

REGRAS DO JOGO

- 1 - O jogo precisa de 3 participantes, um mestre e dois jogadores;
- 2 - Os três jogadores devem lançar um dado cada um e ao mesmo tempo, em ordem decrescente de pontuação, os jogadores têm direito de escolher o personagem;
- 3 - Os dois jogadores jogam os dados novamente para decidirem quem começa puxando a Carta de Ataque (alternando nas próximas jogadas);
- 4 - O mestre deve distribuir todas as cartas para os jogadores posicionando-as corretamente no tabuleiro;
- 5 - O mestre recebe a carta puxada de Ataque e realiza a leitura para os dois jogadores, colocando-a no tabuleiro em seguida e marcando no cronômetro 3 minutos para os jogadores pensarem uma solução para a expressão algébrica da Carta de Ataque;
- 6 - Durante o tempo do cronômetro, nenhum participante pode falar ou atrapalhar o adversário. Com a penalidade de apenas o prejudicado reiniciar o tempo;
- 7 - As cartas de Energia Gasta e de Defesa permanecem nas mãos dos jogadores embaixo da mesa, por exemplo, para evitar que o adversário descubra o valor de Ataque de suas jogadas.
- 8 - A Energia Gasta nos ataques deve ser sempre um múltiplo de 50;
- 9 - O jogador também pode defender um ataque com a Carta de Defesa, não perdendo nada, já o adversário perde apenas a Energia Gasta no ataque;
- 10 - Após o tempo ser finalizado no cronômetro e com a entrega das cartas para o mestre ainda por debaixo da mesa, este irá expor os valores de ataque no tabuleiro;
- 11 - Ganha a rodada quem resolver a expressão algébrica corretamente em voz alta e atacar com um maior gasto de Energia em módulo. Começa quem puxou a Carta de Ataque;
- 12 - O mestre que irá analisar as respostas e dizer quem acertou no fim de cada rodada. Mesmo que um dos jogadores ache que o adversário já ganhou a rodada, precisa resolver a expressão e aguardar o veredito do mestre (Observação: Mesmo que resolvam igualmente a expressão, precisam verificar se ambos acertaram, se não, ambos perderão vidas);
- 13 - O vencedor de cada rodada receberá um Elemento que transfere um dom para o jogador para ajudá-lo a salvar o mundo, que pode ser Ar (dom da JUSTIÇA), Fogo (dom do AMOR), Terra (dom da SABEDORIA), Cosmo (dom do DIÁLOGO) e Água (dom da CRIAÇÃO DE VIDA), que são os famosos Poliedros de Platão que possuem o poder de constituir o universo;
- 14 - O jogador que perder a rodada por erro no cálculo (mesmo que tenha gastado mais energia em módulo) ou por ter gasto menos energia no ataque, ele perde uma vida;
- 15 - Se um jogador lançar um ataque com maior gasto de Energia e errar o cálculo, o adversário ainda precisa resolver a expressão algébrica, caso contrário, também perderá a rodada custando-lhe uma vida;
- 16 - Ganha o jogo, o jogador que conseguir coletar, primeiro, 3 elementos para auxiliar a salvar o mundo.

Coloque aqui os Elementos coletados!

Coloque aqui a carta de Energia de +1000!

Coloque aqui as cartas de Vida descartadas!

Coloque aqui as cartas de Defesa!

Coloque aqui as cartas de Energia que serão gastas!

Coloque aqui as cartas de Energia Gasta e Defesa descartadas!

Coloque o dado aqui!

Coloque as cartas de vida nesta fileira!

Coloque aqui a habilidade do seu personagem!

Coloque aqui seu personagem!

MESTRE: Após receber as cartas, coloque o valor de Ataque do Jogador 2.

MESTRE: Puxe um Elemento para a disputa e coloque aqui!

MESTRE: Após receber as cartas, coloque o valor de Ataque do Jogador 1.

JOGADORES: Puxe uma carta de Ataque na sua vez!

MESTRE: Puxe a numeração da jogada!

MESTRE: Coloque o cronômetro aqui!

Coloque o dado aqui!

Coloque aqui seu personagem!

CARTAS DE ATAQUE

Coloque aqui o conjunto de cartas de Ataque com as faces viradas para baixo! **MESTRE**

NUMERO DA JOGADA

Coloque aqui o conjunto de cartas de numeração de jogadas com as faces viradas para baixo em ordem crescente! **MESTRE**

ELEMENTOS

Coloque aqui o conjunto de cartas dos Elementos com a faces viradas para baixo! **MESTRE**

Coloque aqui seu personagem!

