

Conto de Citoplasma: A Aventura de Cell

Autora: Melissa Andrade de Souza

Aluna da Escola Estadual Tenente Coronel Cândido José Mariano, 5º Colégio Militar da Polícia Militar – CMPM-V

Ano 2023

Descrição:

Jogo composto por 20 cartas.

a. Tipo de jogo: cartas, estilo RPG.

b. Tema abordado: Organelas citoplasmáticas.

c. Quantidade de jogadores: 2 a 4

d. Materiais usados: caixa de medicamento vazia (embalagem do jogo), cola, tinta e material impresso.

e. Sugestão: o jogo deve ser aplicado após os conteúdos serem abordados para que os alunos possam entender a ação desempenhada por cada organela presente nas cartas.

Conto de Citoplasma: A Aventura de Cell

Este é um jogo de cartas que usam as próprias cartas como personagens e seus jogadores como personagens principais, onde suas cartas atacam e fazem seus jogadores perderem HP (sua vida).

- Nesse jogo as cartas têm o papel de guiar uma história, com um “tabuleiro” imaginário.

Na prática, (vamos usar dois jogadores de exemplo).

Todos os jogadores começam com 1000HP, ou seja, vida total. Existem 20 cartas (sendo elas não todas diferentes, são apenas 10 específicas, as outras 10 são as mesmas). As cartas são separadas em duas pilhas, uma só com as cartas de ações (espalhadas de uma forma aleatória) e a outra com as cartas de efeito.

As cartas contêm o “ataque” e “defesa” na descrição na carta, o “ataque” tira a vida do jogador e do jogador inimigo, fazendo com que seus hp diminuam (também fazendo o jogo acabar mais rápido) as cartas de defesa servem para recuperar seu HP perdido na carta do jogador inimigo, no caso (exemplo) se alguém jogar uma carta de ataque 20 e você jogar uma carta de ataque 0 e defesa 15, dos 20 que ele iria perder, ele recupera 15. acaba o jogo quando seu HP chegar a 10.

Conto de Citoplasma: A Aventura de Cell

Cartas de ação:

* Kartok: Permite que o jogador use o poder de um DNA específico em seu próximo ataque, mas isso custa 5 da vida do jogador. Ataque: 20; Defesa: 20

* Enzima: Permite que o jogador use o poder de um enzimático específico pra usar sua habilidade em um inimigo, mas isso custa 7 da vida do jogador. Ataque: 30; Defesa: 10

* Mitochondria: Permite que o jogador use o poder da Mitochondria em seu próximo ataque, mas isso custa 3 da vida de seu jogador. Ataque: 8; defesa: 11

* Golgi: Permite que o jogador use o poder do Golgi em seu próximo ataque, mas isso custa 4 da vida de seu jogador.

Ataque: 11; Defesa: 3

* Vesícula: Permite que o jogador use o poder de uma vesícula específica para usar sua habilidade em um inimigo. Ataque: 40; Defesa: 2

* Lisossomas - Permite que o jogador use o poder do Lisossoma em seu próximo ataque. Ataque: 0; Defesa: 16

* Ribossomos: Permite que o jogador use o poder do Ribossomo em seu próximo ataque. Ataque: 2; Defesa: 15

Conto de Citoplasma: A Aventura de Cell

Cartas de Efeito:

* Proteassoma - Permite que o jogador use qualquer carta que tem em sua mão.

* RNA Polimerase - Permite que o jogador use o poder de qualquer RNA-Polimerase específica que tem em sua mão.

Função: dá a possibilidade de usar mais uma carta de ação.

* Dna-Polimerase: Permite que o jogador use o poder de qualquer Dna-Polimerase específica que tem em sua mão

Função: deixar o jogador sem jogar por uma vez

Conto de Citoplasma: A Aventura de Cell

QUEM COMEÇA E O QUE FAZER??

Quem irá começar com o cenário de guerra imaginário com o clássico Pedra, Papel e Tesoura, quem ganhar começa.

