

---

# Moveaê - Manual de instruções

## Componentes do jogo

- 1 tabuleiro
- 1 peça para “lixo”
- 1 peça depósito
- 84 peças hexagonais
- 1 dado D10
- 4 pins de personagens

## Preparando o jogo

Posicione o tabuleiro no centro da mesa e as peças de **lixo** e **depósito** onde todos os jogadores possam acessá-las. As peças menores devem ser misturadas, posicionadas em um monte, todas viradas para baixo. Cada jogador deve comprar **3 peças** desse monte para começar o jogo.

Quando todos os jogadores tiverem suas peças em mãos, é preciso sortear com o dado D10 os destinos de cada personagem no jogo (caso um número se repita, deve-se jogar o dado novamente, para que não haja destinos repetidos).

Depois de sorteados os destinos de todos os personagens, o grupo escolhe o jogador que vai começar a partida, que pode ser, por exemplo, o mais velho do grupo. Os turnos entre os jogadores podem acontecer no sentido horário.

## Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é conectar todos os personagens aos seus destinos sorteados utilizando o menor número possível de peças. Para isso, o grupo precisa trabalhar em equipe para conectar todos os personagens aos seus destinos, colocando as peças

---

hexagonais sempre adjacentes a outras peças ou ao tabuleiro para construir o caminho ideal a cada forma de locomoção destes personagens.

**Cuidado!** A equipe deve pensar antes de posicionar uma peça no tabuleiro, pois uma vez posicionada, a peça não pode ser retirada. O grupo que conseguir conectar todos os 4 personagens utilizando o menor número de peças vence o jogo.

## Organizando os turnos

Em seu turno, cada jogador sempre tem em mãos **3 peças** e possui **4 opções**:

- posicionar uma peça adjacente ao tabuleiro ou outra peça do jogo para formar um caminho;
- descartar uma das peças que tem em mãos no **lixo**;
- posicionar uma das peças que tem em mãos no **depósito** (limite de 4 peças);
- utilizar uma peça do depósito para colocá-la em jogo.

Caso decida **utilizar**, **descartar** ou **guardar** uma das peças que tem em mãos, o jogador precisa comprar uma peça do monte de peças antes de encerrar seu turno. Caso pegue uma das peças do **depósito**, apenas passa a vez para o próximo jogador (sem comprar uma nova peça).

## Posicionando peças

### Caminhos

Cada peça possui ao menos 1 tipo de caminho: **calçada**, **ciclofaixa**, **pista** ou **faixa de ônibus**. Para que um caminho seja percorrido por um personagem, ao menos 1 destes caminhos precisa ser contínuo até o objetivo.

As peças precisam ser posicionadas sempre adjacentes a alguma outra peça de outro jogador ou ao tabuleiro. Não é permitido posicionar peças que fiquem isoladas de todas as outras.

É possível posicionar peças tanto na área vazada de dentro do tabuleiro quanto na área externa e ele; assim, os caminhos podem passar de dentro para fora do tabuleiro e vice-versa.

---

## Atravessando o tabuleiro

Caso seja necessário construir um caminho que atravesse a área do tabuleiro, é necessário posicionar alguma peça dentro de uma das áreas em branco (sem prédios), posicionadas em torno do tabuleiro, dando continuidade ao caminho sendo construído.

## Sobreposição de peças

**Não** é permitido posicionar uma peça em cima de outra peça já posicionada no jogo.

## Lixo e Depósito

Caso um jogador tenha de descartar alguma peça por considerá-la desnecessária para construir os caminhos dos personagens, ele pode dispensá-la na área do **Lixo**.

O grupo tem um espaço chamado **Depósito** onde qualquer um pode posicionar ou utilizar uma peça já existente no depósito. A única limitação é que o depósito pode comportar apenas 4 peças ao mesmo tempo, nada além disso.

## Pontuação

O grupo recebe pontos das seguintes maneiras:

- cada personagem que conseguir chegar ao seu objetivo contabiliza **25 pontos** para o grupo;
- cada peça utilizada para conectar um personagem **subtrai 1 ponto** para esse personagem;
- cada peça com **caminhos duplos** utilizada também **subtrai 1 ponto**;
- cada peça que sobrar no **lixo subtrai 1 ponto**;

Suponha que o grupo conseguiu conectar os **4 personagens que contabilizam 100 pontos**, porém, **utilizou 10 peças para conectar cada personagem**: a pontuação diminuiu para 60. Se dessas 40 peças utilizadas, **15 fossem de caminhos duplos**, a

---

pontuação diminuiu para **45**.O grupo descartou ao todo **15 peças no lixo**, fazendo com que a pontuação final do grupo seja **30**.

### **Em caso de empate**

Caso duas ou mais equipes fiquem empatadas no critério de pontuação o desempate pode ser realizado das seguintes formas, a escolher:

- a equipe que possuir **menos** peças no **Lixo** recebe vantagem;
- a equipe que tiver construído o **maior** número de **cruzamentos** no tabuleiro recebe vantagem;
- a equipe que tiver finalizado o jogo no **menor tempo** recebe vantagem.

É possível estipular um tempo limite para que os grupos realizem a tarefa de conectar os personagens aos destinos. Nesse caso, o ideal é que a partida dure de **20 a 30 minutos**.

### **Maneiras de jogar**

O Moveaê não precisa ser jogado apenas de forma competitiva em equipes. Também é possível jogar de forma cooperativa em grupo ou até mesmo individualmente. Veja algumas ideias para jogar em diferentes situações.

#### **Cooperação com até 4 jogadores**

O grupo pode competir contra o tempo e buscar as melhores pontuações. Funciona muito bem para treinar e estudar as possibilidades do jogo.

#### **Competição entre 4 jogadores**

Neste modo, os 4 personagens são divididos entre os jogadores, cada um é responsável pelo seu personagem e os pontos são individuais.

#### **Competição entre 2 jogadores**

Bem parecido com o formato de competição entre 4 jogadores, a ideia é que cada um dos dois jogadores tenha dois personagens e compitam entre si.