



MANUAL DO PARTICIPANTE

1. INTRODUÇÃO

“Os mosquitos *aedes aegypti* estão atacando novamente! Junte-se a seus amigos para combater esse transmissor da dengue para assim evitar uma epidemia em sua cidade.”

Durante os últimos anos, principalmente em épocas de chuva, epidemias de dengue surgem nas principais cidades do país. Isso devido ao crescimento desenfreado da população de mosquitos transmissores da dengue, o *aedes aegypti*, que também podem transmitir outras doenças, como as febres amarela e chikungunya. Com isso, cuidados devem ser tomados para evitar a propagação desse mosquito. Uma delas é o uso de métodos mecânicos contra os mosquitos (e.g. inseticidas). Entretanto, os métodos mais eficazes são os de prevenção, já que a vida de um mosquito dura, em média, 30 dias. Pode-se prevenir a proliferação desse inseto tampando caixas d'água, evitando água parada em diversos tipos de locais, como pneus, latas de lixo, vasos de planta, entre outros.

O jogo **4edes: Quarteto Contra o Mosquito** foi desenvolvido com o intuito de instruir a população sobre as fases do ciclo de vida do mosquito e como evitar que o mesmo se procrie, dificultando a disseminação das doenças transmitidas por ele. Isso é feito utilizando esses elementos inseridos no jogo na forma de quartetos de cartas, conscientizando os jogadores sobre esse perigo de forma educativa e divertida.

Recomenda-se de 2 a 4 jogadores quando se usa apenas um baralho. Com mais baralhos, podem ser reunidos mais jogadores.

* O JOGO ORIGINAL

Quarteto é um conjunto de 4 cartas com o mesmo número, por exemplo: 1A, 1B, 1C ou 1D. Jogam no mínimo 3 pessoas. As cartas são embaralhadas e distribuídas. O jogador que está sentado à esquerda de quem distribuiu as cartas pede a qualquer um dos jogadores uma carta que ele precisa para formar um quarteto. Se o jogador tiver a carta solicitada, ele a entrega a quem pediu. Este jogador pode continuar a pedir cartas a outros jogadores até que o último não tenha a carta solicitada. Neste caso, é este último jogador quem continua o jogo. Ele pede a um dos jogadores uma carta que precisa e procede da mesma forma. Obs.: Sempre que você formar um quarteto, abaixe-o na mesa. Vencedor: Vence o jogador que formar o maior número de quartetos. (retirado de http://www.grow.com.br/uploads/Super_Trunfo_Regra.pdf)

2. MATERIAL

- 01 Manual do jogo
- 20 fichas de 1 ponto
- 30 fichas de 5 pontos
- 10 fichas de 10 pontos
- 04 cartas de ovos
- 04 cartas de pupas
- 04 cartas de larva
- 04 cartas de mosquitos fêmea
- 04 cartas de mosquitos macho
- 04 cartas de humanos
- 04 cartas de sangue
- 04 cartas de pneus com água parada
- 04 cartas de vasos de planta com água parada
- 04 cartas de inseticidas
- 02 cartas coringa



3. DEFINIÇÕES

Quarteto: conjunto de quatro cartas iguais ou de quatro cartas específicas. O único quarteto de cartas diferentes é o composto por 1 ovo, 1 pupa, 1 larva e 1 mosquito (fêmea ou macho).

Classe: grupo correspondente a quatro cartas iguais. Representado pela letra impressa nos cantos da carta.

Fase: etapa que compõe uma partida. O jogo é composto por duas fases: conjunto de rodadas entre os jogadores e contagem dos pontos.

Baralho de compras: pilha de cartas que sobraram após a distribuição inicial das cartas entre os jogadores. As cartas são compradas dessa pilha.

Jogador inicial: jogador definido que começará cada rodada.

Jogador atual: jogador que detém o direito de perguntar sobre determinadas cartas aos outros jogadores.

4. PREPARAÇÃO

O jogo começa por quem tirar primeiro uma carta de mosquito fêmea do baralho. Após isso, as cartas são embaralhadas e, então, distribuídas aos jogadores.

Os jogadores decidem se a ordem de jogar segue o sentido horário ou anti-horário.

Inicialmente, os jogadores distribuem as cartas igualmente entre eles, de modo que cada um tenha, no máximo, 7 cartas na mão. Caso não seja possível, as cartas devem ser distribuídas de forma que cada jogador tenha o mesmo número de cartas. Essa quantidade inicial de cartas será a quantidade máxima de cartas que cada jogador terá durante toda a partida.

5. AS RODADAS

A rodada começa com o jogador atual perguntando a outro jogador se ele possui determinada carta. Se ele tiver, ele deverá entregá-la ao jogador atual. Mantém-se o jogador atual. Caso ele não possua, ele se tornará o jogador atual e o processo se repete.

Quando não for possível formar mais quartetos, a rodada se encerra, e o vencedor é o que formar mais quartetos.

Quando não for mais possível realizar quartetos, os jogadores revelam suas cartas (da mão) e inicia-se, então, a fase de contagem de pontos. Os pontos são avaliados a partir da quantidade e tipos de quartetos que foram formados por cada jogador. Essa fase segue a mesma ordem dos jogadores que foi estabelecida na fase anterior. Portanto, o jogador definido como jogador inicial tem seus pontos avaliados e, quando ele terminar, passa para a contagem de pontos do jogador seguinte e assim sucessivamente.

O jogador que tiver mais pontos vence a partida.

6. REGRAS

Cada jogador pode ter no mínimo 4 cartas na mão, quando ainda existem cartas no baralho de compras.

Caso um jogador comece com todas as cartas diferentes em sua mão, ele pode fazer com que o jogo reinicie.

