



Território das Conexões

Fase 1 · Eu e os outros

Foco: identidade · limites · gatilhos · percepção de si · percepção do outro · formas de reagir · escuta



Cofre da Mesa

começa com 6 moedas

MONTES DE CARTAS



Meu Rumo



Missão



E Agora?



Virada

CASAS ESPECIAIS



Casa 6 · Atalho da Trilha Curta

Pague 2 moedas do cofre e vá direto para a casa 10. Ou siga pela rota longa, que passa pelo Vale dos Gatilhos.



Casa 8 · Vale dos Gatilhos

Uma palavra atravessada acende o seu alerta. Pare e respire: você perde a próxima vez.



Casa 17 · Bosque do Lugar Seguro

Aqui você recupera o fôlego. Jogue de novo.



Casa 11 · Marco

O primeiro que parar ou passar aqui chama a mesa: todos fazem a Missão do Território (+2 de bônus de equipe). Só uma vez por partida.

Fronteira do Dependente

Porto do Encontro

Mirante da Escuta

Cais da Partida

Trilha do Nome Próprio



Missão Meu Rumo E Agora? Virada +2 moedas Descanso Atalho Risco Vantagem Marco

A

B

C

D

E

F

G

H



Território das Conexões

Fase 2 · Quando os mapas se encontram

Foco: divergência · pressão de grupo · exclusão · rivalidade · frustração · empatia · negociação · acordos · reparação · autorregulação



Cofre da Mesa

começa com 6 moedas

MONTES DE CARTAS



Meu Rumo



Missão



E Agora?



Virada

CASAS ESPECIAIS



Casa 13 · Atalho do Rio Rápido

Pague 2 moedas do cofre e vá direto para a casa 18. Mas atenção: assim você pula a Ponte do Acordo.



Casa 6 · Muro da Panelinha

Um grupinho fechou a passagem e não deixa ninguém entrar. Volte 2 casas.



Casa 17 · Ponte do Acordo

Quem atravessa junto chega mais longe. Ganhe 1 Coordenada.



Casa 11 · Marco

O primeiro que parar ou passar aqui chama a mesa: todos fazem a Missão do Território (+2 de bônus de equipe). Só uma vez por partida.

Encruzilhada das Opiniões

Rio da Rivalidade

Ilha da Descompressão Clareira da Cúpula

Farol dos Combinados

Início

Muro da Panelinha

Atalho do Rio Rápido

Marco do Território

Atalho até 18 · 2

Ponte do Acordo

Chegada

Missão Meu Rumo E Agora? Virada +2 moedas Descanso Atalho Risco Vantagem Marco



Fase 1 · Recursos e prioridades

Foco: recurso limitado · desejo x necessidade · prioridade · gastar x guardar · custo de escolha · planejamento simples · valor



começa com 10 moedas

MONTES DE CARTAS



CASAS ESPECIAIS



Pague 2 moedas do cofre e vá direto para a casa 17, ou siga pela trilha longa sem pagar nada.



O cofre paga 1 moeda para a carroça puxar você. Sem moedas? Volte 2 cascas.



O moleiro leva você na carroça.
Avance 2 casas.



O primeiro que parar ou passar aqui chama a mesa: todos fazem a Missão do Território (+2 de bônus de equipe). Só uma vez por partida.





Território das Escolhas

Fase 2 · Oportunidades e consequências

Foco: negociação · risco · oportunidade · reserva · imprevistos · planejamento · iniciativa · troca · melhoria de estratégia



Cofre da Mesa

começa com 10 moedas

MONTES DE CARTAS



Meu Rumo



Missão



E Agora?



Virada

CASAS ESPECIAIS



Casa 6 · Balsa da Enseada

A mesa decide ANTES se vai pegar a balsa. Depois jogue o dado: o pedágio é o número que sair (1, 2 ou 3 moedas). Pagou: vá para a casa 10. Se o cofre não tiver o bastante, siga pela trilha longa.



Casa 9 · Tempestade no Cais

Você perde a próxima vez, a não ser que o cofre pague 2 moedas por uma capa de chuva.



Casa 15 · Vento a Favor

+1 moeda no cofre e jogue de novo.



