



Português

Descobre os conteúdos

■ No interior da embalagem, encontra:

52 Cartas de jogo
que completam 13 Famílias

3 Cartas de apoio
dicas sobre o jogo

3 Folhetos (em diferentes línguas)
com regras e curiosidades

■ Português
■ Inglês
■ Espanhol

No verso do folheto,
encontras curiosidades
sobre as Personagens

Português COMO USAR

Ler atentamente antes de jogar

Formato das cartas

Símbolo e nome da Família

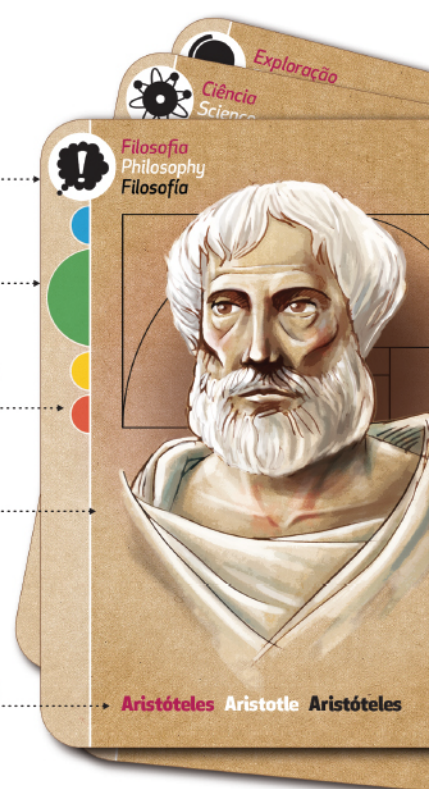
O semicírculo GRANDE indica
a cor associada à Personagem.
Neste exemplo: VERDE

Os semicírculos PEQUENOS
indicam as cores que faltam para
completar a Família. Neste exemplo:
AZUL, AMARELO E VERMELHO

Personagem

Nome da Personagem (em 3 línguas)

■ Português
□ Inglês
■ Espanhol



As 52 Personagens formam 13 Famílias

Governo
Monarquia, República e Ditadura são algumas das formas de governo existentes.

Militar
Alguns povos ou generais ficaram conhecidos pelas suas habilidades bélicas.

Astronomia
Desde a Antiguidade é a ciência natural que estuda corpos celestes.

Filosofia
Surgiu na Grécia Antiga, quando o homem tentou entender os problemas relacionados com o conhecimento ou a existência.

Ciência
Desenvolveu-se sobretudo a partir do Renascimento, quando o homem começou a observar com maior atenção todos os fenómenos.

Exploração
O seu grande apogeu ocorreu nos séc. XV e XVI com as grandes viagens marítimas.

Matemática
Os egípcios desenvolveram-na para resolver as tarefas do dia-a-dia como medir campos ou fazer construções. É a ciência do raciocínio lógico e abstrato.

Pioneiro
O apogeu do pioneirismo acontece com a Segunda Revolução Industrial, c. 1850.

Literatura
Esta manifestação artística surgiu a partir da escrita, inventada na Suméria. A sua evolução reflete a evolução do Homem enquanto ser histórico, pensante e criador.

Pintura
Acompanha o ser humano por toda a história desde as suas primeiras expressões em paredes e nos tetos das cavernas.

Música
O Homem primitivo usava o corpo para criar sons e começou a construir os primeiros instrumentos musicais com ossos.

Direitos Humanos
A Declaração Universal dos Direitos Humanos foi adotada pela Organização das Nações Unidas a 10 de dezembro de 1948.

Prémio Nobel
Criados pelo químico sueco Alfred Nobel, em 1901, para distinguir as pessoas que, anualmente, se destacaram em pesquisas nas áreas da física, química, fisiologia ou medicina, literatura, paz e, desde 1968, também economia.

Manual dos JOGOS 6-99 anos 10 Minutos

EUREKA

4 Jogadores - 2 equipas de 2 jogadores

52 Cartas - agrupadas em 13 Famílias

Objectivo do jogo:
Reunir as 4 cartas de uma Família antes da equipa adversária e anunciar **EUREKA**.

