

## NO RASTRO DE MERIT

### MANUAL DE INSTRUÇÕES

#### ESTE JOGO CONTÉM:

1 Tabuleiro  
4 peões  
1 dado  
80 figuras de cientistas desenhadas  
80 cartas-Cientista  
36 cartas-Curiosidade  
36 cartas-Obstáculo  
6 cartas-Ícone  
1 Manual de Instruções

#### REGRAS DO JOGO:

##### Número de participantes:

De 2 a 4 jogadores

##### Objetivo do jogo:

Percorrer todo o percurso e chegar ao final.

##### Preparação do jogo:

Cada grupo de cartas deve ser embaralhado e colocado separadamente no centro da mesa, com a parte escrita voltada para baixo, juntamente com o dado. As seis cartas-Ícones devem ficar com as imagens visíveis aos jogadores.

Cada jogador escolhe um peão e o posiciona no ponto de partida. Para definir quem começa, os jogadores jogam o dado; inicia aquele que tirar o número mais alto. O próximo a jogar será o que estiver à sua esquerda, e assim sucessivamente.

##### O jogo:

O jogador lança o dado e avança o número de casas que saiu.

O tabuleiro possui casas com símbolos que correspondem a cartas, com a seguinte correspondência:



cartas-Curiosidade





cartas-Obstáculo





cartas-Cientista



“Cientista-Madrinha, eu queria tanto...”

Ao cair em uma das casas com os símbolos  ou  o jogador deve retirar uma carta do monte a que esse símbolo pertence, ler, executar o comando e devolvê-la ao final do monte. A seguir, jogará o próximo jogador.

Ao cair em uma casa que tenha o símbolo , o jogador deve retirar uma carta do monte a que esse símbolo pertence, ler e procurar descobrir a qual cientista a carta refere. Para isto, pode olhar todas as figuras das cientistas (**porém não olhar os seus versos**) para ver se isto lhe dá uma pista de qual cientista a carta está falando. Caso acerte, deverá avançar uma casa. Caso erre, permanecerá onde está. A seguir, jogará o próximo jogador.

Ao cair em uma casa que tenha o símbolo , o jogador pensará em algo que deseja inventar, descobrir, ou por qual descoberta gostaria de ganhar um prêmio Nobel. Pegará, então uma carta-Ícone que contenha imagens que se relacionam com o que ele desejaria inventar. Com base na cor de fundo da carta de ícones, procurará entre as cientistas desenhadas aquelas que tiverem a mesma cor ao fundo, e escolherá, dentre elas, qual será a sua Cientista-Madrinha. Deverá, então, ler a história da Madrinha escolhida no verso da carta, iniciar a frase “Cientista-Madrinha, eu queria tanto...” e fazer o seu desejo. A seguir, devolverá a carta-Ícone ao monte, reterá consigo a carta da Cientista-Madrinha escolhida, e avançará duas casas. A seguir, jogará o próximo jogador.

##### Importante!

O símbolo da varinha sempre permite avançar duas casas. Se jogador cair mais de uma vez na casa com o símbolo da varinha de condão, fará outro desejo de invenção ou descoberta (da mesma área, ou de outra área do que fez anteriormente), selecionar a carta-Ícone, e repetir o mesmo procedimento.

O símbolo Merit, sempre que o jogador acertar a resposta, permite avançar uma casa. O jogador poderá olhar todos desenhos de cientistas, mas está proibido de ler os seus versos antes de dar sua resposta.

Os outros dois símbolos (papiro e muro) têm seus comandos em suas próprias cartas.

##### O vencedor:

O vencedor será aquele que chegar primeiro ao final do percurso.

Autoras: Maria das Graças Rojas Soto, Luna Foschini, Gabriela Rojas

Ilustração: Gabriela Rojas

Design gráfico: Luna Foschini e Gabriela Rojas

Instituição: Instituto Carlos Chagas – Fiocruz Paraná