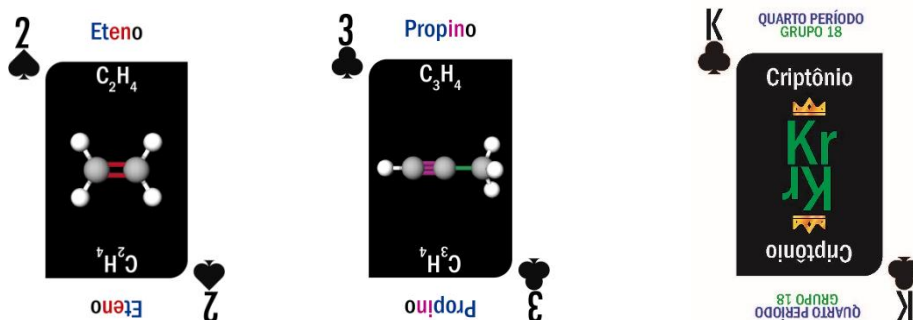


ESCOQUÍMICA

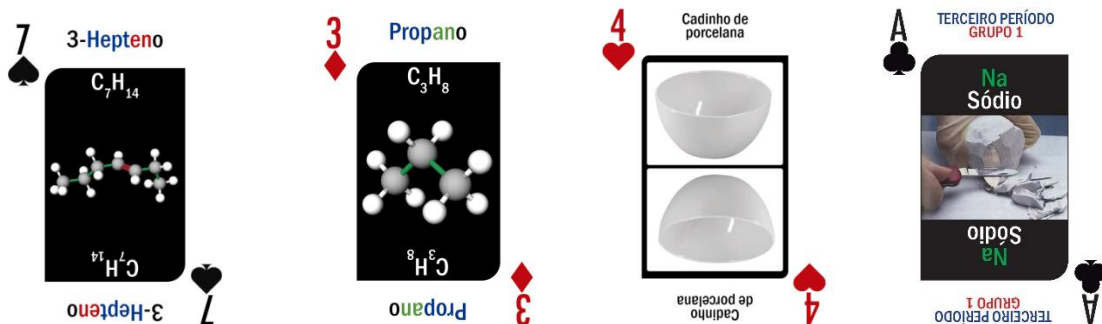
OU

ESCOPA

QUÍMICA



2	+	3	+	10	= 15 ESCOPA
---	---	---	---	----	-------------



7	+	3	+	4	+	1	= 15 ESCOPA
---	---	---	---	---	---	---	-------------

Olá gente, conforme prometido na última postagem do jogo **TRÊS VERMELHO QUÍMICO**, estamos aqui novamente para lhes apresentar a postagem do terceiro jogo, dos sete adaptados para se jogar com o baralho químico “O Alquimista” que estão sendo publicados no site abaixo indicado. Trata-se do **Escoquímica ou Escopa Química**, similar ao tradicional escopa de quinze.

Antes de abordarmos o jogo de hoje, **Escopa Química**, queremos lhes fornecer uma dica que está sendo repetida na introdução de quase todos os jogos adaptados para se jogar com o “O Alquimista”.

O próximo jogo a ser publicado será o **Oito** doidão ou **Octo** Doidão similar ao tradicional 8 maluco.

DICA

Caso tenham alguma dúvida a respeito das cartas, lhes informamos que já foram postados dois arquivos no **site <https://baralhoalquimista.com.br/>** sob os títulos:

1^o – VITRINE DAS CARTAS

Aqui são apresentadas todas as cartas do referido baralho.

2^o – O QUE PODEM DIZER AS CARTAS

Onde são dadas algumas das informações que poderão ser extraídas das cartas, algumas, mas não todas.

