

Explicação e exemplo de colocação:

5

PLANTAS



- ✘ Plantas não têm custo de colocação.
- ✘ Só podem ser colocadas na mesma fila horizontal onde está a carta Montado. É indiferente se são colocadas no início ou no final da fila.
- ✘ Não podem ser colocadas noutra local que não nessa fila.

Neste exemplo, o jogador colocou duas cartas de Plantas à esquerda da carta Montado. Podia ter colocado uma de cada lado ou as duas à direita da carta Montado.

REstantes Espécies



Foi possível colocar o Caracol-das-cervejarias porque existiam no seu Montado 2 alimentos necessários para a sua colocação: e . O jogador optou por cobrir o Medronheiro pois tinha presente a .

Agora já é possível colocar o Porco Alentejano, pois existem 3 dos alimentos necessários no seu Montado para o efeito:

O jogador decide jogar sobre a carta de Trevo-subterrâneo, cobrindo 1 desses tipos de alimento.

No final do turno em que colocou cartas no seu Montado, o jogador tem de descartar as cartas restantes da sua mão para a caixa do jogo (com a face virada para cima), podendo optar por manter apenas uma carta na sua mão.

FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO

Quando ao tentar repor a fila central para 6 cartas Espécie, não existirem cartas suficientes no baralho para o fazer, o jogo termina. Todos os jogadores podem ainda tentar colocar as cartas que têm na mão no seu Montado, seguindo as mesmas regras de colocação, devendo descartar todas as cartas que não colocarem. Proceda-se então à contagem final de pontos.

Para cada uma das 4 cartas de Atividade Humana em jogo, os jogadores verificam quem colocou a maioria de cartas com o critério indicado em cada uma. Os símbolos que representam os tipos de alimento nas cartas não contam para a maioria. O jogador com cada maioria recebe a carta respectiva e os seus pontos.

Exemplo

O jogador que conseguir a maioria de **Insectos e aracnídeos**, ganha esta carta e os seus respectivos pontos .

Em caso de empate, a carta é descartada (ninguém a pontua).

6

Cada jogador soma, então, os Pontos de Vitória de todas as cartas Espécie () no seu Montado e das cartas de Atividade Humana que conquistou. O jogador com mais pontos vence o jogo. Em caso de empate, de entre os jogadores empatados, vence aquele que colocou mais cartas de Espécie no seu Montado. Se o empate persistir, esses jogadores partilham a vitória.

Autor: Nuno Santos
Ilustrador: Alberto Faria
Designer gráfico: Joana Novais
Revisão científica: Vilma van Harten
Edição e revisão do livro de regras: Carlos Ramos, Joana Novais

O autor deseja agradecer a todos os que contribuíram para melhorar e testar este jogo, em particular: Alberto Faria, André Sucia, Bruno Vicente, Carlos Ramos, Clara Santos, David Mendes, Edgar Ramos, Gabriel Santos, Gonçalo Jorge, Joana Novais, Juliana Fonseca, Luís Baixinho, Mafalda Silva, Nuno Baptista, Patrícia Ramos, Pedro Felício, Ricardo Inglês, Rui Santos, Sara Rodrigues, Sílvia Silva, Sónia Santos, Vilma van Harten.

Fotografias utilizadas no jogo com indicação do nome de autor e CC BY 4.0 nas mesmas, de acordo com <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. Nesses casos e nos de fotografias Sem Copyright (CC0 1.0), em Public Domain ou outros, também é disponibilizado o link para a foto original correspondente. Todos as fotografias foram trabalhadas, quer para enquadramento gráfico no design das componentes do jogo, quer para criar novas imagens, fazendo deste jogo um nova obra criativa.

coruche município



Edição portuguesa:
Outside Mind Games®, Manobras de Brincadeira, Lda.
Rua das Nogueiras n.º 18, 7005-385 Évora, Portugal.
© Manobras de Brincadeira 2026, Todos os direitos reservados.
Qualquer questão sobre este jogo:
geral@outsidemindgames.com | www.outsidemindgames.com

Desde 2009 que o município de Coruche lidera a Estratégia de Eficiência Coletiva (EEC) PROVERE Montado de Sobro e Cortiça, representando um território que abrange 27 municípios da NUT II Alentejo, sustentado num consórcio com parceiros públicos e privados, associativos e entidades do sistema científico e tecnológico nacional. Neste quadro comunitário queremos reforçar a ideia de Montado de Sobro e Cortiça – um Património Coletivo a Valorizar, um recurso endógeno único, diferenciador Património natural e humanizado marcante deste vasto território. Propomos uma nova ambição na EEC, continuando a trabalhar na sua capitalização, como impulsor do tecido económico e social do território, através do seu carácter identitário, possibilitando a construção de experiências e de um destino turístico de excelência, em alinhamento com os desafios das agendas digital e climática.

