



CINTHIA MORAES
CARLOS SALAZAR
LUIZ PERONA

MANUAL PACMAT

PARA LÁ, PARA CÁ, SE CHEGA A TODO LUGAR

O JOGO PACMAT

TRATA-SE DE UM JOGO AMBIENTADO NO UNIVERSO PAC-MAN¹, ONDE O OBJETIVO É APANHAR O MÁXIMO DE FANTASMAS (PONTOS), EM UM LABIRINTO SOBRE UMA MALHA QUADRICULADA, QUE REPRESENTA O PLANO CARTESIANO.



O JOGO PACMAT FOI INSPIRADO NO CLÁSSICO PACMAN. NO JOGO ORIGINAL, O ALVO PRINCIPAL DA COMILANÇA SÃO AS PASTILHAS DISTRIBUÍDAS PELO LABIRINTO, ENQUANTO OS FANTASMAS FUNCIONAM COMO OBSTÁCULOS.

NA PROPOSTA DO JOGO PACMAT, A ESSÊNCIA DO LABIRINTO É MANTIDA, MAS SÃO ADICIONADOS ELEMENTOS QUE INFLUENCIAM NA DINÂMICA DO JOGO.

O OBJETIVO TAMBÉM ENVOLVE COMER, MAS DESTA VEZ, O ALVO SÃO OS FANTASMAS. PORÉM A TRAJETÓRIA DO PACMAN NÃO É LIVRE. ELE DEVE SE MOVER, DESCREVENDO UM QUADRADO DE LADO 3, PARTINDO DO PONTO, CUJAS COORDENADAS CORRESPONDAM AO PAR DE NÚMEROS SORTEADOS.

ESTRATÉGIA

A ESTRATÉGIA DOS JOGADORES TORNA-SE DETERMINANTE, POIS O SENTIDO EM QUE A TRAJETÓRIA SERÁ DESCRITA PODE DETERMINAR O RESULTADO FINAL. DEPENDENDO DESSAS DECISÕES, O JOGADOR QUE ENCERRAR O JOGO PODE NÃO SER NECESSARIAMENTE O VENCEDOR.

O JOGO É PROJETADO PARA DOIS JOGADORES OU DOIS TIMES, COM A POSSIBILIDADE DE UM TERCEIRO JOGADOR ATUAR COMO JUIZ.

O JOGO TERMINA QUANDO UM JOGADOR COME O ÚLTIMO FANTASMA DO LABIRINTO OU, AO FINAL DO TEMPO ESTIPULADO. O VENCEDOR SERÁ AQUELE COM A MAIOR PONTUAÇÃO AO FINAL DO JOGO.

OBJETIVO

O OBJETIVO DO JOGO É COMER OS FANTASMAS ESPALHADOS PELO LABIRINTO, DE MODO A SOMAR A MAIOR QUANTIDADE DE PONTOS.

CADA FANTASMA DO TIME ADVERSÁRIO DEVORADO VALE DEZ PONTOS, CADA FANTASMA DO PRÓPRIO TIME DEVORADO VALE 5 PONTOS. O JOGO DEVE DURAR NO MÁXIMO 1 HORA-AULA.

A CADA JOGADA o PACMAT DEVE MOVER-SE ATÉ O PONTO DE PARTIDA SORTEADO PARA, A PARTIR DESTE PONTO, DESCREVER UMA TRAJETÓRIA QUADRADA 3X3, ESTE PONTO DEVE SER UM DOS VÉRTICES DESSE QUADRADO E SUAS COORDENADAS CORRESPONDEM AO PAR DE NÚMEROS SORTEADOS PELO JUIZ.

A CADA JOGADA, UM NOVO SORTEIO É REALIZADO E UM NOVO PONTO DE PARTIDA E UMA NOVA TRAJETÓRIA É DESCRITA PELO PACMAT.

NÃO HÁ A OPÇÃO DE NÃO MOVIMENTAR O PACMAT.

CASO O PAR DE NÚMEROS SORTEADOS COINCIDA POR 4X CONSECUTIVAS, RETIRA-SE ESSAS FICHAS E REALIZA-SE UM NOVO SORTEIO.

TERMINA A PARTIDA QUANDO TODOS OS FANTASMAS FOREM CAPTURADOS OU AO TÉRMINO DO TEMPO ESTIPULADO PELO JUIZ. VENCE O TIME QUE SOMAR MAIS PONTOS.

COMPONENTES

- 1 LABIRINTO 1º QUADRANTE .
- 1 LABIRINTO 4 QUADRANTES
- 10 FANTASMAS VERMELHOS
- 10 FANTASMAS AZUIS
- 11 FICHAS ENUMERADAS DE 0 A 10
- 11 FICHAS ENUMERADAS DE -5 A 5
- 2 CARTELAS DE LOCALIZAÇÃO DOS FANTASMAS
- 1 BONECO PACMAT 3D



COMEÇANDO

MONTAGEM

CUIDADOSAMENTE, DESTAQUE TODAS AS PEÇAS DA FOLHA CARTONADA. JOQUE NO LIXO RECICLÁVEL O QUE SOBROU DA FOLHA CARTONADA.



DISTRIBUIÇÃO DAS PEÇAS

CADA JOGADOR/TIME DEVERÁ DISTRIBUIR OS SEUS 10 FANTASMAS EM PONTOS DIFERENTES DO LABIRINTO, CONFORME SUA ESCOLHA. EM SEGUIDA, ANOTAR AS COORDENADAS ESCOLHIDAS NA SUA RESPECTIVA CARTELA. CADA PONTO NÃO PODE RECEBER MAIS DO QUE UM FANTASMA.