Casa 11 · Marco

O primeiro que parar ou passar aqui chama a mesa: todos fazem a Missão do Território (+2 de bônus de equipe). Só uma vez por partida.



Início



Mercado do Peixe



Estaleiro



Doca das Redes



Rua dos Marinheiros



Praia das Conchas

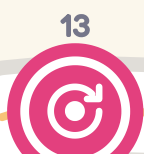


Balsa da Enseada

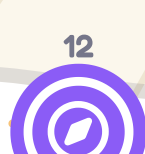


Ilha do Sal

Atalho até 10 · dado



Loja de Cordas



Escada do Porto



Marco do Território



Barraca das Velas



Tempestade no Cais



Cofre do Pescador



Armazém das Caixas



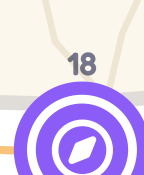
Vento a Favor



Mirante das Gaivotas



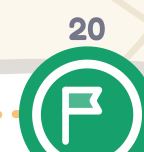
Baú do Capitão



Rochedo Alto



Trapiche Novo



Feira das Ondas



Chegada



Missão



Meu Rumo



E Agora?



Virada



+2 moedas



Atalho



Risco



Vantagem



Marco



Território dos Sinais

Fase 1 · Ler o que chega

Foco: atenção · influência · recomendação · ruído · hábitos digitais · percepção do próprio comportamento



Cofre da Mesa

começa com 6 moedas

MONTES DE CARTAS



Meu Rumo



Missão



E Agora?



Virada

CASAS ESPECIAIS



Casa 12 · Atalho do Link Suspeito

Pague 2 moedas do cofre e pule direto para o Túnel do Próximo Vídeo. Mas atenção: você deixa para trás uma Missão, o Modo Foco e um Cofre.



Casa 7 · Redemoinho da Rolagem Infinita

Você foi rolando a tela sem perceber o tempo passar. Volte 2 casas.



