

# RESTO ATAQUE

Jogadores: 4 a 6

Tempo de duração: 30 a 60 minutos

Público recomendado: 6º Ano do Ensino Fundamental

ESTE JOGO É UMA ADAPTAÇÃO DE:

## DUNGEON FIGHTER

CRIADO POR:

TULIO KONEČNÝ

MATEUS MAGELA

DESIGN DE:

TULIO KONEČNÝ



Portal da  
OBMEP

# HABILIDADES E OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

## **PROBLEMAS ENVOLVENDO DIFERENTES SIGNIFICADOS DA MULTIPLICAÇÃO E DA DIVISÃO: ADIÇÃO DE PARCELAS IGUAIS, CONFIGURAÇÃO RETANGULAR, REPARTIÇÃO EM PARTES IGUAIS E MEDIDA.**

Resolver e elaborar problemas de divisão de um número natural por outro (até 10), com resto zero e com resto diferente de zero, com os significados de repartição equitativa e de medida, por meio de estratégias e registros pessoais.

## **SEQUÊNCIA NUMÉRICA RECURSIVA FORMADA POR NÚMEROS QUE DEIXAM O MESMO RESTO AO SER DIVIDIDOS POR UM MESMO NÚMERO NATURAL DIFERENTE DE ZERO .**

Reconhecer, por meio de investigações, que há grupos de números naturais para os quais as divisões por um determinado número resultam em restos iguais, identificando regularidades.

## **ESPAÇO AMOSTRAL: ANÁLISE DE CHANCES DE EVENTOS ALEATÓRIOS.**

Representar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.

## **CÁLCULO DE PROBABILIDADE DE EVENTOS EQUIPROVÁVEIS.**

Determinar a probabilidade de ocorrência de um resultado em eventos aleatórios, quando todos os resultados possíveis têm a mesma chance de ocorrer (equiprováveis).

## **NÚMEROS PRIMOS E COMPOSTOS,**

Classificar números naturais em primos e compostos, estabelecer relações entre números, expressas pelos termos “é múltiplo de”, “é divisor de”, “é fator de”, e estabelecer, por meio de investigações, critérios de divisibilidade por 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 100 e 1000.

**EF03MA08**

**EF04MA12**

**EF05MA22**

**EF05MA23**

**EF06MA05**

# MATERIAIS

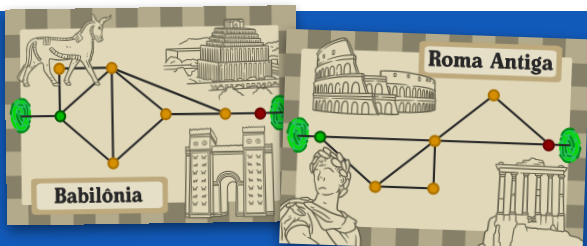
## DECK DE MONSTROS

48 CARTAS



## MAPAS

12 CARTAS



## DECK DE ITENS

20 CARTAS



## TABULEIRO

4 PARTES DO TABULEIRO



## DECK DE CHEFÕES

4 CARTAS



# MOEDAS E PORTA MOEDA

30 MOEDAS



# T-PUZZLE E DADO

4 PEÇAS DO T-PUZZLE

1 DADO



# CARTAS E MARCADORES

6 CARTAS

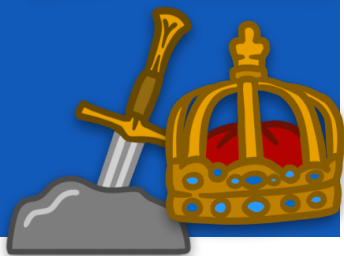
6 MARCADORES DE VIDA



# MARCADORES

1 MARCADOR DE LÍDER

1 MARCADOR DE EQUIPE



# REGRAS RÁPIDAS

1 FOLHETO





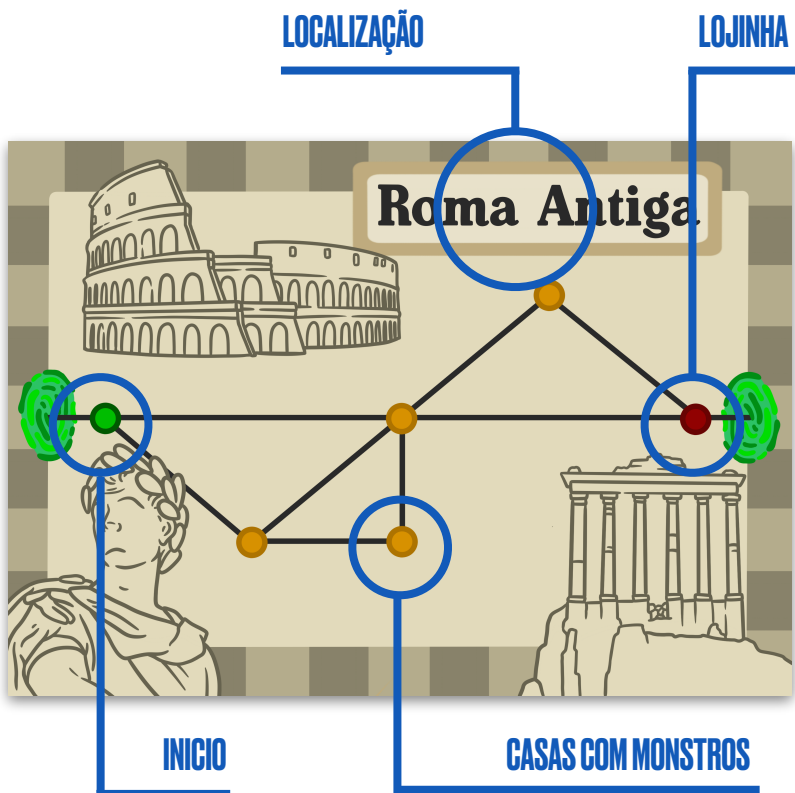
# REGRAS

## OBJETIVO

Uma criatura terrível alterou a linha do tempo! Sua equipe precisará viajar pelo tempo e espaço para eliminar o maior número possível de monstros e derrotar o responsável por essa distorção. O objetivo do jogo é atravessar três cenários, derrotando os monstros ao longo do caminho até confrontar o Chefão no final. Se a equipe conseguir derrotá-lo, será vitoriosa e restaurará a linha do tempo.

