



# Trilha Iluminada



Quem nunca ouviu aquela poesia que diz: “Tinha uma pedra no meio do caminho”? Inspirado nesse verso, criamos um universo: Nesse jogo, o genioso detetive Charles Hunter é contratado pelo serviço de inteligência do governo para investigar o roubo de uma joalheria e tentar recuperar as pedras preciosas deixadas num caminho estratégico traçado pelo autor do crime, conhecido como Harley Chambers! Para ganhar o jogo, o detetive deve bloquear a jogada seguinte do fugitivo, de acordo com as conclusões tiradas observando seu rastro de pedras deixadas pelo caminho! Mas tome cuidado... porque se não for capaz de prender o criminoso rapidamente, o mistério do descaminho tomado fará com que as joias deixadas para trás voltem para as mãos do fugitivo. Será que conseguirá prendê-lo?!

## **Informações:**

Número de jogadores: 2 jogadores.

Duração média: 5 minutos por rodada

Assuntos matemáticos relacionados: reconhecimento de padrões, figuras geométricas, sequências numéricas, paridade, lógica, periodicidade.

Designer: Bruno Vassolli e Reginaldo Braz

Uma produção do projeto de extensão “Caravana da Matemática: a matemática que vai até você” em parceria com o projeto de extensão “Matemática e Jogos”. (DM – ICE – UFJF)

## **Componentes:**

- 5 tabuleiros personalizados;
- 50 marcadores para o Jogador Fugitivo;
- 1 marcador para o Jogador Detetive;
- 45 cartas de avanço;

## **Objetivo do Jogo:**

Para vencer a rodada o Fugitivo deve chegar ao fim da contagem numérica sem ser descoberto, ou melhor, sem ser bloqueado na próxima passada. Já para o Detetive, a maneira de vencer é o bloqueio, sendo apenas um palpite por rodada! Assim que acaba a primeira rodada, o vencedor ganha pontos de acordo com se deu a rodada, e trocam-se os postos, quem foi Fugitivo será Detetive dessa vez, e vice-versa. Após um número par de rodadas, ganha quem juntar mais pontos! Boa sorte!

## **Preparação:**

I. Decidir qual jogador será o Detetive e qual será o Fugitivo. Escolher os marcadores de cada jogador e distribuí-los.

II. O Fugitivo, sorteia as cartas de avanço definindo como deve ser feita a caminhada. Então distribui os marcadores até ultrapassar a casa 49, respeitando as regras das cartas de avanço.

## **Regras:**

- Cada passo do Fugitivo deve ser até a combinação mais próxima em relação à crescente dos números.

Por exemplo: se a combinação das cartas diz: *“Ande apenas em casas pares que sejam pretas.”* Você deve iniciar na primeira casa de número par e que tenha a cor preta, o próximo passo será para a casa mais próxima ( na sequência numérica) que tenha estas duas características ( ser de número par e ser da cor preta).

- A partir da metade do percurso, o Fugitivo deve usar os marcadores que já estão no tabuleiro para marcar novas casas ocupadas, ou seja, cada vez que progride para uma nova casa (acima de 49), um marcador a sua escolha é retirado de uma casa anterior para marcar essa nova casa ocupada.

- Após a metade do tabuleiro inicia-se a contagem do tempo, onde o Detetive terá 30 segundos para decidir se irá bloquear ou passar a vez.

- Se o Fugitivo consegue completar o percurso ele leva 1 ponto por cada marcador que sobrar na mão, mais 50 pontos pelo marcador de bloqueio adversário que não cumpriu sua missão. Já o Detetive ganha um ponto por cada marcador que sobrar no tabuleiro.

- Caso o Detetive consiga descobrir o segredo do Fugitivo e acerte o bloqueio depois da metade (superior ao número 49) ele leva 1 ponto por cada marcador que sobrar na mão do Fugitivo, mais 50 pontos pelo bloqueio. Já o Fugitivo ganha um ponto por cada marcador que sobrar no tabuleiro.

• Caso o Detetive arrisque um palpite para bloquear e esteja errado, o Fugitivo leva 1 ponto por cada marcador que sobrar na mão, mais 50 pontos pelo marcador de bloqueio adversário que não cumpriu sua missão. Já o Detetive ganha um ponto por cada marcador que sobrar no tabuleiro.

### **Como jogar:**

O Fugitivo sorteia cinco cartas de avanço e escolhe duas de naipes diferentes, distribui os marcadores de acordo com o que se lê, combinando ambas as cartas, fazendo isso até a metade do tabuleiro (seguindo o padrão de caminhada que a combinação das duas cartas define).

A partir daí o adversário tem uma única chance de adivinhar qual será o próximo passo a ser dado, colocando o marcador de bloqueio na casa que acredita ser a próxima a ser visitada pelo fugitivo.

O jogador que bloquear ou conseguir percorrer até o fim do tabuleiro é o vencedor!