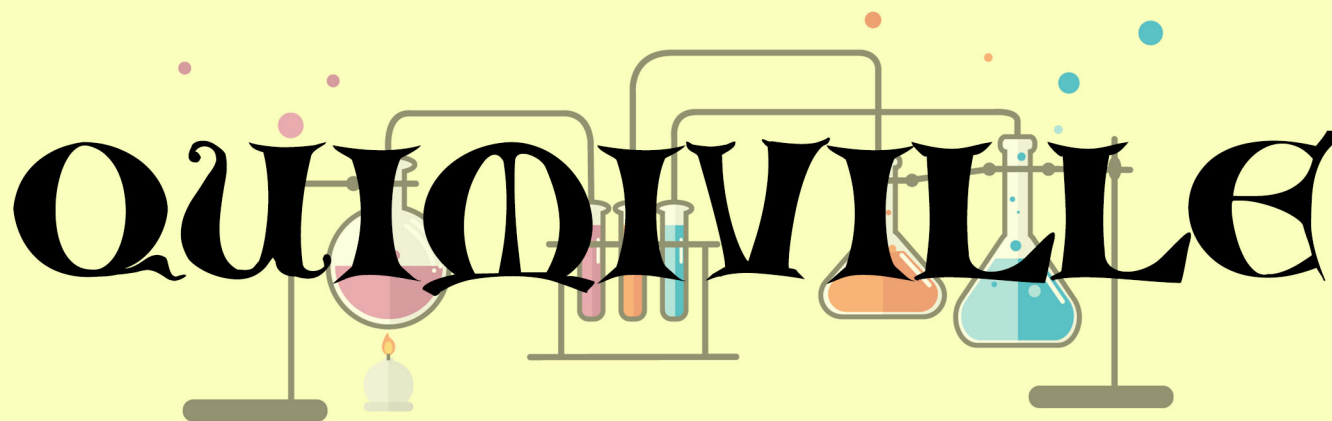




O jogo QuimiVille, é baseado no jogo de tabuleiro Carcassonne (Z-Man Games®), além de ser um jogo de descobertas, conquistas de territórios, demanda atenção, estratégia e criatividade, é também um jogo histórico. Carcassonne é uma cidade no sudeste da França, conhecida por ser emuralhada, uma fortaleza histórica, do século 3 d.C. quando serviu de fortificação para os romanos e no 5 d.C. quando foi dominada pelos bárbaros, são séculos de histórias e conquistas na cidade, até atualidade. Com esse cenário histórico instigante, os jogadores colocarão seus seguidores (seus representantes) nas estradas, cidades/reinos, monastérios e campos da região, uma região que muda conforme o jogo avança. Para alcançar a vitória, será indispensável acertar na colocação dos seguidores. Nada melhor que uma bela história de ação para ser alicerce do nosso jogo no mundo a química.

QuimiVille é o jogo de tabuleiro elaborado para compreender, viajar e se maravilhar com conteúdo da Tabela Periódica, onde muitas vezes era atribuída um caráter negativo, temida ou de bloqueio. Assim, uniu-se a diversão, a vivência do jogador e a educação. Mas onde entra a Química no jogo? QuimiVille é a cidade da Química, seu formato de tabela periódica não é por acaso, para formação da cidade corretamente, as cartas de terreno se complementam e se relacionam fidedignamente aos elementos da tabela periódica, então para que isso ocorra essa reação é necessário uma compreensão prévia do conteúdo da tabela periódica. Você está prestes a entrar em um universo para lá de diverso, reativo, complexo e desafiador. Seja bem-vindo a QuimiVille, uma cidade a ser conquistada bem longe das tradicionais.

OBJETIVO

Os jogadores construirão uma cidade com o formato da tabela periódica através das descobertas de estradas cada vez maiores, pequenas cidades imponentes. Eles visitarão monastérios, cultivarão campos férteis na região e demarcarão territórios com seus representantes, os seguidores. Para que isso ocorra os jogadores devem ter bastante atenção nas cartas de terrenos que aparecerão no momento que o jogador tirar do monte de cartas, sua conexão com a química deve estar harmônica e, assim, o jogador deverá montar estratégias para a construção do conhecimento que poderá acontecer. Assim, o jogador que tiver maior quantidade de pontos ao final do jogo, será o vencedor. Agora vamos desvendar as regras desse universo de sabedoria.

COMPONENTES

O jogo é regido por 90 cartelas entre elas, estradas, pequenas cidades/reinos, rios, monastérios situados em terras férteis, conforme podemos observar um pouco abaixo. O verso de todas as cartelas é idêntico, tirando o fato de representar no verso o nome e a configuração eletrônica de cada elemento Químico. Assim, a cartela onde pode ser usada como estratégia para localizar as cartas complementares. Somente as cartelas iniciais, as cartelas de rio, têm um verso de cor mais escura, que serve para diferenciá-las das demais. Os jogadores devem identificar as cartelas que darão partida ao jogo (estas são as cartelas com o verso mais escuro). Os jogadores terão seguidores que agem como seus representantes ao longo do jogo, marcando no jogo seus territórios. Cada jogador estará munido com 8 (oito) seguidores de cada cor (**amarelo**, **vermelho**, **verde**, **azul** e preto), ou seja, cada jogador terá 8 representantes e o contador de pontos que será geral.

