

Autora:
Ana Caroline Chagas de Almeida



JOGO COMPETITIVO



40 MIN



2 A 5 JOGADORES



RECOMENDADO PARA MAIORES DE 10 ANOS

Sumário

Visão Geral - 1

Componentes do Jogo - 2

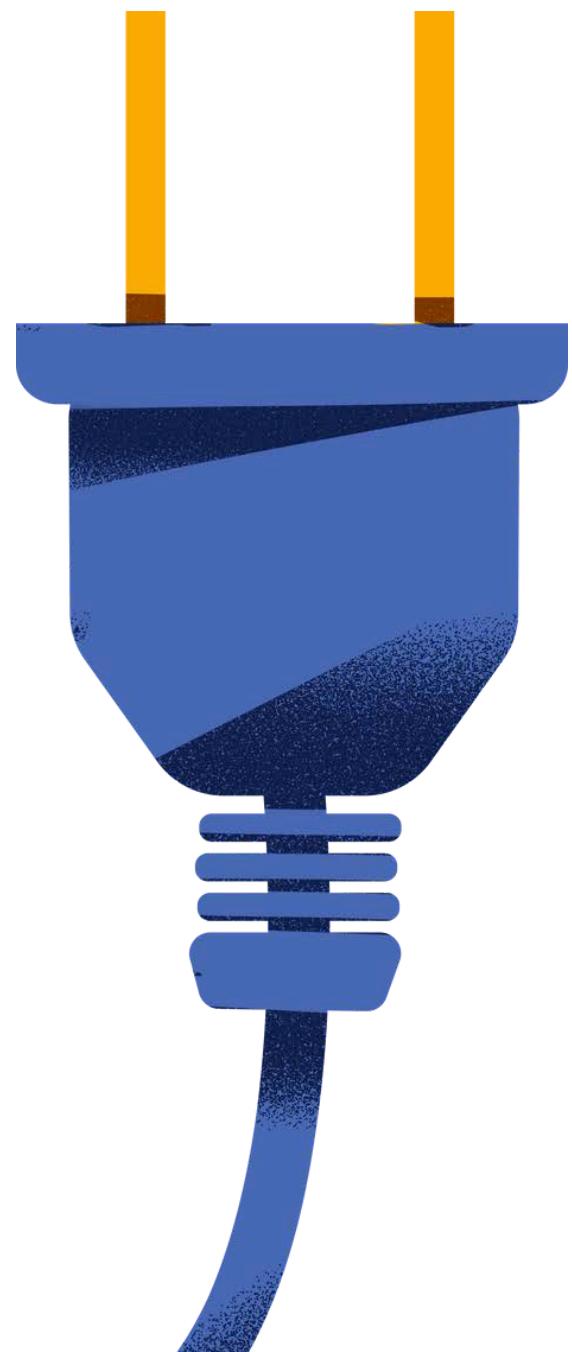
Preparação - 3

Como Jogar? - 6

Final do jogo - 10

Variante - 11

Print and Play - 12





Visão Geral

Vivemos em um mundo onde é preciso usar aparelhos domésticos e consumir energia elétrica. No entanto, precisamos ter conhecimento necessário para que esse consumo seja o mais consciente possível.

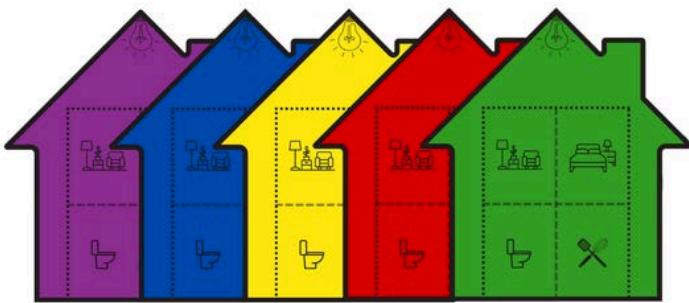
Marcos da Silva, prefeito da cidade de Nevoeiro, recebeu uma notificação da empresa responsável pelo fornecimento de energia elétrica da sua cidade, dizendo que há vários problemas ocorrendo com os moradores em relação ao consumo de energia elétrica: as pessoas estão consumindo muita energia e muitas pessoas estão se acidentando em casa por causa do mau uso dos aparelhos elétricos. Preocupado com a situação da sua população, o prefeito lançou um desafio aos moradores de Nevoeiro, dizendo o seguinte:

“Moradores de Nevoeiro, venho aqui hoje lançar um desafio a vocês. Eu e a Right Energy vamos monitorar o consumo de energia de vocês e quem apresentar o melhor resultado depois de três meses, ganhará três eletrodomésticos de presente da prefeitura.”

