

# LUNÁTICOS

Eles foram os primeiros a levar o homem à Lua, a pensar em seres de outros planetas e a visualizar o futuro da tecnologia.

Seus livros fizeram todos imaginarem o inimaginável na época em que viviam e inspiraram muitos jovens a se tornarem cientistas (e escritores!). Conheça um pouco do universo fantástico de **Júlio Verne**, **H. G. Wells**, **Isaac Asimov** e **Philip K. Dick** e suas invenções incríveis. Depois, escolha um dos escritores e sua história e se aventure em nosso tabuleiro alucinante.

## JÚLIO VERNE



Suas histórias misturam as duas coisas que ele mais gostava: aventura e novidades científicas. Inventou submarinos e máquinas voadoras, quando ainda não era possível construí-los, e colocou seus personagens em situações bem desafiadoras, como viver no fundo do mar, descer pela cratera de um vulcão até o centro da Terra e dar a volta ao mundo em um balão. Júlio Verne tinha uma imaginação tão poderosa que escreveu sobre uma viagem do homem à Lua antes de qualquer pessoa sonhar com isso – e mais de 100 anos antes de se tornar realidade. Não é à toa que é considerado o “pai” da ficção científica.

### DA TERRA À LUA (1865)

Conta a história de um grupo de especialistas em armas que decide construir um canhão gigante, capaz de mandar uma cápsula para a Lua. Três homens se arriscam a fazer a viagem, que dá quase certo: ao invés de pousar, eles ficam girando ao redor do satélite. Os viajantes, então, aproveitam para fazer descrições incríveis sobre tudo o que veem.

## H. G. WELLS



Sempre leu muito e gostava de escrever sobre como seria o futuro. Usava sua criatividade para mostrar o que poderia acontecer se as pessoas não melhorassem sua atitude com os outros e com o planeta. Começava prevendo guerras e acidentes e depois mostrava uma saída bem maluca. Em uma de suas histórias, por exemplo, imaginou que um cometa passaria pela Terra e mexeria com o comportamento de todo mundo, trazendo uma vida melhor. Uma de suas invenções mais famosas é a máquina capaz de viajar no tempo, que depois serviu de inspiração para muitos outros escritores.

### GUERRA DOS MUNDOS (1898)

A Terra é invadida por marcianos que sabem tudo sobre o homem, tanto que conseguem, a bordo de tripodes, destruir o que veem pela frente sem que possamos nos defender. Felizmente, aparece uma superbactéria que acaba com os inimigos e ajuda os seres humanos a vencerem a guerra.



Para a brincadeira ficar mais divertida, imprima as máscaras dos escritores no nosso site: [www.yoyozine.com.br](http://www.yoyozine.com.br)



ISAAC ASIMOV

Fã de revistas de ficção científica, com 11 anos ele começou a escrever suas primeiras histórias. Gostava de pensar sobre a evolução da tecnologia e acreditava que ela poderia salvar a humanidade da extinção. Criou uma série de contos sobre robôs sofisticados, capazes de praticamente tudo: cuidar de uma criança, operar um humano e até de se apaixonar. Asimov também fez textos sobre viagens espaciais, onde seus robôs inteligentes tinham sempre lugar.

#### ROBÔ AL-76 EXTRAVIADO (1942)

Um robô programado para uma missão na Lua é abandonado depois que o veículo que transporta seu grupo para a base de lançamento sofre um acidente. Ele chega por acaso a uma pequena cidade – achando que está em solo lunar – e não compreende nada do que vê pelo caminho. Quando encontra a casa de um homem que conserta eletrodomésticos, ele constrói o equipamento que precisa para cumprir sua missão.



PHILIP K DICK



Ele escreveu sobre andróides, robôs que se parecem com humanos, e outras coisas que a ciência não explica. Uma de suas histórias, por exemplo, é sobre policiais que conseguiam prever os crimes antes deles acontecerem. Também ficou conhecido por imaginar como o mundo seria se grandes momentos históricos tivessem acontecido de um jeito diferente. PKD pensava que poderia haver uma outra realidade além desta em que vivemos.

#### O CAÇADOR DE ANDRÓIDES (1968)

Depois da guerra nuclear que fez os humanos se mudarem para Marte, a Terra é povoada por animais elétricos e seres estranhos. Vivendo nessa realidade, o caçador de recompensas Rick Deckard recebe a missão de capturar os andróides fugitivos que se esconderam na cidade.