APÓS OS DOIS JOGADORES POSICIONAREM TODOS OS SEUS FANTASMAS NO LABIRINTO E ANOTAREM SUAS POSIÇÕES NA TABELA, OS FANTASMAS NÃO PODERÃO SER TROCADOS DE LUGAR E O JOGO PODE SER INICIADO.



Início do Jogo

REGRAS E AÇÕES

HÁ DOIS MODOS DE JOGO: LABIRINTO 1º QUADRANTE (APENAS COORDENADAS NÃO NEGATIVAS, COM FICHAS DE 0 A 10) E LABIRINTO 4 QUADRANTES (COORDENADAS POSITIVAS E NEGATIVAS, COM FICHAS DE -5 A 5). ESCOLHIDO O MODO DE JOGO, OS JOGADORES DEVEM DECIDIR NA SORTE QUEM INICIARÁ A PARTIDA, POR EXEMPLO, REALIZANDO A DISPUTA CLÁSSICA DE “PAR OU ÍMPAR”, “CARA OU COROA”, ETC. APÓS ESSA DECISÃO, O JUIZ DEVE REALIZAR DOIS SORTEIOS CONSECUTIVOS, COM REPETIÇÃO, A CADA NOVA JOGADA.

PRIMEIRA JOGADA

O PRIMEIRO SORTEIO DEFINIRÁ A ABSCISSA DO PONTO E O SEGUNDO SORTEIO, A ORDENADA.

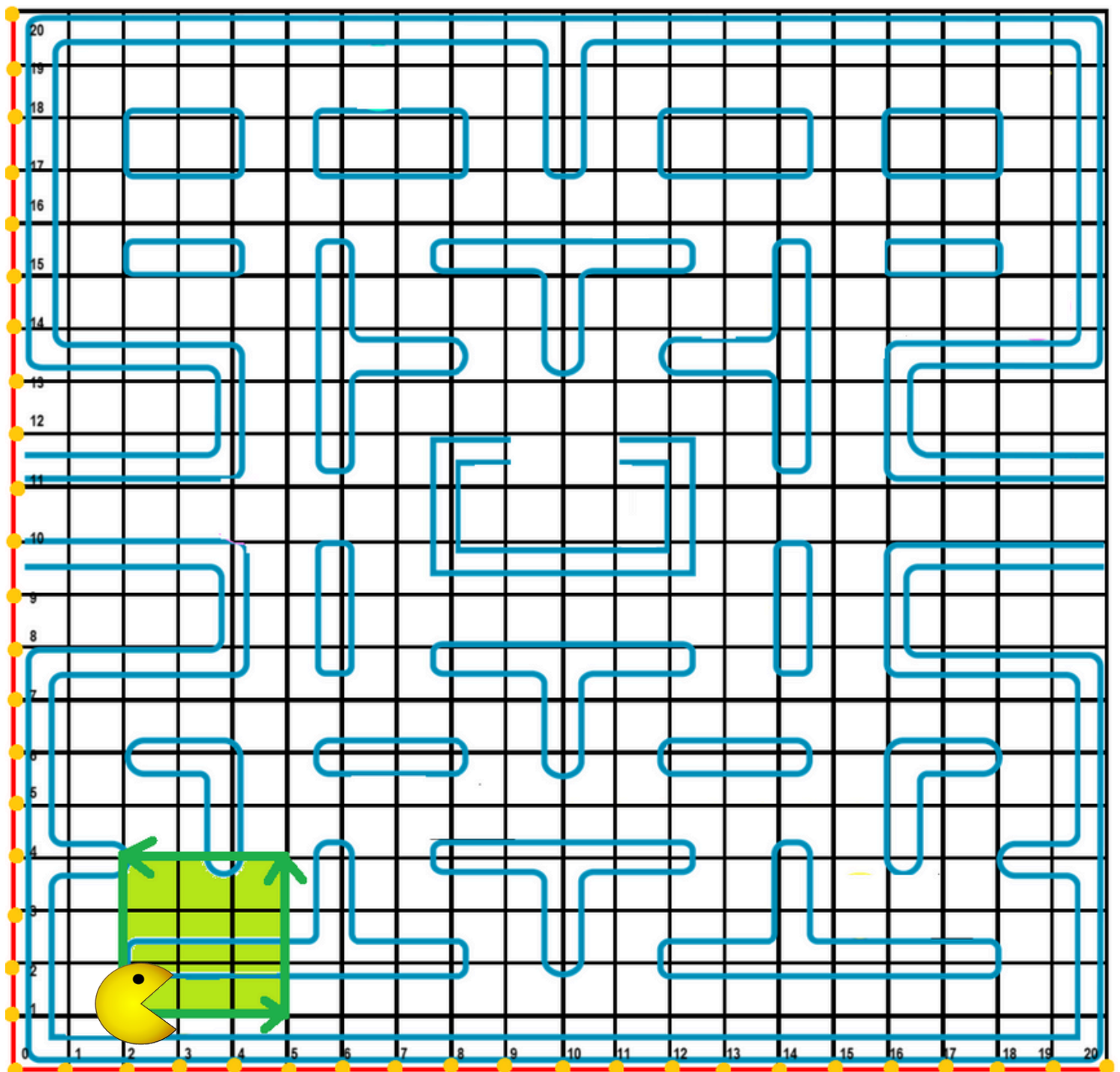
ESTE PONTO SERÁ O PONTO DE PARTIDA DO PACMAT E DEVE CORRESPONDER A UM DOS VÉRTICES DA TRAJETÓRIA QUADRADA 3X3 A SER DESCRITA PELO PACMAT.

