

Aprende a jogar mais rápido com o vídeo em: www.folkwild.pt

Ecos - Alto Minho Adapt fala da adaptação às Alterações Climáticas e de como elas podem impactar a vida no Alto Minho.

O jogo contém **110 cartas e 2 cubos**

45 Propostas

21 Alterações

12 de Fase Final



6 de Termómetro

18 Ativos

4 de Pontuação



+ 4
cartas extra

Separa os baralhos (vê o esquema no verso da folha)

Dá 5 cartas de Proposta a cada jogador **(A)** e deixa o baralho na mesa **(B)**. Coloca 3 cartas do baralho de Alterações **(C)** na mesa **(D)**. Coloca as cartas de Pontuação **(E)** por ordem - escolhe o lado vermelho (dificuldade normal) ou o amarelo (fácil) e coloca os dois cubos - um jogador será o amarelo, o outro o azul. Sem se ver o lado com texto colocam-se os 9 Ativos **(F)** de cada jogador de cada lado da coluna de Pontuação **(E)** - azul de um lado, amarelo do outro (como os cubos); cada jogador coloca em cada fila uma carta de Natureza (árvore), Atividades (engrenagem) e Comunidades (pessoas) com o lado sem texto para cima.

Descrição das fases de jogo

Os dois jogadores escolhem uma carta de Proposta da sua mão **(A)** e jogam-nas **(I)** ao mesmo tempo para a 1ª carta de Alterações **(D)** no centro da mesa. As Propostas jogadas têm de ser do mesmo tipo (Natureza - verde, Atividades - roxo, Comunidades - laranja) e ter um dos símbolos (disco, cubo ou pirâmide) da carta de Alterações em disputa. **Exceção:** cartas Proposta-Wild (amarelas) podem ser jogadas para qualquer carta de Alterações mas o símbolo continua a ter de combinar! A seguir faz o mesmo para as outras 2 cartas de Alterações na mesa **(D)**.

Depois de 3 turnos, um para cada uma das 3 Alterações **(D)**, começa uma nova ronda. Nesta, tal como na ronda anterior, joga-se outra carta de Proposta **(K)** para cada carta de Alterações. No final da 2ª ronda, podem-se dar dois casos:

- Nas cartas de **Impacto Positivo, Estratégia e Recuperação**, a soma dos pontos das Propostas que cada jogador jogou para essa carta, dita quem a ganha e usa a mais valia que lá está descrita.
- Nas cartas de **Impacto Negativo** cada jogador tem de tentar fazer pelo menos a pontuação que está na carta. Se conseguir não acontece nada. Se não conseguir perde 1, 2 ou 3 pontos de Adaptação conforme o número de pontos que fez (vê na carta). Os pontos de Adaptação perdidos contabilizam-se nas cartas de Pontuação **(E)**.

- No início de cada turno deves ter sempre 5 cartas de Proposta em mão **(A)**. Se não tiveres suficientes, saca do baralho **(B)**.
- Se não tiveres uma Proposta com a combinação pedida pela Alteração, ou a não quiseres jogar, podes passar, mas obrigatoriamente tens de deitar 2 Propostas fora **(J)** e tirar 2 novas **(B)**.
- Cada carta de Alterações tem uma combinação de 3 símbolos e quando se joga uma Proposta "gasta-se" o símbolo jogado. Por

exemplo, uma carta de Alterações tem "disco, cubo, pirâmide", se jogares uma Proposta com um disco na 1ª ronda, na 2ª ronda tens de jogar uma Proposta com um cubo ou uma pirâmide. Claro que se a carta de Alterações tiver, por exemplo, dois discos e um cubo - podes jogar um disco na 1ª ronda e outro na 2ª.

- As cartas de **Proposta-Ação** (cinzas) dão poderes extra e podem ser jogadas a qualquer altura, desde que a Ação faça sentido. Podem ser jogadas várias de uma vez, até pelos dois jogadores! Elas têm é de se resolver pela ordem em que entram em jogo. Depois de resolver a 1ª, vê se a 2ª continua a fazer sentido.

- Se ao fim da 2ª ronda houver **empate entre os jogadores** numa carta de Impacto Positivo, Estratégia ou Recuperação, faz uma 3ª ronda só para essa carta. Se o empate se mantiver, é descartada.

- Nas cartas de Alterações de Impacto Negativo não há qualquer questão com empates pois os jogadores não estão a disputar a carta um contra o outro mas estão cada um por si a tentar chegar à pontuação pedida pela carta. Se os dois não conseguirem os pontos necessários este tipo de carta atinge os dois jogadores.

