

Missão 1: Que Comece a Viagem da Consciência!

Esta missão serve apenas para entrares no jogo – é a versão mais simples, para que possas familiarizar-te com o tabuleiro e com alguns elementos básicos. Ainda não precisas de todos os elementos do jogo, esses serão adicionados mais tarde nas missões mais complexas. Um objeto que é utilizado muitas vezes reduz a sua pegada de CO₂ – por isso decidimos desenvolver um jogo complexo com muitas variações. Faz uma bela viagem de consciência! Desafio que nos deixaria felizes: em vez de deixar o jogo numa prateleira depois de algumas partidas, empresta-o a amigos e familiares para que seja jogado mais vezes!

Importante: Tal como na vida real, não é possível limpar o mundo inteiro. Por isso, o objetivo do jogo é **criar consciência através da arte e encontrar soluções que ataquem os problemas na sua raiz**. Como efeito secundário irritante, tu e o oceano ficarão sobrecarregados de lixo.

[Esta versão simples está explicada num vídeo no YouTube pelo próprio @TheTrashTraveler!](#)

Este é um jogo cooperativo. Podes jogá-lo **sozinho ou com outras pessoas**. Se jogares com outras pessoas, o jogador que está na vez tem sempre o poder de decisão final. No entanto, discutem em conjunto quais os passos que devem ser dados.

Preparação para um início simples

(Ver imagem à direita e números)

1. Coloca o tabuleiro principal “simple” no centro da mesa.
2. Monta **uma** das 5 figuras do **The Trash Traveler** à tua escolha e **coloca-a no ponto de partida do trilho**, no canto superior esquerdo do tabuleiro.
3. Tira **10 diferentes fichas de solução** e coloca-as em cada um dos símbolos redondos, marcados com um **ponto de exclamação**.
4. Baralha **7 cubos de lixo de cada cor** no saco (7 vermelhos, 7 azuis, 7 amarelos, 7 verdes). Retira aleatoriamente e coloca da seguinte forma nas 12 regiões diferentes do tabuleiro:
 - a. **3 cubos em cada uma das 4 regiões superiores** (cidades).
 - b. **2 cubos em cada uma das 4 regiões do meio** (florestas e montanhas).
 - c. **2 cubos em cada uma das 4 regiões inferiores** (praias).
5. Coloca **um cubo preto** ao lado dos 4 quadrados coloridos, abaixo da zona do artista. Além disso, coloca o cubo dentro dessa zona.
6. Coloca as figuras das **obras de arte** (não montadas) **ao lado da zona do artista**.
7. Baralha todos os cubos de lixo restantes no saco.
8. O jogador que mais ama tubarões é o primeiro jogador e **recebe os 12 voluntários**.
9. Todos os componentes não utilizados voltam para a caixa do jogo – não são necessários nesta variante.



Início do Jogo:

No jogo The Trash Travelers percorres caminhos com o Trash Traveler e mobilizas voluntários para ajudar. Em cada turno tens de **executar uma sequência de ações obrigatórias**:

1. Move o Trash Traveler,
2. atribui tarefas a todos os voluntários,
3. executa essas tarefas.

No final do teu turno segue-se uma série de efeitos:

1. o lixo existente flui em direção ao oceano,
2. as pessoas produzem novo lixo.

The Trash Travelers é jogado numa quantidade indefinida de turnos consecutivos no sentido dos ponteiros do relógio, até que seja atingida uma das condições de fim de jogo.

Condições de vitória

Para ganhar o jogo nesta primeira versão, têm de cumprir **todos estes 3 objetivos**:

- Com o Trash Traveler **chegar à montanha no fim do trilho** (casa 40).
(No último turno continuam a ter de colocar voluntários e o lixo tem de fluir em direção ao oceano.)
- **Construir todas as 4 obras de arte.**
- **Descobrir todas as 10 soluções.**

Condições de derrota

O jogo termina imediatamente em derrota se ocorrer **uma** das seguintes condições:

- O fim do trilho é alcançado **sem cumprir os objetivos de vitória.**
- **Uma barra de lixo no fundo do mar fica completamente cheia.**
- **A baleia engoliu demasiado lixo, a barra fica totalmente cheia.**

1º Passo: Mover o The Trash Traveler

O teu turno começa sempre com o movimento do Trash Traveler. Podes avançar **quantas casas quiseres no trilho**. O trilho tem 40 casas e serpenteia por **12 regiões (cidades, montanhas, florestas e praias)**. Algumas casas funcionam como pontes (casas 3, 9, 17, 20, 24, 30, 33, 37), que ligam duas regiões. Podes andar o quanto quiseres – no entanto, **nunca é permitido andar para trás**.

- Depois de o Trash Traveler parar numa casa, **recolhe todo o lixo de uma cor dessa região**.
- Os cubos de lixo recolhidos são colocados **na zona do artista** (no canto superior esquerdo).
- Assim que uma cor de lixo é recolhida, tapas essa cor abaixo da zona do artista com o cubo preto. Na **ronda seguinte não podes recolher novamente a mesma cor** de lixo.



Se o Trash Traveler estiver numa **ponte**, são recolhidos **todos os cubos de lixo** da mesma cor das **duas regiões adjacentes** e entregues na zona do artista!

