**Jogo de Tabuleiro: "Reciclagem de Biocombustíveis"**

**#### Objetivo:**

O objetivo do jogo é promover a educação sobre a reciclagem de biocombustíveis, ensinando os jogadores sobre diferentes tipos de biocombustíveis, o processo de reciclagem e a importância da sustentabilidade.

**#### Componentes do Jogo:**

1. \*\*Tabuleiro\*\*: Dividido em várias casas que representam diferentes etapas do processo de reciclagem de biocombustíveis.

2. \*\*Peões\*\*: Um para cada jogador (até 4 jogadores).

3. \*\*Cartas de Perguntas\*\*: Cartas com perguntas sobre biocombustíveis e reciclagem.

4. \*\*Cartas de Ação\*\*: Cartas que instruem os jogadores a realizar determinadas ações no jogo.

5. \*\*Cartas de Evento\*\*: Cartas que representam eventos inesperados relacionados com a reciclagem de biocombustíveis.

6. \*\*Marcadores de Biocombustível\*\*: Pequenos *tokens* que representam diferentes tipos de biocombustíveis (óleo de cozinha, resíduos agrícolas, etc.).

7. \*\*Dados\*\*: Um dado para determinar o movimento dos jogadores.

**#### Regras do Jogo:**

**1. \*\*Configuração Inicial\*\*:**

 - Coloque o tabuleiro no centro da mesa.

 - Cada jogador escolhe um peão e coloca-o na casa inicial (*Start*).

 - Baralhe as Cartas de Perguntas, Cartas de Ação e Cartas de Evento, separadamente, e coloque-as viradas para baixo, em pilhas, ao lado do tabuleiro.

 - Distribua 3 marcadores de biocombustível a cada jogador.

**2. \*\*Jogando o Jogo\*\*:**

 - O jogador mais jovem começa o jogo. Os jogadores revezam-se no sentido horário.

 - Na sua vez, o jogador lança o dado e move o peão o número de casas correspondentes.

 - Dependendo da casa em que o jogador parar, ele deverá realizar uma das seguintes ações:

 - \*\*Casa de Pergunta\*\*: O jogador tira uma Carta de Pergunta e tenta responder à questão nela colocada. Se responder corretamente, avança 2 casas. Se errar, permanece na mesma casa.

 - \*\*Casa de Ação\*\*: O jogador tira uma Carta de Ação e segue as instruções. As ações podem ser positivas (avançar casas, ganhar marcadores de biocombustível) ou negativas (voltar casas atrás, perder marcadores de biocombustível).

 - \*\*Casa de Evento\*\*: O jogador tira uma Carta de Evento e segue as instruções. Eventos podem incluir descobertas tecnológicas, acidentes ou novas regulamentações que afetam a reciclagem de biocombustíveis.

 - \*\*Casa de Coleta\*\*: O jogador recolhe um marcador de biocombustível.

 - \*\*Casa de Reciclagem\*\*: O jogador pode trocar 3 marcadores de biocombustível por um marcador de produto reciclado. Quem conseguir obter primeiro 5 marcadores de produto reciclado vence o jogo.

**3. \*\*Final do Jogo\*\*:**

 - O jogo termina quando um jogador consegue reunir 5 marcadores de produto reciclado. Este jogador é declarado o vencedor.

 - Alternativamente, o jogo pode terminar após um número predefinido de rodadas (por exemplo, 20 rodadas), e o jogador com o maior número de marcadores de produto reciclado vence.

**4. \*\*Regras Adicionais\*\*:**

 - Se um jogador parar na mesma casa que outro jogador, eles devem trocar um marcador de biocombustível entre si.

 - Os jogadores podem trocar marcadores de biocombustível entre si a qualquer momento durante o jogo, incentivando a cooperação e a negociação.

**#### Exemplo de Cartas:**

- \*\*Carta de Pergunta\*\*: "Qual é a principal matéria-prima para o biocombustível biodiesel? (a) Milho, (b) Óleo de cozinha usado, (c) Resíduos de madeira"

- \*\*Carta de Ação\*\*: "Você implementou um novo sistema de coleta de óleo de cozinha usado. Avance 3 casas."

- \*\*Carta de Evento\*\*: "Uma nova lei incentiva a reciclagem de biocombustíveis. Todos os jogadores ganham 1 marcador de biocombustível."

Este jogo de tabuleiro é uma forma divertida e educativa de aprender sobre a reciclagem de biocombustíveis, promovendo a conscientização ambiental entre os jogadores.