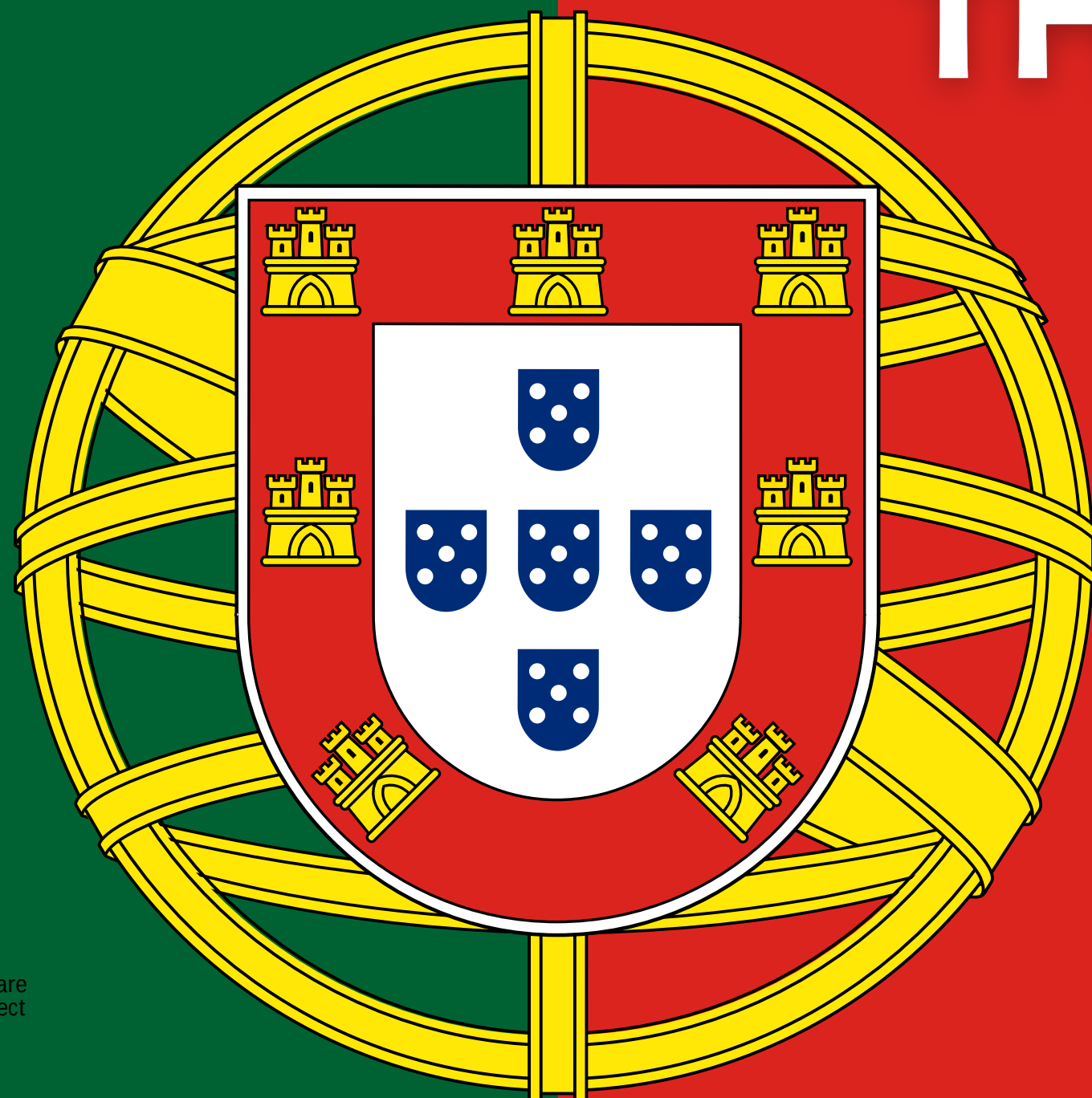




eped

LOG IN BACK THE REAL LIFE

MOBILIDADE NA TURQUIA



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Funded by
the European Union

