

# CONTACT

SINAIS VINDOS DO ESPAÇO

Jogadores: 2-5 pessoas  
Idade: a partir dos 8 anos  
Duração: aprox. 20 minutos

935340



Um jogo de Steffen Benndorf

## CONTEÚDO

- 1 24 placas de planetas (5 asteroides e a Terra)
  - 2 1 foguetão
  - 3 6 bidões de combustível
  - 4 18 cartas de planetas
  - 5 12 cartas de sinalização (pontuação 2 x 1-6)
  - 6 3 cartas de ajuda
- Para o jogo profissional: 1 envelope misterioso



## IDEIA DO JOGO

Os jogadores estão a viajar no espaço com a sua nave espacial à procura de vestígios de vida desconhecida. Até agora, tiveram pouco sucesso. Mas agora surge uma nova pista empolgante, porque de repente começam a receber sinais do espaço de forma inexplicável. Especialistas a bordo descodificam pistas e coordenadas escondidas. Qual é o significado de tudo isto? Alguma coisa está a tentar estabelecer contacto com os jogadores? Será que conseguem decifrar as indicações corretamente? E, acima de tudo, será que conseguirão manter o contacto?

## PREPARAÇÃO

Antes do primeiro jogo, as placas de planetas devem ser cuidadosamente retiradas da cartolina.

Primeiro serão necessárias apenas as **18 placas de planetas** com as letras A–R, bem como a **placa** com a **Terra**. Guardar as restantes placas na caixa. Misturar as 18 placas de planetas com o **lado escuro do planeta para cima** e distribuí-las com diferentes distâncias numa superfície de aprox. 40 x 40 cm (aprox. 2 vezes a caixa) no **centro da mesa**. As placas não devem estar em contacto entre si.

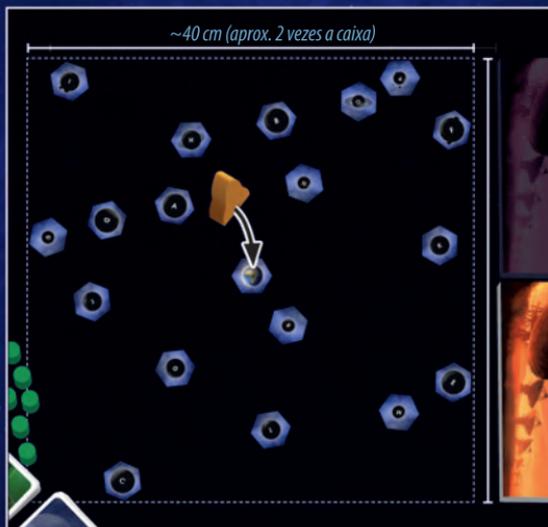
Colocar a **Terra** num local aleatório **no centro** e pôr em cima o **foguetão**.

Misturar as **18 cartas de planetas** e deixá-las preparadas **em baralho virado para baixo**.

Misturar as **12 cartas de sinalização** e dispô-las ao lado **em baralho virado para baixo**.

Tirar 6 x combustível.

Escolher um jogador para **jogador inicial**. Este vai **começar** o jogo como «**fonte**». Os outros jogadores começam como «**tripulação**».

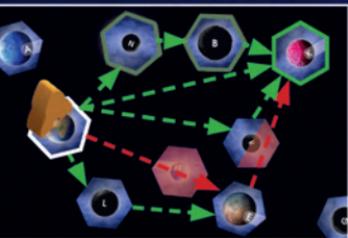


## O OBJETIVO DO JOGO *ou o que fazer com o material do jogo*

Durante o jogo os jogadores seguem um sinal e viajam pelo espaço de planeta em planeta.

Os jogadores jogam em equipa. Um jogador é sempre a fonte do sinal. Ele pretende que os jogadores cheguem ao planeta de onde ele está a enviar o sinal. Os jogadores (a partir de agora designados tripulação) tentam decifrar os sinais corretamente para chegarem ao planeta e não perderem o contacto com a fonte.