Coloque aqui a habilidade do seu personagem!

Coloque as cartas de vida nesta fileira!

Coloque o dado aqui!

Coloque aqui as cartas de Energia Gasta e Defesa descartadas!

Coloque aqui as cartas de Energia que serão gastas!

Coloque aqui as cartas de Defesa!

Coloque aqui as cartas de Vida descartadas!

Coloque aqui a carta de Energia de +1000!

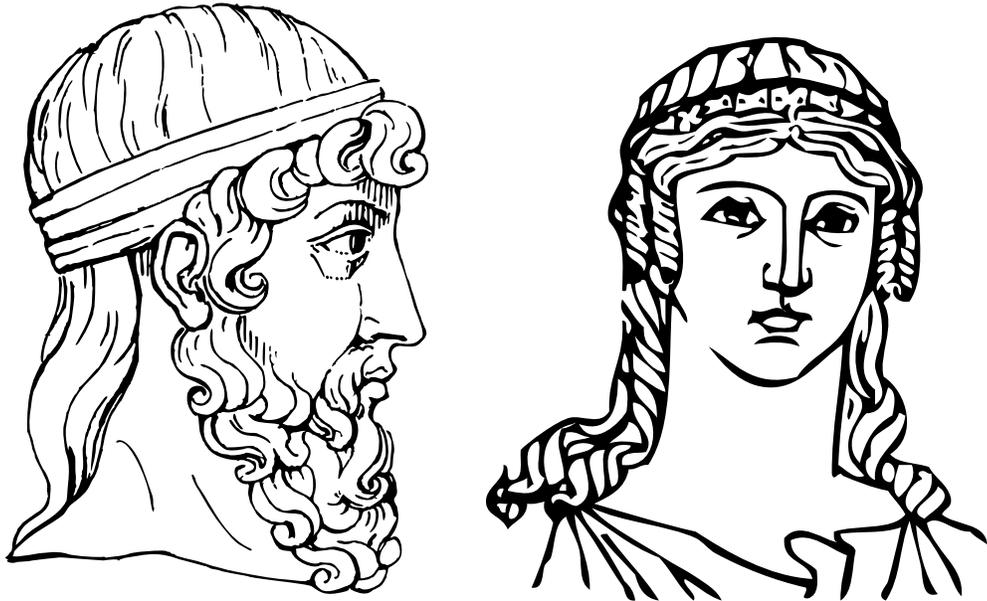
Coloque aqui os Elementos coletados!

PLATÃO



MESTRE

FILÓSOFO(A)



Você ganha uma carta
para **DOBRAR** o seu
TEMPO no
cronômetro 1x quando
precisar.

MATEMÁTICO(A)



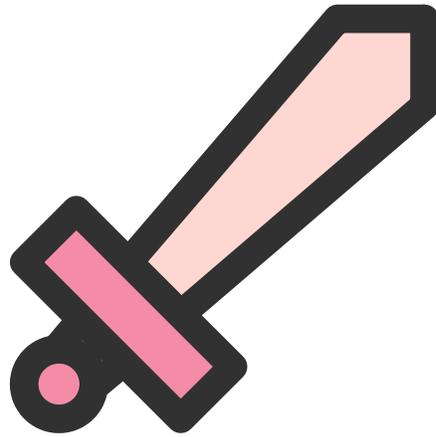
François Viète



Emmy Noether

Você ganha uma carta
para **ANULAR** um
ERRO de cálculo
cometido por você 1x
quando precisar.

CARTA DE ATAQUE

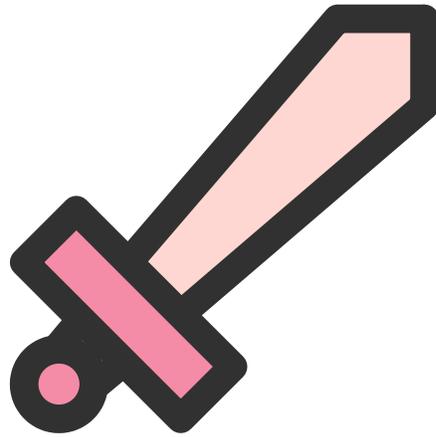


$$\text{ENERGIA GASTA} = \\ X + 100$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

