

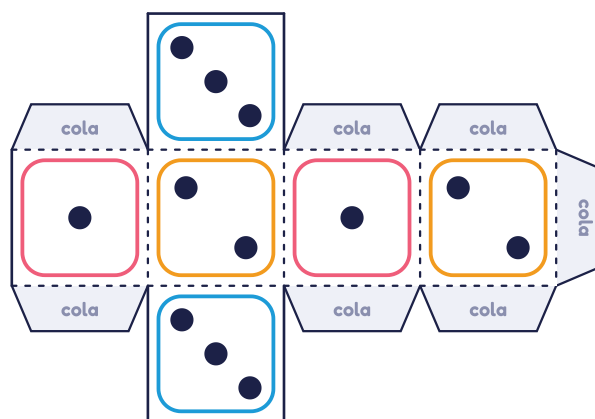
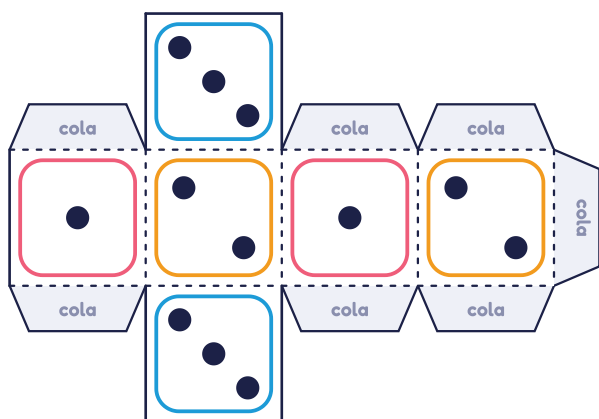
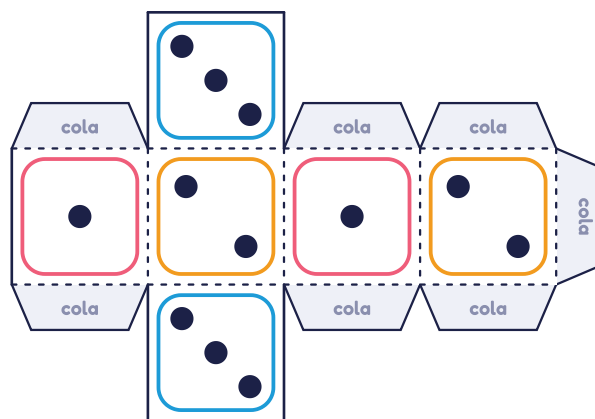
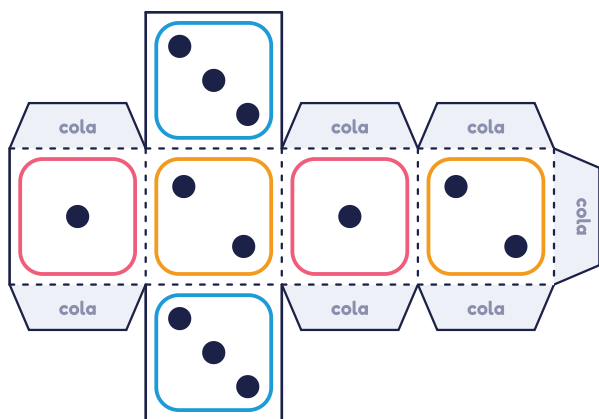
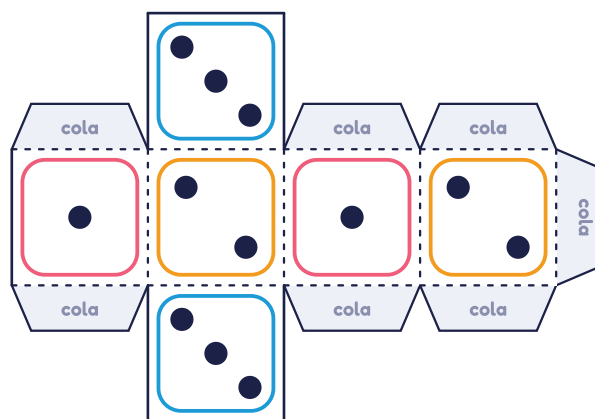
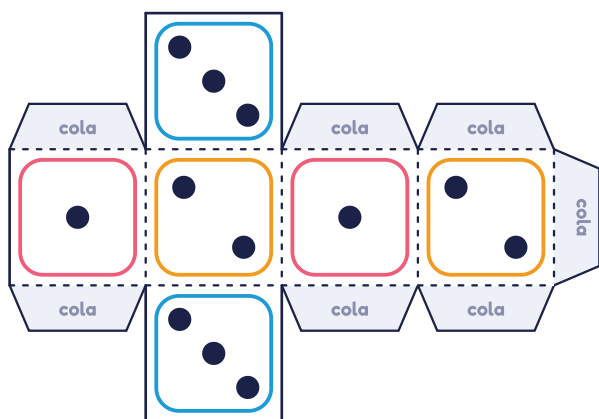
Dado da Expedição

Faces 1 · 1 · 2 · 2 · 3 · 3: passos curtos, mais casas vividas. Imprima em papel mais grosso (180 g ou mais).

✂ Recorte na linha contínua ⇄ Dobre nas linhas pontilhadas 📄 Passe cola nas abas cinza e feche o cubo



Faces iguais ficam opostas (1 com 1, 2 com 2, 3 com 3). Sem dado de papel? Use um dado comum: **1 ou 2 → 1 · 3 ou 4 → 2 · 5 ou 6 → 3.**



Moedas do Cofre da Mesa

Cofre 1 · 30 em moedas



Cofre 2 · 30 em moedas



Cofre 3 · 30 em moedas



Moedas do Cofre da Mesa

Cofre 4 · 30 em moedas



Cofre 5 · 30 em moedas



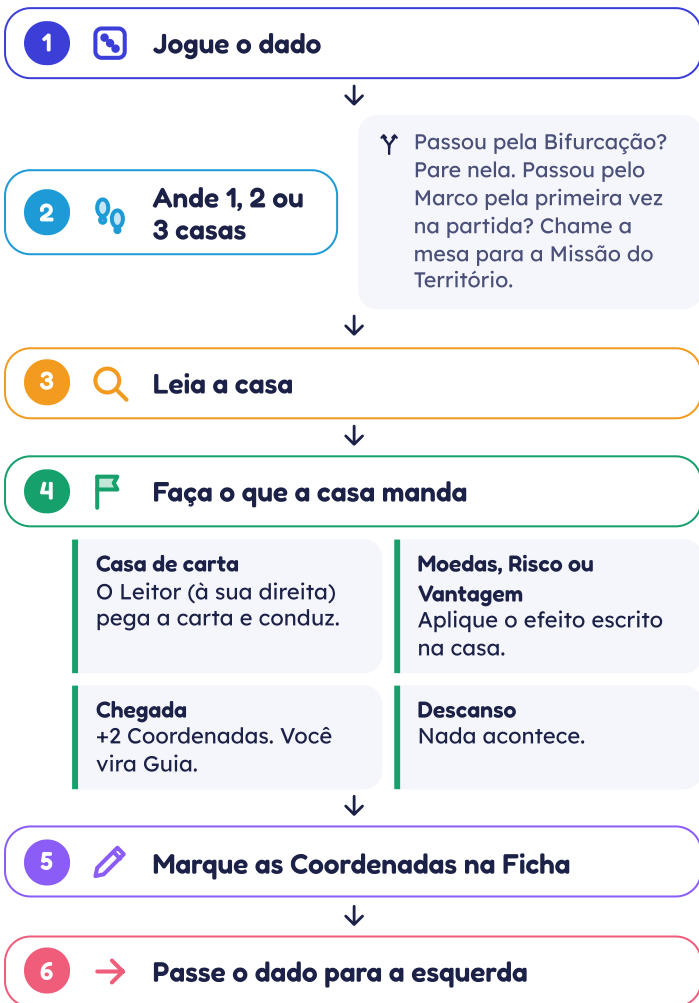
Cofre 6 · 30 em moedas



A vez de cada um

Atravessar o território conquistando Coordenadas.
Chegar ao fim ajuda, mas quem faz as Missões é quem mais pontua.

→ Na sua vez



↻ Agora é a vez de quem está à sua esquerda. Volta ao passo 1.