Caso um jogador forme um quarteto e tenha cartas para comprar na mesa, ele compra até ter o número máximo de cartas possível na mão.

Caso um jogador tenha mais do que o número máximo de cartas na mão, o jogador a sua esquerda escolhe uma carta aleatoriamente e coloca em sua mão. Caso o “jogador a esquerda” venha a ficar com mais do que o número máximo de cartas na mão, ele embaralha a carta previamente escolhida com o baralho de compras.

Caso passem-se 3 rodadas ou através de um consenso entre os jogadores, cada um deles escolhe 4 cartas de sua mão, embaralham-nas com o baralho de compras, e em seguida compram o mesmo número de cartas.

É permitido qualquer tipo de interação entre os jogadores durante o jogo. Os jogadores podem formar grupos para benefício comum. Os jogadores podem entrar em acordo sobre quais quartetos formar. Não é permitida a troca de quartetos em nenhum momento do jogo.

7. PONTUAÇÃO

- CLASSE A - 4x ovos
- CLASSE B - 4x pupas
- CLASSE C - 4x larva
- CLASSE D - 4x mosquitos fêmea
- CLASSE E - 4x mosquitos macho
- CLASSE F - 4x humanos
- CLASSE G - 4x sangues
- CLASSE H - 4x pneus com água parada
- CLASSE I - 4x vasos de planta com água parada
- CLASSE J - 4x inseticidas
- CLASSE K - 1 ovo, 1 pupa, 1 larva e um mosquito fêmea ou macho

Formar um quarteto vale 5 pontos. O quarteto de **CLASSE K** vale 7 pontos.

Modificações nos Pontos

O jogador que formar X quartetos consecutivos das **CLASSES A a G**, tem os pontos dos X quartetos multiplicados por 2.

Ex.: um jogador formou 2 quartetos de classe A (ovo), 1 quarteto de classe B (pupa) e 1 quarteto de classe C (ovo). Com isso ele terá a seguinte pontuação:

Quartetos	Pontos	Multiplicador	Subtotal
Classe A	5	1	5
Classe A	5	2	10
Classe B	5	2	10
Classe C	5	2	10
Total			35

O jogador que formar dois quartetos, um de **CLASSE H** ou **CLASSE I** e outro de **CLASSE A**, **CLASSE B** ou **CLASSE C**, tem os pontos dos dois quartetos multiplicados por 2.

Ex.: um jogador formou 1 quarteto de classe H e outro de classe B. Com isso, ele terá a seguinte pontuação:

Quartetos	Pontos	Multiplicador	Subtotal
Classe A	5	1	5
Classe H	5	2	10
Classe B	5	2	10
Total			25

O jogador que completar quartetos de **CLASSE A, CLASSE D, CLASSE E + CLASSE H** ou **CLASSE I**, tem os pontos dos quatro quartetos multiplicados por 2.

Ex: um jogador fez 1 quarteto de classe A, 1 de D, 1 de E e 1 da classe I. Com isso, ele terá os seguintes pontos:

Quartetos	Pontos	Multiplicador	Subtotal
Classe A	5	2	10
Classe B	5	1	5
Classe D	5	2	10
Classe E	5	2	10
Classe I	5	2	10
Total			45

O jogador que formar quarteto de **CLASSE H** ou **CLASSE I** poderá escolher entre um quarteto de **CLASSE A, CLASSE B** ou **CLASSE C** de outro jogador para que o quarteto escolhido não valha pontuação nenhuma. Essa regra pode invalidar a regra de contagem dos pontos das regras anteriores (apenas a multiplicação, não a soma dos pontos!).

Caso ele também tenha formado dois quartetos com **CLASSE A, CLASSE B** ou **CLASSE C** e **CLASSE F**, poderá escolher antes de contar os pontos, embaralhar todas as cartas de todos os jogadores e jogar novamente.

O jogador que completar quarteto de **CLASSE J** pode escolher um jogador. Se o jogador escolhido formar quarteto de **CLASSE D**, a pontuação final desse jogador escolhido se reduzirá a 80%.

O jogador que completar quarteto de **CLASSE J** pode escolher um jogador. Se o jogador escolhido formar quarteto de **CLASSE E**, a pontuação final desse jogador escolhido se reduzirá a 90%.

O jogador que completar quartetos de **CLASSE D** e **CLASSE E** pode escolher um jogador. Se o jogador escolhido formar quarteto de **CLASSE A**, a pontuação final desse jogador escolhido se reduzirá a 70%.

Todo cálculo de pontuação é arredondado para cima.

Ex.: durante um jogo com mais de um baralho, um jogador formou 3 quartetos da classe D, 2 quartetos da classe E e 1 quarteto da classe J. Ele poderia escolher 2 jogadores diferentes para aplicar a penalidade dos quartetos D e E, mas escolheu apenas o jogador J2. Ele aproveitou também para penalizá-lo com o quarteto J.

Quartetos (J2)	Pontos	Multiplicador	Subtotal
Classe A	5	2	10
Classe B	5	1	5
Classe D	5	2	10
Classe E	5	2	10
Classe I	5	2	10
Total			45
Penalidade		0.7	32
Penalidade		0.8	26

Caso um jogador possua 1 carta de mosquito fêmea, 1 carta de ovos, 1 carta de humano e 1 carta de sangue, este jogador escolhe um jogador para que ele embaralhe aleatoriamente uma carta de sua mão com o baralho de compras e este jogador passa a ter X-1 cartas permanentemente até o final do jogo, isto é, mesmo que ele compre cartas, ele não pode ter mais do que X-1 cartas na mão. Cada jogador pode fazer esse tipo de jogada uma vez em cada partida.

BOM DIVERTIMENTO!