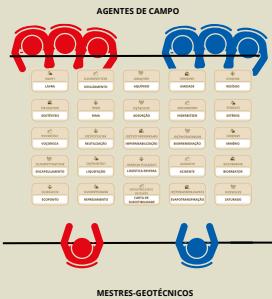


# MANUAL RÁPIDO

## PREPARAÇÃO

1. Monte 2 equipes (mínimo de 2 jogadores por equipe).
2. Escolha 25 cartas dentre as categorias e organize em um tabuleiro 5x5.
3. Cada time escolhe 1 mestre-geotécnico, que senta do lado oposto dos agentes de campo.



## GABARITO



Os mestres-geotécnicos escolhem 1 gabarito. A cor da borda indica qual equipe começa a partida. Lembre-se, apenas os mestres podem ver o gabarito.

## GLOSSÁRIO

Antes do jogo, cada mestre-geotécnico tem 2 minutos para revisar o glossário. Durante a partida, se os agentes acertarem a definição de um codinome, ganham uma ficha de consulta.

**Importante:** A ficha vale +30 segundos de glossário e deve ser usada na rodada seguinte.

## COMO JOGAR

Na sua vez, o mestre-geotécnico deve dar uma dica de apenas **uma** palavra e dizer quantas palavras no tabuleiro se relacionam com essa dica.



✓ O agente de campo acertou? Continua!

✗ O agente de campo errou? Perde a vez!

# GEOCODES



## MANUAL

# OS PERSONAGENS DO JOGO

No Geocodes, cada jogador assume um papel dentro de uma equipe, e entender essas funções é essencial para a estratégia do jogo.



## Mestres-Geotécnicos

São os líderes de cada equipe. Eles conhecem as identidades secretas dos codinomes e devem dar dicas estratégicas para guiar seus companheiros na escolha correta.



## Agentes de campo

Representam os times do jogo têm objetivo de decifrar as dicas do seu mestre-geotécnico e identificar corretamente seus codinomes.



## Agentes neutros

São as cartas que não pertencem a nenhuma das equipes. Se forem escolhidos por engano, não causam derrota imediata, mas fazem a equipe perder a vez.

## CARTAS SINALIZADORAS

As cartas sinalizadoras são utilizadas para marcar os codinomes que já foram revelados durante a partida.

### Biorremediadores



### Estabilizadores



### Agentes neutros



### Contaminante



Sempre que um codinome for escolhido, o mestre-geotécnico deve colocar a carta sinalizadora correspondente sobre ele, revelando sua identidade.

# MATERIAIS DO JOGO

- 40 cartas-código;
- 10 gabaritos;
- 9 cartas de biorremediadores;
- 9 cartas de estabilizadores;
- 10 cartas de agentes neutros;
- 1 carta de contaminante;
- 1 manual;
- 1 glossário;
- 5 fichas de consulta;
- 1 suporte.

## AGRADECIMENTOS

O Geocodes foi desenvolvido como parte do Projeto GeoFun da Universidade Federal de Roraima (UFRR), uma iniciativa voltada para a criação de ferramentas lúdicas que auxiliam no ensino e aprendizado da Geotecnica Ambiental. Trata-se de uma adaptação do clássico jogo Codenames, reformulado para proporcionar uma experiência educativa e interativa dentro dessa temática. A adaptação do Geocodes foi realizada por:

- Isabelle Joanne Viana Coelho César
- Glenda Santos Padilha
- Mariana Ramos Chrusciak
- Bruna de Carvalho Faria Lima Lopes

Também expressamos nossa gratidão aos playtesters e a todos que contribuíram com sugestões para aprimorar as mecânicas do jogo. Seu envolvimento foi essencial para criar um desafio que une estratégia, conhecimento e diversão. A você, jogador, nosso muito obrigada! Esperamos que o Geocodes seja uma experiência instigante e enriquecedora, estimulando conexões entre aprendizado e entretenimento. Se tiver sugestões, dúvidas ou quiser compartilhar sua experiência com o jogo, entre em contato conosco. Sua opinião é essencial para futuras melhorias e expansões. Agora que você conhece as regras, reúna seu time, prepare-se para o desafio e boa partida!

**GeoFUN**



## GABARITO

Após a montagem do tabuleiro, os mestres-geotécnicos devem selecionar aleatoriamente uma carta-gabarito. Ela mostra a localização secreta dos codinomes de cada equipe.

Posicione a carta-gabarito no suporte, entre os dois mestres, de forma que só eles possam ver.