Preparação:
• Cada equipa escolhe um sinal secreto (por exemplo: estalar os dedos, dizer um número ou palavra, etc...). Os 2 jogadores de cada equipa sentam-se um em frente do outro.
• Baralharam-se as cartas.
• Distribuem-se 4 cartas por jogador. Colocam-se as restantes cartas, agrupadas, no centro da mesa, com a face da imagem virada para baixo.

Desenrolar do jogo:
1 No início de cada ronda, viram-se 4 cartas (do baralho) sobre a mesa.
2 Em simultâneo, os jogadores contam até 3.
3 Terminada a contagem, cada jogador pode trocar as cartas que tem em mão pelas que estão sobre a mesa (pode realizar quantas trocas desejar).
4 Uma ronda termina quando os jogadores não pretendem trocar mais cartas.
5 As 4 cartas sobre a mesa da ronda anterior são retiradas do jogo. Viram-se 4 novas cartas do baralho e repetem-se os procedimentos a partir do ponto 2.



Exemplo de um **EUREKA**
e uma Família completa.

! IMPORTANTE:
no início e no final de cada ronda, cada jogador deve ter apenas 4 cartas na mão.

Fim do Jogo
O jogo termina quando uma das equipas anuncia **EUREKA** ou **CONTRA-EUREKA**:

- **EUREKA:** sempre que um jogador reúne as 4 cartas de uma Família, deve fazer o sinal secreto ao seu parceiro, para que este grite **EUREKA**. Se o seu parceiro gritar **EUREKA**, a equipa vence o jogo.
- **CONTRA-EUREKA:** sempre que uma equipa descobre ou desconfia que os adversários juntaram as 4 cartas de uma Família, pode gritar **CONTRA-EUREKA**:
a) se um dos elementos da equipa adversária tiver as 4 cartas de uma Família, a equipa que anunciou **CONTRA-EUREKA** vence o jogo;
b) se nenhum dos elementos da equipa adversária tiver as 4 cartas de uma Família, a equipa que anunciou **CONTRA-EUREKA** perde o jogo.

... e boa sorte!

FAMÍLIAS

2 a 4 Jogadores - 2 equipas de 2 jogadores

52 Cartas - agrupadas em 13 Famílias

Objectivo do jogo:
Reunir o maior número possível de Famílias. Cada Família é constituída por 4 Personagens. A cada Personagem está associada uma das seguintes cores: azul, verde, amarelo e vermelho.

Preparação:
• Baralhar as cartas.
• Distribuir 5 cartas por cada jogador. Colocar as cartas que sobram num monte no centro da mesa (com a face da ilustração virada para baixo).
• O jogador mais novo inicia o jogo. Segue-lhe o jogador à sua esquerda e assim sucessivamente. Esta ordem mantém-se até ao fim do jogo.

Desenrolar do jogo:
Passo 1
O primeiro jogador pede a um outro jogador uma carta à sua escolha. O seu pedido tem de respeitar as seguintes regras:
• já possuir uma carta dessa Família;
• deve informar sempre, em primeiro lugar, o nome da Família a que a carta pertence e, de seguida, a cor que está associada à Personagem que pretende: azul, verde, amarelo e vermelho.

Passo 2
Acontece uma das seguintes opções:
• se o jogador obtém a carta que pediu: pede uma nova carta a um jogador à sua escolha;
• se o jogador não obtém a carta que pediu: retira uma carta do baralho colocado no centro da mesa e:
a) se retirar a carta que pediu, repete o procedimento a partir do passo 1;
b) se não retirar a carta que pediu, termina a jogada e passa para o jogador seguinte.

! IMPORTANTE:
Cada Família tem o seu símbolo. Uma Família está completa quando reúnes as 4 cores.

Os semicírculos indicam a cor da Personagem (em destaque) e as cores em falta para completar a Família.

Quando um jogador reúne os quatro elementos de uma Família:
• grita FAMÍLIA;
• mostra ao(s) adversário(s);
• guarda a Família na sua frente;
• joga novamente, ou seja, pede mais uma carta.

Quando um jogador fica sem cartas na mão: retira uma do baralho colocado no centro da mesa e retoma o jogo.

Fim do Jogo
Os procedimentos anteriores repetem-se até ao fim da partida, que termina quando todas as Famílias estiverem formadas. O vencedor do jogo é o jogador que completar mais Famílias.