A TRAJETÓRIA DEVE ESTAR INTEIRAMENTE CONTIDA NO LABIRINTO.

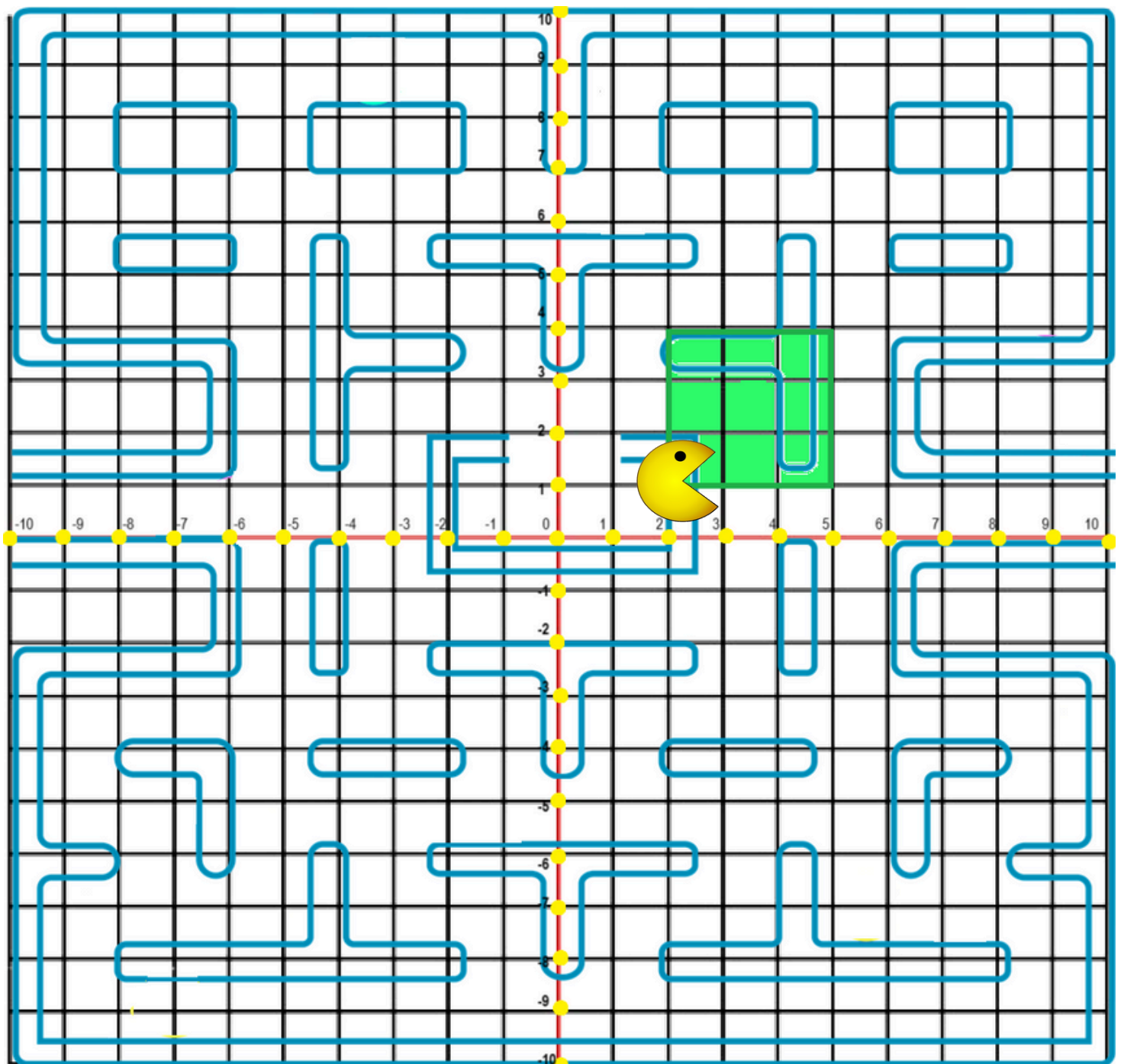
POR EXEMPLO, SUPONHA QUE O PRIMEIRO NÚMERO SORTEADO SEJA O NÚMERO 2 E O SEGUNDO NÚMERO SORTEADO SEJA O NÚMERO 1. SIGNIFICA QUE O PONTO DE PARTIDA DO PACMAT SERÁ O PONTO DE COORDENADAS (2,1).