Logo, vocês representam os moradores de nevoeiro e vão administrar o consumo de energia da casa de vocês ao longo de três meses. Para isso, irão comprar aparelhos elétricos e consumir energia e quem tiver o menor consumo de energia no final do jogo ganhará a partida.

Componentes

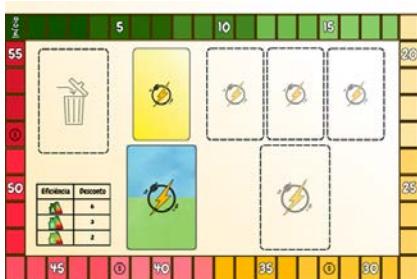
5 tabuleiros individuais - casas:



42 Cartas de Aparelhos:



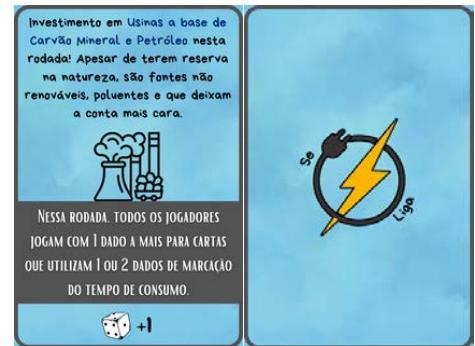
1 tabuleiro central:



3 cartas de evento verdes:



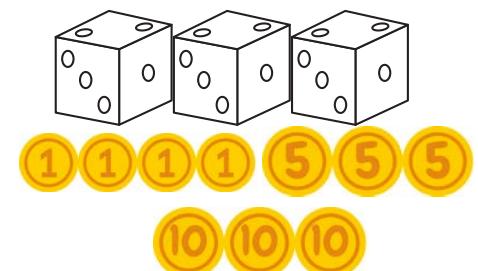
3 cartas de evento azuis:



6 cartas de bônus individual:



3 Dados e Moedas:



5 Meeples:



Preparação

Componentes dos Jogadores:

Todos os jogadores recebem uma casa, um meeple da mesma cor da casa e 20 moedas (\$20).

Cartas dos Aparelhos Elétricos:

Embaralhar todas as cartas e abrir três no tabuleiro central e coloque o restante do baralho, com as cartas viradas para baixo, no lugar indicado do tabuleiro.

Cartas de Eventos:

Embaralhar as cartas verdes e as cartas azuis, separadamente. Intercalar as cartas começando com as azuis e terminando com a verde. Revelar a primeira carta azul e colocar tanto o baralho com as cartas viradas para baixo, quanto a carta revelada, nos espaços indicados no tabuleiro.

Preparação

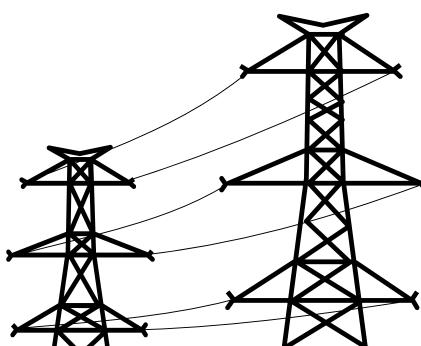
Cartas de Bônus Individual:

Revelar as seis cartas de bônus individual e deixar as cartas próximas do tabuleiro. Para menos jogadores, seguir as orientações abaixo:

- Para 4 jogadores: Todas menos a da precaução.
- Para 3 jogadores: Todas menos a da precaução e do controle de consumo.
- Para 2 jogadores: Todas menos a da precaução, do controle de consumo e queima de estoque.

