

## O jogo se chama Semente em copo d'água”

É um jogo lúdico-didático. Criado para compartilhar conhecimentos sobre espécies vegetais arbóreas, plantadas e nativas do Cerrado, de grande relevância para os ecossistemas do Brasil. Em formato de cartas de baralho, o jogo reúne grupos, a partir de três pessoas, para disputar partidas que consistem em reunir todas as quatro cartas, respectivas a uma das oito espécies escolhidas para compor o jogo.

Espécies que compõem o jogo: Ipê Amarelo, Pau Brasil, Angelim-do-cerrado, Angico, Jacarandá Caviúna, Jequitibá, Seringueira e Araucária.

No baralho existem 32 cartas, 4 para cada uma das 08 espécies e mais UMA CARTA CORINGA para cada grupo de jogadores (o baralho completo com duas cartas coringas somam 34 cartas). Ou seja, caso haja mais de um grupo de jogadores, cada grupo recebe um coringa (um grupo = uma carta coringa, dois grupos = duas cartas coringa, etc.).

Uma carta, das quatro que compõem uma espécie, apresenta a árvore, outra, exemplifica a semente/fruto (ambas com imagens), outra informa a maior ocorrência da espécie e a quarta: apresenta informações complementares (em formato de link, disponibilizado por acesso em QR Code) como manejo, spp em extinção, legislação, distribuição, apelo e uso comercial. Além de dados sobre plantas que sofrem pressão, clima, características como folhas, flor e produtos específicos.

No jogo, cada espécie estará representada com uma cor específica (quatro cartas da mesma cor). O objetivo do jogo é **reunir as quatro cartas da mesma espécie e abaixar as cartas na mesa antes que os outros jogadores**. O jogador que abaixar as cartas por último perde e deverá beber o copo d'água da partida.

Como jogar: Inicia-se contando a quantidade de jogadores, cada baralho permite criar um grupo com, até, 8 pessoas; ou, 2 grupos com, até, 4 pessoas.

Depois, separa-se as cartas do baralho de modo que a quantidade de espécies (quatro cartas da mesma cor, por espécie) seja igual a quantidade de jogadores (Ex:3 jogdores = 12 cartas; 4 jogadores = 16 cartas; 5 jogadores = 20 cartas; etc.).

Feito isso, inclui-se o coringa no jogo e embaralham-se as cartas. Em seguida, distribui-se uma carta de cada vez para cada um dos jogadores por vez (aleatoriamente). O último a receber a última carta, terá cinco cartas na mão e, por isso, será o primeiro a jogar.

As cartas devem ficar sempre visíveis e apoiadas sobre a mesa. Os outros jogadores não podem saber quais cartas cada jogador possui.

A carta coringa tem a função de movimentar o jogo, cada jogador fica, pelo menos, uma rodada (quantas rodadas forem necessárias para o jogo terminar) com o coringa na mão, obrigando os jogadores a soltar as cartas para os adversários.

E a partida começa: O primeiro a jogar é aquele que estiver com cinco cartas na mão. Este escolhe uma carta (dentre as cinco) para passar ao jogador que está a sua direita.

**ATENÇÃO!** Sempre com a carta virada para baixo, os outros jogadores não podem saber qual carta foi descartada. Lembrando que não é permitido descartar o coringa na primeira jogada (pois todos devem ficar com o coringa na mão por uma rodada).

O próximo jogador deverá pegar a carta descartada pelo jogador anterior e decidir se fica com essa carta (e descarta outra para o próximo jogador) ou se a ignora e descarta para o jogador a sua direita (nesse momento já pode passar a carta coringa). Assim seguem as rodadas até que algum jogador complete as quatro cartas da mesma espécie/cor. Nesse momento, de forma discreta e silenciosa, o jogador que primeiro completar o conjunto de quatro cartas da mesma espécie abaixa suas cartas na mesa (“informando” aos MAIS ATENTOS que o jogo terminou) e espera para descobrir qual jogador será o último a perceber que o jogo terminou, pois será o último a abaixar as cartas, sendo este o escolhido para beber o copo d’água da partida.

O jogador que primeiro abaixar as cartas revela a espécie, lê as informações, apresenta aos outros jogadores o QR code e os convida para uma leitura complementar (quando houver conexão com a internet).

E, assim, o último que abaixar as cartas tomará um copo d’água e será responsável por embaralhar as cartas para uma nova partida.