

Playsticida

REGRAS DO JOGO

“Playsticida” é um jogo criado para estudantes da rede pública e privada, bem como todo cidadão interessado em aprender sobre a temática dos agrotóxicos, seu impacto no nosso meio ambiente, e principalmente que necessita de conhecimentos sobre o uso correto dos agrotóxicos utilizados atualmente no Brasil. Um bom jogador (aqui chamado de fazendeiro) poderá distinguir a toxicidade dos agrotóxicos, conhecer os principais ingredientes ativos, se ambientar às principais atividades dos fazendeiros em relação aos agrotóxicos, desde a atividade orgânica até o contrabando de agrotóxicos. E como objetivo fundamental, o jogo estimula os fazendeiros a apoiar uma agricultura sustentável por meio da conscientização dos benefícios e malefícios causados ao meio-ambiente e à sociedade quando usamos os agrotóxicos. É um jogo desenvolvido para equipes de máximo 6 fazendeiros, que têm por objetivo obter a maior produtividade da sua fazenda.

Componentes do jogo

1. **Dados:** O jogo será composto por 3 dados.
 - a) 1 (um) dado tetraédrico: este dado tem como finalidade familiarizar o fazendeiro aos algarismos referentes a cada classe toxicológica de agrotóxicos (I, II, III e IV).
 - b) 1 (um) dado cúbico representando a classificação de uso ou finalidade:
 - 1 = herbicida (He)
 - 2 = inseticida (In)
 - 3 = fungicida (Fu)
 - 4 = acaricida (Ac)
 - 5 = formicida (Fo)
 - 6 = Coringa (Qualquer classificação)
 - c) 1 (um) dado cúbico representando a classificação química:
 - 1 = Organoclorado
 - 2 = Organoclorofluorado
 - 3 = Organofosforado
 - 4 = Inorgânico

5 = Organofluorado

6 = Coringa (Demais classes químicas)

A soma dos valores dos dados cúbicos servem para avançar o peão durante o jogo.

2. **Tabuleiro:** Todos os fazendeiros circularão o tabuleiro iniciando e finalizando em sua própria plataforma. Cada casa do tabuleiro representa uma atividade que usa agrotóxicos (culturas agrícolas, pecuária,...), salvo aquelas destinadas a sorte/revés nas quais os fazendeiros deverão retirar cartas do monte para este fim e que possuirá informações do tipo “O excesso de agrotóxicos utilizados provocou a contaminação córrego próximo a sua propriedade, retroceda 10 casas...”
3. **Cartas:** São 4 tipos de cartas.
 - a) Informações do agrotóxico
 - b) Sorte/revés
 - c) Carta bônus: cartas de pontuação adicional variada (de 5, 10 ou 15 prendas)
 - d) Carta punição: carta de pontuação variada (perde 3, 5 ou 7 prendas. Se o fazendeiro não tiver a quantidade requerida de prendas, volta 2 casas)
4. **Peças e plataformas de diferentes cores representam os fazendeiros:** Cada peça representa um fazendeiro e cada plataforma representa sua respectiva fazenda .

Regras do jogo

1. **Organização das cartas:** Antes do início do jogo as cartas serão embaralhadas por um dos fazendeiros.
2. **Ordem dos fazendeiros:** Cada integrante do jogo deverá jogar os dados cúbicos, o fazendeiro que obtiver o maior valor inicia o jogo e ganha 5 prendas. O próximo fazendeiro a se movimentar será aquele que estiver na sequência em sentido horário ao primeiro fazendeiro.
3. **Dinâmica do jogo:** Assim que a ordem dos fazendeiros for estabelecida, jogam-se os 3 dados e, na sequência, é retirada uma carta referente à um agrotóxico .
 - a) Se a carta coincidir com as 3 classificações dos 3 dados, o fazendeiro ganha um bônus de 15 prendas.
 - b) Se a carta coincidir com 2 das classificações dos 3 dados, o fazendeiro ganha um bônus de 10 prendas.
 - c) Se a carta coincidir com apenas 1 das classificações dos 3 dados, o fazendeiro ganha um bônus de 5 prendas.

- d) Se não houver coincidência entre a carta do agrotóxico e os 3 dados, o fazendeiro ganha uma carta punição, retirando 5 prendas ou, se não tiver nenhuma prenda, ele volta 2 casas.
4. **Carta bônus:** sempre que um fazendeiro estiver em uma cultura e retirar uma carta referente a um agrotóxico apropriado ele deverá pegar uma carta bônus de 5, 10 ou 15 prendas.
 5. **Carta Punição:** sempre que um fazendeiro for obrigado a retirar uma carta punição, ele deverá ser punido em 3, 5 ou 7 prendas pela aplicação errada do agrotóxico.
 6. **Sorte ou revés:** O fazendeiro que parar na casa "Sorte/Revés" deverá pegar uma carta do monte para descobrir se será bonificado ou punido.
 7. **Final do jogo:** O fazendeiro que retornar à sua plataforma primeiro recebe 30 prendas.
 8. **Pontuação:** todos os fazendeiros terão suas prendas somadas, mesmo os que não retornaram à sua plataforma. Em caso de empate, somam-se às prendas todas as classes toxicológicas.
 9. **Ganhador:** Ganha o fazendeiro que possuir a maior pontuação.



Playsticida idealizado por Marcelo de Freitas Lima , com as contribuições de Daniel Haruyuki Momo Vespa, Raissa Maria Trindade Oliveira, Abni Emily Vieira, André Miguel Martinez Junior, Bianca Furukawa de Godoi Passerine, Daniel Felipe Jacinto da Silva, Daniely Reis Santos, Evelyn Regina Marcolino da Silva (madrinha que escolheu o nome), Fabiana Beneduzzi , Grazielly Caroline Teodoro, Ligia Maria Landi, Pauline Richeti Bernardi, Priscila Teixeira Ananias, Safira Gomes Esteves, Stephane de Almeida Alves é licenciada sob CC BY-NC-SA 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.