🕒 Fim da partida

A partida acaba quando o cronômetro do professor marca 30 minutos, mesmo que ninguém tenha chegado. Quem está no meio de uma Missão termina essa Missão. Depois, ninguém joga mais. Se todos chegarem antes dos 30 minutos, a partida acaba ali e a mesa confere a Ficha.

📖 As casas do tabuleiro

- Partida**
Todos os peões começam aqui.
- Missão**
Tire uma carta Missão. O Leitor lê e conduz. Confiram no verso.
- Meu Rumo**
Tire uma carta Meu Rumo e responda. +1 Coordenada.
- E Agora?**
Tire uma carta E Agora? e escolha A ou B. Se a opção gasta moedas, a mesa precisa concordar.
- Virada**
Tire uma carta Virada, leia em voz alta e aplique.
- Moedas**
+2 moedas no Cofre da Mesa.
- Bifurcação**
Parada obrigatória: quem chega ou passa aqui para nesta casa. Atalho: o cofre paga 2 (com acordo da mesa) e o peão vai direto à casa indicada. Rota longa: na próxima vez, siga normalmente.
- Marco do Território**
O primeiro jogador que parar ou passar aqui chama a mesa inteira: todos fazem a Missão do Território (+2 de bônus de equipe). Só acontece uma vez por partida.
- Risco**
Faça o que está escrito na casa. Pode evitar pagando 1 moeda do cofre.
- Vantagem**
Faça o que está escrito na casa.
- Descanso**
Nada acontece. Respire e passe o dado.
- Chegada**
Não precisa de número exato. +2 Coordenadas. Você vira Guia da mesa até o fim do tempo.

Papéis, moedas e pontos

Na dúvida, vale o que está escrito na carta ou na casa.

Leitor

O jogador sentado à direita de quem está jogando. O Leitor pega a carta, lê em silêncio e conduz. Se a Missão tem pistas secretas, ele sussurra a pista 1 ao 1º jogador da mesa (a partir de quem está jogando, para a esquerda), a pista 2 ao 2º e assim por diante. Ninguém mostra nem repete em voz alta a pista que ouviu. O Leitor controla o tempo e, no fim, vira a carta e confere a resposta do verso.

Guia

Quem já chegou ao fim da trilha. O Guia continua na mesa até o fim do tempo: passa a ser o Leitor de todas as cartas, confere gabaritos, controla o tempo das Missões e participa das Missões de mesa (ganha +1 se a mesa concluir). Se houver mais de um Guia, eles se revezam.

Cofre da Mesa

As moedas ficam no Cofre da Mesa e são de todos. Para gastar, a maioria da mesa precisa concordar. Moedas não são pontos: no fim da partida, se o cofre tiver 3 ou mais, a equipe ganha +1 de bônus; depois o cofre zera.

- 1 Jogar o dado de novo (uma vez por vez)
- 1 Comprar uma pista numa Missão (o Leitor lê a dica do verso)
- 2 Tentar de novo uma Missão que falhou
- 2 Pegar o atalho da Bifurcação
- 1 Evitar o efeito de uma casa de Risco
- 1 Trocar uma carta Meu Rumo ou E Agora? por outra da mesma família

Se o cofre não tem moedas para pagar uma penalidade, quem pagaria volta 1 casa no lugar de cada moeda que faltou (máximo 2 casas). Começa com 6 moedas (10 no Território das Escolhas).

Coordenadas

Carta Meu Rumo respondida	+1 ao jogador
Missão individual concluída	+2 ao jogador
Missão de mesa concluída	+1 a cada um
Chegada ao fim da trilha	+2 ao jogador
Missão do Território (no Marco) concluída	+2 bônus
Cofre com 3 moedas ou mais no fim	+1 bônus

Nota da equipe na fase

$$\text{soma das Coordenadas} \div \text{nº de jogadores} + \text{bônus} = \text{nota}$$

Uma casa decimal, arredondando para cima a partir de 5 (ex.: 6,45 → 6,5).

Exemplo: Equipe de 5 jogadores com 6, 8, 5, 9 e 7 Coordenadas: $35 \div 5 = 7,0$. Fez a Missão do Território (+2) e terminou com 4 moedas (+1). Nota da fase = 10,0.

✓ Lembrete rápido

- Na sua vez: dado → anda → lê a casa → faz.
- Cartas: quem está à sua direita é o Leitor e conduz.
- Moedas são da mesa: gastar só com a maioria de acordo.
- Coordenadas: Meu Rumo +1 · Missão individual +2 · Missão de mesa +1 para todos · Chegada +2.
- 30 minutos no relógio e acabou. Quem chegou vira Guia.

Ficha de Expedição

Cada um marca as próprias Coordenadas durante a partida. No fim, a mesa calcula a nota junto.

EQUIPE (ILHA)

DATA

AULA

FASE
1 0 2 0

Território:

☐  Das Conexões

☐  Das Escolhas

☐  Dos Sinais

Jogador	 Meu Rumo +1 cada	 Missão individual +2 cada	 Missão de mesa +1 cada	 Chegada +2	 Total Coordenadas
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

 Nota da fase

÷

=

+

=

soma jogadores média bônus nota

Média com 1 casa decimal, arredondando para cima a partir de 5 (6,45 vira 6,5).

 Bônus da equipe

 Missão do Território concluída +2 0

 Cofre no fim: ____ moedas · 3 ou mais +1 0

Para o desempate: Missões concluídas ____ · pistas compradas ____

Placar da Campanha

Lance a nota de cada fase. Some as 6 fases e a Grande Missão Final para chegar ao total.

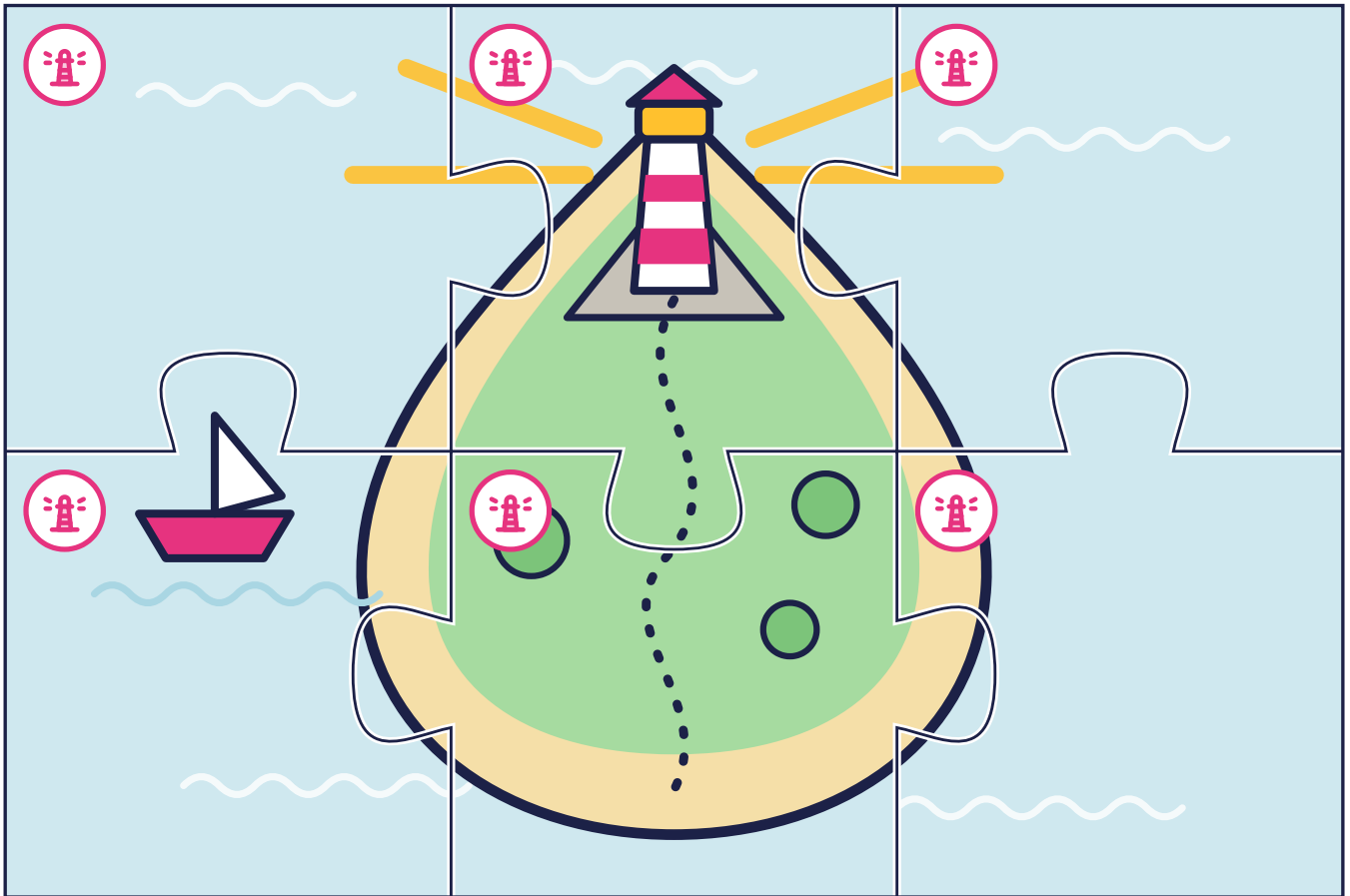
	A Ilha do Farol	B Arquipélago das Vozes	C Ilha da Bússola	D Ilha das Marés	E Ilha do Mirante	F Arquipélago das Pontes
Aula 2 Fase 1	🔗 Conexões	🔗 Conexões	📌 Escolhas	📌 Escolhas	📶 Sinais	📶 Sinais
Aula 3 Fase 2	🔗 Conexões	🔗 Conexões	📌 Escolhas	📌 Escolhas	📶 Sinais	📶 Sinais
Aula 4 Fase 1	📌 Escolhas	📌 Escolhas	📶 Sinais	📶 Sinais	🔗 Conexões	🔗 Conexões
Aula 5 Fase 2	📌 Escolhas	📌 Escolhas	📶 Sinais	📶 Sinais	🔗 Conexões	🔗 Conexões
Aula 6 Fase 1	📶 Sinais	📶 Sinais	🔗 Conexões	🔗 Conexões	📌 Escolhas	📌 Escolhas
Aula 7 Fase 2	📶 Sinais	📶 Sinais	🔗 Conexões	🔗 Conexões	📌 Escolhas	📌 Escolhas
Soma das 6 fases						
Grande Missão Final Aula 8 · até 15 pontos						
TOTAL DA CAMPANHA						
Missões concluídas 1º desempate (depois da Final)						
Pistas e ajudas 2º desempate: menos é melhor						
Classificação						

