

**Guardiões da Floresta  
Desperte o Espírito  
Ancestral**

# Manual do Jogo: Guardiões da Floresta — Desperte o Espírito Ancestral

## 1. Introdução

Guardiões da Floresta: Desperte o Espírito Ancestral é um jogo de cartas educativo e estratégico que convida os jogadores a protegerem os territórios sagrados da floresta, enfrentarem ameaças ambientais e culturais, e manterem viva a herança espiritual da aldeia de São Miguel, em Barreiros-PE. Através de personagens, rituais, animais e locais sagrados, os jogadores aprendem sobre a sabedoria ancestral indígena enquanto se divertem em uma jornada de preservação e resistência.

## 2. Objetivo do Jogo

### Objetivo Principal

Preservar os territórios e locais sagrados, superar desafios e proteger a cultura indígena local, mantendo o equilíbrio entre natureza, espiritualidade e sabedoria.

### Objetivo Final

O jogo termina quando um jogador supera todos os desafios do baralho, mantendo ao menos um local sagrado intacto. O vencedor é aquele que proteger melhor o território e preservar a conexão espiritual da comunidade com seus valores.



### 3. Componentes do Jogo

#### Tipos de Cartas

##### 1. Cartas de Personagem

Representam líderes espirituais, curandeiras, guerreiros, jovens aprendizes, anciãos e pajés.

Cada personagem possui habilidades especiais, valor de Sabedoria, e função na comunidade.

##### 2. Cartas de Animal

Representam animais sagrados ou de força da floresta.

Usados em ataques, rituais ou como apoio aos personagens.

##### 3. Cartas de Ritual

Aumentam resistência, restauram sabedoria, fortalecem locais e invocam forças espirituais.

Podem ser combinadas com cartas de personagem ou local.

##### 4. Cartas de Cura

Restauram personagens feridos ou revivem animais.

Baseadas em plantas medicinais e conhecimentos tradicionais.

##### 5. Cartas de Local Sagrado

Representam lugares como cachoeiras, árvores sagradas, aldeias e trilhas espirituais.

Podem ser ativadas para bônus permanentes ou temporários.

##### 6. Cartas de Desafio

Representam ameaças reais como desmatamento, garimpo, conflitos com invasores, incêndios e perda de saberes.



Devem ser superadas com sabedoria, estratégia e combinação de cartas.

#### 4. Preparação do Jogo

Número de Jogadores

2 a 4 jogadores

Montagem do Baralho

Cada jogador monta seu Baralho Ancestral com:

3 Cartas de Personagem

5 Cartas de Animal

5 Cartas de Ritual

3 Cartas de Cura

2 Cartas de Local Sagrado

Embaralhe as Cartas de Desafio separadas, que formarão a Trilha de Resistência no centro da mesa em cima do tabuleiro o mestre do jogo indica o início da partida contando a história dos caetés e em seguida lançando o primeiro dado, começa o desafio para preservar e ser preservado o objetivo principal e proteger seu povo e sua aldeia para que possam permanecer intactos e quase inalterados.

## 5. Como Jogar

### Turnos

Cada turno é dividido em 4 fases:

#### 1. Preparação

Compre 2 cartas.

Ative locais sagrados se houver.

#### 2. Ação

Invocar personagens ou animais.

Realizar um ritual.

Jogar uma carta de cura.

Tentar superar um desafio.

#### 3. Desafio

Se escolher enfrentar um desafio, use personagens, rituais e locais.



Some os pontos de Sabedoria e aplique bônus.

Compare com a dificuldade do desafio.

4. Encerramento Descarte cartas que excedam o limite de 7 na mão.

## 6. Sistema de Sabedoria

Sabedoria é o valor principal das cartas.

Cada personagem, ritual e local possui um valor de sabedoria.

Para vencer desafios, o jogador soma:

Sabedoria dos personagens envolvidos.

Bônus dos rituais ativos.

Bônus de locais sagrados ativados.

Exemplo:

Para vencer o desafio “Conflito com Invasores” (dificuldade 12), o jogador soma:

Guerreiro X (4 sabedoria)

Pajé Y (3 sabedoria)

Ritual de União Espiritual (+2)

Local Sagrado ativado (+3)

Total: 12 — desafio vencido.



## 7. Superando Desafios

Desafios têm efeitos negativos enquanto não forem resolvidos.

Ao vencê-los, o jogador recebe Bônus de Harmonia (cartas extras, reviver aliados, proteger locais etc.).

Se falhar, sofre Penalidade (descartar cartas, reduzir sabedoria, bloquear local).

## 8. Harmonia com a Floresta

Manter equilíbrio é fundamental. Jogadores que:

Usam rituais com propósito.

Protegem locais sagrados.

Combinam personagens com seus animais espirituais.

Ativam rituais de cura e sabedoria coletiva.

Recebem benefícios durante a partida:

Menor custo de ativação.

