



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!

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:

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



112 cartas (2 jogos de 56)

- Tempo: de 35 a 60 minutos
- Jogam de 3 a 10 pessoas
- A partir dos 12 anos (ou menores acompanhados)

ESTE JOGO PROMOVE:

- Interação social e debates
- Capacidade de associação
- Raciocínio lógico
- Organização e planejamento
- Habilidades de Matemática e Língua Portuguesa
- Temas transversais alinhados a BNCC e aos ODS

MODO DE JOGAR:

1. 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.
2. 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!
3. No caso de o jogador não possuir uma carta que combine com a carta ao centro da mesa, é preciso sacar uma nova carta da pilha de compras.
4. Se a nova carta comprada combinar com a do centro da mesa, ela pode ser descartada imediatamente; caso contrário, o jogador que a retirou deve permanecer com ela.
5. 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).
6. 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 uma carta!
7. Quando um jogador for descartar sua penúltima carta e ficar apenas com uma na mão, deve gritar "PICS". Se for denunciado por outro jogador, deverá comprar 2 cartas!
8. As cartas-coringa podem ser jogadas como última carta.
9. 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.

10. 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 e anotar a cor predominante nas cartas que sobraram 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 (cor predominante na rodada). Logo, terminei a rodada com 23 pontos + cor azul em maior quantidade de cartas".

- Terminada a contabilização, embaralhar as cartas e iniciar uma nova rodada, começando pelo jogador que venceu a rodada anterior.
- Caso nenhum jogador tenha terminado suas cartas quando a pilha de compras acabar, a pilha de descarte deverá ser embaralhada e se tornar a nova 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 possuir a mesma carta coringa, ela poderá ser utilizada. Se o próximo jogador não possuir uma opção para descartar, ele deverá comprar toda a soma das cartas-coringa acumuladas na sequência, independentemente da quantidade de jogadores que descartaram anteriormente. A cor da rodada segue a mesma.

PONTUAÇÃO:

- Todas as cartas numeradas (0 a 9): valor nominal
- Cartas-coringa: "comprar +2", "comprar + 4", "inverter" e "pular": 10 pontos

RESULTADO:

O jogo termina após três rodadas completas. Cada jogador deve anotar em todas as rodadas: valor dos pontos das cartas e cor predominante nos resultados de cada rodada, conforme orientação.

Aquele com a menor pontuação (melhor controle de gastos e endividamento) será o vencedor.

O jogador que finalizar com maior pontuação (maior dívida) deverá analisar suas anotações, escolher 3 cartas da cor predominante e apresentá-las ao grupo por meio da leitura e reflexão dos conteúdos que o levaram ao processo de "falência" e descontrole de despesas.

Compre o seu jogo no site www.jogopics.com.br

Os jogadores podem acessar conteúdos extras para debates ao final do jogo e planos de aula.

