



COOPERANDO

OBJETIVO

O objetivo do jogo é evitar o acúmulo de resíduos na cidade. Como o jogo é cooperativo, os participantes devem se unir para adquirir pontos positivos e vencer o jogo. A todo momento os jogadores podem se auxiliar e discutir as melhores estratégias. Vence o jogo se acumular 10 pontos positivos. Se acumular 10 pontos negativos, todos perdem.

COMPONENTES

30 Cartas de resíduos

35 Cartas de evento

Peças de Resíduos:

24 verdes (vidro)

24 azuis (papel)

24 vermelhos (plástico)

24 amarelos (metal)

24 marrons (orgânicos)

6 Peças de jogador

6 Cartas de jogador

1 Cartela de Pontuação

1 Peça de parque

5 Peça de Aterro Sanitário

3 Peça de Lixão

25 peças de Tabuleiro

1 Carta de Depósito

PREPARAÇÃO

Construa o tabuleiro da forma que você quiser, pode se basear na sua própria cidade. Pense, onde fica a praça? Ou a igreja? Pode construir também de forma estratégica ou de forma aleatória. Depois, selecione três cartas de resíduo para começar o jogo!

JOGADORES

GESTOR PÚBLICO

AÇÕES:

- (opcionais)
- Movimentar-se pelo mapa
 - Coletar resíduo
 - Entregar resíduo coletado/entregar carta
 - Criar parque

- (obrigatórias)
- 1 - Pegar 2 cartas de resíduo
 - 2 - Pegar 1 Carta de Evento

COMUNIDADE

AÇÕES:

- (opcionais)
- Movimentar-se pelo mapa
 - Coletar resíduo
 - Entregar resíduo coletado/entregar carta
 - Criar parque

- (obrigatórias)
- 1 - Pegar 2 cartas de resíduo
 - 2 - Pegar 1 Carta de Evento

COOPERADO

AÇÕES:

- (opcionais)
- Movimentar-se pelo mapa
 - Coletar resíduo
 - Entregar resíduo coletado/entregar carta
 - Criar parque

- (obrigatórias)
- 1 - Pegar 2 cartas de resíduo
 - 2 - Pegar 1 Carta de Evento

GESTOR PÚBLICO

- Necessário -1 carta Árvore para construir parque
- Pode levar resíduo direto para o Depósito da Fábrica

- Produção de resíduo: 2 un.
- Coleta de Resíduo: 1 un.

COMUNIDADE

HABILIDADES ESPECÍFICAS

- Pode mover qualquer outro jogador até dois espaços (conta como uma ação);

- Produção de resíduo: 2 un.
- Coleta de Resíduo: 1 un.

COOPERADO

HABILIDADES ESPECÍFICAS

- Pode levar resíduo direto para o Depósito da Fábrica (não precisa estar na mesma casa)

- Produção de resíduo: 1 un.
- Coleta de Resíduo: 2 un.

ESTUDANTE

AÇÕES:

- (opcionais)
- Movimentar-se pelo mapa
 - Coletar resíduo
 - Entregar resíduo coletado/entregar carta
 - Criar parque

- (obrigatórias)
- 1 - Pegar 2 cartas de resíduo
 - 2 - Pegar 1 Carta de Evento

FABRICANTE

AÇÕES:

- (opcionais)
- Movimentar-se pelo mapa
 - Coletar resíduo
 - Entregar resíduo coletado/entregar carta
 - Criar parque

- (obrigatórias)
- 1 - Pegar 2 cartas de resíduo
 - 2 - Pegar 1 Carta de Evento

COMERCIANTE

AÇÕES:

- (opcionais)
- Movimentar-se pelo mapa
 - Coletar resíduo
 - Entregar resíduo coletado/entregar carta
 - Criar parque

- (obrigatórias)
- 1 - Pegar 2 cartas de resíduo
 - 2 - Pegar 1 Carta de Evento

ESTUDANTE

HABILIDADES ESPECÍFICAS

- Pode se mover nas diagonais

- Produção de resíduo: 1 un.
- Coleta de Resíduo: 1un.

FABRICANTE

HABILIDADES ESPECÍFICAS

- Pode levar resíduo direto para o Depósito da Fábrica (não precisa estar na mesma casa)

- Produção de resíduo: 3 un.
- Coleta de Resíduo: 1 un.

COMERCIANTE

HABILIDADES ESPECÍFICAS

- Pode trocar resíduos e cartas sem estar na mesma casa

- Produção de resíduo: 2 un.
- Coleta de Resíduo: 1 un.

