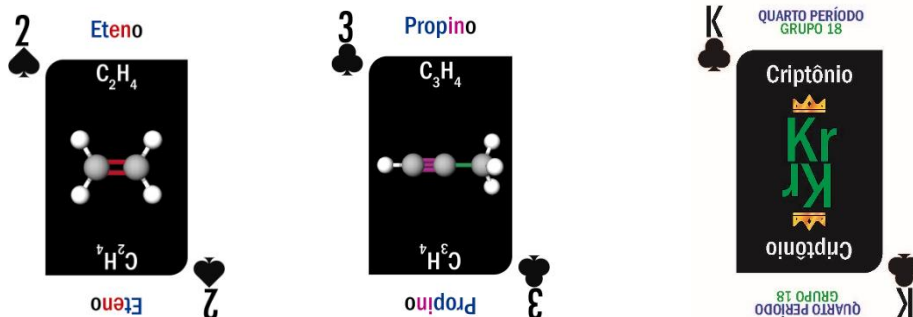


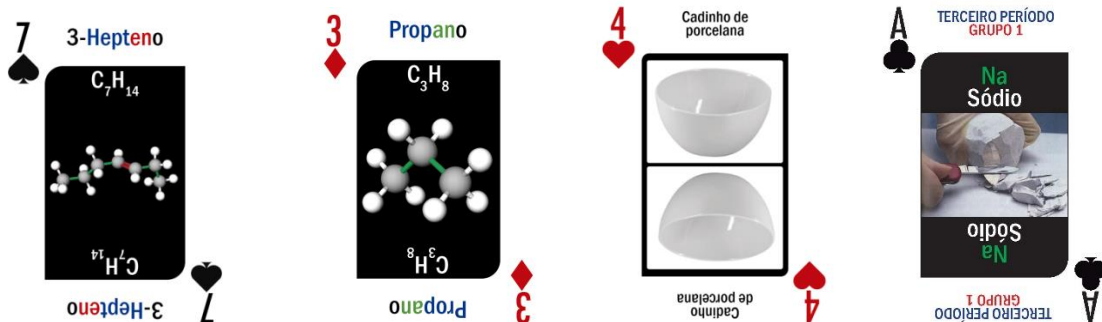
Olá pessoal, estamos de volta. Na última postagem prometemos que o próximo jogo a ser postado seria o **octdoidão** ou **oito doidão químico** porém, levando-se em consideração sugestões e pedidos de alguns seguidores, optamos por apresentar nova versão do **ESCOQUÍMICA** e logo a seguir o **octdoidão** :

EIS A NOVA VERSÃO DO:

# ESCOQUÍMICA



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

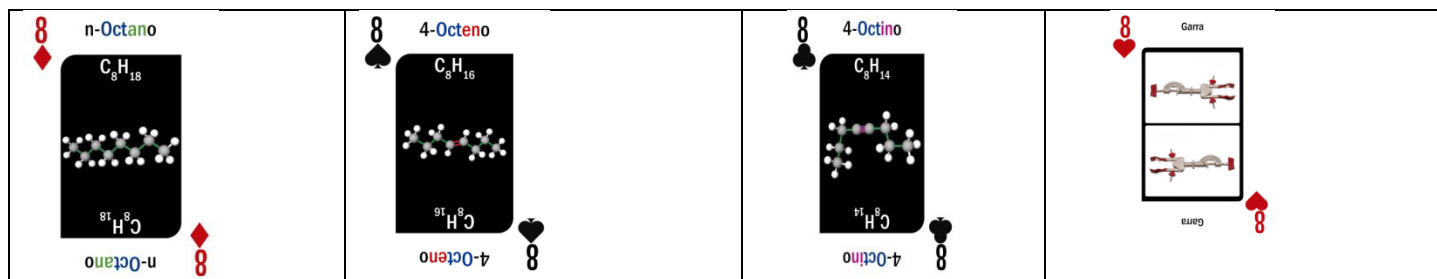


7	+	3	+	4	+ 1 = 15 ESCOPA
---	---	---	---	---	-----------------

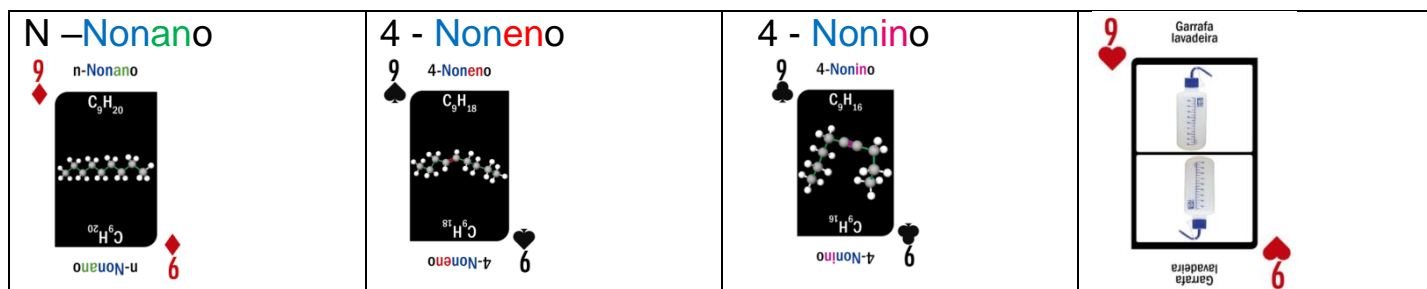
Agora vamos ao jogo nova versão do **ESCOLA QUÍMICA** ou **ESCOQUÍMICA**.

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 um baralho “O Alquimista,” que tem 54 cartas, 13 de cada naipe e dois curingões, porém neste jogo são utilizadas apenas 40, pois, são excluídas as relacionadas a seguir:

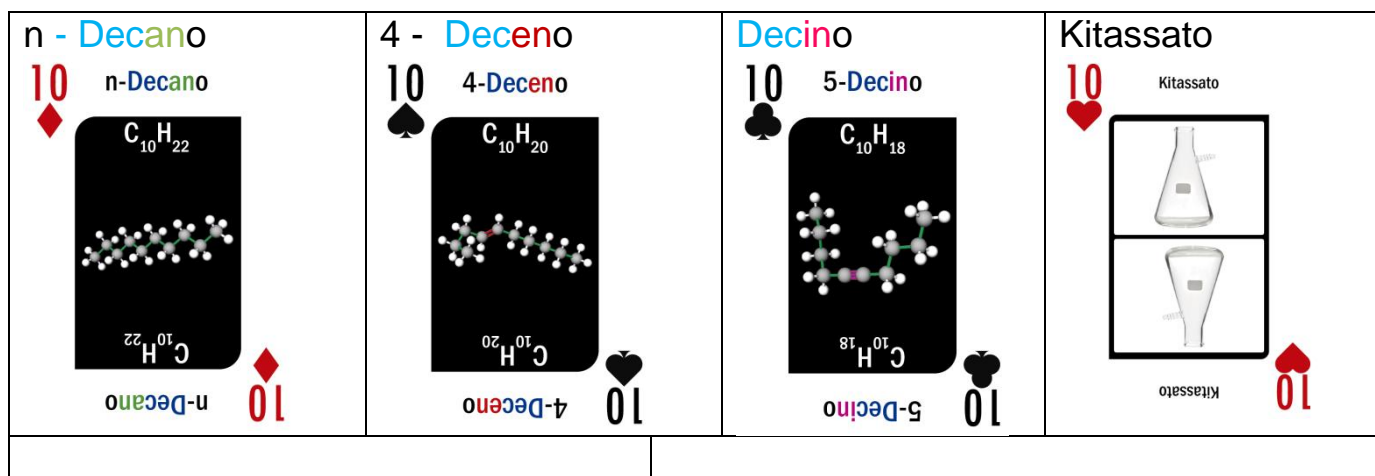
- a) Os oito (**oct**) , e a **garra, que é o** oito de copas) = 4 cartas.
- b)



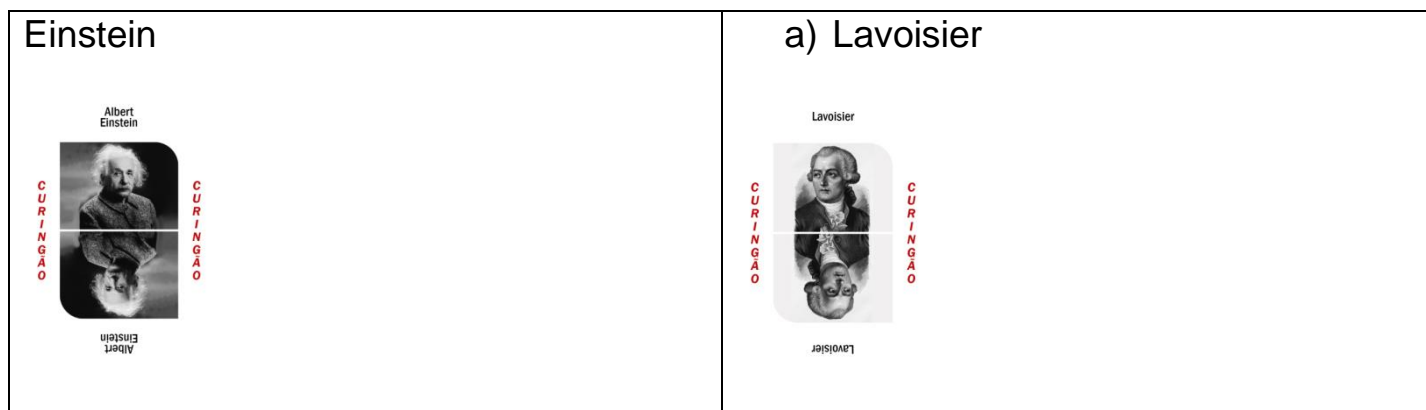
- b) Os nove (**non**) e a garrafa lavadeira ou pisseta que é o 9 de copas = 4 cartas.