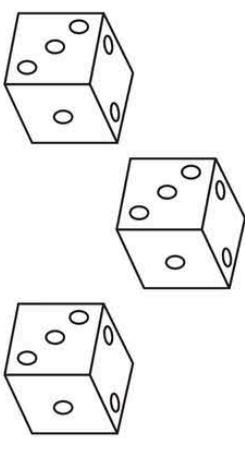
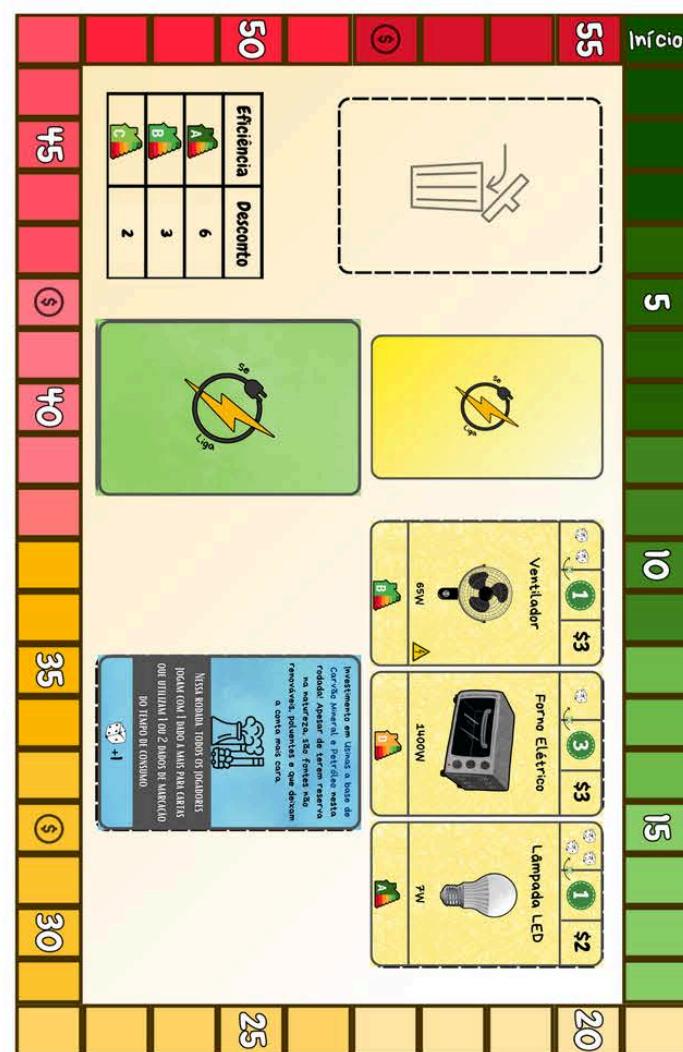
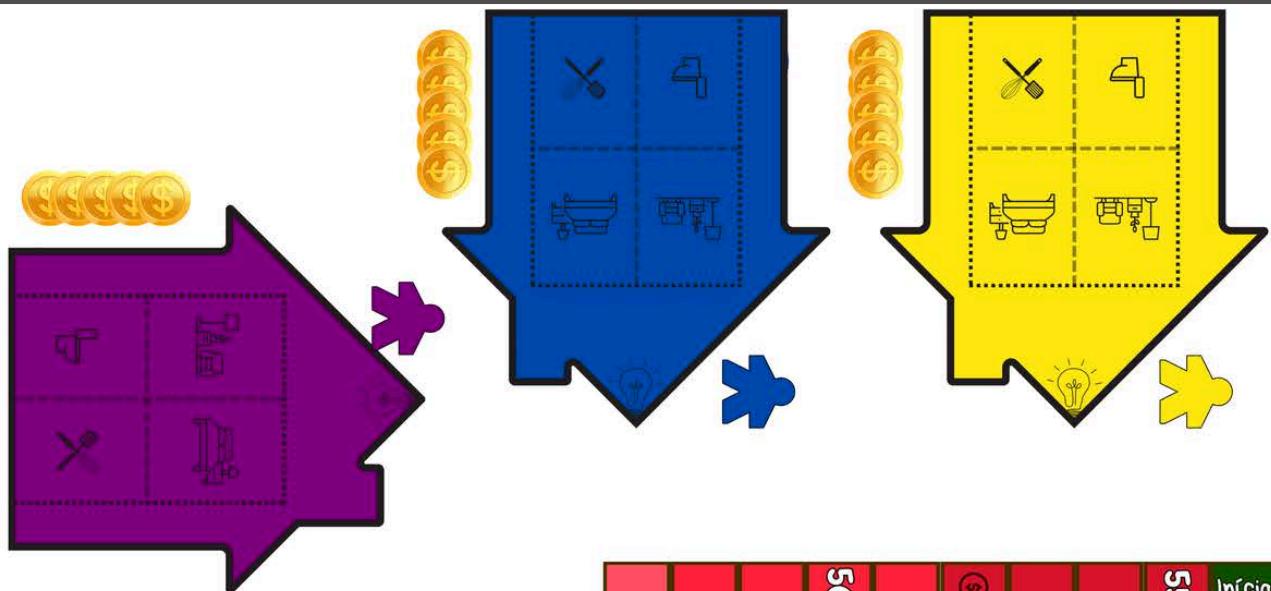
Dados e Moedas:

Os dados e as moedas devem ser colocados próximos ao tabuleiro central.