Imunidade a certos desafios.

Pontos extras ao final do jogo.



## 9. Condições de Vitória

O jogo termina quando um jogador vence todos os desafios da Trilha de Resistência e possui ao menos 1 local sagrado ativo.

Se todos os locais forem destruídos, o jogador é eliminado.

O vencedor é aquele que equilibrou espiritualidade, preservação e sabedoria.

## 10. Aspectos Educativos e Lúdicos

### Educação Cultural

Cartas com descrições reais da tradição indígena de São Miguel.

Transmissão de saberes sobre fauna, flora e espiritualidade.

### Preservação Ambiental

Discussões sobre os impactos do desmatamento, mineração e invasões culturais.

### Conexão Espiritual

Rituais baseados em práticas reais com explicações culturais.

Bônus de sabedoria ao usar rituais de forma respeitosa.



Inclusão

Representação autêntica da cultura indígena Caetés de Barreiros–PE.

Promove empatia, respeito e valorização da ancestralidade.

#### 11. Dicas Estratégicas

Use rituais com personagens certos para bônus.

Não jogue todas as cartas de uma vez — guarde para desafios mais difíceis.

Proteja seus locais sagrados, eles são fontes de força contínua.

Cooperação entre cartas é mais eficaz do que a força isolada.

#### História Indígena Local

O jogo parte de um **recorte espacial e cultural específico**: a aldeia de São Miguel, em Barreiros–PE, pertencente ao povo Xukuru-Kariri. Isso já representa uma ruptura com narrativas nacionais genéricas e promove a valorização das **micronarrativas locais**, como propõe a **Nova História Cultural** (Roger Chartier).



## 2. Historiografia Decolonial

A estrutura do jogo confronta a história tradicional ao:

Priorizar protagonistas indígenas (pajés, curandeiras, guerreiros) ao invés de figuras colonizadoras.

Ressaltar o conhecimento ancestral como forma legítima de sabedoria (o valor de "Sabedoria" nas cartas).

Apresentar os conflitos históricos e contemporâneos (como desmatamento, invasões e perda de saberes)

a partir da perspectiva indígena, indo ao encontro de pensadores como Walter Mignolo e Boaventura de Sousa Santos.

## 3. Temporalidades e Resistência

Ao unir elementos da tradição ancestral com desafios contemporâneos, o jogo estimula o aluno a refletir sobre:

A persistência histórica dos povos indígenas (não como "povos do passado", mas como sujeitos vivos e ativos).

A resistência cultural e ecológica como forma contínua de luta pela existência e autonomia.

## Aplicação Acadêmica em Sala de Aula

### 1. Ensino de História e Interdisciplinaridade



Disciplinas envolvidas: História, Geografia, Ciências, Filosofia, Sociologia, Artes e Língua Portuguesa.

História: O jogo pode ser usado para ensinar história indígena a partir da experiência local, rompendo com o modelo eurocêntrico.

- Geografia e Ciências: Debates sobre meio ambiente, território e biodiversidade.
  - Filosofia e Sociologia: Reflexões sobre cosmovisão indígena, ética e espiritualidade.
  - Artes: Criação de cartas, interpretação de personagens, expressão estética.
  - Português: Leitura das cartas, produção de narrativas orais ou escritas a partir do universo do jogo.
- 
- 2. Metodologias Ativas e Aprendizagem Significativa
  - Aprendizagem baseada em jogos (game-based learning): Os alunos aprendem ao participar ativamente da dinâmica do jogo.
  - Sala de aula invertida: Estudantes podem pesquisar sobre os elementos do jogo antes das partidas.
  - Projetos interdisciplinares: O jogo pode ser um projeto final de unidades temáticas sobre cultura indígena ou sustentabilidade.
  - 3. Formação para Cidadania e Direitos Humanos
  - Estimula respeito à diversidade cultural.
  - Desenvolve empatia e consciência histórica, mostrando a permanência e as lutas dos povos indígenas.
  - Promove ações de educação ambiental e senso de pertencimento territorial.



# HARPIA



Permite atacar e  
observar a próxima  
carta do oponente.

*Com olhos atentos,  
planeja cada movimento.*

3

18

# JAGUATIRICA



Ataca  
furtivamente,  
causando dano  
critico.

8

10

# CARCARA



Reduz a força de  
um inimigo em 2

Astuto e rápido

3

10

## JACARÉ DO PAPO AMARELO



Ataca inimigos com um golpe poderoso. Se combinado com "Riacho Sagrado", recebe +2 de força.

8

14

# LOBO GUARA



Concede +2 de força a aliados no campo por dois turnos.

Ataca pela mata

9

11

# JIBOIA



Imobiliza o inimigo  
por um turno  
Calma, mas mortal

9

12

# TATU CANASTRA



Protege um aliado de  
ataques no próximo turno.