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



## d) Os curingões e Lavoisier



## VALORES DAS CARTAS

VALORES DAS CARTAS USADAS NA ESCOPA QUIMICA	Valores em <b>pontos</b>
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 ( <b>et</b> ) ao número 7 ( <b>hept</b> )	Próprio número da carta
Damas Q, ou cientistas famos <b>as</b>	8
Valetes J ou cientistas famos <b>os</b>	9
Reis, K ou gases nobres Grupo 18 da Tabela Periódica .	10

No final de cada mão são contados os **pontos** conseguidos pelos jogadores e convertidos em **tentos**. Mais adiante se mostrará esta contagem. A quantidade de **tentos** 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 **tentos** 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 **tentos** 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, quem a fez deverá colocar as cartas da escopa, junto às cartas das vazas realizadas anteriormente e ganhará um **tento**. Este **tento** deverá ser marcado com um grão de milho, ou de feijão, etc. para a contagem final dos **tentos**.

## CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- Cada escopa contabiliza um **tento**.
- Ter todas as cartas de ouros rende dois **tentos**
- Ter a maioria das cartas de ouros rende um **tento**
- Conquistar o sete de ouros (n-heptano), aqui chamado de o belo, contabiliza um **tento**.
- 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 **tentos**.
- Por ter a maioria de cartas de **número sete** se ganha um **tento**.
- Por ter a maioria das cartas se ganha um **tento**
- Se o adversário ou a dupla adversária tiver menos de 10 cartas, a outra dupla fatura dois **tentos**.

## COMO JOGAR

1º Colocam-se sobre a mesa de jogo material para registrar os **tentos** que pode ser grãos de milho, de feijão, fichas, etc, a este material se denomina de monte de **tentos**.

2º. Escolhe-se o **carteador** por sorteio, entende-se por **carteador** aquele jogador que irá distribuir as cartas.

3º. 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:

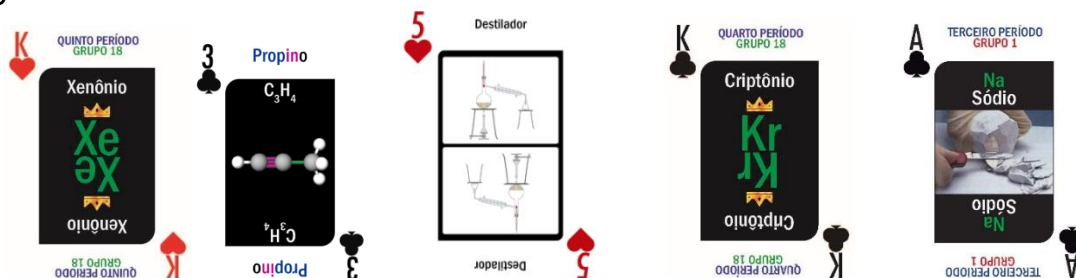


c) Colocar as cartas restantes do baralho à sua direita, de faces viradas para o tampo da mesa de jogo, cartas fechadas.

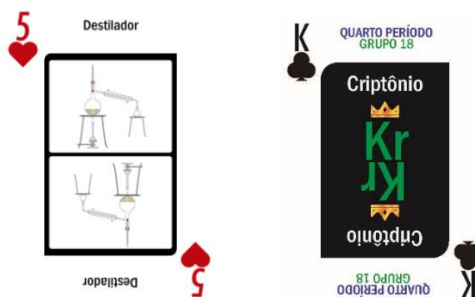
4º. O jogador à direita do **carteador**, o **mão**, descarta **uma** de suas cartas (descartar é jogar na mesa de jogo) tentando fazer uma combinação de 15 **pontos**, tentando fazer uma vaza, isto é, combinando sua carta jogada com as que estão na mesa. Esta combinação pode ser com apenas uma carta, 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:

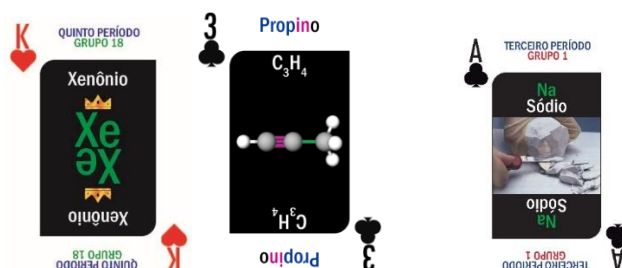


Note que o jogador fez uma vaza, somando um rei, um gás nobre, suponha o criptônio ou rei de copas (10 **pontos**) com o cinco de copas ou destilador (5 **pontos**) se forma uma vaza mas, não com todas as cartas da mesa, que seria uma escopa.

