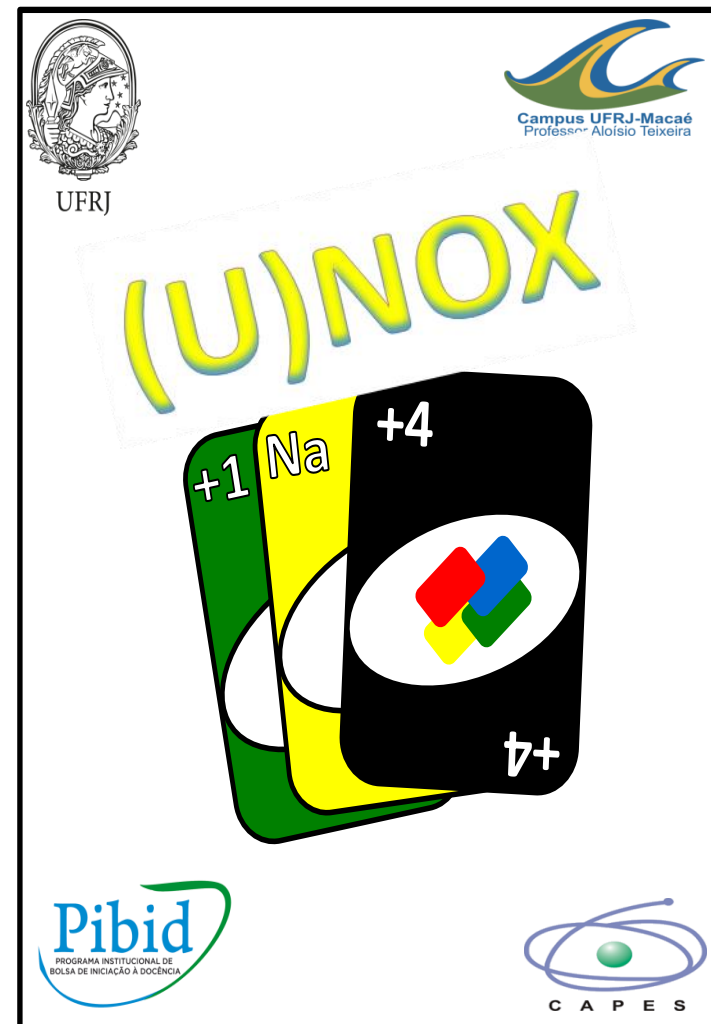


**Programa Institucional de Bolsas de  
Iniciação à Docência (PIBID)**

**Licenciatura em Química - Macaé**



UFRJ



*Agradecimentos*

## Conteúdo

108 cartas, sendo:  
25 Cartas Azuis  
25 Cartas Verdes  
25 Cartas Amarelas  
25 Cartas Vermelhas  
4 Cartas curingas  
4 Curingas Comprar Quatro Cartas

## Objetivo do Jogo

Trabalhar os números de oxidação dos elementos químicos.

## Como Jogar

Embaralhar as cartas e distribuir 7 cartas para cada jogador.

As cartas restantes são colocadas viradas para baixo para formar o monte. A carta de cima do monte é virada para cima para começar uma pilha de descarte. Se uma carta de ação for aberta no começo do jogo, ela deverá ser devolvida ao baralho e uma outra carta será aberta.

O jogador à esquerda do distribuidor começa o jogo. Ele precisa jogar uma carta que combine com a que está na pilha de descarte em COR ou NÚMERO DE OXIDAÇÃO. Por exemplo, se a carta for um Au vermelho, o jogador precisa descartar uma carta com o NÚMERO DE OXIDAÇÃO do ELEMENTO, independente da cor. Alternativamente, o jogador pode descartar um curinga (veja funções das cartas de ação).

Caso a carta que esteja no descarte for um NOX, o próximo jogador poderá jogar o mesmo NOX ou a mesma COR da carta, além de poder jogar o ELEMENTO correspondente aquele NOX do descarte.

Se o jogador não tiver uma carta que combine com a que está na pilha de descarte, ele precisa comprar uma carta

do monte. Se a carta comprada servir, o jogador pode baixá-la na mesma vez. Caso contrário, a vez passa para o próximo jogador.

Os jogadores podem optar por não jogar uma carta válida que esteja na mão dele. Nesse caso, o jogador precisa comprar uma carta do monte. Se esta puder ser jogada, a carta pode ser descartada na mesma vez, mas o jogador não pode jogar uma carta que estiver na sua mão depois de ter feito a compra.

## Funções das cartas

Curinga – A pessoa que jogar esta carta deve falar algum elemento e o próximo jogador é obrigado a jogar o NOX correspondente a esse elemento, independentemente da cor da carta continuar a jogar. Um curinga pode ser jogado a qualquer hora – mesmo que o jogador tenha na mão outra carta que possa ser jogada.

Curinga Comprar Quatro Cartas – Esta é a melhor carta. A pessoa que jogar esta carta exige a cor que continua o jogo. Além disso, o próximo jogador precisa comprar 4 cartas do monte e perde a vez. Infelizmente, esta carta só pode ser jogada quando o jogador que a possui não tiver na mão uma carta da mesma cor da que está na pilha de descarte. Entretanto, se o jogador tiver cartas com o mesmo NOX ou cartas de ação, o curinga comprar quatro cartas pode ser jogado.

## Saindo

Quando só restar uma carta do jogador, ele precisa gritar “NOX”.

Se ele não o fizer, terá de comprar 2 cartas do monte. Entretanto, isto só é necessário se ele for apanhado por um dos outros jogadores (veja Penalidade)

Quando o jogador não tiver mais nenhuma carta, a partida acabou.

Se nenhum jogador estiver sem cartas quando o monte acabar, o baralho é novamente embaralhado e o jogo continua.

## Vencendo o Jogo

O vencedor será o primeiro jogador que conseguir acabar com todas as cartas das mãos.

## Penalidades

O jogador que esquecer de dizer “NOX” antes que a penúltima carta toque a pilha de descarte, mas se lembrar (e gritar “NOX”) antes que qualquer outro jogador “perceba”, está salvo e não está sujeito à penalidade. Os jogadores não podem ser apanhados por não dizer “NOX” depois que o próximo jogador começar a sua vez. “Começar a vez” é definido como comprar uma carta do monte ou tirar uma carta da mão para jogar. Jogadores que derem palpites aos outros jogadores precisam comprar 2 cartas do monte.

Se um jogador jogar uma carta errada e isto for notado por qualquer um dos demais jogadores, ele “precisa” pegá-la de volta e comprar 2 cartas extras do monte. O jogo continua com o próximo jogador.

Se um curinga comprar quatro cartas for exibido indevidamente (isto é, se o jogador possuir uma carta da mesma cor da que está na pilha de descarte) e a pessoa que estiver jogando for desafiada, a mão precisa ser mostrada primeiro ao jogador que fez o desafio.

Se o curinga comprar quatro cartas tiver sido jogado indevidamente, o jogador responsável precisa comprar 4 cartas. Se a carta foi jogada corretamente, o desafiante precisa comprar 2 cartas, além das 4. O desafio só pode ser feito pelo jogador obrigado a comprar 4 cartas depois que o curinga comprar quatro cartas tiver sido descartado na mesa.

Nota: Esse jogo é inspirado no jogo da Mattel®