

K9-UM FISCAL BOM PRA CACHORRO

VERSÃO "PRINT N' PLAY" (IMPRIMA E JOGUE)

Manual de Regras

Jogadores: 2 a 4 • Idade: acima de 6 anos.

Sobre o Jogo

O jogo foi desenvolvido para entreter e conscientizar os passageiros que circulam pelos portos e aeroportos brasileiros sobre o trabalho da equipe K9 na fiscalização de produtos agropecuários irregulares com entrada ou saída do Brasil.

Objetivo

Este é um jogo que exige rapidez de observação. Cada jogador controla um Cão de Detecção e todos jogam ao mesmo tempo. O objetivo é ser o jogador mais rápido a encontrar trinças (combinação de três cartas) com a mesma categoria de produto irregular. Ganha quem fizer a maior pontuação quando todas as malas forem fiscalizadas. Mas lembre-se, o importante é se divertir!

Tipos de Cartas

Mala

Cada carta de mala traz uma quantidade de objetos. Entre esses objetos, sempre é possível localizar **2 produtos irregulares**. Veja como identificá-los:

Lista dos produtos irregulares

Categoria	Produtos
Cárneos	Salame e Pernil
Frutas	Abacate e Melancia
Lácteos	Queijo e Leite
Pescados	Peixe e Siri
Vegetais	Berinjela e Sementes

Exemplo: Na mala abaixo, encontramos o **Abacate** (da Categoria **Frutas**) e o **Queijo** (da Categoria **Lácteos**).



Cães de Detecção

Cada Cão de Detecção possui uma especialização que varia de acordo com a **Categoria** de produto em que ele é perito. Formar uma trinca com a categoria na qual o seu Cão de Detecção é especialista valerá mais pontos ao final do jogo (Veja em **Pontuação**).



Resumo

Um guia rápido das regras deste manual.

Preparação do jogo

- Escolha o Cão de Detecção** com o qual você irá trabalhar e assim forme com ele uma Equipe K9. O jogador (também chamado de Operador de Cão de Detecção) mais jovem seleciona a carta do Cão de Detecção que mais gostou. Os demais jogadores fazem o mesmo em sentido horário;
- Organize as malas para fiscalização:** Pegue o monte de cartas de mala e embaralhe. Ao terminar, coloque-o virado para baixo de modo que fique ao alcance de todos os jogadores;
- Pegue 6 cartas do topo do monte** e coloque-as, viradas para baixo, na mesa, ao alcance de todos. Elas são as malas que serão fiscalizadas pelas equipes K9, mas não as revele ainda!



Como jogar

- O jogo tem início com a Equipe K9 farejando as malas separadas para fiscalização: um dos jogadores **revela as 6 cartas de mala dispostas na mesa**, de modo que elas fiquem visíveis a todos os jogadores. Isto corresponde ao farejamento que é realizado nas malas transportadas pelos passageiros, que serão posteriormente abertas para fiscalização pelos Auditores Fiscais Federais Agropecuários do MAPA.
- A primeira Equipe K9 (jogador) a visualizar ("farejar") uma trinca formada pela mesma categoria deve anunciar que encontrou uma trinca, e dizer quais foram os produtos encontrados e a que categoria pertencem. Essa trinca então é separada das demais cartas da mesa e fica próxima ao jogador que a conquistou. Isto corresponde exatamente à precisa identificação de um produto irregular em uma mala por parte do cão de detecção e à consequente apreensão deste produto irregular encontrado.
- Depois disso, três novas cartas devem ser colocadas à mesa de modo que novamente estejam disponíveis 6 malas para fiscalização pelas Equipes K9 do MAPA.
- Os jogadores continuam procurando por mais combinações de produtos até a **conclusão da partida** (veja adiante). Bom trabalho! Os cães de detecção farejaram todas as malas transportadas e concluíram mais uma fiscalização com sucesso!



Conclusão da partida

A partida acaba quando não houver mais combinações de produtos para serem encontrados nas malas abertas. A Equipe K9 (jogador) que fizer mais pontos ao final da fiscalização vence o jogo. Veja os valores de pontuação na lista abaixo, lembrando-se de contabilizar os pontos extras correspondentes à especialização de cada Cão de Detecção.