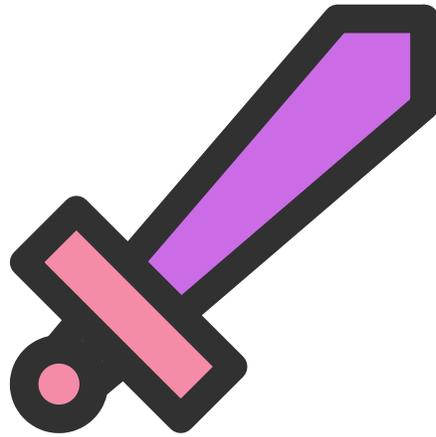


$$\text{ENERGIA GASTA} = \\ X - 100$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

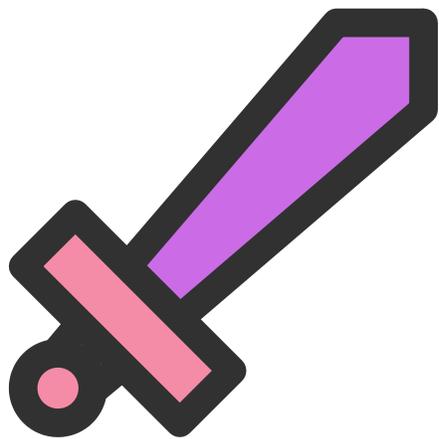


$$\text{ENERGIA GASTA} = \\ x + 50$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

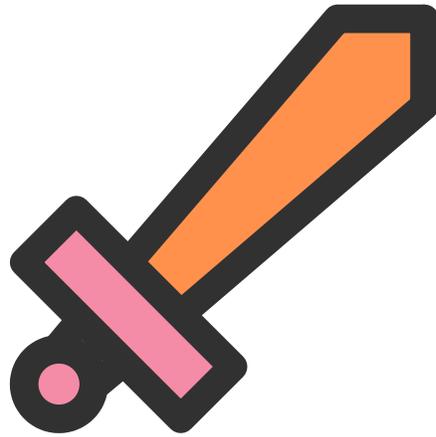


$$\text{ENERGIA GASTA} = \\ X - 50$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

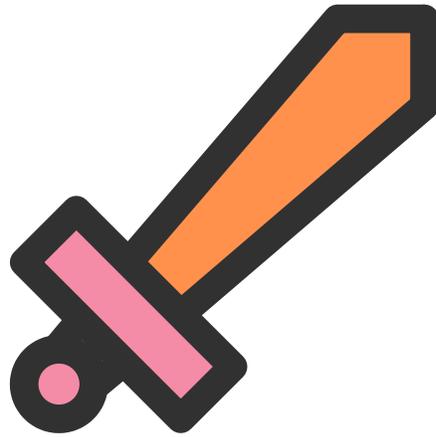


$$\text{ENERGIA GASTA} = 2 \cdot x$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

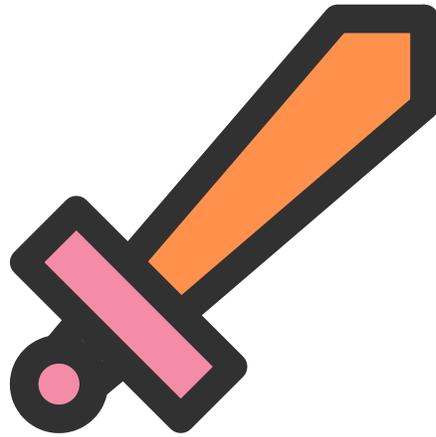


$$\text{ENERGIA GASTA} = 3 \cdot x$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

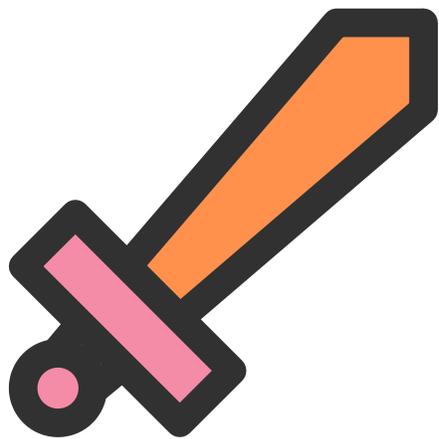


$$\text{ENERGIA GASTA} = 4 \cdot X$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

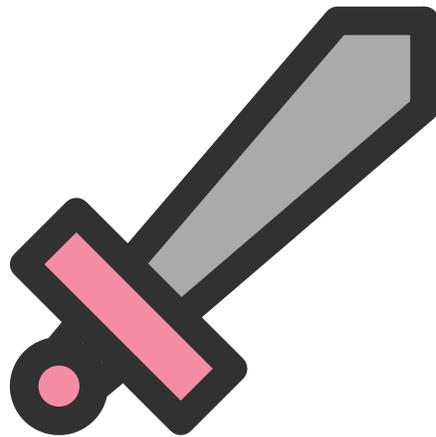


$$\text{ENERGIA GASTA} = 5 \cdot x$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

