

NOITE DOS MONSTROS LINEARES

Jogadores: 2 a 4

Tempo de duração: 30 a 45 minutos

Público recomendado: 1º do Ensino Médio

criação de:

NELSON GARCEZ

TULIO KONEČNÝ

design de:

TULIO KONEČNÝ



Portal da
OBMEP

HABILIDADES E OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

PROCEDIMENTOS DE CÁLCULO (MENTAL E ESCRITO) COM NÚMEROS NATURAIS: ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito, inclusive os convencionais, para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.

PROPRIEDADES DAS OPERAÇÕES PARA DESENVOLVIMENTO DE DIFERENTES ESTRATÉGIAS DE CÁLCULO COM NÚMEROS NATURAIS

Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito, inclusive os convencionais, para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.

Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.

OPERAÇÕES (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO, DIVISÃO E POTENCIAÇÃO) COM NÚMEROS NATURAIS

Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora

EFO3MA05

EFO4MA03

EFO4MA05

EFO6MA03

MATERIAIS

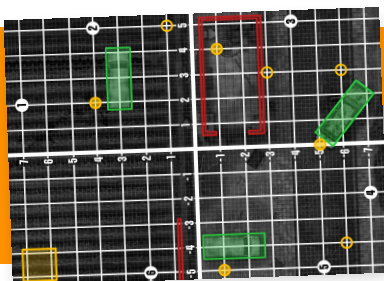
DADO

1 DADO



TABULEIROS

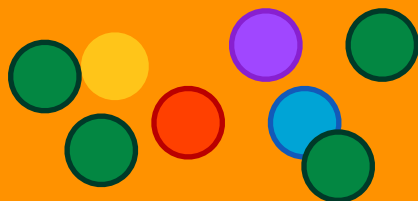
5 TABULEIROS



MARCADORES

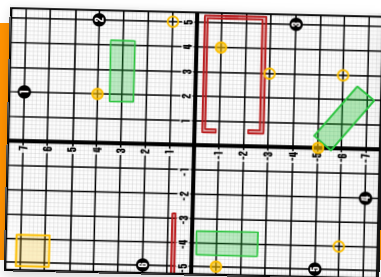
4 MARCADORES DE JOGADORES

20 MARCADORES DE ZUMBIS



MAPA AUXILIAR

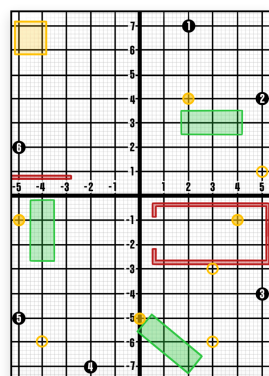
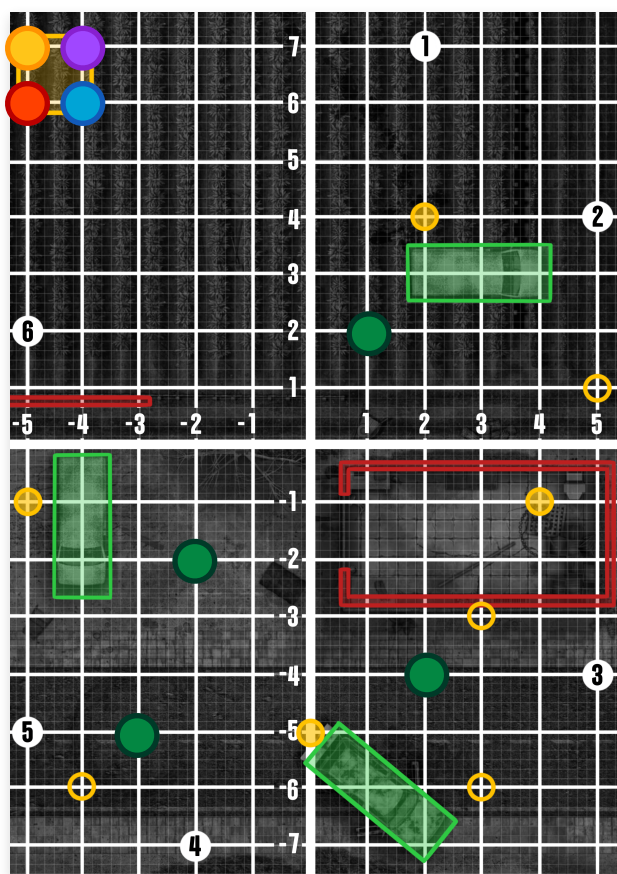
5 MAPAS



PREPARO

Coloque o tabuleiro sobre a mesa de forma que fique de fácil acesso. Todos os jogadores devem escolher um marcador de personagem e posicioná-lo dentro de uma coordenada delimitada pela área amarela. Em seguida, distribua aleatoriamente a mesma quantidade de marcadores de zumbis pelo mapa. Depois, forme uma pilha de mapas auxiliares (opcional, mas facilita a partida) e garanta que cada jogador tenha lápis e borracha para realizar os cálculos.

