

# ZOOM BARCELONA

Viaja pela cidade de Barcelona e tira as melhores fotos para venceres o jogo!

Em Zoom In Barcelona, os participantes entram num concurso com o objetivo de conseguirem as melhores fotos da cidade. Durante o jogo terás a oportunidade de fotografar os lindíssimos locais de interesse, bem como os emblemáticos edifícios do panorama urbano de Barcelona e... dragões!

Sabias que Barcelona é uma cidade de dragões? Estes aparecem com frequência em obras de artistas e arquitetos e são, juntamente com outros animais fantásticos, elementos essenciais das festas tradicionais.

Sobe para uma bicicleta, entra num táxi ou num autocarro para conseguires chegar antes de todos os outros e tirares a melhor foto. Percorre a cidade e descobre a sua espetacular arquitetura e os incríveis edifícios modernistas, incluindo aqueles que foram criados pelo visionário Antoni Gaudí.

Estás preparado? Agarra na tua câmara e vence o jogo.

## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo é conseguires o máximo de pontos para venceres o concurso de fotografia. Para ganhares pontos podes:

- Tirar fotos aos locais de interesse selecionados pelo júri, recebendo ainda um bónus se estas estiverem relacionadas com os dois temas indicados por eles.

- Tirar fotos aos edifícios que formam o panorama urbano da cidade de Barcelona: Torre Calatrava, Camp Nou, Torre de Collserola-Sagrat Cor (Tibidabo), Colón, Sagrada Família, Torre Glòries, Castell de Torre Baró e Pérgola Fotovoltaica.



8+ anos



30-60 min



2-6 participantes

## COMPONENTES

- 1 tabuleiro de jogo 
- 86 cartas de foto de local de interesse 
- 24 cartas de transporte 
- 6 peões de participante 
- 6 marcadores de luz natural 
- 6 fichas de panorama urbano 
- 32 fichas de edifício panorâmico 
- 6 fichas de temas 
- 6 câmaras 
- 6 fichas de seleção de zoom 
- 1 dragão com suporte 
- 1 manual de regras



## KIT DE INICIAÇÃO À FOTOGRAFIA

Se estiveres a jogar pela primeira vez e quiseres aprender as regras base do jogo, ou se pretendes uma partida mais curta, recomendamos-te a utilização do kit de iniciação. Para jogares este modo principiante, segue as regras base e ignora as secções destacadas a  azul. As secções a laranja são apenas utilizadas neste modo de iniciação.



## PREPARAÇÃO

1. Coloca o tabuleiro ao centro da mesa **1**.
2. Escolhe um conjunto de fichas de cada edifício panorâmico, de acordo com o número de participantes. Coloca-as no tabuleiro, nos respetivos espaços **2**, e deixa as fichas que sobram na caixa.

**2 participantes** - 1 ficha de cada  
**3 participantes** - 2 fichas de cada

**4 participantes** - 3 fichas de cada  
**5-6 participantes** - 4 fichas de cada

3. Embaralha as cartas de transporte **3** e atribui 3 a cada participante, com a face voltada para baixo. Coloca as restantes num baralho, com a face voltada para baixo, junto do tabuleiro, com espaço para a pilha de descarte.

4. Embaralha as cartas de foto de local de interesse. Coloca 4 (para 2-4 participantes) ou 5 (para 5-6 participantes) com a face voltada para cima na área de seleção do júri **4**. Estas são as fotos que os participantes podem tirar no início deste concurso. As restantes cartas formam um baralho e devem ser colocadas ao lado da seleção do júri, com um espaço extra para descarte.

5. Retira as 6 fichas de tema, escolhe 2 de forma aleatória (cada ficha tem um tema distinto em cada face) e coloca-as na zona de temas no tabuleiro **5**. Devolve as restantes à caixa.

6. Baralha os tabuleiros individuais (câmaras) e entrega um a cada participante, com a face voltada para baixo. Este indicará a tua posição inicial **6**. Coloca-o à tua frente com a informação relativa à pontuação visível **6**. O espaço à volta da tua câmara será a tua "galeria".