Pontuação

- 1 ponto:** Trinças comuns;
2 pontos: Trinças na qual o Cão de Detecção é perito.

Observações

Os jogadores **não devem tocar** nas 6 cartas dispostas na mesa. Somente após declarar a trinça é que as cartas serão separadas por quem as identificou.

As trinças que foram conquistadas devem ser mantidas intactas para não alterar a pontuação ao final do jogo e facilitar a contagem.

Caso dois ou mais jogadores anunciaram a mesma trinca ao mesmo tempo, ambos podem pontuar com a mesma trinca. Caso essa trinca compartilhada seja da especialização do cão de um dos jogadores, a pontuação adicional por especialização é contabilizada normalmente.

A trinca só é permitida se os produtos irregulares forem exatamente da mesma categoria. Exemplo:

Trinca correta: Peixe + Siri + Peixe (Pescados).

Não é trinca: Lombo + Salame + Queijo (Cárneos e Lácteos).

Empate

Se ao final da partida houver um empate, a disputa é decidida na sorte. Pegue o monte de cartas de mala, embaralhe-o, e revele a carta do topo. Vence o jogador que tiver a categoria de especialização de seu Cão de Detecção nesta carta! Caso a carta não tenha a especialidade de nenhum Cão de Detecção em jogo (ou tenha de dois Cães em jogo), revele mais uma carta.

Conteúdo do jogo

51 cartas de mala; 5 cartas de Cães de Detecção e 4 cartas de resumo.

Créditos

Criação e design: João Huguenin e Lenildo de Oliveira – Assessoria Especial de Comunicação Social– AECS/MAPA, inspirado pelo trabalho do Centro Nacional de Cães de Detecção da Secretaria de Defesa Agropecuária – SDA/MAPA

Saiba mais sobre o trabalho dos Cães de Detecção escaneando o QR Code abaixo!



MINISTÉRIO DA
AGRICULTURA
E PECUÁRIA



Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!

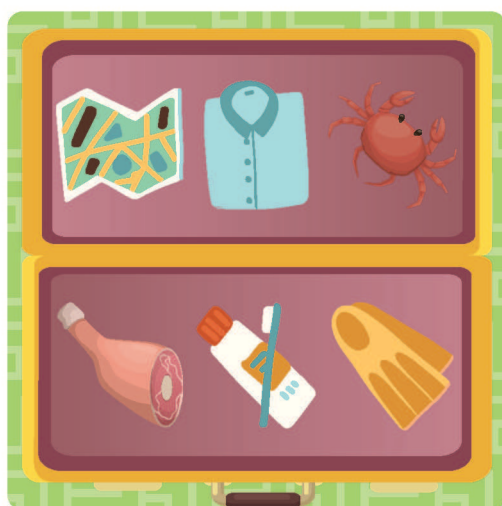
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

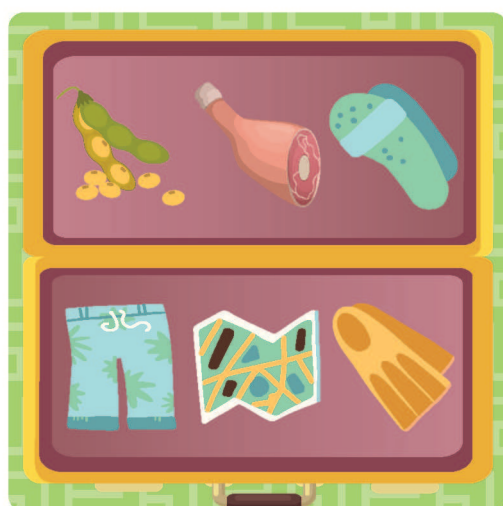
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