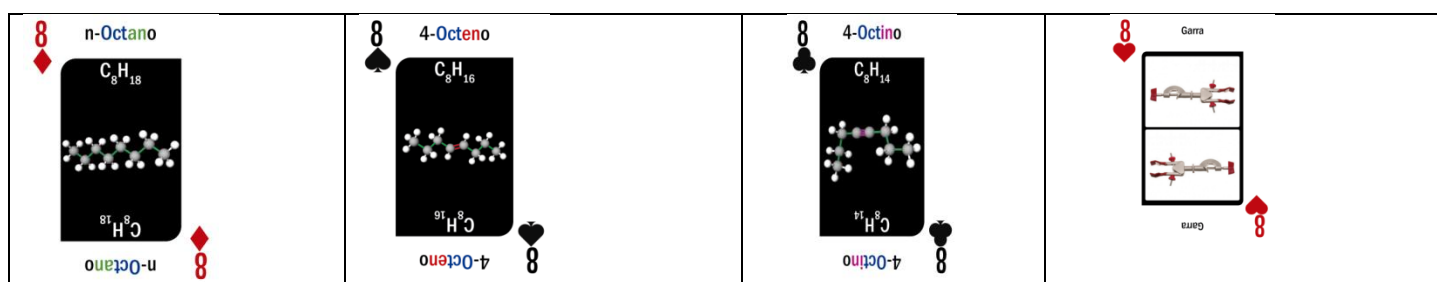
O próximo jogo a ser publicado, após o escopa química será o **oct doidão, similar ao tradicional oito maluco**.

Como já dissemos cada jogo traz consigo informações detalhadas e didáticas de como jogá-lo.

Agora vamos ao jogo **ESCOPA QUÍMICA**. ou **ESCOQUÍMICA**. Chegou a vez do tradicional jogo de escopa ser adaptado ao nosso baralho químico.

O jogo de Escopa pode ser jogado com duas, três, ou quatro pessoas, com quatro se joga em duplas. No desenrolar do jogo usa-se o baralho “O Alquimista,” que tem 54 cartas, 13 de cada naipe e dois curingões, porém neste jogo são usadas apenas 40, pois, são excluídas as a seguir:

Os oito (**oct**) , e a **garra, que é o** oito de copas) = 4 cartas.





Os nove (**non**) e a garrafa lavadeira ou pisseta que é o 9 de copas = 4 cartas.

<p>N - Nonano 9 n-Nonano <chem>C9H20</chem> 9 n-Nonano</p>	<p>4 - Noneno 9 4-Noneno <chem>C9H18</chem> 9 4-Noneno</p>	<p>4 - Nonino 9 4-Nonino <chem>C9H16</chem> 9 4-Nonino</p>	<p>9 Garrafa lavadeira 9 Garrafa lavadeira</p>
--	--	--	--

Os dez (**dec**) e o Kitassato (10 de copas) = 4 cartas.

<p>n - Decano 10 n-Decano <chem>C10H22</chem> 10 n-Decano</p>	<p>4 - Deceno 10 4-Deceno <chem>C10H20</chem> 10 4-Deceno</p>	<p>Decino 10 5-Decino <chem>C10H18</chem> 10 5-Decino</p>	<p>10 Kitassato 10 Kitassato</p>
---	---	---	--

Os curingões

<p>Einstein Albert Einstein  Einstein</p>	<p>Lavoisier Lavoisier  Lavoisier</p>
--	---

VALORES DAS CARTAS

VALORES DAS CARTAS USADAS NA ESCOPA QUIMICA	Valores em pontos
Qualquer As, ou elementos do grupo 1 da Tabela Periódica, grupo que já foi denominado coluna 1 A	1
Cartas que vão do número dois (et) ao número 7 (hept)	Próprio número da carta
Damas Q, ou cientistas famos A s	8
Valetes J ou cientistas famos O s	9
Reis, K ou gases nobres Grupo 18 da Tabela Periódica .	10

No final de cada mão são contados os *pontos* conseguidos pelos jogadores. Mais adiante se mostrará esta contagem. A quantidade de pontos para se ganhar

uma partida é definida no início do jogo, pode ser 21 ou 31. O número de mãos necessário para completar um jogo varia em função do total de pontos pré-estabelecidos, 21 ou 31, e do desempenho dos contendores.

