



Ybyrá

Descubra a natureza do Brasil construindo sua trilha de biomas!

Objetivo do Jogo

Em Ybyrá, os jogadores constroem uma trilha com cartas de biomas e preenchem com cartas de fauna, flora e paisagens dos sete biomas brasileiros.

O objetivo é marcar a maior pontuação ao final do jogo, posicionando cartas corretamente e aproveitando os bônus de compatibilidade com os símbolos ecológicos.

Componentes

- 28 cartas de Dominó de Bioma
- 66 cartas de Natureza (fauna, flora e paisagens)
- Cada carta de natureza possui:
 - Um número de 01 a 77
 - Um símbolo ecológico (Predador, Herbívoro, Frugívoro, Oportunista ou Paisagem)

Preparação da Partida (Setup)

1. Separe os dois baralhos: Dominós e Natureza.
2. Embaralhe ambos separadamente.
3. Coloque na mesa:
 - 4 cartas abertas de Dominó
 - 6 cartas abertas de Natureza
4. Cada jogador recebe:
 - 3 cartas de Dominó
 - 3 cartas de Natureza



5. Cada jogador escolhe uma carta de dominó da mão para iniciar sua trilha da natureza. Essa carta será colocada à sua frente, e novas peças poderão ser conectadas livremente pelas cores, como em um dominó tradicional (sem ordem fixa).

Como Jogar

O jogo acontece em rodadas simultâneas, com duas fases principais:

1. Jogada da Carta de Natureza

- Todos os jogadores escolhem uma carta de natureza da mão e a revelam ao mesmo tempo.
- A carta deve ser colocada sobre uma das cores de bioma disponíveis na trilha do jogador.
- A carta com o menor número define a ordem de compra das cartas da mesa (do menor para o maior).
- Cada jogador, em ordem, escolhe uma carta da mesa de Natureza e adiciona à sua mão.
- Reponha a mesa de Natureza, mantendo sempre 6 cartas abertas.

Importante:

Se a carta jogada não encaixar em nenhuma cor da trilha, ela é descartada.

2. Expansão da Trilha de Biomas

Se um jogador não tiver mais espaços para jogar cartas de natureza, ele deve expandir sua trilha.

- O jogador escolhe uma carta de dominó da mão ou da mesa, conectando pelas cores.
- Mesmo ao usar uma carta da mão, o jogador deve comprar uma nova carta da mesa, mantendo ao menos duas cartas de dominó na mão.



- Se nenhuma carta for útil, o jogador pode comprar uma carta fechada do monte.
- Se ainda assim não conseguir jogar, o jogador aguarda a próxima rodada.

Final do Jogo

O jogo termina quando um jogador completa 6 cartas de natureza em sua trilha (ou seja, 3 dominós totalmente preenchidos).

- A rodada em andamento é finalizada normalmente.
- Cada jogador pode então preencher até 1 espaço vazio com cartas restantes na mão.
- Em seguida, é feita a contagem de pontos.

Pontuação

- 1 ponto para cada carta de natureza corretamente jogada (respeitando a cor do bioma).
- +1 ponto bônus (total de 2) se a carta combinar com o símbolo indicado no lado do bioma onde foi jogada.

Reembaralhamento

- Se acabarem as cartas de natureza: embaralhe o descarte + as cartas da mesa e forme um novo monte.
- Se acabarem as cartas de dominó: todos devolvem suas cartas de dominó da mão. Embaralhe e redistribua:
 - 4 cartas abertas na mesa
 - 2 cartas para cada jogador

Desempate

Se houver empate na pontuação final, vence o jogador que tiver jogado a carta de natureza com o maior número entre os empatados.



Tipos de Cartas de Natureza

Cada carta de natureza possui um símbolo ecológico. Eles servem para ativar o bônus de pontuação ao coincidir com o símbolo do lado do bioma em que a carta foi jogada:

- 🐾 Predadores
- 🌿 Herbívoros
- 🍉 Frugívoros
- 🌀 Oportunistas
- 🏞️ Paisagens Naturais

Dicas Estratégicas

- Planeje sua trilha de dominós com cuidado desde o início.
- Jogar cartas com números baixos pode garantir prioridade de compra na rodada.
- Ficar atento aos símbolos ajuda a maximizar a pontuação com bônus.