... e boa sorte!

Gente com MEMÓRIA

História Antiga 4000 a.C. – 476 d.C.*



As margens dos principais rios a Oriente (Nilo, Tigre e Eufrates) eram muito férteis. Foi nessa região que, por volta do ano 4000 a. C., surgiram grandes civilizações, como os Egípcios 1 e os Sumérios 2, que se destacaram sobretudo pelo seu elevado nível cultural e artístico. Estas civilizações foram responsáveis pelo desenvolvimento das primeiras invenções, formas de escrita e grandes construções. Mais tarde, já no século VIII a. C., surgiram na região do Mediterrâneo novas civilizações (Gregos 3, Romanos 4 e Macedônios 5).

História Medieval 476 – 1453*



Por volta do ano 400, os Hunos, liderados pelo rei Átila, fizeram violentos ataques no Leste da Europa. Os povos que ali viviam fugiram para os territórios pertencentes ao Império Romano 6, causando a sua queda no ano 476. Esses povos fundaram vários reinos por toda a Europa. Construíram-se castelos, nos quais habitavam grandes senhores e os reis com a sua corte. As pessoas viviam dos rendimentos da terra e a sociedade estava dividida em três grupos sociais: o Clero, a Nobreza e o Povo. O final da Idade Média ficou marcado por graves períodos de fome, peste e guerras, como por exemplo a Guerra dos Cem Anos.

História Moderna 1453 – 1789*



As grandes viagens marítimas e a descoberta de novos continentes desenvolveram o comércio. O cultivo da terra era pouco rentável, o que levou as pessoas a dedicarem-se ao comércio. Surgiram as grandes burgueses (pessoas do povo que tinham enriquecido), que apoiavam e patrocinavam os artistas e humanistas, provocando uma verdadeira revolução cultural. Os reis apresentavam-se como os representantes de Deus na Terra e governavam de forma absoluta. Esta atitude criou descontentamento e revolta na população, que procurou a liberdade. Os cientistas e filósofos iluministas eram muito criativos. As suas fantásticas descobertas impulsionaram a Revolução Industrial.

História Contemporânea 1789 – aos nossos dias*



A Revolução Industrial mudou o mundo: as novas potências capitalistas progrediram e vários Impérios decaíram. Os cientistas aceleraram o Conhecimento e as invenções multiplicaram-se, permitindo grandes progressos na vida das pessoas. Os Direitos Humanos e a liberdade de expressão não foram, infelizmente, respeitados por todos, o que levou a graves e sangrentas guerras, como são exemplo a Primeira e Segunda Guerras Mundiais, ou as Guerras Civis da China 7 e Espanha 8.

Governo

01 Cleópatra
Egipto, 69 - 30 a.C.**
Rainha/Faraó do Antigo Egipto, de invulgar cultura e grandes aptidões bélicas (guerreiras). Casou com dois dos principais militares e políticos da Roma Antiga: Júlio César e Marco António.



02 Eduardo III
Inglaterra, 1312 - 1377
Rei de Inglaterra (1327-77), durante o período da Guerra dos Cem Anos, que opôs a Inglaterra à França. Foi o primeiro rei a formar um exército semipermanente, devidamente treinado, tornando a Inglaterra numa grande potência militar da época.



03 Catarina II (a Grande)
Polónia, 1729 - 1796
Imperatriz russa (1762-96), que modernizou e expandiu o Império Russo, tornando-o numa das maiores potências da Europa. Protetora das artes, reuniu uma coleção privada, que originou a criação do Museu Hermitage (em São Petersburgo, Rússia).



04 Victória
Inglaterra, 1819 - 1901
Rainha do Reino Unido e Imperatriz da Índia (depois de a Índia ser anexada ao Império Britânico, em 1877). O seu longo reinado (1837 - 1901) ficou conhecido como a "Era Vitoriana", devido aos grandes progressos na indústria, cultura e ciência.



Ciência

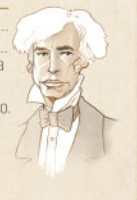
17 Antoine Lavoisier
França, 1743 - 1794
Químico, considerado o "Pai da química moderna". Estudou o oxigénio e formulou o princípio da conservação da matéria ("Lei de Lavoisier"). É autor da célebre frase: "Na Natureza, nada se cria, nada se perde, tudo se transforma".



