

# Manual de Instruções



Abya Yala em jogo

Agente do tempo: uma carreira de alto risco.

Uma vida extraordinária!

Você está buscando um emprego emocionante com possibilidades ilimitadas e que te permita visitar diversas realidades e tempos?

Você se preocupa com a humanidade, se incomoda com injustiças sociais e históricas e gostaria de corrigi-las? Trabalha bem em equipe? Não tem medo de grandes desafios?

A agência Abya Yala precisa de você!

A agência Abya yala é responsável por corrigir falhas temporais históricas através de seus e suas agentes que incorporam receptáculos e viajam no tempo para cumprir suas missões.

As receptáculos são mulheres que desempenharam papéis importantes no território de Abya Yala, mas que, como resultado das falhas temporais, foram apagadas ou reduzidas da história contada. Elas foram cuidadosamente escolhidas em uma revisão temporal e estão diretamente relacionadas às falhas temporais que vocês deverão corrigir.

Usem o tempo com cautela. Essas viagens custaram anos de investimento intelectual e financeiro e podem transformar muito a realidade em que vivemos. Se as unidades de tempo (Uts) se esgotarem antes que as missões sejam concluídas, as missões não se concluem e vocês perdem o jogo.

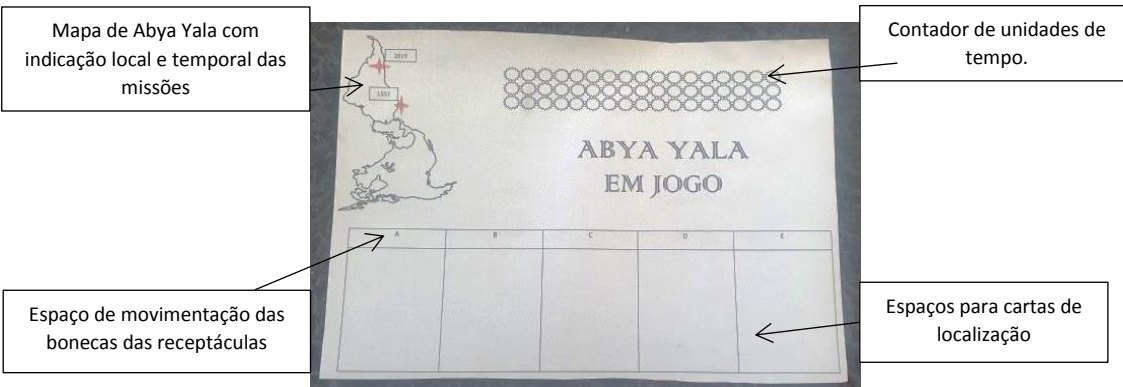
Cuidem-se e cuidem da integridade das suas receptáculos, já que se se todas as receptáculos perderem suas vidas se tornará impossível concluir as missões e também perdem o jogo.

Vão e não voltem antes que as missões sejam concluídas.

Que Pacha Mama esteja com vocês!

# Resumo dos materiais

## 1. Tabuleiro



## 2. Bonecas das receptáculas



## 3. Dados de batalha (dados pequenos)



## 4. Pino contador de unidades de tempo (Uts)



## 5. Dado grande de unidades de tempo (Uts)



## 6. Cartas das receptáculas



## 7. Objetos de missões

### 7.1 Objetos da mini-missão Peru (moedas – maravedís, chave e baú)



### 7.2 Objetos da mini-missão Uruguai (carta bruxas, bloco de notas e lápis)



7.3 Objetos da missão final (carta charada, carta explicativa da guerra dos dois irmãos, mapa, carta francisco Pizarro e carta de batalha final)



### Objetivo do jogo

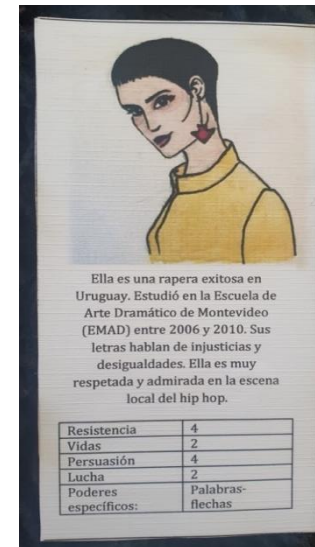
O Objetivo do jogo é viajar no tempo e no espaço corrigindo equívocos históricos que foram fontes de injustiças sociais e históricas individuais, no caso das duas mini-missões, ou injustiças territoriais, no caso da missão final.