Ficha Técnica

Idade: 8+

Tempo de jogo: 30 minutos

Número de jogadores: 3 a 6

Categoria: Carteadado

Mecânicas: Gestão de Mão (Hand Management), Coleção de Conjuntos (Set Collection), Seleção de Cartas Abertas (Open Drafting), Interação Direta (Player Interaction), Posicionamento de Peças (Tile Placement).

Ybyrá é um jogo de estratégia e coleção de conjuntos (Set Collection), com mecânicas de leilão (Bidding System), gestão de recursos (Hand Management) e posicionamento de peças (Tile Placement). Os jogadores



combinam cartas de animais e biomas através de cores e ícones (Pattern Recognition), buscando maximizar pontos com um sistema de pontuação em camadas (Variable Scoring). Inclui alta interação social (Player Interaction) e tomada de decisão estratégica (Risk vs. Reward).

Para quem gosta de: Faraway, Kingdomino, Cascadia, Forest Shuffle

Créditos

Autor / Game Designer – Rogério Menegari

Game Designer / Play Test – Nuno Henrique Carvalhana

Projeto Gráfico – Rogério Menegari

Ilustração Digital – Rogério Menegari

Revisão técnica – Dra. Fernanda Felisbino (Bióloga)

Revisão Pedagógica – Dra. Ana Carolina Carvalho (Pedagoga)



Objetivo Pedagógico e Aplicação Educacional do Jogo Ybyrá

Objetivo Pedagógico

Promover a valorização da biodiversidade brasileira, desenvolvendo o raciocínio estratégico, a percepção de padrões ecológicos e o pensamento sistêmico por meio da construção e ocupação de trilhas naturais representando os biomas do Brasil.

Linha Pedagógica Recomendada

1. Educação Ambiental Crítica

- Aborda a relação do ser humano com a natureza de maneira ética e política.
- Vai além da preservação genérica e traz os biomas como espaços vivos, diversos e complexos.
- Incentiva a tomada de decisão consciente, baseada em valores de sustentabilidade.

2. Aprendizagem Ativa / Baseada em Jogos

- O jogo promove o engajamento cognitivo, afetivo e social dos jogadores.
- Os participantes tomam decisões, observam relações entre fauna, flora e território e constroem trilhas com base em conhecimento ecológico implícito.
- É uma ferramenta para mediadores (educadores, facilitadores ou técnicos ambientais) abordarem temas como:
 - Diversidade biológica
 - Interações ecológicas
 - Biomas brasileiros e suas ameaças
 - Planejamento e impacto ambiental



3. Construtivismo e Aprendizagem Significativa

- Os jogadores constroem significados com base em suas experiências anteriores, reconhecendo animais e paisagens conhecidos.
- O jogo provoca reflexão e ressignificação a partir da interação lúdica, o que favorece a retenção do conteúdo.

Competências e Temas da BNCC Atendidos

Áreas Principais:

- Ciências da Natureza
- Geografia
- Ensino Fundamental I e II (ideal para 3º ao 8º ano)

Exemplos de Competências da BNCC:

- EF02CI01: Observar e descrever as características dos seres vivos, reconhecendo semelhanças e diferenças.
- EF03CI02: Identificar relações entre os diferentes componentes dos ecossistemas.
- EF05CI07: Discutir a importância da preservação e recuperação dos recursos naturais.
- EF06CI01: Relacionar características adaptativas dos seres vivos com os ambientes.
- EF07CI04: Analisar a interferência humana nos ambientes e seus impactos.

Temas Contemplados:

- Educação Ambiental (tema transversal)
- Sustentabilidade
- Conhecimento tradicional (flora e fauna nativa)
- Geodiversidade e paisagens naturais