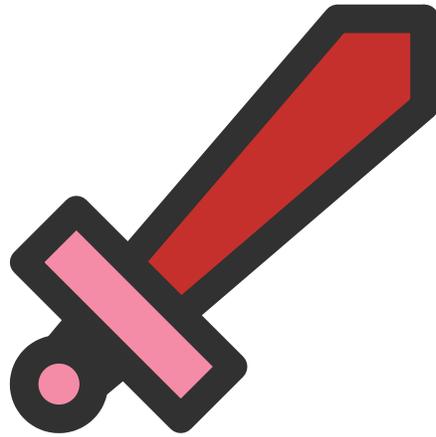


$$\text{ENERGIA GASTA} = 2 \cdot x + 100$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

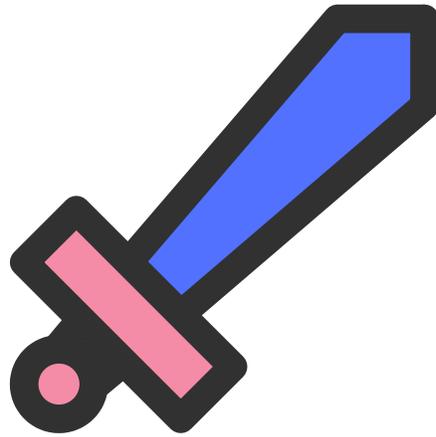


$$\text{ENERGIA GASTA} = \\ 2 \cdot x + 50$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

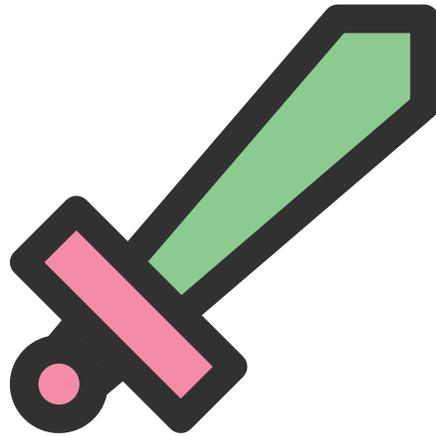


$$\text{ENERGIA GASTA} = \\ 3 \cdot x - 50$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

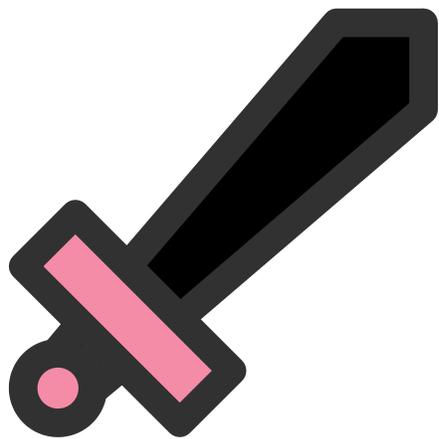


$$\text{ENERGIA GASTA} = \\ 3 \cdot x - 100$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE

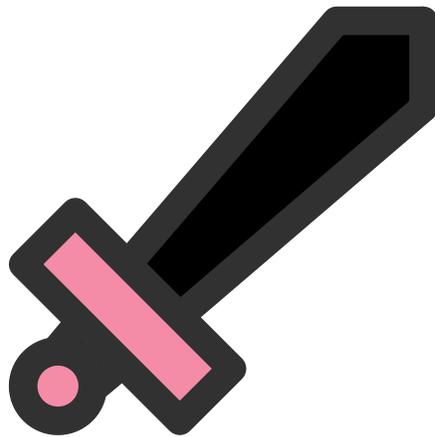


$$\text{ENERGIA GASTA} = 200 - X$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DE ATAQUE



$$\text{ENERGIA GASTA} = 200 + x$$

Você pode atacar o oponente se acertar qual é o valor de X para a quantidade de ENERGIA que você deseja gastar.

Fale os valores da **ENERGIA GASTA** e de **X** em voz alta para o mestre julgar.

