LIVRO DE REGRAS

VISÃO GERAL DO JOGO E OBJECTIVO

O **QooL CITY** – jogo formativo em qualidade de vida (QdV) ID-GAMING, joga-se numa cidade onde acaba de chegar, que quer explorar e apreciar.
Tem também uma casa nova, que precisa de preencher com novos objetos para torná-la funcional e agradável.
Neste jogo, poderá escolher uma personagem que se moverá pela cidade, e ao entrar num edifício, será convidado a realizar um desafio que poderá dar uma recompensa pela tua casa.
Tente recolher o máximo de recompensas que puder para completar a sua casa!
Pode optar por jogar o jogo numa de duas versões, a primeira é mais fácil e a segunda é mais avançada.

JOGADORES: 2-6

ELEMENTOS

1 TABULEIRO CIDADE

Um caminho com diferentes áreas da cidade e ícones coloridos em cada uma.

Educação ao longo da vida | Comercial

ELEMENTOS

O tabuleiro não contém fotos dos edifícios desta cidade, para que os jogadores possam selecionar fotos da sua própria cidade para utilizar.

Veja o exemplo:

Lazer | **Serviços públicos**

ELEMENTOS

2 ÍCONES

Encontra abaixo a explicação de todos os ícones presentes no tabuleiro cidade.

Imagem	Atividade	Imagem	Atividade
	Cartas especiais		Biblioteca
	Lojas		Escritório
	Farmácia		Escola
	Supermercado		Esquadra da polícia
	Ginásio		Banco
	Cinema		Estação de comboio
	Piscina		Partida

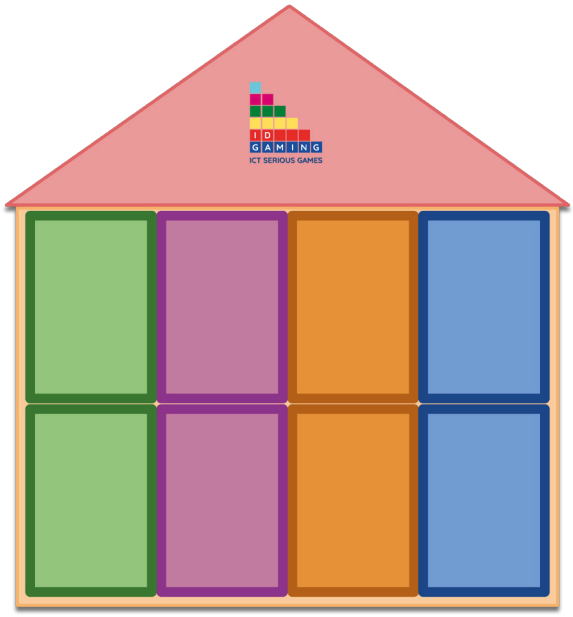
ELEMENTOS

3 18 PEÕES DE CIDADÃOS

ELEMENTOS

4 1 DADO (NÃO FORNECIDO)

5 6 CARTÕES DE CASA



ELEMENTOS

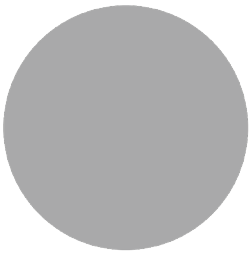
6 48 CARTAS DE DESAFIOS DIVIDIDAS PELAS DIFERENTES ÁREAS.

Cada carta tem dois lados:

Na parte da frente, encontrará a descrição do desafio que tem de alcançar.

No lado de trás encontrará informações sobre as dimensões de qualidade de vida funções cognitivas treinadas nesse desafio específico. Encontra ainda os pontos adquiridos, que podem ir de 1 a 3.

Os pontos de qualidade da vida e das funções cognitivas correspondem a duas formas diferentes:



1 ponto de qualidade de vida

1 ponto de função cognitiva

CONT.

ELEMENTOS

12 cartas Serviços públicos (azul)

12 cartas Educação ao Longo da Vida (verde)

12 cartas comércio (laranja)

12 cartas lazer (roxo)

ELEMENTOS

7 48 MINI CARTAS DE RECOMPENSA QUE REPRESENTAM OBJETOS REAIS PARA AS DIFERENTES ÁREAS

12 mini -cartas Serviços públicos (azul)

12 Public services cards (blue)

12 cartas Comércio (laranja)

12 cartas lazer (roxo)

ELEMENTOS

8 16 CARTAS ESPECIAIS

9 MATERIAIS ADICIONAIS

Materiais adicionais para superar os diferentes desafios pode ainda precisar de:

- um tablet/pc/smartphone com uma ligação à internet
- lençóis brancos
- canetas/lápis
- um conjunto de marcadores coloridos
- uma calculadora

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa com as cartas de desafio ao lado das cores correspondentes fora do tabuleiro. As cartas especiais e as mini cartas de recompensas divididas por cores no centro do tabuleiro em pilhas e viradas para baixo.