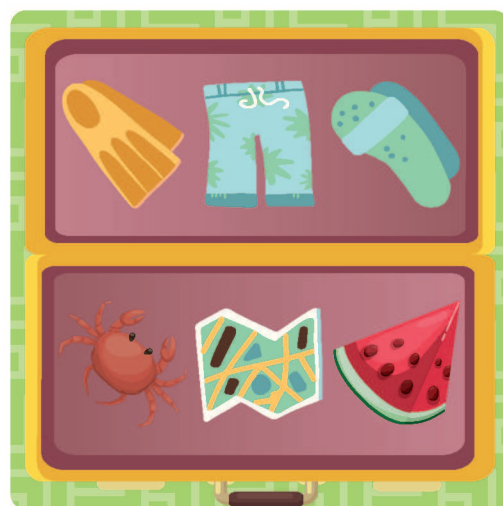
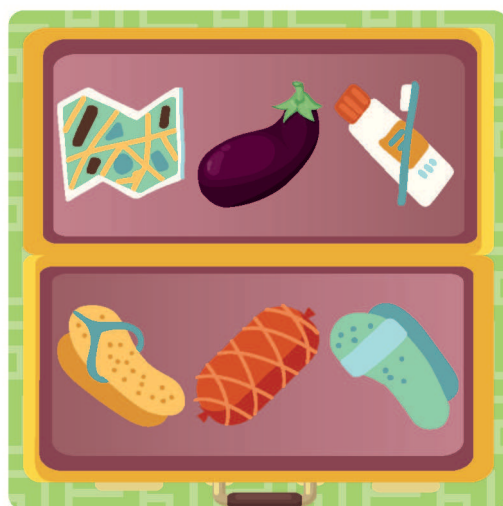
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!

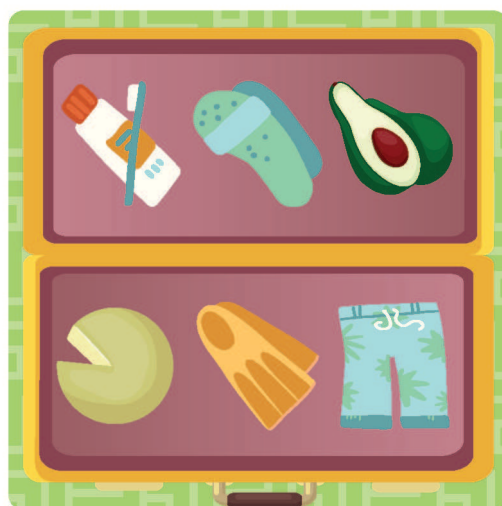
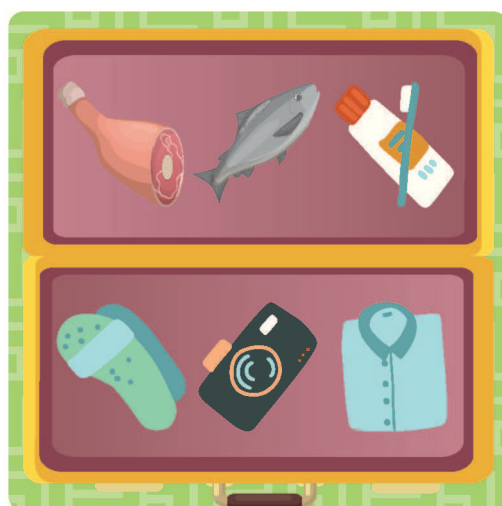
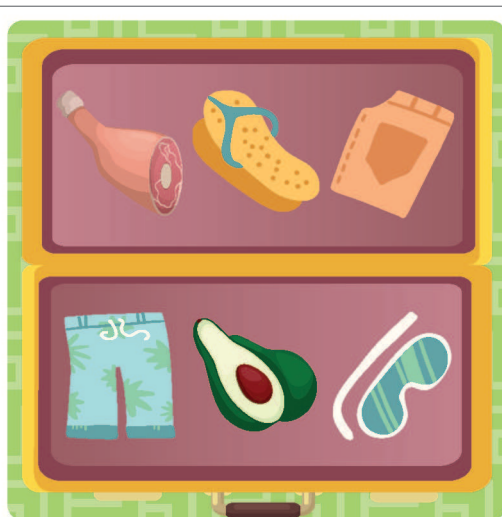
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

