

# MOSQUITÓPOLIS

UM COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE

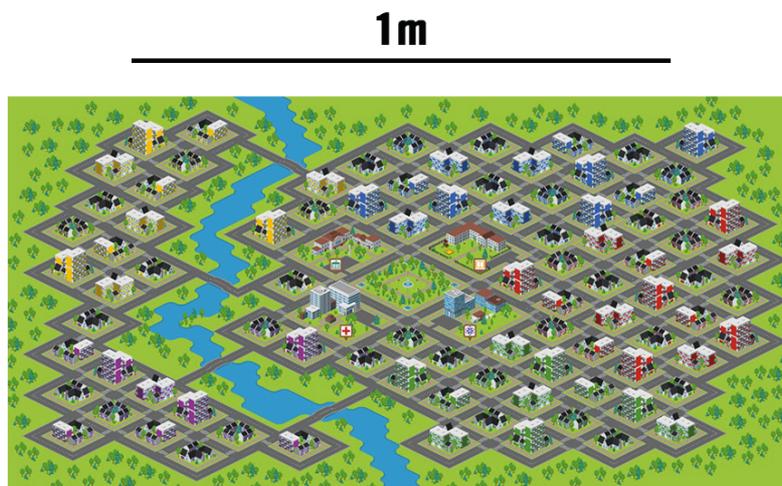
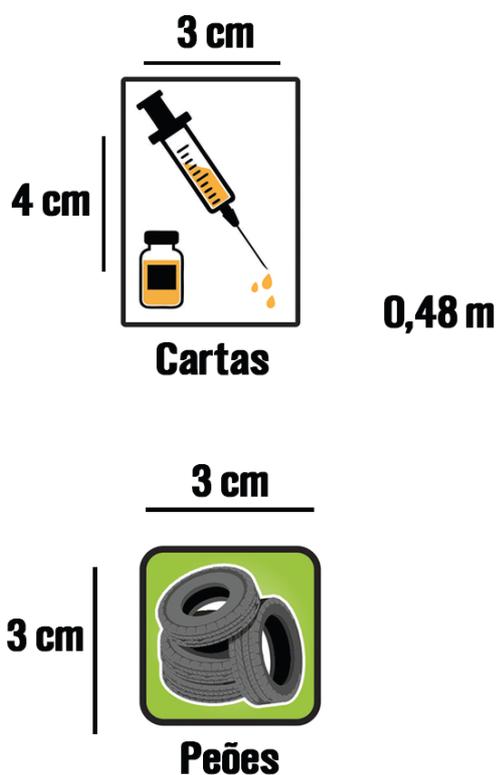


Licença 4.0 Internacional

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

# Dimensões



**Tabuleiro**

# Regras de Mosquitópolis

No centro do tabuleiro estão os prédios administrativos que serão usados no combate à dengue.





# Prefeitura

## Fumacê

Elimina uma ficha de mosquito para cada ponto de conhecimento gasto.

**Custo: 1 ponto de conhecimento.**



## Carta Saneamento Básico

Quando usada no bairro não serão gerados focos por uma rodada, depois de usada esta carta volta para a prefeitura e pode ser comprada novamente. Só pode ser usada uma por rodada.

**Custo: 1 ponto de conhecimento.**



## Vistoria

Elimina uma ficha de foco para cada ponto de conhecimento gasto.

**Custo: 1 ponto de conhecimento.**



# Laboratório

## Carta Vacina

Quando usada no bairro não serão gerados doentes por uma rodada, depois de usada esta carta volta para a prefeitura e pode ser comprada novamente. Só pode ser usada uma por rodada.

**Custo: 1 ponto de conhecimento.**



## Carta Machos *A. aegypti* estéreis:

Quando usada no bairro não serão gerados mosquitos por uma rodada, depois de usada esta carta volta para a prefeitura e pode ser comprada novamente. Só pode ser usada uma por rodada.

**Custo: 1 ponto de conhecimento.**





# Hospital

Neste prédio os jogadores direcionam os peões que representam os doentes por dengue para que, a cada rodada, seu nível de doença diminua.

## Dentro do Hospital

O nível de doença cai a cada rodada levando à cura do habitante:



## Fora do Hospital

O nível de doença aumenta a cada rodada levando ao óbito do habitante e o fim de jogo com derrota:



## Vagas no Hospital

A quantidade de vagas no hospital no início de jogo é de apenas 2 leitos, os jogadores devem gastar pontos de conhecimento para melhorar o hospital, colocando duas novas vagas a cada novo nível. Pode ser feita apenas uma elevação de nível por rodada. O custo das novas vagas está representado na imagem abaixo:

|                       |   |   |  |   |
|-----------------------|---|---|--|---|
| <b>2</b>              | <b>4</b>  | <b>6</b>  | <b>8</b>   | <b>10</b>   |
| <b>Leitos</b>         | <b>Leitos</b>   | <b>Leitos</b>   | <b>Leitos</b>  | <b>Leitos</b>   |
| <b>Início de Jogo</b> |  |  |  |  |
|                       | <b>1</b>  | <b>2</b>  | <b>3</b>   | <b>4</b>  |



# Escola

Neste prédio serão gerados os pontos de conhecimento que os jogadores deverão usar para combater a dengue seguindo os valores para cada ação demonstrado nos prédios anteriores.

