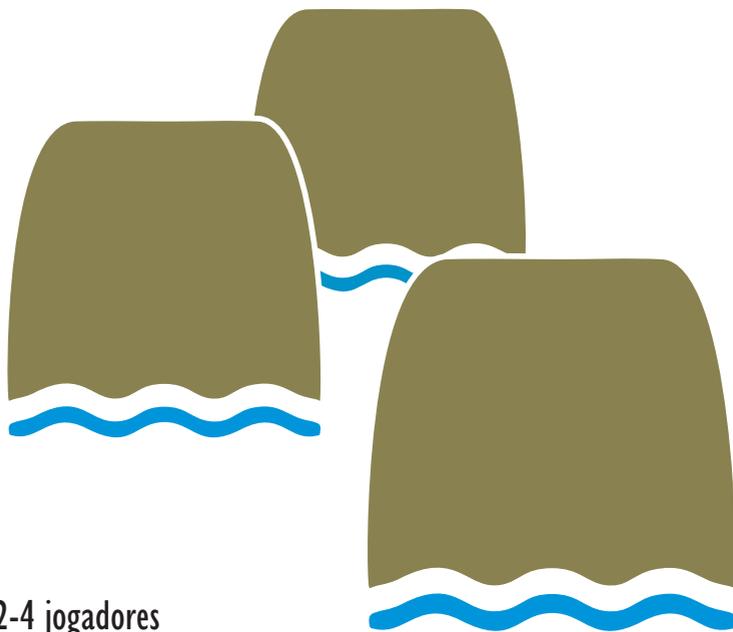


Amota

Regras



2-4 jogadores

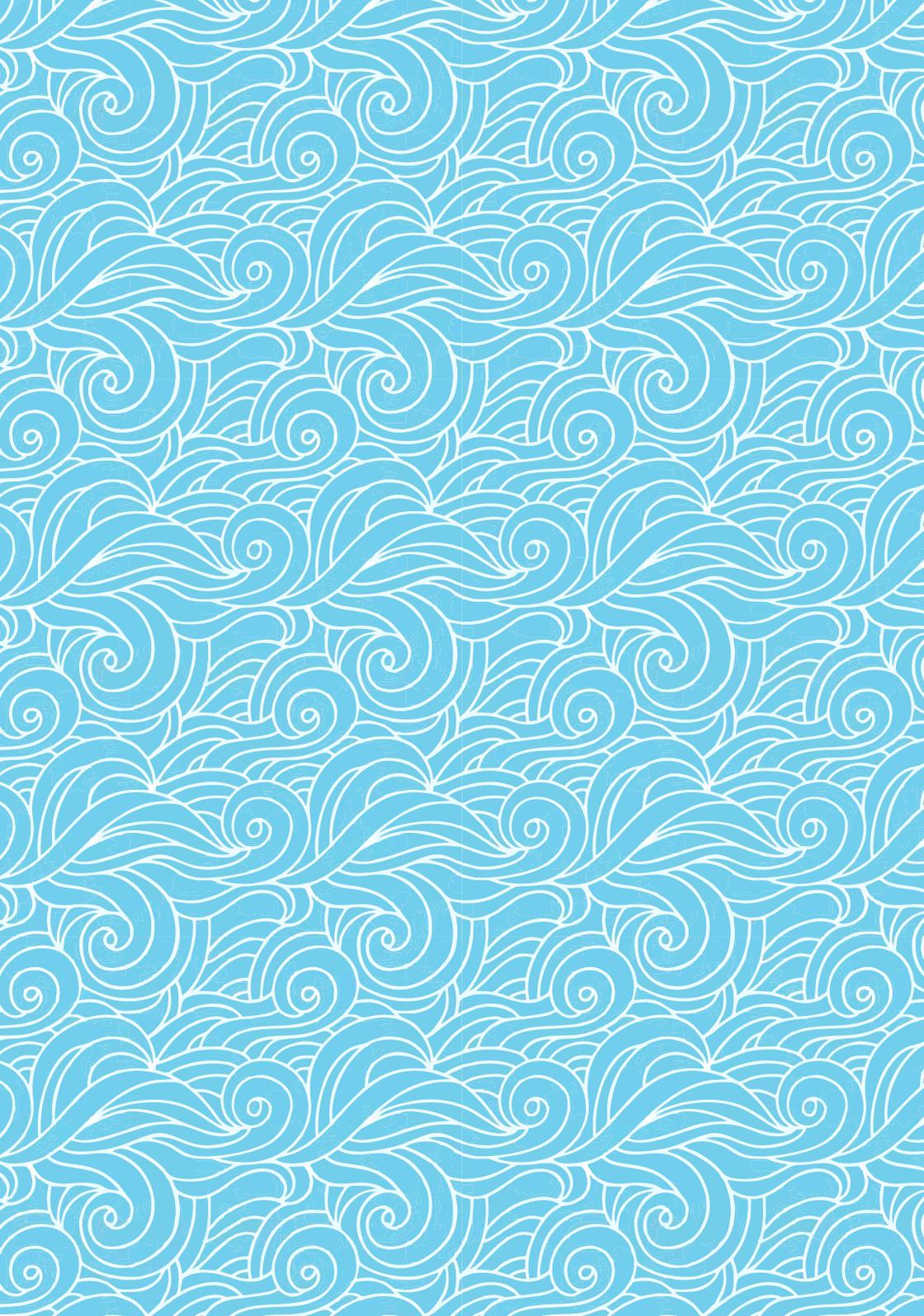


30 minutos



8+ anos

2021/2022



AMOTA

As águas estão subindo e barreiras precisam ser construídas para evitar que a vila seja inundada. Junte os amigos. Será que vocês vão conseguir salvar a vila da inundação? Ou as águas tomarão conta das ruas e destruirão tudo?

Conteúdo do jogo

1 tabuleiro

20 cartas de avanço

30 cartas de ação

1 manual de regras

you also need:

1 dado

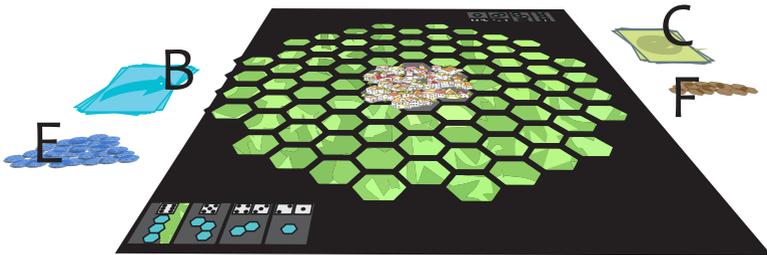
60 marcadores de avanço

30 marcadores de barreiras

Objetivo do jogo

Impedir o avanço das águas antes que elas inundem a vila.

Preparação do jogo



Coloque o tabuleiro (A) no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores.

Embaralhe as cartas de avanço e coloque-as ao lado do tabuleiro (B).

Embaralhe as cartas de ação, distribua 3 para cada jogador e coloque o restante ao lado do tabuleiro formando um monte de compras (C).

Forme, próximo ao tabuleiro e ao alcance de todos os jogadores, um monte com os marcadores de avanço (E) e outro com os marcadores de barreira (F).

Procedimento do jogo

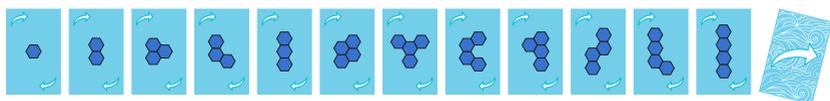
Defina, por qualquer critério, quem será o primeiro jogador (geralmente é quem pergunta!). A partida segue em sentido horário.

