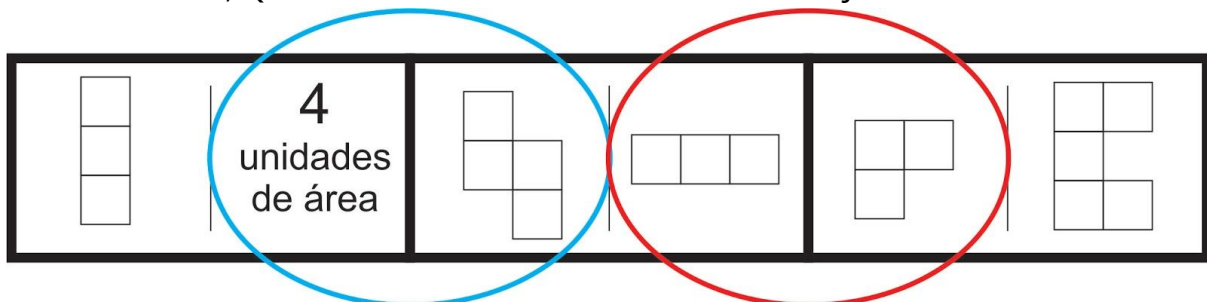


JOGO DOMINANDO A ÁREA

REGRAS DO JOGO:

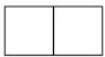
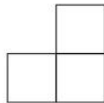
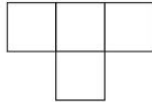

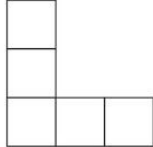



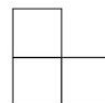
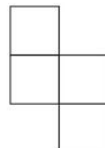
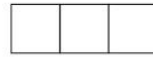


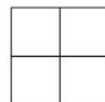
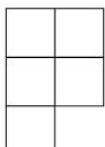
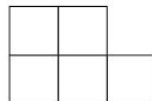
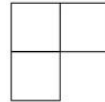

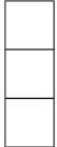
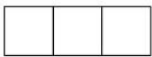
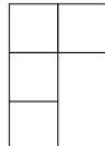
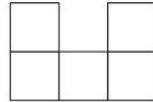
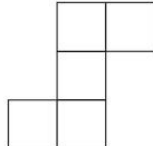
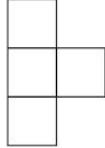
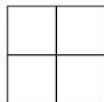
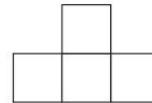
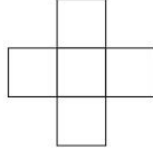

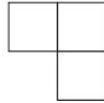
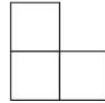
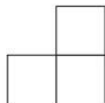
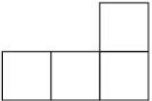
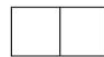
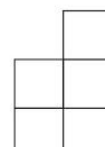
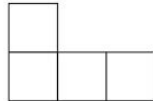
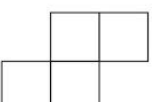

- ❑ CADA DUPLA RECEBERÁ UM TOTAL DE 27 PEÇAS DE DOMINÓ. PEÇAS QUE SERÃO MISTURADAS E DISTRIBUÍDAS ENTRE CADA JOGADOR. CADA UM FICARÁ COM 13 PEÇAS. SOBRARÁ UMA PEÇA QUE FICARÁ SOBRE A MESA VIRADA PARA CIMA PARA COMEÇAR O JOGO.
- ❑ PARA COMEÇAR A PARTIDA A DUPLA DEVE ESCOLHER QUEM SERÁ O PRIMEIRO A JOGAR. TAL ESCOLHA PODE SER FEITA POR CONSENSO OU PELA SORTE.
- ❑ CADA JOGADOR PODE OLHAR TODAS AS PEÇAS QUE TÊM EM MÃOS, MAS NÃO PODE MOSTRAR PARA O OUTRO JOGADOR E NEM TENTAR VER AS PEÇAS DO OUTRO.
- ❑ A CADA RODADA O JOGADOR DEVE PROCURAR UMA PEÇA QUE ENCAIXE COM UMA DAS EXTREMIDADES DO JOGO DA MESA. PARA UMA PEÇA ENCAIXAR NA OUTRA É NECESSÁRIO QUE AS EXTREMIDADES REPRESENTEM A MESMA MEDIDA DE ÁREA. NO CASO DO EXEMPLO, UM JOGADOR ENCAIXOU AS PEÇAS POR CAUSA DA CORRESPONDÊNCIA DE 4 UNIDADES DE ÁREA E O OUTRO, PELAS PEÇAS DE 3 UNIDADES DE ÁREA. NA PRÓXIMA JOGADA PODERÃO ENCAIXAR PEÇAS COM 3 OU 5 UNIDADES DE ÁREA, QUE SÃO AS NOVAS EXTREMIDADES DO JOGO.



