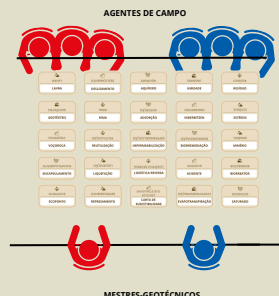


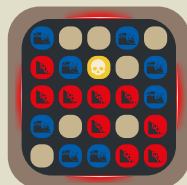
MANUAL RÁPIDO

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.

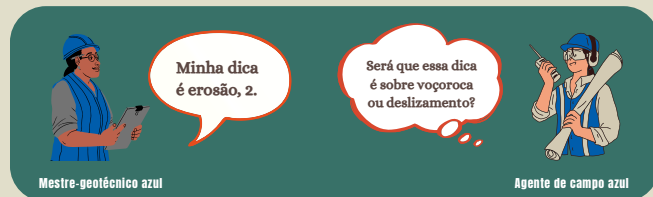
GLOSSÁRIO

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.

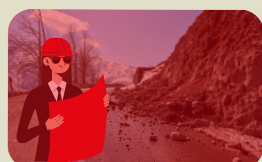
CARTAS SINALIZADORAS

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 Geotecnia 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

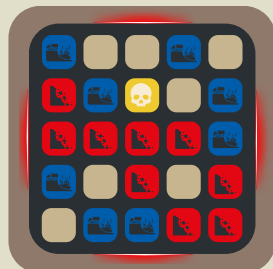
Após a montagem do tabuleiro, os mestres-geotécnicos devem selecionar aleatoriamente uma carta-gabarito. Ela mostra a localização secreta dos codinomes de cada equipe.

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 jogabilidade.



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?

LAVRA	DESLIZAMENTO	AQUÍFERO	UMIDADE	RESÍDUO
GEOTÉXTEIS	RIMA	ADSORÇÃO	INDERBITZEN	ESTÊREIS
VOÇOROCA	REUTILIZAÇÃO	IMPERMEABILIZAÇÃO	BIORREMEDIÇÃO	MINÉRIO
ENCAPSULAMENTO	LIQUEFAÇÃO	LOGÍSTICA REVERSA	ACIDENTE	BIORREATOR
ECOPONTO	REPRESAMENTO	CARTA DE SUSCETIBILIDADE	EVAPOTRANSPIRAÇÃO	SATURADO

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.

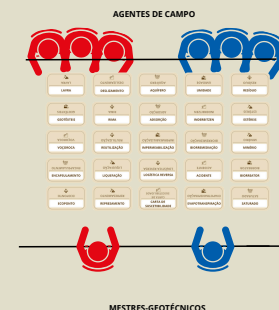
💀 Derrota instantânea!

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.

