



www.3egame.com.br

3E é um jogo que simula um período letivo de uma disciplina, onde o desafio é atingir um bom desempenho acadêmico sem descuidar das esferas social e pessoal.

O jogo se desenvolve em rodadas onde todos jogam, cada um em sua vez, para tentar cumprir atividades acadêmicas ou extracurriculares, utilizando para isso suas qualidades de experiência, energia e empatia.

Cada jogador atuará através de um personagem com características específicas, escolhido no início do jogo, proporcionando comportamentos diferentes no decorrer da partida.

Pessoas com idade a partir de 10 anos podem participar e cada turma é composta por até 5 jogadores.

Bom jogo!

Material

- ⊙ 60 Cartas de atividades extra curriculares
- ⊙ 30 Cartas de atividades acadêmicas
- ⊙ 10 Cartas de provas
- ⊙ 60 Cartas de aptidão
- ⊙ 10 Cartas de personagens
- ⊙ 3 Dados D6
- ⊙ 1 Dado de humor
- ⊙ 1 Tabuleiro de progresso
- ⊙ 5 Painéis para marcação de estado (cartão 3E)
- ⊙ 15 Marcadores
- ⊙ 30 Tokens de 6 cores (5 por cor)

Definições

O jogador mais velho é o carteador e o primeiro a jogar em cada rodada.

O jogador seguinte é sempre o da direita.

Os tokens dourados têm o valor 4 e são usados por todos os jogadores. Quando a pilha de tokens de qualquer jogador contar com cinco peças da sua cor, quatro delas devem ser substituídas por uma dourada.

Os eixos do tabuleiro de progresso indicam os objetivos Social e Pessoal. A altura da pilha de tokens representa o desempenho acadêmico.

A última rodada (término do jogo) é aquela onde é exibida a última carta de atividade acadêmica (segunda prova).

Preparação

Cada um dos jogadores escolhe um personagem e o posiciona à sua frente, visível para todos.

O carteador distribui 3 cartas de aptidão para cada um dos jogadores, de modo que os outros jogadores não vejam a face das cartas, começando por si. Ao recebê-las, os jogadores podem optar por exibir as cartas de aptidão.

O monte restante de cartas de aptidão é posicionado no local indicado no tabuleiro de progresso.

Cada um dos jogadores posiciona seu cartão 3E à sua frente e ajusta os valores iniciais dos parâmetros para 10, utilizando os marcadores.

Cada jogador escolhe uma cor entre as disponíveis entre os tokens. Dois ou mais jogadores não podem usar a mesma cor. Os tokens dourados não podem ser escolhidos, pois funcionam como o valor 4 para quaisquer das cores.

Os jogadores posicionam seus tokens no quadrado de valor (1, 1) no tabuleiro de progresso. Cada um dos jogadores posiciona um token.

O carteador sorteia 13 cartas de atividades acadêmicas e 2 cartas de provas, sem que ele ou os outros jogadores vejam suas faces, e as organiza de forma que uma das cartas de prova seja a oitava carta e a outra seja a última (no final do monte). O monte de atividades acadêmicas é posicionado no local indicado no tabuleiro de progresso.

Tem início a primeira rodada, com o carteador exibindo a primeira carta de desafio acadêmico.

Rodadas

1. No início da rodada, uma nova carta de **atividade acadêmica é exposta** para todos os jogadores.

2. Cada aluno, ao seu turno, escolhe entre **tentar uma atividade extracurricular ou buscar aptidão**.

2.1. Caso escolha uma carta de atividade extracurricular:

2.1.1. Se decide não realizar a atividade extracurricular, passa a vez para outro jogador.

2.1.2. Se decide realizar a atividade extracurricular, pode usar suas cartas de aptidão e negociar o uso de cartas de aptidão dos outros jogadores, a fim de aumentar seus níveis da cartela 3E. Todas as cartas de aptidão usadas serão descartadas e recolocadas na base da pilha de cartas de aptidão.

2.1.2.1. Rola 3 dados e soma os valores de cada um deles a um dos parâmetros da sua cartela 3E, a sua escolha.

a) No caso dos níveis da cartela 3E somados aos valores dos dados escolhidos serem suficientes para cumprir a exigência do desafio, o jogador movimenta (ou modifica) a sua pilha de peças no tabuleiro de progresso e ajusta sua cartela 3E retirando os pontos 3E usados para cumprir o desafio.

b) No caso dos níveis da cartela 3E (e dados) não serem suficientes, ajusta sua cartela 3E retirando os pontos 3E usados para tentar cumprir o desafio.

2.1.2.2. Os níveis na cartela 3E, após o desafio são iguais ao valor do nível no início do turno, acrescido do valor do respectivo dado, menos o valor do desafio (para cada um dos valores da cartela 3E).

2.2. Se não vira uma carta de atividade extracurricular, pega uma carta de aptidão.

3. Ao final dos turnos, o professor (ou qualquer jogador, em consenso com todos) faz o **lançamento do dado que determina o humor** do professor na rodada.

4. **Os níveis das cartelas 3E dos jogadores são avaliados** contra a exigência da carta de atividade acadêmica adequada ao humor do professor nessa rodada. Cartas de aptidão podem ser usadas para modificar os níveis da cartela 3E. Os jogadores que possuem níveis da cartela 3E suficientes recebem os pontos previstos na carta. Os pontos 3E são descontados na cartela 3E de cada jogador.

5. O jogador que possuir ao final dos turnos, no mínimo:

10 pontos de Experiência + 10 pontos de Empatia: recebe 1 ponto Acadêmico

10 pontos de Empatia + 10 pontos de Energia: recebe 1 ponto Social

10 pontos de Energia + 10 pontos de Experiência: recebe 1 ponto Pessoal

Ao final da rodada, as cartelas 3E são ajustadas de acordo com as características dos personagens de cada jogador.

Bom Divertimento!

YBOSS JOGOS E BRINQUEDOS
Cidade Universitária, Centro de Tecnologia, Bloco H
Rio de Janeiro — RJ — Brasil
Tel.: +55 21 3938-8697

