

MISSÃO MARTE

Estamos em 2052, após o domínio das inteligências artificiais sobre a humanidade, empresas controladas por I.A. na Terra começaram uma corrida por vida em outros planetas. O astro da vez é nosso vizinho Marte, que já contém algumas bases inteligentes. O objetivo das jogadoras é PROGRAMAR seus robôs para andarem no terreno acidentado do planeta vermelho, coletar dados e construir bases.

O jogo “**Missão Marte**”, é um jogo de programação a partir de cartas. A narrativa e a temática de exploração espacial propõem uma forma lúdica e desafiante para ensinar as crianças a linguagem da programação e a desenvolver o pensamento lógico na resolução de problemas. O jogo foi pensado para ensinar crianças de 5 a 14 anos o princípio da programação. O jogo tem modos diferentes de jogabilidade, de 1 a 4 jogadores:

MODO HISTÓRIA, pensado para 1 jogadora ou jogado coletivamente, em que as missões seguem uma narrativa e uma evolução no desenvolvimento das programações.

DISPUTA ENTRE ROBÔS, de 2 a 4 jogadoras ou então com duas equipes. Ganha quem conseguir mais pontos no

número de rodadas determinado pelo grupo de jogadoras (6, 8 e 10 rodadas).

MODO MISSÕES, uma competição individual ou conquistas colaborativas em que as jogadoras devem completar as missões das cartas.

E ainda:

modo individual para crianças de 5 a 6 anos e **modo Puzzle**

Com estas diferentes formas de jogar, **Missão Marte** consegue abranger crianças de 5 anos até jovens de 14 anos e até mesmo adultos.

TEMAS: Robótica, linguagem de programação, missão espacial, Marte e descobertas científicas.

MECÂNICAS: PROGRAMAÇÃO com cartas. Lógica de movimentação, puzzle.

DURAÇÃO: 40 minutos aproximadamente

IDADE: de 5 anos à 14 anos e adultos.

NÚMERO DE JOGADORAS: de 1 a 4 Jogadoras

COMPONENTES

51 cartas frente e verso contendo de um lado o cenário e do outro os recursos.

10 cartas de números

10 cartas de missão frente e verso

32 cartas de programação

4 tokens de robôs

4 tokens de bases

12 tokens frente e verso com cores das jogadora (preto, vermelho, amarelo e verde) e do outro lado símbolo de pesquisa científica.

NO MANUAL:

1 ficha do modo história

12 missões

MISSÃO MARTE é uma novidade no mercado brasileiro. Um jogo em que a **mecânica** é a linguagem da programação. Missão Marte abrange uma grande faixa etária, desde crianças pequenas de 5 anos aonde o jogo é uma forma lúdica para ensinar o pensamento lógico da programação, até crianças mais velhas e adultos, com uma competição mais acirrada, aonde o pensamento lógico é o que determina o jogo. Missão Marte propõe uma mecânica inovadora aonde as ações são linguagem. Outra inovação é a flexibilidade do jogo. Com uma mecânica simples, é possível se criar diversos modos de jogos e infinitas possibilidades de partidas. Sendo assim um jogo com uma grande rejogabilidade. As partidas se tornam sempre diferentes!!

- Mecânica inovadora
- Jogabilidade diferenciada
- Abrange uma grande faixa etária
- Ensina de forma lúdica e desafiadora a linguagem da programação
- Temática intrigante
- Infinita rejogabilidade