Desempate: 1) Maior pontuação na Grande Missão Final. 2) Maior número de Missões concluídas na campanha (somar as marcações da Ficha de Expedição). 3) Menor número de pistas e ajudas compradas na campanha e na Final.
Versão reduzida (3 equipes): use só as colunas A, B e C e a rotação reduzida do manual. **Versão compacta:** só as Aulas 2, 4 e 6 (Fase 1) + Final.



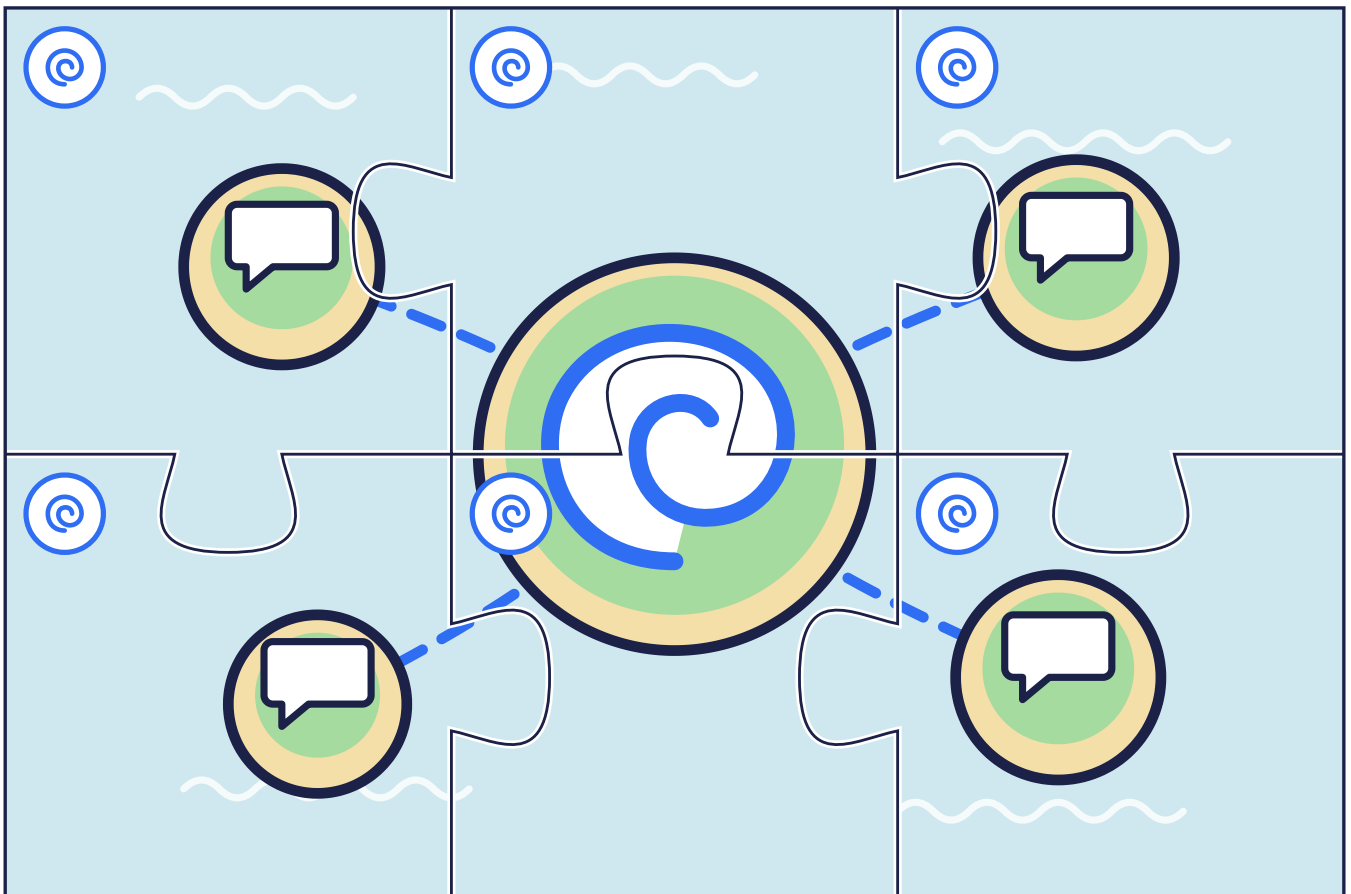
Ilha do Farol · ilha A

“Quem vê longe avisa primeiro.”