Neste contexto, iremos reforçar o foco temático recorrendo à investigação, à inovação e à qualificação para a criação de emprego, de oportunidades de negócio e geração de valor, empreendedorismo e internacionalização, integrando respostas aos desafios associados à transição digital e verde, reforçando a marca Montado de Sobro e Cortiça e posicionando-a

como destino de excelência para viver, visitar, trabalhar e educar.

Apoiados na visão do território com recursos únicos e inimitáveis pretendemos envolver a comunidade em ações de promoção, reforçando a mobilização de uma rede coesa que permita a valorização do recurso e captação de fluxos turísticos, a animação diferenciadora e inovadora que respeite a identidade e cultura locais, e o reforço de uma oferta de serviços associados à valorização dos recursos com vista a aumentar a resiliência do Montado, privilegiando a sua singularidade e biodiversidade.

Assim, pretendemos valorizar o Montado de Sobro e Cortiça como recurso endógeno único e diferenciado, no mundo, como património natural humanizado ímpar e marcante do território, onde efetivamente Portugal é MAIOR.

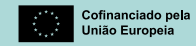
Para a implementação da visão inerente ao Foco Temático da EEC PROVERE foram definidos 4 eixos estratégicos (EE) aos quais estão associados Objetivos Estratégicos (OE) coerentes com as especificidades de desenvolvimento económico e social do território, com os atuais desafios de transição (Digital e Verde) e aposta no empreendedorismo rural e alinhados com as prioridades estratégicas regionais, nacionais e europeias.



NUNO SANTOS ALBERTO FARIA

MONTADO

REGRAS



INTRODUÇÃO

O Montado é um dos ecossistemas mais ricos da Península Ibérica, onde sobreiros convivem em harmonia com milhares de espécies de plantas e animais. Durante séculos, as comunidades locais desenvolveram atividades sustentáveis que preservam este equilíbrio delicado. Neste jogo, cada jogador cria o seu próprio Montado, introduzindo espécies que dependem umas das outras para prosperar.

OBJETIVO DO JOGO

Criar o ecossistema do Montado mais rico e equilibrado, pontuando através das espécies que nele habitam e das atividades humanas que conseguir envolver. Para o conseguir, o jogador terá de obter as várias espécies, gerir a sua mão de cartas que as representam e colocá-las no seu Montado de forma eficiente. No final da partida, o jogador com mais pontos é declarado vencedor.

O Montado de Sobro tem um papel essencial na atividade humana, destacando-se tanto pela sua dimensão económica como sociocultural. Em Portugal, sustenta a produção de cortiça, atividade na qual o país é líder mundial, com impacto direto no emprego e rendimento das comunidades rurais. Também permite atividades diversificadas como a apicultura, a pastorícia extensiva, a criação de gado autóctone ou o turismo de natureza, por exemplo.

COMPONENTES

✂ 112 cartas Espécie (incluindo 40 cartas base marcadas com ☀);



- Plantas
- Grandes mamíferos
- Pequenos mamíferos
- Mamíferos predadores
- Aves
- Insectos e aracnídeos
- Anelídeos e moluscos gastrópodos
- Répteis e anfíbios

✂ 8 cartas de Atividade Humana, com o verso a representar o início do Montado do jogador.

✂ Este Livro de Regras.

