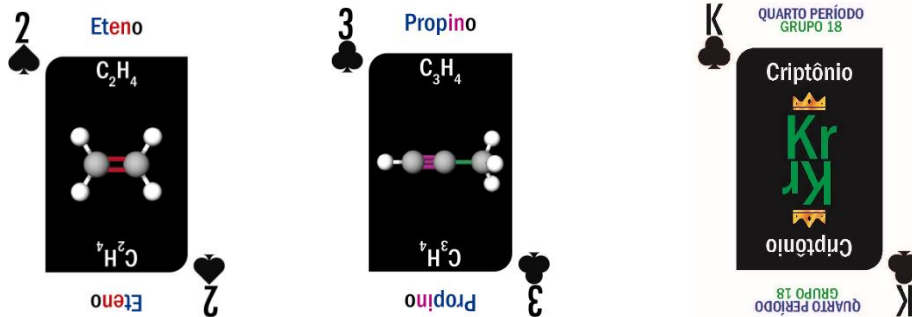


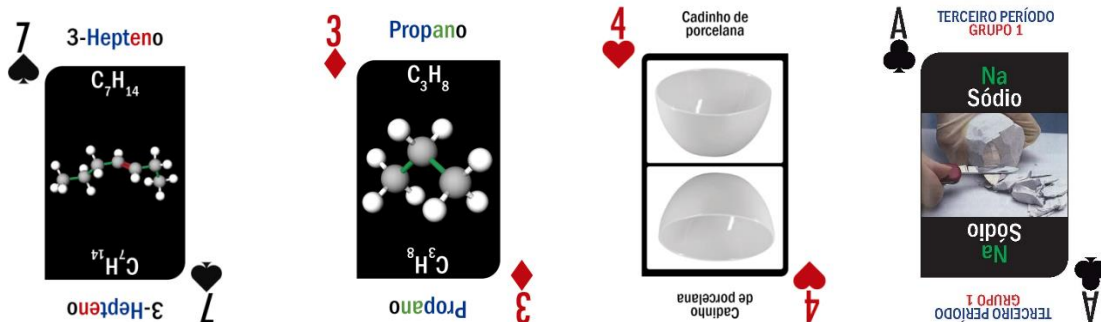
EPA!

Em nossa última postagem comunicamos que estávamos apresentando nova versão de escopa química, mas, por uma falha humana, o que fizemos foi **reapresentar** a escopa Química. Pedimos desculpas e agora estamos postando a nova versão. Obrigado pela paciência.

ESCOQUÍMICA, NOVA VERSÃO.



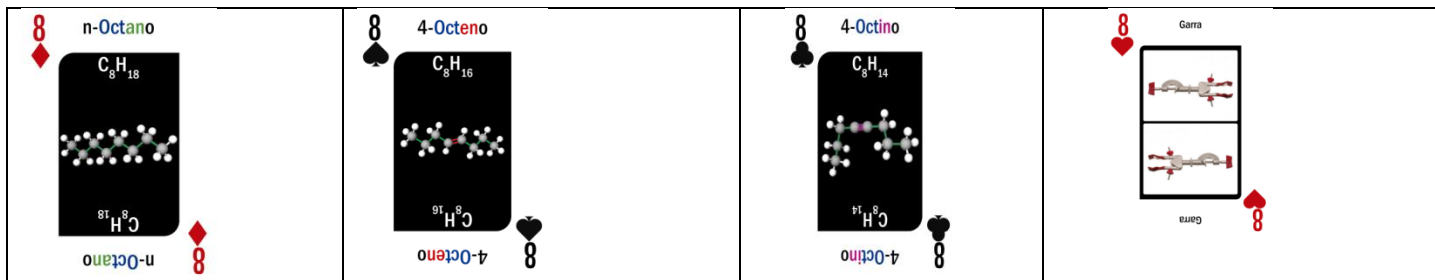
2	+ 3	+ 10 = 15 ESCOPA
---	-----	------------------



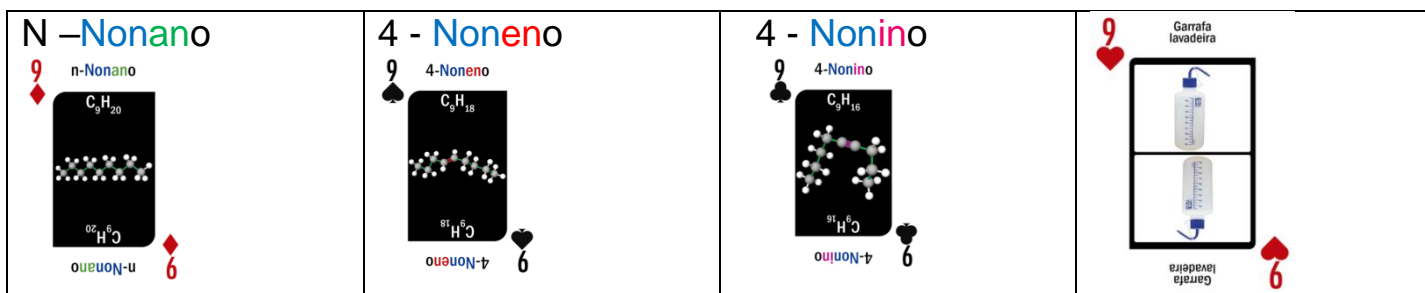
7	+ 3	+ 4	+ 1 = 15 ESCOPA
---	-----	-----	-----------------

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:

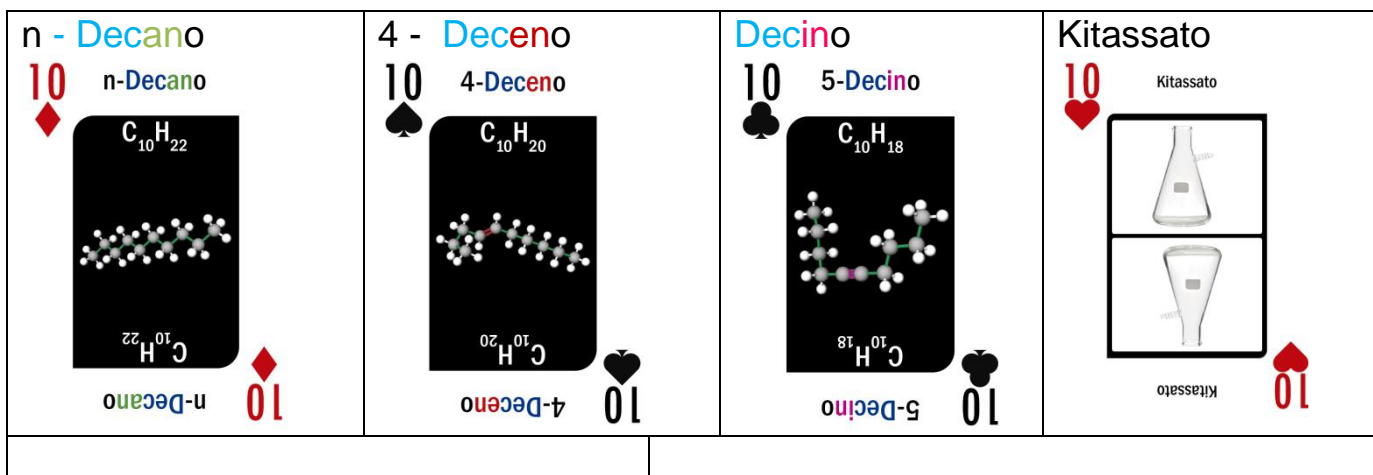
a) Os oito (oct) , e a **garra, que é o** oito de copas) = 4 cartas.



