



## OBJETIVO DO JOGO:

**REDUZIR SUA PEGADA AMBIENTAL, FAZENDO ESCOLHAS CONSCIENTES NO DIA A DIA. 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 reduzir seu impacto com consciência e estratégia, mas também de aumentar a pegada ambiental dos seus adversários!

## COMPONENTES:

- 112 cartas em 2 jogos de 56. Em poucos jogadores ou menor tempo disponível, pode ser jogado com um só baralho completo .

## 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). Ou usar a tabela oficial do jogo disponível em nosso site ([www.jogopics.com.br](http://www.jogopics.com.br)) para download.

### ESTE JOGO PROMOVE:

- Interação social e debates
- Capacidade de associação e Raciocínio lógico
- Organização e planejamento
- Habilidades de Matemática, Língua Portuguesa, Ciências, Geografia e muito mais
- Temas ambientais alinhados à BNCC e aos ODS
- Consciência e letramento ambiental



## 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 verde, outras cartas verdes 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 e passar a vez para o próximo jogador.
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 (Verde claro: Qualidade do ar, Verde: Fauna e flora, Azul turquesa: Preservação das águas, Laranja: Preservação do solo).
6. Sempre ao descartar, cada jogador deve ler o texto de sua carta em voz alta. Exemplo: "Pesca predatória", e em seguida fazer 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 "BIO". Se for denunciado por outro jogador, deverá comprar 2 cartas!
8. 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: "Tecnologias limpas - 2 pontos - carta azul turquesa - Preservação das águas". 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 turquesa - Preservação das águas (cor predominante na rodada). Logo, terminei a rodada com 23 pontos + cor azul turquesa 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 + 1" ou "comprar + 2", o próximo jogador deve comprar 1 ou 2 cartas, conforme a indicação da carta!

**Atenção 2:** Quando um jogador usa a carta "comprar + 1" ou "comprar + 2" 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.

**Atenção 3:** Quando um jogador descartar uma carta "Trocar Cor", além de dizer a nova cor de carta que seguirá sendo descartada, ele deverá dizer o tipo de gasto correspondente a essa cor. Por exemplo, "Verde: Qualidade do ar".

## PONTUAÇÃO:

- Todas as cartas numeradas (0 a 9): valor nominal
- Cartas-coringa: "comprar + 1", "comprar + 2", "inverter", "pular" e "trocar cor": 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 indicação na Tabela de anotações.

Aquele com a menor pontuação (menor pegada ambiental) será o vencedor.

O jogador que finalizar com maior pontuação (maior pegada ambiental) 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 maior impacto na natureza.

## CONTEÚDOS EXTRAS:

No nosso site você pode baixar conteúdos extras como a tabela oficial de anotações, plano de aula e ideias para debates.

Compre em: [www.jogopics.com.br](http://www.jogopics.com.br)

