

Manual de Regras

Jogo ST`Arte

Silvia Trentin

ST`ARTE

ST`Arte, um jogo de 108 cartas com tabuleiro performático, em que o jogador é um artista, uma vez que se apropria de diferentes linguagens e intervenções ligadas às artes, tais como desenho, música (som), gesto (teatro), poesia (fala) para expressar suas interpretações às imagens.

Foi desenvolvido com a estrutura de seus temas e mecânicas ideais para aguçar a imaginação (fantasiaXrealidade), curiosidade, criatividade e a interação social, pensando nos conceitos de teóricos e pesquisadores como Vygotsky e Paulo Freire que apresentam como se dá o processo cognitivo dos jogadores à desenvolver competências socioemocionais, cognitivas e comportamentais.

As partidas têm como mecânica perceber determinadas imagens e relacioná-las a sons, gestos, palavras ou desenhos representativos para o participante. A memória recordada será a expressão do participante, representada e nomeada como regra de ação, em que todos os demais jogadores repetem na partida quando a imagem aparecer na jogada. E nesta memória ocorre a descoberta de códigos secretos que é a expressão única de cada ser valorizada na ludicidade do jogo.

REGRAS DE AÇÃO- CRIADAS

Ao ler e pesquisar sobre as características das cartas com as imagens das tendências artísticas, o jogador irá definir ou criar um som, gestos, desenhos, falas ou qualquer outra ação na partida que represente a característica da imagem, durante a partida, por exemplo::

A carta do REALISMO- fazer o sinal de positivo com a mão. Esta regra de ação foi definida porque uma das características é representar a pintura de maneira igual ao que se observam inclusive representando a vida cotidiana das classes sociais menos favorecidas.

A CARTA DO PÓS IMPRESSIONISMO- bater na mesa várias vezes com o dedo indicador. Esta regra de ação foi definida pela característica que representa a pintura “sem contornos com pequenas pinceladas,” semelhante a pontos.

A carta do EXPRESSIONISMO- simular, com a mão, pinceladas de um lado a outro. Esta regra de ação foi definida pela característica que representa a pintura com a “técnica violenta: o pincel ou espátula vai e vem, fazendo e refazendo, empastando ou provocando explosões”. Os artistas representam as emoções pelas pinceladas marcadas na tela.

A carta do CUBISMO- representar com as mãos uma figura geométrica. Esta regra de ação definiu-se pelos alunos basearem-se na característica que representa a “pintura com geometrização das formas e volumes”, em que você pode ver um mesmo objeto por vários ângulos observando as figuras geométricas.

A carta do FUTURISMO- bater sobre a pilha de descarte de cartas. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a pintura com a beleza da velocidade. “O artista futurista não está interessado em pintar um automóvel, mas captar a forma plástica a velocidade descrita por ele no espaço”.

A carta do ABSTRACIONISMO- arrastar o dedo na mesa de um lado a outro sem erguer, simulando o desenho de uma mancha de tinta. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a pintura com “as cores e as formas que são criadas livremente”.

A carta do DADAÍSMO- dizer por que? Se interrogar. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a arte dadaísta com a arte que questiona, que faz o espectador se perguntar sobre a sua “racionalidade” diante de um mundo de guerras.

A carta do SURREALISMO- antes de largar a carta na pilha de descarte dizer como seria um objeto surrealista. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a pintura que os artistas “deixam o mundo real para penetrarem no irreal”.

A carta do POP ART- citar uma logomarca de um produto exemplificando como se fosse de outra cor. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a pintura de alguns artistas que “após estudar os símbolos e produtos do mundo da propaganda nos Estados Unidos, passaram a transformá-los em tema de suas obras.”

A carta do OP ART- colocar a carta no monte virada para baixo e falar o nome do movimento artístico. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a pintura que “apesar do rigor com que é construída, simboliza um mundo precário e instável, que se modifica a cada instante”.

NÍVEIS DE DIFICULDADE DO JOGO

A medida que os jogadores quiserem aumentar o nível de dificuldades, interações, e desafios do jogo, aumenta-se em cada partida a quantia de CARTAS DE **REGRAS DE AÇÃO CRIADAS** que são marcadas no tabuleiro para a orientação de cada partida.

PONTUAÇÃO

O primeiro jogador que se livrar das cartas recebe pontos pelas cartas que ficaram nas mãos dos adversários, como segue:

- 1- Um REALISMO-
- 2- Dois Pós IMPRESSIONISMO
- 3- Três EXPRESSIONISMO
- 4- Quatro CUBISMO-
- 5- Cinco FUTURISMO-
- 6- Seis DADAÍSMO-
- 7- Sete SURREALISMO
- 8- Oito EXPRESSIONISMO ABSTRATO
- 9- Nove POP ARTE
- 10- Dez OP ART

Inverter — **20 Pontos;**
Pular — **20 Pontos;**
Curinga — **20 Ponto;**
Comprar DUAS Cartas - **20 Pontos**

