

KON-TIKI

O jogo é baseado na viagem histórica realizada em 1947 por Thor Heyerdahl e pela sua tripulação desde Callao, no Peru, através do Oceano Pacífico até às ilhas Raroia no Arquipélago Tuamotu.

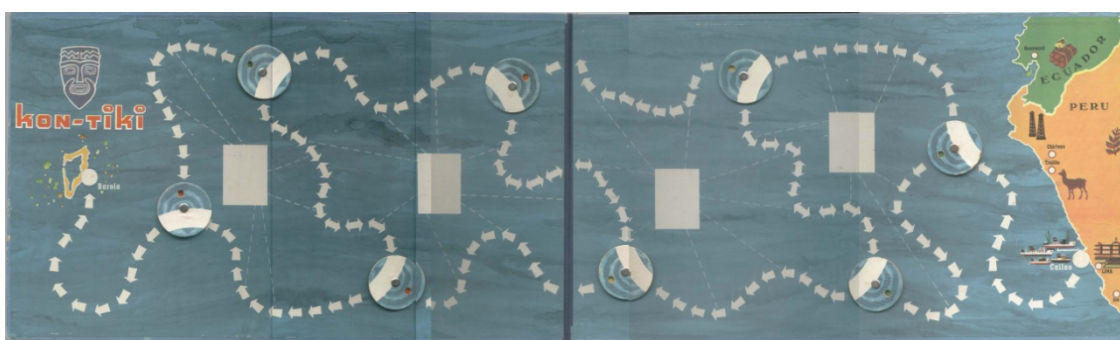
Heyerdahl atravessou o oceano numa réplica de uma antiga jangada, que baptizou de “Kon-Tiki” em honra do mítico Deus-Sol dos antigos.

O seu objectivo foi o de provar que as Ilhas dos Mares do Sul podiam ter sido povoadas por imigrantes vindos do continente sul-americano, atravessando o vasto Pacífico em jangadas, há mais de mil anos.

Obteve um êxito admirável, conseguindo fazer bom uso dos ventos e correntes marítimas e graças ao excelente espírito de cooperação dos vários membros da tripulação.

Estas duas qualidades – navegação e trabalho de equipa – são pois a base do jogo, que procura realçar a necessidade de entreatajuda mais do que a sorte ou o espírito de competição.

De facto, os jogadores não se opõem uns aos outros. Esforçam-se antes por ajudar os seus companheiros a atingir um objectivo comum. Quem demonstrar um espírito de cooperação mais desenvolvido terá mais hipóteses de ganhar o jogo.



Agora também podemos participar na viagem de jangada através do Pacífico. Para isso precisamos do seguinte:

1 **Tabuleiro** de jogo representando o Oceano Pacífico entre Peru e Raroia, com 8 discos rotativos representando redemoinhos, e 4 espaços destinados a colocar as **Placas de Trabalho**.

72 **Contadores**: 24 de cada cor, vermelho, amarelo e verde.



4 **Placas de Trabalho**: Uma para cada trabalho, Pesca, Radiotelegrafia, Cozinha e Equipamento.

8 **Diplomas de Pilotagem**.

28 **Cartas de Trabalho**: Oito para cada trabalho, Pesca, Radiotelegrafia, Cozinha e Equipamento.

1 **Diário de Bordo** (a caixa do jogo) de cinco compartimentos: Com um compartimento

maior que funciona como **Banco** e compartimentos para cada um de até quatro jogadores.

A jangada **Kon-Tiki**.

Kon-Tiki pode ser jogado por 2, 3 ou 4 jogadores.

Para ganhar o jogo, os jogadores vão tentar juntar o máximo de cartas de trabalho que lhes for possível. Quanto mais cartas de cada trabalho conseguirem, maior será a pontuação obtida nesse trabalho (ver o verso das cartas).





PREPARAÇÃO

Os jogadores escolhem um capitão, que fica encarregado do **Diário de Bordo** além de participar activamente no jogo. Ele distribui uma reserva de 15 **Contadores** a cada jogador – cinco de cada cor, vermelho, amarelo e verde. Os contadores que sobram permanecem no compartimento maior do **Diário de Bordo**.

A seguir, o capitão põe as **Placas de Trabalho** ao acaso nos quatro espaços rectangulares do tabuleiro.

Os jogadores são numerados consecutivamente, começando no jogador à esquerda do capitão, pelo que o capitão terá o maior número. A cada jogador calhará um compartimento do **Diário de Bordo** com o respectivo número.

Finalmente a jangada **Kon-Tiki** é colocada no círculo representando o porto de Callao e o jogo pode começar.

