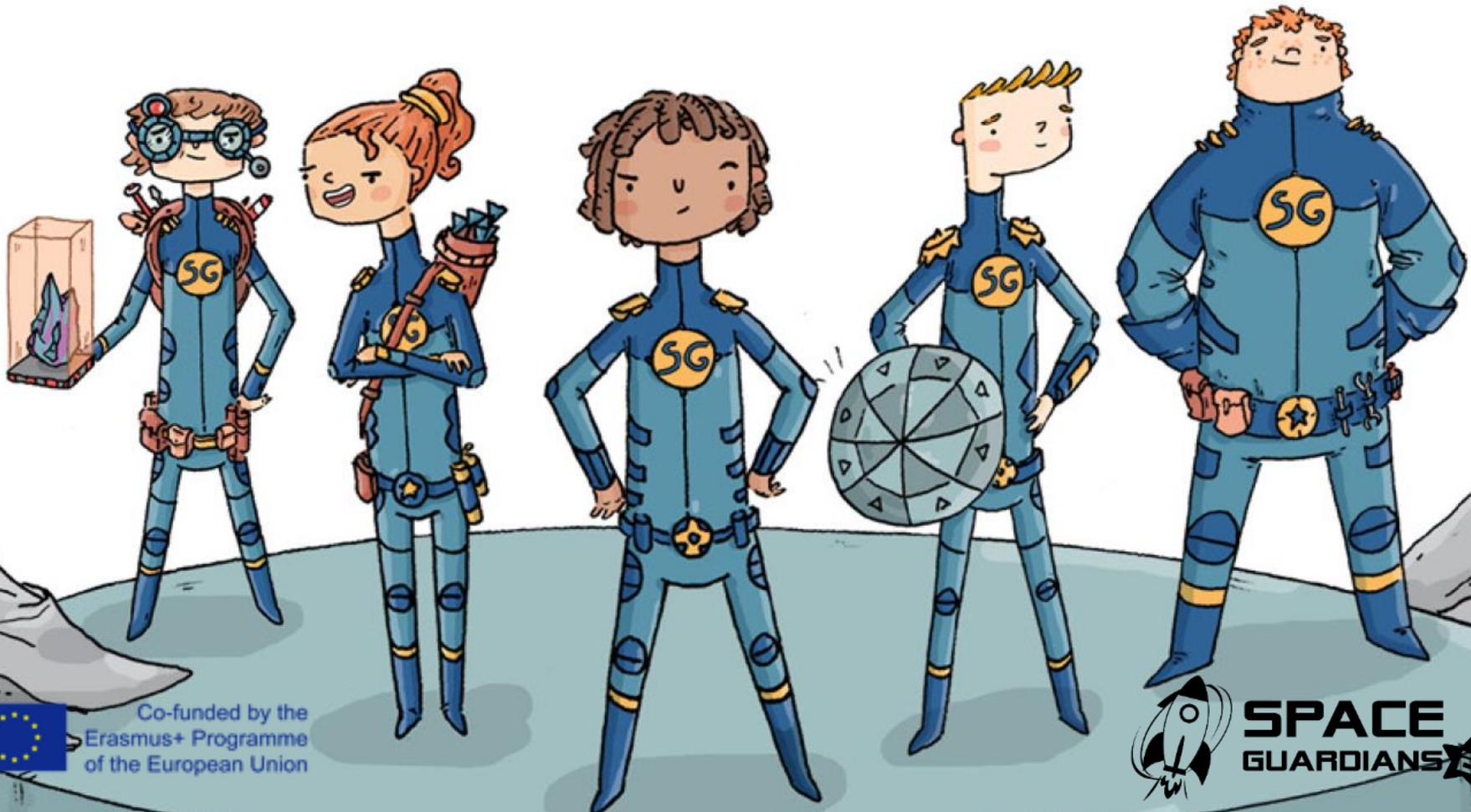


INSTRUÇÕES DO JOGO



SPACE GUARDIANS 2

PROJ. Nº do projecto: 2020-1-UK01-KA201-078865 | © 2021 todos os direitos reservados

Título: Instruções do jogo

Actividade do projecto: O2/A4. Tabuleiro de jogo e instruções (com versões melhoradas)

Data: Fevereiro de 2023

Versão: 1.0

Desenvolvido por: Advancis Business Services, Lda (Portugal)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.

ÍNDICE DE CONTEÚDOS

INTRODUÇÃO

JOGADORES E MODOS

PREPARAÇÃO DO JOGO

COMO JOGAR O JOGO

- Fase 1

- Objetivo e metas de aprendizagem
- Elementos do jogo
- Tabuleiro
- Kit de construção - Telescópio
- Perguntas e Respostas
- Regras

- Fase 2

- Objetivo e metas de aprendizagem
- Elementos do jogo
- Tabuleiro
- Kit de construção - Telescópio
- Perguntas e Respostas
- Regras

- Fase 3

- Objetivo e metas de aprendizagem
- Elementos do jogo
- Tabuleiro
- Kit de construção - Telescópio
- Perguntas e Respostas
- Regras

- Fase 4

- Objetivo e metas de aprendizagem
- Elementos do jogo
- Tabuleiro
- Kit de construção - Telescópio
- Perguntas e Respostas
- Regras

INTRODUÇÃO

O SG2 Board Game é um jogo de tabuleiro que leva os jogadores numa viagem de conhecimento através da Terra e do espaço para encontrar a origem de uma transmissão captada no quartel general (QG) do SG.

O jogo de tabuleiro SG2 é inspirado nas histórias do SG, um grupo de exploradores espaciais criado no âmbito do anterior projecto SG.