### Regras gerais

1. O jogo é cooperativo, ou todas as pessoas ganham ou todas perdem. Por tanto, dialoguem e pensem coletivamente.
2. A quantidade mínima é de 3 pessoas por tabuleiro. Caso haja mais que 5 pessoas jogando, escolham duplas que jogarão com a mesma receptácula por todo o jogo.
3. A cada movimentação das receptáculas no tabuleiro, o dado de Uts deve ser lançado e o pino de Uts deve caminhar o número de casas correspondente ao número do dado. Caso o tempo (casas de Uts) termine antes que as 3 missões sejam cumpridas, a líder ou o líder deve entregar ao grupo de jogadores a carta de missão mal sucedida e o jogo é encerrado.

### Receptáculas

Cada jogador ou jogadora incorporará uma receptácula que deve ser escolhida logo no início do jogo, respeitando as que são obrigatórias em cada tabuleiro. Para este tabuleiro, é obrigatória a participação de Francisca Pizarro e Eli Almec. Além da carta de sua receptácula, você deve também escolher uma boneca que representará a receptácula nas movimentações do tabuleiro.



Na parte de trás da carta da sua receptácula há um breve resumo de sua biografia e um quadro de habilidades onde está descrita a quantidade de dados de cada habilidade que você usará nas batalhas e desafios que enfrentar. Cada uma tem Poderes específicos: poder ser usado apenas uma vez acrescentando à habilidade que for usar mais 2 dados.

Vidas: Quando participar de uma batalha que envolva luta ou resistência e perder, você perde 1 vida. Como o jogo é coletivo, as vidas podem ser doadas por alguém que esteja na mesma casa que você. Caso não tenha ninguém nela, alguma receptácula deverá se deslocar até a sua casa para doar a vida para você.

Se nenhuma receptácula se propuser a doar uma vida a você, você sai do jogo. Se terminarem as vidas de todas as receptáculas, leiam a carta missão mal sucedida.

### Batalhas

Durante as missões, vocês encontrarão alguns desafios e batalhas. As batalhas são realizadas através dos dados de batalha. Vence quem obtiver um número superior na soma dos dados lançados.

O número de dados lançados pelas receptáculos irá depender da habilidade que será utilizada em cada jogada. O verso da carta de cada receptáculo contém um quadro com o número de dados que devem ser lançados ao utilizar cada habilidade. Por exemplo:

Se você é Eli Almec e vai enfrentar uma batalha usando persuasão, você deve lançar 4 dados de batalha e somar os números destes dados.



A/O líder irá lançar os dados do seu adversário e somar.

Os resultados podem ser:

1. O número da soma dos seus dados ser superior ao do seu adversário. Neste caso, você venceu a batalha.

2. O número da soma dos dados de vocês ser o mesmo. Neste caso, devem jogar novamente o mesmo número de dados para realizar o desempate.

3. O número da soma dos dados do seu adversário ser superior ao seu. Neste caso você não consegue persuadi-lo e pode:

3.1 Aguardar a próxima rodada e tentar novamente.

3.2 Solicitar ajuda de outra receptáculo, negociando para que alguém mais mova a sua boneca para a mesma casa que a sua na vez dela. Assim, quando ela for enfrentar este mesmo oponente, vocês deverão jogar os dados somados das duas receptáculos que estiverem na mesma casa, o que aumenta muito as chances de vitória.

Poderes específicos: poder ser usado apenas uma vez acrescentando à habilidade que for usar mais 2 dados.