Obras de arte:

Existem 4 obras de arte que são construídas na zona do artista. Cada uma é formada apenas por uma cor de lixo. Assim que uma barra de lixo fica completamente preenchida, essa obra de arte é construída e colocada no tabuleiro. Nesta primeira versão estas obras de arte ainda **não têm outro efeito no jogo**. No entanto, **uma condição de vitória é construir todas as 4 obras de arte!**

(Se uma barra de cor estiver cheia e forem recolhidos mais cubos dessa cor pelo Trash Traveler, estes já não têm utilidade e vão simplesmente para a reserva de reciclagem ao lado do tabuleiro.)

2º Passo: Os voluntários vêm ajudar

Depois de o Trash Traveler ter caminhado, **todos os voluntários disponíveis vêm ajudar**. Agora **tens de atribuir uma tarefa a cada voluntário**:

- Começa **sempre na região onde o Trash Traveler se encontra** e distribui os voluntários **sucessivamente à volta do tabuleiro** (cidade, floresta ou praia – **nunca nas regiões de montanha!**), seja no sentido dos ponteiros do relógio ou no sentido contrário. A direção de distribuição escolhida só pode ser alterada na ronda seguinte.
- Em **cada região só pode ser colocado um voluntário!**
- Tens de **ocupar cada região sucessivamente** e **nunca podes saltar uma**.

Em cada região tens **2 possibilidades**:

Opção A: Recolher lixo

- Coloca um voluntário ao lado de um cubo de lixo da mesma cor nessa região.
- Ao contrário do Trash Traveler, um voluntário **só recolhe 1 cubo de lixo!**

Opção B: Discutir solução

- Coloca um voluntário no campo de discussão ao lado de uma solução.
- Se a solução já tiver sido explorada, ainda assim é permitido colocar lá um voluntário. Isto pode acontecer ao longo do jogo.

Situações especiais:

- Se tiveres **mais de 10 voluntários disponíveis** e regressares ao Trash Traveler, **continua simplesmente a distribuição sem saltar nenhuma região**. Assim, numa **mesma ronda** podem ser colocados **2 voluntários numa região**.
- Se o Trash Traveler estiver numa **ponte**, **podes escolher** de qual das duas **regiões adjacentes** comesças a distribuir os voluntários.
- Se o Trash Traveler estiver numa **região de montanha**, podes escolher **qualquer região** (cidade, floresta, praia) como início da distribuição – conforme descrito, os voluntários nunca podem ser colocados nas regiões de montanha.

Alternativa a recolher lixo ou discutir: Limpeza subaquática

Se **nenhum voluntário corresponder à cor do lixo** de uma região ou **não quiseres iniciar uma discussão** (por exemplo, porque a solução já foi encontrada), **podes parar de colocar o(s) voluntário(s) restante(s)** e, em vez disso, **lançar o dado uma vez**. **Depois de o dado ser lançado**, já não é permitido continuar a distribuição – **a ronda termina**.

Resultados do dado:

a Números 1 a 4: avistamento de baleia

→ Uma baleia aparece na praia do número obtido no dado e **engole um cubo de lixo** (se houver vários cubos, tens liberdade de escolher a cor). Se um voluntário já tiver garantido esse cubo de lixo na distribuição anterior ou se não houver lixo nesse local, não acontece nada.

Nota: O lixo engolido pela baleia não pode ser removido.

b Números 5 e 6: limpeza subaquática

→ **Um único cubo de lixo de qualquer cor** é resgatado do fundo do mar e levado **para a zona do artista**.

3º Passo: Executar Tarefas com os Voluntários

- Os voluntários que recolhem lixo são colocados com o lixo ao lado do tabuleiro.
Todos os cubos de lixo recolhidos pelos voluntários vão para a reserva geral de “reciclagem” – **simplesmente ao lado do tabuleiro** – e **não para a zona do artista!**
- Os voluntários que discutem soluções precisam de um **segundo voluntário para terem sucesso**:
 - Se houver dois voluntários, a solução é descoberta e colocada ao lado do tabuleiro. Os dois voluntários ficam novamente disponíveis para o próximo jogador.
 - Se não for possível, o voluntário sozinho permanece no local até que numa ronda futura seja adicionado um segundo.
- Para ganhar, **todas as 10 soluções têm de ser descobertas**.

Fim do turno

Depois de cada turno acontece o seguinte:

1. O lixo flui em direção ao oceano

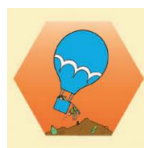
- O lixo das **praias vai para o mar** → é colocado nas barras de cor correspondentes no fundo do mar.
- O lixo das **florestas e montanhas vai para as praias**.
- O lixo das **cidades flui para as florestas e montanhas**.

2. Nova produção de lixo pelas pessoas

- Retira **3 cubos de lixo aleatoriamente do saco e coloca-os em cada uma das 4 regiões das cidades**.
Se o saco estiver vazio: volta a enchê-lo com a reserva de reciclagem.

Próxima ronda! Agora a primeira ronda terminou e o próximo jogador recebe os voluntários disponíveis e o poder de decisão.

Atenção “Curinga”: Fichas de Habilidade



ONG (Organização Não Governamental): **uma vez por jogo** e em qualquer momento à tua escolha podes pedir ajuda a uma ONG: **todos os cubos de lixo de uma região são recolhidos e levados para a zona do artista!**

Boa sorte!

Se tiveres mais dúvidas, existe um assistente de inteligência artificial para ajudar-te (em ingles): <https://www.board-game-wizard.com/>

Ou contacta: thetrashtravelerteam@gmail.com ; @[TheTrashTraveler](#) !