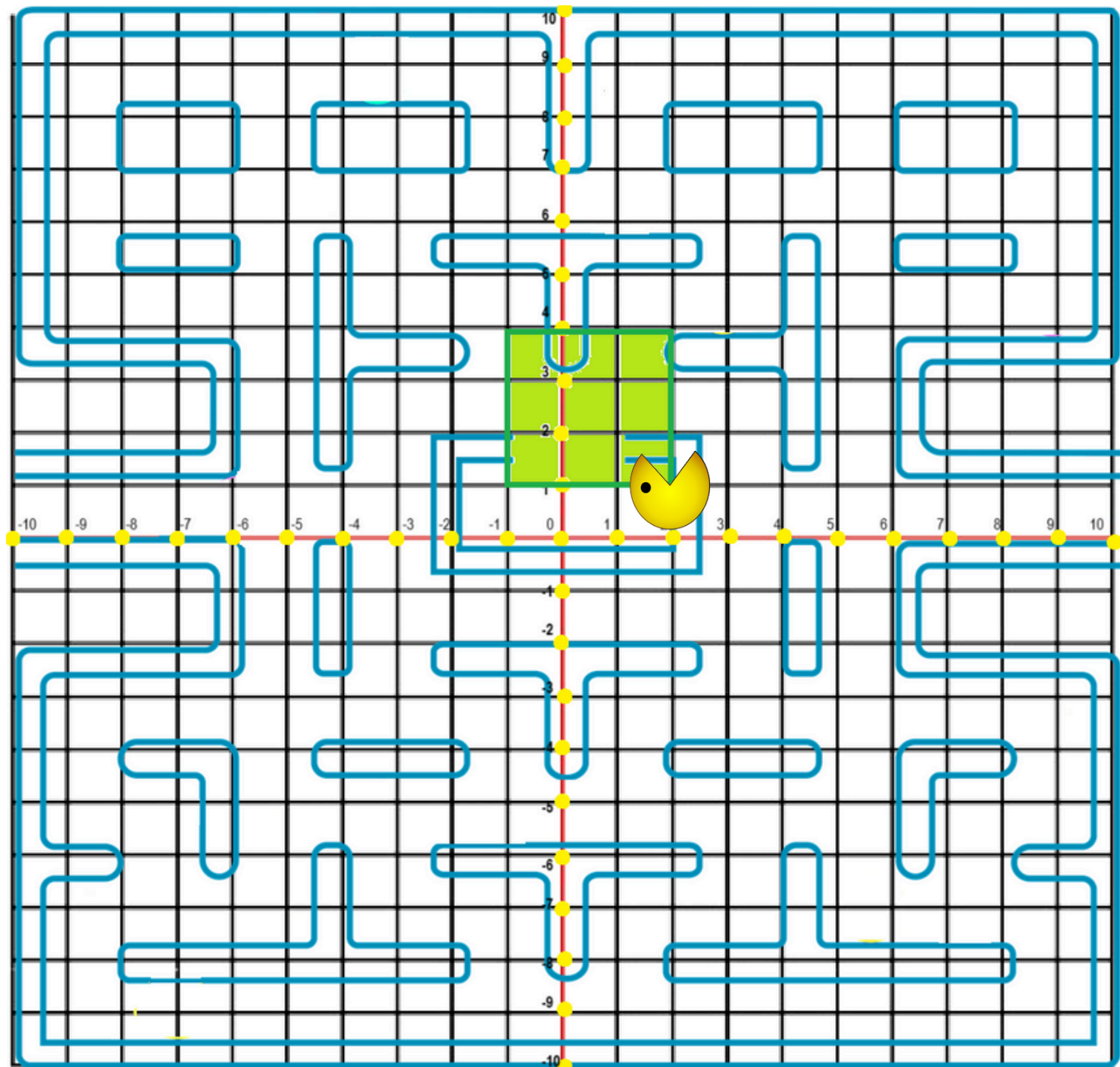


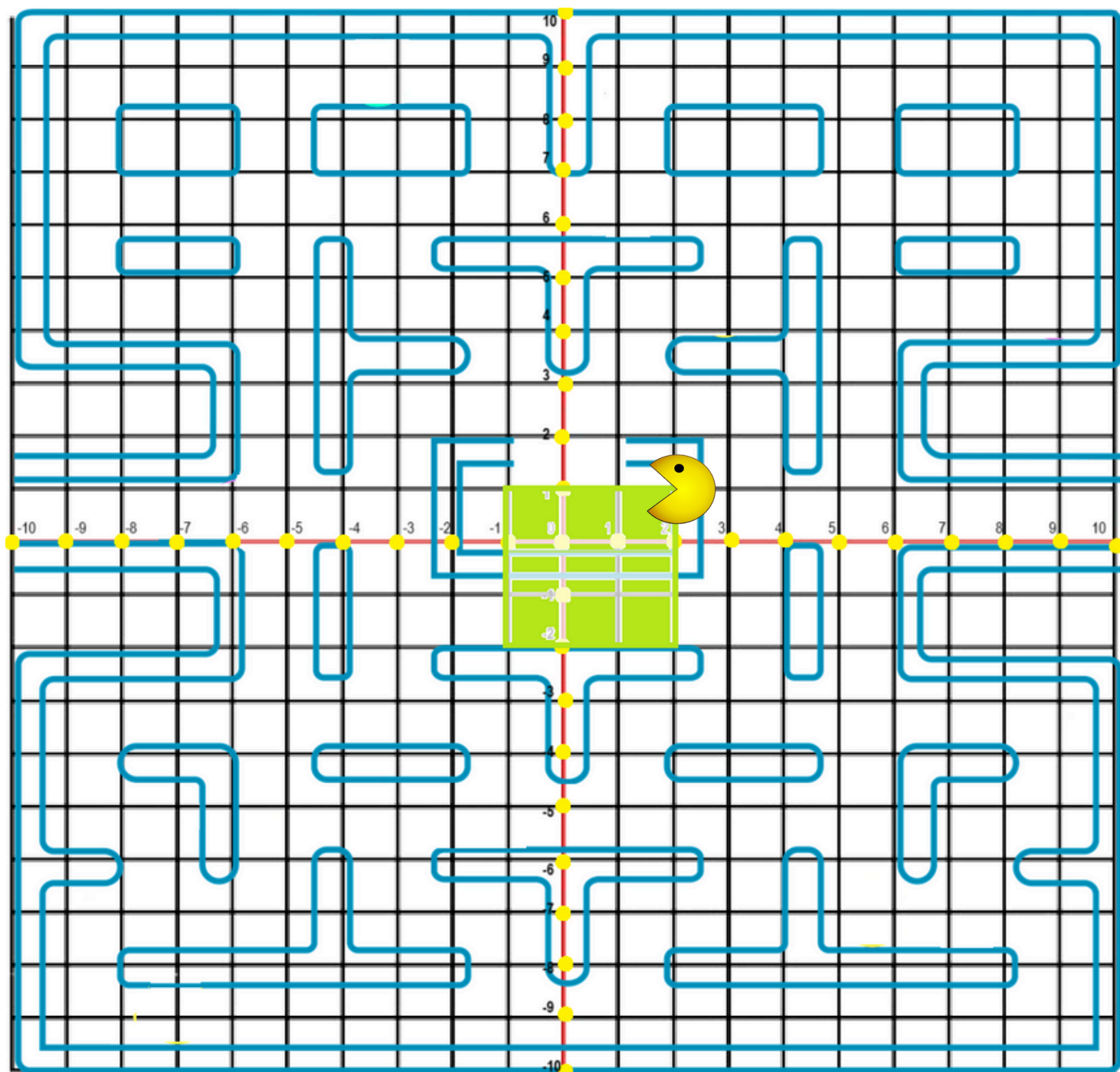
SE O MODO DE JOGO É LABIRINTO 1 QUADRANTE, SÓ HÁ UMA TRAJETÓRIA POSSÍVEL A SER DESCRITA PELO PACMAT SAINDO DO PONTO (2,1). NOTE QUE O PONTO FINAL COINCIDE COM O PONTO FINAL.