2. Os jogadores decidem se querem jogar individualmente e/ou em equipas. Caso decidam jogar em equipas, os jogadores dividem-se em diferentes equipas. Também é possível jogar com jogadores individuais e equipas ao mesmo tempo. .

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

3. Cada jogador ou equipa recebe um cartão de casa.

4. Os peões são disponibilizados na mesa ao lado do tabuleiro e são fornecidos até 6 clips de papel, correspondendo ao número de jogadores/equipas.

REGRAS DO JOGO

- O jogador que mais recentemente tenha visitado uma cidade diferente daquela em que se encontram, é o primeiro a jogar.
- Cada jogador/equipa que escolha um peão. Cada peão é fixado no clip de papel e colocado na casa Partida.
- Cada jogador/equipa joga o dado, move o peão seguindo a direção no sinal de Partida, contando o número de espaços indicados pelos dados.

- Dois ou mais peões podem estar na mesma casa ao mesmo tempo. Quando isso acontece, os jogadores devem cumprimentar-se mutuamente.
- Se, ao lançar o dado sair o número 6 pode lançar os dados novamente.

REGRAS DO JOGO

Ao mover-se pelo tabuleiro, pode cair em diferentes tipos de casas, tais como:

1. Casas com ícones coloridos:

FAZER UM DESAFIO

Ao cair numa casa com um ícone colorido, é se desafiado! Retira-se uma carta de desafio da pilha de cartas da cor correspondente.

Cada desafio é diferente e pode ser feito sozinho ou com o apoio de outros jogadores. Pode precisar de materiais adicionais para completar o desafio.

Depois de realizar o desafio, os outros jogadores e/ou a pessoa de apoio decidem se o desafio foi, ou não, superado.

Tendo sido bem-sucedido podes escolher uma mini-carta de recompensa da mesma cor para colocar numa das

caixas correspondentes da tua casa. A carta de desafio permanece no teu próprio baralho.

Caso não se consiga superar o desafio, o jogador permanece na casa em que se encontra, sem escolher mini carta de recompensa. A carta de desafio é devolvida ao baralho da cor correspondente e fica por baixo de todas.

Se já preencheu todos os quadrados da sua casa com cartões da cor em que está, pode optar por superar um desafio de outra cor da área.

2. Casas com um ícone de estrela amarela:

CARTAS ESPECIAIS

Quando cai numa casa com um ícone de estrela, retire a carta de cima do baralho de cartas especiais e siga as instruções no cartão.
Devolva a carta para o fim da pilha de cartas especiais.

REGRAS DO JOGO

Se for redirecionado para um edifício, deve escolher a carta desafio correspondente.

3. Casa de Partida:

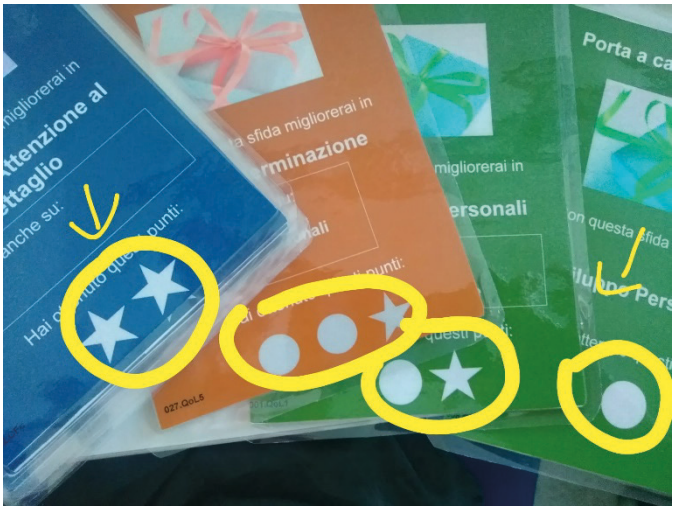
Quando completar uma volta à cidade e cair nesta casa, tem o direito a escolher uma carta de desafio adicional e de uma cor de área à escolha.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador/equipa completa o cartão da casa com 8 objetos. Devem ser recolhidos 8 mini-cartas de recompensas, 2 cartas de cada uma das 4 áreas da cidade.