Como apenas a fonte sabe em que planeta se encontra no momento, a mesma tem de tentar comunicar esse planeta à tripulação. Tal ocorre indiretamente através da **transmissão** de uma rota de voo **o mais clara possível** até ao planeta de destino. A rota consiste no caso mais simples de apenas 1 troço. No entanto, a maior parte das vezes é necessário ou pretendido fazer escalas em outros planetas.



A **fonte** escolhe uma rota, **em segredo**. Ela voa **a partir do planeta inicial** (onde se encontra o foguetão) sempre **numa linha direta** de planeta em planeta até chegar ao planeta de destino. A fonte pode escolher cada parte individual do trajeto, desde que o **caminho direto** para o planeta que se segue **não** esteja **bloqueado** por outras placas.

Quando a fonte tiver a rota planeada, começa com a **transmissão**.

A **fonte não pode falar nem apontar com os dedos para os planetas**. Em vez disso, simula com a mão a descolagem e a aterragem da nave espacial. Primeiro, a fonte coloca a mão esticada sobre a mesa. Para descolar, levanta os dedos. Para aterrar num planeta, bate levemente com a superfície da mão sobre a mesa.



**Para mais esclarecimentos:** A fonte voa **mentalmente** de planeta em planeta e **transmite** à equipa a **distância entre as placas** com a **mão**. Para cada descolagem, levanta a palma da mão, mantendo os dedos levantados durante o voo. Para uma aterragem ou escala, a fonte coloca novamente a mão sobre a mesa, batendo de forma audível.

**Durante a transmissão, o foguetão não é movido!**

Dentro de cada rota, a fonte pode viajar para um planeta apenas uma vez. A fonte pode interromper a transmissão a qualquer momento e começar novamente a partir da placa com o foguetão.

Quando a transmissão estiver concluída, a tripulação pode tentar adivinhar qual o planeta certo. Se a tripulação não se sentir segura, pode pedir à fonte a transmissão da rota de voo **mais 2 vezes**. A fonte deve transmitir a rota sempre na totalidade, mas também pode decidir escolher uma **outra rota**.

Se a tripulação adivinhar **corretamente**, o **foguetão** é colocado **no destino final** e continua para o próximo planeta. No caso de cometer um **erro**, a equipa tem de **devolver um combustível** e pode dar um novo palpite.

### **Não fazem ideia de como isto funciona?**

Trata-se principalmente da compreensão comum de percursos e tempo. Tentem imaginar como o foguetão voa de placa para placa. Se a placa que se segue estiver apenas a alguns milímetros de distância, o voo será muito curto. Se a placa estiver muito longe, o foguetão irá necessitar de muito mais tempo. Os jogadores arranjam uma forma de imaginar o voo. O importante é a fonte e a tripulação manterem as mesmas «regras de voo» e pensarem na mesma «velocidade de voo».

## DECORRER DO JOGO

Primeiro, os jogadores escolhem o grau de dificuldade (1–6) para a missão intergaláctica.

*Para o primeiro jogo é recomendado começar com o grau de dificuldade 2. Não é possível escolher acima de 6!*

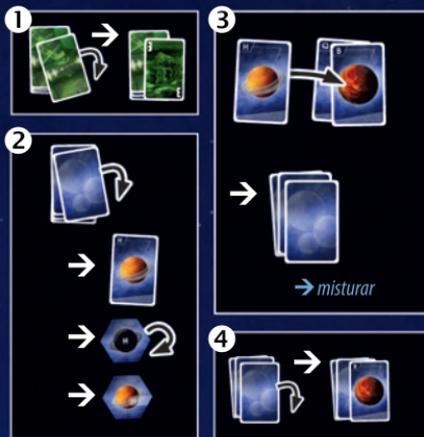
Os jogadores retiram o **número de cartas de planetas** do baralho **que corresponde ao grau de dificuldade** escolhido (dificuldade 2 significa 2 cartas). Vejam as cartas e destapem os **planetas correspondentes**. Estas cartas formam o **baralho das cartas de destino**. Devem ser mantidas **separadas do baralho** das outras cartas de planetas!