„LOG IN BACK THE REAL LIFE”
Project ID: 2022-1-HU01-KA220-SCH-000087324



LET'S PLAY

JOGOS DE INTERIOR

NAIPES DE CARTAS



heart



diamond



club



spade



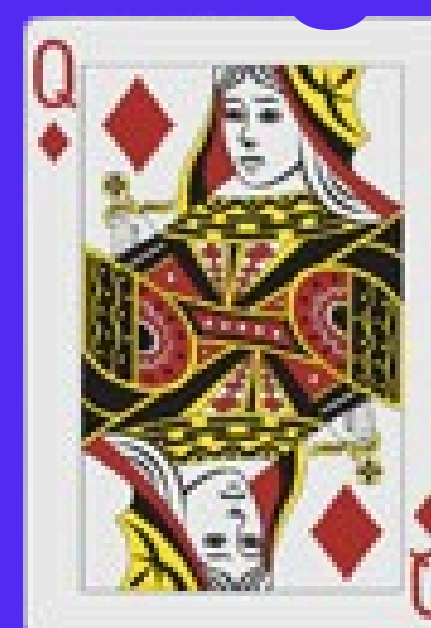
coringa



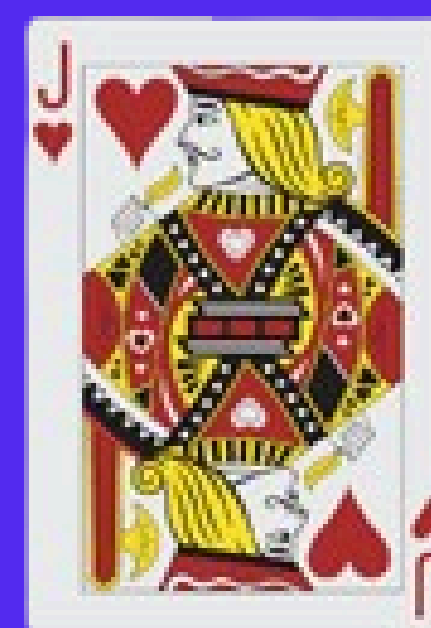
às



rei



rainha



valete

The image features a vibrant purple background decorated with numerous small, darker purple circles, resembling confetti. Two pink streamers with white wavy patterns are positioned diagonally, one in the top-left and one in the bottom-right. Three blue starburst shapes are scattered across the scene: one in the top-right, one in the bottom-left, and one on the right side. Two green speech bubble shapes, one on the left and one on the right, are also present. In the center, the word "KEIPS" is written in a bold, white, sans-serif font, enclosed within a large, faint, circular outline.

KEIPS

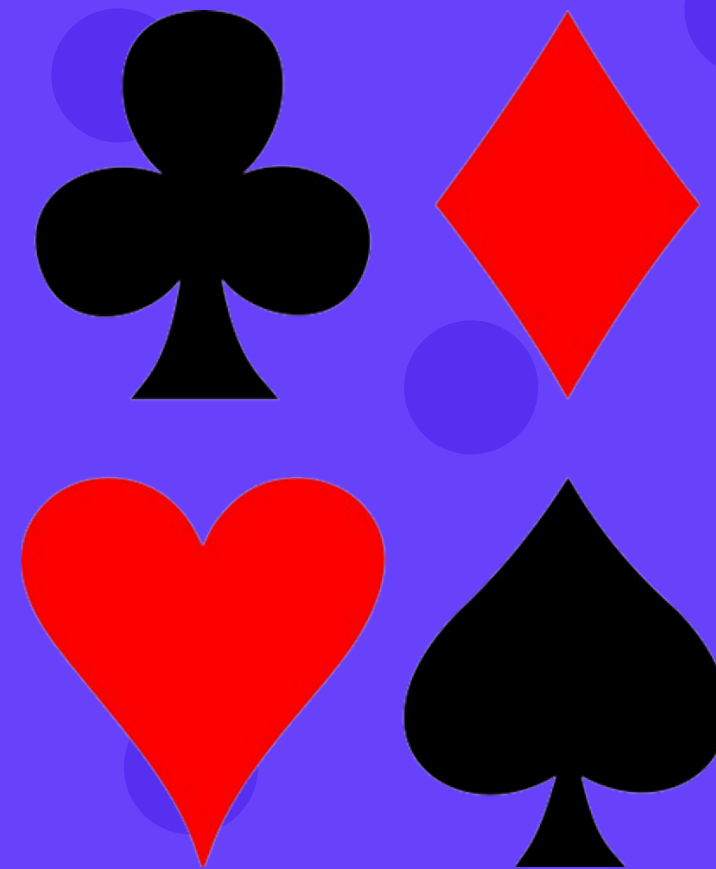
KEIPS

O jogo foi concebido numa pequena aldeia do interior de Portugal, Resgais, concelho de Torres Novas, distrito de Santarém, por volta de 1900.



SOBRE AS CARTAS

Os naipes de cartas são cada “família” ou tipo de cartas. Cada naipe de cartas contém todos os números de 2 a 10, o Ás (que representa por vezes 1, por vezes 14), o Valete, a Dama e o Rei. As 52 cartas representam as 52 semanas do ano. Os 4 naipes representam as 4 estações do ano. As 13 cartas de cada naipe representam as 13 semanas que compõem cada estação.



OBJETIVO

O jogador pretende reunir os 4 naipes de cartas do mesmo valor e passar essa informação ao parceiro de equipa sem que as outras equipas se apercebam.



COMO JOGAR

01

Cada jogador recebe 4 cartas.

02

4 cartas (do monte) são colocadas viradas para cima na mesa.

