

Olá! o que queres comprar?
O grande jogo das compras



Olá! o que queres comprar?

O grande jogo das compras

Um jogo de dados para 2 a 5 crianças a partir de 5 anos.

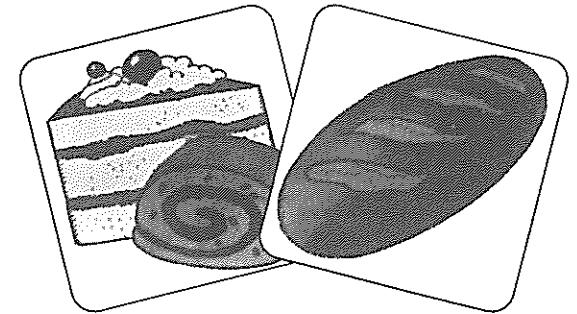
Contém:

- 1 tabuleiro de jogo com seta giratória
- 5 listas de compras
- 20 cartões de mercadorias
- 5 cartões com cartas do correio
- 5 cartões com ramos de flores
- 130 moedas de dinheiro a brincar
- 5 marcas
- 1 dado especial
- 1 livro de instruções

Amiguinhos! Hoje é o grande dia das compras. Peguem na vossa lista de compras, no cesto e venham à cidade. Mas esperem! Trazem dinheiro? Então podemos começar. Divirtam-se comprando.

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é, tão rápido quanto possível, comprar todas as mercadorias que se encontram inscritas na lista de compras e ainda enviar uma carta e um ramo de flores. Quem conseguir juntar tudo em primeiro lugar, será o vencedor.



Preparativos

Antes da primeira jogada terá que se colocar a seta no tabuleiro de jogo (Roleta). As cartas e as moedas têm de ser retiradas, com cuidado, do cartão respectivo.

As moedas deverão ser colocadas nas divisórias próprias, no tabuleiro de plástico. Cada jogador escolhe uma lista de compras, que irá colocar sobre a mesa, assim como uma marca que deverá ser colocada na casa da Partida.

Cada jogador deverá receber ainda um cartão com «Carta do Correio» e 1 cartão com «Ramo de Flores».

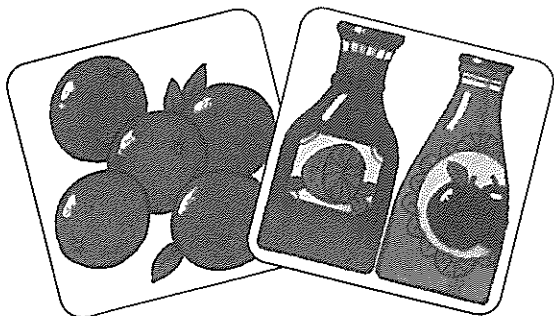
Os jogadores deverão colocar os cartões de mercadorias sobre o tabuleiro de jogo, nas casas respectivas.

Agora só falta o dinheiro. O jogador mais velho deverá gerir a «Caixa» e distribuir aos outros jogadores a quantia de Escudos 284\$50 nas seguintes moedas: 1×100\$00, 2×50\$00, 3×20\$00, 1×10\$00, 2×5\$00, 1×2\$50 e 2×1\$00.

Regras do Jogo

O jogador mais novo é o primeiro a jogar. Depois de ter lançado o dado deve movimentar a sua marca o número de casas que este indicou. Se a marca cair numa casa em que a mercadoria é igual à representada na lista de compras, o jogador poderá comprar a mercadoria e colocar o cartão respectivo sobre a sua lista de compras.

O preço a pagar pela mercadoria está representado na lista de compras.



Quando já não houver mais dinheiro...

O dinheiro recebido no início do jogo, não é suficiente para que se possam comprar, logo na primeira volta, as 4 mercadorias indicadas na lista de compras. Em cada lista estão representadas mercadorias, que custam mais do que 284\$50. Se um jogador cai, na primeira volta, com a sua marca numa mercadoria ou em vezes seguidas em mercadorias que conjuntamente custam mais do que 284\$50, não as poderá comprar. O jogador terá que aguardar, até que a sua marca passe novamente pela casa da «Partida».

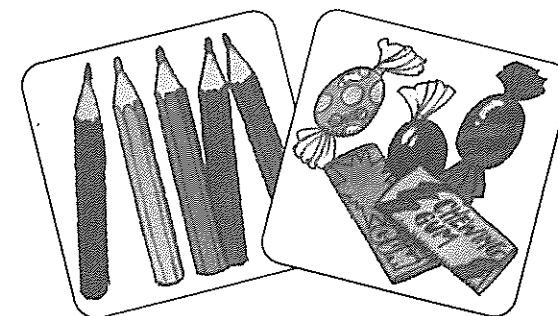
Quando isso acontecer receberá da «Caixa» mais 284\$50... Também se pode ganhar dinheiro!, através da «Roleta» (vêr parágrafo «Roleta»).