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



+ 1

CARTA DA VIDA



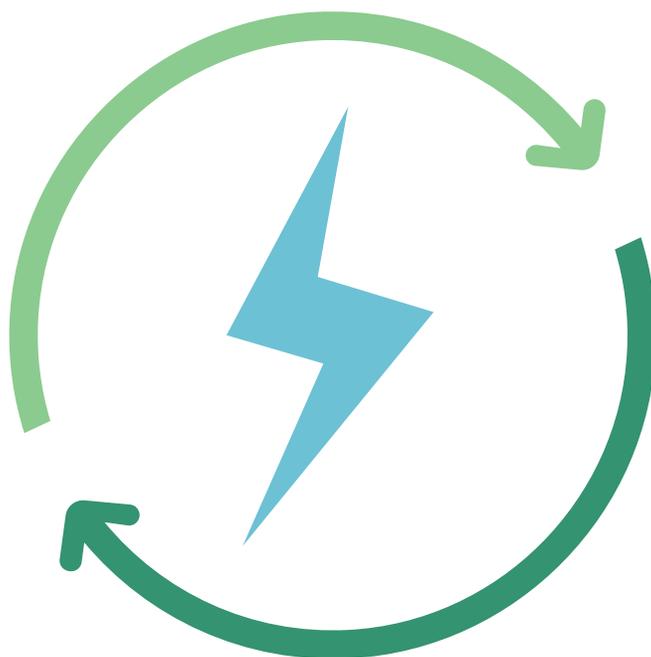
+ 1

CARTA DA VIDA



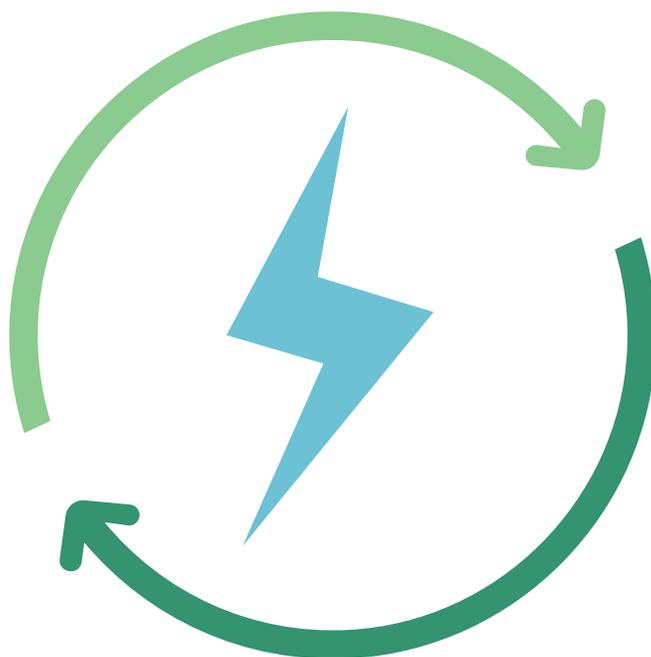
+ 1

CARTA DA ENERGIA



+1000

CARTA DA ENERGIA



+1000

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

ENERGIA GASTA



- 50

CARTA DE DEFESA



Você se defendeu do
ataque do adversário sem
perder nada nesta rodada!
Mas seu adversário perdeu
a Energia que ele gastou
nesta rodada.

CARTA DE DEFESA



Você se defendeu do
ataque do adversário sem
perder nada nesta rodada!
Mas seu adversário perdeu
a Energia que ele gastou
nesta rodada.

CARTA DE DEFESA



Você se defendeu do
ataque do adversário sem
perder nada nesta rodada!
Mas seu adversário perdeu
a Energia que ele gastou
nesta rodada.

CARTA DE DEFESA



Você se defendeu do
ataque do adversário sem
perder nada nesta rodada!
Mas seu adversário perdeu
a Energia que ele gastou
nesta rodada.