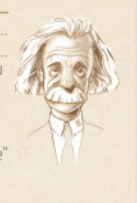
19 Charles Darwin
Inglaterra, 1809 - 1882
Naturalista, em 1859, publicou o livro *A Origem das Espécies*, onde defende a "Teoria da Evolução" por meio da seleção natural. O seu livro resultou de uma viagem científica que fez em torno do mundo.



18 Michael Faraday
Inglaterra, 1791 - 1867
Físico e químico, contribuiu para o desenvolvimento e progresso da eletricidade e do magnetismo. Em 1831, descobriu a Indução Eletromagnética, a forma de funcionamento da maioria das máquinas elétricas.

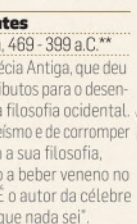


20 Albert Einstein
Alemanha, 1879 - 1955
Físico que se naturalizou e viveu nos Estados Unidos, onde desenvolveu uma intensa carreira científica. É autor da "Teoria Geral da Relatividade" e foi distinguido, em 1921, com o Nobel da Física.

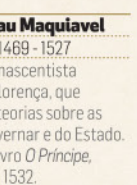


Filosofia

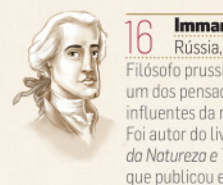
13 Sócrates
Grécia, 469 - 399 a.C.**
Filósofo da Grécia Antiga, que deu grandes contributos para o desenvolvimento da filosofia ocidental. Acusado de ateísmo e de corromper os jovens com a sua filosofia, foi condenado a beber veneno no ano 399 a.C. É o autor da célebre frase: "Só sei que nada sei".



15 Nicolau Maquiavel
Itália, 1469 - 1527
Diplomata renascentista nascido em Florença, que desenvolveu teorias sobre as formas de governar e do Estado. Foi autor do livro *O Príncipe*, publicado em 1532.



14 Aristóteles
Grécia, 384 - 322 a.C.**
Filósofo da Grécia Antiga, estudou várias áreas, entre as quais química, lógica ou astronomia. Foi autor da obra *Meteorologia*, na qual escreve sobre a matéria e a química.



16 Immanuel Kant
Rússia, 1724 - 1804
Filósofo prussiano, considerado um dos pensadores mais influentes da modernidade. Foi autor do livro *História Geral da Natureza e Teoria do Céu*, que publicou em 1755.



Literatura

33 William Shakespeare
Inglaterra, 1564 - 1616**
Poeta e dramaturgo, famoso pelas suas representações no Globe Theatre. Símbolo da cultura inglesa, foi autor das famosas tragédias, como *Romeu e Julieta*, completa em 1595, e *Hamlet*, personagem que diz a conhecida frase "Ser ou não ser, eis a questão".



35 Virginia Woolf
Inglaterra, 1882 - 1941
Escritora considerada uma das grandes figuras do modernismo. Pertenceu ao *Bloomsbury*, um grupo de artistas e intelectuais britânicos que existiu entre 1905 e o final da Segunda Guerra Mundial. Foi autora do romance *Mrs Dalloway* (1925).



34 Winston Churchill
Inglaterra, 1874 - 1965
Oficial do exército e Primeiro-ministro do Reino Unido durante dois mandatos, um dos quais durante a Segunda Guerra Mundial. Foi ainda escritor, tendo recebido o Nobel de Literatura, em 1953, pela sua obra *Memórias da II Guerra Mundial*.

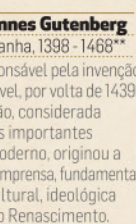


36 Fernando Pessoa
Portugal, 1888 - 1935
Poeta e escritor, inventou vários heterónimos para assinar as suas obras, escritas em língua portuguesa e também em língua inglesa. Em vida, publicou um único livro em Português, *Mensagem*, em 1934, um conjunto de poemas que retrata os Portugueses como heróis míticos.