Agora o jogo pode começar. Para ganhar, os jogadores devem adivinhar sempre o planeta de destino correto em **12 rondas**. Cada ronda é executada da mesma forma. Primeiro, é necessário preparar a ronda:

- 1 Destapar a **carta de sinalização** de cima. Nesta ronda, o jogo será jogado em volta desta carta.
- 2 Destapar a **carta de cima do baralho de planetas** e virar o planeta correspondente.
- 3 Misturar a carta do planeta no **baralho das cartas de destino**.
- 4 A fonte **retira** uma carta do **baralho das cartas de destino**, sem a revelar. Esta carta mostra o planeta de destino que se segue.

**A fonte deve manter esta carta em segredo da tripulação!**

A fonte tenta encontrar uma rota o mais evidente possível (planeta inicial/foguetão → planeta de destino) que possa transmitir à tripulação. **Todas as 19 placas de planetas, mesmo as que não foram viradas, podem ser utilizadas como escalas do voo!** Assim que a fonte estiver pronta, esta dá um sinal e começa a transmissão.



Assim que a transmissão estiver concluída, a tripulação pode adivinhar o destino. A **primeira tentativa de adivinhar** é sempre feita **pelo jogador à esquerda** da fonte. **O jogador que está a adivinhar não fala, apontando apenas para o planeta. A fonte responde com «certo» ou «errado».**

→ Se o **palpite estiver errado**, primeiro a **carta de sinalização atual** guarda-se **na caixa**. Para além disso, tal como para todos os **palpites errados que se seguirem**, é necessário entregar **1 combustível**.

Em seguida tenta adivinhar o próximo membro da tripulação, no sentido dos ponteiros do relógio.

Se o **combustível acabar**, não é possível continuar a viagem. A missão falhou e o **jogo está perdido**.

**Atenção!** A fonte não pode dar informações acerca do destino e os membros da tripulação não podem trocar impressões entre si. Depois de a fonte ter transmitido a rota de voo **3 vezes**, a tripulação tem de dar um palpite. Após um palpite errado, a rota pode ser novamente transmitida até 3 vezes.

→ Se o **destino for adivinhado**, o foguetão é colocado **no planeta de destino**. A carta do planeta correspondente guarda-se na caixa. Dessa forma, o planeta é eliminado como destino possível nas próximas rondas.

Se a **carta de sinalização** ainda estiver em jogo (ao adivinhar o planeta de destino logo à 1.ª tentativa), esta será mantida **de lado como prémio**. O jogador do lado esquerdo da fonte será a **nova fonte** e inicia a próxima ronda tal como descrito.

Se **conseguirem fazer 12 rondas** (irão reparar que não sobram cartas de sinalização) terão ganho o jogo. Parabéns!

Contem os pontos nas cartas de sinalização que ganharam. Quanto mais perto de 42 for a pontuação, melhor será o resultado. Se sobrarem ainda pelo menos 3 combustíveis, o nível de dificuldade irá aumentar.

**Mais uma indicação importante:** Se se observar propositadamente para que planetas a fonte está a olhar, tal irá diminuir a diversão do jogo. Isso deve ser evitado. A fonte pode tapar o olhar com a mão ou a tripulação pode olhar para o lado durante o planeamento da rota ou fechar os olhos.

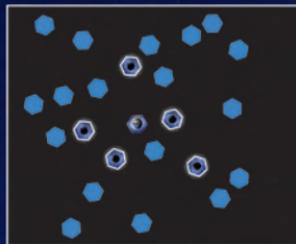
# O JOGO PARA PROFISSIONAIS

Se o jogo com nível de dificuldade 6 for demasiado simples, chegou a hora de terminar o treino e aderir à variante para profissionais. Esta variante oferece um desafio muito maior. O decorrer do jogo nesta variante mantém-se praticamente inalterado.