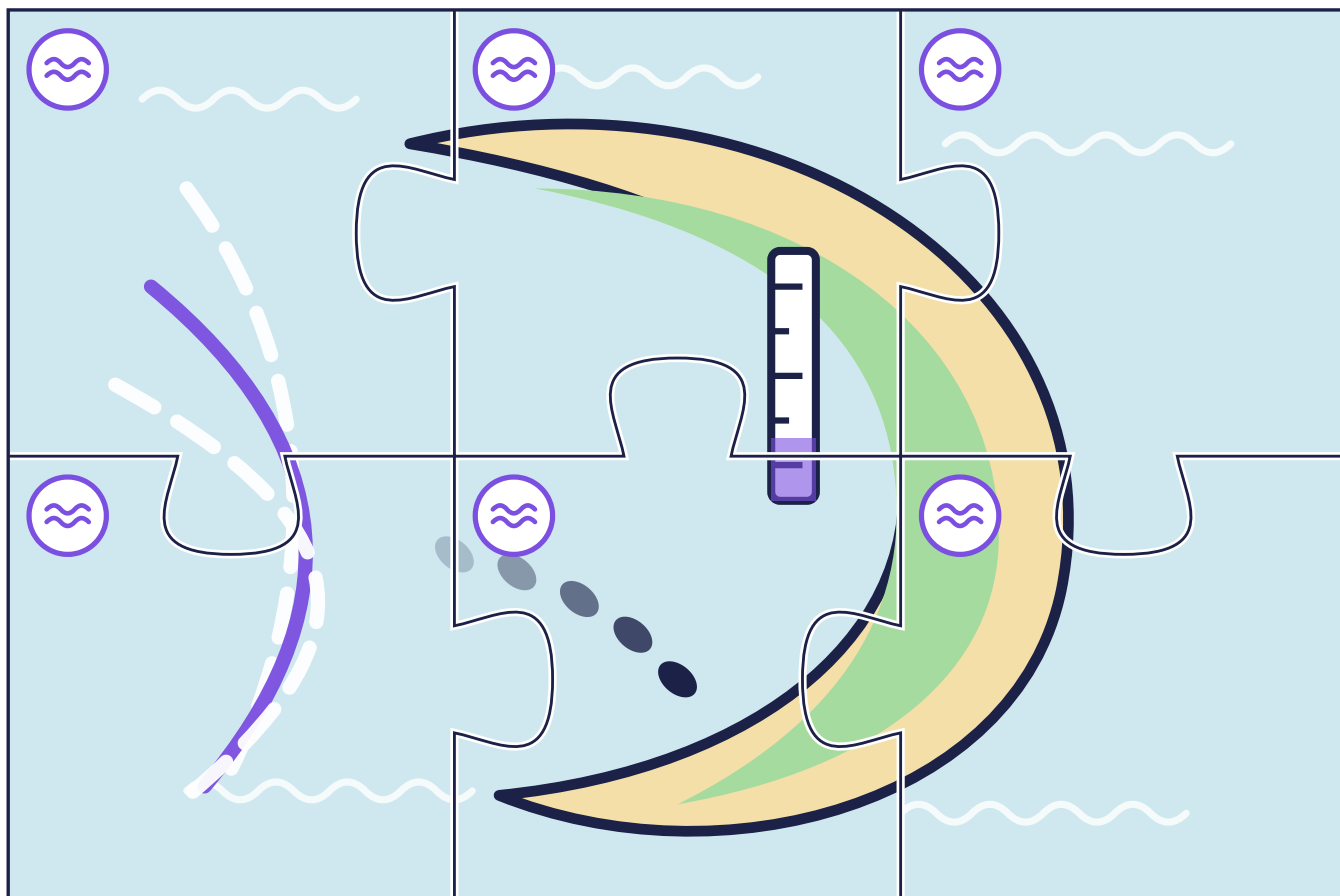
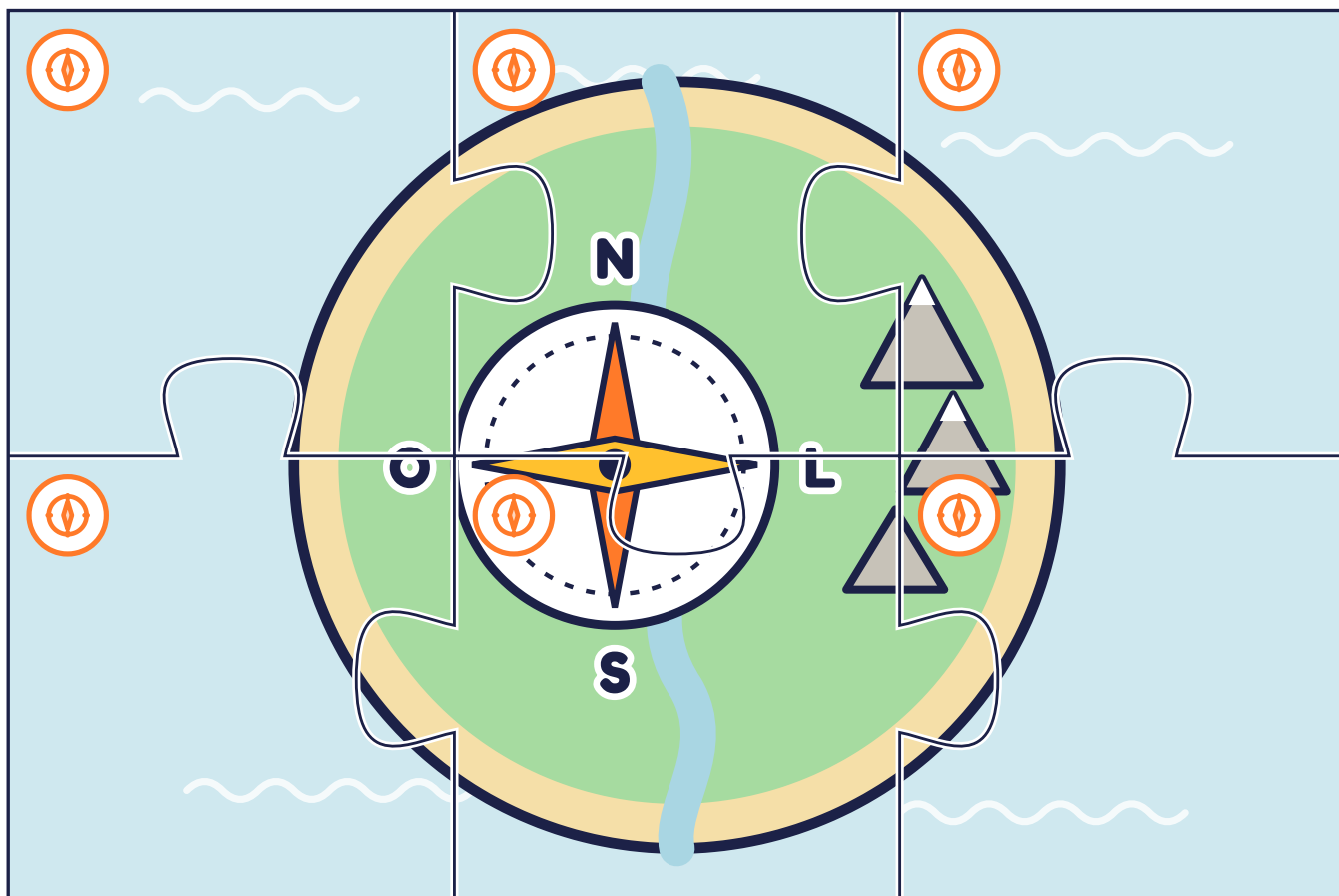