Os jogadores ou duplas têm como objetivo conseguirem o maior número possível de VAZAS e de ESCOPAS para alcançarem o número de pontos pretendido. Aqui se define VAZA como ato de se fazer 15 pontos através da combinação de uma, *somente uma* carta das que estão na mão do jogador com uma ou mais cartas que estão na mesa de jogo. Realizada uma vaza, combinação de 15 pontos, o jogador recolhe todas as cartas da vaza e as coloca ao seu lado, viradas com as faces para baixo, para a contagem final. A ESCOPA é uma vaza especial, em sua criação não sobram cartas na mesa, todas as cartas da mesa são incorporadas à vaza. Quando se faz uma escopa, as suas cartas são recolhidas junto às outras das vazas anteriores, porém, viradas para cima, isto possibilita contar no final, quantas escopas foram feitas durante o jogo.

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- Cada escopa contabiliza um ponto.
- Ter todas as cartas de ouros rende dois pontos.
- Ter a maioria das cartas de ouros rende um ponto.
- Conquistar o sete de ouros (n-heptano), aqui chamado de o belo, contabiliza um ponto.
- Possuir as quatro cartas de número sete, hept (n – heptano, 3 – hepteno, 3-heptino e (o funil de bromo, que é o sete de copas) rendem três pontos.
- Por ter a maioria de cartas de número sete se ganha um ponto.
- Por ter a maioria das cartas se ganha um ponto.
- Se o adversário ou a dupla adversária tiver menos de 10 cartas, a outra dupla fatura dois pontos.

COMO JOGAR

1º. Escolhe-se o **carteador** por sorteio, entende-se por **carteador** aquele jogador que irá distribuir as cartas.

2º. O **carteador** deve:

a) Distribuir as cartas, uma a uma, até abastecer cada jogador com três cartas, iniciando-se pelo jogador à sua direita. O carteador é chamado de **pé** do baralho e o

primeiro jogador a jogar, de *mão* do baralho, *mão* é o primeiro jogador a receber cartas.

b) Abrir quatro cartas no centro da mesa do jogo, isto significa colocar quatro cartas sobre a mesa de jogo com as faces viradas para cima. Assim:

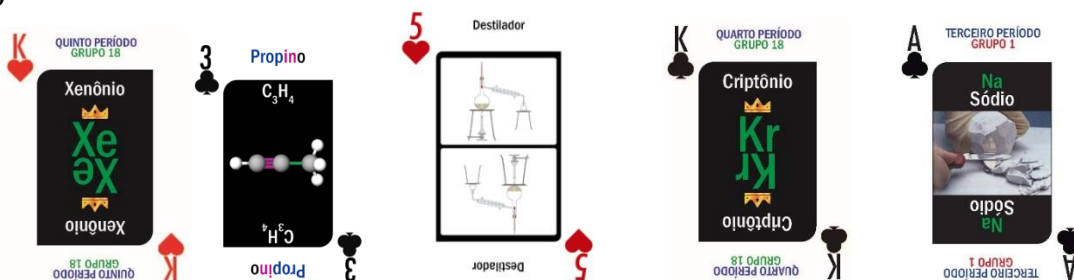


c) Colocar as cartas restantes do baralho à sua direita, de faces viradas para o tampo da mesa de jogo, cartas fechadas.

3^o. O jogador à direita do **carteador**, o **mão**, descarta **uma** de suas cartas (descartar é jogar na mesa de jogo) tentando fazer uma combinação de 15 pontos, tentando fazer uma vaza, isto é, combinando sua carta jogada com as que estão na mesa. Esta combinação pode ser com apenas uma carta, com mais de uma ou com todas elas e, neste caso, a vaza é chamada de **escopa**.