## MAPAS

Cada **Carta de Mapa** representa um cenário importante da História da Matemática, totalizando doze mapas em diferentes períodos. Os mapas são desenhados no formato de grafos não direcionados, permitindo que o jogador siga tanto para frente quanto para trás. No entanto, lembre-se: a cada vértice (explorado ou não) que o jogador passar, ele deverá enfrentar um novo monstro. O primeiro vértice de cada cenário é indicado pela cor verde, enquanto o vértice vermelho representa a loja, onde o grupo pode comprar vida ou itens. Veja abaixo um exemplo:



# COMBATE

Ao longo do jogo, a equipe enfrentará diversos monstros, alguns com características especiais, mas a mecânica de combate permanece a mesma. As **Cartas de Monstros** são organizadas da seguinte forma:



Ao tirar uma **Carta de Monstro**, é necessário marcar na **Carta de Vida do Monstro** os seus pontos de vida. Utilizando como exemplo a carta a cima, teríamos:



No início da partida, o Líder é o primeiro a jogar, seguindo a ordem no sentido horário. Nas rodadas subsequentes, o jogo continua a partir do ponto onde parou anteriormente.

Para causar dano ao monstro, o jogador precisa lançar o dado no **Tabuleiro**, podendo resultar em:

## ACERTO

Caso o jogador acerte o valor do resto da divisão do número da casa em que o dado parou pelo valor da face do dado, esse valor será considerado como Dano. Se o dado parar na divisa entre dois números, será considerado o número mais alto.



## ERRO

Caso o dado caia fora do Tabuleiro ou o jogador erre o cálculo do valor referente ao seu Dano, isso é considerado um erro. Nesse caso, o jogador receberá o dano de Ataque do Monstro.

## ACERTO CRÍTICO

Se o resultado do dado for T, isso é considerado um dano crítico, derrotando imediatamente o monstro. No entanto, caso o T seja rolado durante o combate com o Chefão, a face T será considerada como 7.



Caso a equipe derrote o monstro em três ou menos jogadas, ela receberá como bonificação uma moeda adicional.

**RECOMENDAÇÃO:** caso esteja jogando com crianças ou alunos de ensino médio pela primeira vez, considere erro apenas quando o jogador errar o cálculo do resto. Se o dado cair fora do tabuleiro, o jogador pode relançá-lo. Para aumentar a dificuldade, a face T pode ser substituída pela opção de relançar o dado.

## VIDA

Todos os jogadores começam com 10 pontos de Vida, caso chegue a zero, o jogador está fora do jogo. Se todos os jogadores estiverem fora é considerado derrota.

## LOJA

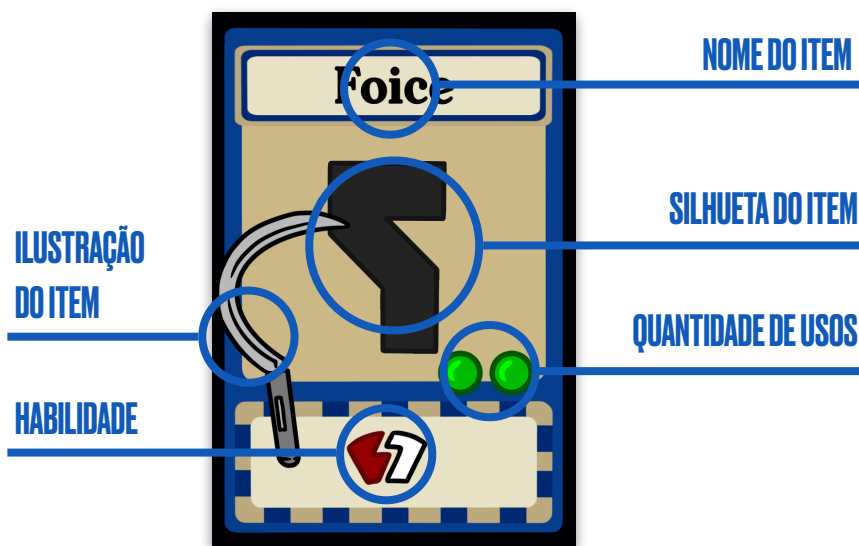
Ao chegar na Loja, no final de cada mapa, a equipe poderá gastar as Moedas que coletou durante o percurso de duas maneiras:

**VIDA:** Os jogadores poderão comprar +1 de vida para TODOS os jogadores por 5 Moedas. Não é permitido ultrapassar o limite de 10 pontos de vida por jogador.

**MONTAGEM DE ITENS:** Os jogadores poderão comprar uma Carta de Montagem de Item por 2 Moedas.

## MONTAGEM DE ITEM

Ao comprar uma Montagem de Item, representada conforme a figura abaixo:



Os jogadores terão **2 minutos** para montar a figura da carta utilizando as peças do *T-puzzle*. Caso consigam completar a montagem, deverão escolher um jogador para carregar o Item, que só poderá ser utilizado na vez dessa pessoa. Se falharem, terão a opção de comprar **+1 minuto** por 1 moeda ou **descartar** a Carta de Montagem de Item.