

Por dentro das galhas

GRUPGALHAS
Estrutura, Fisiologia e Química de Galhas Neotrópicas

~~seca~~

~~chuva~~


pupa


maturação


alimentação


muda


~~ligninas~~

~~predador/parasitoide~~

crescimento



~~fogo~~

~~chuva~~


senescência


~~vôo~~

~~vento~~


cópula


oviposição


indução


muda


alimentação


Por Dentro das Galhas

REGRAS DO JOGO

O objetivo do jogo "POR DENTRO DAS GALHAS" é apresentar conceitos básicos relativos as galhas e ao ciclo dos insetos galhadores, além de fatores bióticos e abióticos que podem interferir neste ciclo.

O jogo é formado por 2 tabuleiros e 48 cartas (para 2 jogadores) ou 4 tabuleiros e 96 cartas (para 4 jogadores). Cada jogador tem seu tabuleiro que representa o ciclo de vida de um indutor e sua planta hospedeira, e começa o jogo retirando 5 cartas do baralho previamente embaralhado, que fica situado entre os tabuleiros.

1. Inicia o jogo quem tiver a carta de OVIPOSIÇÃO ou de INDUÇÃO e deve posicioná-la na casa correspondente (= OVIPOSIÇÃO ou INDUÇÃO) no seu tabuleiro. Caso dentre as 5 cartas iniciais não sair a OVIPOSIÇÃO ou INDUÇÃO, o jogador pode trocar de 1 a 5 cartas no baralho.

2. Após iniciar o jogo com a carta de OVIPOSIÇÃO ou com a carta de INDUÇÃO, para prosseguir no jogo, o jogador escolhe dentre as cinco cartas que têm em mãos se quer trocar 1-2 no baralho ou se quer usar uma das cartas que tem em mãos. Sua jogada consiste em colocar uma carta no tabuleiro e comprar outra carta no baralho (ficando sempre com 5 cartas em mãos). O objetivo final é completar as etapas do ciclo de vida. (As cartas colocadas no tabuleiro não precisam seguir a ordem do ciclo de vida).

3. Esse procedimento de troca de 1-2 cartas se repete a cada jogada.

4. O jogador, na hora da sua jogada e antes da troca de cartas, pode interferir no ciclo de vida dos demais jogadores por meio das cartas que representam os fatores bióticos e abióticos. Ao ser atacado pelo jogador adversário com um dos fatores bióticos (PREDADOR/ PARASITÓIDE) ou abióticos (SECA / FOGO), o jogador que não tiver a carta de defesa correspondentes (LIGNINAS ou CHUVA) fica parado no ciclo até conseguir a carta de defesa correspondente.

5. O ataque e a defesa valem uma jogada, que se completa com a compra de 1 carta no tabuleiro, recompondo as 5 cartas em mãos.

6. Vence aquele jogador / indutor que primeiro completar seu ciclo de vida, tendo o tabuleiro completo.

*As cartas do ciclo com borda vermelha no tabuleiro não são obrigatórias. Alternativamente, as cartas de ataque (fatores bióticos e abióticos) podem ser usadas para atacar o adversário mais de uma vez. Ainda, ao ser atacado, o jogador / indutor que não tiver a carta de defesa correspondente, volta ao início do jogo.

Divirta-se!

Para conhecer mais sobre as galhas, visite nosso site:

<https://www.neotropicalgallgroup.com/>

Autoria das imagens

• <div>Icons made by Freepik from www.flaticon.com is licensed by CC 3.0 BY</div>



GRUPO GALHAS
Estrutura, Fisiologia e Química de Galhas Neotropicais

E O VENTO
LEVOU...




TUDO A SEU
DISPOR, ENCONTRE
SEU AMOR!

E O VENTO
LEVOU...




TUDO A SEU
DISPOR, ENCONTRE
SEU AMOR!

CÓPULA




PAR
PERFEITO
OVOPOSITE!

CÓPULA




PAR
PERFEITO
OVOPOSITE!

CÓPULA



PAR
PERFEITO
OVOPOSITE!

CÓPULA



PAR
PERFEITO
OVOPOSITE!

OVIPOSIÇÃO



HOSPEDEIRA
CERTA
VOCÊ ENCONTROU
SEU LUGAR NO JOGO!

OVIPOSIÇÃO



HOSPEDEIRA
CERTA
VOCÊ ENCONTROU
SEU LUGAR NO JOGO!