Vidas: Quando participar de uma batalha que envolva luta ou resistência e perder, você perde 1 vida. Como o jogo é coletivo, as vidas podem ser doadas por alguém que esteja na mesma casa que você. Caso não tenha ninguém nela, alguma receptáculo deverá se deslocar até a sua casa para doar a vida para você.

Se nenhuma receptáculo se propuser a doar uma vida a você, você sai do jogo. Se terminarem as vidas de todas as receptáculos, leiam a carta missão mal sucedida.

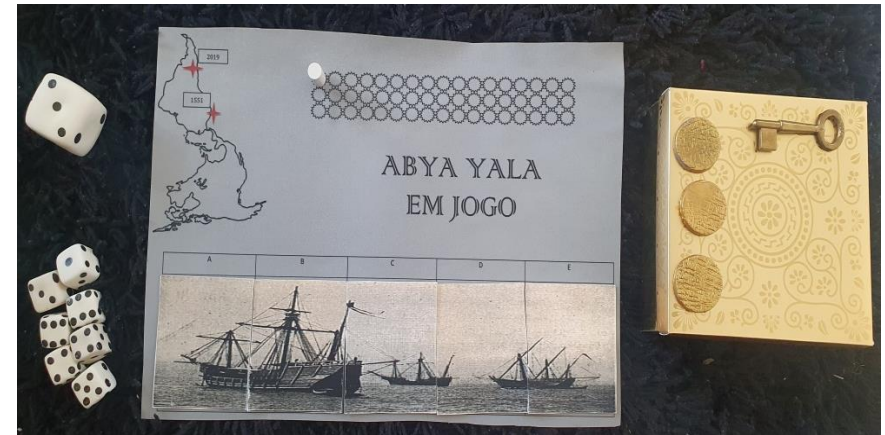
## Líder

**Depois de escolherem a líder ou o líder, este\a deve fornecer aos jogadores a outra parte do manual identificada como (jogadores e jogadoras) para lerem enquanto a líder ou o líder lê o seu. Eles\as devem ler este manual juntos enquanto o líder lê o seu.**

A líder ou o líder é responsável pela organização e gestão do jogo. Deve ser a/o primeiro/a se voluntariar ou ser escolhido/a e tem um papel muito importante. Ela/ele não participa como jogador/a. É O/A RESPONSÁVEL POR, NESTA ORDEM:

1. Entregar as cartas e bonecas de receptáculas aos jogadores e jogadoras para que escolham a sua, garantindo que as receptáculas obrigatórias (Francisca Pizarro e Eli Almec) sejam escolhidas.
2. Organizar o tabuleiro para a primeira mini missão (Peru 1551). Para isso deve:
  - 2.1 Pegar o tabuleiro e centralizar no espaço onde será utilizado.
  - 2.2 Colocar os dados de batalha e o dado de Uts na lateral do tabuleiro.
  - 2.3 Colocar o pino contador de Uts no primeiro espaço de Uts.
  - 2.4 Pegar o pacote identificado como “Missão Peru 1551”.
  - 2.5 Pegar as cartas de localização e posicionar no espaço devido do tabuleiro, em ordem, com a imagem voltada para cima e o texto voltado para baixo.
  - 2.6 Colocar os objetos desta missão (Caixa-baú, maravedís (moedas) e chave) na outra lateral.
  - 2.7 Garantir que as/os jogadoras/res não abrirão a caixa nem virarão as cartas antes da hora solicitada.