Agora que você já sabe um pouco sobre esses escritores chame 1 ou até 3 amigos para uma partida no tabuleiro que está na próxima página. Para jogar, recorte e monte os personagens que vieram encartados na sua YOYO. O tabuleiro é dividido entre os escritores e, enquanto você estiver no universo do autor/história que escolheu, as casas de azar não têm efeito sobre você. Vence quem completar as 4 jornadas e chegar primeiro ao futuro.  
>> Vire a página e boa viagem!

# JÚLIO VERNE

O canhão será acionado em poucos minutos, prepare-se!  
**Fique uma rodada sem jogar**

Você tem pouco tempo para construir um canhão que lançará uma cápsula até a Lua.  
**Ande 1 casa**

Você ativou o comando da velocidade máxima!  
**Ande 2 casas**

Você foi convocado para uma reunião no Clube do Canhão. **Jogue novamente**

A cápsula do foguete caiu no mar e você deve resgatá-la.  
**Volte 1 casa**

Um cilindro gigantesco caiu do céu e você deve investigá-lo.  
**Fique 1 rodada sem jogar**

Um tripode saiu do cilindro e está atacado. Corra!  
**Ande 1 casa**

Voce já está próximo da fortaleza dos marcianos. **Jogue novamente**

Voce avistou um barco abandonado perto do rio. Vá buscá-lo.  
**Volte 1 casa**

Voce está cercada por marcianos. Saia já daqui!  
**Ande 2 casas**

Boa jornada!

O tabuleiro do jogo está disponível para download no nosso site: [www.yoyozine.com.br](http://www.yoyozine.com.br)

PHILIP WELLS

ISAAC ASIMOV

Saia para um passeio pelas ruas, mas lembre-se das leis da robótica!  
**Jogue novamente**

Você foi deixado para trás!  
**Fique 1 rodada sem jogar**

Você será programado para uma missão na Lua.  
**Volte 1 casa**

Você foi programado para construir um equipamento.  
Cumpra rápido a missão.  
**Ande 2 casas**

Sua ovelha eletrônica enguiçou.  
Leve-a ao veterinário.  
**Ande 1 casa**

Ainda falta capturar os últimos androides!  
**Volte 1 casa**

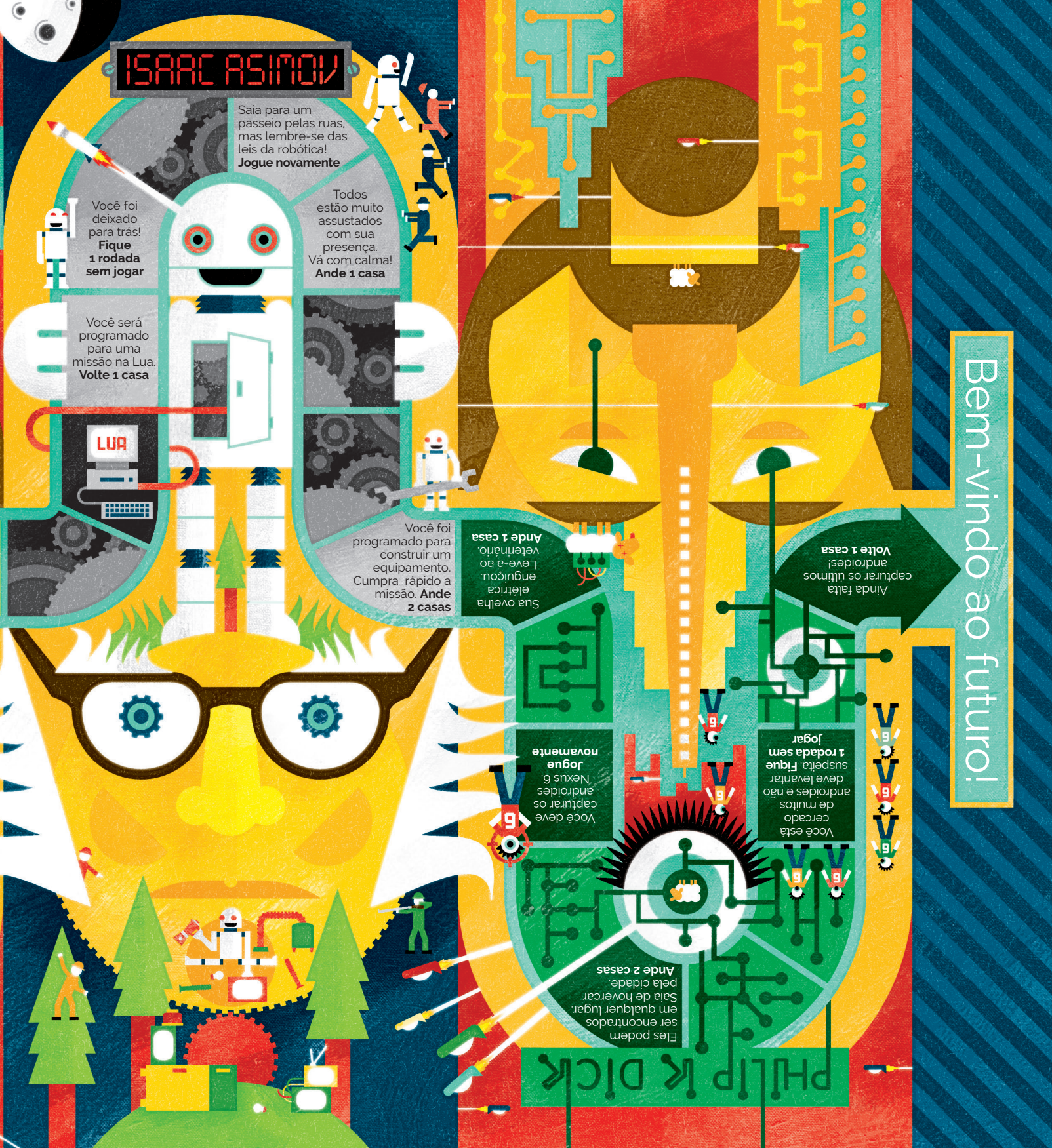
Você deve capturar os androides Nexus 6.  
**Jogue novamente**