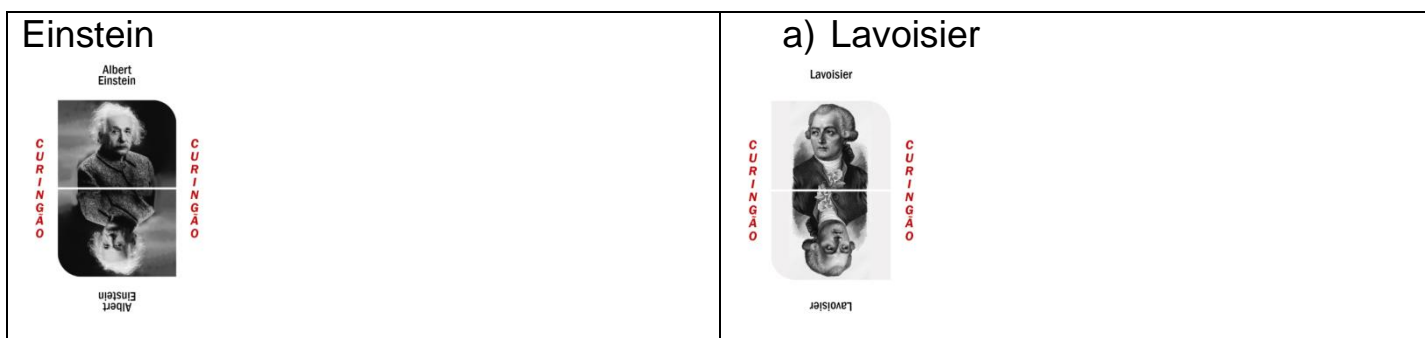
b) Os nove (non) e a garrafa lavadeira ou pisseta que é o 9 de copas = 4 cartas.



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



b) Os curingões e Lavoisier



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 as	8
Valetes J ou cientistas famos os	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**, 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:

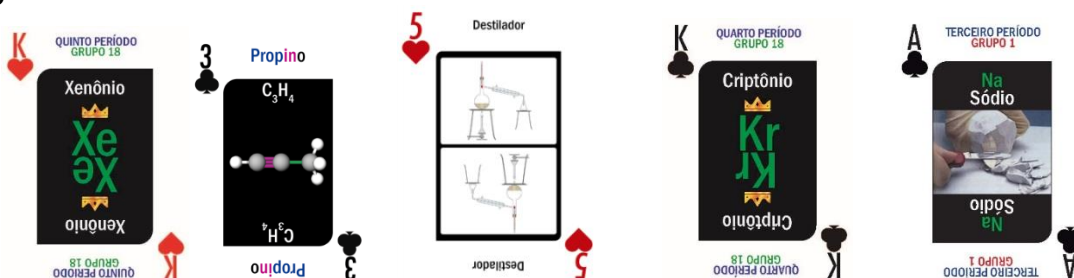


c) Colocar as cartas restantes do baralho à sua direita, de faces viradas para o tampo da mesa de jogo, cartas fechadas.

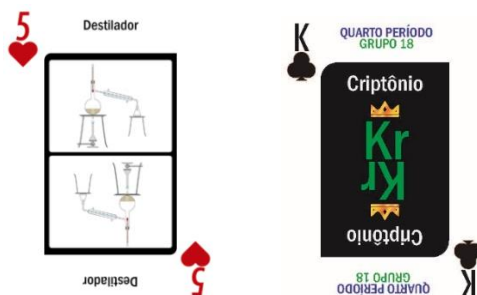
4º. O jogador à direita do **carteador**, o **mão**, descarta **uma** de suas cartas (descartar é jogar na mesa de jogo) tentando fazer uma combinação de 15 **pontos**, tentando fazer uma vaza, isto é, combinando sua carta jogada com as que estão na mesa. Esta combinação pode ser com apenas uma carta,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

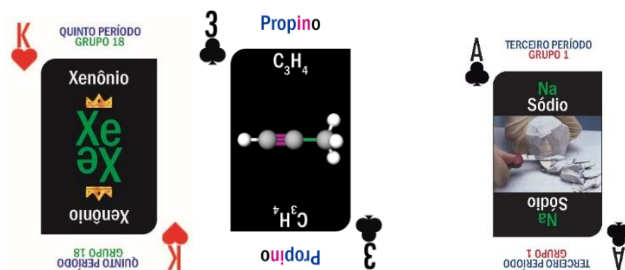


Note que o jogador fez uma vasa, somando um rei, um gás nobre, suponha o criptônio ou rei de copas (10 pontos) com o cinco de copas ou destilador (5 pontos) se forma uma vaza mas, não com todas as cartas da mesa, que seria uma escopa.

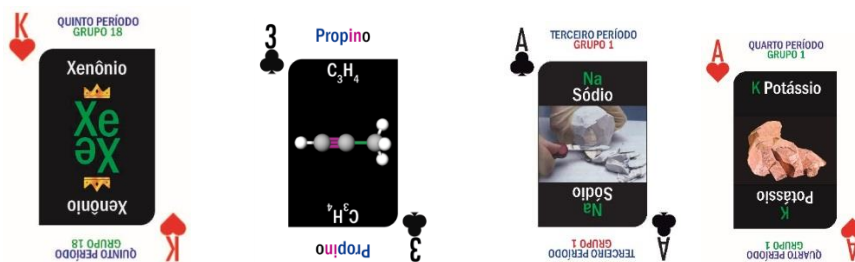


Vasa formada a ser recolhida | 5 pontos | + 10 pontos = 15 pontos uma vasa

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

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 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.

5º. 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.