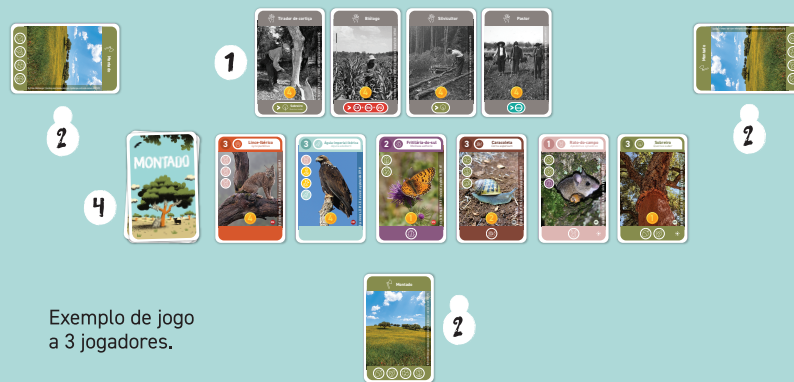


EXEMPLO DA ANATOMIA DAS CARTAS ESPÉCIE

O Montado é reconhecido como um dos ecossistemas mais importantes para a conservação da biodiversidade mundial, sendo o habitat preferencial de algumas das espécies mais ameaçadas da Europa, como o lince-ibérico e a águia-imperial-ibérica.

PREPARAÇÃO

- 1 Baralhar as cartas Atividade Humana com o verso (lado Montado) virado para cima. Colocar aleatoriamente 4 dessas cartas em fila com a face Atividade Humana virada para cima na mesa de jogo.
- 2 Das cartas Atividade Humana restantes, cada jogador recebe à sua frente uma carta com o verso (lado Montado) virado para cima. Tal representa o início da criação do seu Montado.
As cartas Atividade Humana não utilizadas são devolvidas à caixa.
- 3 A 4 jogadores utilizar todas as 112 cartas Espécie.
A 2 e 3 jogadores, separar as 40 cartas Espécie base (marcadas com ☀) e juntar às mesmas:
✂ 16 cartas Espécie escolhidas aleatoriamente, se forem 2 jogadores;
✂ 40 cartas Espécie escolhidas aleatoriamente, se forem 3 jogadores;
Baralhar as cartas a utilizar formando o baralho de cartas Espécie.
As restantes cartas Espécie não utilizadas são devolvidas à caixa.
- 4 Colocar o baralho de cartas Espécie com a face virada para baixo no centro da mesa de jogo e revelar 6 cartas colocando-as em fila ao lado do mesmo.
- 5 O jogador que mais recentemente viu um objeto com cortiça é o jogador inicial.



Exemplo de jogo a 3 jogadores.

O principal produto do Montado de Sobreiro é a cortiça, a casca do sobreiro. O descortçamento é o processo de extração da casca aos sobreiros e representa o início do ciclo de vida da cortiça. Até que um tronco de um sobreiro comece a produzir cortiça e a ser rentável, são necessários 25 a 30 anos e cada tronco tem que atingir um perímetro de cerca de 70cm quando medido a 1,3m do chão. A exploração de cada sobreiro dura, em média, 150 anos.

COMO JOGAR

No seu turno, o jogador recolhe cartas Espécie para a sua mão. Se ficar com 6 ou mais cartas na mão, joga cartas à sua frente no seu Montado. Por fim, passa a vez ao jogador à sua esquerda. Os turnos continuam sempre no sentido dos ponteiros do relógio.

RECOLHER CARTAS DE ESPÉCIE PARA A SUA MÃO:

No início do turno, o jogador escolhe entre as 6 cartas Espécie viradas para cima um conjunto de cartas para adicionar à sua mão. A soma dos valores das cartas escolhidas não pode ultrapassar o valor 3. O jogador pode assim recolher no seu turno:

O jogador é obrigado a recolher pelo menos uma carta em cada turno, independentemente do valor.

Após a recolha de cartas, a fila de cartas de Espécie deve ser reposta com cartas retiradas do topo do baralho de cartas Espécie, até voltar a ter 6 cartas viradas para cima. Atenção: se não for possível repor a fila totalmente porque o baralho ficou vazio, o jogo termina imediatamente. Nesse caso, aplica-se a fase de Final do Jogo e Pontuação.

AUMENTAR O SEU MONTADO:

Antes de terminar o seu turno, se o jogador tiver 6 ou mais cartas na mão, é obrigado a:

Jogar cartas à sua frente, uma de cada vez, aumentando o seu Montado. **+** Descartar as cartas restantes da sua mão para a caixa do jogo (com a face virada para cima), podendo optar por manter apenas uma carta na sua mão.

A colocação das cartas no Montado depende do tipo de carta Espécie. Ver a explicação e exemplo na página 5.

Para além do seu valor biológico inestimável, o Montado desempenha funções ecológicas cruciais. Quando adequadamente gerido pode fixar anualmente até 5 milhões de toneladas de CO₂, em Portugal, regula o ciclo hidrológico, ajuda a travar a desertificação e serve como barreira natural contra incêndios.