

Jogo BioTrivial

INSTRUÇÕES

Iniciar o jogo

Para iniciar o jogo deverá abrir o atalho intitulado “trivial”, encontrado na pasta descarregada.



Fig. 1 Atalho para iniciar o jogo.

Nota prévia

- Os jogadores devem ter em atenção que o jogo apenas funciona com o teclado do computador. O ponteiro do rato não é detetado pelo *software*.
- Sempre que quiser abandonar o jogo, pressione a tecla “esc”.

Objetivo do jogo

- Ser o primeiro jogador a completar o respetivo suporte com cinco fichas (uma de cada cor) e responder corretamente ao maior número de perguntas possível.

Como jogar

1. Selecionar o número de jogadores (de 1 a 4). O número de jogadores é escolhido através das teclas numéricas 1, 2, 3 ou 4. De seguida, carregar na tecla “Enter”;
2. Escrever o(s) nome(s) do(s) jogador(es). Voltar a pressionar a tecla “Enter”;
3. O jogo inicia na casa **0**.
4. Lance o dado, pressionando a tecla P, e prima o número que indica a casa para a qual se quer deslocar. Por exemplo, se aparecer:

“Rolou 3. Para que casa deseja mover-se?”

1: 37

2: 42

3: 47

4:52

5:56

Deve pressionar a tecla “1” se quiser mover-se para a casa 37, a tecla “2” se desejar mover-se para a casa 42, e assim sucessivamente.

5. A cor de cada casa determina o tipo de pergunta associada. Veja a tabela com as categorias de pergunta possíveis, apresentada mais abaixo.
6. Responda à pergunta que lhe aparecer no ecrã.
7. Pressione a tecla “Enter” para avançar no jogo.

Como avançar no tabuleiro

- Partindo da casa **0**, e consoante o número resultante do lançamento do dado, o jogo determina, automaticamente, o número de possibilidades que o jogador tem para se mover no tabuleiro de jogo.
- Analise muito bem as opções disponíveis e mova-se para a casa que lhe for mais vantajosa. Depois de escolher a casa, não poderá voltar atrás.
- No tabuleiro existem as casas normais (do anel exterior), as casas maiores (que determinam as fileiras do anel interior), e as casas do pentágono (do anel interior). Para conseguir uma ficha terá de acertar as perguntas das casas maiores, ou das casas do pentágono. As perguntas das casas “normais” não dão acesso às fichas.



Fig. 2 Representação das casas do pentágono.

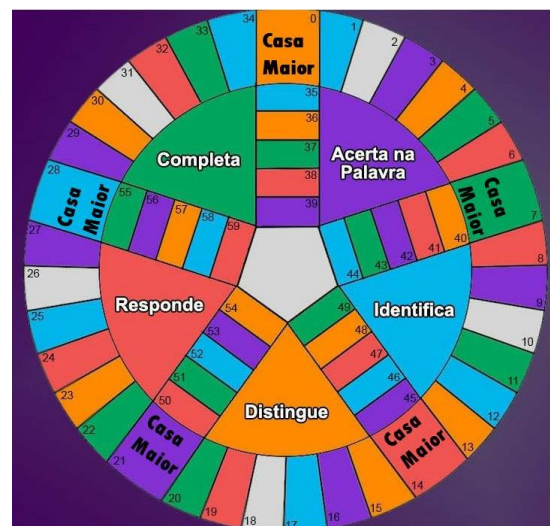


Fig. 3 Representação das casas maiores.

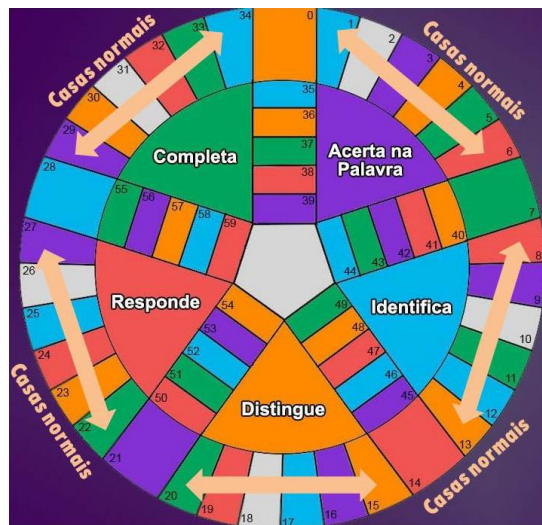


Fig. 4 Representação das casas normais.

Se acertar

- Ao responder acertadamente às perguntas das casas maiores, ou das casas do pentágono, o jogador ganha uma ficha. A cor da ficha corresponde à categoria da pergunta a que o jogador respondeu corretamente. Neste caso, o jogador mantém a sua vez e continua a jogar.
- Para voltar a lançar o dado, pressione a tecla “Enter”.
- Ao responder acertadamente às perguntas das casas normais, o jogador mantém a sua vez mas não ganha fichas/ queijos.

Se errar

- Se o jogador errar uma resposta, passa a vez ao próximo jogador.
- Para avançar, pressione a tecla “Enter”.

Para conseguir as fichas

- No tabuleiro existem casas com 6 cores diferentes: laranja, azul, cinza, roxo e vermelho. As casas de cor cinza não têm ficha.

- Se acertar as respostas às perguntas das casas maiores, ou das casas do pentágono, o jogador ganha uma ficha da cor da casa em que acertou a pergunta. Nestes casos, o jogador volta a lançar o dado e continua a jogar.
- Se lhe calhar uma casa em que já tenha uma ficha da mesma cor, deverá jogar como se fosse uma casa normal.

Tabela 1 Categorias de perguntas e cores associadas.

Cada cor corresponde a uma categoria de pergunta	
Verde – COMPLETA	O jogador tem de escolher, entre três opções, a resposta correta que completa uma frase.
Roxo – ACERTA NA PALAVRA	O jogo oferece as pistas e o jogador tem de escrever a(s) palavra(s) certa(s), de acordo com o que é pedido na questão.
Azul – IDENTIFICA	O jogador tem de identificar, a partir de três opções, a legenda de uma figura.
Laranja – DISTINGUE	O jogo apresenta entre uma a duas imagens. O jogador tem de escolher a imagem, ou o(s) termo(s) presente(s) na imagem, de acordo com a pergunta que lhe é feita.
Vermelho - RESPONDE	O jogador tem de escolher, entre quatro hipóteses, a opção que responde à pergunta que lhe é apresentada.
Cinza	Inclui perguntas de todas as outras categorias. As casas de cor cinza não dão acesso às fichas.

Este jogo foi desenvolvido com base no programa curricular da disciplina de ciências naturais, do 6º ano de escolaridade do ensino básico.

A sua criação resulta de um projeto Casa das Ciências 2012/2013.

Autoria de Marina Maciel, com coordenação de M^a Judite Almeida, e colaboração de André Pereira.