

EDITAL DE COMPETIÇÃO

Com o intuito de finalizar as atividades do projeto de extensão Aventureiros do Tabuleiro: Lógica e Diversão realizadas em 2023, o projeto irá proporcionar o 1º evento nomeado **1º Aventureiros IFCE: Competições de Cartas, Tabuleiro e RPG**, para os inscritos no projeto e vagas para visitantes do projeto no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - Campus Canindé.

I - Das Disposições Preliminares

Art.1 - O **1º Aventureiros IFCE: Competições de Cartas, Tabuleiro e RPG** será promovido e organizado pelos monitores do projeto Aventureiros do Tabuleiro: Lógica e Diversão juntamente com a coordenadora do projeto.

II - Dos Participantes

Art.2 - Poderão participar os indivíduos inscritos no projeto Aventureiros do Tabuleiro: Lógica e Diversão, devendo cada inscrito obrigatoriamente participar de pelo ao menos uma modalidade.

Art.3 - Para visitantes frequentes no projeto que não estejam inscritos, haverá 10 vagas extras para os que desejarem participar das competições. Ressaltamos que a preferência será dada aos participantes devidamente inscritos no projeto de extensão Aventureiros do Tabuleiro: Lógica e Diversão.

III- Das Inscrições

Art.4 - As inscrições serão realizadas individualmente por cada participante por meio do formulário *google forms*: <https://forms.gle/ExprdBqgTtbb9g2g7>. Colocando todas as informações exigidas.

§ 1º - Todo jogador (a) terá que ser inscrito até a data estabelecida pela comissão organizadora; estará autorizado a participar da competição.

§ 2º - Após a conclusão das inscrições, não serão permitidos registros de jogadores.

§ 3º - Os jogadores deverão efetuar sua **inscrição até o dia 08/12/2023.7**

§ 4º - **Inscrições deferidas** nas modalidades dia **09/12/2023**.

CRONOGRAMA DIA 15/12/2023	
XADREZ	12:20 às 13:50
UNO	12:30 às 13:40
PREMIAÇÃO UNO E XADREZ	14:00
RPG 3D	14:30 às 17:00
PREMIAÇÃO RPG 3D	17:00 (Final do jogo)

IV - Do Sistema de Disputa e Tabela

Art.5 - As equipes serão mistas.

§ 1º - **Para o xadrez** o sorteio de disputas das equipes será realizado através da disposição das inscrições, o primeiro jogador (a) inscrito, irá enfrentar o último, o segundo vai enfrentar o penúltimo e assim sucessivamente.

§ 2º - **Para o Uno** - Serão formadas mesas com no máximo 7 jogadores, seguindo a ordem de inscrição. Os vencedores das mesas se enfrentarão.

§ 3º - **Para o RPG 3D** - Todos os inscritos irão formar um grupo de aventureiros para vencer o desafio especial de Ária Áster.

V- Das Atividades

Atenção: Todos os jogadores devem chegar no horário definido de suas partidas com 10 minutos de antecedência. Caso houver atraso, e este se estenda o jogador estará **automaticamente eliminado**.

- Não podendo compor as mesas de UNO se a partida já estiver sido iniciada.
- No Xadrez irá ocorrer WO para a partida quando o relógio acabar o tempo e o adversário não estiver presente.

- **XADREZ (MONITOR: MAURO VINICIUS)**

Objetivo:

O enxadrista precisa movimentar suas peças de maneira que ele consiga deixar o rei adversário sem saída (xeque-mate). Fazendo isso, o jogo chega ao seu final.

Número de participantes:

8 vagas para Participantes

Descrição da atividade:

O jogo obedecerá às regras oficiais de xadrez, quanto às peças e modo de jogar. Com o objetivo de deixar o rei adversário sem saída (xeque-mate).

Serão realizadas partidas simultâneas. Os vencedores de cada partida irão se enfrentar em uma semifinal, e os vencedores das semifinais irão se enfrentar em uma final para definirmos o 1º e 2º lugar.

- **UNO (MONITORA WANESSA CAMURÇA)**

Para a competição de UNO será realizado uma mescla das regras originais com regras popularizadas, devido a grande flexibilidade que o jogo possibilita.