VENCENDO O JOGO

Quando só restar uma carta ao jogador, ele precisa dizer “ST’ARTE”. Se ele não o fizer, terá de comprar 1 carta do Monte. Entretanto, isto só é necessário se ele for apanhado por um dos outros jogadores (veja Penalidades). Quando o jogador não tiver mais nenhuma carta, a partida acabou. São marcados os pontos (veja Pontuação) e o jogo recomeça. Se a última carta jogada em uma partida for a carta Comprar Uma Carta ou o Curinga Comprar Duas Cartas, o próximo jogador precisa comprar 1 ou 2 cartas, respectivamente. Estas cartas são contadas na totalização dos pontos. Se nenhum jogador estiver sem cartas quando o Monte acabar, o jogo continua na sequência dos jogadores em que cada um vai eliminando suas cartas da mão quando tiver a correspondente da mesa. Não tendo pula a vez até um jogador eliminar todas da mão.

O Vencedor é aquele jogador que tiver menos pontos. Os pontos do jogo são marcados mantendo um total parcial dos pontos com que cada jogador é apanhado no fim de cada partida. Quando um jogador alcançar os 300 (trezentos) pontos, a rodada termina e o jogador com menos pontos é o vencedor, ou seja, aquele que não deixar sobram muitas cartas na mão e com valores baixos.

PENALIDADES

O jogador que se esquecer de dizer “ST’ARTE” antes que a penúltima carta toque a pilha de Descarte, mas se lembrar (e dizer “ARTE”) antes que qualquer outro jogador “perceba”, está salvo e não está sujeito à penalidade. Os jogadores não podem ser apanhados por não dizer “ST’ARTE” depois que o próximo jogador começar a sua vez. “Começar a vez” é definido como comprar uma carta do Monte ou tirar uma carta da mão para jogar.

Jogadores que derem palpites aos outros jogadores precisam comprar 1 carta do Monte. Se um jogador jogar uma carta errada ou fazer a **REGRA DE AÇÃO, Fixa ou criada** diferente da correspondente a imagem, e isto for notado por qualquer um dos demais jogadores, ele “precisa” pegá-la de volta e comprar mais 1 carta extra do Monte.



ST'ARTE JOGO ARTÍSTICO REGRAS DO JOGO

O CÓDIGO SECRETO DAS IMAGENS

Em um mundo de imagens a serem **DECIFRADAS**, em que suas características são cobiçadas pelo seu grande **VALOR**, a **DESCOBERTA** começou.

Como um artista, cabe a você descobrir técnicas, características, expressões, para aumentar o seu poder de **INTERPRETAÇÃO**, e criar ou descobrir **CÓDIGOS**, para ganhar o jogo das **IMAGENS PODEROSAS**.

OS CÓDIGOS SÃO AS REGRAS DE AÇÃO, desenho, som, gestos ou fala que identifica a imagem no JOGO.

COMO É O JOGO

O jogo ST'ARTE é um jogo de cartas desenvolvido por Sílvia Trentin.

Caracteriza-se por ser um jogo educativo lúdico de artes, no qual o jogador relaciona imagens de obras de arte com cores para formar grupos de cartas executando regras de ação quando definido pelo jogo.

Cada imagem tem uma *regra de ação* CRIADA (desenho, som, gesto ou fala) distinta correspondente a característica da imagem, em que o jogador executa toda a vez que a carta aparece no jogo. Estas regras de ação criadas, são elaboradas pelos jogadores antes de iniciar a partida. Os jogadores leem a imagem e ao interpretar elaboram um som, gesto, desenho ou fala que represente a imagem. Se o jogador optar por não criar uma Ação a carta, o jogo apresenta as sugestões de regras de ação que o jogador pode seguir.(veja em Regras de Ação Criadas).

Do lado do jogador, o objetivo é ser o primeiro a ficar sem cartas na mão, utilizando-se de todas as regras possíveis para impedir que os outros jogadores tenham o mesmo resultado.

O jogador que eliminar as cartas da mão primeiro antes de seus adversários é o ganhador da rodada. A partida encerra quando um dos jogadores alcançar 300 pontos. Os pontos são marcados quando um jogador elimina as cartas da mão e somasse o valor de cada carta que não foi eliminada. Aquele que tiver menos pontos é o ganhador da partida.

Apresenta-se como sendo ideal de três a dez jogadores com idade superior a oito anos.

CONTEÚDO

108 cartas, sendo:

20 Cartas azuis/ 20 Cartas Verdes / 20 Cartas Vermelhas/ 20 Cartas Amarelas – em cada grupo contendo uma imagem de um estilo e duas imagens de movimentos artísticos diferentes.

8 Cartas Comprar DUAS CARTAS - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo;

8 Cartas Inverter - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo;

8 Cartas Pular - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo;

10 Cartas teóricas

4 Curingas;

1 TABULEIRO

1 DADO DAS REGRAS DE AÇÃO

COMO JOGAR

Cada jogador tira da pilha de monte uma imagem aleatória. A pessoa que tirar a imagem de valor mais alto faz a distribuição das cartas no sentido horário. Veja pontuação abaixo. As cartas de ação do jogo conta como pontuação máxima, se houver empate escolhe-se outra imagem e o jogador de imagem maior tem a preferência.