7. Cada participante escolhe uma cor e retira o peão e a ficha de seleção de zoom correspondentes. Coloca o teu peão na respetiva posição inicial **7**. Depois, posiciona a ficha de seleção de zoom no espaço indicado na câmara **7**.

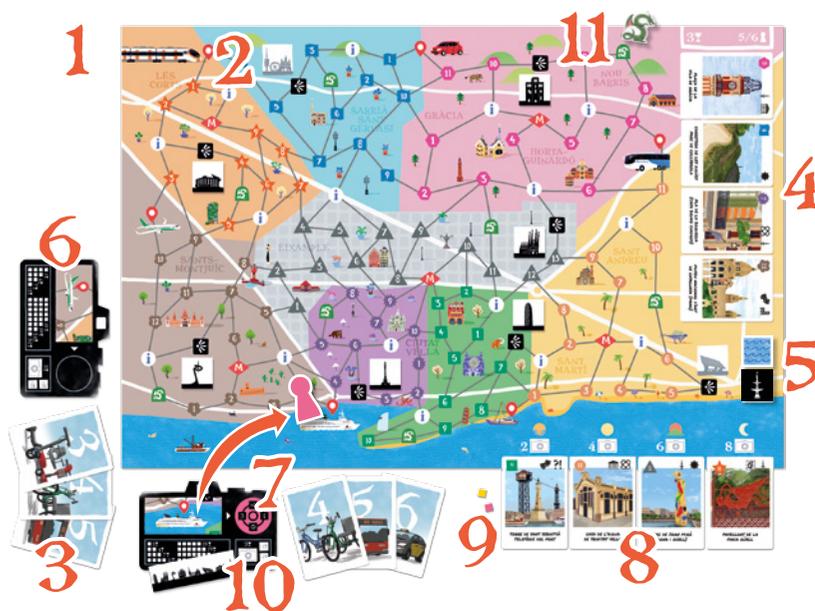
 com o lado sem números para cima (apenas cor).

 com o número 3 do zoom à esquerda.

8.  Coloca 4 cartas de foto de local de interesse, com a face voltada para cima, no trilho de luz natural **8**, situado no canto inferior direito do tabuleiro. Estas 4 fotos devem pertencer a 4 zonas distintas (ícone superior esquerdo das cartas); busca e descarta até conseguires.

9.  Cada participante recebe um marcador da sua cor para o trilho de luz natural **9**, devendo ser todos colocados à esquerda da primeira carta. 

10.  Baralha e entrega a cada participante, com a face voltada para baixo, uma ficha de panorama urbano da cidade **10**. Não reveles aos outros a tua sequência. Podes colocá-la, sem revelar, em cima da tua câmara.



11. Para posicionares o dragão, busca a primeira carta do baralho de foto de local de interesse. Coloca a peça do dragão no covil da zona associada a esse local (ícone superior esquerdo da carta) **11** e descarta essa carta.



Agora estás pronto para jogar. Começa quem mais recentemente tirou uma foto com o seu telemóvel ou câmara, seguindo depois os turnos no sentido horário.

## COMO JOGAR

Durante o teu turno, podes, por esta ordem:

1. Movimentar-te.
2. Executar uma ação.



### 1. MOVIMENTAR-TE

Os ícones no tabuleiro representam locais, identificados de acordo com a sua tipologia: locais de interesse        , miradouros de edifícios panorâmicos , postos de informação , covis de dragões  e estações de metro . Para te movimentares pelos diferentes locais do tabuleiro, podes:

A. **Caminhar:** move o teu peão até uma distância de 2 espaços OU

B. **Jogar uma carta de transporte:** move o teu peão o número de espaços que queiras até ao valor máximo indicado na carta (3, 4, 5 ou 6). Depois, esta deve ser descartada e não é biscada uma nova carta.

Podes passar por cima, mas nunca terminar o teu movimento num espaço ocupado por outro peão.

## 2. EXECUTAR UMA AÇÃO

Depois de te movimentares, podes fazer uma das seguintes ações:

- A. Tirar uma Foto.
- B. Visitar um Posto de Informação.
- C. Apanhar o Metro.

### A. Tirar uma Foto

Durante o teu turno, podes tirar uma foto:

- de um local de interesse
- de um edifício panorâmico
- do trilho de luz natural
- de um dragão no seu covil

Podes tirar essas fotos se estiveres nesse espaço específico do tabuleiro ou se utilizares o zoom.