Objetivo: O vencedor é o jogador a **zerar as cartas** na mão antes dos demais.

Regras:

- A Decisão de quem inicia, cada jogador puxará uma carta do baralho, quem puxar a carta maior do baralho de 0 a 9 irá embaralhar e distribuir as cartas.
- Para começar, **embaralhe** as cartas e distribua **sete** por cada jogador. As cartas restantes ficam na mesa (viradas para baixo) para o monte de compras.
- Após a distribuição, uma **carta aleatória** será virada e posta no centro da mesa para o monte de descarte. O primeiro a jogar é a pessoa que se encontra à esquerda de quem distribuiu as cartas. O jogo deve seguir em **sentido horário**.
- Os jogadores jogam, então, uma carta da mesma **cor**, do mesmo **número** ou do mesmo **símbolo** que a carta da mesa. Exemplo: Se a carta inicial for um 4 da cor azul, o primeiro jogador deve jogar qualquer carta de número 4 (não importando a cor da carta) ou qualquer carta azul (não importando o valor numérico) sobre a mesma.
- O jogador seguinte fará a mesma ação de acordo com a carta que foi jogada por último.
- Quando lançar a penúltima carta, o participante deve **dizer "UNO"**, falando em voz alta para que todos possam ouvir. Caso o participante não faça e os outros jogadores perceberem, podem cobrar a falha e fazê-lo comprar uma carta extra. A rodada acaba se um dos jogadores ficar sem cartas. **OBS.:** Se a carta que estiver acima do monte de descarte for um 7, devido a regra do silêncio, o jogador terá que sem falar, indicar de

alguma maneira que está de UNO, como por exemplo apontar para a parte de trás da carta onde está escrito “UNO” mostrando a todos os outros jogadores.

CARTAS UNO

O UNO possui cartas numéricas que vão de 0 a 9, popularmente as cartas 7, 9 e 0 possui um efeito especial:

- **CARTA Número 7:** Quando a carta 7 for colocada na mesa, todos devem ficar em silêncio, adiante 1 rodada. O efeito só acaba quando o jogo retorna para a vez de quem jogou o número 7. Caso outra pessoa jogue mais uma carta 7 por cima, o efeito será o mesmo porém agora acabando apenas quando a rodada chegar em sua vez. Quem falar enquanto o 7 estiver por cima das cartas, deverá puxar uma carta (referente a quantidade de cartas 7 jogadas pelo jogador ou acumuladas).
- **CARTA Número 9:** Quando a carta 9 for colocada na mesa, todos devem colocar a mão por cima dela exceto quem a jogou. O último que colocar a mão terá que puxar uma carta (referente a quantidade de cartas 9 jogadas pelo jogador).
- **CARTA Número 0:** Essa carta possibilitará que o jogador troque de cartas com outro jogador OU apenas olhe as cartas de alguém que ele decidir.
OBS.: Se o jogador jogar mais de uma carta 0 nessa rodada, só poderá trocar ou ver as cartas de uma **única** pessoa!

Além das cartas numéricas, o UNO apresenta mais cinco tipos de cartas especiais.

- **Carta Inversão de sentido (carta 'volta'):** de acordo com as regras oficiais do Uno, quando algum jogador lança essa carta, o **sentido do jogo** muda. Se estiver em sentido horário, o jogo passa a ser jogado em sentido anti-horário. O efeito desta carta é permanente até que outra carta de inversão seja jogada alterando novamente o sentido do jogo..
- **Carta Bloqueio (carta 'pula'):** essa carta é carta de bloqueio do Uno. Ela **impede** o próximo participante de jogar, pulando a sua vez, segundo as regras do jogo Uno;
- **Carta Coringa cor:** e acordo com as regras oficiais, essa carta pode ser lançada na vez do jogador para substituir qualquer carta de qualquer cor. Não dependendo da carta que está na mesa. O jogador que usar a carta **determina a cor** atual no jogo (verde, azul, vermelho ou amarelo).