O jogo de tabuleiro tem vários tabuleiros que permitem alargar o jogo à medida que os jogadores progridem, conferindo um carácter mais imprevisível ao jogo que aumenta o seu poder de envolver as crianças no processo de aprendizagem sobre tópicos relacionados com a astronomia e STEM.

Cada tabuleiro (ou **fase do jogo**) está relacionado com um grupo de objectivos de aprendizagem no âmbito do Referencial de Literacia em Astronomia desenvolvido numa fase anterior do projecto SG2.

O processo de aprendizagem beneficia de um conjunto de mecanismos e conteúdos de aprendizagem para abordar tópicos de astronomia e aspectos relacionados com as STEM, incluindo: vídeos, realidade aumentada, kit de construção, mecânica de jogo (por exemplo, lançamento de dados para matemática, fichas para matemática, pontos cardeais para utilizar mapas...)

JOGADORES E MODOS

- 1. Jogo competitivo:** o jogo é jogado por 2 a 4 jogadores individuais que competem para chegar primeiro ao fim do jogo. Cada jogador tem um marcador e as conquistas de um jogador são próprias e não beneficiam os outros (com algumas exceções, nomeadamente quando o planeta de origem do sinal é identificado, essa informação passa a ser do conhecimento geral; o mesmo acontece com o *scan* no planeta de origem, onde os adversários podem recolher informação observando o *scan* dos outros jogadores).
- 2. Modo de jogo combinado:** o jogo é jogado por 2 grupos que competem para chegar primeiro ao fim do jogo. Cada grupo é composto por 2 a 4 jogadores individuais, representados por um único marcador no tabuleiro, que colaboram entre si (por exemplo, discutem e chegam a acordo sobre as respostas aos questionários, discutem e chegam a acordo sobre uma estratégia para ganhar o jogo, etc.).

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. O jogo está disponível para transferência aqui: <https://spaceguardians.eu/space-guardians-2-board-game>
2. A maior parte dos elementos do jogo, como os tabuleiros, as cartas, a bússola, os marcadores dos jogadores e outros, podem ser impressos. Recomendamos que plastifique os materiais, utilizando uma máquina de plastificação térmica, para os poder reutilizar durante mais tempo.
3. Os tabuleiros podem ser impressos em páginas A4 ou A3. O formato A3 é aconselhável para grupos maiores de jogadores, mas note que também ocupa mais espaço
4. Os kits de construção podem ser criados utilizando as instruções disponíveis na ligação acima e recursos como uma impressora 3D e algumas ferramentas básicas. Em alternativa, pode também utilizar substitutos de papel/cartão.

COMO JOGAR O JOGO



FASE 1



OBJETIVO E METAS DE APRENDIZAGEM

OBJECTIVO

Recolher 3 peças do kit (telescópio) e as instruções de montagem, regressar à sede da SG e aí construir o telescópio

OBJECTIVOS DE APRENDIZAGEM

Objetivos 1 e 3 do Referencial para a Literacia em Astronomia:

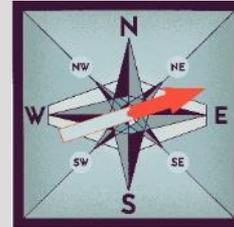
1. A Terra e as suas representações
3. O sistema Terra - Lua

NOTA: consultar o documento "Referencial de Aprendizagem" disponível aqui:
<https://spaceguardians.eu/results>

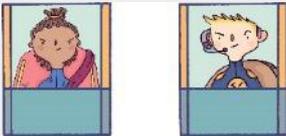
ELEMENTOS DO JOGO



TABULEIRO#1 *
Quadro inicial com representação da Terra e da Lua



BÚSSOLA
Bússola para girar e apontar as direcções Norte, Sul, Este ou Oeste



MARCADORES DE JOGADORES
Um por grupo ou jogador, com personagens SG



SMARTPHONE
Dispositivo smartphone com ligação à Internet e uma aplicação de leitura de código QR instalada para ver vídeos



KIT DE CONSTRUÇÃO #1 - TELESCÓPIO *
Kit dividido em 3 partes para construir, mais instruções de montagem



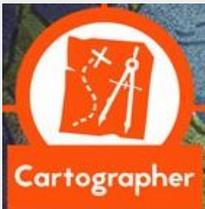
QUIZ PACK#1 *
Pacote de cartões físicos com perguntas e respostas sobre os tópicos de aprendizagem abordados na Fase 1 do jogo

TABULEIRO



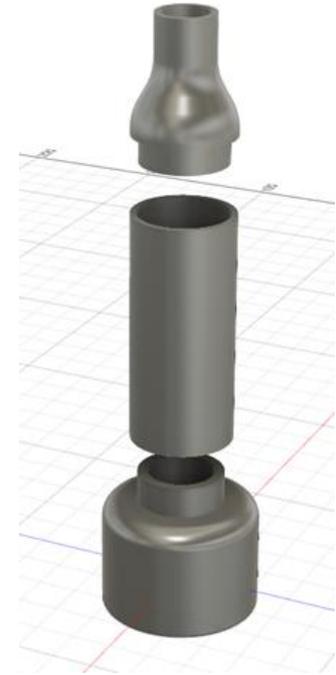
O código QR dá acesso ao vídeo de introdução da Fase 1 e a outros