ORGANIZAÇÃO DO JOGO - 5 JOGADORES

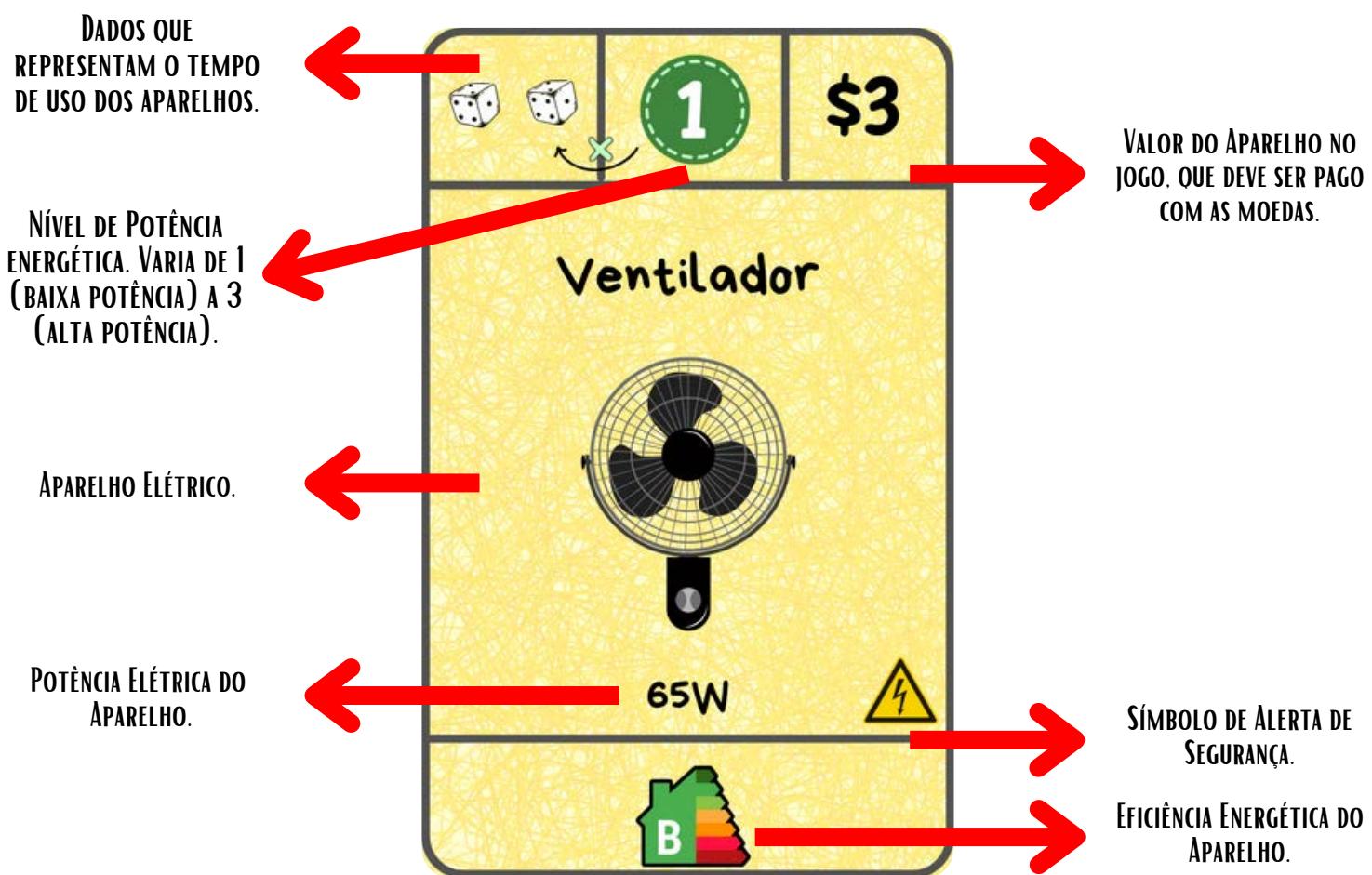
5



Como Jogar?

O principal objetivo do jogo é ser a pessoa que consumir o menor valor de energia elétrica no final do jogo. O jogo acaba depois de 6 rodadas.