VERSO DAS CARTELAS



Verso das cartelas, sendo a mais escura as cartelas de início do jogo.

FONTE: Adaptado de WREDE, Klaus-Jürgen (2016) com edição do ilustrador Erllen Correia.

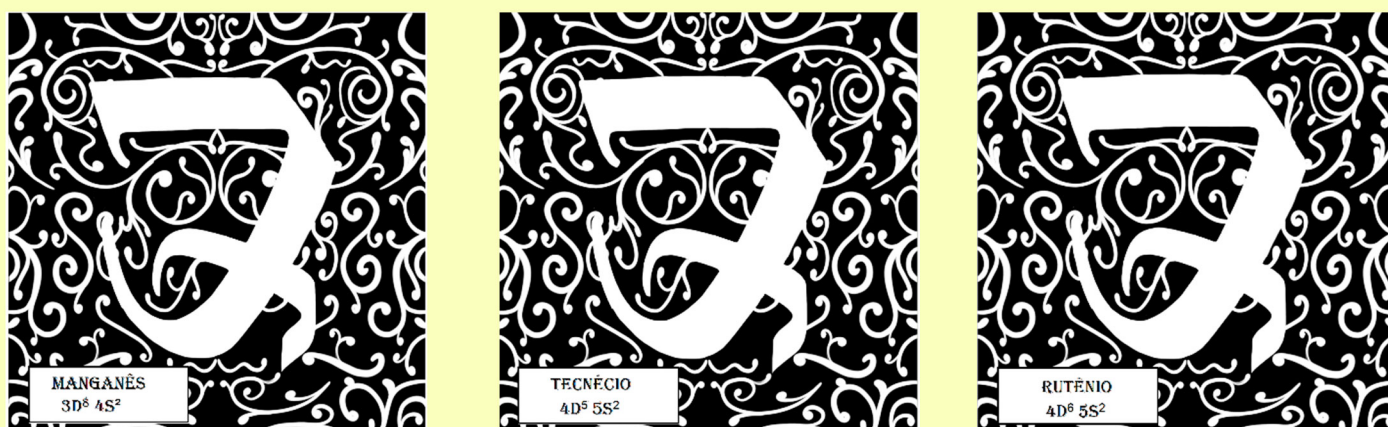
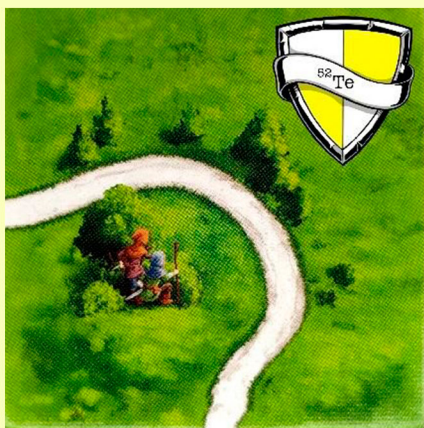


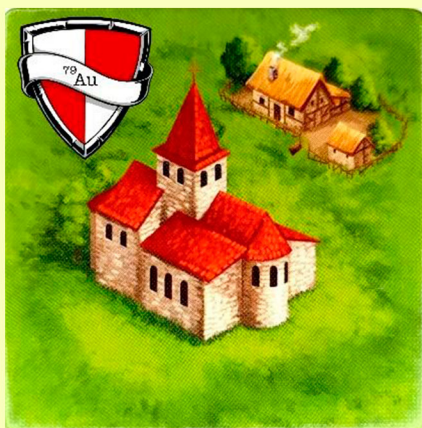
Figura 3: Verso das cartelas de início do jogo.

FONTE: Adaptado de WREDE, Klaus-Jürgen (2016) com edição do ilustrador Erllen Correia.