REGRAS DO JOGO

Análise às dimensões da qualidade de vida e funções cognitivas: Uma atividade adicional pode ser proporcionada aos jogadores e que consiste em pedir a cada jogador/equipa para contar quantos pontos e estrelas têm nas suas cartas de desafio e refletir em conjunto sobre as áreas treinadas durante o jogo.



VERSÃO DE JOGO AVANÇADA

A principal característica da versão avançada é a possibilidade de ter um tabuleiro mais diversificado e funcionalidades adicionais que complexificam o jogo.

Sugerimos que tente jogar a "versão avançada" depois de ter jogado a "versão de base".

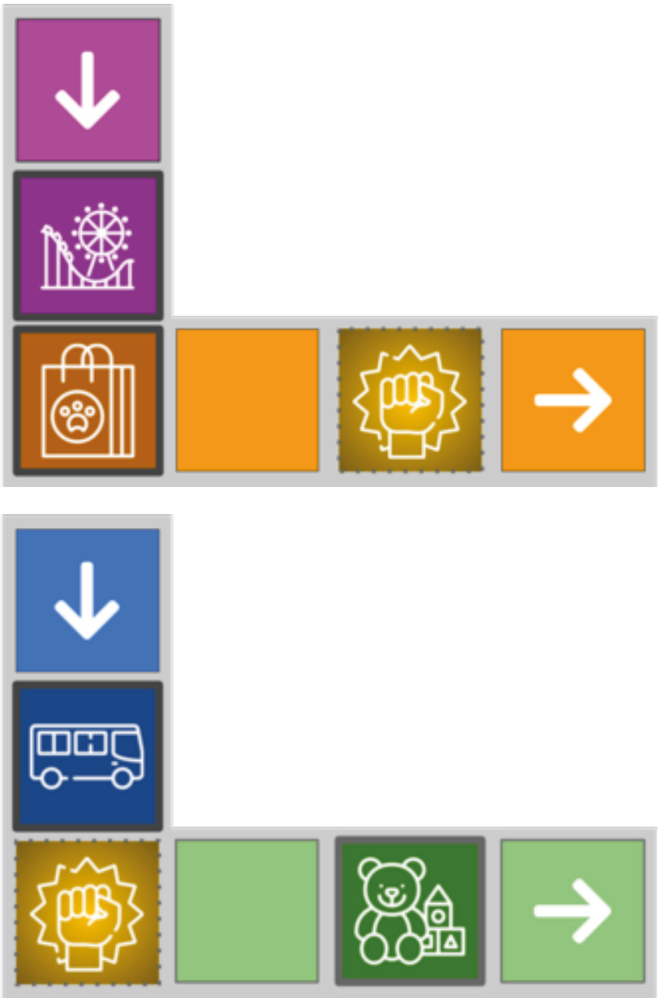
Os ajustes de regras seguintes permitem jogar uma versão avançada do jogo com mais opções considerando o objetivo do jogo. Além dos materiais de jogo padrão, são ainda precisos alguns componentes adicionais específicos.

1 COMPONENTES

- Elementos do jogo da versão de base
- 4 caminhos adicionais com desafios extra. Estes caminhos adicionais podem ser colocados no tabuleiro da cidade, criando alternativas adicionais de percursos. São independentes uns dos outros, por isso pode decidir quantos usar, de 1 a 4, dependendo do nível de complexidade que pretender explorar.

VERSÃO DE JOGO AVANÇADA

VERSÃO DE JOGO AVANÇADA



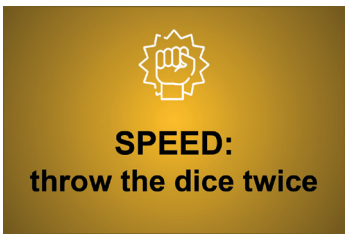
Lazer	Serviços Púlicos
Educação ao longo da vida	Comercial

VERSÃO DE JOGO AVANÇADA

2 ÍCONES ADICIONAIS

Ícone	Atividade	Ícone	Atividade
	Super Poder		Parque
	Biblioteca digital		Parque de Diversões
	Jardim de infância		Loja de animais
	Quartel dos Bombeiros		Cabeleireiro
	Estação de Autocarros		

3 8 CARTAS DE PODERES ESPECIAIS



VERSÃO DE JOGO AVANÇADA | CONFIGURAÇÃO

Os jogadores usam a mesma configuração que na versão de base, com algumas funcionalidades adicionais.