→ Primeiro, é importante entender todas as características da carta de aparelho elétrico. Veja essas características a partir do exemplo abaixo.

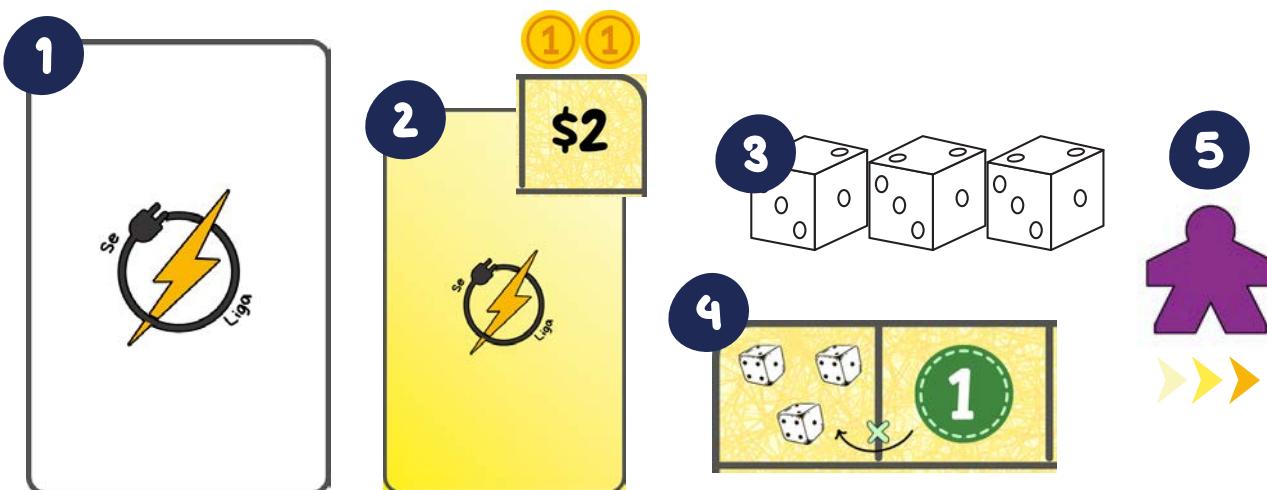


Os aparelhos que ficam ligados 24h por dia utilizam 4 dados. Como são poucas cartas que possuem quatro dados, não há a necessidade de um 4º dado. Logo, na hora de rolar os dados, rola primeiro os três, e escolhe um para rerrolar e somar o valor com os outros três.

Como Jogar?

→ Cada rodada consiste em 5 etapas:

- 1 ESCOLHER UMA CARTA DE BÔNUS INDIVIDUAL E PEGAR PARA SI;
- 2 COMPRAR UM APARELHO ELÉTRICO E REPOR A CARTA DE APARELHO;
- 3 ROLAR O DADO OU DADOS INDICADOS NA CARTA DE APARELHO ELÉTRICO;
- 4 MULTIPLICAR O NÍVEL DE POTÊNCIA ELÉTRICA PELO VALOR TOTAL DOS DADOS;
- 5 CAMINHAR NA TRILHA DE CONSUMO O VALOR IGUAL AO RESULTADO ANTERIOR.



Observação importante 1: Se a pessoa não tiver dinheiro para comprar um aparelho, ela anda 30 casas na trilha do consumo de energia.

Observação importante 2: Todo jogador que passar em um espaço da trilha com um símbolo de moeda, pega uma moeda para si.

Como Jogar?

→ Ordem dos turnos:

A primeira rodada começa com quem apagou a luz por último e segue no sentido anti-horário. Depois a ordem segue de acordo com a colocação na trilha de consumo. Quem tiver em último (maior consumo) começa e segue nessa ordem até quem tiver em primeiro (menor consumo) jogar por último.

→ Cartas de evento:

As cartas de evento servem para ajudar e atrapalhar os jogadores durante o jogo. Há três rodadas com cartas azuis (atrapalham) e três rodadas com cartas verdes (ajudam). Veja abaixo as seis cartas de evento presentes no jogo.

Investimento em Usinas a base de Carvão Mineral e Petróleo nesta rodada! Apesar de terem reserva na natureza, são fontes não renováveis, poluentes e que deixam a conta mais cara.



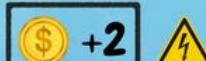
NESSA RODADA, TODOS OS JOGADORES JOGAM COM 1 DADO A MAIS PARA CARTAS QUE UTILIZAM 1 OU 2 DADOS DE MARCAÇÃO DO TEMPO DE CONSUMO.