Para cada nível de educação da cidade será gerado uma quantidade maior de pontos de conhecimento, porém sua melhoria também requer o gasto destes pontos. Pode ser feita apenas uma elevação de nível por rodada. Essa relação está demonstrada na imagem abaixo:

| Níveis            | EDUCAÇÃO INFANTIL   | FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS   | FUNDAMENTAL ANOS FINAIS   | ENSINO MÉDIO  | ENSINO SUPERIOR   |
|-------------------|---|---|---|---|---|
| Gera por Rodada   | <br>10 | <br>15 | <br>20 | <br>25 | <br>30 |
| Custo de Melhoria | Início de Jogo  | <br>2  | <br>4  | <br>6  | <br>8  |

## Iniciando a Partida

Distribua aos jogadores 10 pontos de conhecimento para que possa iniciar a partida.



O jogo é organizado em rodadas e deve ter no mínimo 5 delas, pois cada uma dos bairros abre em sua respectiva rodada, contendo a quantidade peças indicadas a seguir:

**Obs.:** Os jogadores não podem saber esses valores até que o bairro abra para ser jogado, apenas a pessoa que guia o jogo deve conhecer estas informações.

## Rodada 1 Bairro Amarelo

Quando entra em jogo deve conter:



1 2 1 6



1

A cada nova rodada gera:



2



## Rodada 2 Bairro Roxo

Quando entra em jogo deve conter:



1 1 3

A cada nova rodada gera:



1 2



## Rodada 3 Bairro Verde

Quando entra em jogo deve conter:



1 1 2 7

A cada nova rodada gera:



1 1



## Rodada 4 Bairro Vermelho

Quando entra em jogo deve conter:



1 1 1 6



1 1

A cada nova rodada gera:



1



## Rodada 5 Bairro Azul

Quando entra em jogo deve conter:



2 1 1 7



2 1

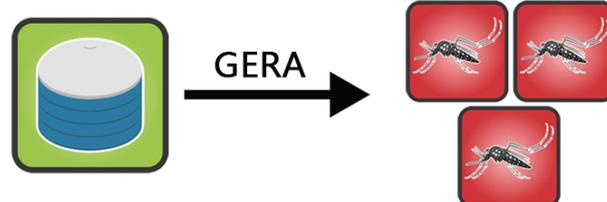
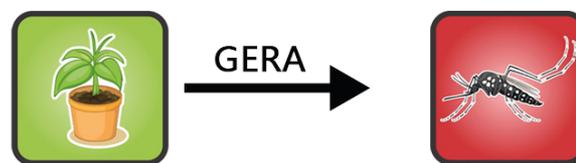
A cada nova rodada gera:



1 1



Os focos geram uma quantidade específica de mosquitos dependendo de seu tipo no início de cada uma das rodadas, respeitando a seguinte regra:



Os focos, mosquitos e doentes de determinado bairro são exclusivos de onde foram gerados, não podendo transitar pelo tabuleiro, mudando de um bairro para outro.

Deve ser respeitada a seguinte sequência de jogo dentro de uma rodada:

- 1** Surgimento de doentes conforme o número de mosquitos e agravamentos daqueles fora do hospital
- 2** Surgimento de mosquitos seguindo a quantidade de focos
- 3** Geração dos focos de mosquitos, seguindo a indicação para cada bairro
- 4** A etapa final consiste nas decisões dos jogadores de como gastarão seus pontos de conhecimento

# Contaminação

A contaminação, para que surjam os doentes e contaminados pela dengue, deve respeitar o número de mosquitos dentro do bairro para que seja lançado o dado, conforme a tabela:

Obs.: Surgirá apenas um doente em cada um dos bairros por rodada pela regra a seguir.

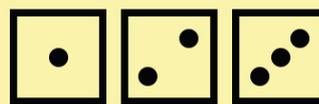


0 a 4

## Não gera doente



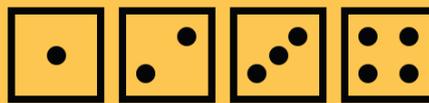
5 ou 6



Não gera doente



7 ou 8



Não gera doente



9



Não gera doente



10



## Fim do Jogo

Os jogadores não contiveram a infestação do mosquito.