Arquipélago das Vozes · ilha B

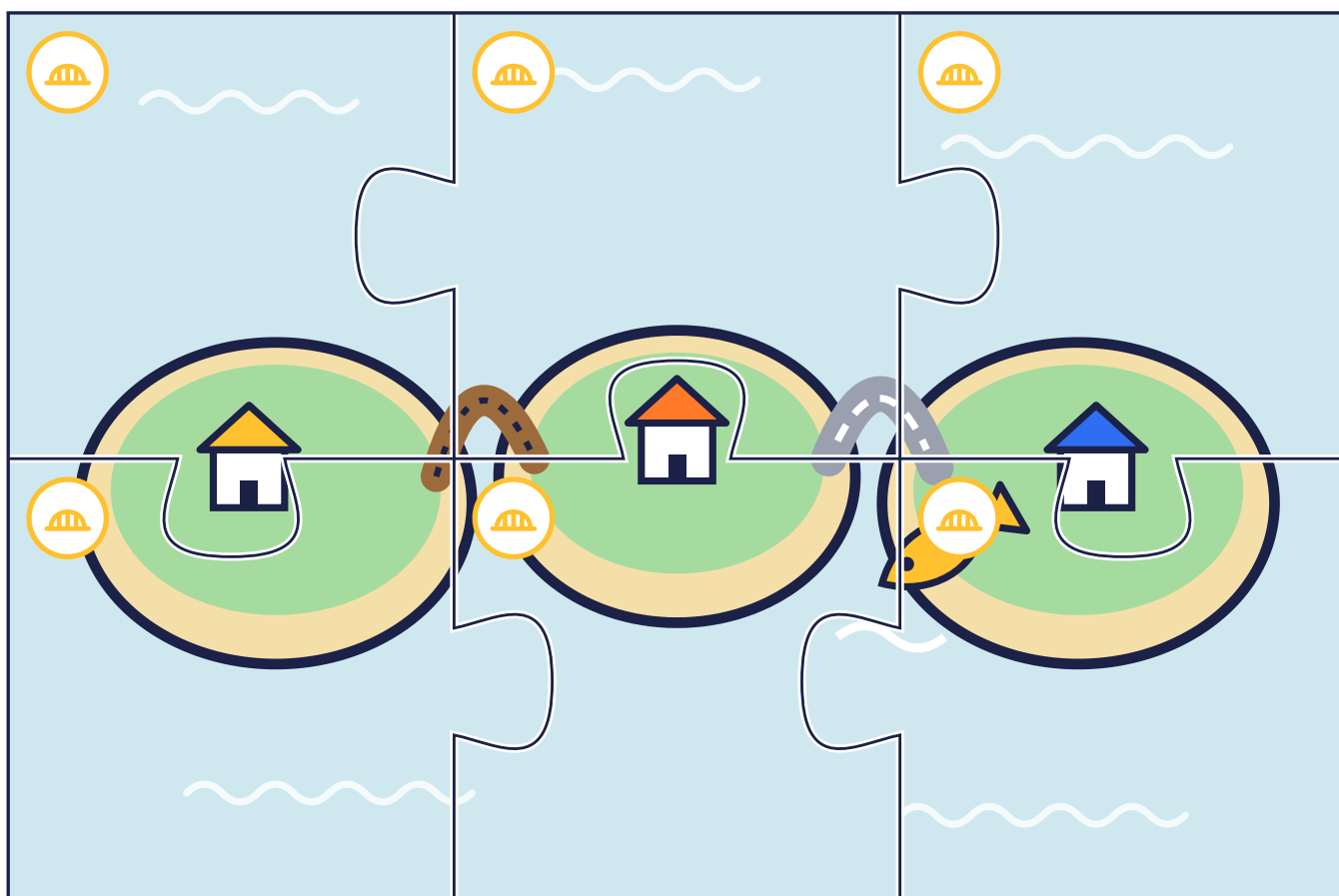
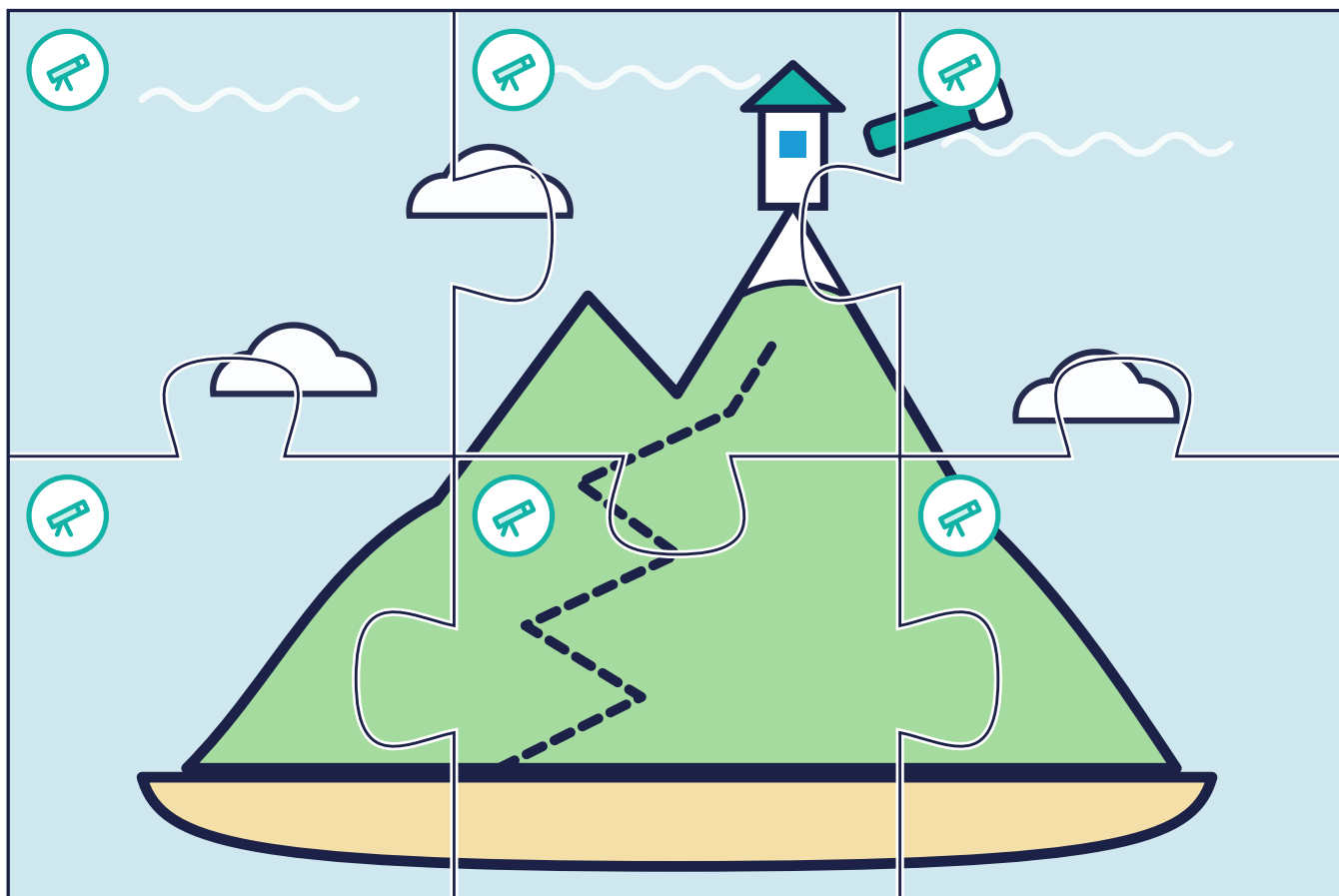
“Muitas ilhas, uma conversa.”













Selos da Ilha

Aluno extra recebe um selo e se junta à ilha do mesmo símbolo. Recorte no círculo tracejado.





Etapa 1 · Conexões

Os 5 lugares da última trilha estão em ordem, do 1º (início) ao 5º (fim). Cada um de vocês tem uma pista; ninguém mostra a sua. Juntem todas as informações, descubram a ordem e montem o código.

- O Farol A Ponte A Gruta O Mirante O Cais



Código: O código é o número da posição da Gruta, do Farol e do Mirante, nessa ordem.

✂ Distribuem as 6 pistas da Etapa 1 uma por integrante, a partir de quem está com o envelope, para a esquerda. Se a equipe tiver menos de 6 pessoas, continuem a volta: alguém fica com duas pistas.

1	A Gruta e o Mirante não ficam lado a lado.	Pista 1 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
2	A Gruta está numa das pontas da trilha (1º ou 5º lugar).	Pista 2 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
3	Entre o Cais e o Mirante existe exatamente um lugar.	Pista 3 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
4	A Ponte vem logo antes do Mirante.	Pista 4 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
5	O Farol aparece em algum ponto antes da Gruta.	Pista 5 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
6	O Farol aparece em algum ponto antes do Cais.	Pista 6 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel



DOSSIÊ A · ILHA DO FAROL · GRANDE MISSÃO FINAL

Etapa 2 · Escolhas



Vocês têm 8 moedas. O cadeado tem 3 fechaduras: Onda, Estrela e Montanha. Cada chave custa um preço e abre os símbolos desenhados nela. Paguem todas as chaves de uma vez (no máximo 8 moedas); cada chave só pode ser comprada uma vez. Algumas chaves devolvem moedas depois que o cadeado abre. Atenção: na Virada Final, quem tiver 3 moedas ou mais terá uma vantagem.



8 moedas

 Chave do Céu  2 abre 	 Chave Dourada  4 abre 	 Chave de Coral  4 abre 	 Chave da Cordilheira  5 abre 	 Chave de Pedra  2 abre 
CHAVES COMPRADAS	TOTAL PAGO	DEVOLVIDO	SOBROU (RESERVA)	

✂ recorte e guarde no envelope · entregue só depois da Etapa 3



DOSSIÊ A · ILHA DO FAROL · GRANDE MISSÃO FINAL

Etapa 4 · Virada Final



Quando vocês acharem que tinham terminado, o mapa mudou. Leiam a mensagem, troquem o que precisa ser trocado e recalculam a Coordenada.

Informação corrigida! O diário do cartão 1 foi copiado de outro mapa. Risquem o cartão 1.
Informação conferida: a Coordenada fica colada ao Farol.

Com 3 moedas ou mais de reserva, vocês podem pagar 3 pela Conferência do Cartógrafo: o professor diz se está certo antes de valer.





Nove cartões chegaram ao acampamento. Alguns ajudam, outros são só barulho, alguns estão pela metade e um deles contradiz os outros: confirmam a fonte de cada um. Usem o que é confiável para encontrar, no Mapa da Expedição, a casa da última Coordenada.