Cada jogada obedece a seguinte sequência:

- Vire uma carta de avanço e coloque os marcadores de avanço (●) no tabuleiro formando a figura presente na carta (veja *Sobre as cartas e marcadores de avanço*).
- Escolha uma de suas cartas de ação e jogue-a ao lado do monte de compras, formando um monte de descartes, e execute a ação descrita (veja *Sobre as cartas de ação*).

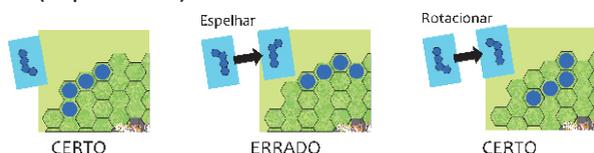
Após a execução da ação, a jogada se encerra e o jogador passa a vez ao próximo.

Sobre as cartas de avanço e marcadores de avanço



Os marcadores de avanço (●) relativos à primeira carta de avanço devem ser colocados em uma das bordas do tabuleiro. Os seguintes devem ser colocados adjacentes aos marcadores de avanço (●) já existentes.

As figuras das cartas de avanço podem ser rotacionadas para serem reproduzidas pelos marcadores de avanço no tabuleiro, mas não podem ser invertidas (espelhadas).



Se for impossível inserir no tabuleiro uma figura igual à sorteada na carta de avanço, retire uma barreira:

- se com a retirada da barreira os marcadores de avanço puderem ser posicionados, é porque a água se infiltrou nas barreiras causando deslizamento e o jogo prossegue normalmente;
- se mesmo com a retirada da barreira, os marcadores de avanço não puderem ser posicionados, a água perdeu forças e os jogadores vencem o jogo!

