



INSTRUÇÕES

BIOLOGICAMENTE CORRETO

Idade

A partir de 7 anos.

Jogadores

2 a 10.

Conteúdo

63 cartas ilustradas (as retangulares) e 50 desafios biológicos (as redondas).

Objetivo do jogo

Ser o primeiro a acabar com suas cartas.

Preparação para o jogo

Distribuir, para cada jogador, cinco cartas com as ilustrações voltadas para baixo e, depois, mais cinco, com as ilustrações viradas para cima, colocando cada uma exatamente em cima das distribuídas anteriormente. Os desafios (cartas redondas) ficam empilhados no centro da mesa, com as faces voltadas para baixo.

1

Desenrolar do jogo

O primeiro jogador tira um desafio e o lê para todos. Cada jogador, inclusive o que leu o desafio, deve procurar a resposta ao desafio lido entre suas cartas abertas e ser o primeiro a colocá-la no centro da mesa, dizendo "Biologicamente correto!". Por exemplo, se o desafio é "Um mamífero", cada jogador deve procurar um mamífero entre suas cartas e quem achar primeiro, deve colocá-la rapidamente no centro da mesa, dizendo "Biologicamente correto!". O que vale é a rapidez e não esquecer de dizer "Biologicamente correto!". O jogador que ganhou a rodada, então, vira a carta que estava exatamente embaixo da carta que jogou. Em seguida, ele pega um novo desafio e lê para todos, começando uma nova rodada.

Situações que podem acontecer

[1] Dois ou mais jogadores colocam suas cartas ao mesmo tempo no centro da mesa. Nesse caso, cabe aos jogadores escolher um critério de desempate.

[2] O jogador coloca uma carta perfeita, mas esquece de dizer "Biologicamente correto!". Nessa situação, sua carta não vale caso outro jogador coloque outra carta, também apropriada, e diga "Biologicamente correto!".

[3] Os jogadores não têm certeza sobre o desafio e sobre se alguma ilustração responde a ele. Por exemplo, o desafio é "Alguma coisa do tempo dos dinossauros" e os jogadores estão em dúvida se as libélulas são ou não do tempo dos dinossauros. Para ajudar nessas situações, há, logo abaixo, uma seção de dicas, e no site da Biolúdica - www.bioludica.com.br - é possível achar esclarecimentos sobre todos os desafios do jogo.

2

Versão alternativa

O mesmo objetivo e a mesma preparação, mas, em vez de se colocar apenas uma carta que responda ao desafio, o mais rapidamente possível, os jogadores procuram entre suas cartas abertas todas as que respondam ao desafio e as descartam. *Desenrolar do jogo:* o primeiro jogador pega um desafio e o lê para todos. Cada jogador deve procurar a resposta ao desafio lido entre suas cartas abertas e descartar todas as que respondem a ele. Isso só vale para as cartas que já estão com suas faces voltadas para cima: as abertas. As outras, que ainda serão abertas, devem esperar a próxima rodada. Voltando ao exemplo do desafio "Um mamífero": todos os jogares poderão descartar suas cartas abertas que possuem mamíferos naquela rodada. O que significa que, em cada rodada, o máximo possível de cartas descartadas por jogador será 5, ou seja, todas as cartas que estão abertas se, por acaso, tiverem um mamífero em sua ilustração. Retiradas as cartas que respondem ao desafio, os jogadores abrem as cartas que estavam embaixo das que foram descartadas, outro jogador lê um novo desafio e uma nova rodada começa.

Memória biológica

Objetivo do jogo: ser o primeiro a ter cinco pares de cartas. *Preparação para o jogo:* colocar 25 cartas com suas faces voltadas para baixo, dispostas em um quadrado (5X5 cartas). O primeiro jogador pega um desafio e lê. Em seguida, ele mesmo abre duas cartas quaisquer e observa se as duas respondem ao desafio lido.

3

Duas situações podem ocorrer:

[1] Ambas as cartas respondem ao desafio. Nesse caso, o jogador tem aí um par.

Assim, retira as cartas do jogo e coloca novas cartas ilustradas em seu lugar, com as faces voltadas para baixo. Um novo desafio é lido pelo mesmo jogador e ele joga novamente até que ocorra a situação abaixo.

[2] As cartas não respondem ao desafio, ou apenas uma delas responde. Nesse caso, o jogador vira as cartas de novo, deixando-as com as faces voltadas para baixo, e a vez passa para o próximo jogador, que deve tentar fazer um par que responda a esse mesmo desafio. Ganhará aquele que conseguir retirar, primeiro, cinco pares de cartas.

Versões mais difíceis

É possível tornar o jogo mais difícil usando mais cartas, por exemplo, em vez de 25, usar 30 ou mesmo 40. Outra possibilidade, que também torna o jogo mais difícil, é que cada jogador tenha o seu próprio desafio. Ou seja, depois da preparação, o primeiro jogador tira um desafio, lê e tenta tirar um par de cartas que responda a ele. O segundo jogador tira um novo desafio e tenta tirar um par de cartas que responda a esse segundo desafio. O jogador seguinte tira um outro desafio e assim por diante. Quando chega a vez do primeiro jogador, ele deve continuar tentando tirar um par que responda ao desafio que ele tirou.

4

Dicas

Todos os insetos colocam ovos, têm seis patas, não possuem dentes e têm um esqueleto externo.

Aves não possuem dentes, nem orelhas, mas possuem ouvidos que funcionam bem.

Bichos diferentes têm órgãos olfativos diferentes: a língua bifida das serpentes, as antenas dos insetos, o nariz dos mamíferos...

Os maus cheiros: os gorilas soltam pum o tempo todo, pois comem muitas frutas e folhas que fermentam em seu estômago. Os urubus fazem cocô nas pernas para se refrescar. Os bebês coalas comem as fezes da mãe para adquirir as bactérias que ajudam na digestão da celulose.

O ornitorrinco é o único mamífero que põe ovos e tem veneno.

Polinizadores são os animais que levam pólen de uma flor a outra. Abelhas, borboletas, moscas, pássaros e morcegos, por exemplo, são polinizadores.

Sim, as libélulas estão aí desde o tempo dos dinossauros, assim como os tubarões...

Ursos hibernam e beija-flores também! O beija-flor é a única ave que hiberna. Mas, atenção, os ursos polares não hibernam!

Muitos insetos têm mais de quatro olhos.

5

Descubra mais sobre os desafios do jogo no site da Biolúdica: www.bioludica.com.br



Oficina de criação de jogos com temas biológicos

Bioquê?

Criado por Nurit Bensusan
Ilustrações/Projeto gráfico: Daniel Grilo

6