



ESTE JOGO DESENVOLVE:

- Interação social e debates
- Capacidade de associação
- Planejamento e raciocínio lógico
- Matemática e Língua Portuguesa
- Temas transversais: BNCC e ODS
- Educação e Alfabetização

112 cartas (2 jogos de 56)

- Tempo: de 30 a 45 minutos
- Jogam de 3 a 10 pessoas
- A partir dos 12 anos (ou menores acompanhados)

www.jogopics.com.br



OBJETIVO DO JOGO: Terminar com a menor dívida possível, planejando melhor suas despesas. Livre-se de suas cartas, em situações do cotidiano organizadas pelas 4 cores!

Mas atenção: para ser o ganhador, você não tem só a missão de fugir das dívidas ou controlar melhor seus gastos com consciência e estratégia, mas também de "endividar" os seus adversários!

PREPARAÇÃO:

1. Pode ser jogado de forma individual ou em duplas;
2. Embaralhar bem as cartas. Cada jogador tira uma e aquele que tirar o número mais alto (0-9) fará a distribuição e iniciar o jogo (não usar cartas coringa);
3. Com todo baralho: distribuir 7 cartas para cada jogador (mesma quantidade se for uma dupla de jogadores);
4. Todas as demais cartas devem ser colocadas viradas para baixo, formando a pilha de compras;
5. A primeira carta de compras deve ser virada para formar a pilha de descarte (essa carta **não poderá** ser coringa);
6. Os jogadores devem ter papel e caneta e sempre anotar os resultados (cor das cartas e pontos ao final da rodada).

MODO DE JOGAR:

- A primeira carta do baralho é virada na mesa e, a partir de então, em sentido horário, cada jogador deve esperar a sua vez para escolher e descartar uma de suas cartas.
- As cartas a serem descartadas **precisam combinar com a carta na mesa**, seja pelo número, seja pela cor. Por exemplo, se houver uma carta 5 na mesa, outras cartas 5 podem ser descartadas, não importando a cor. Se a carta for vermelha, outras cartas vermelhas podem ser descartadas, de qualquer número. Não se esqueça de ler em voz alta os conteúdos descritos em cada carta!
- No caso de o jogador não possuir uma carta que combine com a carta no centro da mesa, é preciso sacar uma nova carta da pilha.
- Se a nova carta comprada combinar com a do centro da mesa, ela **pode ser descartada imediatamente**; caso contrário, deve-se guardar essa nova carta.
- Cada carta é segmentada por cores e possui uma mensagem que corresponde a sua pontuação (número), que pode ser maior ou menor dependendo do caso (**Azul: Gastos de emergência, Verde: Gastos essenciais, Amarelo: Bem-Estar & Estilo e Vermelho: Conquistas & Supérfluos**).
- Sempre ao descartar, cada jogador deve ler o texto de sua carta em voz alta. Exemplo: "Vazamentos de água", e em seguida faz o descarte na mesa. Caso isso não aconteça, ele pode ser denunciado por outro jogador e **deverá comprar 1 carta!**
- Quando um jogador for descartar sua penúltima carta e for ficar apenas com uma carta na mão, **ele deve gritar "PICS"**. Se for denunciado por outro jogador, **deverá comprar 2 cartas!**
- As cartas-coringa podem ser jogadas como última carta.
- Quando um jogador conseguir se livrar de todas as suas cartas, a rodada acaba. Assim, os outros jogadores devem analisar as cartas que sobraram em suas mãos, contar seus pontos e **escrever o resultado em um papel individual de anotações**.
- Nesse momento os jogadores devem analisar e ler suas cartas. Exemplo: "**Vazamentos de água - 2 pontos - carta azul - Gastos de emergência**". Ele deverá realizar a soma de todos os pontos das cartas e anotar a cor com maior sobra em sua mão. Ou seja, além de somar os pontos, ele deve considerar a cor temática que mais permaneceu em sua mão! Caso tenha a mesma quantidade de cores, deverá considerar as de maior pontuação (0 a 9 para cartas numeradas, ou 10 para coringa) nesta anotação da rodada. Exemplo: "terminei com 23 pontos (soma de cartas) e a cor azul - Gastos de emergência - foram as que mais ficaram na minha mão em pontos no final desta rodada. Terminei com 23 pontos + cor azul a primeira rodada".
- Terminada a contabilização, embaralhar as cartas e iniciar uma nova rodada com 7 cartas, e começando pelo ganhador da última rodada.
- Caso nenhum jogador tenha terminado suas cartas quando a pilha de compras acabar, a **pilha de descarte deverá ser embaralhada e se tornará a pilha de compras**.
- Quando o jogador usar a carta "inverter", ele não joga na mesma rodada (não joga outra carta além dessa). O jogo apenas segue no sentido oposto.

Atenção 1: Caso a última carta jogada em uma rodada seja uma coringa "comprar + 2 cartas" ou "comprar + 4 cartas", o próximo jogador deve comprar 2 ou 4 cartas, conforme a indicação da carta!

Atenção 2: Quando um jogador usa a carta "comprar + 2" ou "comprar + 4" e o jogador seguinte tem a mesma carta coringa, ela poderá ser usada - e o próximo jogador deve comprar toda a soma das cartas dependendo de quantos comandos estiverem nas jogadas subsequentes! A cor da rodada segue a mesma.

PONTUAÇÃO:

- Todas as cartas numeradas (0 a 9): valor nominal
- Cartas-coringa, "pular", "inverter" e "comprar +2": **10 pontos**

RESULTADO

O jogo termina após **três rodadas completas**. Todas as rodadas devem estar anotadas: valor dos pontos das cartas e cor predominante nos resultados de cada rodada, conforme orientação.

Quem somar o maior número de pontos será o perdedor, pois ele entrou em processo de "falência", se endividou demais e está com despesas fora do controle!

E o jogador com menor pontuação (endividamento) será o vencedor. Ao final, o **jogador que perdeu deverá analisar sua tabela**, observando as cores que mais ficaram em sua mão nas três jogadas, e apresentar 3 cartas desta cor ao grupo, colocando-as na mesa e lendo os conteúdos para um debate em grupo. Todos os jogadores devem analisar as 3 cartas e fazer uma reflexão sobre os temas, valor dos pontos e gastos apresentados em cada uma.

No site www.jogopics.com.br os jogadores podem acessar conteúdos extra para debates ao final do jogo e planos de aula.