A “mesa de jogo” deve ficar assim:



Depois de tudo organizado, você deve:

3. Dar início ao jogo solicitando que todos os jogadores e jogadoras coloquem suas bonecas na casa A do espaço de movimentação das bonecas das receptáculas.
4. Ler em voz alta o texto do verso da carta localização A.
5. Solicitar que cada jogador/a lance o dado de Uts, ande com o pino marcador de Uts as casas correspondentes ao número de dados e desloque sua boneca até a casa do espaço de movimentação das bonecas das receptáculas que escolherem.
6. Aguardar que as/os jogadoras/es se movimentem e leiam as cartas dos espaços para onde desejarem ir.
7. Caso seja solicitado pela carta lida, jogar os dados dos adversários ou obstáculos que aparecerem nas cartas lidas pelos jogadores e somar o número dos dados para determinar quem venceu a batalha. **IMPORTANTE:** Se a carta não trouxer especificado o número de dados de batalha que devem ser jogados pelos adversários, o/a líder deve jogar o número correspondente ao número de adversários. Por exemplo, se são 3 pessoas, jogue 3 dados independente da habilidade que o/a jogador/a escolher usar.
8. Entregar aos/às jogadores/as os objetos solicitados nas cartas localização caso cumpram o solicitado nelas.
9. Assim que lerem todas as cartas localização e vencerem todos os desafios contidos na Mini missão Peru 1551, há 2 opções que vão depender do tempo que tiverem disponível no dia:

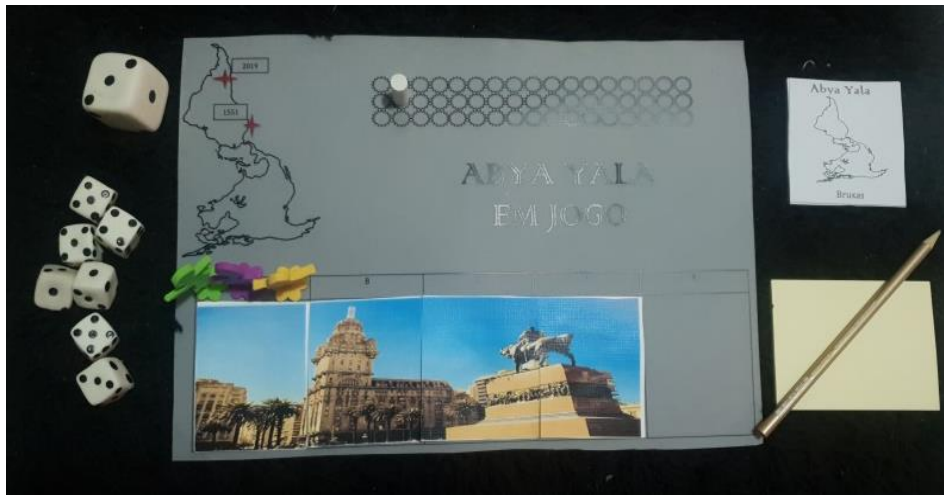
**PRIMEIRA OPÇÃO:** Se não tiverem mais tempo no dia, você deve marcar com LÁPIS a casa de Uts em que o pino marcador de Uts parou para que no dia da continuação ele seja colocado na mesma casa e deve solicitar o apoio dos outros colegas para guardar todas as partes e peças do jogo de forma organizada.



SEGUNDA OPÇÃO: Se tiveram tempo para realizar a próxima mini missão imediatamente, você deve guardar todo o material correspondente à mini missão Peru na embalagem em que você encontrou, pegar o pacote identificado como Mini missão Uruguai 2019 e organizar no tabuleiro devendo:

- 9.1 Voltar os dados de batalha e o dado de Uts para a lateral do tabuleiro.
- 9.2 Pegar as cartas de localização e posicionar no espaço devido do tabuleiro, em ordem, com a imagem voltada para cima e o texto voltado para baixo.
- 9.3 Colocar os objetos desta missão (carta bruxas, lápis e bloco de papel) na outra lateral.
- 9.4 Guardar a “Carta de missão final” e o mapa que o acompanham com você e aguardar a hora de entregar aos/às jogadores/as.
- 9.5 Garantir que as/os jogadoras/es não virarão as cartas antes da hora solicitada.

A “mesa de jogo” da segunda mini missão deve ficar assim:



Depois de tudo organizado, você deve:

10. Dar início à segunda missão do jogo lendo em voz alta o texto do verso da carta localização A e garantir que estejam disponíveis os objetos solicitados nesta carta.
11. Verificar se as/os jogadoras/es lançaram o dado de Uts e andaram com o pino para ir para as próximas cartas que desejarem.
12. Aguardar que as/os jogadoras/es se movimentem e leiam as cartas dos espaços para onde desejarem ir.
13. Contar o tempo quando solicitado nos desafios das cartas localização que se seguem.