1. Coloque no tabuleiro da cidade uma ou mais caminhos adicionais para criar um percurso mais complexo.

2. Coloque sobre o tabuleiro as cartas de super poderes numa pilha virada para baixo.
3. Cartões da casa: pode utilizar alguns cartões casa extra para ter um jogo mais longo (ver “final do jogo” abaixo)

VERSÃO DE JOGO AVANÇADA | REGRAS

O jogo prossegue da mesma forma que na versão de base. A diferença está em algumas regras adicionais:

CARTAS DE SUPER PODERES

As cartas de super poderes podem ser usadas imediatamente ou guardadas para mais tarde. Não é permitido acumular mais de 3 cartas de super poderes. Após usar o poder a carta volta a ser colocada no tabuleiro.

CARTÕES DA CASA

Se decidir continuar o jogo depois de ter completado um cartão da casa (ver "final do jogo" abaixo), deverá preparar alguns cartões extra prontos para usar. Quando um jogador/equipa termina uma casa, pode escolher outra e assim continuar o jogo.

TROCAR CARTAS DE RECOMPENSA

Nesta versão do jogo é possível usar trocas de cartas de recompensa para completar os objetos do cartão da casa mais rapidamente.

Sempre que cair numa casa com um desafio, irá realizar o desafio dessa cor, mesmo que já tenha completado as

VERSÃO DE JOGO AVANÇADA | REGRAS

mesmas caixas de cores do cartão da casa. Ao ganhar a recompensa pode manter o cartão de recompensa extra ao lado da casa e procurar outro jogador/equipa que possa querer trocar o cartão de recompensa ganho por outro que seja mais útil para os seus objetivos.
Repare bem no que os outros jogadores têm e no que podem precisar para as suas casas para que possa encontrar o melhor parceiro para uma troca!
Se não conseguir encontrar com quem trocar o seu cartão, guarde-o ao lado da sua casa e espere pela sua próxima vez para tentar de novo. Ou pode ter sorte e alguém pode pedir, entretanto, uma boa troca!

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um dos possíveis objetivos de jogo é alcançado.

- quando um jogador/equipa completa o cartão da casa com 8 objetos. Devem ser recolhidos 8 mini-cartas de recompensa, 2 cartas de cada uma das 4 áreas da cidade.

- quando um jogador/equipa completa 2 ou mais cartões de casas com 8 objetos. Devem ser recolhidos 8 mini-cartas de recompensa, 2 cartas de cada uma das 4 áreas da cidade.

- quando todos as cartas de desafio terminam. Neste caso, o jogador com mais objetos no cartão da casa é o vencedor.

VERSÃO DE JOGO AVANÇADA | COOPERATIVO

Podes optar por experimentar este jogo numa versão cooperativa.
Nesta versão, todos os jogadores contribuem para completar os cartões da casa, ajudando-se mutuamente a superar cada desafio.

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

O jogo configurado é o mesmo que na versão de base, com algumas exceções considerando que será uma única equipa:

- Peões: será um único peão que se move através do tabuleiro
- Cartões da casa: um cartão de casa para a equipa em jogo

REGRAS DO JOGO

As regras são as mesmas que na versão de base.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando a equipa completar dois ou mais (a definir na equipa) cartões da casa com 8 objetos.

Financiado pela
União Europeia

ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE: Este projecto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas os pontos de vista do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações lá contidas.

AGRADECIMENTOS

Este documento foi escrito com o apoio do programa de financiamento Erasmus+ ao abrigo do contrato de subvenção PT01-KA204-02020-1- 78873.

Financiado pela União Europeia

O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não constitui um endosso do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores. A Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nele contidas.

As contribuições dos parceiros do projeto 'Desenvolvimento de um Programa de Capacitação para a Melhoria da Qualidade de Vida de Pessoas com Deficiência Intelectual Através de Jogos Sérios' para a criação deste documento são reconhecidas

.

Os outros resultados do projeto ID-GAMING podem ser encontrados na página do projeto https://id-gaming-project.eu/

ID GAMING
ICT SERIOUS GAMES

Financiado pela
União Europeia

cecd COOPERATIVA PARA A INCLUSÃO
COPAVA Coordinadora de recursos de atención a personas con diversidad funcional intelectual
ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI
inesc id lisboa
Consorzio Solidarietà Sociale Forlì-Cesena
AIAS DAL 1962 BOLOGNA ONLUS