TABULEIRO

	VÍDEOS Código QR para aceder a introdução e a outros vídeos de conteúdo		SG BASE Onde os jogadores começam e têm de terminar a Fase 1
	INSTRUÇÕES DO KIT DE CONSTRUÇÃO Espaço onde podem ser obtidas as instruções para a construção do telescópio		CARTOGRAFISTA Onde os jogadores podem aprender sobre temas relacionados com mapas e cartografia a partir de um vídeo ou de outro conteúdo digital. Quando aterrarem aqui, os jogadores terão de ver o vídeo e responder a uma pergunta do Pacote de Teste #1 para ganharem a parte do kit de construção.
	PEÇAS DO KIT DE CONSTRUÇÃO Sinaliza onde podem ser obtidas as peças para o kit de construção de um telescópio. Cada um destes espaços atribui uma única peça, pelo que os jogadores têm de aterrar em todos estes espaços para reunir as peças necessárias		SÍTIO ARQUEOLÓGICO Onde os jogadores podem aprender sobre temas relacionados com a vida na Terra a partir de um vídeo ou de outro conteúdo digital. Quando aterrarem aqui, os jogadores terão de ver o vídeo e responder a uma pergunta do Pacote de Teste #1 para ganharem a parte do kit de construção.
			MUSEU Onde os jogadores podem aprender sobre temas relacionados com a atmosfera da Terra, a sua composição, etc., a partir de um vídeo ou de outro conteúdo digital. Quando aterrarem aqui, os jogadores terão de ver o vídeo e responder a uma pergunta do Pacote de Teste #1 para ganharem a parte do kit de construção.

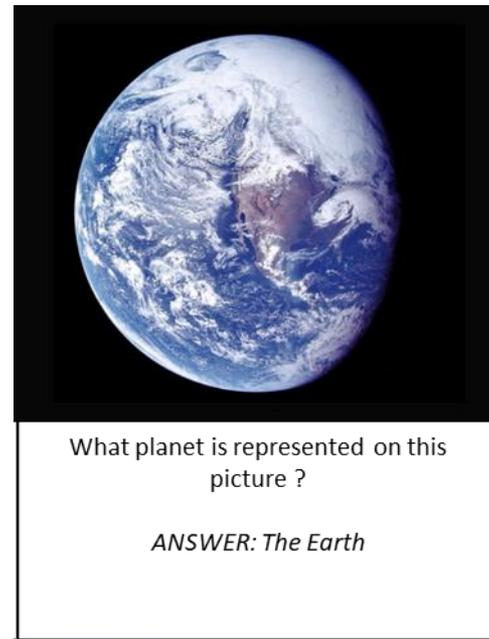
KIT DE CONSTRUÇÃO - TELESCÓPIO

1. O kit de construção do telescópio é um objeto de 3 peças impresso em 3D
2. O objecto pode ser impresso utilizando o ficheiro de apoio (**disponível no sítio Web SG2**) como atividade adicional a realizar com as crianças, antes de começar a jogar o jogo.
3. Em vez de utilizar a impressora 3D, e com o único objetivo de jogar o jogo, pode utilizar uma representação 2D disponível no ficheiro de apoio, imprimi-la e cortar as 3 partes antes de começar a jogar o jogo.



PERGUNTAS E RESPOSTAS

Inclui cartões com perguntas e respostas sobre tópicos de aprendizagem relacionados com os objectivos de aprendizagem da Fase 1.



What planet is represented on this picture ?

ANSWER: The Earth

REGRAS

1. Veja o vídeo de introdução lendo o código QR no tabuleiro
2. Cada grupo ou jogador (dependendo do modo de jogo) escolhe um marcador que representará a progressão do jogo/lugar do jogador no tabuleiro
3. Os marcadores devem ser inicialmente colocados no espaço da sede do SG
4. Cada grupo ou jogador joga à vez
5. Na sua vez, o grupo ou o jogador roda o bússola com os pontos cardeais e desloca-se ao longo das linhas da grelha na direção indicada pela bússola (Norte, Sul, Este, Oeste). O marcador pode deslocar-se ao longo de toda a linha e parar no final da linha ou em qualquer uma das interseções entre linhas.
6. Se a bússola apontar para uma direção que o grupo ou o jogador não pode tomar (por exemplo, o marcador está na extremidade direita da grelha e a roda aponta para Este), então o grupo ou o jogador não pode mover-se e tem de esperar pela próxima vez para girar a roda novamente.
7. O grupo ou jogador começa no QG do SG e tem de visitar todos os outros locais - Museu, Cartógrafo e Local Arqueológico. Basta entrar nas áreas coloridas associadas a cada um destes sítios.

REGRAS

8. Em cada uma destas visitas - Museu, Cartógrafo e Vista Arqueológica - o grupo ou jogador tem de ver um vídeo e depois responder a uma pergunta do Quiz Pack#1. A pergunta deve ser lida por um adversário ou pelo Chefe de Equipa (por exemplo, o professor)
9. Se o grupo ou o jogador responder incorrectamente à pergunta, pode permanecer no mesmo lugar no tabuleiro e tentar responder a uma nova pergunta quando for a sua vez e, nesse caso, não gira a roda.
10. Se o grupo ou o jogador responder corretamente à pergunta, ganha uma parte de um kit de construção e deve deslocar-se para o outro local para ganhar as restantes 2 partes nos turnos seguintes. No total, são necessárias 3 peças para construir um telescópio. A construção propriamente dita será efectuada durante a fase seguinte do jogo, onde também serão fornecidas instruções.
11. O utilizador pode recolher as instruções de montagem do kit aterrando no espaço. **1**
12. Depois de recolher as 3 peças do kit de construção (uma por cada um dos espaços existentes que atribuem as peças) e as instruções, o grupo ou jogador deve regressar ao QG do SG e montar o telescópio para completar o objectivo da Fase 1 e passar à Fase 2.

