

componentes

- 50 cartas de Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)
- 8 cartas de AJUDA
- 3 cartas de ERRO
- Este manual de regras

Para cada uma das 5 cores das cartas de ODS, a distribuição dos valores é **1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5**.

objetivo do jogo

META 2030 é um jogo cooperativo em que os jogadores trabalham juntos como uma equipe dedicada a cumprir objetivos da Agenda 2030 proposta pela ONU!

O **objetivo** da equipe é organizar as ações das cartas de ODS, construindo sequências numéricas crescentes (**1, 2, 3, 4, 5**), uma de cada cor (**laranja, vermelho, roxo, azul e verde**).

preparação do jogo

Deixe as cartas de AJUDA e as cartas de ERRO dentro da caixa (ou em uma área reservada), próximo ao centro da mesa.

Embaralhe as 50 cartas de ODS e forme uma pilha virada para baixo. Distribua as mãos de cartas:

- Partidas em 2 ou 3 jogadores: 5 cartas para cada;
- Partidas em 4 ou 5 jogadores: 4 cartas para cada.

ATENÇÃO!

Cada jogador não pode ver a própria mão de cartas! Devem segurar suas cartas **ao contrário**, de modo que só os outros jogadores as vejam!

como jogar

A pessoa que estiver usando o item reciclado ou reutilizável mais interessante começa, e a ordem de turno segue em sentido horário.

Na sua vez, você deve realizar apenas uma ação, dentre as seguintes:

1. **Dar uma informação**
2. **Descartar uma carta**
3. **Jogar uma carta**

ATENÇÃO: a comunicação durante o jogo é limitada! Durante sua vez, os demais jogadores **não devem fazer comentários** que possam influenciar sua jogada!

1. dar uma informação

Para realizar esta ação, você deve retirar uma **carta de AJUDA** da caixa e colocá-la ao centro da mesa. Então, pode dar uma informação para outro jogador, **apontando** todas as cartas sobre as quais estiver informando.

Há dois tipos de informação possíveis:

- **Informação sobre uma (e apenas uma) cor;**
- **Informação sobre um (e apenas um) valor.**



Na exemplo acima, você poderia informar:

"Você tem **duas cartas número 1** aqui e aqui";

"Você tem **uma carta roxa** aqui". Ou também:

"Você **não tem carta azul**";

"Você **não tem carta número 2**".

Você deve dar a **informação completa!** Se um jogador tem duas cartas laranja, você não pode dizer que só tem uma!

Ao receber informações, **você pode reorganizar as cartas na sua mão** para manter o controle!

ATENÇÃO: Se não houver cartas de AJUDA dentro da caixa, esta ação não pode ser feita!

2. descartar uma carta

Esta ação permite devolver uma **carta de AJUDA** do centro da mesa de volta para a caixa. Para isso, você deve descartar uma carta da sua mão e colocá-la na pilha de descartes, ao lado da caixa, virada para cima.

Pegue uma nova carta de ODS da pilha fechada, **sem vê-la**, e coloque na sua mão, ao contrário.

ATENÇÃO: Se não houver cartas de AJUDA no centro da mesa, esta ação não pode ser feita!

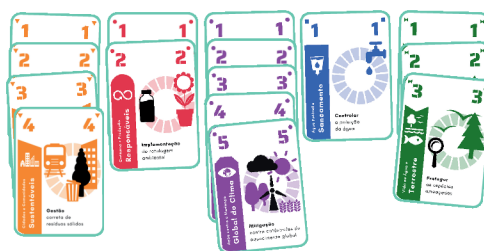
3. jogar uma carta

Pegue uma carta de ODS da sua mão e a coloque aberta no centro da mesa.

Há dois casos possíveis:

- **A carta começa ou continua uma sequência:** a carta permanece na mesa.
- **A carta não começa nem continua uma sequência:** a carta é descartada. Retire uma **carta de ERRO** da caixa e ponha na mesa.

Em ambos os casos, pegue uma nova carta de ODS da pilha fechada, **sem vê-la**, e coloque na sua mão, ao contrário.



sequência de cartas

- Só pode haver uma sequência de cada cor;
- As cartas de ODS devem ser jogadas em ordem crescente, sem intervalos (1, depois 2, depois 3, depois 4 e então 5);
- Não pode haver valores repetidos em uma sequência (apenas uma de cada: 1, 2, 3, 4, 5).

bônus ao completar sequência

Quando uma carta de valor 5 é colocada em uma sequência, a equipe ganha um bônus: devolva uma **carta de AJUDA** à caixa!

Essa ação é gratuita, não sendo necessário descartar uma carta de ODS.

Se não houver cartas de AJUDA na mesa para serem devolvidas, o bônus não é acionado.

fim de jogo

O jogo pode acabar de três formas:

- **Se três cartas de ERRO** estiverem na mesa: o jogo acaba imediatamente e a equipe perde;
- **Se as cinco sequências forem completadas** antes da pilha de cartas acabar, a equipe vence o jogo com a pontuação máxima;
- **Se um jogador pega a última carta de ODS** da pilha, a última rodada é disparada: cada jogador deve jogar apenas mais uma vez, incluindo quem pegou a última carta. O jogo então acaba e a equipe calcula sua pontuação.

pontuação

A equipe calcula a pontuação somando a carta de **maior valor de cada uma das sequências**, e então compara com a tabela de desempenho.

tabela de desempenho

pontos	desempenho
0 - 5	Desastre! A equipe precisa desenvolver a comunicação!
6 - 10	Insuficiente! Há um longo caminho ainda pela frente!
11 - 15	Mediano! A equipe pode explorar mais seu potencial!
16 - 20	No caminho certo! Continuem se aperfeiçoando!
21 - 24	Quase lá! Falta pouco para um mundo melhor!
25	Sucesso! A equipe alcançou a meta 2030!!!