COMO JOGAR

O jogador nº 1 avança a jangada ao longo da **Corrente** (assinalada com setas) um, dois ou três espaços, à sua escolha. Cada espaço é representado por uma seta. Para conseguir mover a jangada o jogador tira da sua reserva o respectivo número de **Contadores**, um por cada espaço percorrido e coloca-os no seu compartimento do **Diário de Bordo**.

Até ao primeiro **Redemoinho** cada jogador pode pagar para se mover com **Contadores** de qualquer cor.

A seguir, o jogador nº 2 coloca um, dois ou três **Contadores** no compartimento dois do **Diário de Bordo** e move a jangada ao longo do percurso o respectivo número de espaços e assim por diante.



REDEMOINHOS



Um **Redemoinho** não pode ser evitado: um jogador tem de parar nele, mesmo que lhe falem apenas um ou dois espaços para o alcançar.

O jogador que chega ao **Redemoinho** tem de escolher o percurso a seguir: roda o disco de maneira a ligar as **Correntes** e aponta a jangada numa das duas direcções possíveis. A escolha do percurso a seguir é feita apenas pelo jogador que chega ao **Redemoinho** mas a jangada apenas pode mover na direcção assinalada pelas setas.

Quando há setas com os dois sentidos, as duas direcções podem ser usadas, mas não se pode inverter a direcção entre um **Redemoinho** e outro.

Por ter escolhido o percurso a seguir, o jogador recebe uma carta de **Diploma de Pilotagem**, que pode mais tarde ser trocado por três **Contadores** à escolha. Se na parte final do jogo já não houver **Diplomas de Pilotagem** disponíveis, o jogador recebe três **Contadores** do banco.

Quando um disco de **Redemoinho** é rodado, uma cor aparece na sua janela circular. A partir desse momento e até ao próximo **Redemoinho**, todos os movimentos devem ser pagos com **Contadores** dessa cor.

PLACAS E CARTAS DE TRABALHO

Pelo caminho os jogadores encontram setas ligadas por linhas tracejadas a uma das **Placas de Trabalho**.

Um jogador que pare numa dessas setas recebe uma **Carta desse Trabalho**. Essas **Cartas de Trabalho** decidem a pontuação final do jogo pelo que têm de ser colecionadas. Se não houver cartas disponíveis, o jogador recebe cinco **Contadores**.



TROCAR PLACAS DE TRABALHO

Sempre que a jangada esteja num **Redemoinho**, qualquer jogador pode pedir para se trocar a ordem das **Placas de Trabalho**. O capitão pega nas quatro placas, baralha-as e coloca-as de novo no **Tabuleiro**, da direita para a esquerda.

FALTA DE CONTADORES NA RESERVA

Um jogador que na sua vez não tenha **Contadores** disponíveis de uma determinada cor, pode obtê-los descartando uma carta. Uma **Carta de Trabalho** vale cinco **Contadores**; Um **Diploma de Navegação** vale três **Contadores**.



Os novos contadores podem ser usados imediatamente. Se não houver disponíveis **Contadores** dessa cor, o jogador tem de passar a vez. Se todos os jogadores passarem, muda-se a cor dos **Contadores** para a cor seguinte, ou seja, de vermelho para verde, de verde para amarelo ou de amarelo para vermelho. Não há mais nenhuma situação em que seja permitido passar a vez.

10 CONTADORES NO COMPARTIMENTO DO JOGADOR

Enquanto houver **Cartas de Trabalho** disponíveis, se o compartimento do **Diário de Bordo** de um jogador estiver com 10 **Contadores**, este pode trocá-los por uma **Carta de Trabalho** à sua escolha.

ESTRATÉGIA

Cada jogador deve esforçar-se por obter o máximo possível de cartas de um determinado trabalho, mesmo que para isso tenha de se desfazer de muitas das outras. Isso fará dele um "expert" nesse trabalho em particular, e dar-lhe-á mais hipóteses de ganhar o jogo, aquando da contagem final.

FIM DO JOGO

Quando a jangada chega à ilha de Raroia, o jogo acaba. Todas as **Cartas de Trabalho** e **Diplomas de Navegação** são contados a fim de determinar o vencedor.

Todos os **Contadores** que restarem nas reservas ou nos compartimentos do **Diário de Bordo** são ignorados.

Cada **Diploma de Navegação** vale três pontos; As **Cartas de Trabalho** são pontuadas segundo a tabela que se encontra no verso das cartas e que é a seguinte:

1 carta de trabalho	1 ponto
2 cartas de trabalho da mesma série	3 pontos
3 cartas de trabalho da mesma série	6 pontos
4 cartas de trabalho da mesma série	10 pontos
5 cartas de trabalho da mesma série	15 pontos
6 cartas de trabalho da mesma série	21 pontos
7 cartas de trabalho da mesma série	28 pontos
8 cartas de trabalho da mesma série	36 pontos

O VENCEDOR

O vencedor é aquele que após a contagem obtiver mais pontos.