FASE 2



OBJETIVO DO JOGO E METAS DE APRENDIZAGEM

OBJETIVO

Recolher 3 peças de construção do kit (nave espacial) e as instruções de montagem, e montar a nave espacial

OBJECTIVOS DE APRENDIZAGEM

Objectivos 2, 6 e 7 do Referencial para a Literacia em Astronomia:

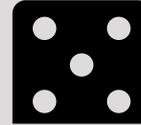
- 2. O sistema Terra - Sol
- 6. A Astronomia no nosso quotidiano
- 7. Trabalhar em Astronomia ou Ciências Espaciais

NOTA: consultar o documento “Referencial de Aprendizagem” disponível aqui:
<https://spaceguardians.eu/results>

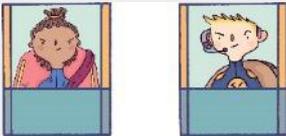
ELEMENTOS DO JOGO



TABULEIRO#2 *
Conselho de Administração em representação da sede do SG



2 DADOS



MARCADORES DE JOGADORES
Um por grupo ou jogador, com personagens SG ou outros elementos



FICHAS
As fichas representam células de combustível que os jogadores podem ganhar para utilizar na Fase 3



KIT DE CONSTRUÇÃO #1 - NAVE ESPACIAL *
Kit dividido em 3 partes para construir, mais instruções de montagem



SMARTPHONE
Dispositivo smartphone com ligação à Internet e uma aplicação de leitura de códigos QR instalada para ver vídeos



QUIZ PACK#2 *
Cartões físicos com perguntas e respostas sobre os tópicos de aprendizagem abordados na Fase 2 do jogo

** Ver mais pormenores nas páginas seguintes*

TABULEIRO



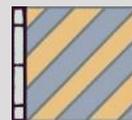
O código QR dá acesso ao vídeo de introdução da Fase 2 e outros

TABULEIRO



VÍDEOS

Código QR para aceder a introdução e a outros vídeos com conteúdo



PORTA DE SEGURANÇA

Para passar uma porta de segurança, o jogador tem de responder correctamente a uma pergunta do Quiz Pack#2



INSTRUÇÕES DO KIT DE CONSTRUÇÃO

Espaço onde podem ser obtidas as instruções para construir a nave espacial



GANHAR / PERDER FICHAS

Neste espaço, o jogador ganha ou perde o número de fichas indicado



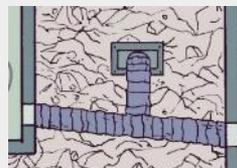
PEÇAS DO KIT DE CONSTRUÇÃO

Sinaliza onde podem ser obtidas as peças para o kit de construção de uma nave espacial. **Cada um destes espaços atribui uma única peça, pelo que os jogadores têm de aterrar em todos estes espaços para reunir as peças necessárias.**



VOLTAR

Ao aterrar aqui, o jogador deve voltar à Porta de Segurança anterior



CONDUTA DO AR

Oferece um atalho que os jogadores podem utilizar (existe apenas 1)

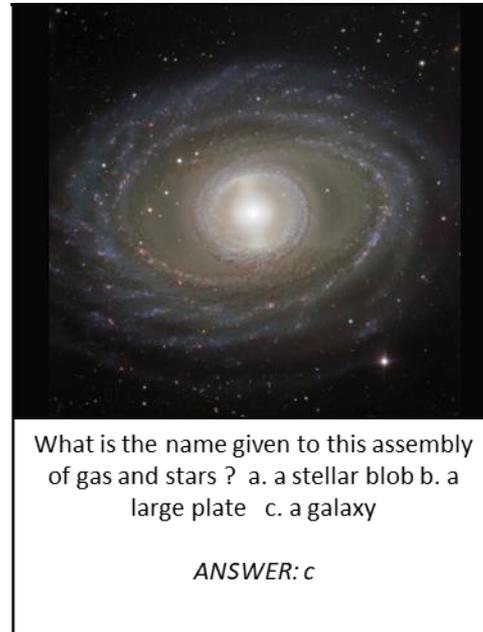
KIT DE CONSTRUÇÃO - NAVE ESPACIAL



1. O kit de construção da nave espacial é um objeto de 3 peças impresso em 3D
2. O objeto pode ser impresso utilizando o ficheiro de apoio (**disponível no sítio Web SG2**) como atividade adicional a realizar com as crianças, antes de começar a jogar o jogo.
3. Em vez de utilizar a impressora 3D, e com o único objetivo de jogar o jogo, pode utilizar uma representação 2D disponível no ficheiro de apoio, imprimi-la e cortar as 3 partes antes de começar a jogar o jogo.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

Inclui cartões com perguntas e respostas sobre tópicos de aprendizagem relacionados com os objectivos de aprendizagem da Fase 2.



What is the name given to this assembly of gas and stars ? a. a stellar blob b. a large plate c. a galaxy

ANSWER: c

REGRAS

1. Veja o vídeo de introdução lendo o código QR no quadro
2. O grupo ou o jogador (consoante o modo de jogo) coloca o marcador na imagem de entrada.
3. Na sua vez, o grupo ou jogador lança os 2 dados (2 a 12) avançando o número correspondente de espaços de jogo.
4. Ao chegar a uma porta de segurança, o grupo ou o jogador deve parar e responder a uma pergunta do Quiz Pack#2. Só respondendo corretamente é que a porta se abre e permite continuar na jogada seguinte (o jogador fica no espaço da porta de segurança durante o turno, mesmo que responda corretamente à pergunta).
5. Existem alguns espaços especiais que atribuem peças para o kit de construção da nave (3 no total) e outros que dão fichas ao grupo ou ao jogador.
6. Existe também um espaço que obriga os jogadores a regressar à porta de segurança anterior.
7. Ao passar por um espaço que atribui uma peça do kit, os jogadores devem parar aí para recolher essa peça e permanecer aí até chegar a vez de lançar o dado novamente.
8. Na trajetória do jogo, há um atalho que o grupo ou o jogador pode escolher. No entanto, percorrer o caminho mais longo pode ser recompensador se o marcador cair em espaços que atribuem fichas.
9. Ao chegar ao último espaço do tabuleiro, o grupo ou os jogadores recebem as instruções para construir a nave espacial. Nessa altura, a nave espacial deve ser montada, conduzindo o jogo à Fase 3