AÇÕES

A cada rodada, cada jogador tem a possibilidade de realizar ações, na seguinte ordem:

(opcional)

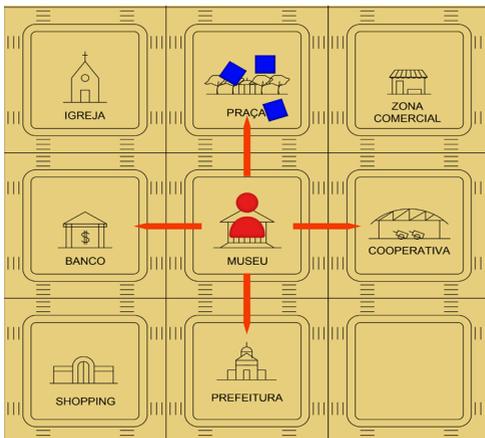
- Movimentar-se pelo mapa
- Coletar resíduo
- Entregar resíduo coletado/entregar carta
- Criar parque

(obrigatório)

- Pegar duas carta de resíduo (para ser colocado no mapa)
- Pegar uma carta de evento

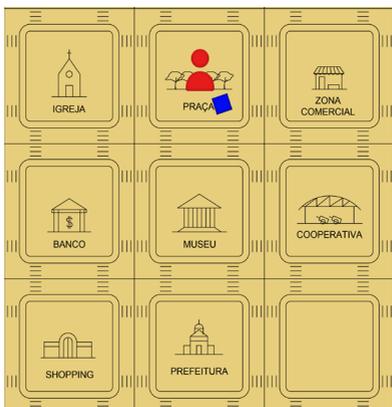
MOVER

Cada jogador só poderá se movimentar nas casas adjacentes(exceção jogador Estudante)



COLETA DE RESÍDUO

Cada jogador só poderá coletar 1 resíduo por ação (exceção jogador Catador)



ENTREGA DE RESÍDUO

Os jogadores “cooperado, gestor público e fabricante” devem entregar os resíduos para a Fábrica, os outros jogadores devem entregar os resíduos para o cooperado.

PONTOS NEGATIVOS

Crise de Acúmulo de resíduo; Resíduos da mesma cor na mesma casa - (-1 pontos) - ao passar de 3 resíduos o resíduo excedente deve passar para a casa vizinha

Caso a casa vizinha já tenha 3 resíduos da mesma cor, crie um Aterro em alguma casa vazia (-2 pontos) e coloque o resíduo excedente lá

Caso mais de uma casa já tenha mais de 3 resíduos, crie um lixão em uma casa vazia (-4 pontos) e coloque o resíduo excedente lá

Atravessador - caso tenha uma casa com mais de três tipos de resíduos tire metade deles do tabuleiro (- 5 pontos)

PONTOS POSITIVOS

Construir um parque (juntar recursos - 5 cartas de evento *Árvore* (+ 2 pontos)

Juntar 3 resíduos da mesma cor na indústria (+1 ponto)

CARTAS DE EVENTOS

Troca de Gestão! (2 cartas)

Fica 1 rodada sem poder se movimentar
Disponibilidade de Resíduo

Nova Tecnologia! (2 cartas)

Diminui em 1 a quantidade de resíduos acumulados,
pode ser usada em qualquer momento

Conscientização! (5 cartas)

Diminui a quantidade em 1 gerado

Apareceu na novela! (2 cartas)

Visibilidade: ganha 1 ponto

Árvore (10 cartas)

Um cãozinho apareceu! (1 carta)

Ganha 1 ponto positivo

Temporal! (2 cartas)

Adiciona 1 resíduo para cada casa que já tenha resíduos

Crise Econômica! (3 cartas)

Para ganhar pontos na indústria é preciso +1 resíduo

Crescimento Econômico! (3 cartas)

Para ganhar pontos na indústria é preciso -1 resíduo

Evento de Grande porte! (2 cartas)

Gera um resíduo a mais na última carta de resíduo tirada

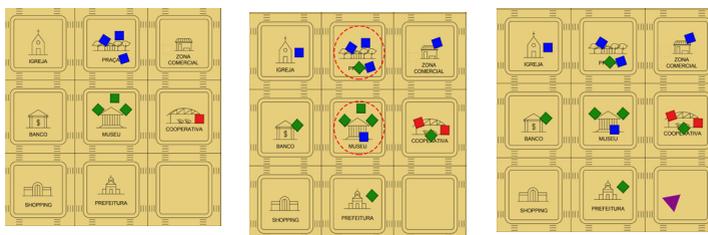
Atravessador (3 cartas)

Para cada casa com 4 ou mais resíduos de qualquer cor,
perca um ponto

PARQUES, LIXÕES E ATERROS

A cada 5 cartas de árvores acumuladas por um jogador, este pode criar um parque (com exceção do gestor público, que só precisa de quatro árvores).

Um aterro é criado quando há um espalhamento e a casa vizinha já possui três resíduos.



Se houver um espalhamento e haver mais de uma casa com três resíduos, neste caso, é criado um lixão.