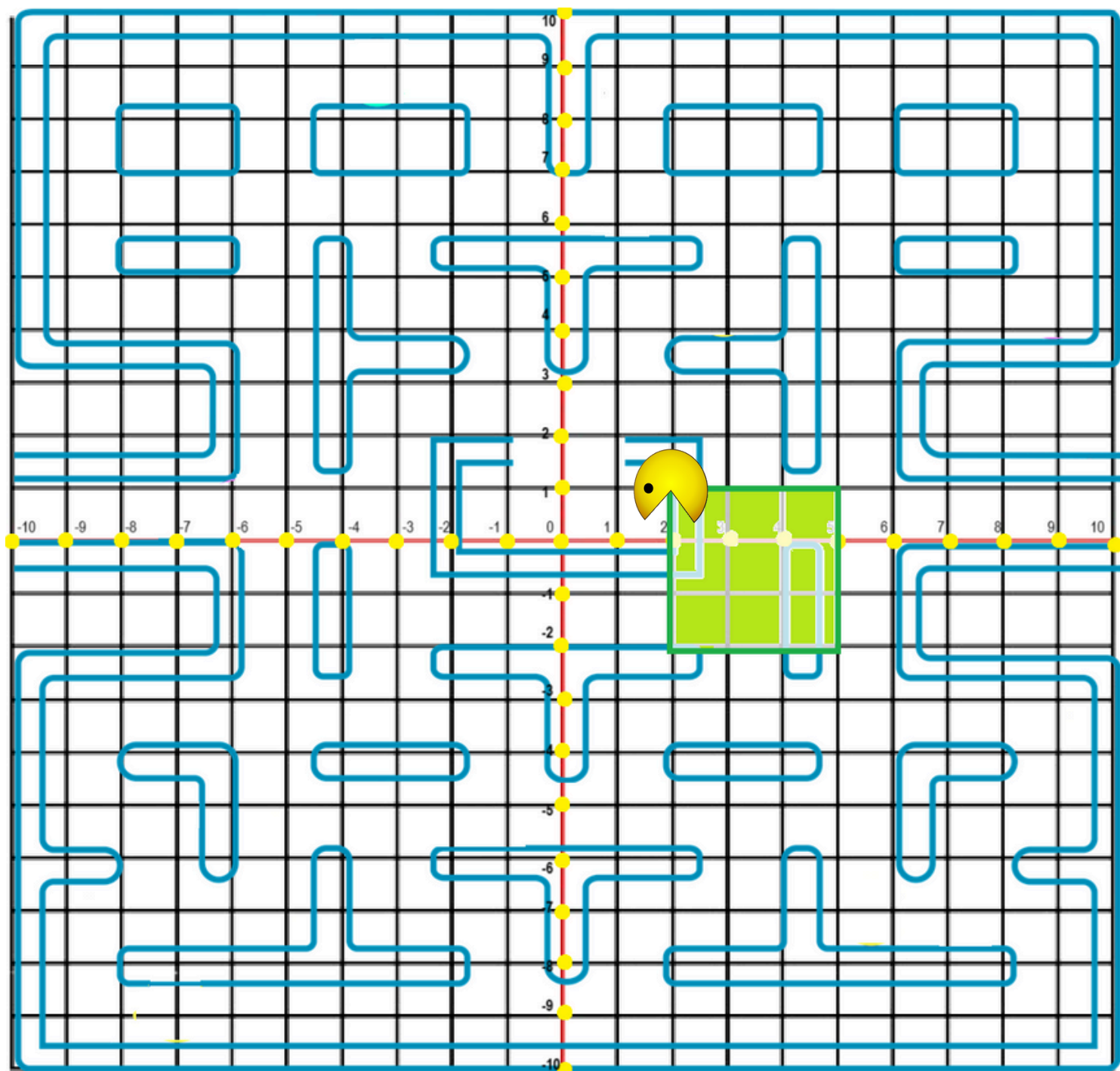


SE O MODO DE JOGO É LABIRINTO 4 QUADRANTES, HÁ QUATRO MANEIRAS DE TRAÇAR UMA TRAJETÓRIA QUADRADA 3X3 SAINDO DO PONTO (2,1).



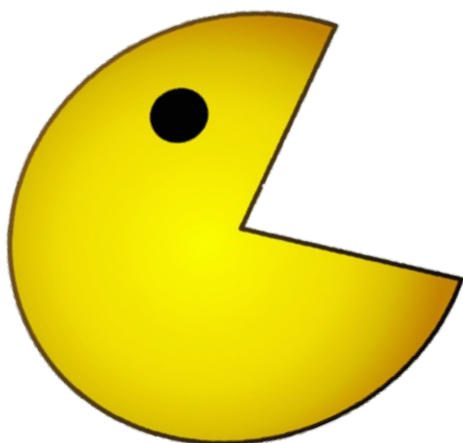






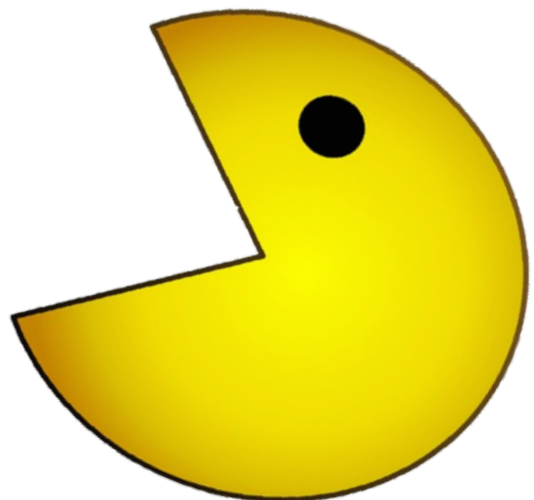
CABE AO JOGADOR USAR A MELHOR ESTRATÉGIA PARA DECIDIR QUAL TRAJETÓRIA TRAÇAR, DE MODO A SOMAR MAIS PONTOS.

PARA QUE O JOGADOR CONSIGA PONTUAR, O PAR ORDENADO REFERENTE A LOCALIZAÇÃO DO FANTASMA, DEVE PERTENCER AOS LADOS OU VÉRTICES OU INTERIOR DESSE QUADRADO. FANTASMAS DO SEU PRÓPRIO TIME VALEM 5 PONTOS E FANTASMAS DO TIME Oponente VALEM 10 PONTOS.



A CADA JOGADA, UM NOVO SORTEIO DEVE SER REALIZADO. O PACMAT DEVE SER CONDUZIDO AO NOVO PONTO SORTEADO E NOVAMENTE TRAÇAR SUA TRAJETÓRIA QUADRADA 3X3.

FANTASMAS ENCONTRADOS NO PERCURSO DE UMA JOGADA PARA A OUTRA, NÃO PODEM SER CONTABILIZADOS.