FASE 3



OBJETIVO DO JOGO E METAS DE APRENDIZAGEM

OBJETIVO

Recolhe 3 peças do kit de construção (*scanner*) e as instruções de montagem, e monta o scanner. Depois, vai ao planeta de onde vem o sinal.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Objetivos 4 e 5 do Referencial para a Literacia em Astronomia:

4. O sistema solar

5. O Universo

NOTA: consultar o documento "Referencial de Aprendizagem" disponível aqui:

<https://spaceguardians.eu/results>

ELEMENTOS DO JOGO



TABULEIRO#3 *

Quadro que representa o Sistema Solar, composto por 4 peças ligadas entre si



2 DADOS

Para determinar o número de fichas que o jogador ganha



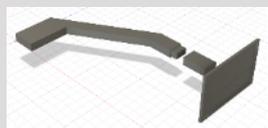
MARCADORES DE JOGADORES

Um por grupo ou jogador, com personagens SG ou outros elementos



FICHAS

As fichas representam células de combustível que os jogadores podem ganhar para utilizar sem se deslocarem no tabuleiro



KIT DE CONSTRUÇÃO #3 - SCANNER *

Kit dividido em 3 partes para construir, mais instruções de montagem



CARTÕES DE ORIGEM DO SINAL*

Pacote de 7 cartas, 6 em branco e 1 que simboliza a origem do sinal e o local onde o jogador deve aterrizar para passar à fase 4 do jogo



QUIZ PACK#3 *

Cartões físicos com perguntas e respostas sobre os temas de aprendizagem abordados na Fase 3 do jogo

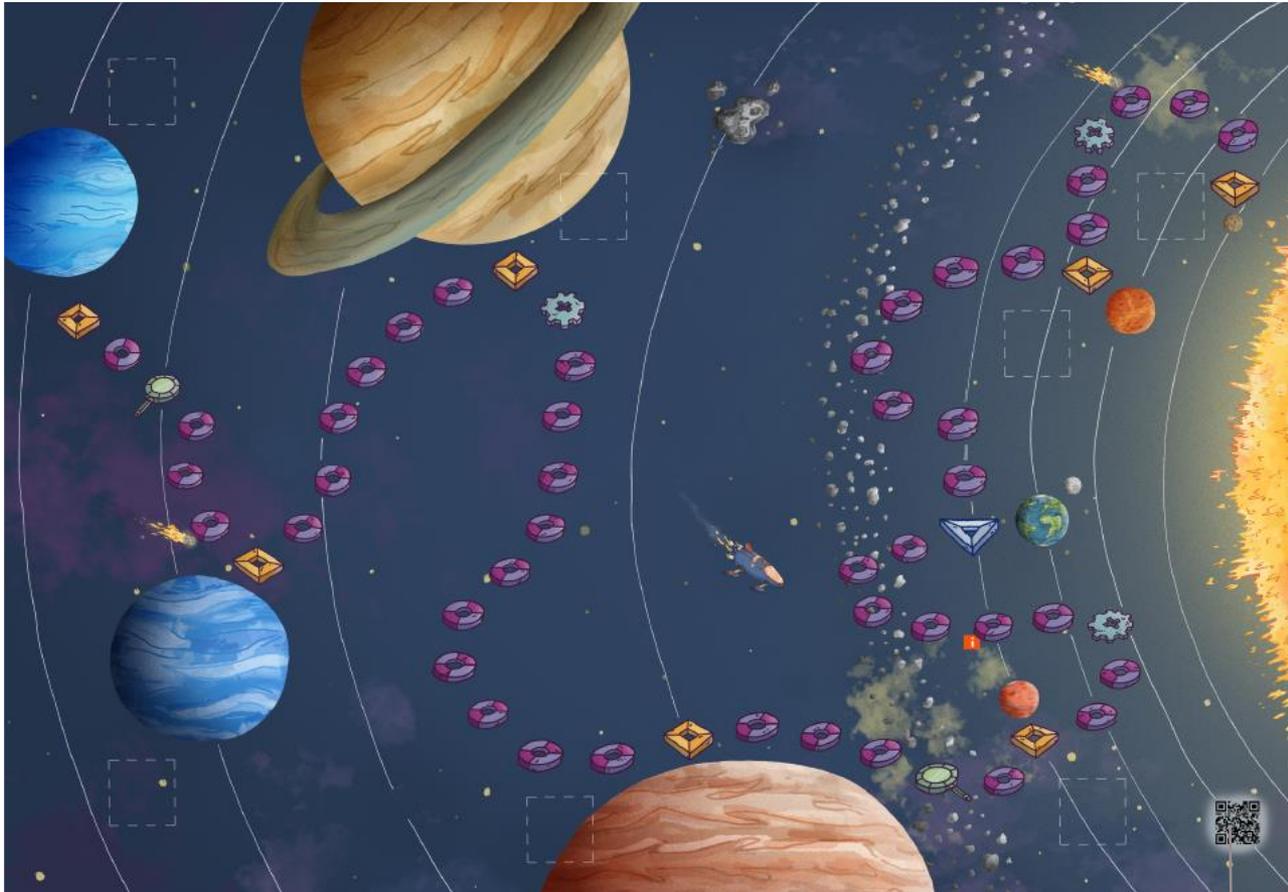


SMARTPHONE

Dispositivo smartphone com ligação à Internet e uma aplicação de leitura de códigos QR instalada para ver vídeos

** Ver mais pormenores nas páginas seguintes*

TABULEIRO



O código QR dá acesso ao vídeo de introdução da Fase 3 e outros

TABULEIRO



VÍDEOS

Código QR para aceder a introdução e a outros vídeos com conteúdo



ESPAÇO INICIAL

Espaço junto à Terra onde começa a Etapa 3. Coloca aí o marcador de jogador inicialmente.



