a frente e para trás em uma mesma jogada. Só se pode mudar de sentido na jogada seguinte.
- As cartas de pontos devem ser coletadas na ordem em que aparecem na linha do tempo disposta na parte inferior do tabuleiro. Isso significa que a primeira carta em disputa é a da "Revolução Francesa", a segunda é "Rei decapitado" e assim por diante até a última carta, intitulada "Rio de Janeiro".
- Uma carta de pontos só é coletada quando se tira no dado o número exato para chegar a ela.
- O jogador que coletar uma carta de pontos fica com ela e coloca seu brason sobre o espaço, na linha do tempo, referente à carta coletada.
- Os espaços onde ficam as cartas de pontos valem como casas normais ao se caminhar com o peão pelo tabuleiro.
- Se uma carta de pontos não estiver em disputa naquele momento – isto é, se não for a próxima na ordem cronológica – ela não é coletada mesmo que se pare sobre ela.
- O ponto de início também funciona como uma casa normal, durante o jogo.
- Se cair em uma casa com asterisco, o jogador deve: 1) ler em voz alta a pergunta da Cartela de Perguntas referente ao número de pontos que tirou no dado – por exemplo, se tirou cinco no dado, deve ler a questão nº 5 - 2) pegar uma carta-asterisco do alto da pilha; e 3) ler em voz alta o conteúdo da carta, respondendo à pergunta.
- Se a resposta à pergunta for SIM, o jogador pode seguir ou não o comando dado na carta-asterisco. Se a resposta à pergunta for NÃO, o jogador é obrigado a cumprir o que a carta determina. A carta-asterisco deve ser colocada sob a pilha de onde foi retirada.
- As casas marcadas com triângulos e estrelas são usadas em alguns comandos das cartas-asterisco.
- O jogador pode usar o túnel como atalho sempre que considerar conveniente.
- Dois ou mais peões podem ocupar a mesma casa no tabuleiro.
- Vence o jogo o jogador que conseguir somar o maior número de pontos quando se completar a linha do tempo no tabuleiro.

Atenção: As cartas que compõem o jogo 1808 – A Aventura Real estão numeradas, obedecendo a ordem cronológica dos acontecimentos históricos. Assim, podem ser utilizadas por alunos e professores para outras atividades em sala de aula.

número da carta na série completa — 13
Impendor 1804
título
data
acontecimento histórico
commando



Este jogo está disponível para ser baixado gratuitamente no Portal MULTIRIO (www.multirio.rj.gov.br). É proibida a sua utilização com fins comerciais. Todos os direitos reservados.

Realização



Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro
Cesar Maia - Prefeito

Secretaria Municipal de Educação
Sonia Mograbi - Secretária

Empresa Municipal de Multimeios Ltda – MULTIRIO
Regina de Assis - Presidente

Marcos Ozorio - Diretor de Mídia e Educação

Núcleo de Tecnologia da Informação
Marcelo Saleno - Diretor

Portal MULTIRIO

Eliane Bardanachvili - Edição Geral

Claudia Rabelo Lopes - Redação/Edição

Ana Lúcia Guimarães Richa - Revisão

• Gerência de Artes Gráficas

Flavio Carvalho - Gerência

Alessandra Brum - Design

Roberto Silva Pinto Junior - Estágio Mítra

Rogério Lourenço - Gerência

Gerência de Pesquisa e Documentação
Cynthia Motta, Eduardo Guedes, Fábio Jorge, Flavio Barbosa,