*Blindado pela natureza.*

15

3

# ONÇA PINTADA



Realiza um ataque devastador. Se aliado a "Floresta do Saltinho", recebe imunidade por um turno.

12

18

# SAGUI



Invoca um bando de 100  
saguis para um ataque  
devastador.  
Causa +10 de dano

9

20

# Guerreiro



Protege a floresta com  
coragem e  
determinação

9

10

Pajé



Guardião da  
sabedoria e da  
espiritualidade

10

12

# CACIQUE



Líder sábio,  
sempre à frente  
do seu povo.

10


15

# CAJU



Cura ferimentos leves  
e remove efeitos  
climáticos adversos.

PEQUI



Aumenta a vitalidade  
máxima de um aliado  
em 2.

# MACAMBIRA



Recupera 2 pontos de energia para todos os personagens em jogo.

UMBU



Recupera 5 pontos  
de energia de um  
aliado.

# AROEIRA



Remove efeitos de  
cansaço e recupera 4  
pontos de energia.

# BURITI



Cura ferimentos leves  
e remove efeitos  
climáticos adversos.

# ERVA DE JARARACA



Neutraliza venenos,  
queimaduras e  
restaura 3 pontos de  
vida.



JATOBA

Cura completamente  
todos os locais  
sagrados

# MANIÇOBA



Remove penalidades  
causadas por venenos  
ou efeitos negativos.

# BARAUNA



Restaura  
completamente a  
vitalidade de uma  
carta

## Caçador Ilegal



Causa dano adicional a  
cartas de animais.  
Espalha o medo na mata.

8

12

# GARIMPEIRO



Causa 2 de dano a  
todos os Locais  
Sagrados

8

14

# GRILHEIRO



Rouba a força de um  
Local Sagrado para  
aumentar sua própria  
força.

8

14

# DESMATADOR



Causa dano contínuo  
em um Local Sagrado  
durante 3 turnos.

8

13

# Poluidor Industrial



Reduz a força de aliados  
aquáticos em 3, tornando-  
se em rios mortos.

8

18

## Chama Sagrada



Remove completamente penalidades de um aliado e concede imunidade por um turno.

## Cantiga de Proteção



Concede imunidade a todos  
os aliados por um turno.  
Os espíritos ancestrais  
protegem os seus filhos

## Encanto do Riacho



Dobra a eficácia das  
cartas de cura em jogo  
A pureza da água  
renova e fortalece.

## Dança da Harmonia



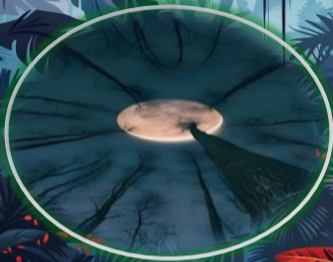
Restaura o equilíbrio,  
removendo todas as  
condições negativas do  
time aliado.

Cântico da Floresta do Saltinho



Aumenta a força  
de todos os  
aliados em 3  
enquanto estiver  
ativo.

## Rito da Lua Cheia



Restaura  
completamente um  
Local Sagrado  
danificado.  
Sob a luz da lua, a  
floresta renasce.

## Invocação do Sol



Aumenta a força e  
defesa de todos os  
aliados em 2 durante  
três turnos.

## Sopro dos Ventos



Permite  
embaralhar cartas  
descartadas de  
volta no baralho.

## Rito Ancestral



Recupera uma  
carta de cura do  
cemitério.

## Prece da Chuva



Recupera 1 ponto de energia de todos os aliados por turno enquanto estiver ativo.

## Lagoa Serena



Reduz o dano  
recebido por aliados  
em 2 enquanto estiver  
protegida.

## Manguezal Misterioso



Diminui em 1 a força dos inimigos enquanto estiver protegido.

## Riacho Sagrado



Restaura 1 ponto de energia de todos os aliados por turno.

## Cachoeira Cristalina



Permite usar uma  
carta de cura  
adicional por  
turno.

## Mata do Saltinho



Concede +3 de  
força a todos os  
animais aliados em  
jogo.

## Vale das Águas



Dobra os efeitos  
de cartas de cura  
enquanto  
protegido

## Desmatamento



Causa 3 de dano contínuo  
a Locais Sagrados por  
turno enquanto ativo

## Poluição Marinha



Afeta todas as cartas de  
animais marinhos e  
enfraquece o ambiente  
aquático

# Queimadas



Causa 5 de dano a  
aliados e Locais  
Sagrados

## Garimpo Illegal



Causa 2 de dano  
contínuo a cartas  
aquáticas e Locais  
Sagrados

# Mineração




Reduz em 50% a  
eficácia de todas as  
cartas de cura em jogo.

## Tomada de Terras



Anula o efeito de um  
Local Sagrado até que  
seja restaurado.



**Os  
Guardiões da  
Floresta**

**Desperte o  
Espírito  
Ancestral**

# SÃO MIGUEL DE SALTINHO