Os jogadores devem definir a ordem de jogada. Por fim, o tabuleiro para quatro pessoas deve ficar organizado da seguinte forma:



REGRAS

OBJETIVO

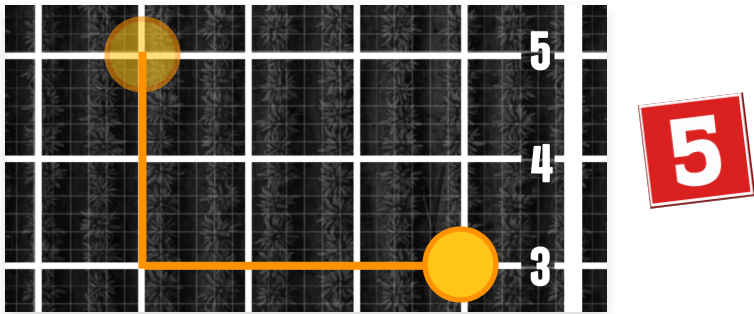
O objetivo dos jogadores é coletarem TODOS os itens obrigatórios do mapa (círculos amarelos) e retornarem ao quadrado amarelo.

RODADAS

Cada rodada do jogo é dividida em 4 etapas: movimento dos jogadores, ação dos jogadores, movimento dos zumbis e adição de novos zumbis. Após a última etapa, inicia-se uma nova rodada a partir da primeira etapa. Cada etapa possui ações específicas, descritas a seguir:

Movimento dos jogadores

Nesta etapa, cada jogador deve lançar um dado. O resultado indica o número máximo de casas que ele pode se mover. Os movimentos seguem a norma de Manhattan (ou “norma do taxista”), ou seja, apenas movimentos verticais e horizontais são permitidos. No mapa, há linhas vermelhas que representam obstáculos, e os jogadores não podem atravessá-las. Também não é permitido ocupar uma coordenada que já contenha outro jogador ou um zumbi. Caso um jogador pare exatamente sobre um item obrigatório, ele não poderá realizar a ação na próxima etapa, pois estará ocupado coletando o item.



Ação dos jogadores

Nesta etapa, os jogadores devem indicar uma reta que passe pela posição do seu personagem e atinja ao menos um zumbi. Caso a lei de formação da reta esteja correta, o ataque é considerado válido e o(s) zumbi(s) atingido(s) é(são) removido(s) do tabuleiro.

Se o jogador errar, nada acontece e ele perde a oportunidade de atacar. Se a reta passar por mais de um zumbi, todos são eliminados. A reta é considerada em apenas uma direção, tendo como ponto de partida o jogador. Caso a reta atinja outro jogador, este receberá 1 ponto de dano.

Movimento dos zumbis

Todos os zumbis devem se mover uma casa em direção ao jogador mais próximo. Se um zumbi terminar seu movimento a uma distância de uma casa de um jogador, este jogador recebe 1 ponto de dano (exceto se estiver em uma zona segura). Caso um zumbi ocupe a mesma posição que um jogador, esse jogador é eliminado.

Novos zumbis

Na última etapa da rodada, novos zumbis entram no jogo. A quantidade de zumbis adicionados é igual ao número de jogadores. Para determinar suas posições, lance um dado para cada zumbi: o número obtido indica a posição correspondente nos círculos brancos do mapa. Caso mais de um zumbi seja direcionado para a mesma posição, coloque os excedentes em casas adjacentes.

MAPA

Linhas vermelhas: obstáculos que não podem ser atravessados nem por movimento nem por ataques.

Retângulos verdes: zonas seguras. Jogadores dentro dessas áreas não sofrem dano, mesmo que haja zumbis em posições adjacentes. Zumbis não entram nessas zonas.

Zona amarela: área de extração (início e fim do jogo).

Círculos amarelos preenchidos: itens obrigatórios.

Círculos amarelos não preenchidos: itens opcionais.

FINAL DE JOGO

A pontuação da partida é dada pela soma de todos os itens coletados pela equipe (obrigatórios e opcionais), subtraída de duas vezes a quantidade de jogadores eliminados.