- ❑ SE DURANTE UMA RODADA O JOGADOR NÃO TIVER PEÇAS QUE ENCAIXEM COM UM DOS DOIS VALORES DE ÁREAS DA EXTREMIDADE, ENTÃO PASSA A VEZ PARA O OUTRO JOGADOR.
- ❑ VENCE A PARTIDA O JOGADOR QUE CONSEGUIR COLOCAR TODAS SUAS PEÇAS NO JOGO, FICANDO COM AS MÃOS VAZIAS.
- ❑ SERÃO REALIZADAS TRÊS PARTIDAS.
- ❑ A CADA PARTIDA O NÚMERO DE PONTOS DE CADA JOGADOR SERÁ O EQUIVALENTE AO TOTAL DE ÁREA QUE RESTAR NA MÃO DO ADVERSÁRIO. EXEMPLO: O ADVERSÁRIO FICOU COM UMA PEÇA NA MÃO E A PEÇA TEM 4 UNIDADES DE ÁREA E UMA FIGURA DE CINCO UNIDADES DE ÁREA REPRESENTADAS, ENTÃO O TOTAL DE ÁREA É 9 E ESSA PONTUAÇÃO FICA COM O JOGADOR QUE VENCEU A PARTIDA.
- ❑ CADA JOGADOR DEVERÁ ANOTAR NA TABELA (QUE É UMA ÚNICA POR DUPLA) OS VALORES CORRESPONDENTES À SUA PONTUAÇÃO NA RODADA (QUEM PERDER A RODADA, FICA COM ZERO PONTOS). O OUTRO JOGADOR IRÁ CONFERIR SE A ANOTAÇÃO ESTÁ CORRETA E ENTÃO PODERÃO SEGUIR PARA A PRÓXIMA PARTIDA OU, AO FINAL DAS TRÊS PARTIDAS, VERIFICAR QUEM FOI O VENCEDOR DO DOMINANDO A ÁREA. O VENCEDOR SERÁ AQUELE QUE SOMAR UM TOTAL DE ÁREAS MAIOR.

DICA: Imprimir as peças em um material um pouco mais firme ou em papel sulfite comum e, posteriormente, colar em um papel com gramatura um pouco maior (cartolina, cartona). A utilização de um material mais espesso também permitirá que o outro jogador não enxergue através do papel as peças que seu oponente possui. São um total de 27 cartas diferentes. A tabela para jogar a partida pode ser impressa em papel comum e distribuída por duplas.

DOMINANDO A ÁREA		
	JOGADOR 1	JOGADOR 2
PARTIDA 1	ÁREA TOTAL ACUMULADA	ÁREA TOTAL ACUMULADA
PARTIDA 2	ÁREA TOTAL ACUMULADA	ÁREA TOTAL ACUMULADA
PARTIDA 3	ÁREA TOTAL ACUMULADA	ÁREA TOTAL ACUMULADA
	ÁREA TOTAL ACUMULADA	ÁREA TOTAL ACUMULADA

					
	5 unidades de área				
	5 unidades de área	3 unidades de área		2 unidades de área	
	4 unidades de área	3 unidades de área			
	4 unidades de área				
	3 unidades de área			5 unidades de área	
	3 unidades de área			4 unidades de área	
	2 unidades de área			4 unidades de área	
	2 unidades de área		1 unidade de área	5 unidades de área	