I – Se, durante o jogo, ele fizer 15 pontos, mas não uma escopa, não com todas as cartas, recolherá as cartas totalizadoras dos quinze pontos e as colocará ao seu lado, de faces para baixo, passando a vez de jogar para o próximo jogador à sua direita.

Suponha que um jogador tenha jogado sua carta na mesa que ficou assim configurada:

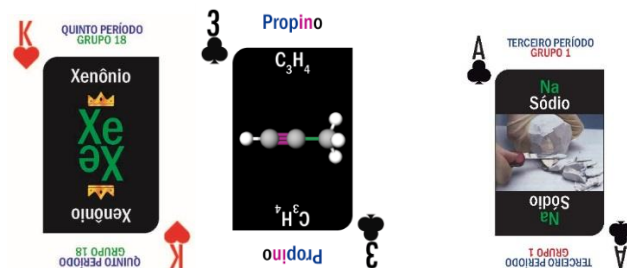


Note que o jogador fez uma vaza, somando um rei, um gás nobre, suponha o criptônio ou rei de copas (10 pontos) com o cinco de copas ou destilador (5 pontos) se forma uma vaza mas, não com todas as cartas da mesa, que seria uma escopa.

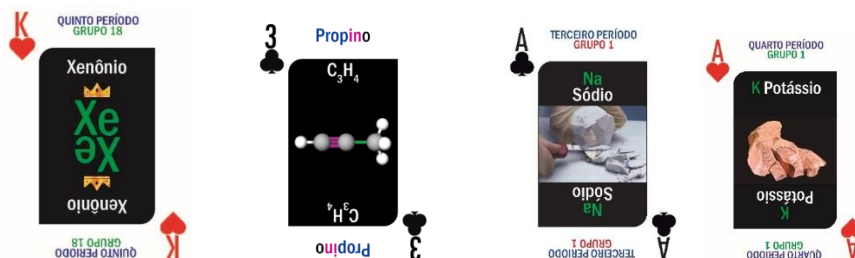


Vaza formada a ser recolhida	5 pontos	+ 10 pontos = 15 pontos uma vaza
------------------------------	----------	----------------------------------

Ele recolherá o rei de paus (Criptônio) e o 5 de copas (Destilador) e passará a mesa com o rei de copas ou Xenônio, 3 de paus (Propino) e os As de paus (sódio, Na) para o próximo jogador. A mesa ficará assim:



Suponha que o próximo jogador faça quinze pontos **usando** todas as cartas da mesa, imagine que ele jogue um As de copas ou potássio a mesa ficará assim:



10 pontos +	3 pontos +	1 ponto +	1 ponto = 15 pontos
-------------	------------	-----------	---------------------

Ele deverá recolher todas as cartas, virá-las de faces pra cima e passar a mesa pelada para o próximo jogador, se diz que ele deu uma vassourada. Origem do nome do jogo escopa.

Caso um jogador encontre uma mesa onde não será possível fazer uma vaza, ele deverá jogar uma de suas cartas na mesa e passar o jogo pra o próximo jogador à sua direita.

4º. Quando a última carta, das distribuídas a cada jogador inicialmente é jogada, muda-se de carteador. O novo carteador será o jogador à direita do antigo e, nova distribuição de três cartas se repetirá da mesma forma anterior.

OBS.

a) É obrigação de o carteador anunciar: “*ÚLTIMAS*”, quando for ocorrer a última distribuição.

b) Pertencerão ao jogador que ganhar a última vaza as cartas que sobrarem na mesa.

5º. Após a última distribuição e a jogada da última carta, se sobrarem cartas na mesa, a somas de seus números deverão ser necessariamente, dez, vinte e cinco, quarenta ou cinquenta e cinco Se isto não ocorrer, fatalmente aconteceu algum erro nas vazas obtidas. Nesta hora os jogadores deverão atuar como fiscais deverão fiscalizar, conferirem cuidadosamente todas as vazas de todos os jogadores e

descobrir quem errou, aplicando-lhe as penalidades correspondentes. Tais penalidades serão vistas mais adiante.

