



**Participantes:** 2 a 4

**Idade:** Acima de 8 anos

**Duração:** 30 a 45 minutos

**Maratona da Ecoeficiência** é uma divertida corrida contra o tempo, na qual os jogadores tentam melhorar as práticas de Ecoeficiência de uma instituição. Ao contrário da maioria dos jogos, a Maratona é cooperativa - ou seja, os jogadores devem se ajudar a completar os objetivos propostos juntos e, ao final, compartilharão o resultado obtido, seja ele bom ou ruim. Aqui ninguém ganha ou perde sozinho!

## COMPONENTES:

- 1 peão
- 4 marcadores
- 2 tabuleiros
- 78 cartas, divididas em 4 baralhos diferentes

## PREPARAÇÃO:

Antes do início da partida, sigam os seguintes passos:

- Coloque os dois tabuleiros no centro da mesa. Um deles traz uma trilha, que indica a passagem do tempo. O outro, tabelas com os indicadores de Ecoeficiência da instituição, que refletem os problemas encontrados e as melhorias implementadas pelos jogadores ao longo da partida.
- Separe os diferentes baralhos: **Ações (verde)**, **Problemas (vermelho)**, **Eventos (azul)** e **Instituições (cinza)**. As cartas **vermelhas** trazem os problemas apresentados pela instituição. As **verdes**, as soluções para estes problemas. E o baralho **azul** traz eventos que podem tanto ajudar quanto atrapalhar o desempenho do grupo.
- Deixe o baralho das Instituições (**cinza**) com as cartas viradas para cima; embaralhe separadamente cada um dos demais baralhos.
- De comum acordo, os jogadores devem decidir com qual instituição eles irão jogar. As instituições apresentam níveis de desafios diferentes, de 'fácil' a 'muito difícil' (se for a primeira partida do grupo, sugerimos começar com uma instituição 'fácil').
- Apanhe a quantidade de cartas de '**problemas**' (**vermelhas**) indicada na carta da instituição escolhida (esse número varia entre **7 e 10**). Deixe essas cartas espalhadas na mesa, viradas para baixo. Coloque de volta na caixa as que sobrarem.
- Coloque o peão (que será compartilhado por todos) no tabuleiro do tempo, na casa 'Início'.

- No outro tabuleiro, posicione os 4 marcadores sobre os indicadores de Ecoeficiência, seguindo o que estiver indicado na carta da instituição escolhida.



- De acordo com o número de jogadores, distribua o seguinte número de cartas de 'ação' (**verdes**) para cada um:
  - 2 jogadores: 6 cartas para cada
  - 3 jogadores: 4 cartas para cada
  - 4 jogadores: 3 cartas para cada

**NOTA:** Como se trata de um jogo cooperativo, permite-se que os jogadores discutam estratégias e até comentem as cartas que possuem, mas é proibido mostrar as suas cartas de ação aos demais jogadores!

- O jogador mais velho começa a partida. Depois, a vez passará para o jogador à sua esquerda, e assim por diante.

## SEQÜÊNCIA DE JOGO:

*Depois de escolhida a instituição, os jogadores tentarão conhecer melhor seus problemas e farão ações para remediá-los. Só que cada ação consome uma determinada quantidade de tempo – e saber gerenciar esse recurso é essencial para a realização dos objetivos. O tempo consumido reflete na quantidade de casas que será avançada no tabuleiro. Cada ação implementada consome uma parte do tempo e as cartas de ação mostram quantas casas devem ser avançadas. O desafio está em otimizar o tempo para implementar ações que aumentem os indicadores de Ecoeficiência lidando com os problemas que podem aparecer no meio do caminho.*

O jogador da vez deve cumprir **três** ações, nessa ordem:

- 1) Jogar uma carta de ação (e executar seu efeito).
- 2) Comprar uma nova carta de ação do maço.
- 3) Mover o peão no tabuleiro do tempo.

### 1) Jogar uma carta de ação:

O jogador começa seu turno escolhendo e jogando uma das cartas de 'ação' (**verde**). As cartas podem ter os seguintes efeitos:

**a) Conhecer melhor a instituição.** Os participantes investigam a realidade da instituição e revelam problemas que passaram despercebidos. Se houver uma ou mais cartas de 'problemas' (**vermelhas**) viradas para baixo, vire uma delas para cima e atualize a tabela de Ecoeficiência de acordo com os números indicados. Se todas as cartas de 'problemas' já estiverem viradas para cima, não faça nada.

**IMPORTANTE:** Caso um dos marcadores de Ecoeficiência que já esteja na posição '0' (zero) tenha de ser movido para baixo, ele fica onde está. Nesse caso, diminua um ponto em todas as demais colunas.

**b) Melhorar um dos índices da instituição.** Os jogadores implementam uma ação que melhora os padrões de Ecoeficiência da instituição: mova para cima o marcador correspondente no tabuleiro de indicadores, na quantidade de casas indicadas pela carta.

**NOTA:** Se o jogador tiver de mover para cima um marcador que já esteja na posição 10, ele poderá avançar o marcador de qualquer outra coluna.

Algumas cartas permitem uma escolha: ou conhecer melhor a instituição **ou** melhorar um dos índices. O jogador não poderá fazer as duas opções, devendo optar por apenas uma delas. Há também cartas 'coringa', que permitem melhorar qualquer uma das colunas. Nesse caso, os pontos não podem ser divididos em duas colunas diferentes.

**Exemplo:** É a vez de Paulo, e ele tem três cartas nas mãos: "**Energia +1**", "**Água +2**" e "**Conheça melhor a instituição ou Coringa +1**". Como o marcador de Água já está no número 10, ele pode:

- Jogar a carta "**Energia +1**" e subir 1 ponto o marcador de Energia.
- Jogar a carta "**Água +2**" e subir 2 pontos outro marcador à sua escolha (pois o de Água já está no 10).
- Jogar a carta "**Conheça melhor a Instituição ou Coringa +1**" e revelar uma das cartas de problema da instituição **ou** subir 1 ponto qualquer marcador (menos o de Água).

### 2) Comprar uma nova carta de ação do maço:

O jogador apanha uma nova carta de ação do maço para substituir a que ele usou. O número de cartas que cada jogador possui deve permanecer o mesmo durante toda a partida.

### 3) Mover o peão no tabuleiro:

O jogador move o peão na trilha, de acordo com o número de casas indicado na carta de ação que ele jogou. Caso o peão caia em uma casa com texto, execute o que estiver indicado:

- Avançar 'X' casas: mova o peão adiante à quantidade de casas indicada.
- Recuar 'X' casas: mova o peão para trás a quantidade de casas indicada.
- Evento: Compre a primeira carta do baralho de eventos (**azul**) e execute o seu efeito.