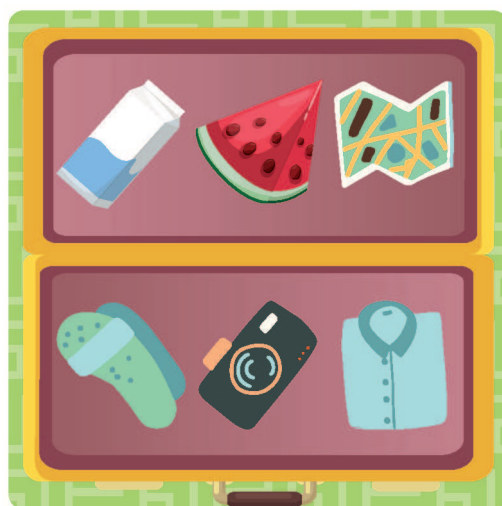
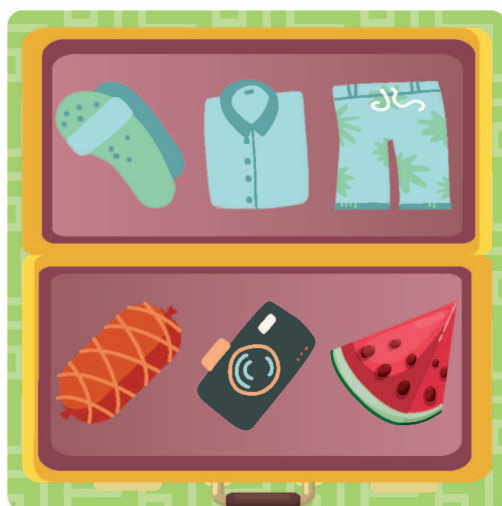
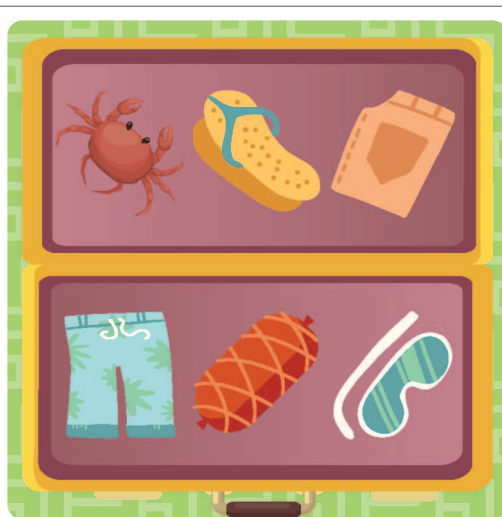
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

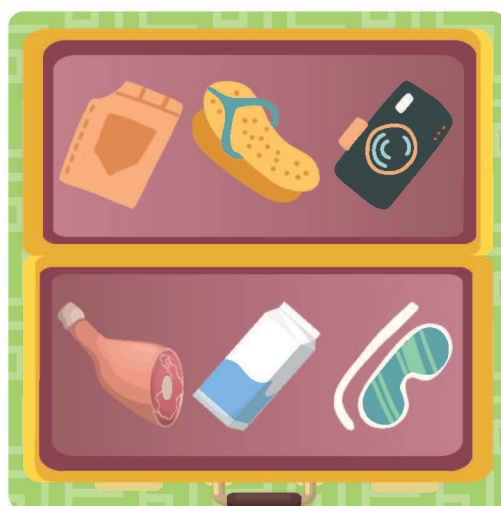
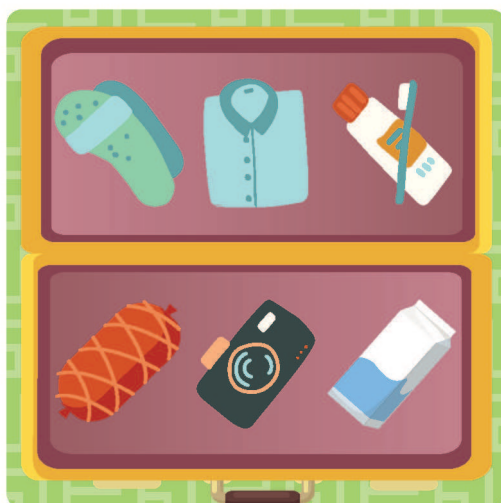
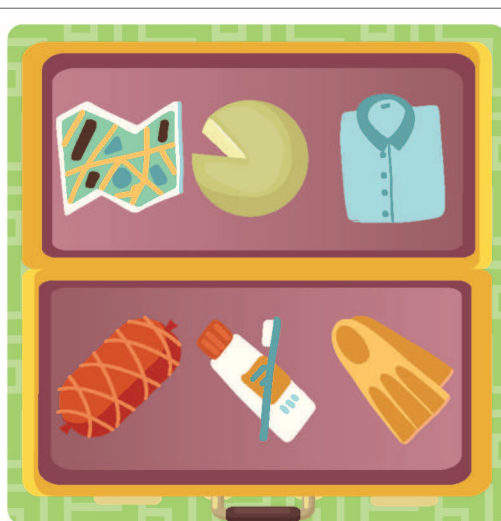
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!

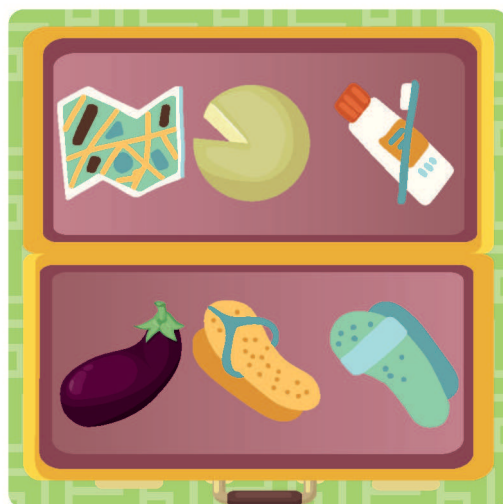
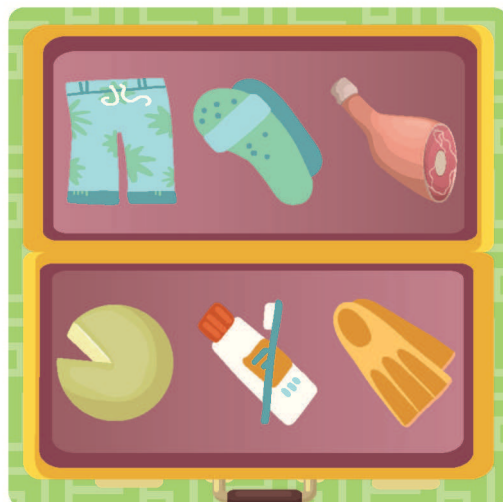
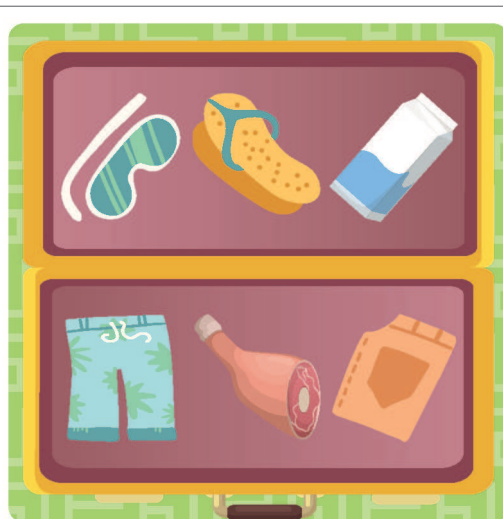
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