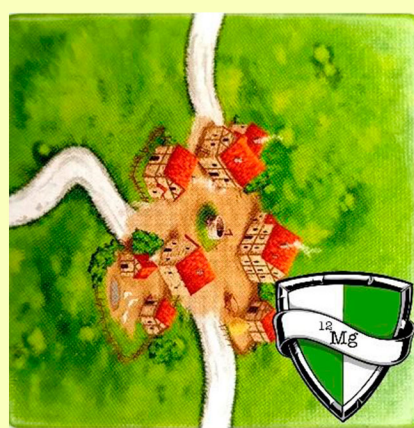
CARTELAS DE TERRENO



Cartela de estrada



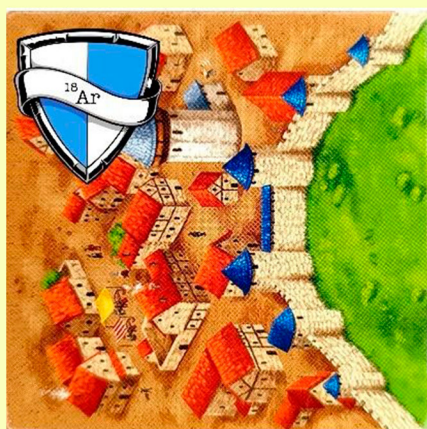
Cartela de monastério



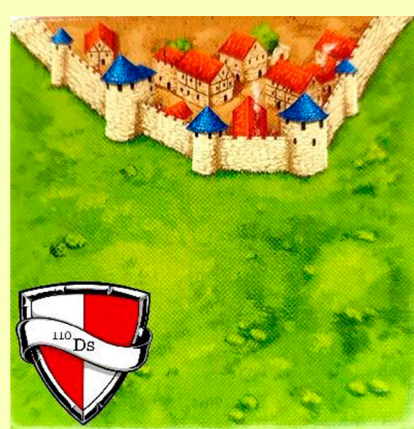
Cartela de vilarejo



Cartela de rio



Cartela de cidade



Cartela de cidade

FONTE: Adaptado de WREDE, Klaus-Jürgen (2016) com edição do ilustrador Erllen Correia.

PEÇAS DE SEGUIDORES



FONTE: WREDE, Klaus-Jürgen (2016)

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

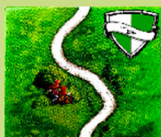
QuimiVille é jogado em sentido horário, cada jogador em seu turno realizará ações, seguindo sempre a ordem assinalada. Em seguida, começa o turno do jogador à esquerda do jogador anterior, e assim por diante. Para começar, coloca-se as cartelas iniciais (a que possui o verso mais escuro) uma em cima da outra fazendo um monte no centro da mesa, para o primeiro jogador retirar uma e assim seguindo a ordem de jogo. Em seguida, as outras cartelas são misturadas e deixadas, viradas para baixo, fazendo novos montes de modo que fique de fácil acesso para todos jogadores.

As ações possíveis dependerão em parte da cartela retirada pelos jogadores, as cartelas são complementares, então quando os jogadores tirarem as cartelas do monte terão que analisar se a cartela retirada é complementar a alguma cartela disposta no tabuleiro, assim, caso não seja, o jogador deverá passar a vez para o próximo até algum jogador retirar uma cartela complementar.

Quando for o caso do jogador colocar uma carta errada terá uma penalidade (retratada mais abaixo). Além disso, terão que analisar se colocarão um seguidor ou não na cartela (questão de estratégia de cada jogador), só poderão fazer essa ação no mesmo momento que retirarem a cartela. Em cada rodada será contabilizado os pontos e se o jogador quiser pode retirar o seu seguidor, retornando para uso, ao final do jogo todos os pontos serão contabilizados para definir quem teve o melhor desempenho no jogo, somando mais pontos e sendo o vencedor do jogo.

Colocar uma cartela de terreno

1 O jogador **deve** sempre pegar uma cartela de terreno nova de um monte e colocá-la junto a uma cartela complementar, deve tocar ao menos uma lateral da cartela complementar, caso não tenha saído ainda, retorne a cartela a base e passe a vez para o próximo jogador.



Colocar um seguidor

2 Em seguida, o jogador **pode** colocar um dos seguidores de sua reserva sobre a cartela que ele acabou de colocar (estrada, monastérios e cidades). Certifique-se de que não há nenhum outro seguidor na mesma zona.



Contar pontos

3 Após o final de cada turno, o jogador **deve** somar qualquer pontuação que se deu ao colocar sua cartela.



FONTE: Adaptado de WREDE, Klaus-Jürgen (2016) com edição do ilustrador Erllen Correia.

CONTAGEM DOS PONTOS

Para que haja pontuação o jogador deve estar atento que a mesma é realizada sempre no final de cada rodada.

- Estrada: Toda vez que uma estrada se fecha em seus extremos, ocorre uma pontuação. Para cada cartela que houver na estrada, o jogador obtém 1 ponto. Como a estrada percorre 3 cartelas, poderá receber até 3 pontos.
- Cidade/reino: Cada cartela que a cidade concluída abranger vale 2 pontos. Além disso, cada brasão que houver dentro da cidade soma 2 pontos a mais.
- Monastério: Vale 1 ponto por cartela.

FIM DE JOGO

Quando acabar todas as peças, ou seja, a cidade estiver no formato da tabela periódica, será contado os pontos de cada jogador e vencerá aquele que obtiver mais pontos.

Idealizadora: Taíssa Marinho

Ilustrações: Erllen Correia