14. Entregar aos jogadores as cartas e objetos solicitados nas cartas localização caso cumpram o solicitado nelas.

15. Assim que lerem todas as cartas localização e vencerem todos os desafios contidos na Mini missão Uruguai 2019, você entregará o mapa para a missão final, mas, novamente, há 2 opções que vão depender do tempo que tiverem disponível no dia:

PRIMEIRA OPÇÃO: Se não tiverem mais tempo no dia, você deve marcar com LÁPIS a casa de Uts em que o pino marcador de Uts parou para que no dia da continuação ele seja colocado na mesma casa e deve solicitar o apoio dos outros colegas para guardar todas as partes e peças do jogo de forma organizada.

SEGUNDA OPÇÃO: Se tiverem tempo para realizar a missão final imediatamente, você deve guardar todo o material correspondente à mini missão Uruguai na embalagem em que você encontrou, com exceção do mapa de missão final que deve permanecer sobreposto ao mapa do tabuleiro. Depois deve pegar o pacote identificado como Missão final e organizar no tabuleiro devendo:

- 15.1 Voltar os dados de batalha e o dado de Uts para lateral do tabuleiro.
- 15.2 Pegar as cartas de localização e posicionar no espaço devido do tabuleiro, em ordem, com a imagem voltada para cima e o texto voltado para baixo.
- 15.3 Colocar os objetos desta missão (carta charada, cartas de batalha final, carta de Pizarro, carta explicativa de missão da guerra de dois irmãos e o mapa de território inca ) na outra lateral.
- 15.4 Garantir que as/os jogadoras/res não virarão as cartas antes da hora solicitada.

A “mesa de jogo” da Missão final deve ficar assim:



Depois de tudo organizado, você deve:

16. Dar início à missão final do jogo lendo em voz alta o verso da carta localização A.
17. Verificar se as/os jogadores/as lançaram o dado de Uts e andaram com o pino para ir para as próximas cartas que desejarem.
18. Aguardar que as/os jogadoras/es se movimentem e leiam as cartas dos espaços para onde desejarem ir.
19. Contar o tempo quando solicitado nos desafios das cartas localização que se seguem.
20. Entregar aos jogadores as cartas solicitadas nas cartas localização caso cumpram o solicitado.
21. Jogar os dados dos adversários ou obstáculos que aparecerem nas cartas lidas pelos/as jogadores/as.
22. Assim que lerem todas as cartas localização passarem por todos os desafios contidos na Missão, caso vençam, entregue a carta de Missão Exitosa, caso não consigam, entregue a carta de missão mal sucedida.

**IMPORTANTE:** a cada movimentação das receptáculos no tabuleiro, o dado de Uts deve ser lançado e o pino de Uts deve caminhar o número de casas correspondente ao número do dado. Caso o tempo (casas de Uts) termine antes que as 3 missões sejam cumpridas, o/a líder deve entregar ao grupo de jogadores a carta de missão mal sucedida.

## Jogadores e Jogadoras

**Assim que elegerem o\ a líder , os jogadores e jogadoras devem ler este manual juntos enquanto o\ a líder lê o seu. Ainda que terminem de ler antes, só devem iniciar a partida depois que o\ a líder ler todo o seu manual, organizar o tabuleiro e autorizar o início da partida.**

Os/As jogadores/jogadoras são agentes do tempo, o coração da agência Abya Yala. São os/as responsáveis por vencer as batalhas e obstáculos e concluir as missões. Para isso, DEVEM NESTA ORDEM:

1. Escolher uma receptácula e uma boneca para representá-la no tabuleiro, respeitando a obrigatoriedade das duas receptáculas deste tabuleiro que são Francisca Pizarro e Eli Almec e que devem estar entre as escolhidas, já que precisarão delas para concluir as missões.
2. Aguardar que a/o líder organize o tabuleiro da mini missão Peru 1551.
3. Dar início ao jogo colocando todas as bonecas na casa A do espaço de movimentação das bonecas das receptáculas.
5. Escutar a leitura da carta de localização A.
6. Jogar o dado de Uts e mover o pino contador de Uts, cada um a sua vez (a cada movimentação das receptáculas no tabuleiro, o dado de Uts deve ser lançado e o pino de Uts deve caminhar o número de casas correspondente ao número do dado) e escolham a casa para onde deseja se movimentar.
7. Vire a carta e leia o texto para todos. Se houver batalha ou obstáculo a cumprir na carta você pode:
  - a. Não fazer nada e aguardar ajuda ou
  - b. Enfrentar. Se for um desafio, você deve ler a carta com cuidado e realizar o solicitado. Se for uma batalha você deve seguir o explicitado no quadro “Batalha” que se encontra neste manual.
8. Assim que lerem todas as cartas localização e vencerem todos os desafios contidos na Mini missão Peru 1551, há 2 opções que vão depender do tempo que tiverem disponível no dia:

PRIMEIRA OPÇÃO: Se não tiverem mais tempo no dia, a/o líder irá marcar com LÁPIS a casa de Uts em que o pino marcador de Uts parou para que no dia da continuação ele seja colocado na mesma casa e irá solicitar o apoio de vocês para guardar todas as partes e peças do jogo de forma organizada.

SEGUNDA OPÇÃO: Se tiveram tempo para realizar a próxima mini missão imediatamente, devem guardar as cartas e objetos da mini missão Peru 1551 e aguardar que a/o líder organize o próximo tabuleiro.

9. As bonecas devem ser todas colocadas na casa A para dar início a segunda rodada.
10. Escute a leitura da carta de localização A.
11. Jogue o dado de Uts e mova o pino contador de Uts, cada um à sua vez, e escolham a casa para onde deseja se movimentar.
12. Vire a carta e leia o texto para todos. Se houver batalha ou obstáculo a cumprir na carta você pode:
  - a. Não fazer nada e aguardar ajuda ou
  - b. Enfrentar. Se for um desafio, você deve ler a carta com cuidado e realizar o solicitado. Se for uma batalha você deve seguir o explicitado no quadro “Batalha” que se encontra neste manual.
13. Assim que lerem todas as cartas localização e vencerem todos os desafios contidos na Mini missão Uruguai 2019, há 2 opções que vão depender do tempo que tiverem disponível no dia:
 

PRIMEIRA OPÇÃO: Se não tiverem mais tempo no dia, a/o líder irá marcar com LÁPIS a casa de Uts em que o pino marcador de Uts parou para que no dia da continuação ele seja colocado na mesma casa e irá solicitar o apoio de vocês para guardar todas as partes e peças do jogo de forma organizada.

SEGUNDA OPÇÃO: Se tiveram tempo para realizar a próxima mini missão imediatamente, devem guardar as cartas e objetos da mini missão Uruguai 2019 e aguardar que a/o líder organize o próximo tabuleiro.
14. As bonecas devem ser todas colocadas na casa A para dar início a segunda rodada.
15. Escute a leitura da carta de localização A.
16. Jogue o dado de Uts e mova o pino contador de Uts, cada um à sua vez, e escolham a casa para onde deseja se movimentar.
17. Vire a carta e leia o texto para todos. Se houver batalha ou obstáculo a cumprir na carta você pode:
  - a. Não fazer nada e aguardar ajuda ou
  - b. Enfrentar. Se for um desafio, você deve ler a carta com cuidado e realizar o solicitado. Se for uma batalha você deve seguir o explicitado no quadro “Batalha” que se encontra neste manual.
18. Assim que lerem todas as cartas localização e enfrentarem as guerras e desafios, devem ler a carta de missão exitosa ou de missão mal sucedida a depender dos resultados.

Divirtam-se e que Pacha Mama esteja com vocês