Na estrutura do jogo, **todas as 24 placas de planetas** (18 planetas, 5 asteroides, Terra) são colocadas **com o lado dos planetas para cima**. Colocar a Terra no meio do universo e os **5 asteroides** próximo da Terra.

**Todas as 24 placas de planetas podem ser utilizadas como escalas da viagem!**

**5x**  Para a missão, os jogadores recebem apenas **5 combustíveis**, bem como as **3 cartas de ajuda**. Colocar as cartas com o **lado ativo** para cima.



Cada uma das rondas decorre como descrito em Decorrer do jogo. No entanto, o **baralho das cartas de destino** consiste apenas de **todas as cartas de planetas que ainda estão disponíveis!** No início de uma ronda, a fonte tira sempre apenas a **carta de cima** do baralho dos planetas.

**Alteração importante:** A **carta de sinalização** a qual a equipa joga numa ronda **não é destapada ao acaso**.

A **fonte escolhe** a carta a partir das **cartas de sinalização** ainda **disponíveis** e divulga-a.

*A pontuação da carta de sinalização pode ser utilizada para comunicar à tripulação o suposto nível de dificuldade da rota. Assim, uma carta com muitos pontos deve ser utilizada numa rota mais fácil.*

Se os jogadores conseguirem adivinhar **todos os 12 planetas de destino**, terão atingido um grande feito. A missão foi concluída com êxito e, como recompensa pelo excelente espírito de equipa, os jogadores recebem um certificado onde poderão registar para sempre a data e a pontuação.

Abram o envelope fechado e retirem o certificado que corresponde à pontuação atingida. Se o certificado correto já não estiver disponível, usem o certificado com a pontuação abaixo mais próxima.

Não se esqueçam de **colar o autocolante** do planeta de destino e de virar o certificado 😊.

## Precisam de ajuda no caminho? As cartas de ajuda

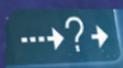
Cada carta de ajuda pode ser utilizada 1 vez. Em seguida, a carta deve ser virada para o lado inativo. Para reativarem e reutilizarem todas as cartas de ajuda inativas, entregar um combustível e virar as cartas para o lado ativo. Assim, é possível utilizar a mesma carta várias vezes de seguida.

**Importante:** O último combustível não deve ser utilizado para a reativação da carta de ajuda!



**Chance de meio-a-meio** (apenas pode ser utilizada pelo membro da tripulação que está a adivinhar)

O membro da tripulação que está a adivinhar pode dar 2 palpites de uma vez. Apenas se **os dois palpites** estiverem **errados** a tentativa de adivinhar falhou e é necessário **entregar 1 combustível**.



**Mostrar a primeira escala** (apenas pode ser utilizada pelo membro da tripulação que está a adivinhar)

A pedido do membro da tripulação que está a adivinhar, a fonte coloca o **foguete sobre a primeira escala** da rota. Esta carta de ajuda pode apenas ser utilizada se houver **pele menos** uma escala na rota de voo.



**Alterar o destino** (apenas pode ser utilizada pela fonte) A fonte pode **trocar a carta de planeta atual** pela carta de cima do baralho dos planetas.

Esta carta passa a indicar o novo destino. A carta antiga é novamente inserida no baralho das restantes cartas dos planetas, **sem ver**. A troca deve ser efetuada **antes** de a fonte ter escolhido uma carta de sinalização!



**Ponto de situação** (pode apenas ser convocado por um membro da tripulação)

Os jogadores podem utilizar **cada uma** das 3 cartas de ajuda para efetuarem um ponto de situação. Antes do seu palpite, o membro da tripulação que está a adivinhar pode aconselhar-se com os outros membros da tripulação. A fonte pode ouvir mas não pode participar na conversa