Saiu nos noticiários sobre acidentes envolvendo o uso de escova secadora com o corpo molhado, uso da máquina de lavar ligada para recolher as roupas e o uso do celular no carregador. É necessário cuidado com aparelhos elétricos para diminuir os riscos de acidentes.



CARTAS QUE POSSUEM SÍMBOLO DE “ALERTA DE SEGURANÇA” FICAM \$2 MAIS CARAS NESSA RODADA.



Cade a chuva? Como as usinas hidrelétricas estão com os seus reservatórios de água baixos, será necessário acionar mais usinas termoelétricas nesta rodada e a bandeira tarifária ficará vermelha.



TODOS OS APARELHOS AUMENTAM ESTÃO \$1 MAIS CARO NESSA RODADA.



Como Jogar?

Uma nova Usina Eólica foi construída em um local adequado. Agora nós temos energia mais barata, mais limpa e renovável.



TODOS OS JOGADORES TÊM DIREITO DE RERROLAREM 1 DADO SEM USAREM MOEDAS.



Uma nova Usina Solar foi construída em um local adequado. Agora nós temos energia mais barata, mais limpa e renovável.



TODOS OS JOGADORES JOGAM COM 1 DADO A MENOS PARA CARTAS QUE UTILIZAM 2 OU 3 DADOS DE MARCAÇÃO DO TEMPO DE CONSUMO.



Choveu bastante! Logo, as usinas hidrelétricas estão prontas para uso e a bandeira tarifária ficará verde nessa rodada.



NESSA RODADA TODOS GANHAM 1 MOEDA.



Depois que todos jogarem e o turno acabar, a carta de evento deve descartada e uma nova aberta.

➡ O que eu posso fazer com as moedas?

As moedas podem ser utilizadas para:

- Comprar os aparelhos elétricos;
- Rerrolar dados (1 moeda por dado) e o jogador escolhe qual dado usar;
- Abrir mais cartas de aparelho elétrico (1 moeda por carta).

As cartas de aparelho elétrico que sobrarem vão para o fundo do baralho de aparelhos. Ou seja, sobrando apenas duas cartas disponíveis e um espaço para abrir uma nova carta do baralho.

Final do Jogo

A partida termina quando após todos os jogadores jogarem na sexta rodada.

Para fazer a contagem de pontos é necessário realizar os descontos na trilha de consumo referente à eficiência energética de cada aparelho de acordo com a tabela abaixo:

Eficiência	Desconto
	6
	3
	2

Feito isso, é determinado o vencedor do jogo aquele que tiver o menor consumo de energia elétrica.

Caso haja empate, quem tiver maior quantidade de equipamentos com eficiência A, B ou C, priorizando essa ordem, ganha o jogo.

Variante

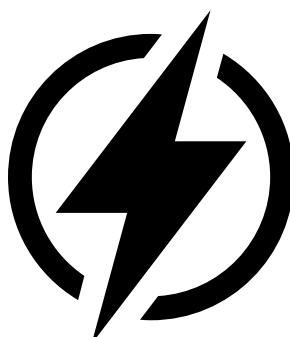
O jogo Se Liga também pode ser jogado em **quatro rodadas** caso seja da sua escolha.

Para essa variante do jogo, mudam apenas duas situações:

**O NÚMERO DE CARTAS DE EVENTO SERÃO 4 AO INVÉS DE 6:
DUAS VERDES E DUAS AZUIS, COMEÇANDO COM UMA AZUL E
TERMINADO COM UMA VERDE A SUA ESCOLHA OU
ALEATORIAMENTE.**

**Os JOGADORES COMEÇAM COM 15 MOEDAS AO INVÉS DE 20
MOEDAS.**

OBS: Diminuir o número de rodadas, diminui o tempo de jogo, no entanto impede os jogadores de terem contato com todas as cartas de evento.



“Print and Play”

Para acessar todos os componentes do Se Liga, já prontos para imprimir, basta acessar o link ou QR code abaixo. Os meeples podem ser facilmente encontrados para compra, podem ser reaproveitados de outros jogos ou poder ser materiais diversos que não são mais utilizadas, como tampinhas plásticas, por exemplo.



[Moedas](#)



[Cartas](#)



[Tabuleiros](#)

Este jogo foi parcialmente financiado por fundos nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia, ao abrigo do Projeto GameIN (2022.07939.PTDC). Disponível:
<https://doi.org/10.54499/2022.07939.PTDC>.

Agradecimento:

