

COMO JOGAR

NÍVEL 1

- Objetivo do jogo** - Obter o maior número de pontos ao final de cinco rodadas.
- Nº de jogadores** Grupo com 4 jogadores.
- Materiais**
- Dado com números de 1 e 2.
 - Dado dos denominadores com as faces $/2$, $/3$, $/6$.
 - Conjunto de 8 fichas de quantidades dos seguintes valores: 6, 12, 18 e 24.
 - Régua de frações: $/2$, $/3$ e $/6$.
 - Conjunto de fichas de parcelas com os valores 1, 2, 3, 4, 6, 8 e 12.
 - Fichas de registro dos pontos de cada rodada por jogador participante.

Regras

Grupo entre 2 e 4 jogadores. Fichas das quantidades embaralhadas e emborcadas na mesa. Conjunto de fichas numéricas disponíveis no centro da mesa para todos utilizarem.

1. Um dos jogadores joga o dado das frações ($/2$, $/3$, $/6$) que define qual a régua fracionária da rodada para todos os jogadores. Todos os jogadores devem pegar régua iguais à indicada pelo dado.
2. Um dos jogadores sorteia uma ficha de quantidades. Todos os jogadores pegam fichas numéricas a serem distribuídas igualmente na sua régua, de forma a totalizar o valor sorteado. Ou seja, fazendo a divisão da quantidade pelas partes da régua fracionária. Por exemplo, se o dado der $/6$ e a ficha de quantidade sair 18, deve cada jogador posicionar fichas de 3 ($18:6=3$) nas 6 partes de sua régua fracionária, totalizando 18.
3. Cada jogador deve, na sua vez, lançar o dado do numerador, para ver quantas partes ganha na rodada. Fica o jogador com a quantidade de fichas indicadas pelo dado o que indica sua pontuação na rodada. As que excederem, devem ser devolvidas ao monte de fichas. Caso der maior que um, ou seja, numerador maior que o denominador (por exemplo $5/3$) o jogador deve buscar outra ficha fracionária completando-a com fichas numéricas.
4. Cada jogador, na sua rodada registra na ficha quanto ganhou na rodada assim como sua pontuação acumulada, ou seja, somada ao total de pontos da rodada anterior.
5. Ao final de cada rodada, as fichas numéricas e as régua fracionárias são devolvidas aos seus montes.
6. Ganha quem, ao final de 5 rodadas, tiver maior pontuação acumulada.

NÍVEL 2

- Objetivo do jogo** - Obter o maior número de pontos ao final de cinco rodadas.
- Nº de jogadores** Grupo com 4 jogadores.
- Materiais**
- Dado com números de 1, 2 e 3.
 - Dado dos denominadores com as faces $/2$, $/3$, $/6$.
 - Conjunto de 8 fichas de quantidades dos seguintes valores: 6, 12, 18 e 24.
 - Régua de frações: $/2$, $/3$ e $/6$.
 - Conjunto de fichas de parcelas com os valores 1, 2, 3, 4, 6, 8 e 12.
 - Fichas de registro dos pontos de cada rodada por jogador participante.
- Regras**
- Grupo entre 2 e 4 jogadores. Fichas das quantidades embaralhadas e emborcadas na mesa. Conjunto de fichas numéricas disponíveis no centro da mesa para todos utilizarem.
1. Um dos jogadores joga o dado das frações ($/2$, $/3$, $/6$) que define qual a régua fracionária da rodada para todos os jogadores. Todos os jogadores devem pegar régua iguais à indicada pelo dado.
 2. Um dos jogadores sorteia uma ficha de quantidades. Todos os jogadores pegam fichas numéricas a serem distribuídas igualmente na sua régua, de forma a totalizar o valor sorteado. Ou seja, fazendo a divisão da quantidade pelas partes da régua fracionária. Por exemplo, se o dado der $/6$ e a ficha de quantidade sair 18, deve cada jogador posicionar fichas de 3 ($18:6=3$) nas 6 partes de sua régua fracionária, totalizando 18.
 3. Cada jogador deve, na sua vez, lançar o dado do numerador, para ver quantas partes ganha na rodada. Fica o jogador com a quantidade de fichas indicadas pelo dado o que indica sua pontuação na rodada. As que excederem, devem ser devolvidas ao monte de fichas. Caso der maior que um, ou seja, numerador maior que o denominador (por exemplo $5/3$) o jogador deve buscar outra ficha fracionária completando-a com fichas numéricas.
 4. Cada jogador, na sua rodada registra na ficha quanto ganhou na rodada assim como sua pontuação acumulada, ou seja, somada ao total de pontos da rodada anterior.
 5. Ao final de cada rodada, as fichas numéricas e as régua fracionárias são devolvidas aos seus montes.
 6. Ganha quem, ao final de 5 rodadas, tiver maior pontuação acumulada.

NÍVEL 3

- Objetivo do jogo** - Obter o maior número de pontos ao final de cinco rodadas.
- Nº de jogadores** Grupo com 4 jogadores.
- Materiais**
- Dado tradicional.
 - Dado dos denominadores com as faces $/2$, $/3$, $/6$.
 - Conjunto de 8 fichas de quantidades dos seguintes valores: 6, 12, 18 e 24.
 - Régua de frações: $/2$, $/3$ e $/6$.
 - Conjunto de fichas de parcelas com os valores 1, 2, 3, 4, 6, 8 e 12.
 - Fichas de registro dos pontos de cada rodada por jogador participante.
- Regras**
- Grupo entre 2 e 4 jogadores. Fichas das quantidades embaralhadas e emborcadas na mesa. Conjunto de fichas numéricas disponíveis no centro da mesa para todos utilizarem.
1. Um dos jogadores joga o dado das frações ($/2$, $/3$, $/6$) que define qual a régua fracionária da rodada para todos os jogadores. Todos os jogadores devem pegar régua igual à indicada pelo dado.
 2. Um dos jogadores sorteia uma ficha de quantidades. Todos os jogadores pegam fichas numéricas a serem distribuídas igualmente na sua régua, de forma a totalizar o valor sorteado. Ou seja, fazendo a divisão da quantidade pelas partes da régua fracionária. Por exemplo, se o dado der $/6$ e a ficha de quantidade sair 18, deve cada jogador posicionar fichas de 3 ($18:6=3$) nas 6 partes de sua régua fracionária, totalizando 18.
 3. Cada jogador deve, na sua vez, lançar o dado do numerador, para ver quantas partes ganha na rodada. Fica o jogador com a quantidade de fichas indicadas pelo dado o que indica sua pontuação na rodada. As que excederem, devem ser devolvidas ao monte de fichas. Caso der maior que um, ou seja, numerador maior que o denominador (por exemplo $5/3$) o jogador deve buscar outra ficha fracionária completando-a com fichas numéricas.
 4. Cada jogador, na sua rodada registra na ficha quanto ganhou na rodada assim como sua pontuação acumulada, ou seja, somada ao total de pontos da rodada anterior.
 5. Ao final de cada rodada, as fichas numéricas e as régua fracionárias são devolvidas aos seus montes.
 6. Ganha quem, ao final de 5 rodadas, tiver maior pontuação acumulada.