OBJETIVO

O principal objetivo do jogo é ter a maior pontuação de experiência após 5 rodadas, ou seja, mais cartas, Você pode desbloquear novas Cartas de efeito e cartas de ação por meio de compras dentro do jogo. Cada jogador escolhe 3 dessas cartas que estavam separadas nas pilhas e conforme o jogo passa, o jogador adquire mais cartas por meio de trocas, se ele quiser trocar uma carta ou de efeito ou de ação por uma das que está em uma das pilhas de cartas, ele pode. Durante as 5 rodadas, cada jogador joga Cartas de Efeito.

“Mas o que seriam essas cartas de efeito???”

Essas cartas tornam os jogadores mais fortes, mais espertos. Além disso, cada jogador joga Cartas de Ação para tentar controlar os seus oponentes.

“Mas o que são essas cartas de ação???”

São cartas que fazem algo, como defesa ou ataque, as cartas de ação seriam como personagens. Elas podem se defender de ataques de outras cartas vindo de outros jogadores e podem atacar. Quanto mais cartas, mais poder e consequências essas cartas da, esse é o vencedor.

No final do jogo, o time que obteve a pontuação mais alta (no caso, cartas e ter um HP maior que o do oponente) é declarado como o vencedor.



Como de Citoplasma: A Aventura de Cell
REGRAS

Este jogo é para 2 a 5 jogadores.
Cada jogador recebe 5 cartas que usam as próprias cartas como personagens e fazem seus jogadores perderem HP (sua vida).
Cada jogador tem o papel de guiar uma história, com um "tabuleiro" imitando a vida de um jogador.
Cada jogador começa com 100HP, ou seja, vida total. Existem 10 específicas, as outras 10 são as mesmas). As cartas são divididas em duas formas aleatórias e a outra com as cartas de ataque e "defesa" na descrição na carta, o "ataque" que seus hp diminuirão (também fazendo o jogo acabar mais rápido) e a carta do jogador inimigo, no caso (exemplo) a carta de ataque 0 e defesa 15, dos 20 que ele iria perder, ele perde 15 e seu HP chegar a 10.

Cartas

Ataque: 20; Defesa: 20
Ataque: 20; Defesa: 20
Ataque: 30; Defesa: 10
Ataque: 10; Defesa: 30
Ataque: 10; Defesa: 10
Ataque: 10; Defesa: 10



ENZIMA

permite que o jogador use o poder de um enzimático específico pra usar sua habilidade em um inimigo, mas isso custa 7 HP da vida do jogador.

ataque: 30. Defesa: 10.



PROTEOSSOMO

permite que o jogador use qualquer carta que está em sua mão!

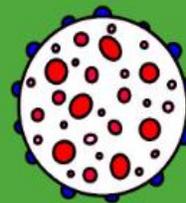
ataque: 0. Defesa: 0.



MITOCÔNDRIA

permite que o jogador use o poder da mitocôndria em seu próximo ataque, mas isso custa 3 HP da vida do jogador.

ataque: 8. Defesa: 11.



LISSOSSOMO

permite que o jogador use o poder do Lissossomo em seu próximo ataque.

ataque: 1. Defesa: 13.



RNA-POLIMERASE

permite que o jogador possa usar mais uma carta de ação!

ataque: 0. Defesa: 0.



GOLGI

permite que o jogador use o poder do Golgi em seu próximo ataque, mas isso custa 4 HP da vida do jogador.

ataque: 11. Defesa: 3.



VESÍCULA

permite que o jogador use o poder de uma vesícula específica em seu próximo ataque, não a diminuição de HP.

ataque: 40. Defesa: 2.



RIBOSSOMO

permite que o jogador use o poder do Ribossomo em seu próximo ataque.

ataque: 2. Defesa: 15.



DNA-POLIMERASE

permite que o jogador possa bloquear o outro jogador por 1 vez!

ataque: 0. Defesa: 0.



KARTOK

permite que o jogador use o poder de um DNA específico em seu próximo ataque, mas isso custa 5 HP da vida do jogador.

ataque: 20. Defesa: 20.