Carta de Correio e Ramo de Flores

Se o jogador cair com a sua marca numa casa de «Carta de Correio» ou de «Ramo de Flores», poderá colocar aí o respectivo cartão que possui. Isto significa que ele pôs uma carta no correio, ou entregou um ramo de flores à mãe.

Dados

Se ao lançar o dado, sair a ESTRELA, o jogador pode avançar com a sua marca uma a seis casas. Talvez assim consiga cair numa mercadoria que ainda tenha de comprar e para a qual tenha dinheiro.



Roleta

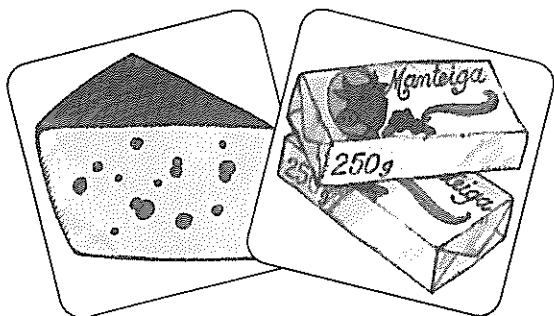
Em 3 das casas do tabuleiro de jogo estão representadas «Roletas». Se a marca cair numa destas casas, o jogador poderá fazer girar a seta da «Roleta»:

Tem aí quatro formas de ganhar:

- Se a seta ficar parada na casa da moeda, o jogador receberá da «Caixa» 20\$00.
- Se a seta parar na casa «Carta do Correio» e «Ramo de Flores», o jogador poderá escolher qual dos dois cartões pretende entregar.
- Se a seta parar nas casas «Marca» o jogador poderá trocar o lugar que a sua marca ocupa no tabuleiro de jogo, pelo lugar de outra marca de um dos adversários. Assim talvez caia numa mercadoria que pretenda comprar ou aproximar-se mais da «Casa da Partida». A marca do outro jogador, que foi obrigado a trocar de casa, não poderá ter acesso ao cartão correspondente.

Duas marcas na mesma casa

Se um jogador cair com a sua marca numa casa ocupada por outra marca deverá pagar ao possuidor desta Esc. 2.50. Se nessa casa estiverem mais do que uma marca, então o jogador terá que pagar Esc. 2.50 a cada um dos outros jogadores. Se o jogador precisar da mercadoria dessa casa, poderá comprá-la se tiver a quantia de dinheiro necessária.



Fim do Jogo

O jogo acabará, quando um dos jogadores adquirir todas as mercadorias que estiverem representadas na sua lista de compras e tiver entregue a carta do correio e o ramo de flores. Aquele que conseguir esta proeza em primeiro lugar, será o vencedor.

Caros Pais e Encarregados de Educação

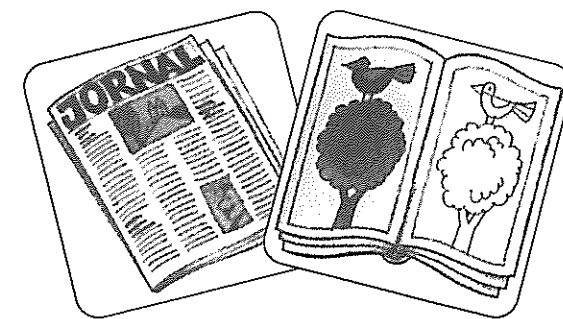
IR ÀS COMPRAS é um grande prazer para as crianças, pelo que tentamos abordar este tema de diversas formas.

Com a passagem da realidade para esta situação de jogo não escolhemos nenhum grande supermercado, mas sim uma rua com pequenas lojas. Aqui, as compras serão ainda um maior prazer, pois a atmosfera é mais agradável.

Para que as crianças possam aprender mais sobre a realidade, deverá falar com elas sobre as diversas formas de fazer compras.

A ênfase deste jogo reside, no entanto, na gestão por parte das crianças de quantias de dinheiro.

As crianças aprenderão através do jogo, com que moedas são constituídos os diversos preços, e por que outras moedas se podem trocar cada uma daquelas de valor mais elevado.



Mostre, por exemplo, aos seus filhos que duas moedas de 50\$00 têm o mesmo valor de uma moeda de 100\$00.

A ilustração do preço em forma de moedas, ajudará as crianças quando do pagamento das mercadorias.

Explique ainda às crianças que cada moeda poderá ser trocada por um número correspondente de outras moedas.

Irá vêr como o uso do dinheiro e o lidar com os preços será rapidamente aprendido pelos seus filhos ou educandos.

JOGOS

**DIDÁCTICOS
DE SOCIEDADE
DE ESTRATÉGIA**



Os jogos mais famosos da actualidade para todas as idades.

MAJORA

Há mais de 50 anos educando e divertindo...