- **Carta Coringa +4:** Quando essa carta cai sobre a mesa, o participante seguinte **compra quatro** cartas do monte e perde a vez. Quem a descarta também pode escolher a cor seguinte do jogo. **OBS.:** caso o próximo jogador tenha um +4 ou um +2 da cor que o jogador anterior definiu, este pode jogar a carta e passar a soma dos valores das cartas para o próximo jogador que caso não possua nenhuma carta +2 ou +4 deverá comprar o valor total de cartas e perde a vez de jogar.
- **Carta +2:** Quando essa carta é jogada, o próximo jogador precisa **comprar 2 cartas**, e perde sua vez. **OBS.:** Popularmente, se o próximo jogador depois de quem jogou um +2 tiver uma carta +2 de qualquer cor ou um +4, este poderá colocar sobre as cartas e passar a soma para o próximo jogador comprar o valor total de cartas caso ele não possua nenhuma carta +2 ou +4, e perde sua vez de jogar.

Regra do CORTE:

Regra popularizada do UNO. Se um jogador tiver uma carta exatamente igual, em símbolo e em cor da que está por cima do monte de descarte, este poderá colocar a carta e cortar a vez de qualquer jogador. A próxima jogada será feita pelo jogador ao lado de quem realizou a ação de corte de acordo com o sentido em que o jogo se encontra.

- Jogadores **não** podem ganhar utilizando a REGRA DO CORTE!
- Jogadores **não** podem ganhar com carta de ação. Apenas com cartas números de 0 á 9.
- Jogadores **não** podem ganhar com mais de uma carta. “UNO, BATI”.
- **Não será permitido** descartar cartas em sequência (Ex.: 1,2,3..)
- Será permitido em uma rodada um jogador **descartar mais de uma carta**. Se estas forem do mesmo símbolo mais de cores diferentes (Ex.: +2 amarelo e o +2 azul) e/ou cores iguais.
- **Se o jogador não tiver uma carta que combine** com a carta no topo do monte de cartas, este deverá puxar uma carta.

Número de participantes: Mesas com no máximo 7 jogadores.

Descrição da atividade: Cada mesa de no máximo 7 jogadores irão jogar UNO, com as regras dispostas neste regulamento. Cada Mesa terá 2 partidas. Os dois Jogadores de cada mesa que ganharem, irão para uma final de uma partida para definir o vencedor. O 2º e 3º Lugar será definido com base no menor número de cartas de cada jogador.

OBS.: Se houver empate, será obedecida a regra das pontuações de cartas. A partir da soma dos valores das cartas, quem obtiver o **menor valor**, fica no 2º lugar.

- As cartas numéricas de 0 a 9 possuem o **valor marcado** na mesma;
- +2, Inverter e Bloqueio valem **vinte** pontos cada;
- Coringa e Coringa +4 valem **cinquenta** pontos.

OBS.: Se o empate persistir, deverá haver uma nova partida com os jogadores em empate para definir o 2º e o 3º lugar.

- **RPG 3D (MONITOR JOÃO ELIAS)**

Objetivo: Os jogadores inscritos, deverão compor um grupo de aventureiros com o objetivo de enfrentar diversos desafios e combater um grande mal nessa missão especial em 3D do RPG Ária Áster.

Número de Participantes por equipe: 10 Jogadores.

Descrição da Atividade: O objetivo será passar por 5 fases (estágios) da missão principal, e vencer o Boss da missão salvando Ária Áster de um terrível vilão.

OBRIGATÓRIO

- Jogadores deverão **obrigatoriamente** estar **fantasiados** de seus personagens do jogo Ária Áster ou com alguma **caracterização de seus personagens**.
- **Obrigatoriamente** devem ser jogadores Ária Áster. Devido a participação e aos personagens já assimilados durante o projeto de extensão.
- Para vencer no jogo, **todos** os aventureiros devem chegar à fase final para vencer o vilão.
- Os aventureiros devem **interpretar seus personagens e obedecer quaisquer regras impostas pelos NPCs das fases e orientações do MESTRE da campanha**.
- Cada Jogador terá uma **ficha de personagem**, que será **administrada pelo MESTRE**. Nela estará especificado a quantidade de vida (HP), mana (MN), ataque (ATK) e quaisquer outros dados importantes de seus personagens no jogo.
- Situações de ação de combate serão realizadas utilizando um dado específico para cada classe de personagem.