PRIMEIRA RODADA



MESTRE

SEGUNDA RODADA



MESTRE

TERCEIRA RODADA



MESTRE

QUARTA RODADA



MESTRE

QUINTA RODADA



MESTRE

SEXTA RODADA



MESTRE

SÉTIMA RODADA



MESTRE

OITAVA RODADA



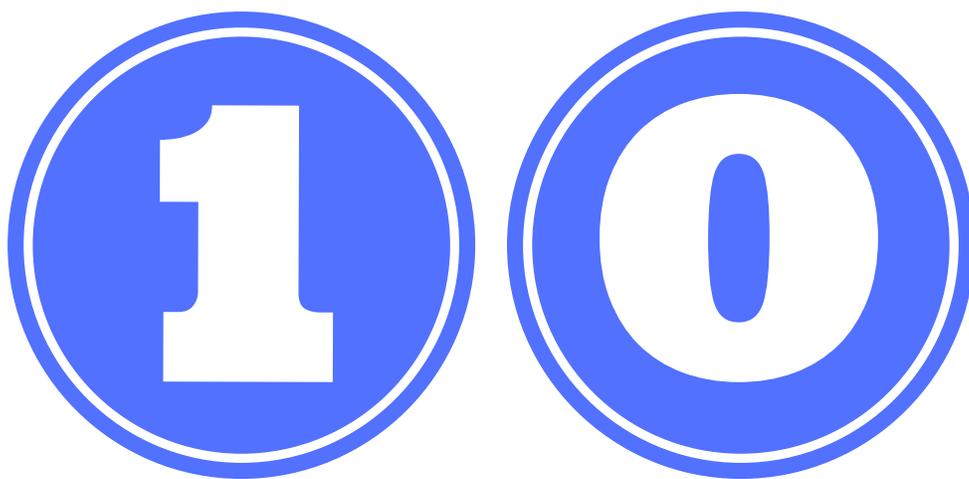
MESTRE

NONA RODADA



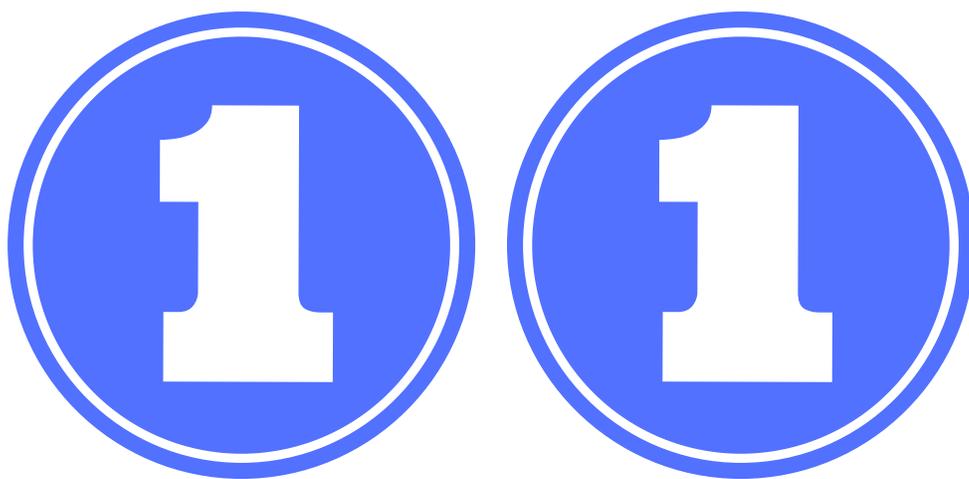
MESTRE

DÉCIMA RODADA



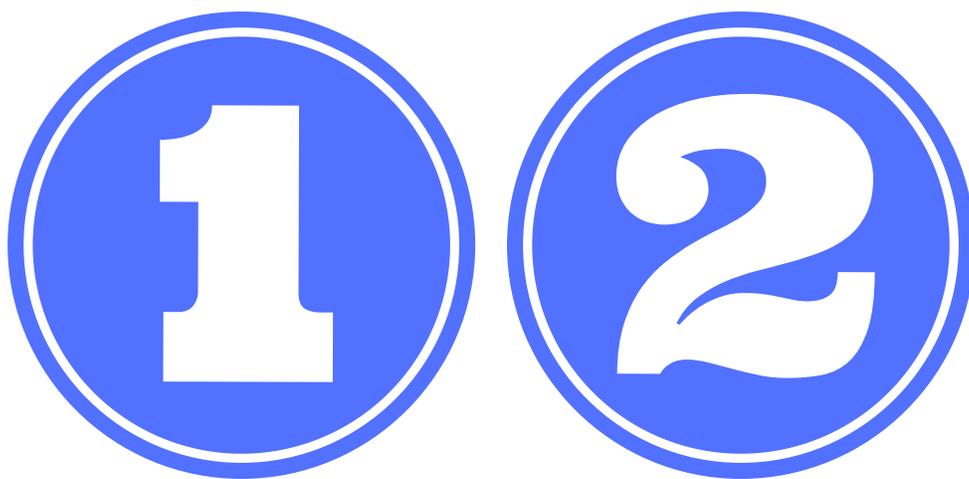
MESTRE

DÉCIMA PRIMEIRA RODADA



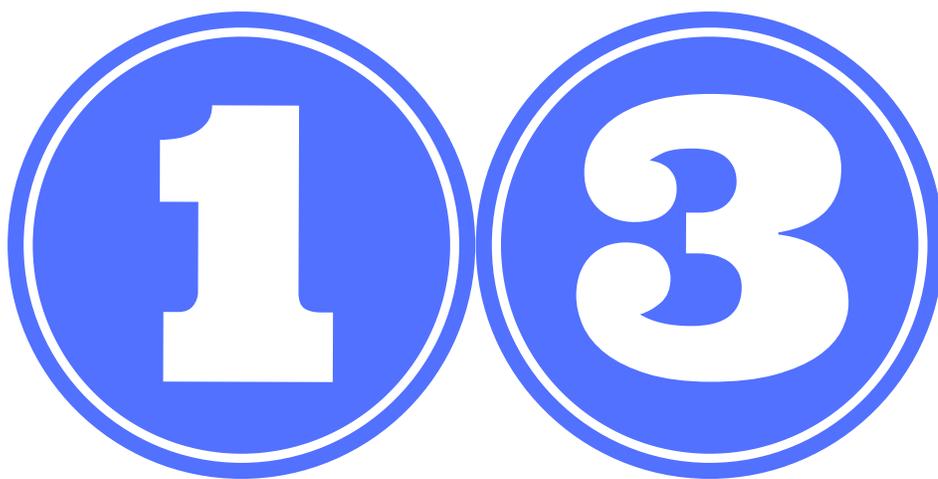
MESTRE

DÉCIMA SEGUNDA RODADA



MESTRE

DÉCIMA TERCEIRA RODADA



MESTRE

DÉCIMA QUARTA RODADA



MESTRE

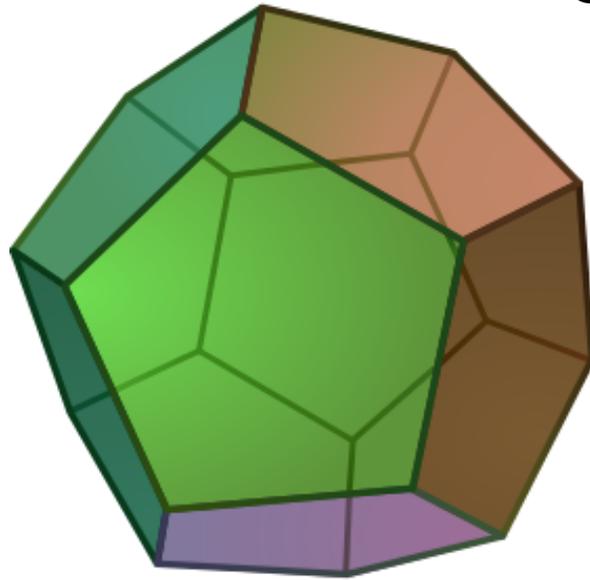
DÉCIMA QUINTA RODADA



MESTRE

ELEMENTO DA ÁGUA

Dodecaedro Regular

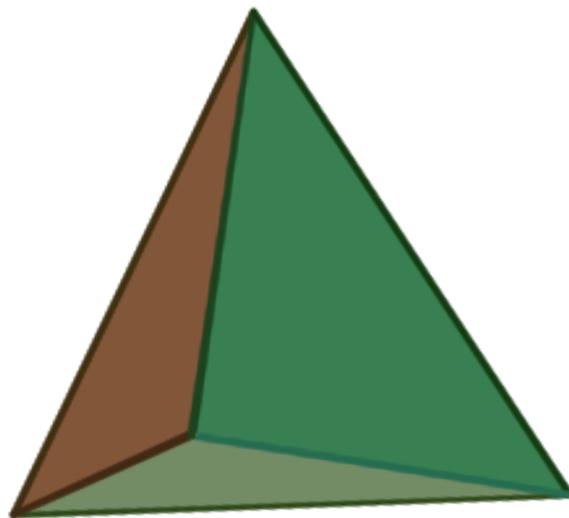


Você ganhou o dom de
VIDA e 2 cartas de
Vida.

MESTRE

ELEMENTO DO FOGO

Tetraedro Regular

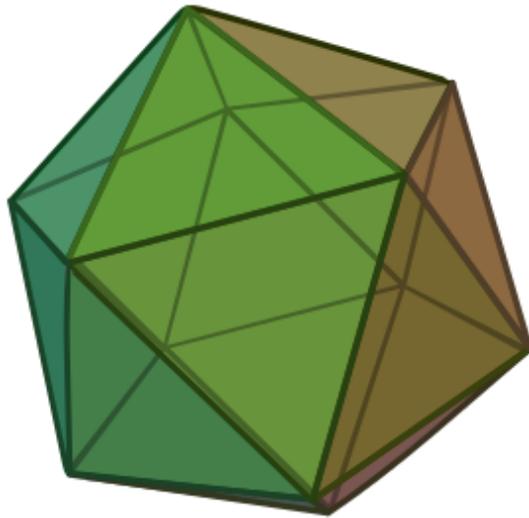


Você ganhou o dom
de AMOR e +100 de
Energia.