OVIPOSIÇÃO



HOSPEDEIRA
CERTA
VOCÊ ENCONTROU
SEU LUGAR NO JOGO!

OVIPOSIÇÃO



HOSPEDEIRA
CERTA
VOCÊ ENCONTROU
SEU LUGAR NO JOGO!

INDUÇÃO



ROLOU UMA
QUÍMICA
VOCÊ É UM GRANDE
MANIPULADOR!

INDUÇÃO



ROLOU UMA
QUÍMICA
VOCÊ É UM GRANDE
MANIPULADOR!

MUDA



VOCÊ ESTÁ
CRESCENDO!

MUDA



VOCÊ ESTÁ
CRESCENDO!

MUDA



VOCÊ ESTÁ
CRESCENDO!

MUDA



VOCÊ ESTÁ
CRESCENDO!

ALIMENTAÇÃO



NUTRIENTES
NO FLOEMA
COMER PARA
PODER CRESCER

ALIMENTAÇÃO



NUTRIENTES
NO FLOEMA
COMER PARA
PODER CRESCER

ALIMENTAÇÃO



NUTRIENTES
NO FLOEMA
COMER PARA
PODER CRESCER

ALIMENTAÇÃO



NUTRIENTES
NO FLOEMA
COMER PARA
PODER CRESCER

CARRUAGENS
DE FOGO



VOCÊ ENTROU
NA CORRIDA,
MAS AQUI NÃO
VAI VENCER!

CARRUAGENS
DE FOGO



VOCÊ ENTROU
NA CORRIDA,
MAS AQUI NÃO
VAI VENCER!

CRESCIMENTO



HORMÔNIOS
O MORADOR
PRECISA DE MAIS
ESPAÇO

CRESCIMENTO



HORMÔNIOS
O MORADOR
PRECISA DE MAIS
ESPAÇO

SENESCÊNCIA



NINHO VAZIO

SENESCÊNCIA



NINHO VAZIO

LIGNINAS



DEFENDA-SE DE
PREDADOR E
PARASITÓIDE

LIGNINAS



DEFENDA-SE DE
PREDADOR E
PARASITÓIDE

LIGNINAS



DEFENDA-SE DE
PREDADOR E
PARASITÓIDE

LIGNINAS



DEFENDA-SE DE
PREDADOR E
PARASITÓIDE

CANTANDO
NA CHUVA



ÁGUA TRAZ
FELICIDADE

CANTANDO
NA CHUVA



ÁGUA TRAZ
FELICIDADE

ECLOSÃO



HORA DO SHOW!
SEGUE O
CICLO DA VIDA

ECLOSÃO



HORA DO SHOW!
SEGUE O
CICLO DA VIDA

CANTANDO
NA CHUVA



ÁGUA TRAZ
FELICIDADE

CANTANDO
NA CHUVA



ÁGUA TRAZ
FELICIDADE

VIDAS
SECAS



SEM ÁGUA NÃO
HÁ VIDA!

VIDAS
SECAS



SEM ÁGUA NÃO
HÁ VIDA!

PUPA



VOCÊ ESTÁ
QUASE PRONTO
AGUARDE!

PUPA



VOCÊ ESTÁ
QUASE PRONTO
AGUARDE!

MATURAÇÃO



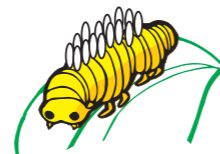
QUESTÃO DE
TEMPO...

MATURAÇÃO



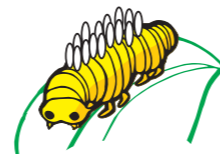
QUESTÃO DE
TEMPO...

PARASITÓIDE



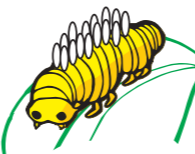
ALIEN
NOJENTO E
PERIGOSO,
ENCURTOU SUA
VIDA

PARASITÓIDE



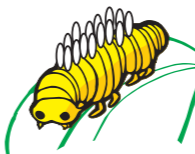
ALIEN
NOJENTO E
PERIGOSO,
ENCURTOU SUA
VIDA

PREDADOR



EXTERMINADOR
DO FUTURO
ESCONDA-SE!

PREDADOR



EXTERMINADOR
DO FUTURO
ESCONDA-SE!

CRESCIMENTO



HORMÔNIOS
O MORADOR
PRECISA DE MAIS
ESPAÇO

CRESCIMENTO



HORMÔNIOS
O MORADOR
PRECISA DE MAIS
ESPAÇO