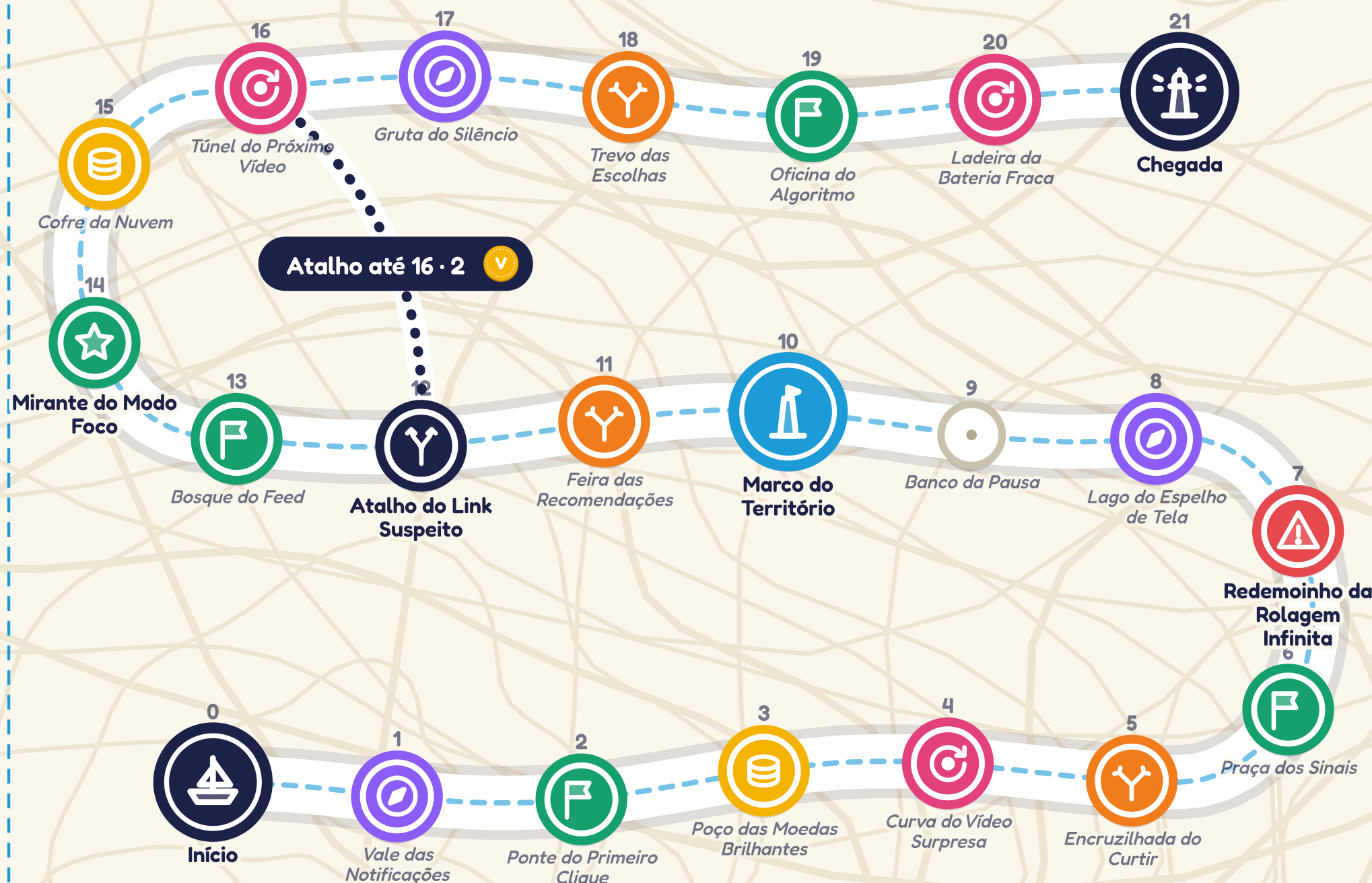
Casa 14 · Mirante do Modo Foco

Você silenciou as notificações e enxergou o caminho. Avance 2 casas.



Casa 10 · Marco

O primeiro que parar ou passar aqui chama a mesa: todos fazem a Missão do Território (+2 de bônus de equipe). Só uma vez por partida.



Missão Meu Rumo E Agora? Virada +2 moedas Descanso Atalho Risco Vantagem Marco



Território dos Sinais

Fase 2 · Decidir com informação

Foco: informação incompleta · fontes · checagem · IA · influência · versões diferentes · decisão sob incerteza



Cofre da Mesa

começa com 6 moedas

MONTES DE CARTAS



Meu Rumo



Missão



E Agora?



Virada

CASAS ESPECIAIS



Casa 5 · Atalho do Print sem Fonte

Pague 2 moedas do cofre e pule para a Ponte da Fonte Confirmada. Você chega antes, mas passa longe de uma Missão, de um Cofre e da Vantagem.



Casa 13 · Pântano do Boato

Você seguiu um aviso falso. O cofre perde 1 moeda e você volta 1 casa.



Casa 8 · Biblioteca das Datas

Você achou a fonte oficial. O cofre ganha 1 moeda e você joga de novo.



Casa 11 · Marco

O primeiro que parar ou passar aqui chama a mesa: todos fazem a Missão do Território (+2 de bônus de equipe). Só uma vez por partida.



Início



Encruzilhada do Agora ou Depois



Arquivo das Pistas



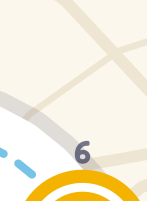
Mirante da Calma



Lago do Meu Critério



Atalho do Print sem Fonte



Mina das Moedas de Dados



Labirinto das Versões



Biblioteca das Datas



Ponte da Fonte Confirmada



Ventania do Viral



Marco do Território



Praça das Duas Respostas



Pântano do Boato



Clareira das Perguntas



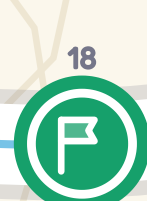
Rua da Notícia Corrigida



Cofre das Informações



Bifurcação da IA



Laboratório da Evidência



Varanda do Pensar



Curva da Atualização



Chegada



Missão



Meu Rumo



E Agora?



Virada



+2 moedas



Descanso



Atalho



Risco



Vantagem



Marco

