

“UNO PERIÓDICO”

Apresentação

O jogo é composto por 108 cartas, que representam alguns elementos da tabela periódica, e pode ser jogado por, no mínimo 2 e no máximo 10 jogadores, cujo objetivo é descartar todas as cartas em mãos.

Regras

Embaralhe as cartas, e distribua 07 para cada jogador. Vire uma carta do monte restante para dar início ao jogo. O primeiro a jogar é aquele que distribui as cartas, seguido dos demais, no sentido horário.

1. As cartas, somente podem ser descartadas se obedecerem aos seguintes critérios:

1.1. Elementos representativos pertencentes ao mesmo grupo ou família da tabela (possuem o mesmo número de elétrons na última camada. Ex.: $B = 2s^2 2p^1$ / $Ti = [Xe] 6s^2 4f^{14} 5d^{10} 6d^1$. Ambos são do grupo **13** ou **3A**).

1.2. Elementos representativos pertencentes ao mesmo período, camada ou nível da tabela (possuem a mesma camada de valência. Ex.: $K = [Ar] 4s^1$ / $Br = [Ar] 4s^2 3d^{10} 4p^5$. Ambos são do mesmo **4º** período).

1.3. Se o jogador não tiver nenhuma carta que obedeça aos critérios, pega apenas uma carta no “bolo”, se a carta que o jogador pegou obedecer aos critérios, ela pode ser descartada e o jogo segue. Se não, o jogador acumula esta carta e o jogo segue.

2. Cartas de ação:

2.1. O Hidrogênio (H) pode cobrir qualquer carta e faz com que o jogador seguinte pegue mais 4 cartas e perca a vez na rodada. Aquele que jogou o H escolhe qual o período ou família a ser jogado;

2.2. O Hélio (He) faz com que o próximo jogador perca a vez na rodada e o jogo segue obedecendo ao critério 1.1 e 1.2. **Obs.:** O He pertence à família 18 ou 8A, embora apresente apenas 2 elétrons de valência;

2.3. Os gases nobres, elementos do grupo 18 ou 8A, exceto o Hélio, fazem com que o jogo mude de sentido, e o jogo segue obedecendo ao critério 1.1 e 1.2;

2.4. Os elementos de transição externa (subnível mais energético “d”. Ex.: $Fe = [Ar] 4s^2 3d^6$ / $Hg = [Xe] 6s^2 4f^{14} 5d^{10}$.) podem ser jogados obedecendo ao critério 1.2, fazendo com que o jogador seguinte pegue mais 2 cartas, e perca a vez na rodada. Se o jogador seguinte tiver outra carta de elemento de transição externa, ele poderá cobri-la e as cartas são acumuladas para o próximo jogador e o jogo segue obedecendo ao critério 1.2;

2.5. Os elementos de transição interna (subnível mais energético “f”. Ex.: $La = [Xe] 6s^2 4f^1$ / $U = [Rn] 7s^2 4f^5$) podem ser jogados obedecendo ao critério 1.2. Quando uma carta desses elementos for jogada todos os jogadores devem colocar uma das mãos sobre o bolo de descarte, o último a colocar a mão pega uma carta e o jogo segue obedecendo ao critério 1.2, ou jogando outro elemento de transição interna.

3. O jogador que, ao jogar, ficar com apenas uma carta em mãos, deve falar “ELEMENTO”. Se não o fizer, tem que pegar uma carta no bolo, isso se algum outro jogador perceber e disser antes dele jogar novamente.

4. Após terminarem as cartas disponíveis para “compra”, separa-se a carta superior para servir de ponto para continuação do jogo, e as demais são embaralhadas e dispostas para “compra” novamente.

O primeiro jogador a descartar todas as cartas é o vencedor, mas o jogo continua até que apenas um jogador tenha cartas nas mãos.