Fernando Madeu, Isabel Barreto, Maria Elisa Silveira e

Tônia Matosinhos – Pesquisadores

Supervisão

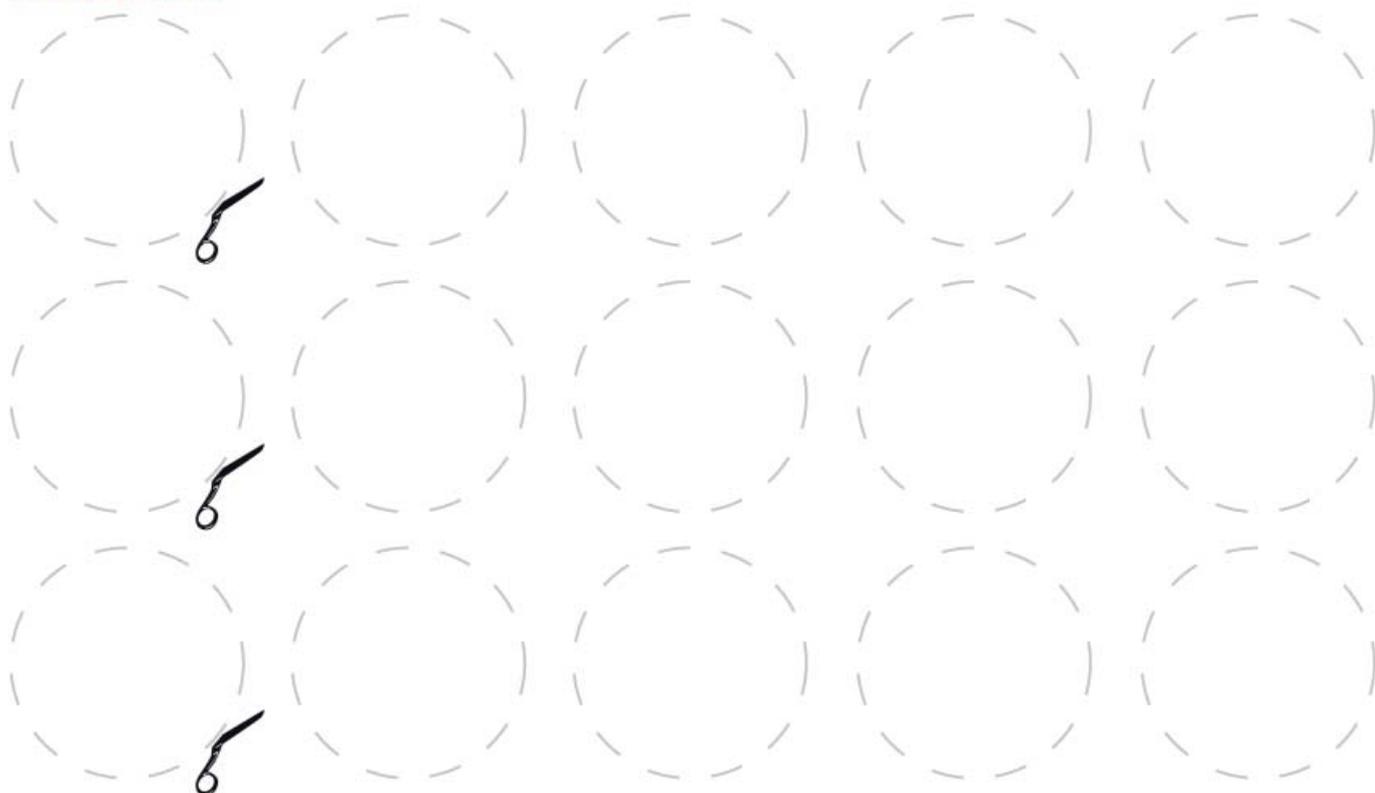
Comissão para as Comemorações da Chegada de D. João e da Família Real ao Rio de Janeiro

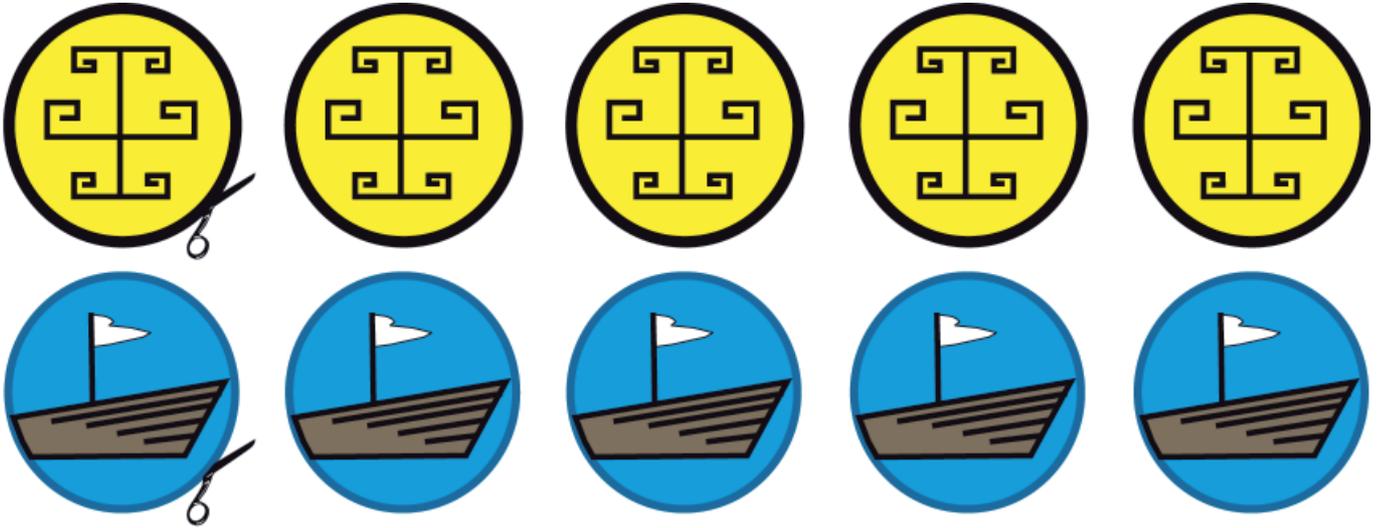


Recorte e cole em um envelope para guardar o jogo:



Desenhe o seu brasão:





Desenhe o seu brasão:





1808
A Aventura Real

Cartela de perguntas

1. Algum personagem ganha cargo de maior poder?
2. A França vence alguma batalha?
3. A Grã-Bretanha vence alguma batalha?
4. Algum país ou cidade é atacado ou invadido nesta carta?
5. Sua carta faz referência ao Brasil ou ao Rio de Janeiro?
6. Há quatro ou mais países envolvidos na sua carta?

Se a resposta for **SIM**, você escolhe se cumpre ou não a ordem dada na carta.

Se a resposta for **NÃO**, você é obrigado a cumprir o que a carta ordena.