Podes utilizar o zoom para tirares fotos de locais mais distantes. Tens três pontos de zoom que podes gastar para não teres de te deslocar a um local específico, mesmo que esteja ocupado por outro participante. Cada ponto gasto permite-te tirar uma foto a um espaço de distância a mais do que aquele em que te encontras. Podes gastar todos os pontos num único turno ou em diferentes turnos, girando a peça de seleção de zoom na câmara. Os pontos gastos não são recuperados.

Exemplo: Se usares os 3 pontos num mesmo turno, poderás tirar uma foto de qualquer ponto do tabuleiro que se encontre a 3 espaços de distância do local onde se situa o teu peão, mas não ficarás com mais pontos de zoom para o resto da partida.



### Locais de interesse

No tabuleiro estão assinalados 86 locais de interesse, distribuídos por 8 zonas (cada uma possui um ícone com forma e cor distintas). O baralho de fotos de local de interesse contém uma carta por cada local assinalado no tabuleiro, tendo esta, no canto superior esquerdo, o respetivo ícone e número.

Estas 86 cartas têm também, no canto superior direito, um ou dois ícones associados a peculiaridades desses locais. Estão relacionados com os temas do concurso e com a pontuação recebida no final do jogo.

Só podes tirar uma foto (isto é, ficar com a carta) dos locais de interesse disponíveis na área de seleção do júri.



Se o conseguires, coloca essa carta, com a face voltada para cima, na tua galeria, de forma a que todos os participantes a possam ver. Depois, junta a carta do topo do baralho à área de seleção do júri, dando o teu turno por terminado.

### Edifícios panorâmicos da cidade



Em cada um dos 8 miradouros que encontras no tabuleiro, podes tirar uma foto de um dos icónicos edifícios que formam o emblemático panorama urbano de Barcelona.

Se tirares uma foto de um edifício panorâmico, ganhas a respetiva ficha e deves colocá-la na tua galeria, dando o teu turno por terminado.

Podes colecionar estas fichas por qualquer ordem durante a partida, mas não podes ter fichas repetidas. Há menos fichas de edifícios panorâmicos do que jogadores, não sendo estas repostas caso acabem.

### Trilho de luz natural



Enquanto fotógrafo, é importante dominares a luz natural e tirares fotos em diferentes momentos do dia: hora dourada (amanhecer), meio-dia, hora dourada (anoitecer) e noite. Tirares apenas fotos de locais de interesse não será suficiente para pontuares no final da partida.

Para ganhares os pontos das fotos de local de interesse que tires, deves percorrer o trilho de luz natural. Este é igual para todos os participantes e possui 4 fotos.

Para tirares estas fotos tens igualmente de chegar ao respetivo local de interesse no tabuleiro, mas em vez de ficares com a carta deves posicionar o marcador de luz natural para indicar que já visitaste esse local, dando por terminado o teu turno.

Podes completar este trilho ao teu próprio ritmo, mas sempre por ordem e a começar na hora dourada (amanhecer) e a terminar à noite. Por exemplo, não podes tirar a foto do meio-dia sem antes teres tirado a foto do amanhecer.



Cada foto que tires no trilho de luz natural permitir-te-á ganhar os pontos de 2 fotos de local de interesse que tenhas no final do jogo. Para venceres, não é necessário percorrer todo o trilho.

Exemplo: Se não conseguiste tirar a foto do amanhecer, não ganharás nenhum ponto no final do jogo pelas cartas de local de interesse que colecionaste. Se tiraste 2 fotos de luz natural (até ao meio-dia), ganhas então os pontos de 4 cartas de local de interesse, à tua escolha, que tenhas colecionado. Mesmo tendo mais cartas (ex: 6), só pontuarias 4.

## Dragões

Se fotografares um dragão no seu covil, poderás, sem movimentar o teu peão do lugar onde essa foto foi tirada, fazer uma outra ação, das seguintes opções:



- Tirar uma foto de um local de interesse (na área de seleção do júri)
- Tirar uma foto a um edifício panorâmico (disponível no tabuleiro)
- **Tirar a próxima foto no trilho de luz natural (por ordem)**
- Descartar todas as fotos na área de seleção do júri e colocar novas cartas.