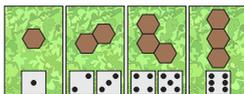
Sobre as cartas de ação



As cartas de ação definem o que o jogador deve fazer, e dentre as possibilidades temos:

- **Comprar cartas:** permite que qualquer jogador (incluindo aquele que a possui) compre a quantidade de cartas indicada.
- **Jogar 2 cartas:** esta carta permite que o próximo jogador (e apenas o próximo) jogue 2 das cartas de sua mão e aplique os respectivos efeitos.
- **Trocar de mãos:** o jogador pode escolher quaisquer jogadores (incluindo ele mesmo) para trocarem as cartas de suas mãos.
- **Pular o próximo avanço do tabuleiro:** ao jogar esta carta, o jogador impede que, na vez do jogador seguinte, seja virada uma carta de avanço.
- **Remover avanços e barreiras:** o jogador pode escolher qualquer marcador de avanço ou de barreira para remover do tabuleiro.
- **Colocar barreiras no tabuleiro:** veja em *Colocando marcadores de barreiras no tabuleiro*.

Quando for determinado que o jogador deve lançar os dados para a construção das barreiras, seus marcadores devem ser colocados no formato definido pelo quadro indicativo existente no tabuleiro.



Sobre a compra de cartas

A maneira usual de se comprar cartas é quando um jogador usa (descarta) uma *carta de ação* que define a compra de 1, 2 ou 3 cartas. O jogador que descartou a carta é quem define quem comprará as cartas, em função de sua estratégia no jogo, podendo ser ele mesmo ou outro jogador à sua escolha.

No entanto, pode acontecer de um jogador ficar sem cartas e não haver nas mãos dos demais jogadores nenhuma carta de ação que permita a compra de cartas. Neste caso, e somente neste caso, o jogador que está sem cartas deverá, na sua vez, comprar 3 cartas e passar a vez.

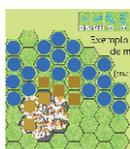
Colocando marcadores de barreiras no tabuleiro

Os primeiros *marcadores de barreira* (■) devem ser colocados próximos a algum dos *marcadores de avanço* (●) já existentes no tabuleiro. Os demais devem ser colocados próximos aos *marcadores de barreira* (■) já existentes devendo ficar, também, o mais próximo possível dos *marcadores de avanço* (●).

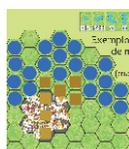
Os *marcadores de barreira* (■) podem ser colocados na área central do tabuleiro (área da vila) se isto for necessário para adequar a figura sorteada, mas não pode ocupar a casa mais central do tabuleiro. Se não for possível inserir os *marcadores de barreira* (■) sem a ocupação da casa central, os jogadores perdem o jogo.



Primeiras barreiras
Exemplo para sorteio do dado igual a 3 ou 4



Permitido
Exemplo para colocação de marcadores para dado igual a 5 (marcadores azuis)



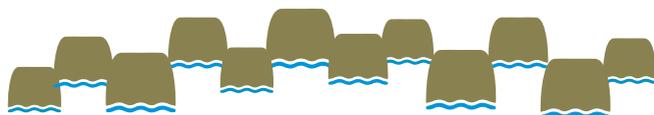
Proibido
Exemplo para colocação de marcadores para dado igual a 6 (marcadores azuis)

Fim de jogo

O jogo termina em uma das duas situações:



- **Vitória:** se os jogadores conseguirem bloquear os *marcadores de avanço* (●) antes que cheguem à região central do tabuleiro; ou se for impossível inserir no tabuleiro os *marcadores de avanço* (●), após retirada uma barreira.
- **Derrota:** se os *marcadores de avanço* (●) alcançarem a área da vila, no centro do tabuleiro; ou se a única forma de inserir no tabuleiro os *marcadores de barreira* (■), para a figura sorteada pelo dado, for ocupando a casa central do tabuleiro.



Sobre o jogo

Amota significa “aterro ou dique à borda de um rio, destinado a impedir inundações”.

O jogo foi desenvolvido no âmbito do projeto de pesquisa *Jogos de tabuleiro e gamificação: poéticas da criação no campo comunicacional*, da Universidade Federal de Mato Grosso, que adota a marca **Arena Lúdica** para identificar suas criações e se comunicar com o público.

Para este jogo, a equipe do projeto se propôs atender aos seguintes requisitos: ser um jogo cooperativo, com um espaço a ser conquistado, cujas peças mostrassem o avanço do jogo e envolvesse o uso estratégico das peças/cartas disponíveis.

Designers do jogo (em ordem alfabética)

- Alexandre Palma
- Hellen Silvani
- Hélia Vannucchi
- Paulo Lenço
- Willian Cocito



Arena Lúdica

*Siga-nos no Instagram para conhecer o projeto
e saber quando forem publicados mais jogos
[@arena.ludica](https://www.instagram.com/arena.ludica).*



Arena Lúdica