ENCERRAMENTO DO JOGO

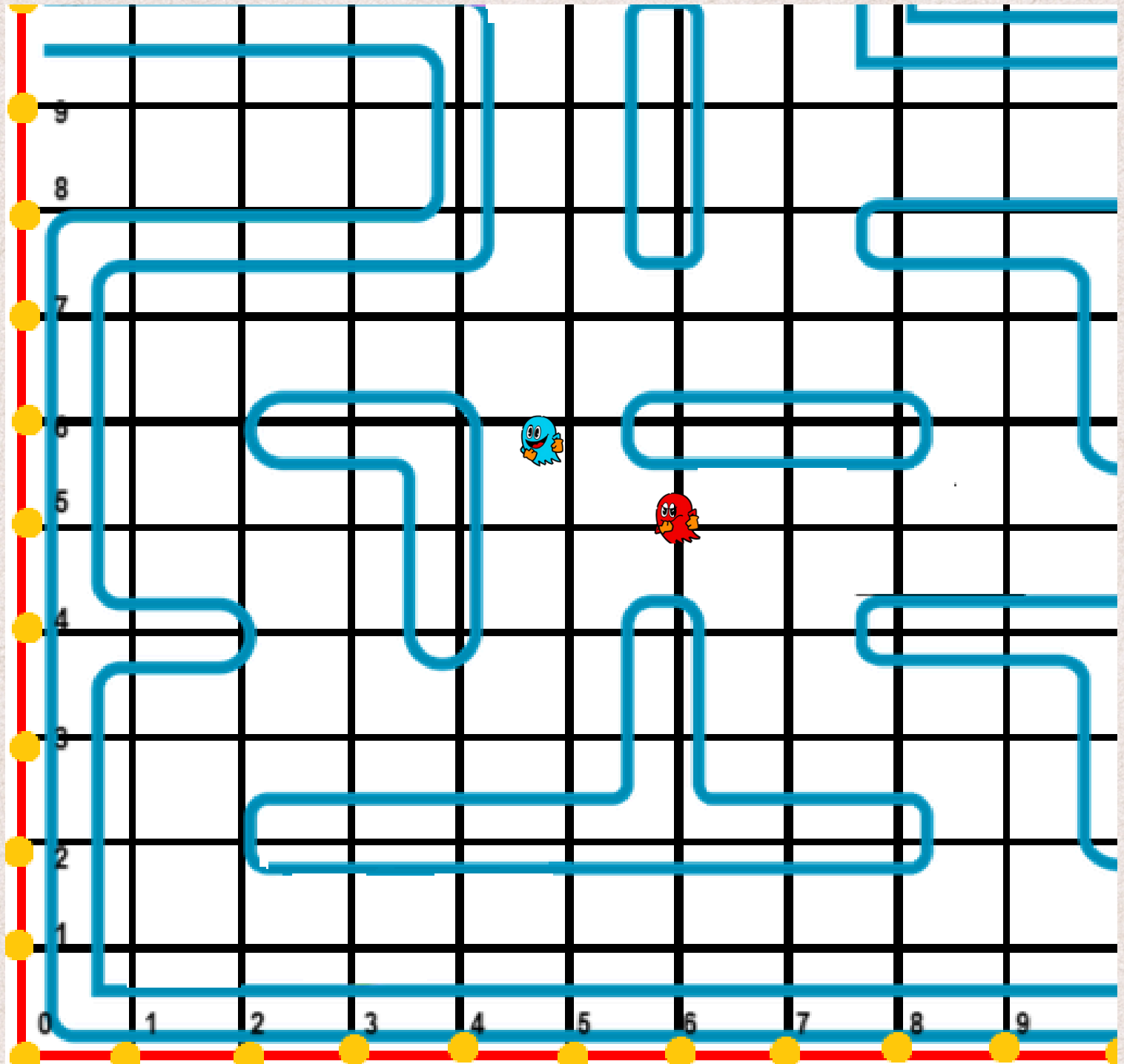
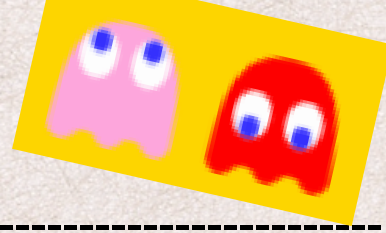
O JOGO SERÁ FINALIZADO QUANDO TODOS OS FANTASMAS FOREM CAPTURADOS OU PODE SER INTERROMPIDO PELO JUIZ AO TÉRMINO DO TEMPO ESTIPULADO, CONTANDO O TOTAL DE PONTOS DE CADA GRUPO. O GANHADOR SERÁ O GRUPO/JOGADOR QUE OBTIVER A MAIOR QUANTIDADE DE PONTOS.

O PRINCIPAL TÓPICO ABORDADO É COORDENADAS NO PLANO CARTESIANO, COM TÓPICOS SECUNDÁRIOS DE LÓGICA, ESTRATÉGIA E NÚMEROS INTEIROS. APÓS O JOGO, É ESPERADO QUE O JOGADOR TENHA MAIOR NOÇÃO DA LOCALIZAÇÃO DOS PONTOS NO PLANO CARTESIANO.

