



WORKSHOP 2

PANDEMIC

Pensamento estratégico

Introdução

Agora, vamos jogar Pandemic. Todos vão formar uma equipa que tem que erradicar um vírus que está a atacar o mundo.

ATIVIDADES

A1

Pandemic

Para isso, vão representar 4 personagens durante cerca de 45 minutos. É importante colaborarem entre vocês e não se esqueçam que, neste jogo, todos vão ganhar ou perder em conjunto. Mais uma vez, estamos aqui para vos ajudar, mas não para jogar por vocês.

A primeira coisa que devemos fazer é preparar o jogo. Para isso, vamos realizar as seguintes tarefas:

- Preparem o tabuleiro e deixem os cubos de doenças e os centros de investigação de lado.
- Coloquem o marcador de surto no 0, o de propagação nos primeiros 2 e os 4 marcadores de cura nos seus lugares.
- Baralhem o baralho de infeção, coloquem-no na sua zona e infetem 9 cidades (3 cubos nas 3 primeiras, 2 nas próximas 3 e 1 nas últimas 3).
- Cada jogador escolhe uma personagem e recebe 4, 3 ou 2 cartas consoante estão a jogar 2, 3 ou 4 pessoas.
- Preparem o baralho de jogo incluindo cartas de epidemia.

RULES

Agora, estamos prontos para começar o jogo. Para isso, temos que jogar diferentes fases.

Cada turno tem 3 fases:

Fazer 4 ações (existem 8 possíveis e a mesma ação pode ser feita várias vezes)

- **Viajar por automóvel ou balsa.** Mova o seu peão para outra cidade que esteja conectada com a sua cidade por uma linha branca.
- **Voo direto.** Descarte uma carta de cidade e voe para lá.
- **Voo fretado.** Descarte a carta da cidade onde se encontra para se deslocar para qualquer cidade.
- **Ponte aérea.** Voe entre duas cidades que têm dois centros de pesquisa.
- **Construir um centro de pesquisar.** Descarte uma carta com o nome da cidade onde você se encontra para construir um centro de pesquisa nela.
- **Tratar uma doença.** Remova um cubo de doença da cidade onde você está.
- **Compartilhar conhecimento.** Dê a carta de cidade onde se encontra a outro jogador ou pegue na carta de outro jogador da cidade onde você se encontra. O jogador necessita de estar na mesma cidade.
- **Descobrir uma cura.** Se estiver num centro de pesquisa, descarte 5 cartas de Cidade da mesma cor da sua mão para descobrir a cura da doença daquela cor. Uma vez descoberta a cura, se todos os cubos dessa cor forem eliminados, a doença será erradicada e não será adicionado nenhum cubo dessa cor quando aparecerem cartões de epidemia.

Retire duas cartas do Baralho de Jogo. Se uma carta de infecção for retirada, siga as etapas indicadas: aumento, infecção e intensidade.

Infetar cidades. Vire um nº de cartas de infecção de cima do Baralho de Infecção igual à velocidade de infecção atual (que se encontra debaixo do espaço do Marcador de Velocidade de Infecção). Para infectar uma cidade coloque um cubo da cor correspondente na cidade, a menos que: (1) a doença tenha sido erradicada ou (2) já existam 3 cubos dessa cor na cidade, sendo que, nesse caso, um surto é produzido.



Neste jogo, todos podem ganhar ou perder.

As condições são as seguintes.

Os jogadores vencem o jogo se descobrirem as curas para as 4 doenças.

Os jogadores perdem o jogo numa das seguintes situações:

- O marcador de surtos atinja a última posição do registo de surto.
- Os cubos de doenças tenham que ser colocados no tabuleiro, mas estejam esgotados.
- Um jogador não consegue retirar a sua 2ª carta de jogo depois de realizar as suas ações.



Poderá colocar as seguintes questões para reflexão e conclusão:

A2

Conclusões

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

- Qual foi o impacto do papel que exerceu durante o jogo e quais são os pontos comuns com o seu dia a dia?
- Qual foi a responsabilidade que sentiu para cumprir a missão do jogo?
- Como foi para si liderar ou seguir outras pessoas durante o jogo?
- Como se sentiu ao ganhar ou perder durante o jogo e como isso se reflete no seu dia a dia?