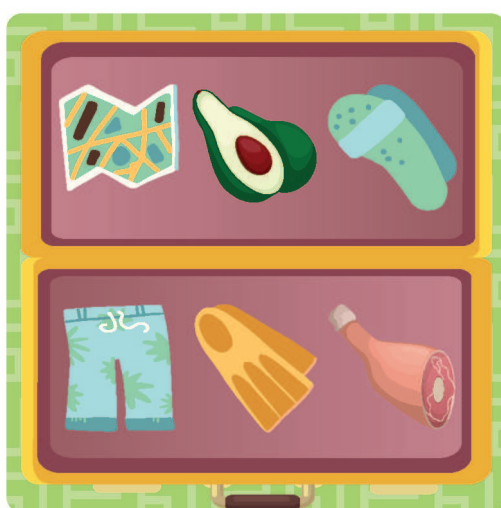
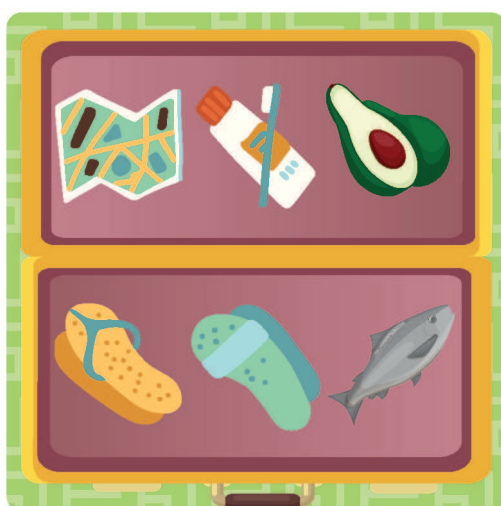
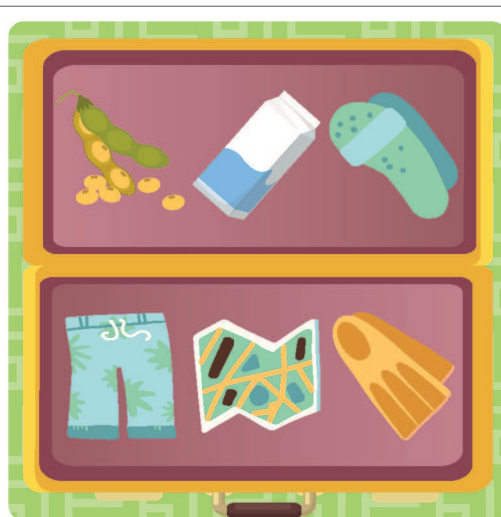
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

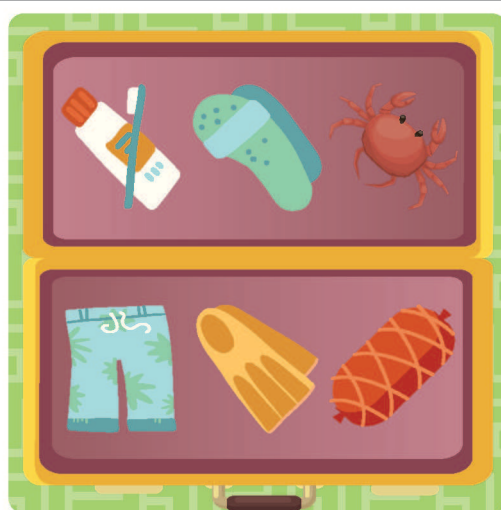
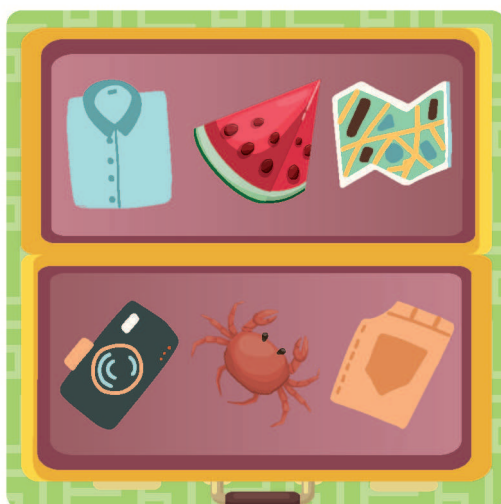
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

