

Deixa o jogo ainda mais estratégico!

Observação inicial: as cartas contêm comandos que deverão ser aplicados ao próprio jogador.

1. Organize as cartas nas categorias: PROBLEMA, de SELEÇÃO, de AÇÃO, ESTRATÉGICA, ETC.
2. Escolha apenas 1 problema para o jogo.
3. Cada jogador deverá escolher uma carta de SELEÇÃO.
 - Com três jogadores descarte a de 1 ponto.
 - O estrategista deverá receber as 2 cartas ESTRATÉGICA, mantendo-as abertas.
4. Na sorte, cada jogador deverá escolher uma carta de AÇÃO, menos o estrategista.
5. Embaralhe as demais cartas, exceto PROBLEMA, BLEFE, TROFÉU E REGRAS, para comporem o monte.
6. Distribua **5 cartas** para cada jogador, que deverão ficar fechadas.

Iniciando o debate

O estrategista deverá elaborar as estratégias para solucionar o problema escolhido para o jogo, e argumentá-las.

Na sequência, o jogador da esquerda deverá abrir sua carta de AÇÃO e posicionar-se, da seguinte forma:

- Com a carta SEGUIR - argumentar apoiando o estrategista.
- Com a carta NÃO SEGUIR - questionar as estratégias propostas pelo estrategista, objetivando alertá-lo sobre os pontos negativos de sua estratégia.

Sucessivamente, cada jogador deverá escolher uma de suas 5 **cartas** para abri-la e argumentá-la. Logo em seguida, retira-se nova carta, no monte.

Detalhe: Se qualquer jogador disser “bumerangue”, deverá abrir uma de suas cartas e escolher outro jogador para que este a argumente. Logo em seguida, quem a recebeu, deverá escolher uma de suas cartas para devolver a ação ao jogador que iniciou o “bumerangue”, para que este a argumente.

- O “bumerangue” não altera a sequência do jogo.
- Cada jogador só poderá iniciá-lo apenas uma vez.

Observações:

- O debate continua até que todas as cartas fechadas sejam abertas e argumentadas.
- Cartas abertas e descartadas não retornam ao monte.
- Cartas de AÇÃO são cumulativas. Sempre valerá a última carta aberta, alterando ou mantendo a posição SEGUIR, NÃO SEGUIR.
- Carta de AÇÃO não tem poder sobre o estrategista.
- Na sorte, UMA única vez, até a segunda rodada, cada jogador poderá escolher trocar uma de suas cartas fechadas com outro jogador.
- Ao usar a carta TROQUE, o jogador não retira nova carta no monte.
- O jogador que acumular 7 pontos ou mais, será o novo estrategista e, deverá trocar suas cartas de SELEÇÃO e de AÇÃO pelas cartas de SELEÇÃO E ESTRATÉGICA do estrategista. Após isso, deverá elaborar nova estratégia, porém mantendo o problema inicial.

Para ganhar o troféu

Após todas as cartas fechadas serem argumentadas, verifica-se:

- 1º O estrategista esteja com 4 pontos ou mais e, pelo menos um dos jogadores com a carta SEGUIR;
- 2º O estrategista não precisa ter pontos, mas os demais jogadores devem estar com a carta SEGUIR (seguindo);
- 3º Caso o estrategista não ganhe, qualquer outro jogador que esteja com 6 pontos.