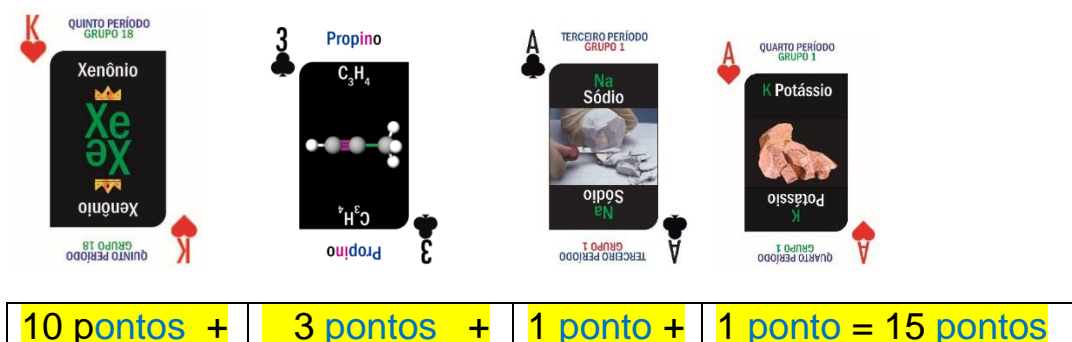


**Vaza formada a ser recolhida** | **5 pontos** | **+ 10 pontos = 15 pontos uma vaza**

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:



Este jogador deverá recolher todas as cartas juntamente com as das outras vazas que tenha feito, pegar um **tento** no monte de **tentos**, um grão de milho ou de feijão e passar a mesa pelada para o próximo jogador, se diz que ele deu uma vassourada, origem 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.

5<sup>o</sup>. 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.

5<sup>o</sup>. 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:

<p>QUARTO PERÍODO GRUPO 1</p> <p>K Potássio</p> <p>Potássio K</p> <p>QUARTO PERÍODO GRUPO 1</p> <p>1 ponto</p>	<p>3 Propano</p> <p>C<sub>3</sub>H<sub>8</sub></p> <p>Propano C<sub>3</sub>H<sub>8</sub></p> <p>3</p>	<p>5 2-Penteno</p> <p>C<sub>5</sub>H<sub>10</sub></p> <p>2-Penteno C<sub>5</sub>H<sub>10</sub></p> <p>5</p>	<p>6 Espátula</p> <p>Espátula</p> <p>Espátula</p> <p>6</p>
<p>1 ponto + 3 pontos + 5 pontos + 6 pontos</p>			
<p>15 pontos, uma escopa.</p>			

b) Estas cartas somarem 30 pontos

<p>J John Dalton</p> <p>John Dalton</p> <p>John Dalton</p> <p>9 pontos</p>	<p>6 Espátula</p> <p>Espátula</p> <p>Espátula</p> <p>6</p>	<p>K QUINTO PERÍODO GRUPO 18</p> <p>Xenônio</p> <p>Xenônio</p> <p>QUINTO PERÍODO GRUPO 18</p> <p>10 pontos</p>	<p>5 2-Penteno</p> <p>C<sub>5</sub>H<sub>10</sub></p> <p>2-Penteno C<sub>5</sub>H<sub>10</sub></p> <p>5</p>
<p>9 pontos + 6 pontos = 15</p>		<p>10 pontos + 5 pontos = 15 pontos</p>	
<p>15 + 15 = 30 pontos duas escopas</p>			

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 baixo, retirar para si um **tento** do monte de **tentos** 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, retirar para si mais um **tento** 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, pegar dois **tentos** 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 **tentos**, os **tentos** das cartas da vaza correspondentes ao erro e os **tentos** equivalentes a todas as vazas que os outros jogadores fizeram naquela mão. Somam-se todos estes **tentos** e subtrai-se da quantidade de **tentos** do infrator. Há ocasiões em que o infrator fica devendo, fica com número negativo de **tentos**.
- 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 intenção 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 público 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](mailto:edson13456@hotmail.com).