Depois de executada a ação à tua escolha, deves biscar uma nova carta da pilha de locais de interesse para determinar a próxima localização do dragão. À semelhança da preparação do jogo, coloca o dragão no covil da zona associada a esse local de interesse (ícone superior esquerdo). O covil deve ser sempre diferente do anterior e deve estar desocupado (sem peões). Bisca e descarta as cartas necessárias até que possas movimentar o dragão, dando por terminado o teu turno.

Se decidires tirar uma foto de um local de interesse, pega primeiro na carta da área de seleção do júri. Depois, bisca uma carta do baralho para repor a que ficou em falta e, finalmente, bisca outra carta para determinares a próxima localização do dragão.

## B. Visitar um Posto de Informação

Visita os postos de informação  para repores as tuas cartas de transporte, terminando, assim, o teu turno. Podes, primeiro e se quiseres, descartar cartas que tenhas na mão e depois biscar cartas do baralho, desde que no final tenhas um máximo de 3 na mão. Se o baralho acabar, podes sempre embaralhar a pilha de descarte e formar um novo baralho.

## C. Apanhar o Metro

Podes apanhar o metro  para viajar até uma outra estação (existem 5 ao todo no tabuleiro), decidindo onde pretendes sair.



Podes entrar numa estação que esteja ocupada, mas deves sair numa que esteja livre. Mal coloques o teu peão nessa saída, o teu turno termina imediatamente.

## FINAL DO JOGO

O jogo termina assim que um dos participantes coloque a oitava foto de local de interesse na sua galeria, vencendo aquele que mais pontos tiver. Em caso de empate, dividem a vitória.

## PONTUAÇÃO E VITÓRIA

No final do jogo deverás somar os pontos recebidos pelas fotos de local de interesse e pelas fichas de edifícios panorâmicos que tenhas na tua galeria. Na tua câmara encontras um resumo da pontuação.

## Pontuar os locais de interesse

Recebes 3 pontos por cada foto de local de interesse, +1 ponto por cada tema diferente presente nessas fotos (até um máximo de +2 pontos por carta, 1 por cada tema).

### TEMAS



Há 3 tipos de temas:

- **Imagem:** Observa as imagens para ver se contêm



Água



Árvores

- **Nome:** Lê as palavras que formam o nome do local



Casa / Praça



Parque / Jardins

- **Ícones:** Olha para os símbolos que indicam as peculiaridades do local



Arquitetura



Esculturas e monumentos



Ar livre



Modernismo



Original



Artes, ciências e entretenimento



Gaudí



História e cultura

 Os pontos por cartas de local de interesse que podes receber dependem da tua posição no trilho de luz natural. Poderás somar os pontos de 2 cartas da galeria, à tua escolha, se chegaste até ao amanhecer, 4 cartas se até ao meio-dia, 6 cartas se até ao anoitecer e 8 cartas se até à noite. O resto das cartas não pontuam.

## Pontuar o panorama urbano da cidade

Receberás pontos de acordo com o total de fichas de edifício panorâmico que tenhas na tua galeria, como indicado em baixo.

 Recebeste uma ficha de panorama urbano com uma sequência de edifícios (em cada ficha estes estão ordenados de forma diferente). Para pontuar, deves analisar essa ordem e somar o valor de cada parte da sequência que completaste. Cada ficha não conectada dá-te 1 ponto.



**Autores:** Núria Casellas, Eloi Pujadas y Joaquim Vilalta  
**Ilustrações:** Sophie Wainwright y Craig Petersen  
**Agradecemos a colaboração de:** Casa Batlló, Casa de les Punxes, Cementiris de Barcelona, FC Barcelona, Fundació Catalunya La Pedrera, Institut del Paisatge Urbà - Ajuntament de Barcelona, Josep Maria de Llobet, Josep Maria Miró, MUHBA Museu d'Història de Barcelona, Pep Herrero, Torre Bellesguard Antoni Gaudí, El Tren de l'Oreneta.

**Desenho gráfico:** Craig Petersen  
**Tradução para português:** Fábio Lima