INSTRUÇÕES DO KIT DE CONSTRUÇÃO

Espaço onde podem ser obtidas as instruções para construir o scanner



ENTRADA NA ÓRBITA DO PLANETA

Aqui os jogadores podem virar o Cartão de Origem do Sinal nesse planeta para revelar se é desse planeta que o sinal origina. Para virar o cartão, os jogadores têm de "pagar" 2 fichas.



PEÇAS DO KIT DE CONSTRUÇÃO

Sinaliza onde podem ser obtidas as peças para o kit de construção de um scanner. **Cada um destes espaços atribui uma única peça, pelo que os jogadores têm de aterrar em todos estes espaços para reunir as peças necessárias.**



LUPA

Este espaço amplifica os sensores SG1 e permite que os jogadores escolham um qualquer Cartão de Origem do Sinal para ver. Só pode ser usado uma vez por cada grupo ou jogador.

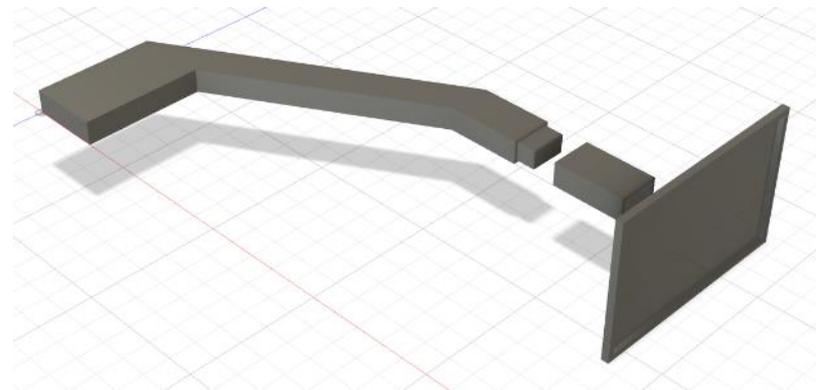


COMETA

Existem 2 espaços no tabuleiro com um cometa. Permite aos jogadores deslocarem-se de um espaço com um cometa para o outro, utilizando apenas uma ficha ou célula de combustível.

KIT DE CONSTRUÇÃO - SCANNER

1. O kit de construção Scanner é um objeto de 3 peças com partes impressas em 3D e partes eletrónicas. Trata-se de um objeto funcional que emite som (um *bip*) quando encontra um cartão magnetizado (explicado mais à frente nas regras de utilização)
2. O objeto pode ser impresso e montado utilizando o ficheiro de apoio (**disponível no [sítio Web SG2](#)**) como atividade adicional a realizar com as crianças, antes de começarem a jogar o jogo.
3. Em vez de usares a impressora 3D e as peças eletrónicas, e com o único objetivo de jogar o jogo, podes usar uma representação 2D disponível no ficheiro de apoio, imprimi-la e recortar as 4 peças antes de começares a jogar o jogo. Se usares esta opção, há algumas alterações na forma de jogar esta Fase, como indicado em mais pormenor nas Regras que se seguem.



PERGUNTAS E RESPOSTAS

Inclui cartões com perguntas e respostas sobre tópicos de aprendizagem relacionados com os objectivos de aprendizagem da Fase 3.



What is the name of this planet ?

ANSWER: Neprune

CARTÕES DE ORIGEM DO SINAL

Pacote de 7 cartas, 6 em branco e 1 que simboliza a origem do sinal e o local onde o jogador deve aterrar para passar à fase 4 do jogo



REGRAS

1. Veja o vídeo de introdução lendo o código QR no quadro
2. As Cartas de Origem do Sinal devem ser baralhadas e, sem olhar, devem ser colocadas nos espaços quadrados ao lado de cada planeta. Uma das Cartas indica a origem do sinal que o grupo ou os jogadores devem encontrar.
3. O grupo ou o jogador (consoante o modo de jogo) coloca o marcador na casa "início" do tabuleiro.
4. O grupo ou jogador joga por turnos.
5. Para se deslocar no caminho, o grupo ou o jogador deve gastar fichas (que representam células de combustível). Uma ficha corresponde a um espaço.
6. O movimento é livre - o marcador pode ir tão longe quanto as fichas que o grupo ou o jogador quiser gastar e o marcador pode mudar de direção em diferentes voltas (em direção ao sol ou para longe do sol)
7. Para ganhar fichas, o grupo ou os jogadores devem responder corretamente a uma pergunta do Pacote de Testes#3.
8. Se a resposta à pergunta estiver correta, o grupo ou o jogador tem de lançar os 2 dados que ditam o número de fichas que ganham.