Cada carta-gabarito possui quatro variações, dependendo de como é encaixada no suporte. Isso permite reutilizar a mesma carta em diferentes partidas, aumentando a rejogabilidade.



A cor na borda do gabarito indica qual equipe inicia o jogo e, por isso, terá 9 palavras para adivinhar e a outra, 8.



### Importante

Os agentes de campo não devem ter acesso visual ao gabarito.

## O que significam as cores no gabarito?



Cada cor representada no gabarito está associada às cartas dispostas na mesa



Palavras da equipe azul



Palavras da equipe vermelha



Contaminante



Agentes neutros

## GLOSSÁRIO

O glossário é um recurso-chave do Geocodes e foi desenvolvido para auxiliar na compreensão dos conceitos de Geotecnia.

Ele contém a definição de todos os codinomes, organizados por categoria e em ordem alfabética. Seu uso estratégico pode ser decisivo para o desempenho da equipe durante a partida!

### Como usar?

- Antes do início do jogo, cada mestre-geotécnico terá 2 minutos para revisar o glossário e memorizar conceitos úteis para suas dicas.
- Durante o jogo, sempre que os agentes de campo definirem corretamente o significado de um codinome para os mestres-geotécnicos, a equipe ganha uma **ficha de consulta**.
- A ficha vale **30 segundos extras** para utilizar o glossário.



### Fique ligado!

A ficha deve ser usada obrigatoriamente na rodada seguinte, ou será descartada. Use esse tempo com estratégia para reforçar conceitos e planejar a próxima jogada!

## COMO JOGAR

### FORNECENDO UMA DICA

Na sua vez, o mestre-geotécnico deve:

- Dar uma dica com apenas UMA palavra;
- Dizer quantas palavras no tabuleiro se relacionam com essa dica.



Minha dica  
é erosão, 2.

Será que essa dica  
é sobre voçoroca  
ou deslizamento?



### Seja esperto ao escolher sua dica

Evite pistas que possam confundir sua equipe e levá-los a escolher palavras do time adversário, ou pior, o contaminante, que acaba com a partida na hora!



### Importante

As dicas fornecidas não podem ser nenhuma das palavras que nomeiam as categorias.

## UTILIZANDO A DICA

A partir da dica dada pelo mestre-geotécnico, os agentes de campo devem discutir e pensar sobre qual ou quais codinomes o mestre-geotécnico está se referindo.

### ✓ O agente de campo acertou? Continua!

A cada acerto, a equipe recebe uma ficha de consulta e, em seguida, o mestre-geotécnico deve colocar sobre o codinome uma carta sinalizadora da cor da equipe a equipe pode continuar adivinhando até atingir o número indicado na dica.

### ✗ O agente de campo errou? Perde a vez!

Se os agentes de campo escolherem um codinome do time adversário ou de agente neutro, a equipe perde a vez!



Se houver dúvidas, os agentes de campo podem optar por encerrar o turno a qualquer momento e guardar as possibilidades remanescentes para tentativas extras nos turnos seguintes.

## TERMINANDO O JOGO

### ✓ Vitória por descoberta!

Uma equipe vence quando encontra todos os seus codinomes e os cobre com suas cartas sinalizadoras.

### ⚠ Virada inesperada!

É possível vencer até no turno da equipe adversária, se eles, por engano, revelarem o último codinome do seu time.

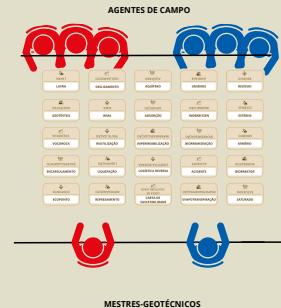
### 💀 Derrota instantânea!

Se alguém tocar no contaminante, a equipe perde automaticamente e a partida acaba na hora.

## PREPARAÇÃO

Dividam os jogadores em dois times com número e habilidades semelhantes. O jogo funciona melhor com pelo menos 4 pessoas (2 em cada equipe).

Cada equipe deve eleger um jogador para ser o mestre-geotécnico. Eles se sentam lado a lado, do mesmo lado da mesa. Os demais jogadores, chamados agentes de campo, sentam-se de frente para seus mestres-geotécnicos.



Antes de montar o tabuleiro, embaralhe bem as cartas temáticas, elas representam conceitos de Geotecnia e estão divididas em 5 categorias diferentes, com ícones para facilitar a identificação.

Escolha 25 cartas ao acaso e posicione-as em formato de 5x5 sobre a mesa, viradas para cima. Elas são os codinomes que cada equipe tentará decifrar ao longo do jogo.