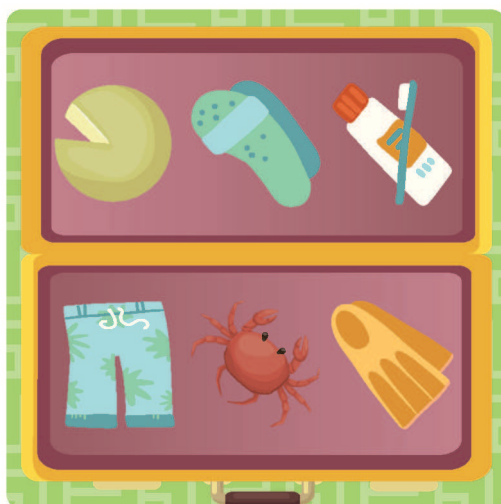
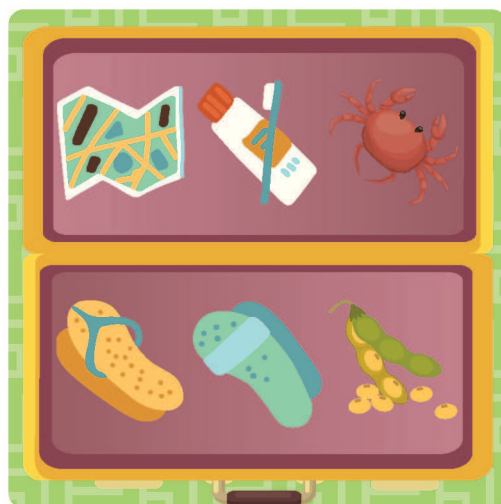
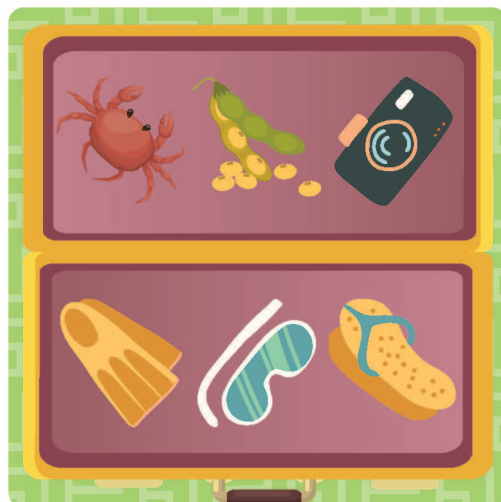
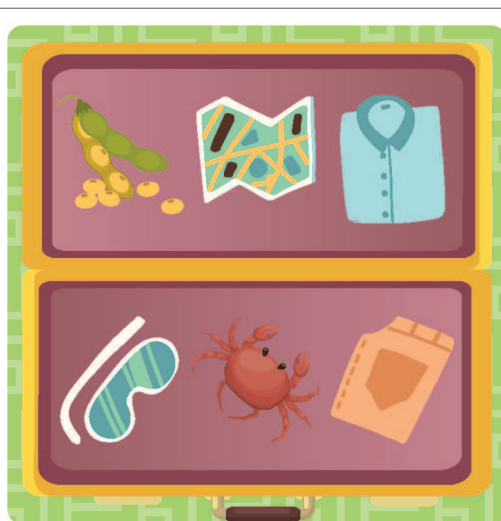
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!

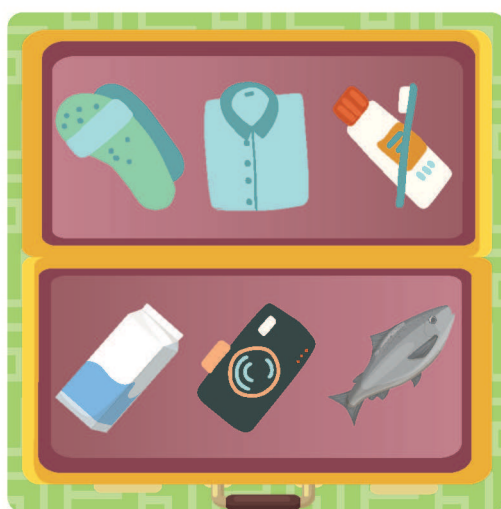
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

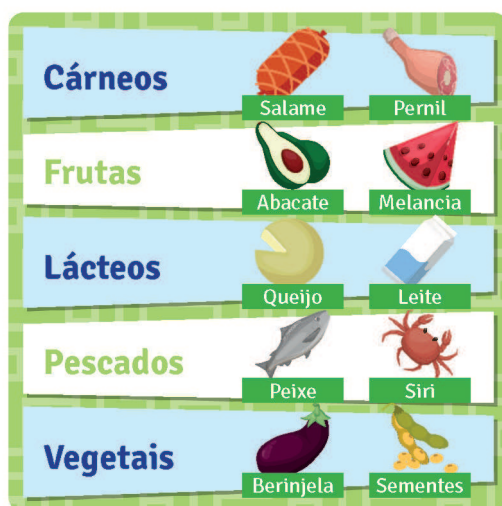
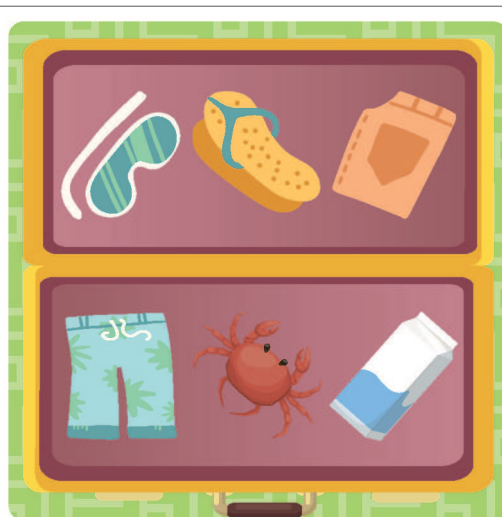
Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.



