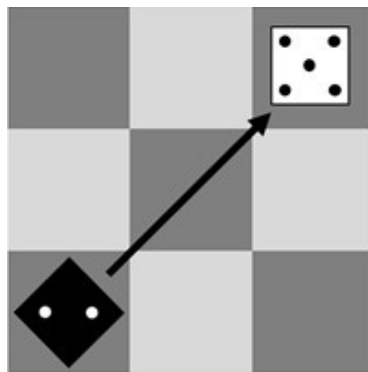


Organizando – imagine um pequeno exército, vamos organizar os dados/soldados de acordo com sua patente. A primeira fileira (frente de batalha) colocaremos 8 peças com o valor 1 do dado voltado para cima, na fileira de trás colocaremos aos pares dos cantos para o centro em valores crescente 2, 3, 4, 5. Veja a imagem



Ataque – Você ameaça capturar uma peça do adversário, quando sua peça pode parar em uma casa onde há uma peça do adversário, realizando uma captura, no exemplo acima o dado preto de valor 2 pode andar uma ou duas casas na diagonal, se o jogador escolher andar duas casas ele efetua uma captura da peça adversária.

Jogo Sapiens é um Patrimônio Cultural Material e Imaterial de Teresina | Piauí | Brasil

Pela LEI N° 5.820, DE 16 DE NOVEMBRO DE 2022

As doações são usadas para manter o projeto desenvolvido na **Associação Prismas - Associação dos Amigos e Familiares da Pessoa com Autismo**, além de ações e projetos que estimulam o bem-estar, criatividade e raciocínio em crianças e

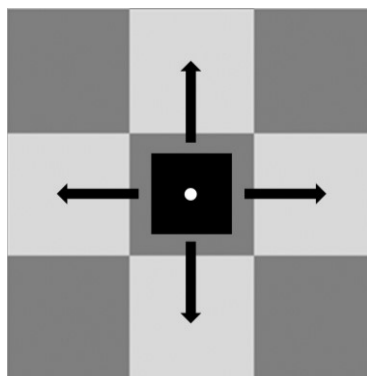
Veja o projeto completo em:

<https://linktr.ee/jogosapiens>

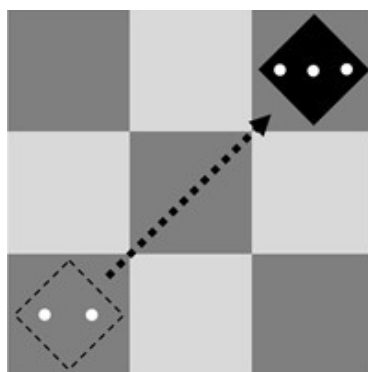


DOE PELO PIX:

JOGOSAPIENS@GMAIL.COM



Movimento 1 – Todos os dados começam andando em sentido reto (onde a face lateral aponta) ou seja, para FRENTE, TRÁS, ESQUERDA E DIREITA e podem andar até o número máximo de casas do valor de sua face superior por jogada. ex: um **dado de valor 1** pode andar 1 casa, o **dado de valor 2** pode andar 1 ou 2 casas, um **dado de valor 3** pode andar 1, 2 ou 3 casas na sua vez, e assim por diante até o limite de 6.



Captura - na captura, o dado ocupa a casa de uma peça adversária e soma +1 em seu valor. Tomando como base o exemplo do ataque anterior, quando a peça branca de valor 2 capturou a peça adversária de valor 5 ela ocupa a mesma casa desta e ficando mais forte, evoluindo seu valor de 2 para 3, podendo andar agora 1, 2 ou 3 casas nas quatro direções

Proibido

Um dado não pode pular por cima de suas peças ou peças adversárias

Permitido

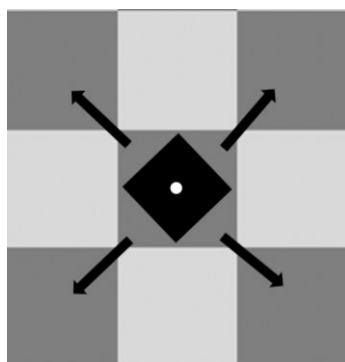
Mudar a direção da peça quantas vezes quiser para ela andar em sentido reto ou diagonal;

Avançar ou voltar as peças quantas vezes quiser

após deslocar, girar ou capturar uma peça é a vez do adversário jogar.

VENCE QUEM CAPTURAR TODAS AS PEÇAS DO ADVERSÁRIO

Boa Partida



Movimento 2 - Na sua vez você pode escolher GIRAR o dado em 90 graus, encerrando a jogada, no próximo movimento este dado pode andar em sentido diagonal o número máximo de casas que seu valor permitir.



Há várias habilidades cognitivas que os jogadores podem desenvolver ao praticar o Sapiens.

Aqui estão algumas habilidades importantes para os jogadores de Sapiens:

Pensamento crítico: os jogadores melhoram a capacidade de analisar cuidadosamente as possibilidades disponíveis para eles em cada jogada e tomar decisões bem pensadas e estratégicas.

Resolução de problemas: os jogadores precisam ser capazes de identificar e resolver problemas complexos que surgem durante o jogo, tais como lidar com uma situação em que suas peças estão em risco.

Raciocínio espacial: como o jogo Sapiens envolve a coordenação motora e a noção espacial de estruturas em três dimensões, os jogadores melhoram a capacidade de visualizar o tabuleiro e entender como as peças se movem no espaço.

Capacidade de planejamento: os jogadores devem ser capazes de pensar à frente e planejar movimentos futuros para garantir a vitória no jogo.

Estratégia: os jogadores aperfeiçoam a capacidade de desenvolver e implementar estratégias eficazes para controlar o tabuleiro e vencer a partida.

Paciência: como o jogo Sapiens é um jogo de tempo razoável, os jogadores vão desenvolvendo a capacidade de manter a paciência e permanecer focados durante toda a partida.

Habilidade de análise: os jogadores trabalham sua capacidade de analisar jogadas passadas e aprender com seus erros para melhorar seu jogo no futuro.

Concentração: para jogar bem o Sapiens, os jogadores devem ser capazes de manter a concentração e permanecer alerta durante toda a partida.

PROJETO DESENVOLVIDO NA ASSOCIAÇÃO PRISMAS – ASSOCIAÇÃO DOS AMIGOS E FAMILIARES DA PESSOA COM AUTISMO