1 ☐ Diário da expedição, escrito ontem A última Coordenada fica entre as colunas C e E.	2 ☐ Mensagem encaminhada muitas vezes Todo mundo diz que o pôr do sol mais bonito do mapa é visto do Farol.	3 ☐ Bilhete molhado A Coordenada não encosta em nenhuma montanha... (o resto borrou)
4 ☐ Placa oficial da trilha A Coordenada fica na linha 2 ou na linha 3.	5 ☐ Comentário sem nome, de três anos atrás A Coordenada fica colada a uma floresta, com certeza!	6 ☐ Vídeo com muitas curtidas Exploradores famosos sempre usam chapéu de aba larga.
7 ☐ Mapa de bolso rasgado A Coordenada fica em uma das colunas A, B, C ou D... (a ponta rasgou)	8 ☐ Caderno do cartógrafo, conferido A Coordenada fica num campo.	9 ☐ Propaganda da vila A vila tem o melhor pão de queijo da região.

MAPA DA EXPEDIÇÃO

	A	B	C	D	E	F
1	Mar	Mar	Praia	Campo	Floresta	Montanha
2	Mar	Farol	Vila	Rio	Floresta	Montanha
3	Praia	Campo	Campo	Rio	Campo	Floresta
4	Praia	Floresta	Campo	Ponte	Vila	Campo
5	Mar	Praia	Floresta	Rio	Campo	Floresta
6	Mar	Mar	Praia	Rio	Montanha	Montanha

Casas vizinhas são as que encostam por um lado (em cima, embaixo, à esquerda ou à direita). Diagonal não conta.

COORDENADA

CARTÕES QUE USAMOS

CARTÃO QUE CONTRADIZ OS OUTROS



Etapa 1 · Conexões



Os 5 lugares da última trilha estão em ordem, do 1º (início) ao 5º (fim). Cada um de vocês tem uma pista; ninguém mostra a sua. Juntem todas as informações, descubram a ordem e montem o código.

A Cachoeira

O Moinho

A Torre

O Poço

A Clareira

1º

2º

3º

4º

5º



Código: O código é o número da posição do Moinho, da Torre e da Clareira, nessa ordem.

✂ Distribuem as 6 pistas da Etapa 1 uma por integrante, a partir de quem está com o envelope, para a esquerda. Se a equipe tiver menos de 6 pessoas, continuem a volta: alguém fica com duas pistas.

1

A Clareira não está em nenhuma das pontas da trilha.

Pista 1 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

2

A Clareira vem logo antes do Moinho.

Pista 2 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

3

O Poço não é o 4º lugar.

Pista 3 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

4

A Torre está numa das pontas da trilha (1º ou 5º lugar).

Pista 4 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

5

A Clareira aparece em algum ponto antes do Poço.

Pista 5 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

6

A Torre e a Clareira não ficam lado a lado.

Pista 6 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel



Etapa 2 · Escolhas



Vocês têm 8 moedas. O cadeado tem 3 fechaduras: Onda, Estrela e Montanha. Cada chave custa um preço e abre os símbolos desenhados nela. Paguem todas as chaves de uma vez (no máximo 8 moedas); cada chave só pode ser comprada uma vez. Algumas chaves devolvem moedas depois que o cadeado abre. Atenção: na Virada Final, quem tiver 3 moedas ou mais terá uma vantagem.



8 moedas

CHAVES COMPRADAS	TOTAL PAGO	DEVOLVIDO	SOBROU (RESERVA)
Chave de Concha 2 abre	Chave do Cometa 3 abre	Chave da Maré Alta 4 abre	Chave da Serra Estrelada 6 abre
		Chave de Rocha 3 abre	

✂ recorte e guarde no envelope · entregue só depois da Etapa 3



Etapa 4 · Virada Final



Quando vocês acharem que tinham terminado, o mapa mudou. Leiam a mensagem, troquem o que precisa ser trocado e recalculam a Coordenada.

Rota bloqueada! A ponte desabou com a chuva.
Risquem o cartão 8. A equipe que guardava a
Coordenada mudou de lugar: agora ela fica num
campo.

Com 3 moedas ou mais de reserva, vocês podem pagar 3 pela Conferência do Cartógrafo: o professor diz se está certo antes de valer.





Etapa 3 · Sinais



Nove cartões chegaram ao acampamento. Alguns ajudam, outros são só barulho, alguns estão pela metade e um deles contradiz os outros: confirmam a fonte de cada um. Usem o que é confiável para encontrar, no Mapa da Expedição, a casa da última Coordenada.

1 ☐ Rádio da expedição, hoje cedo A Coordenada fica na linha 3 ou na linha 4.	2 ☐ Site de pedras Por que o mapa foi ao médico? Porque estava com escala alterada!	3 ☐ Bilhete amassado A Coordenada fica da linha 4 para baixo... (o resto rasgou)
4 ☐ Mapa oficial da guarda costeira A Coordenada fica entre as colunas D e F.	5 ☐ Áudio de alguém que ouviu falar A Coordenada fica entre as colunas B e D, sem dúvida.	6 ☐ Postagem patrocinada Compre já a lanterna que todo explorador usa!
7 ☐ Desenho de um explorador, sem legenda Não fica numa floresta... (não dá para ler mais)	8 ☐ Caderno do cartógrafo, conferido A Coordenada fica colada à ponte.	9 ☐ Corrente de mensagem Mande este cartão para 10 equipes ou sua expedição terá azar.

MAPA DA EXPEDIÇÃO

	A	B	C	D	E	F
1	Mar	Mar	Praia	Campo	Floresta	Montanha
2	Mar	Farol	Vila	Rio	Floresta	Montanha
3	Praia	Campo	Campo	Rio	Campo	Floresta
4	Praia	Floresta	Campo	Ponte	Vila	Campo
5	Mar	Praia	Floresta	Rio	Campo	Floresta
6	Mar	Mar	Praia	Rio	Montanha	Montanha

Casas vizinhas são as que encostam por um lado (em cima, embaixo, à esquerda ou à direita). Diagonal não conta.

COORDENADA

CARTÕES QUE USAMOS

CARTÃO QUE CONTRADIZ OS OUTROS



Etapa 1 · Conexões

Os 5 lugares da última trilha estão em ordem, do 1º (início) ao 5º (fim). Cada um de vocês tem uma pista; ninguém mostra a sua. Juntem todas as informações, descubram a ordem e montem o código.

O Porto A Duna O Vulcão A Vila O Lago



Código: O código é o número da posição do Lago, do Porto e da Duna, nessa ordem.

✂ Distribuem as 6 pistas da Etapa 1 uma por integrante, a partir de quem está com o envelope, para a esquerda. Se a equipe tiver menos de 6 pessoas, continuem a volta: alguém fica com duas pistas.

1	O Porto não é o 1º lugar.	Pista 1 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
2	Entre a Duna e a Vila existe exatamente um lugar.	Pista 2 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
3	O Lago vem logo antes da Duna.	Pista 3 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
4	A Vila aparece em algum ponto antes do Lago.	Pista 4 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
5	A Duna e o Porto não ficam lado a lado.	Pista 5 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
6	Entre o Lago e o Vulcão existe exatamente um lugar.	Pista 6 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel



DOSSIÊ C · ILHA DA BÚSSOLA · GRANDE MISSÃO FINAL

Etapa 2 · Escolhas



Vocês têm 8 moedas. O cadeado tem 3 fechaduras: Onda, Estrela e Montanha. Cada chave custa um preço e abre os símbolos desenhados nela. Paguem todas as chaves de uma vez (no máximo 8 moedas); cada chave só pode ser comprada uma vez. Algumas chaves devolvem moedas depois que o cadeado abre. Atenção: na Virada Final, quem tiver 3 moedas ou mais terá uma vantagem.



8 moedas

 Chave dos Picos Brilhantes 6 abre 	 Chave da Garrafa do Mar 3 abre 	 Chave da Lua 4 abre 	 Chave do Anzol 2 abre 	 Chave da Trilha Noturna 4 abre
CHAVES COMPRADAS	TOTAL PAGO	DEVOLVIDO	SOBROU (RESERVA)	

✂ recorte e guarde no envelope · entregue só depois da Etapa 3



DOSSIÊ C · ILHA DA BÚSSOLA · GRANDE MISSÃO FINAL

Etapa 4 · Virada Final



Quando vocês acharem que tinham terminado, o mapa mudou. Leiam a mensagem, troquem o que precisa ser trocado e recalculam a Coordenada.

Informação corrigida! O rádio do cartão 6 leu a linha errada. Risquem o cartão 6. Informação conferida: a Coordenada fica colada ao rio.

