

Draconia

Crie seu Dragão

MANUAL DE INSTRUÇÕES



SUMÁRIO

Introdução	1
Regras Oficiais do Jogo	1
Modos Alternativos de Jogo	1
Proposta Pedagógica	2
Curiosidade: A História dos Dragões.....	2
Proteção das Cartas.....	3

Draconia

Crie seu Dragão

Introdução

Bem-vindos ao universo de Draconia! Inspirado nas lendas dos antigos Dragões, o modo principal deste jogo foi desenvolvido para aprimorar o reconhecimento de cores, padrões e desenvolver conceitos básicos de planejamento, os modos mais avançados englobam estratégia e gestão de risco. Neste manual, além das regras detalhadas, você encontrará materiais extras, como a proposta pedagógica e modos alternativos para adaptar a experiência para diferentes idades.

Regras Oficiais do Jogo

Idade recomendada: A partir de 4 anos | Jogadores: 2 a 4 jogadores | Tempo de Partida: 15 minutos

Objetivo: Coletar o maior número de cartas combinando as 6 cores base para criar dragões de diversos tamanhos, da cabeça à cauda.

Preparação (Setup):

1. Embaralhe bem as 50 cartas e coloque-as viradas para baixo no centro da mesa, os jogadores não recebem nenhuma carta.
2. Decidam em conjunto quem será o primeiro a jogar. O jogo segue no sentido horário.

Como Jogar:

- **Turno do Jogador:** Na sua vez, compre a carta do topo do monte para iniciar sua jogada.
 - Se essa carta puder ser encaixada na extremidade de alguma carta na mesa (em qualquer orientação), conecte a carta, apenas garantindo que os centros das cartas estejam conectados para dar continuidade às cores. Isso aumentará o tamanho do dragão.
 - Caso contrário, a coloque na mesa e ela dará origem a um novo dragão.
- **Junção de Dragões:** A qualquer momento na sua jogada, se dois dragões na mesa tiverem as extremidades combinando (mesma cor), o jogador pode decidir se eles serão unidos para formar um dragão maior, ou pode optar por deixá-los separados.
- **Coleta do Dragão:** Assim que um dragão é completado com uma cabeça, corpo e cauda correspondentes, o jogador que finalizou a criatura coleta as cartas dele para si. Um dragão deve ter uma cabeça, uma cauda e pelo menos uma parte do corpo.
- **Observações:**
 - Em nenhum momento é permitido desmontar dragões, quando as cartas são unidas, elas não podem ser separadas.
 - Existem 6 cores de dragões (Vermelho, Laranja, Roxo, Branco, Preto e Verde), além de uma cabeça e uma cauda Arco-Íris, que pode ser encaixada em qualquer cor. A área de construção de dragões é uma área compartilhada onde todos utilizam as cartas disponíveis.

Fim de Jogo e o Grande Final: A partida se encerra quando um jogador comprar a última carta do monte e realizar sua jogada. Neste momento, cada jogador contará quantas cartas ele coletou, quem tiver mais cartas, se tornará o Mestre dos Dragões e ganhará o jogo!



Modos Alternativos de Jogo

Para garantir que o Draconia ofereça diferentes níveis de desafio e se adapte a diferentes idades e jogadores, propomos modos alternativos:

1. Modo Mestre dos Dragões (Competitivo - a partir de 8 anos)

Como jogar: As regras são as mesmas do jogo oficial, com as seguintes mudanças:

- Os jogadores recebem 5 cartas iniciais para ficarem em suas mãos (sem os outros saberem quais são).
- Na vez do jogador, ele deve virar uma carta na mesa (como no jogo original), e em seguida, comprar uma carta para sua mão. Nesse momento ele continua a jogada e pode utilizar quantas cartas achar necessárias em seu turno.
- No final da jogada, ele não pode ter mais que cinco cartas na mão.

