



BEETLES COMPANHIA

DESAFIO DOS ARTRÓPODES

REGRAS DO JOGO

Os artrópodes vivem em todos os tipos de *habitat* do nosso planeta e podem ser encontrados um pouco por toda a parte, desde as encostas das montanhas até aos desertos escaldantes e às florestas tropicais!

Este jogo pretende dar a conhecer os artrópodes, de uma forma dinâmica, com especial destaque para os escaravelhos endémicos dos Açores, bem como a sua adaptação aos vários *habitat*, a relação ecológica entre eles e ainda a sua importância para os ecossistemas.

Vem descobri-los e aprender um pouco mais sobre este grupo de animais!

Número máximo de jogadores: 10

Público-alvo: 1.º e 2.º ciclos (8-12 anos)

Materiais: 1 tabuleiro, 10 peões, 10 fichas de identificação das personagens, 50 cartões PERGUNTA, 15 cartões SUPERPODER, 1 dado, 1 ficha de informação complementar

Objetivo do jogo: chegar ao fim do percurso, ultrapassando todos os seus obstáculos

COMO JOGAR:

1. Cada jogador escolhe uma personagem (peão + ficha de identificação da personagem).
2. É feito o lançamento do dado por cada um dos jogadores, para definir a sequência de participação, por ordem decrescente, sendo que quem tirar o maior número dá início ao jogo (em caso de empate, deve seguir por ordem alfabética).
3. O jogador deve lançar o dado e andar o número de casas coincidente com o número resultante do lançamento do dado, cumprindo com as respetivas “regras” (ver regras abaixo).
4. Vence quem chegar primeiro ao fim do jogo.

LISTA DE ARTRÓPODES/PERSONAGENS:

Herbívoros:

- Abelha Melita
- Gafanhoto Saltitão
- Lagarta Comilona

Predadores:

- Laurocho
- Joaninha Pintarolas
- Aranha Patuda

Decompositores:

- Cascudo-da-mata
- Mosca Fifi
- Térmita Dentolas

Carocho-da-terra-brava pode ser decompositor ou predador. O jogador que escolher esta personagem, deve optar **apenas por um** destes dois tipos de alimentação no início do jogo e manter-se como tal até ao final do jogo.

REGRAS:

Casas da SORTE



- **Flora endémica** – o teu *habitat* foi enriquecido com flora endémica dos Açores. Avança duas casas.
- **Muda de exoesqueleto** – estás em fase de crescimento! Avança uma casa.
- **Floresta Laurissilva** – calhaste num *habitat* privilegiado dos Açores! Avança duas casas.
- **Zonas Húmidas** – calhaste num *habitat* privilegiado para os artrópodes! Avança duas casas.



- **Casa da predação** – se és um predador, esta casa é o teu regime alimentar. Acabaste de ganhar forças para avançar uma casa! Se não, mantém-te na mesma posição.
- **Casa da herbivoria** – se és um herbívoro, esta casa é o teu regime alimentar. Acabaste de ganhar forças para avançar uma casa! Se não, mantém-te na mesma posição.
- **Casa da decomposição** – se és um decompositor (fungívoro ou saprófago), esta casa é o teu regime alimentar. Acabaste de ganhar forças para avançar uma casa. Se não, mantém-te na mesma posição.

Casas do AZAR



- **Alterações climáticas** – o aquecimento global afetou a tua espécie! Recua duas casas.
- **Alteração do uso do solo** – o teu *habitat* foi substituído por uma monocultura de criptoméria. Recua uma casa.
- **Armadilha SLAM** – caíste numa armadilha para seres analisado em laboratório! Recua uma casa.
- **Espécies invasoras** – o teu bem-estar e equilíbrio ecológico foi comprometido por espécies invasoras. Recua duas casas.
- **Inseticida** – foste atingido por um veneno que não era para ti. Recua uma casa.
- **Desflorestação** – o teu *habitat* está em perigo. Recua uma casa.
- **Poliuição luminosa** – não, não são pirilampus! Com tanta luz, ficaste desorientado. Recua uma casa.

Casas PERGUNTA



- Tira um Cartão PERGUNTA e responde. Se acertares na resposta, avança uma casa. Se falhares, mantém-te onde estás.

Casa SUPERPODER



O teu superpoder foi ativado!

- Se és um predador, escolhe um colega concorrente para predar e caça-o agora! Atinge-o com o teu superpoder e envia-o para o início do jogo.
- Se és um decompositor ou herbívoro, acabaste de ganhar um Cartão SUPERPODER contra predadores, que poderás guardar e usar assim que for necessário.
- Se és a Abelha Melita, recebe dois Cartões SUPERPODER, um para ti e outro para dares a um amigo à tua escolha.

Regra Extra – No caso de múltiplos jogadores calharem na mesma casa simultaneamente, os que forem predadores mantêm-se na mesma posição e os restantes serão "predados", por isso deverão recuar uma casa. Caso algum dos não-predadores já tiver calhado na Casa SUPERPODER e não tiver usado o seu Cartão SUPERPODER, poderá utilizá-lo neste caso para salvar-se e, assim, manter-se na mesma posição.



GOVERNO
DOS AÇORES

Secretaria Regional do Ambiente
e Alterações Climáticas



LIFE
BEETLES