Com 3 moedas ou mais de reserva, vocês podem pagar 3 pela Conferência do Cartógrafo: o professor diz se está certo antes de valer.





Nove cartões chegaram ao acampamento. Alguns ajudam, outros são só barulho, alguns estão pela metade e um deles contradiz os outros: confirmam a fonte de cada um. Usem o que é confiável para encontrar, no Mapa da Expedição, a casa da última Coordenada.

1 ☐ Caderno do cartógrafo, conferido A Coordenada fica colada a uma praia.	2 ☐ Vídeo antigo, sem data A Coordenada fica colada ao mar, pode confiar.	3 ☐ Bilhete com mancha de tinta Fica da linha 4 para baixo... (o resto manchou)
4 ☐ Mapa oficial do porto A Coordenada fica entre as colunas B e D.	5 ☐ Enquete da turma vizinha A maioria votou que a ilha mais bonita é a do Mirante.	6 ☐ Rádio da expedição, hoje A Coordenada fica entre as linhas 2 e 4.
7 ☐ Página arrancada de um diário Não encosta em montanha... (falta o resto da página)	8 ☐ Anúncio de passeio de barco Passeio pelo arquipélago com 50% de desconto só hoje!	9 ☐ Conversa ouvida no cais Dizem que choveu muito no ano passado.

MAPA DA EXPEDIÇÃO

	A	B	C	D	E	F
1	Mar	Mar	Praia	Campo	Floresta	Montanha
2	Mar	Farol	Vila	Rio	Floresta	Montanha
3	Praia	Campo	Campo	Rio	Campo	Floresta
4	Praia	Floresta	Campo	Ponte	Vila	Campo
5	Mar	Praia	Floresta	Rio	Campo	Floresta
6	Mar	Mar	Praia	Rio	Montanha	Montanha

Casas vizinhas são as que encostam por um lado (em cima, embaixo, à esquerda ou à direita). Diagonal não conta.

COORDENADA

CARTÕES QUE USAMOS

CARTÃO QUE CONTRADIZ OS OUTROS



Os 5 lugares da última trilha estão em ordem, do 1º (início) ao 5º (fim). Cada um de vocês tem uma pista; ninguém mostra a sua. Juntem todas as informações, descubram a ordem e montem o código.

A Cabana

O Acampamento

A Ilhota

O Bosque

A Pedra Grande

1º

2º

3º

4º

5º



Código: O código é o número da posição da Pedra Grande, do Acampamento e da Cabana, nessa ordem.

✂ Distribuem as 6 pistas da Etapa 1 uma por integrante, a partir de quem está com o envelope, para a esquerda. Se a equipe tiver menos de 6 pessoas, continuem a volta: alguém fica com duas pistas.

1

O Acampamento está numa posição par (2º ou 4º).

Pista 1 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

2

O Bosque aparece em algum ponto antes do Acampamento.

Pista 2 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

3

O Bosque e a Ilhota não ficam lado a lado.

Pista 3 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

4

A Ilhota vem logo antes da Cabana.

Pista 4 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

5

A Cabana aparece em algum ponto antes da Pedra Grande.

Pista 5 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel

6

O Bosque não é o 3º lugar.

Pista 6 de 6 · leia
em voz alta, mas
não passe o papel



DOSSIÊ D · ILHA DAS MARÉS · GRANDE MISSÃO FINAL

Etapa 2 · Escolhas



Vocês têm 8 moedas. O cadeado tem 3 fechaduras: Onda, Estrela e Montanha. Cada chave custa um preço e abre os símbolos desenhados nela. Paguem todas as chaves de uma vez (no máximo 8 moedas); cada chave só pode ser comprada uma vez. Algumas chaves devolvem moedas depois que o cadeado abre. Atenção: na Virada Final, quem tiver 3 moedas ou mais terá uma vantagem.



8 moedas

 Chave do Farolete 4 abre 	 Chave de Granito 3 abre 	 Chave do Remo 3 abre 	 Chave da Vigia 4 abre 	 Chave da Enseada 5 abre
CHAVES COMPRADAS	TOTAL PAGO	DEVOLVIDO	SOBROU (RESERVA)	

✂ recorte e guarde no envelope · entregue só depois da Etapa 3



DOSSIÊ D · ILHA DAS MARÉS · GRANDE MISSÃO FINAL

Etapa 4 · Virada Final



Quando vocês acharem que tinham terminado, o mapa mudou. Leiam a mensagem, troquem o que precisa ser trocado e recalculam a Coordenada.

Informação corrigida! O campo do cartão 2 era de outro mapa. Risquem o cartão 2. Informação conferida: a Coordenada fica entre as linhas 2 e 4.

Com 3 moedas ou mais de reserva, vocês podem pagar 3 pela Conferência do Cartógrafo: o professor diz se está certo antes de valer.





Nove cartões chegaram ao acampamento. Alguns ajudam, outros são só barulho, alguns estão pela metade e um deles contradiz os outros: confirmam a fonte de cada um. Usem o que é confiável para encontrar, no Mapa da Expedição, a casa da última Coordenada.

1 Postagem de humor Exploradores nunca se perdem: só fazem rotas criativas.	2 Caderno do cartógrafo, conferido A Coordenada fica num campo.	3 Mapa oficial da ilha A Coordenada fica entre as colunas C e E.
4 Bilhete preso numa garrafa Não fica na linha 6... (o resto apagou)	5 Mensagem de um perfil desconhecido A Coordenada fica entre as colunas A e C, eu vi!	6 Rádio da expedição, hoje A Coordenada fica na linha 4 ou na linha 5.
7 Panfleto da feira Na feira da vila tem suco de caju fresquinho.	8 Anotação na margem de um livro Não encosta na ponte... (a margem foi cortada)	9 Vídeo viral Este explorador atravessou o mapa em um dia! Veja até o fim!

MAPA DA EXPEDIÇÃO

	A	B	C	D	E	F
1	Mar	Mar	Praia	Campo	Floresta	Montanha
2	Mar	Farol	Vila	Rio	Floresta	Montanha
3	Praia	Campo	Campo	Rio	Campo	Floresta
4	Praia	Floresta	Campo	Ponte	Vila	Campo
5	Mar	Praia	Floresta	Rio	Campo	Floresta
6	Mar	Mar	Praia	Rio	Montanha	Montanha

Casas vizinhas são as que encostam por um lado (em cima, embaixo, à esquerda ou à direita). Diagonal não conta.

COORDENADA

CARTÕES QUE USAMOS

CARTÃO QUE CONTRADIZ OS OUTROS



Etapa 1 · Conexões

Os 5 lugares da última trilha estão em ordem, do 1º (início) ao 5º (fim). Cada um de vocês tem uma pista; ninguém mostra a sua. Juntem todas as informações, descubram a ordem e montem o código.



Código: O código é o número da posição do Túnel, da Lagoa e do Morro, nessa ordem.

✂ Distribuem as 6 pistas da Etapa 1 uma por integrante, a partir de quem está com o envelope, para a esquerda. Se a equipe tiver menos de 6 pessoas, continuem a volta: alguém fica com duas pistas.

1	O Túnel aparece em algum ponto antes da Aldeia.	Pista 1 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
2	O Morro não é o 1º lugar.	Pista 2 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
3	A Lagoa e o Morro não ficam lado a lado.	Pista 3 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
4	O Morro vem logo antes do Túnel.	Pista 4 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
5	A Lagoa está numa das pontas da trilha (1º ou 5º lugar).	Pista 5 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
6	A Lagoa e o Recife não ficam lado a lado.	Pista 6 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel



DOSSIÊ E · ILHA DO MIRANTE · GRANDE MISSÃO FINAL

Etapa 2 · Escolhas



Vocês têm 8 moedas. O cadeado tem 3 fechaduras: Onda, Estrela e Montanha. Cada chave custa um preço e abre os símbolos desenhados nela. Paguem todas as chaves de uma vez (no máximo 8 moedas); cada chave só pode ser comprada uma vez. Algumas chaves devolvem moedas depois que o cadeado abre. Atenção: na Virada Final, quem tiver 3 moedas ou mais terá uma vantagem.



8 moedas

 Chave Vulcânica 6 abre 	 Chave da Faísca 2 abre 	 Chave da Constelação 3 abre 	 Chave do Pico Nevado 5 abre 	 Chave da Geleira 4 abre
---	---	--	--	--

CHAVES COMPRADAS

TOTAL PAGO

DEVOLVIDO

SOBROU (RESERVA)

devolve 1

✂ recorte e guarde no envelope · entregue só depois da Etapa 3



DOSSIÊ E · ILHA DO MIRANTE · GRANDE MISSÃO FINAL

Etapa 4 · Virada Final



Quando vocês acharem que tinham terminado, o mapa mudou. Leiam a mensagem, troquem o que precisa ser trocado e recalculam a Coordenada.