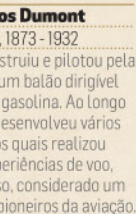


Pioneiro

29 Johannes Gutenberg
Alemanha, 1398 - 1468**
Inventor responsável pela invenção da prensa móvel, por volta de 1439. A sua invenção, considerada uma das mais importantes do período moderno, originou a Revolução da Imprensa, fundamental na difusão cultural, ideológica e científica do Renascimento.



31 Santos Dumont
Brasil, 1873 - 1932
Inventor, construiu e pilotou pela primeira vez um balão dirigível com motor a gasolina. Ao longo da sua vida, desenvolveu vários aviões, com os quais realizou inúmeras experiências de voo, sendo, por isso, considerado um dos grandes pioneiros da aviação.



30 Thomas Edison
EUA, 1847 - 1931
Inventor, responsável por múltiplas invenções importantes, como por exemplo a lâmpada elétrica incandescente, o fonógrafo (um aparelho de gravação e reprodução de sons) e o cinematógrafo (uma máquina que regista imagens animadas).

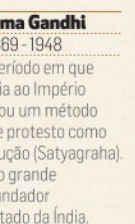


32 Amelia Earhart
EUA, 1897 - 1937**
Pioneira da aviação, foi a primeira mulher a pilotar um avião numa viagem sobre o Oceano Atlântico. Realizou, ao longo da sua vida, vários voos pioneiros e estabeleceu recordes. Desapareceu no Oceano Pacífico, enquanto realizava um voo à volta do mundo.

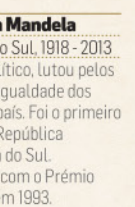


Direitos Humanos

45 Mahatma Gandhi
Índia, 1869 - 1948
Advogado no período em que a Índia pertencia ao Império Britânico; liderou um método não-violento de protesto como forma de revolução (Satyagraha). É considerado o grande idealizador e fundador do moderno Estado da Índia.



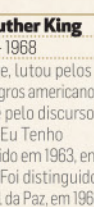
47 Nelson Mandela
África do Sul, 1918 - 2013
Advogado e político, lutou pelos direitos e pela igualdade dos negros no seu país. Foi o primeiro Presidente da República negra da África do Sul. Foi distinguido com o Prémio Nobel da Paz, em 1993.



46 Eleanor Roosevelt
EUA, 1884 - 1962
Defensora dos Direitos Humanos, nas décadas de 1930 a 1960, apoiou a criação de várias instituições, entre as quais a Organização das Nações Unidas, na qual presidiu a comissão que elaborou e aprovou a célebre "Declaração Universal dos Direitos Humanos".



48 Martin Luther King
EUA, 1929 - 1968
Pastor protestante, lutou pelos direitos civis dos negros americanos. Tornou-se célebre pelo discurso "I have a dream" ("Eu Tenho um Sonho"), proferido em 1963, em Washington, D. C. Foi distinguido com o Prémio Nobel da Paz, em 1964.



Prémio Nobel

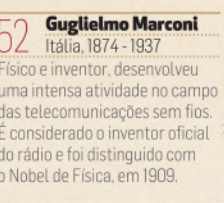
49 Jane Addams
EUA, 1860 - 1935
Desenvolveu grande atividade na defesa da paz e da justiça social. Ajudou a fundar várias instituições para proteger os imigrantes e trabalhadores de todas as raças. Foi distinguida com o Nobel da Paz, em 1931.



51 Alexander Fleming
Inglaterra, 1881 - 1955
Médico e cientista, estudou as bactérias e ainda o desenvolvimento de novos medicamentos. A sua descoberta mais importante foi a penicilina, em 1928. Foi distinguido com o Nobel de Fisiologia ou Medicina, em 1945.



50 Marie Curie
Polónia, 1867 - 1934
Cientista, descobriu os elementos químicos Rádio e Polónio, tendo ainda contribuído para o desenvolvimento na área da radioatividade. É a única pessoa do mundo que recebeu dois Prémios Nobel em diferentes categorias científicas: Física (1903) e Química (1911).



52 Guglielmo Marconi
Itália, 1874 - 1937
Físico e inventor, desenvolveu uma intensa atividade no campo das telecomunicações sem fios. É considerado o inventor oficial do rádio e foi distinguido com o Nobel de Física, em 1909.



(**) Existe incerteza relativamente à data e ao local de nascimento ou morte.