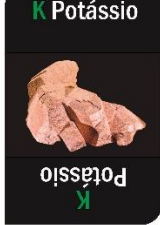


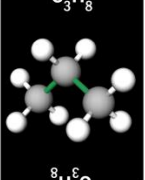


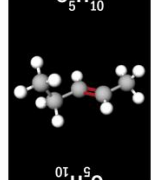


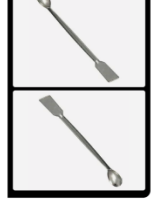

b) Pertencerão ao jogador que ganhar a última vaza as cartas que sobrarem na mesa.

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.





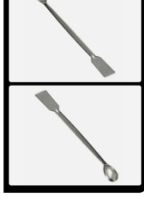





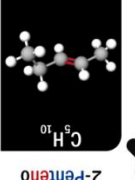

BÔNUS

Quando o carteador distribuir as quatro cartas pode ocorrer:

a) Estas cartas somarem quinze pontos. Veja:

 QUARTO PERÍODO GRUPO 1 K Potássio  Potássio K QUARTO PERÍODO GRUPO 1 	 Propano C_3H_8  C_3H_8 Propano 	 2-Penteno C_5H_{10}  C_5H_{10} 2-Penteno 	 Espátula  Espátula 			
1 ponto	+	3 pontos	+	5 pontos	+	6 pontos
15 pontos, uma escopa.						

b) Estas cartas somarem 30 pontos

 John Dalton  John Dalton 	 Espátula  Espátula 	 QUINTO PERÍODO GRUPO 18 Xenônio Xe  Xenônio QUINTO PERÍODO GRUPO 18 	 2-Penteno C_5H_{10}  C_5H_{10} 2-Penteno 			
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 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

1. 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**.
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 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.

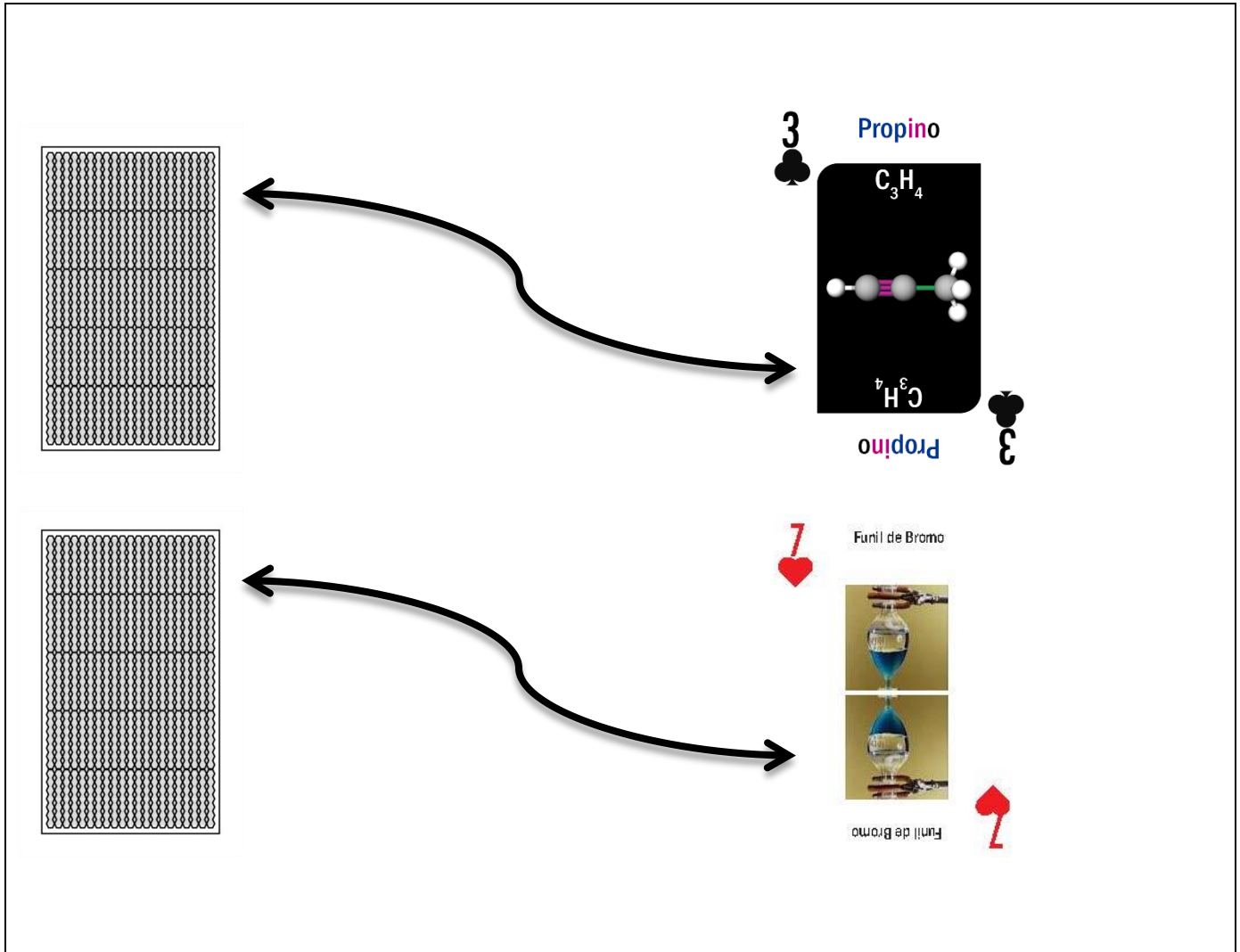
Também peço se possível, uma contribuição financeira para arcar com o que já gastei e com o que ainda vou gastar. Meu PIX e-mail: edson13456@hotmail.com.

Está ai a correção de nosso erro. Aquele abraço.

Agora vamos postar os três últimos jogos prometidos, que foram adaptados para se jogar com o baralho “O Alquimista”. São eles:

- ♣ Você duvida? Então vire a carta!
 - ♣ Paciquímica ou paciência química, adaptação do tradicional jogo de paciência ou solitário.
 - ♣ Pifquímico.
- Vamos a eles

VOCE DUVIDA? ENTAO VIRE A CARTA !



Olá pessoal, este é o quinto jogo publicando adaptado para se jogar como o “**O Alquimista**”, trata-se do **Você duvida? Então vire a carta!**

Caso tenham alguma dúvida a respeito de determinadas cartas do “O Alquimista” lhes informamos que já foram postados dois arquivos no site <https://baralhoalquimista.com.br/>

sob os títulos:

1º – VITRINE DAS CARTAS

Aqui são apresentadas todas as cartas do referido baralho.

2º – O QUE PODEM DIZER AS CARTAS

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

Tenham bons jogos e sejam felizes, são os nossos votos.

Como já dissemos cada jogo traz consigo informações detalhadas e didáticas de como jogá-los. Agora vamos ao jogo.

VOCÊ DUVIDA? ENTÃO VIRE A CARTA !

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Jogo similar ao duvido tradicional, deve ser jogado no mínimo por dois jogadores, todavia o mais interessante é ter quatro ou mais participantes.

Existem inúmeras versões deste jogo para os baralhos tradicionais. Aqui no "O Alquimista" abordaremos apenas duas.

OBJETIVO

O objetivo é o mesmo para qualquer das versões, ou seja, **livrar-se de todas as cartas recebidas**. Quem primeiro descartar todas elas ganha o jogo.

COMO JOGAR

PRIMEIRA VERSÃO

BARALHO A SER USADO

"O alquimista", os seus curingões só participam da segunda versão do jogo.

CURINGÕES



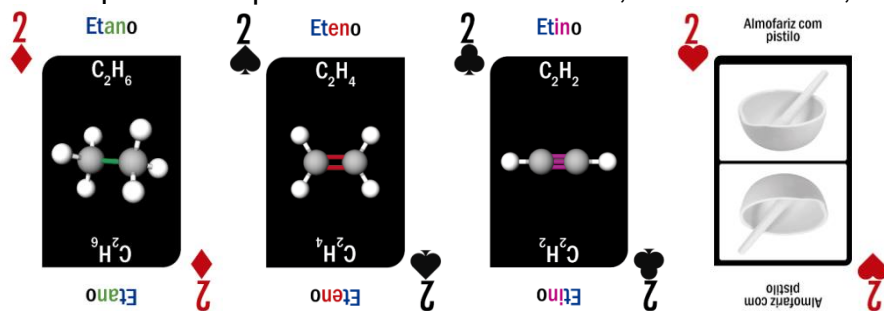
A DINAMICA DO JOGO, OU SEJA, COMO JOGAR!

1º. Escolhe-se o **carteador**, jogador que embaralhará e distribuirá as cartas. Embaralhar cartas significa misturá-las. Esta escolha pode ser feita por sorteio ou outro critério estabelecido pelos participantes do jogo. Após cada rodada troca-se o carteador, a função passa a ser do (a) jogador (a) que estiver imediatamente à direita do primeiro.

2º. O carteador distribui, uma a uma, todas as cartas para os participantes do jogo, inclusive para si mesmo, iniciando-se pelo primeiro jogador à sua direita. Caso algum jogador fique com números diferentes de cartas em relação a outros, isto não tem importância, pois não prejudica nem beneficia a um ou a outro jogador. Tenha sempre em mente que o objetivo principal do jogo é o de se ver livre de todas suas cartas antes dos outros jogadores.

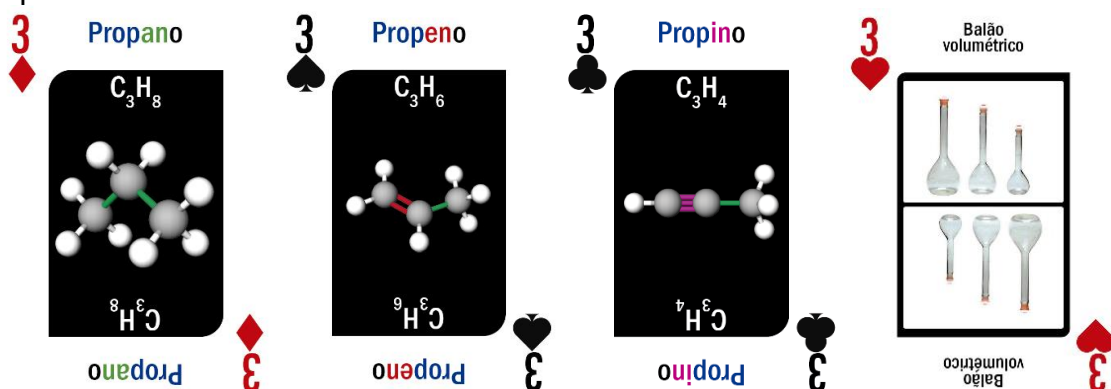
a) O carteador tem a incumbência de iniciar o jogo e o faz assim: joga, **nesta versão**, uma de suas cartas do baralho, somente uma, isto é, põe esta carta sobre a mesa com a face virada para baixo (carta fechada), iniciando o monte de descarte. A seguir ele diz para os demais jogadores que carta é esta que ele colocou na mesa. Qual a carta do baralho tradicional ou, se optar pelo

baralho químico, qual a carta do baralho “O Alquimista”. A informação dada pelo jogador tanto pode ser verdadeira como falsa. Suponha que ele tenha dito dois ou um **ET**. Qualquer dois, pois não se considera o naipe nesta versão do jogo. Não importa o naipe e sim o valor numérico, no caso o dois, ou **et**.



O próximo a jogar é o primeiro à direita do carteador. Ele tem duas opções **PRIMEIRA OPÇÃO**

Aceitar que a carta jogada pelo primeiro jogador é mesmo o dois ou **ET**, então deverá descer sobre esta primeira carta descida, outra, e dizer que esta descendo, um três ou **PROP**, o que novamente pode ser verdade ou um blefe.



Propano, **Propeno**, **Propino** e Balão volumétrico, todas têm o valor 3.

Por que o segundo jogador teve de dizer que estava jogando um três ou um **PROP**? As **regras do jogo**, nesta versão, exigem que as cartas sejam jogadas em ordem crescente continua de seus valores. **Se um jogador descer uma carta e disser que é um três, ou PROP**, o próximo jogador, se não duvidou, deverá colocar na mesa uma carta e dizer que é um 4 ou **BUT**, exigência das regras do jogo, ordem crescente dos valores das cartas

A seguir são mostradas as cartas em ordem crescente de valores. Vejamos;

CARTAS	VALORES
As (Elemento do grupo 1 da tabela periódica., conhecido por algumas como coluna 1 A)	1
Dois ou et	2
Três ou prop	3
Quatro ou but	4
Cinco ou pent	5
Seis ou Sex	6
Sete ou Hept	7
Oito ou oct	8
Nove ou Non	9
Dez ou Dec	10
J ou Valete ou cientista famoso o	11
Q ou dama ou cientista famosa a	12
K ou rei ou elemento do grupo 18 da tabela Periódica	13

OBSERVAÇÃO, o **As** tanto pode ser o primeiro como o último da relação apresentada.

SEGUNDA OPÇÃO

Não aceitar como verdadeira a informação dada pelo jogador que jogou a carta e externar sua discordância dizendo em alto e bom som **EU DUVIDO**.

A **qualquer momento, mesmo não sendo sua vez de jogar, todo jogador** pode colocar em dúvida a última informação dada. Ele levanta esta dúvida dizendo “duvido”, ao dizer isto, está afirmando que não crê que a carta jogada seja realmente aquela que quem a jogou anunciou. Esta dúvida levantada acarreta as seguintes consequências:

PRIMEIRA CONSEQUENCIA

Pode a dúvida não proceder e a carta ser mesmo a anunciada. Neste caso o jogador que levantou a dúvida deverá recolher todas as cartas do monte de descarte. O jogo recomeçará com o jogador que foi injustamente acusado de ter blefado jogando qualquer carta, fechada, sem restrição, no monte de descarte dizendo qual carta jogou. Ele pode dizer a verdade ou blefar

SEGUNDA CONSEQUENCIA

Pode a **dúvida proceder**. Se o jogador que jogou a última carta mentiu então, ele é que deverá recolher todas as cartas do monte. O jogo recomeçará com o jogador que duvidou e teve razão em sua dúvida, jogando qualquer carta, sem restrições.

GANHANDO O JOGO:

Vence o jogo aquele jogador que primeiro se livrar de todas as cartas, conseguir primeiramente descartar todas elas.

SEGUNDA VERSÃO.

Nesta versão, sempre que se forem baixar cartas é permitido baixar de uma a quatro cartas que deverão ter o mesmo valor numérico, não se pode, por exemplo, baixar um **três ou prop** juntamente com um **seis** ou **hex**. Aqui, diferentemente da primeira versão, os curingões Einstein e Lavoisier participam dos jogos, eles são considerados como uma das cartas baixadas com ele. Se baixar um **As** ou elemento do **grupo 1** e dois curingões, considera-se que foram baixados 3 Ases ou 3 elementos do grupo 1. O primeiro jogador baixa de uma a quatro cartas de mesmo valor à sua escolha, dizendo quais são elas, pode estar sendo verdadeiro ou blefando, **não se pode blefar sobre o número de cartas**, só sobre as cartas. Se o próximo não duvidar, terá a obrigação de colocar de uma a quatro cartas sobre o monte de descartes com valores de uma unidade a mais que o valor anunciado pelo primeiro jogador, observando que as cartas devem obedecer a ordem crescente de valores, se o jogador anterior disse ter baixado três cartas quatro ou, três **but** o próximo só pode dizer que está baixando de uma a quatro caras cinco ou **pent**, estando blefando ou não.

Reforçando, ao se jogar duas damas na mesa (baralho tradicional) ou duas cientistas famosas (Baralho O Alquimista), por exemplo, junto com um curingão, o curingão se comporta como cartas que o acompanham, você poderá dizer que jogou três damas (baralho tradicional) ou três cientistas famosas (baralho o alquimista).

Mais algumas coisas sobre o “Você duvida? Então vire a carta!

Caso você não saiba nada de química e não queira saber, o que não é aconselhável, poderá jogar o “**Você duvida? Então vire a carta!**” usando as informações dos baralhos tradicionais, informações estas que também estão nas cartas do baralho **O Alquimista**. Suponha que você não vá blefar na hora de jogar a carta e jogará um **As**, dirá: joguei um **As**,. Se jogar um **Sete** dirá: joguei um **sete** Se jogar um **REI** dirá joguei um **REI** etc. Caso saiba alguma coisa de **química**, ou mesmo muita coisa e queira melhorar seus conhecimentos nesta área, poderá incorporar a este jogo tal probabilidade. Ao se jogar as cartas ao invés de informar o seu valor no tradicional baralho, poderá optar por apresentar uma informação dada no tópico “O que podem dizer as cartas”. Neste tópico são dadas algumas informações relacionadas à química. Por exemplo:

I – Se não quer blefar e for jogar um **As** invés de dizer “**joguei um As**, (baralhos tradicionais) dirá, joguei um elemento do grupo 1 da tabela periódica. (Baralho “o Alquimista”)

II – Se quer blefar e for jogar um **As**, dirá, invés de: “**joguei um As** dirá, blefando joguei o **ET**, ou um **PROP**, ou **um cientista famoso**”, etc.

Como já dissemos, Vence o jogo aquele jogador que primeiro se livrar de todas as cartas, conseguir primeiramente descartar todas elas.

Aqui termina o “**Você duvida? Então vire a carta?**” Espero que tenham gostado. Agora vamos ao nosso próximo jogo que é o penúltimo dos sete prometidos. o sexto, adaptado para se jogar com o alquímicas, trata-se do Paciquímica ou Paciência Química, similar ao tradicional jogo de paciência ou solitário. Até lá e, aquele abraço. Pedimos-lhe uma avaliação de nosso trabalho.

DICA

Caso tenham alguma dúvida a respeito de determinadas cartas do “O Alquimista” 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.

PACIQUÍMICA

(OU PACIÊNCIA QUÍMICA)



PACIQUÍMICA OU PACIÊNCIA QUÍMICA

Ei gente, conforme prometido na última postagem do jogo ***Você duvida? Então vire a carta!*** Estamos aqui para lhes apresentar o sexto jogo, dos sete adaptados para se jogar com o baralho químico “O Alquimista

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:

1º – VITRINE DAS CARTAS

Aqui são apresentadas todas as cartas do referido baralho.

2º – O QUE PODEM DIZER AS CARTAS

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

Tenham bons jogos e sejam felizes, são os nossos votos.

VAMOS AO PACIQUÍMICA.

Paciquímica é uma adaptação de uma das diversas versões do mundialmente conhecido jogo de paciência ou solitário, optamos por fazer adaptação ao baralho químico da versão que julgamos mais simples. **Solitário**, pois só se joga com um jogador, **paciência** por que, nem sempre se consegue atingir o objetivo pretendido e, **química**, por que além das informações fornecidas pelas cartas dos baralhos tradicionais cada carta do “O ALQUIMISTA”, tem um número tal qual no baralho tradicional, apresenta os mesmos números e naipes destas cartas e **relaciona nomes de alguns** compostos químicos, elementos químicos e alguns materiais de laboratório com o número e naipe da carta do referido baralho. **VEJAMOS COMO É ESTE JOGO.**

1º **NÚMERO DE JOGADORES**

Um

2º Número de baralhos

Um

3º **BARALHO A SER USADO**

O ALQUIMISTA que, tal como o baralho tradicional tem 52 cartas e dois curingões que são o **Eistein** e o **Lavoisier**. Eles não participam do jogo **PACIQUÍMICA**, portanto serão usadas somente as 52 cartas, 13 cartas por naipe.

Curingões que não serão usados nesta versão do jogo



4º. **OBJETIVO DO JOGO**

Tem-se como objetivo a formação de quatro conjuntos de cartas do mesmo naipe em ordem crescente, do **As** (Elementos do grupo 1 da Tabela Periódica, antigamente chamado de coluna 1 ou 1A) ao **rei**. (Gases nobres que se localizam no grupo 18, outrora também chamado de coluna 18 ou 8 A). Exige-se ordem crescente contínua dos números das cartas, não pode haver salto entre algum número: 2,3,4,5, é ordem crescente contínua de números, já 2,4,6 e 8 é ordem crescente de número, mas, não continua.

5º NÚMEROS CORRESPONDENTES A CADA CARTA.

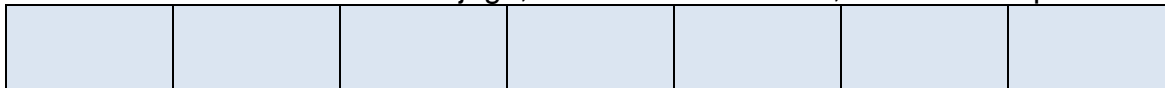
CARTAS	NºS DE CADA CARTA NO PACIQUÍMICA
As ou elementos do grupo 1 outrora chamado de Coluna 1 ou 1 A da TP	1
Dois ou et	2
Três ou prop	3
Quatro ou but	4
Cinco ou pent	5
Seis ou hex	6
Sete ou hept	7
Oito ou oct	8
Nove ou non	9
Dez dec	10
J, ou valete, ou cientista famos O	11
Q, ou dama, ou cientista famos A	12
K, ou rei ou Gás nobre localizado no grupo 18 da TP	13

6º COMO PREPARAR O CAMPO DE BATALHA OU TABULEIRO

Para brilhar em qualquer competição que um jogador atuará, é necessário que ele conheça bem o campo de batalha onde ela irá ocorrer. No futebol de campo é o gramado, natural ou artificial, no futebol de salão é a quadra, na natação é a piscina, no pingue pongue ou tênis de mesa, é a mesa de pingue pongue, etc. Aqui neste jogo é a distribuição das cartas, é o tabuleiro.

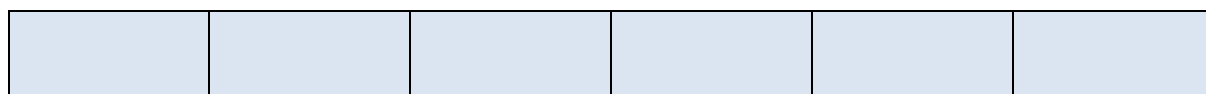
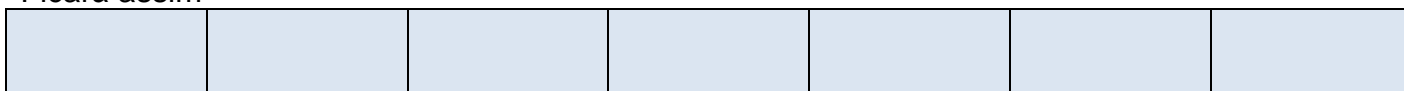
Como se faz tal distribuição?

1º . Distribua sobre a mesa de jogo, sete cartas fechadas, com o verso para cima:



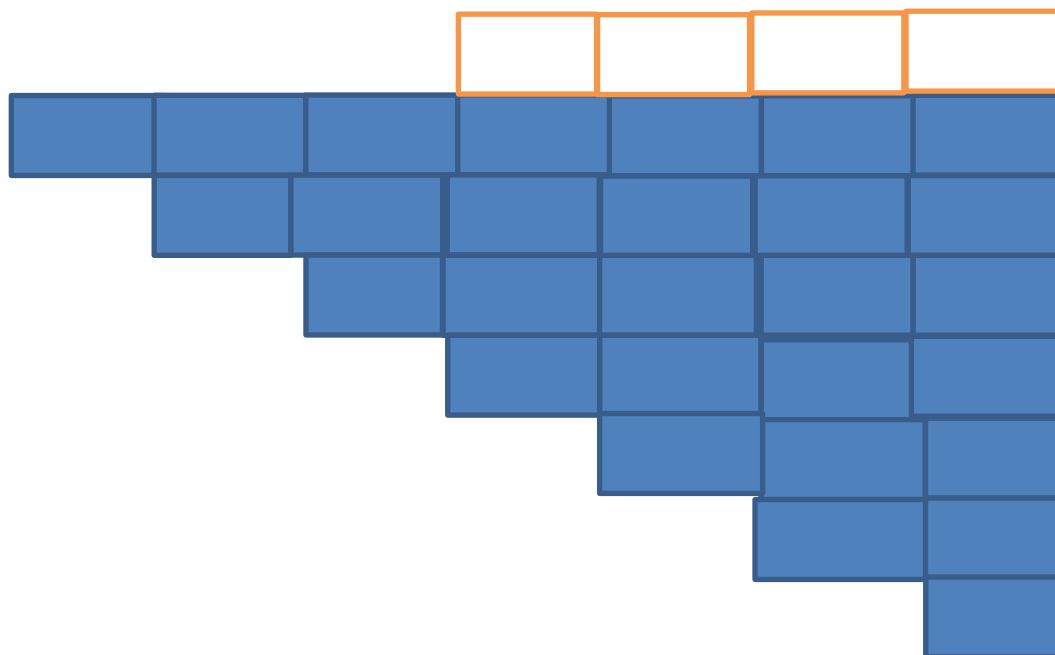
2º . Agora, distribua seis cartas debaixo daquelas primeiras, iniciando-se pela segunda.

Ficará assim



Continue a distribuição até se formar a figura que se vê na próxima página

FUNDAÇÕES




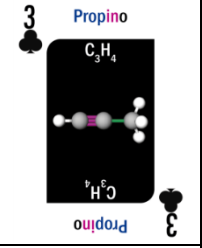
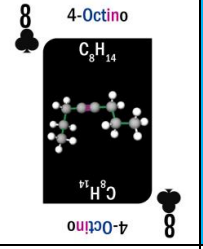

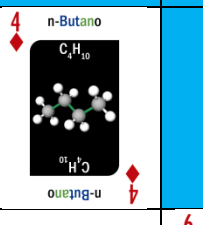
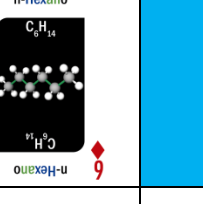

Note que nesta última ilustração surgiram quatro quadrinhos vazios acima da primeira linha horizontal onde está escrito **fundações** e, que ainda não tem nenhuma carta, é o local onde serão empilhadas as cartas do **As** (elementos do grupo 1 da Tabela Periódica ao **rei** (Gases nobres que se localizam no grupo 18 da Tabela Periódica), Conforme já foi dito, este é o objetivo do jogo.

Cada retângulo representa uma carta, a cor escura indica o verso das que poderão participar do jogo e que não foram ainda reveladas, poderão sê-las durante o jogo. Revelar uma carta significa ter conhecimento de que informações ela fornece, é ver sua face. Já foram distribuídas 28 cartas, com as faces viradas pra baixo, fechadas, que constituem o campo de batalha para este jogo, portanto, restaram 24 que formarão um monte, também com as faces para baixo, denominado monte de compras ou **monte de reserva**. Só **se recorrerá a este monte** quando o jogo já estiver sem possibilidade de movimentação. O que é movimentação será esclarecido no decorrer do texto. Fundações também são chamadas de pilha de montagem, um quadro para cada naipe. Quando se conseguir preencher estes quadros, como já dissemos no objetivo do jogo, colocando as cartas em ordem crescente, de **As** (ou elementos do grupo 1 da tabela periódica) ao **rei** (gás nobre localizado no grupo 18 da tabela periódica), pode comemorar pois, se ganhou o jogo.

INICIANDO O JOGO

Para se conseguir o objetivo do jogo, como já dissemos, é necessário preencher os quadros das fundações ou pilha de montagem. Isto se consegue colocando-se as cartas de cada naipe separadamente em **cada quadro das fundações**, comece revelando as primeiras cartas de cada bloco horizontal. Suponha que esta revelação resultou no que se vê na figura da próxima página

FUNDAÇÕES

 <p>Q Marie Skłodowska-Curie</p>						
	 <p>3 Propino C_3H_4</p>					
		 <p>8 4-Octino C_8H_{14}</p>				
			 <p>A QUARTO PERÍODO GRUPO 1 K Potássio</p>			
				 <p>4 n-Butano C_4H_{10}</p>		
					 <p>9 n-Hexano C_6H_{14}</p>	
						 <p>Q Dorothy Hodgkin</p>

CONDIÇÕES PARA MOVIMENTAÇÃO DAS CARTAS.

Movimentação das cartas significa mover as já reveladas com o objetivo de colocá-las em ordem crescente nos espaços vazios das fundações. Esta movimentação obedece as seguintes regras:

1. Pode se movimentar qualquer carta para debaixo de outra desde que a carta a ser movimentada tenha o valor de uma unidade a menos que outra e, seja de naipe de cor diferente.

Exemplificando:

- a) Um quatro de **ouros**, naipe **vermelho** ou (n- **butano**) só pode se movimentar para sob um cinco paus, (naipe preto) ou (2-**pentino**) ou para debaixo de um cinco de espadas, também naipe preto, ou (2-**penteno**.)
- b) Um valete de paus, de naipe preto ou (Linus Carl Pauuling) só pode se movimentar para sob uma dama de **ouros** ou (Marie S. Currie), de naipe **vermelho** ou para sob uma dama de copas, de naipe **vermelho** ou Maria G. Mayer.
- c) Uma dama de **ouros**, ou (Marie S. Currie), naipe **vermelho**, só pode movimentar para sob um rei de naipe preto, de espada, que é o gás nobre Argônio ou para sob o rei de paus ou gás nobre criptônio.
- d) Ao se mover uma carta que tem sob ela outra ou, outras cartas, ela as leva consigo.
- e) O Rei, qualquer rei (ou qualquer gás nobres, de **ouros** ou Neônio, de espada ou Argônio, de paus ou Criptônio de **copas** ou Xenônio) tem um comportamento diferente, ao se utilizar todas as cartas de uma pilha, ficando um lugar vago, lá na primeira linha horizontal, deve-se colocar um rei no espaço vago. Este é um privilégio restrito aos reis (gases nobres). Os Ases de qualquer naipe (ou metais alcalinos e hidrogênio) aparecendo nas colunas devem ser movidos imediatamente para as fundações.
- f) A movimentação de qualquer carta **implicará** em tornar uma coluna sem cartas reveladas, nesta hora é o momento de revelar a sua última carta, ou seja, a primeira contando de baixo para cima.


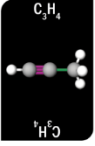
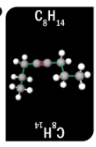

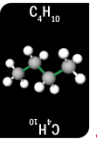
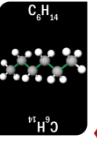

AGORA VAMOS INICIAR A MOVIMENTAÇÃO DAS CARTAS.

Observando a figura da página 17, nota-se a presença de um **As**, o **As** de **copas** ou potássio símbolo K. Levando-se em conta as regras do jogo, ao se constatar a presença de um **As**, ele deve ser deslocado para um dos quadros vazios das fundações. Fazendo-se isso, fica uma coluna com todas as cartas fechadas, a coluna de onde saiu o **As**, o esquema ficará como se vê na próxima página.


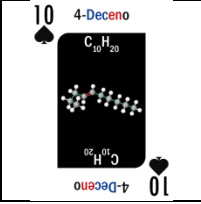
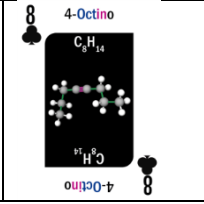


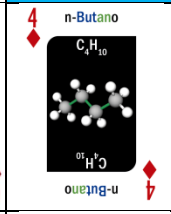
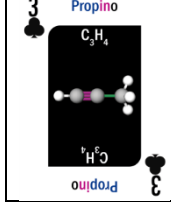
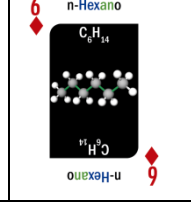

FUNDAÇÕES

Pelas regras do jogo, deve-se virar a última carta fechada, de onde saiu o As. Imagine que se revelou um rei, o rei de paus ou criptônio. Após esta revelação o campo de batalha ficará como se vê logo a seguir..

FUNDAÇÕES

<p>Q ♦ Marie Skłodowska-Curie</p>  <p>♦ 0</p>						
	<p>3 ♣ Propino</p>  <p>♣ 3</p>					
		<p>8 ♠ 4-Octino</p>  <p>♠ 8</p>				
			<p>K ♠ Criptônio</p>  <p>♠ K</p>			
				<p>4 ♦ n-Butano</p>  <p>♦ 4</p>		
					<p>6 ♦ n-Hexano</p>  <p>♦ 6</p>	
						<p>Q ♠ Dorothy Hodgkin</p>  <p>♠ 0</p>

FUNDAÇÕES

Sabemos que, ficando um espaço vazio na primeira linha horizontal, o rei tem preferência de ir pra lá. Vai, e leva consigo, todas as cartas que estão sob ele. O tabuleiro ficará assim:

descarte. Se conseguir, ou quando conseguir, formar quatro montes na ordem crescente de As rei, lá no espaço que denominamos de **fundações**, significa que a vitória lhe sorriu. Aspecto final de resultado de um jogo



A ordem em que ficarão os naipes é aleatória, não necessariamente **copas**, paus, espadas e **ouros**. Vai depender da ordem em que foram colocados os Ases nos quadros das fundações.

Acabamos de apresentar o **penúltimo jogo** prometido, o **sexto**. Ainda falta um, o **sétimo** que é o **píf químico**, trata-se de um jogo similar **Pif Paf**. Vamos a ele.

píf químico

similar ao:

pif paf ou

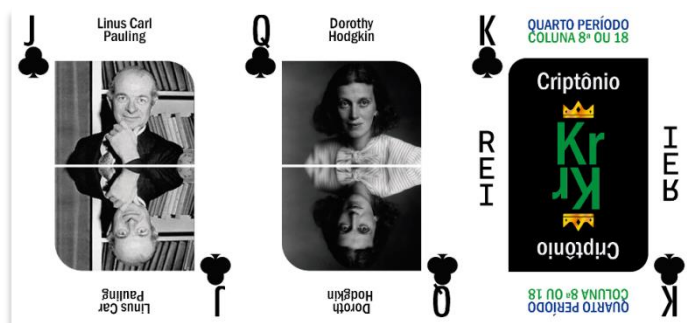
caixeta ou

pé duro ou

PONTINHO

jogo constitui-se em;

SEQUENCIAS



E

CONJUNTO DE NÚMERO IGUAIS;



”. Conforme fizemos na introdução de quase todos jogos anteriores, inicialmente aprestaremos mais uma vez aquela dica.

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:

1º – VITRINE DAS CARTAS

Aqui são apresentadas todas as cartas do referido baralho.

2º – O QUE PODEM DIZER AS CARTAS

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

Em cada jogo, dos sete adaptados para o “O Alquimista” se encontrará esta **DICA** no início da publicação.

Tenham bons jogos e sejam felizes, são os meus votos.

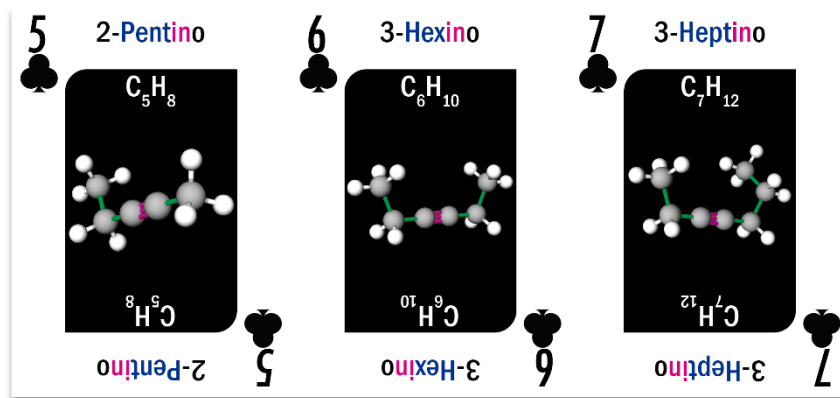
DINÂMICA DO JOGO PIF QUÍMICO.

1º Não se jogam em duplas.

2º Cada jogador recebe nove cartas no início do jogo que devem ser distribuídas três de cada vez a cada jogador.

3º A dinâmica do jogo impõe que se faça trinca com cartas de mesmo número independente do naipe e/ou sequência. Veja os exemplos abaixo.

- a) Uma sequência de três cartas do mesmo naipe, de paus (baralho tradicional) ou de alquinos (Baralho “**O Alquimista**”)



- b) Uma trinca de **Ases**, que corresponde ao número 1



As sequencias obedecem a seguinte ordem:

As, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, J, Q, K, **As**. Note que o **As** tanto pode ser a primeira carta da sequência como a última.

Qual o objetivo de se fazer trincas e sequencias

Será visto mais adiante que trincas e sequencias possibilitam bater, que é o objetivo do jogo.

O jogo acontece assim:

1º Escolhe-se o jogador que iniciará o iniciará. Isto pode ser, por exemplo, aquele que tirar a menor carta do baralho. Fica aberta a possibilidade para que o grupo de jogadores sugira outro processo. O jogador escolhido compra uma carta do monte de compras que é constituído das cartas que sobraram quando da distribuição das nove cartas a cada jogador.

2º Após esta compra ele descarta uma carta iniciando a formação da lixeira.

3º A seguir, o jogador à direita do primeiro, tem o mesmo comportamento que ele, sendo que agora ele tem duas opções de compra, comprar do monte de compras ou da lixeira que ainda tem só uma carta.

4º A contenda continua desta mesma forma até que um jogador feche três jogos, consiga construir três jogos e bater, descendo estes jogos, **ganhando o jogo**, ficando sem cartas nas mãos.

Obs. O jogador pode bater com 9 ou 10 cartas:

- a) Quando com 9 a batida é chamada de batida direta, não descarta nenhuma carta para se bater.
- b) Quando com 10, ela é chamada de batida com descarte, o jogador joga uma carta na lixeira.

Aqui termina a apresentação da coleção dos sete jogos prometidos.

Solicitamos sugestões para outros jogos,

Gostaríamos de receber de sua parte críticas e sugestões sobralho desenvolvido. Segjam felizes e aceitem o meu fraternal abraço

UM ESCLARECIMENTO E UM PEDIDO.

No final de quase todos os jogos do "O Alquimista," foi divulgado este esclarecimento e pedido.

Pode-se perceber que, dentre os jogos apresentados não há um jogo químico propriamente dito. Não se tem a tola pretensão de se ensinar química com este baralho. A intensão é a de que, associando informações do mundo curioso, misterioso, surpreendente e fundamental para o ser humano, que é o mundo da química, com jogos tradicionais e sobejamente conhecidos por grande número de pessoas, se consiga despertar algumas destas, se é que elas ainda não se despertaram, para este 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** criando algum jogo químico relacionado com alguma informação da química. Ficarei muito feliz se isto ocorrer e gostaria 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. Mais uma vez me apresento, sou o Professor Edson Braga da Silva graduado em química UFMG e especialista em metodologia do ensino superior pela PUC Minas de BH. Meu PIX é **edson13456@hotmail.com..** Aquele abraço.