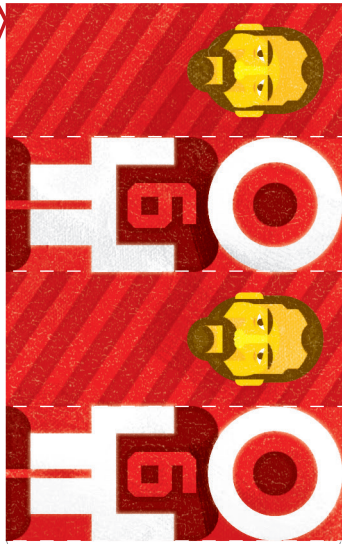
Você está cercado de muitos androides e não deve levantar suspeita.  
**Fique 1 rodada sem jogar**

Eles podem ser encontrados em qualquer lugar. Saia de hovercar pela cidade.  
**Ande 2 casas**

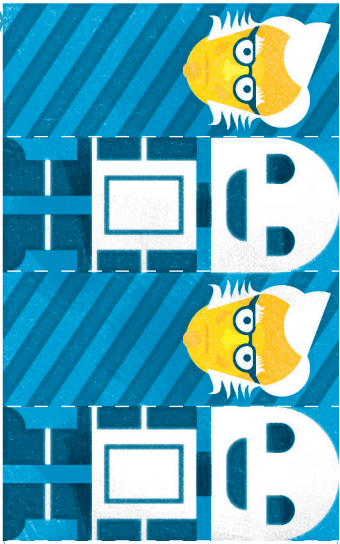
Bem-vindo ao futuro!

PHILIP K DICK

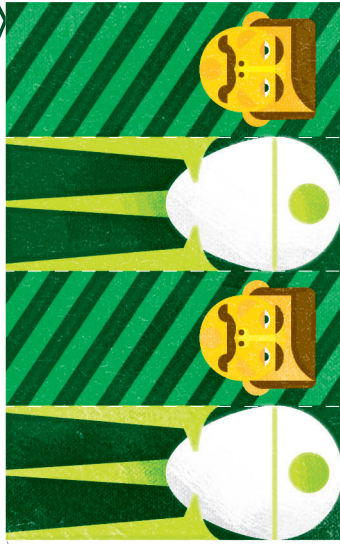




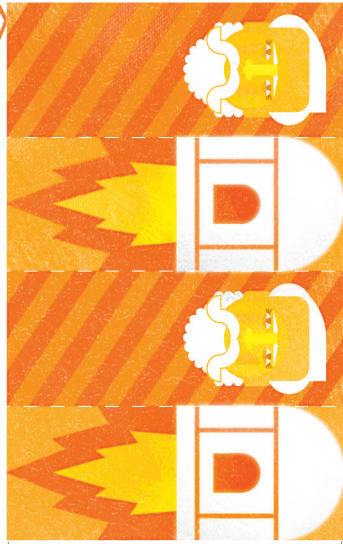
COLE



COLE



COLE



COLE