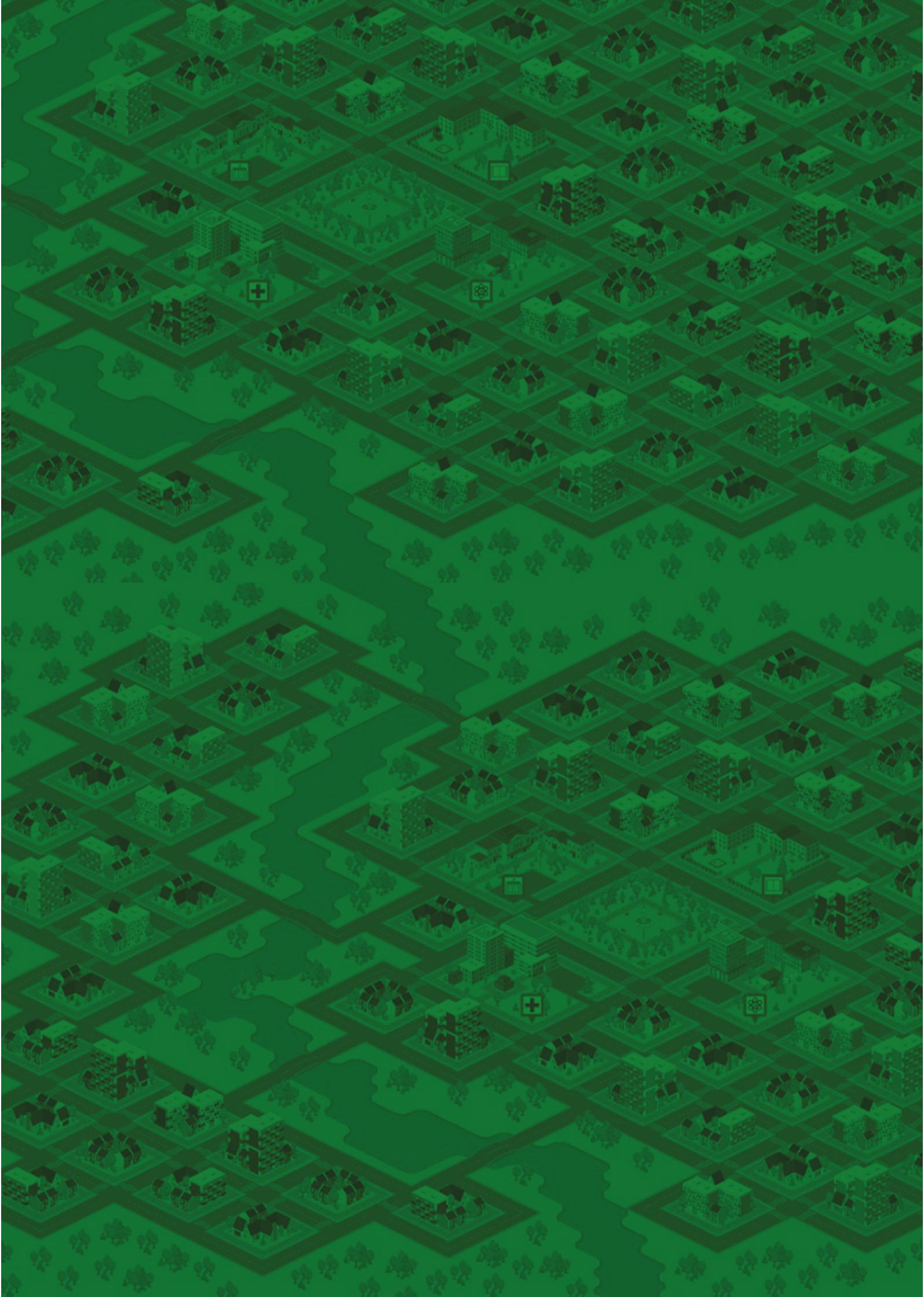
# Final do Jogo

## Derrota

Quando qualquer um dos habitantes passar do nível de dengue hemorrágica para óbito, os jogadores não podem perder nenhum de seus habitantes para a dengue; ou quando em um mesmo bairro forem acumulados 10 peões de mosquitos, indicando uma infestação fora de controle.

## Vitória

Quando os jogadores eliminarem todos os focos, os mosquitos e curarem todos os doentes de todos os bairros da cidade, erradicando a dengue





2

4

6

8

10

EDUCAÇÃO  
INFANTIL

FUNDAMENTAL  
ANOS FINAIS

ENSINO  
MÉDIO

ENSINO  
SUPERIOR

FUNDAMENTAL  
ANOS INICIAIS