Resultado das mudanças: O jogo passa a depender menos de sorte e se torna mais estratégico, com a inclusão de gestão de riscos.



Proposta Pedagógica

Draconia não é apenas sobre diversão; o jogo foi estruturado como uma ferramenta para ativar habilidades de crianças a partir de 4 anos.

O modo original tem como objetivo fortalecer percepção básica de cores, padrões, continuidade, visão espacial básica, contagem e comparação numérica.

Identificação de Padrões: Sem necessidade de leitura ou números impressos, o jogo estimula a criança a identificar os padrões de cores e formatos para conectar corretamente as cabeças, corpos e caudas na área compartilhada. Essa resolução de problemas espaciais básicos de maneira orgânica introduz o conceito de causa e consequência conforme a criatura cresce na mesa.

Coordenação Tátil e Motora: As crianças menores têm dificuldade de segurar cartas em "leque" na mão, por isso essa necessidade foi eliminada e substituída pela manipulação física das cartas no centro da mesa estimulando a coordenação motora fina.

Contagem, Comparação Numérica e Planejamento Tático Básico: O jogo possui um sistema de recompensa física e visual imediata. Ao completar e capturar um dragão, a criança precisa empilhar, contar as cartas obtidas e comparar o volume com as dos outros jogadores. Além disso, decidir corretamente em qual dragão encaixar uma peça pode reduzir as chances de outros jogadores na junção de dragões e consequente maximização de pontos.

Atenção focada: A construção compartilhada cria uma dinâmica onde o turno de um jogador altera diretamente o cenário dos outros, isso reduz a dispersão e mantém a atenção de todos na interação do grupo. A magia de dar vida a criaturas fantásticas e carismáticas atiza a imaginação e cria fortes conexões emocionais e sociais em família.

Introdução ao Cenário Competitivo: A forma básica do jogo foi propositalmente desenhada para que o componente sorte (ou acaso) tenha um peso majoritário no desenrolar da partida, isso permite que os jogadores menores consigam competir de forma real com crianças maiores ou adultos, sem a necessidade de que pais "simulem" partidas para que as crianças tenham a experiência de vitória.



Curiosidade: A História dos Dragões

A origem das lendas dos dragões é um dos fenômenos mitológicos mais fascinantes da humanidade. Os mitos surgiram muito antes dos registros escritos e se desenvolveram de forma independente em diferentes partes do mundo.



A imagem moderna que temos dos dragões como feras imensas com patas, asas de morcego, cuspidoras de fogo e com tendências para destruição foi uma construção europeia com origem nos séculos VI e VII d.C., porém as primeiras lendas surgiram no oriente há cerca de 6.000 anos, onde esses seres mitológicos são majoritariamente celebrados como personificações de forças benevolentes.

As lendas dos dragões asiáticos possuem raízes na China antiga, originando-se há milhares de anos na antiguidade. A teoria mais aceita é que a figura do dragão (conhecido como Lóng na China) surgiu como um totem para tribos antigas.

Conforme essas tribos se unificavam ao longo da história, os totens de animais de diferentes grupos eram combinados, formando o corpo alongado e serpentino característico que reflete a sua conexão com elementos naturais, desprovido de asas (eles voam através de propriedades místicas e celestiais). Os dragões orientais se tornaram culturalmente o símbolo máximo de harmonia, sabedoria e reverência pela natureza.

Proteção das Cartas

As cartas foram confeccionadas com os melhores materiais disponíveis, com gramatura e acabamento muito acima dos padrões de mercado, porém, sempre estaremos limitados à relativa fragilidade do papel. Tendo isso em vista, agregado ao fato de que este jogo tende a ser muito manuseado por crianças, recomendamos o uso de "sleeves": protetores plásticos que aumentam consideravelmente a durabilidade das cartas, além de protegê-las de manchas, gordura e outros fatores externos. Caso se interesse por essa proteção, segue a medida ideal dos *sleeves* para estas cartas: **70mmx110mm**.