Cada jogador com sua imagem, distinta entre si, joga o dado com as sugestões de regras de ação para serem criadas e após definidas desenhem e marcam-se sobre o tabuleiro na área em branco. Os jogadores neste momento escolhem o nível da partida. (ver Nível)

Para CRIAR A REGRA DE AÇÃO, o jogador faz a leitura da imagem e lê sobre o seu contexto na carta teórica, ou escolhe uma regra de ação já definida pelo jogo.

Nem todas as *regras de ação* criadas precisam ser desenhadas já na primeira rodada. A cada rodada o grupo define se deve aumentar o nível de dificuldade do jogo. O nível de dificuldade é definido pela quantia de *regras de ação* que estão desenhadas no tabuleiro. Três nível baixo, seis nível médio e 10 nível difícil.

O jogador que não fizer a REGRA DE AÇÃO de maneira adequada ou esquecer de fazer antes de largar a carta sobre o DESTARTE das cartas terá que apanhar uma carta do MONTE.

No começo da partida, cada jogador recebe **cinco cartas**. O restante do baralho é deixado na mesa com a face virada para baixo. Vira-se uma carta do monte para cima e coloca-se na mesa. Essa carta, que fica em cima da mesa, serve como base para que o jogo comece. O jogador à direita de quem distribuiu as cartas inicia o jogo.

Os jogadores devem jogar, na sua vez, uma carta de mesma imagem, cor, ou símbolo da carta que está na mesa. Exemplo: se a carta inicial for uma *imagem artística com fundo vermelho*, o primeiro jogador deve jogar sobre ela, a mesma imagem (não importando a cor) ou uma carta vermelha (não importando a imagem), ou uma carta igual em cor e imagem artística que foi jogada. O jogador sucessivo faz a mesma coisa. Dessa vez, vale como base a carta colocada pelo jogador anterior (cor ou imagem).

Se o jogador não tiver uma carta que combine com a carta que esta na pilha de DESCARTE, ele precisa comprar uma carta do monte. Se a carta comprada servir, o jogador pode baixa-la na mesma vez, caso contrário, a vez passa para o próximo jogador. Neste momento além de associar a cor com a imagem deve lembrar se esta carta esta na partida como no momento da REGRA DE AÇÃO, se estiver terá que fazer o gesto, som ou desenho próprio da imagem da carta, caso contrário apanha uma carta do MONTE. Ao jogar a penúltima carta, o jogador deve anunciar em voz alta "ST'ARTE" (que significa que tem em sua mão somente UMA carta). Se não fizer isso, os demais jogadores o demandam a comprar mais UMA carta. A rodada termina quando um dos jogadores zerar as suas cartas na mão.

REGRAS DE AÇÃO FIXAS

Além das cartas com dez imagens artísticas, o baralho de ST'ARTE possui mais cinco *cartas especiais* que produzem diferentes efeitos durante o jogo. Essas cartas determinam se o jogador será beneficiado por uma carta coringa, (pode ser jogada durante qualquer momento do jogo, independentemente da carta que se encontra no topo de descarte).

O participante que jogar essa carta escolhe a próxima cor do jogo (verde, azul, vermelho ou amarelo) ou coringa +2, no qual o jogador seguinte apanha duas cartas e o que descartou escolhe a próxima cor do jogo. As outras três cartas determinam se perderá a vez de jogar, se inverterá o sentido do jogo entre horário ou anti-horário ou se o jogador seguinte apanhará mais duas cartas.

As funções das *Cartas de Ação Fixas*, e quando podem ser jogadas, estão definidas abaixo.

Carta Pular — O jogador seguinte àquele que descartou essa carta perde a vez — é "pulado". A carta só pode ser jogada sobre uma carta da mesma cor ou sobre outra carta Pular. Se uma carta Pular for aberta no começo do jogo, o jogador à esquerda do distribuidor é "pulado", e o jogador à esquerda deste último começa o jogo.

Carta Inverter — Ela simplesmente inverte a direção do jogo. Se o jogo estiver indo no sentido da esquerda, passa a mudar o sentido para a direita, e vice-versa. A carta só pode ser jogada sobre uma da mesma cor ou sobre outra carta Inverter. Se esta carta for aberta no começo do jogo, o distribuidor começa e, depois, o jogo se desloca para a direita em vez de se deslocar para a esquerda.

Curinga — A pessoa que jogar esta carta exige qualquer cor para continuar a jogar, inclusive a cor que está sendo jogada no momento, se assim desejar. Um Curinga pode ser jogado a qualquer hora — mesmo que o jogador tenha na mão outra carta que possa ser jogada. Se um Curinga for aberto no começo do jogo, o jogador à esquerda do distribuidor determina a cor que dará sequência ao jogo.

Curinga Comprar DUAS Cartas — Esta é a melhor carta. A pessoa que jogar esta carta exige a cor que continua o jogo. Além disso, o próximo jogador precisa comprar 2 cartas do Monte e perde a vez. Se esta carta for aberta no começo do jogo, é devolvida ao baralho e outra carta é aberta.