



BEM-VINDO AO PICS CITY, O JOGO PARA FAMÍLIAS E ESCOLAS QUE ENSINA DE FORMA DIVERTIDA E SUSTENTÁVEL!

Você e seus amigos combinaram um encontro no parque! Assim como na vida real, os gastos com a alimentação serão divididos entre todos, com cada um escolhendo 4 itens da tabela de produtos para contribuir. Mas até chegar lá, muitas surpresas podem acontecer: os jogadores poderão ter ganhos ou gastos adicionais, tomar decisões estratégicas e até desafiar seus colegas em um divertido jogo de perguntas e respostas! Quem será o vencedor?

OBJETIVO DO JOGO

Chegar ao parque com com Pilas (a moeda do jogo) suficientes para comprar os 4 produtos escolhidos antes do início da partida. Após realizar as compras, vence o jogador que terminar com mais dinheiro.

COMPONENTES

- 1 tabuleiro de percurso.
- 6 peões.
- 2 dados.
- 1 tabela de produtos.
- 80 mini-cartas de produtos.
- 26 cartas de Ganhos e Gastos (13 tipos, 2 de cada), com verso amarelo.
- 26 cartas de Tomada de Decisão (13 tipos, 2 de cada), com verso vermelho.
- 38 cartas Desafio (Quiz), com verso roxo.
- 148 moedas (32 de \$2,00, 72 de \$1,00 e 44 de \$0,50).
- 1 bloco de controle de despesas e recebimentos.
- 1 manual de regras.

PREPARAÇÃO

- Cada jogador começa o jogo com \$10 e um Controle de Despesas e Recebimentos.
- Cada um consulta a tabela de produtos e escolhe 4 deles para levar ao parque. O valor de cada item está indicado na tabela e deve ser anotado na lista com seu nome e preço.
- Os jogadores não podem repetir os produtos dentro de sua própria lista (ex.: 2 ou mais maçãs), mas pode haver produtos repetidos entre os demais participantes.
- O total dos itens pode ultrapassar \$10, já que ao longo do jogo será possível ganhar mais dinheiro.
- As cartas de Tomada de Decisão (vermelhas), Ganhos e Gastos (amarelas) e Desafio/Quiz (roxas) devem ser embaralhadas separadamente e colocadas nos locais indicados no tabuleiro, com a face voltada para baixo.

MODO DE JOGAR

- Cada jogador escolhe um peão e o posiciona no início do percurso no tabuleiro.
- Começa quem tirar o maior número no dado. Em caso de empate, joga-se novamente até que se determine o vencedor.
- O jogo segue no sentido horário a partir do primeiro jogador.
- A cada turno, um jogador lança os dados e move seu peão de acordo com os números. Não há limite de peões por casa do tabuleiro.
- A cada casa colorida (vermelha, amarela ou roxa), o jogador pega uma carta da cor correspondente e a lê em voz alta.

Casas especiais

- Casa Vermelha (Tomada de Decisão): o jogador pega uma carta de tomada de decisão e lê o conteúdo em voz alta, sendo obrigado a seguir uma das duas escolhas.
- Casa Amarela (Ganhos e Gastos): o jogador pega uma carta de ganhos e gastos, lê em voz alta e segue as orientações.
- Casa Roxa (Desafio/Quiz): o jogador elege uma das perguntas da carta e escolhe um adversário para respondê-la. Se o adversário acertar, recebe \$1 Pila do jogador que fez a pergunta. Se errar, deve pagar \$1 Pila ao jogador que perguntou. A resposta correta está destacada na carta.

Após a leitura, as cartas voltam ao final do monte, exceto se houver outra instrução específica na carta.

Importante: Se, ao seguir as orientações da carta, o jogador cair novamente em uma casa vermelha, amarela ou roxa, ele não pega uma nova carta.

Reserva financeira

Se um jogador tirar a carta que permite fazer uma reserva financeira e decidir utilizá-la, ele deve colocar o valor escolhido no Banco (espaço indicado no tabuleiro), registrar esse valor e ficar com a carta até o momento de retirar o valor do banco. O valor original e a bonificação de igual valor só poderá ser retirada após o jogador chegar ao final e comprar os 4 itens. Caso o jogador necessite tirar sua moeda antes, perderá o benefício da reserva.

FINAL DO JOGO

Ao chegar ao final do percurso, o jogador aguarda os demais para realizar a compra dos quatro produtos escolhidos em sua lista de compras. A compra segue a ordem de chegada dos jogadores, de acordo com as regras:

- Os alimentos ganhos ao longo do percurso e que fazem parte da lista do jogador não precisam ser comprados.
- Alimentos extras adquiridos durante o jogo podem ser usados como critério de desempate.
- Se o jogador não precisou usar a reserva, ele recebe o valor dobrado do banco ao final das compras. Se precisou usá-la, ele apenas recupera o valor exato, sem acréscimo.
- No ato das compras, se uma carta ilustrada dos produtos do mercado da lista do jogador estiver esgotado, o jogador pode escolher outro item do mesmo valor, sem prejuízo em sua pontuação.

PONTUAÇÃO

Vence aquele que conseguir:

1. Comprar os quatro produtos selecionados.
 2. Ficar com mais Pilas no final da partida.
- Como critério de desempate, vence quem tiver a maior soma dos valores dos produtos adquiridos. Caso o empate persista, vence quem chegou primeiro ao parque.



PREFERE VER UM VÍDEO?

Acesse o QR code e assista a uma partida explicada!