REGRAS

9. Em cada jogada, o grupo ou os jogadores só podem mover-se ou responder a uma pergunta, e não ambos.
10. Para verificar se um planeta é a origem do sinal, o grupo ou os jogadores devem aterrar no espaço do planeta (de cor diferente) e pagar 2 fichas para aterrar.
11. Existem alguns espaços especiais que atribuem as peças de construção do kit para o scanner (3 no total), outros que permitem aos jogadores espreitar um (qualquer) Cartão de Sinal colocado num planeta, e um que fornece as instruções para construir o scanner.
12. Quando o grupo ou o jogador tiver o scanner montado, deve dirigir-se ao Planeta de onde vem o sinal para passar à Fase 4.

FASE 4



OBJETIVO DO JOGO E METAS DE APRENDIZAGEM

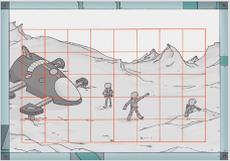
OBJETIVO

Encontra o sinal na superfície do Planeta.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Nenhum objetivo específico. A utilização do scanner pode ter um objetivo de aprendizagem alargado e despertar o interesse por temas STEM.

ELEMENTOS DO JOGO



TABULEIRO#4 *

Tabuleiro que representa o planeta de origem do sinal.



CARTÃO DE VITÓRIA

Este cartão só deve ser virado pelo vencedor, mostrando um código QR com o vídeo final



CARTÕES DE SINALIZAÇÃO*

Conjunto de 40 cartas, incluindo

- 2 simbolizando a origem/emissor do sinal. Estes cartões têm um código QR para aceder ao vídeo final
- 38, com 19 pares a condizer, com motivos astronómicos.



SCANNER

Scanner montado e funcional

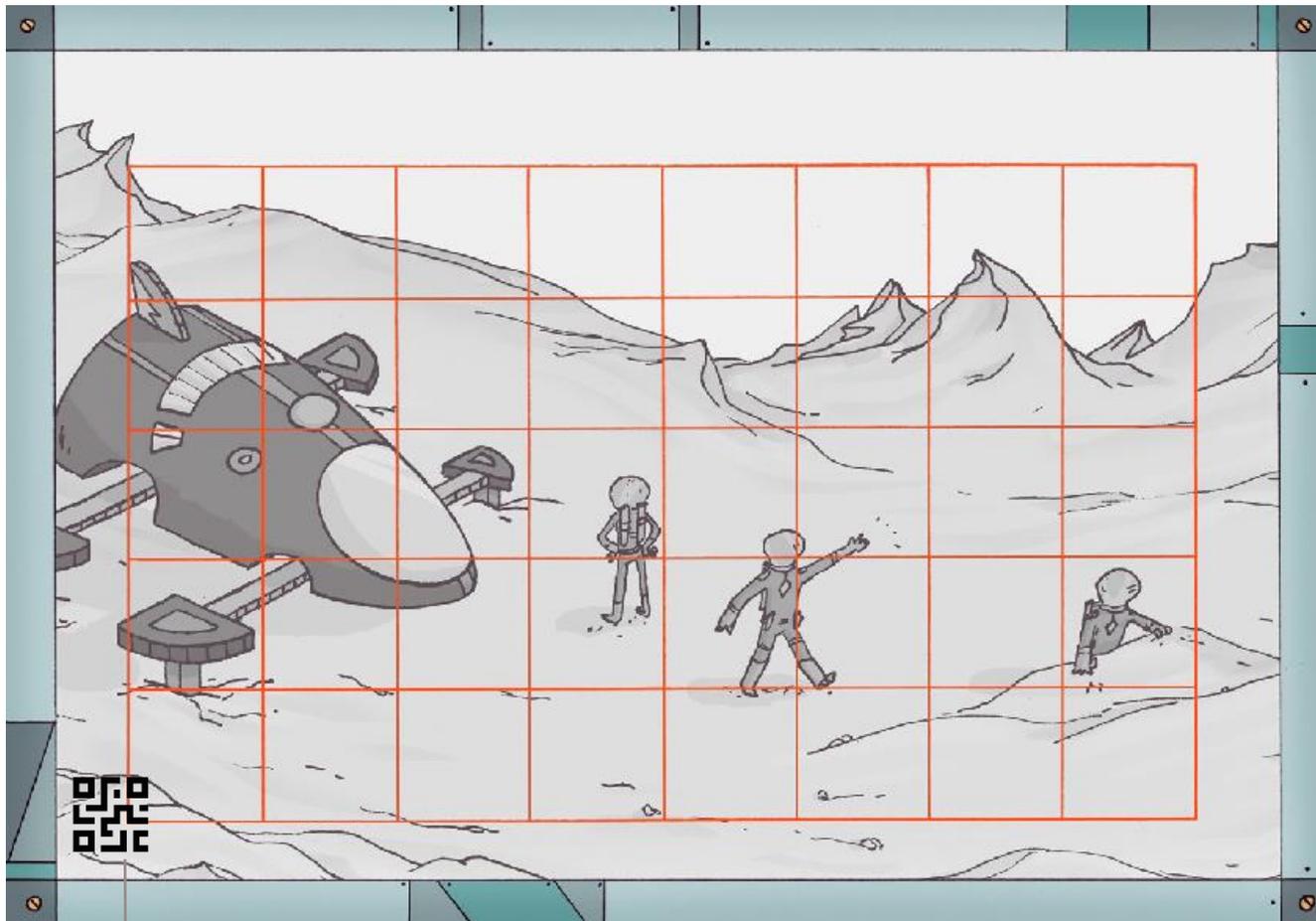


CARTÕES DE SCANNER (PARA UTILIZAR COM O SCANNER)