Informação corrigida! O rádio do cartão 6 trocou os números. Risquem o cartão 6. Informação conferida: a Coordenada fica na linha 4 ou na linha 5.

Com 3 moedas ou mais de reserva, vocês podem pagar 3 pela Conferência do Cartógrafo: o professor diz se está certo antes de valer.





Nove cartões chegaram ao acampamento. Alguns ajudam, outros são só barulho, alguns estão pela metade e um deles contradiz os outros: confirmam a fonte de cada um. Usem o que é confiável para encontrar, no Mapa da Expedição, a casa da última Coordenada.

1 Mapa oficial do mirante A Coordenada fica entre as colunas D e F.	2 Bilhete com a ponta queimada Fica da linha 3 para baixo... (o resto queimou)	3 Figurinha repetida Coleção Exploradores: figurinha número 12.
4 Caderno do cartógrafo, conferido A Coordenada fica numa floresta.	5 Print de conversa, sem data A Coordenada fica colada a outra floresta, certeza absoluta.	6 Rádio da expedição, hoje A Coordenada fica entre as linhas 2 e 4.
7 Recado rabiscado Não fica numa montanha... (não dá para ler o resto)	8 Propaganda de tênis Com este tênis, você sobe qualquer morro em metade do tempo!	9 Lenda contada na fogueira Dizem que um dragão dorme debaixo da montanha.

MAPA DA EXPEDIÇÃO

	A	B	C	D	E	F
1	Mar	Mar	Praia	Campo	Floresta	Montanha
2	Mar	Farol	Vila	Rio	Floresta	Montanha
3	Praia	Campo	Campo	Rio	Campo	Floresta
4	Praia	Floresta	Campo	Ponte	Vila	Campo
5	Mar	Praia	Floresta	Rio	Campo	Floresta
6	Mar	Mar	Praia	Rio	Montanha	Montanha

Casas vizinhas são as que encostam por um lado (em cima, embaixo, à esquerda ou à direita). Diagonal não conta.

COORDENADA

CARTÕES QUE USAMOS

CARTÃO QUE CONTRADIZ OS OUTROS



Etapa 1 · Conexões



Os 5 lugares da última trilha estão em ordem, do 1º (início) ao 5º (fim). Cada um de vocês tem uma pista; ninguém mostra a sua. Juntem todas as informações, descubram a ordem e montem o código.

- A Ponte Velha
- O Pântano
- A Colina
- O Celeiro
- A Fonte



Código: O código é o número da posição do Celeiro, da Colina e do Pântano, nessa ordem.

✂ Distribuem as 6 pistas da Etapa 1 uma por integrante, a partir de quem está com o envelope, para a esquerda. Se a equipe tiver menos de 6 pessoas, continuem a volta: alguém fica com duas pistas.

1	O Celeiro e a Fonte não ficam lado a lado.	Pista 1 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
2	O Celeiro está numa posição par (2º ou 4º).	Pista 2 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
3	A Fonte vem logo antes da Ponte Velha.	Pista 3 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
4	A Ponte Velha e a Colina não ficam lado a lado.	Pista 4 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
5	A Colina aparece em algum ponto antes do Celeiro.	Pista 5 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel
6	A Ponte Velha não é o 5º lugar.	Pista 6 de 6 · leia em voz alta, mas não passe o papel

Etapa 2 · Escolhas

1

2

3

4

Vocês têm 8 moedas. O cadeado tem 3 fechaduras: Onda, Estrela e Montanha. Cada chave custa um preço e abre os símbolos desenhados nela. Paguem todas as chaves de uma vez (no máximo 8 moedas); cada chave só pode ser comprada uma vez. Algumas chaves devolvem moedas depois que o cadeado abre. Atenção: na Virada Final, quem tiver 3 moedas ou mais terá uma vantagem.



Onda



Estrela



Montanha



8 moedas

devolve 1



Chave do Barquinho

V 2

abre



Chave da Aurora

V 4

abre



Chave do Planalto

V 5

abre



Chave da Ladeira

V 3

abre



Chave de Ouro

V 6

abre



CHAVES COMPRADAS

TOTAL PAGO

DEVOLVIDO

SOBROU (RESERVA)

✂ recorte e guarde no envelope · entregue só depois da Etapa 3

Etapa 4 · Virada Final

1

2

3

4

Quando vocês acharem que tinham terminado, o mapa mudou. Leiam a mensagem, troquem o que precisa ser trocado e recalculam a Coordenada.

Rota bloqueada! A maré subiu e cobriu as colunas C e D perto da vila. Risquem o cartão 6. A Coordenada foi levada para um lugar seguro: agora fica na coluna A ou na coluna B.

Com 3 moedas ou mais de reserva, vocês podem pagar 3 pela Conferência do Cartógrafo: o professor diz se está certo antes de valer.



Arquipélago das Pontes

Coordenada final

recorte e cole no Mapa da Turma



Nove cartões chegaram ao acampamento. Alguns ajudam, outros são só barulho, alguns estão pela metade e um deles contradiz os outros: confirmam a fonte de cada um. Usem o que é confiável para encontrar, no Mapa da Expedição, a casa da última Coordenada.

1 ☐ Rádio da expedição, hoje A Coordenada fica na linha 1 ou na linha 2.	2 ☐ Anúncio de sorveteria Sorvete de açaí em dobro para quem chegar de barco!	3 ☐ Caderno do cartógrafo, conferido A Coordenada fica colada à vila.
4 ☐ Bilhete dobrado ao meio Fica em terra firme... (a outra metade sumiu)	5 ☐ Comentário apagado e repostado A Coordenada fica entre as linhas 3 e 5, todo mundo sabe.	6 ☐ Mapa oficial das pontes A Coordenada fica na coluna C ou na coluna D.
7 ☐ Pedaco de mapa rasgado Fica em uma das colunas A, B, C ou D... (rasgou)	8 ☐ Desafio de um aplicativo Quantas pontes você consegue atravessar em 1 minuto?	9 ☐ Conversa no barco Meu primo disse que a ponte de pedra é mais antiga.

MAPA DA EXPEDIÇÃO

	A	B	C	D	E	F
1	Mar	Mar	Praia	Campo	Floresta	Montanha
2	Mar	Farol	Vila	Rio	Floresta	Montanha
3	Praia	Campo	Campo	Rio	Campo	Floresta
4	Praia	Floresta	Campo	Ponte	Vila	Campo
5	Mar	Praia	Floresta	Rio	Campo	Floresta
6	Mar	Mar	Praia	Rio	Montanha	Montanha

Casas vizinhas são as que encostam por um lado (em cima, embaixo, à esquerda ou à direita). Diagonal não conta.

COORDENADA

CARTÕES QUE USAMOS

CARTÃO QUE CONTRADIZ OS OUTROS

Mapa da Turma

Cada equipe cola aqui a sua última Coordenada.
Quando as seis estiverem no lugar, o mapa está completo.



A

B

C

1

≈ Mar

A1

≈ Mar

B1

∩ Praia

C1

2

≈ Mar

A2

∩ Farol

B2

∩ Vila

C2

3

∩ Praia

A3

∩ Campo

B3

∩ Campo

C3

DIÇÃO



D

E

F



Campo

D1



Floresta

E1



Montanha

F1



Rio

D2



Floresta

E2



Montanha

F2



Rio

D3



Campo

E3



Floresta

F3

COLE A FOLHA DA ESQUERDA POR CIMA DESTA CAIXA

3

COLE A FOLHA DE CIMA POR CIMA DESTA FAIXA

4

5

6



Praia

A4



Floresta

B4



Campo

C4



Mar

A5



Praia

B5



Floresta

C5



Mar

A6



Mar

B6



Praia

C6



A



B



C



D

COLE A FOLHA DE CIMA POR CIMA DESTA FAIXA

C4



Ponte

D4



Vila

E4

||/| Campo

F4

COLE A FOLHA DA ESQUERDA POR CIMA DESTA FAIXA

C5



Rio

D5



Campo

E5



Floresta

F5

C6



Rio

D6



Montanha

E6



Montanha

F6



E



F

Expedição Completa