Após se jogar as primeiras 3 cartas de Alterações, sacam-se 3 novas e começa a fase 2. Haverão 3 fases iguais até o jogo acabar. Nos jogos avançados depois da 3ª fase joga-se a Fase Final.

Cartas de Alterações - tipos e consequências

- **Impacto Positivo:** quem vencer esta carta ganha 2 pontos de Adaptação. Ou seja, se estiver com 10 pontos, passa para 12 **(E)**.
- **Estratégia:** quem vencer esta carta fica para sempre com +2 pontos quando estiver a jogar para uma carta de Impacto Negativo do mesmo tipo.
- **Recuperação:** quem vencer esta carta pode virar um Ativo **(F)** do mesmo tipo que esteja do lado negativo, para o lado positivo.
- **Impacto Negativo:** nestas cartas, os dois jogadores têm de ten-

tar, com as Propostas, fazer o número de pontos na carta. Se não conseguirem, perdem pontos de Adaptação **(E)** de acordo com o que está escrito na carta. Por exemplo: com uma carta X9, se fizeres 9 ou mais pontos não te acontece nada; se fizeres 8 pontos perdes 1 ponto de Adaptação; se fizeres 7 perdes 2 pontos e se fizeres menos de 7 (<7) perdes 3 pontos. Se os 2 jogadores não conseguirem atingir o número na carta, para além de perderem pontos têm os 2 de virar o seu Ativo **(F)** do mesmo tipo na fila (1, 2 ou 3) da carta de Pontuação em que está o seu cubo. Se por acaso esse Ativo já estiver virado, vira-se o da fila de cima.

Ativos

De cada lado da coluna de Pontuação **(E)** há 9 Ativos azuis e 9 amarelos **(F)**. Cada jogador fica com uma das cores, igual à cor do seu cubo. Cada uma das 3 filas de cada jogador tem de ter uma carta de cada tipo (Natureza, Atividades, Comunidades).

Quando se vira um Ativo **(F)** para o lado negativo (mostrando um texto) ele pode ter duas consequências:

- **"-1 ponto de Adaptação"**: perdes 1 ponto de Adaptação **(E)**.
- **"Vira o Ativo de ... na fila de cima"**: tens de virar, na fila de cima, a carta de Ativo indicada para o seu lado negativo. Aqui pode acontecer um duplo impacto pois ao virar esta carta, ela obriga a virar uma carta na fila de cima e esta última, pode obrigar ainda a perder 1 ponto de Adaptação.
- Há ainda umas cartas sem consequências, sem nada escrito.

Coluna de pontos de Adaptação - cartas de Pontuação

Esta coluna **(E)** marca a pontuação de cada jogador - usa o cubo da tua cor para marcar os pontos. Vais ver que os teus pontos sobem e descem por causa das cartas de Alterações e das de Ativos. Quando sobes e mudas de uma carta de pontuação para

outra (por ex.: no lado vermelho do 11 para o 10) tens de virar para o lado negativo todos os teus Ativos da fila de onde saíste. Ao virares estes Ativos vão haver consequências que tens de fazer cumprir. Se por acaso ganhas pontos e regressas à carta de Pontuação anterior não recuperas os Ativos, ou seja eles não ficam positivos automaticamente.

Ganhar ou perder o jogo

Se um jogador fica com todos os seus Ativos **(F)** do lado negativo, ele perde o jogo. Se um jogador chegar ao nº 0 na coluna de Pontuação **(E)** também perde. Se no final das 3 fases (ou das 3 fases mais a Fase Final num jogo avançado) os 2 jogadores continuarem em jogo ganha quem tiver mais Ativos do lado positivo. Se estiverem empatados em Ativos, ganha quem tiver mais pontos de Adaptação, ou seja, com mais pontos na coluna de Pontuação.

Modo de jogo avançado

Fase final

Após a 3ª fase de jogo começa a Fase Final. Sorteiam-se agora 3 cartas do baralho Fase Final **(G)** para a mesa **(D)**. Nestas 3 cartas podem aparecer ações positivas e negativas. Para umas e para outras jogam-se duas rondas **(I)** e **(K)** com as mesmas regras das fases anteriores. Após todas as cartas estarem ganhas, o seu efeito é posto em jogo seguindo a ordem em que saíram.

Termómetro

Há regras especiais nestas cartas. Sempre que cada jogador perde pontos e muda pela 1ª vez para uma carta de Pontuação **(E)** acima da que está, entra em jogo a carta de Termómetro **(H)** seguinte e a sua regra. No início começa-se com a carta nº 0 (sem regras extra), depois entra a nº 1, nº 2, nº 3, etc... A cada momento só pode estar ativa uma carta de Termómetro.