- (versão em papel) 1 com um "x" que resulta na perda da "vez", e 2 cartas em branco sem consequências para os jogadores
- (versão digital) 1 carta que "apita", o que significa que o jogador perde a sua vez e 2 cartas que não apitam

** Ver mais pormenores nas páginas seguintes*

TABULEIRO

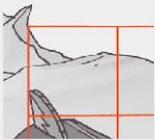


O código QR dá acesso ao vídeo de introdução da Fase 4 e outros

TABULEIRO



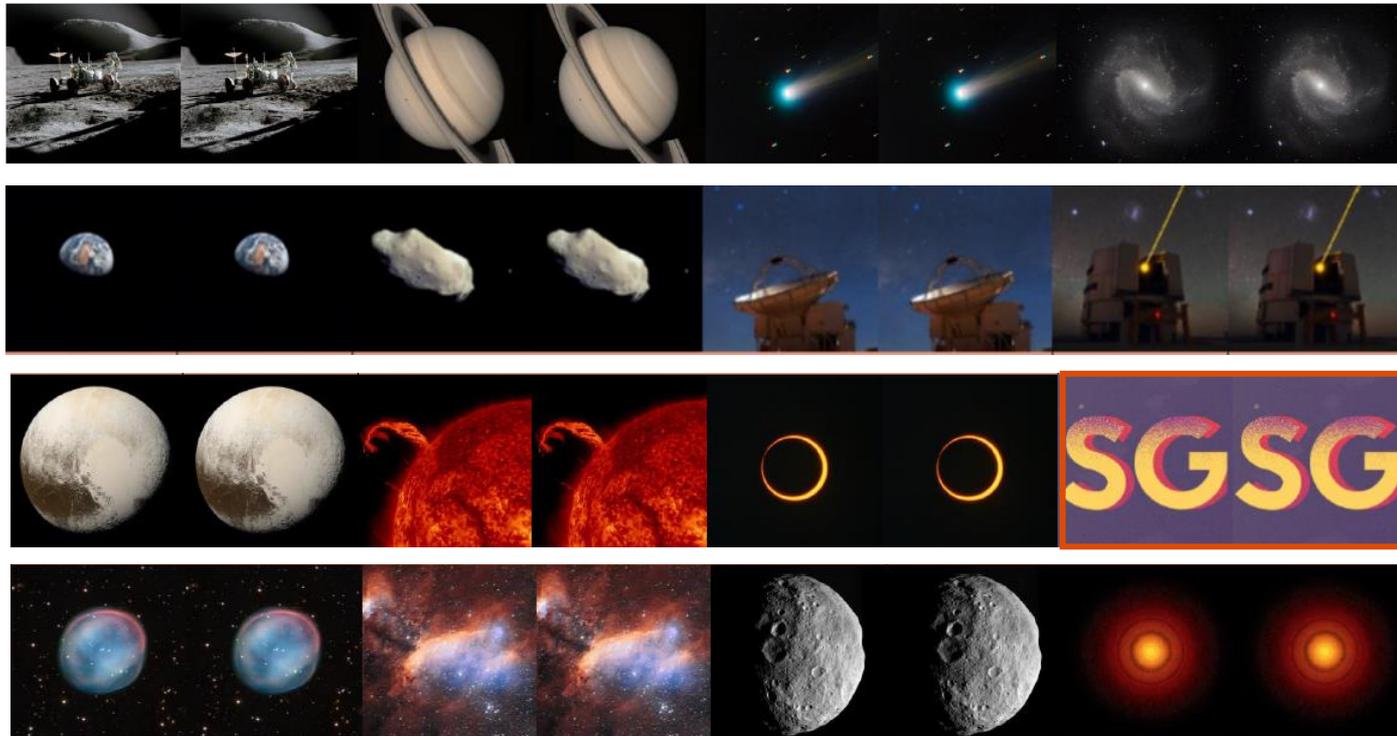
VÍDEO DE INTRODUÇÃO
Introdução à fase do jogo



ESPAÇOS PARA COLOCAR OS CARTÕES DE ORIGEM DOS SINAIS
Espaços para colocar os cartões de sinalização

CARTÕES DE SINALIZAÇÃO

- Existem 40 cartões no total
- Duas das Cartas indicam a origem do sinal que o grupo ou os jogadores devem fazer corresponder



REGRAS

1. Os Cartões de Sinalização devem ser baralhados e, sem olhar, devem ser colocados nos espaços quadrados do Tabuleiro#4. Duas das Cartas indicam a origem do sinal que o grupo ou os jogadores devem encontrar
2. Os Cartões de Scanner também devem ser baralhadas e colocados à frente dos jogadores.
3. O grupo ou jogador (dependendo do modo de jogo), na sua vez, pode virar 1 Cartão de Scanner. Se a cartão estiver "em branco" (versão em papel) ou não "apitar" (versão digital), podem continuar a procurar o par de sinais correspondente virando 2 Cartões de Sinalização no tabuleiro. Sempre que os jogadores conseguirem um par correspondente na sua vez, ganham outra vez, ou seja, podem virar outros 2 novos cartões até não conseguirem formar um par
4. Sempre que os pares forem encontrados na mesma jogada, os cartões (pares) permanecerão com a face para cima
5. Sempre que os 2 cartões não coincidam, estes devem ser virados novamente de costas antes de os outros jogadores fazerem a sua jogada (os jogadores devem tentar registar mentalmente as cartas que viraram, e a equipa adversária pode observar e fazer o mesmo)
6. Se os jogadores virarem, na mesma jogada, as duas cartas de sinalização com a origem do sinal (cartões de Vitória), o jogo termina e eles serão os vencedores.
7. Existe um novo código QR para o vídeo que encerra o jogo.