MESTRE

ELEMENTO DO COSMO

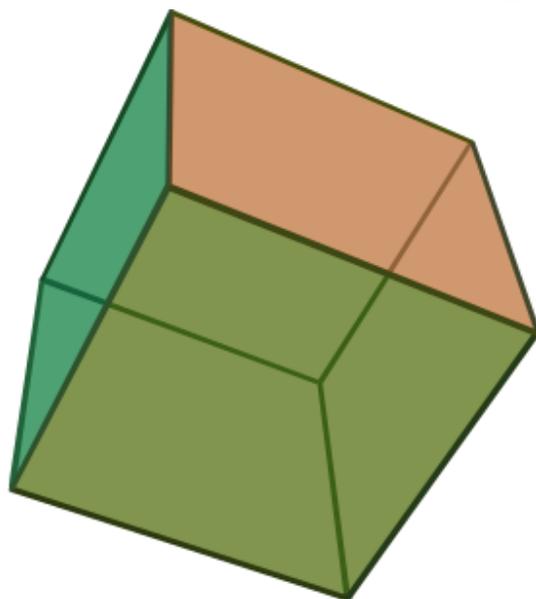
Icosaedro Regular



Você ganhou o dom
de DIÁLOGO e +200
de Energia.

MESTRE

**ELEMENTO DA
TERRA
Hexaedro Regular**

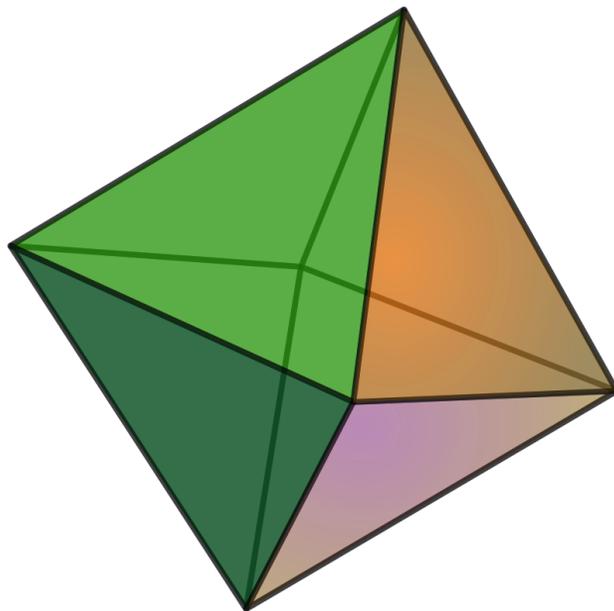


**Você ganhou o dom
de SABEDORIA e 1
carta de DEFESA.**

MESTRE

ELEMENTO DO AR

Octaedro Regular



Você ganhou o dom
de JUSTIÇA e 1 carta
de DEFESA.

MESTRE

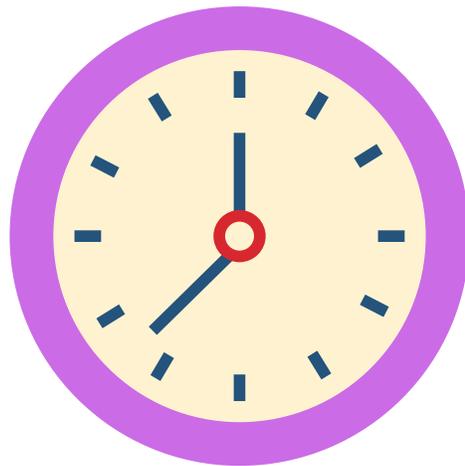
CARTA DE ANULAÇÃO DE ERRO HABILIDADE



Seu personagem permite
você corrigir 1x o erro
cometido no cálculo da
expressão algébrica
quando desejar.

MATEMÁTICO(A)

CARTA DE AUMENTO DE TEMPO HABILIDADE



Seu personagem permite
você dobrar 1x o tempo do
cronômetro para o cálculo
da expressão algébrica
quando desejar.

FILÓSOFO(A)