BÔNUS

Quando o carteador distribuir as quatro cartas pode ocorrer:

a) Estas cartas somarem quinze pontos. Veja:

1 ponto + 3 pontos + 5 pontos + 6 pontos			
15 pontos, uma escopa.			

b) Estas cartas somarem 30 pontos

9 pontos + 6 pontos = 15		10 pontos + 5 pontos = 15 pontos	
15 + 15 = 30 pontos duas escopas			

No exemplo a o carteador fez uma escopa, deverá recolher as cartas desta escopa e colocá-las ao seu lado com as faces viradas para cima, como se faz quando se obtém uma escopa no decorrer do jogo, e colocar novamente quatro cartas sobre o centro da mesa de jogo. Pode ocorrer novamente que estas cartas somem 15 pontos e mais uma vez o carteador deverá recolhê-las para si e colocar quatro cartas na mesa para o mão começar suas jogadas.

No exemplo b o carteador fez duas escopas (30 pontos). Ele deverá recolher as cartas das duas escopas e colocar quatro cartas na mesa para o mão começar suas jogadas.

PENALIDADES

- Se, na verificação final, constatar-se que um jogador cometeu um erro, ele perderá quatro pontos, os pontos das cartas da vaza correspondentes ao erro e os pontos equivalentes a todas as vazas que os outros jogadores fizeram naquela mão.

Somam-se todos estes pontos e subtrai-se da quantidade de pontos do infrator. Há ocasiões em que o infrator fica devendo, fica com pontos negativos.

2. Às vezes acontece de um jogador descartar uma carta que faz quinze pontos na mesa e não perceber que fez uma vaza, ao passar a mesa para o próximo jogador, este poderá recolher a vaza para si e aquele que **comeu mosca** perderá a vaza.

Por hoje é só. Desejamos-lhes que tenham bons jogos e que sejam muito felizes. Gostaríamos de saber sua avaliação sobre o nosso trabalho. A próxima postagem, a oitava, será do quarto jogo adaptado para o baralho químico “O Alquimista”, será o **OCT DOIDÃO**, jogo similar ao oito maluco. Gostaria de receber críticas e sugestão a este trabalho. Até lá. Aquele abraço.

UM ESCLARECIMENTO E UM PEDIDO.

Este texto vai estar presente no final de todos os sete jogos do “O Alquimista.

Primeiramente é importante perceber que dentre os jogos apresentados não há um jogo químico propriamente dito, são jogos tradicionais adaptados para se jogar com um baralho que além das informações dos tradicionais baralhos exibem informações do mundo da química. Não pretendemos de forma alguma substituir o ensino formal da disciplina com este baralho, não temos a pretensão de ensinar química com um baralho. A intensão é a de, associando informações deste mundo misterioso, surpreendente e fundamental para o ser humano, que é o mundo da química, com jogos tradicionais e mundialmente conhecidos, se consiga despertar em algumas pessoas o interesse para o mundo mágico da química.

Fica aqui uma sugestão: este baralho tanto pode ser usado como passa tempo do publico em geral, como para alguém que lida com ensino da química, usando criatividade e produzindo algum jogo químico, relacionando informações da química, presentes no “**O Alquimista**”, com conteúdos abordados em seu trabalho. Ficaremos felizes se isto ocorrer e teremos um imenso prazer de tomar conhecimento deste fato.

Agora um pedido. Gostaria de receber de quem leu este material, críticas e sugestões. Sugestões inclusive para novos jogos.

Também peço se possível, uma contribuição financeira para arcar com o que já gastei e com o que ainda vou gastar. Meu PIX e-mail: edson13456@hotmail.com.