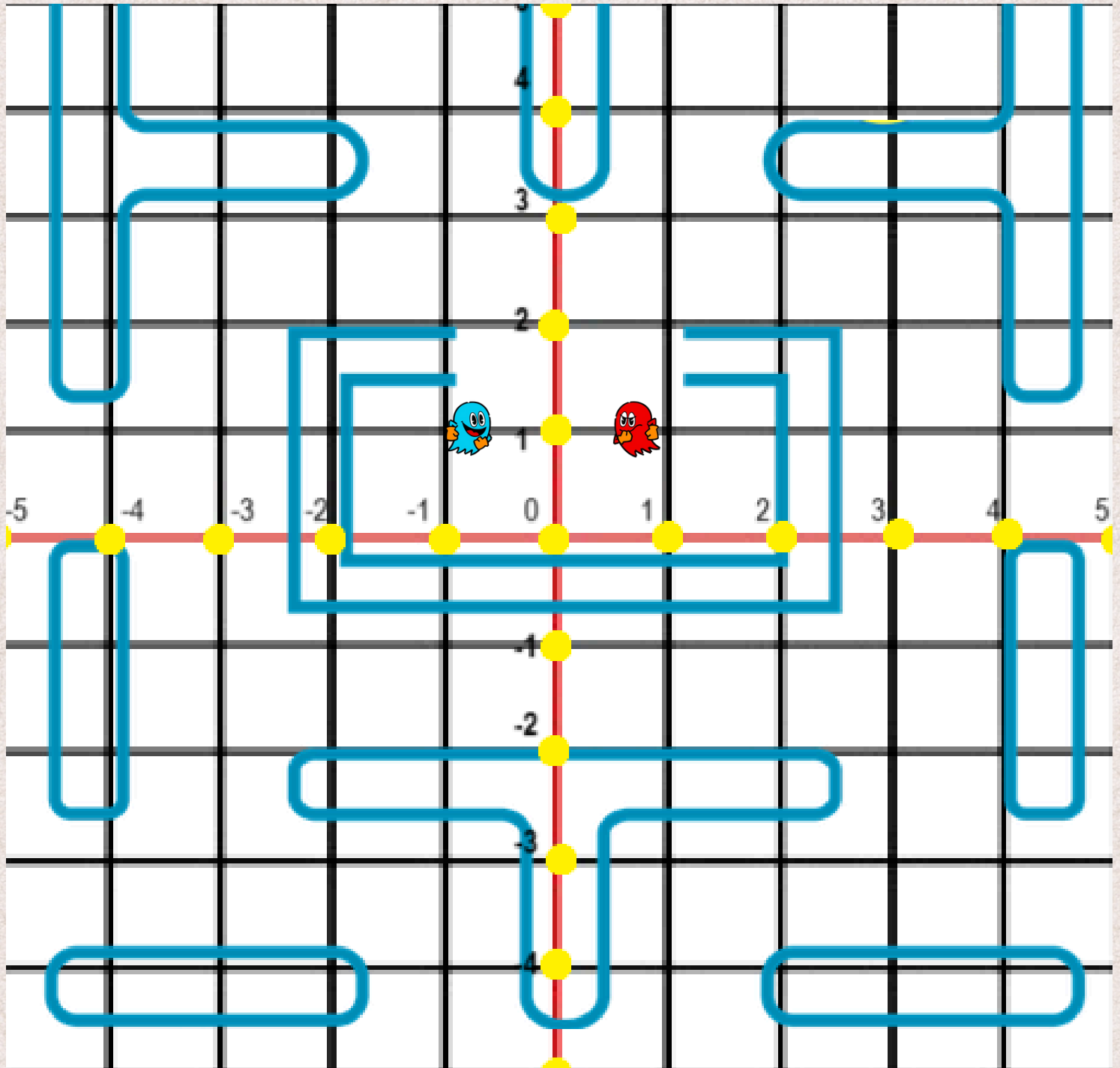
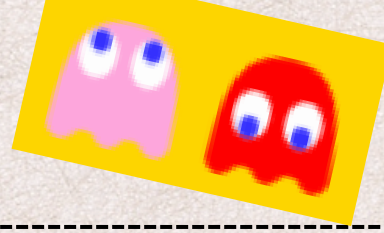


LABIRINTO

1 QUADRANTE



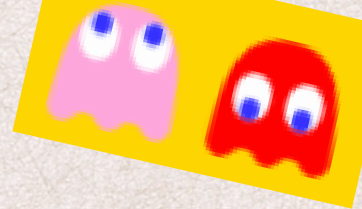
4 LABIRINTO QUADRANTES



FICHAS
SORTEIO



LABIRINTO 1º QUADRANTE



0

1

2

3

4

5

6

7

8

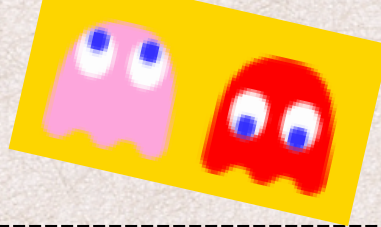
9

10

FICHAS
SORTEIO



LABIRINTO 4 QUADRANTES



-5

-4

-3

-2

-1

0

1

2

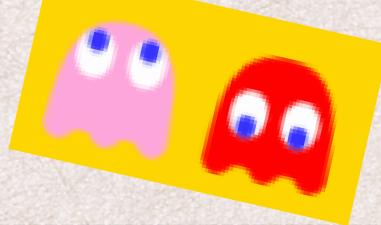
3

4

5

CARTELA
LOCALIZAÇÃO

FANTASMAS AZUIS



(,)



(,)



(,)



(,)



(,)



(,)



(,)



(,)



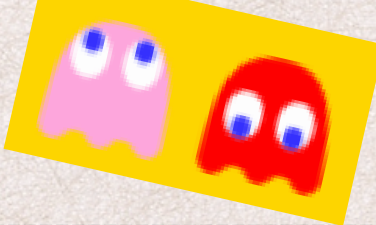
(,)



(,)

CARTELA
LOCALIZAÇÃO

FANTASMAS VERMELHOS



(,)



(,)



(,)



(,)



(,)



(,)



(,)



(,)



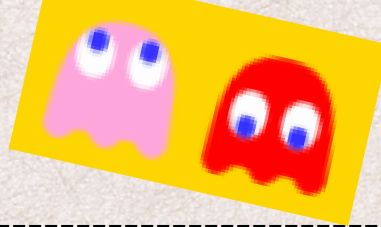
(,)



(,)

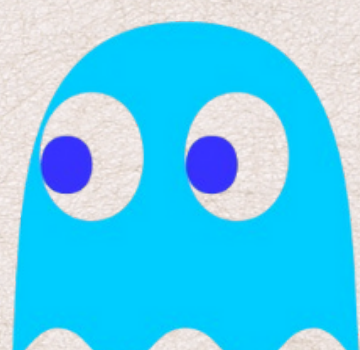
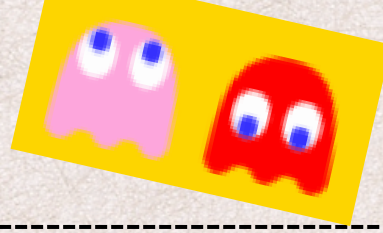


FANTASMAS TIME 1





FANTASMAS TIME 2



PACMAN 3D