Resumo

1. Embaralhe todas as malas;
2. Abra 6 malas;
3. Pontue separando uma trinca de Produtos da mesma Categoria e indicando em voz alta quais produtos foi farejado;
4. Após separar uma trinca, retire estas malas do jogo (estes produtos foram apreendidos), abra novas malas no lugar e continue farejando;
5. O jogo acaba quando não houver mais trincas para formar;
6. Ganha quem tiver apreendido mais trincas. Lembre-se da especialização do seu Cão de Detecção!



Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!

Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.

Cárneos



Salame Pernil

Frutas



Abacate Melancia

Lácteos



Queijo Leite

Pescados



Peixe Siri

Vegetais



Berinjela Sementes

Resumo

1. Embaralhe todas as malas;
2. Abra 6 malas;
3. Pontue separando uma trinca de Produtos da mesma Categoria e indicando em voz alta quais produtos foi farejado;
4. Após separar uma trinca, retire estas malas do jogo (estes produtos foram apreendidos), abra novas malas no lugar e continue farejando;
5. O jogo acaba quando não houver mais trincas para formar;
6. Ganha quem tiver apreendido mais trincas. Lembre-se da especialização do seu Cão de Detecção!

Cárneos



Salame Pernil

Frutas



Abacate Melancia

Lácteos



Queijo Leite

Pescados



Peixe Siri

Vegetais



Berinjela Sementes

Resumo

1. Embaralhe todas as malas;
2. Abra 6 malas;
3. Pontue separando uma trinca de Produtos da mesma Categoria e indicando em voz alta quais produtos foi farejado;
4. Após separar uma trinca, retire estas malas do jogo (estes produtos foram apreendidos), abra novas malas no lugar e continue farejando;
5. O jogo acaba quando não houver mais trincas para formar;
6. Ganha quem tiver apreendido mais trincas. Lembre-se da especialização do seu Cão de Detecção!

Cárneos



Salame Pernil

Frutas



Abacate Melancia

Lácteos



Queijo Leite

Pescados



Peixe Siri

Vegetais



Berinjela Sementes

Resumo

1. Embaralhe todas as malas;
2. Abra 6 malas;
3. Pontue separando uma trinca de Produtos da mesma Categoria e indicando em voz alta quais produtos foi farejado;
4. Após separar uma trinca, retire estas malas do jogo (estes produtos foram apreendidos), abra novas malas no lugar e continue farejando;
5. O jogo acaba quando não houver mais trincas para formar;
6. Ganha quem tiver apreendido mais trincas. Lembre-se da especialização do seu Cão de Detecção!

Frida



Especialização: Frutas



**Imprima as páginas do
jogo em folhas separadas!**

Como fazer:



Recorte as cartas no contorno
onde a tesourinha estiver (tenha
sempre um adulto por perto ao
usar uma tesoura!)

Dobre na linha pontilhada!

Após isto, cole o verso das cartas.

Meg



Especialização: Vegetais



Thor



Especialização: Pescados



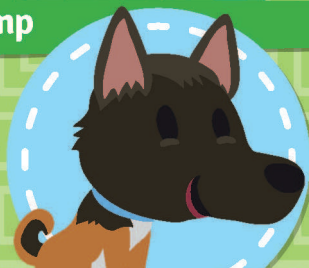
Léo



Especialização: Lácteos



Vamp



Especialização: Carneos