03

Conta-se até 3 e cada pessoa tira a carta que quiser, tendo depois de colocar uma carta na mesa para substituir a que tirou. Só podes ter quatro cartas na tua mão. Pode apanhar uma carta que outro jogador tenha colocado na mesa

04

Quando ninguém mais quiser uma das 4 cartas da mesa, estas são separadas e não voltam mais ao jogo.

COMO JOGAR

05

São viradas mais quatro cartas do monte e o jogo continua até alguém ter 4 cartas do mesmo valor e de naipes diferentes.

06

Tens de fazer um sinal ao teu parceiro de equipa para que ele ou ela diga “Keips!”. Tens de fazer todos os possíveis para que os teus adversários não vejam o sinal. Se o outro jogador da mesma equipa o disser antes de os adversários fazerem o corte, ganham o jogo.

07

Se um jogador suspeitar que a outra equipa já tem 4 cartas iguais, pode dizer “Corta Keips”. Se acertarem, ganham o jogo, se falharem, perdem.



SUECA

SUECA

O jogo da Sueca é um jogo de cartas popular em Portugal, no Brasil e em alguns outros países de língua portuguesa. Pode ser jogado por quatro jogadores em dois pares, onde o principal objetivo do jogo é acumular pontos através de jogos.



VALOR DAS CARTAS

- Ás: 11 pontos
 - 7: 10 pontos
 - Rei: 4 pontos
 - Valete: 3 pontos
 - Rainha: 2 pontos
- 6, 5, 4, 3, 2: 0 pontos



REGRAS

- **Baralhar e distribuir o baralho.**

Um jogador baralha o baralho e este é distribuído pelo jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio.

- **Determinação do naipe do trunfo.**

É revelada uma carta do baralho restante para decidir o naipe de trunfo da ronda.

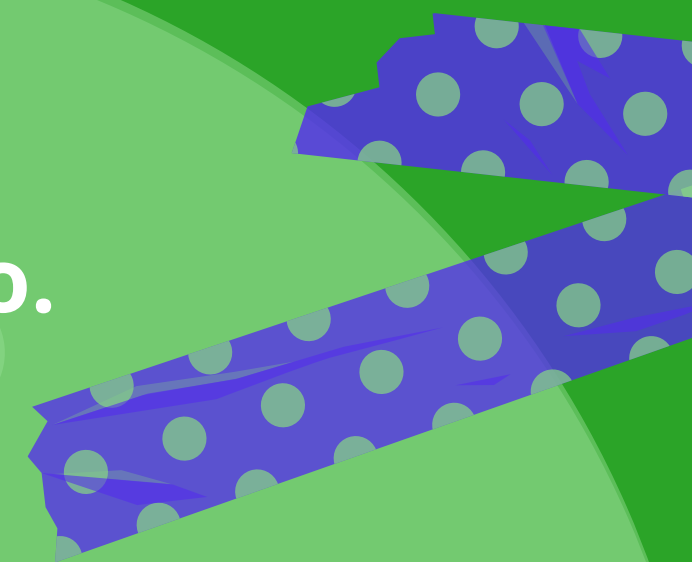
- **Estrutura do jogo.**

Várias rondas em que os jogadores tentam ganhar jogando as cartas estrategicamente.

- **Regras para jogar cartas.**

Restrições à utilização de trunfos na primeira jogada de cada ronda.

Adesão obrigatória ao naipe jogado nas rondas seguintes, se possível.

- 
- 
- **Opções para jogadores sem uma carta do naipe jogado.**

Usar um trunfo ou jogar um naipe diferente

- **Dinâmica da jogada.**

O vencedor de uma jogada inicia a jogada seguinte.

- **Conclusão da ronda.**

As rondas terminam quando os jogadores não têm mais cartas.

Os pontos são contados no final de cada ronda.

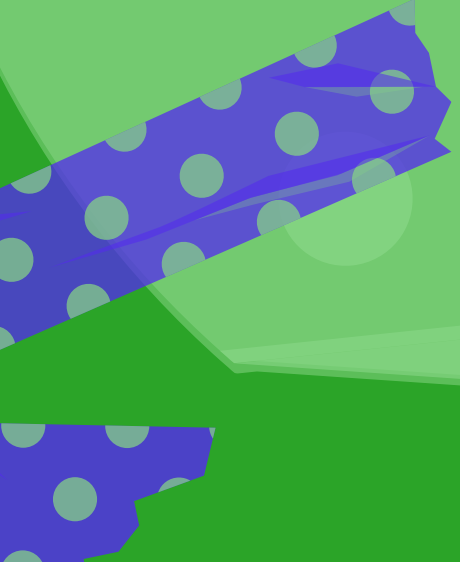
- **Determinação dos vencedores das rondas.**

O par com mais pontos ganha a ronda.

- **Conclusão do jogo.**

O jogo termina após quatro rondas.

O par com mais rondas ganhas é o vencedor geral.



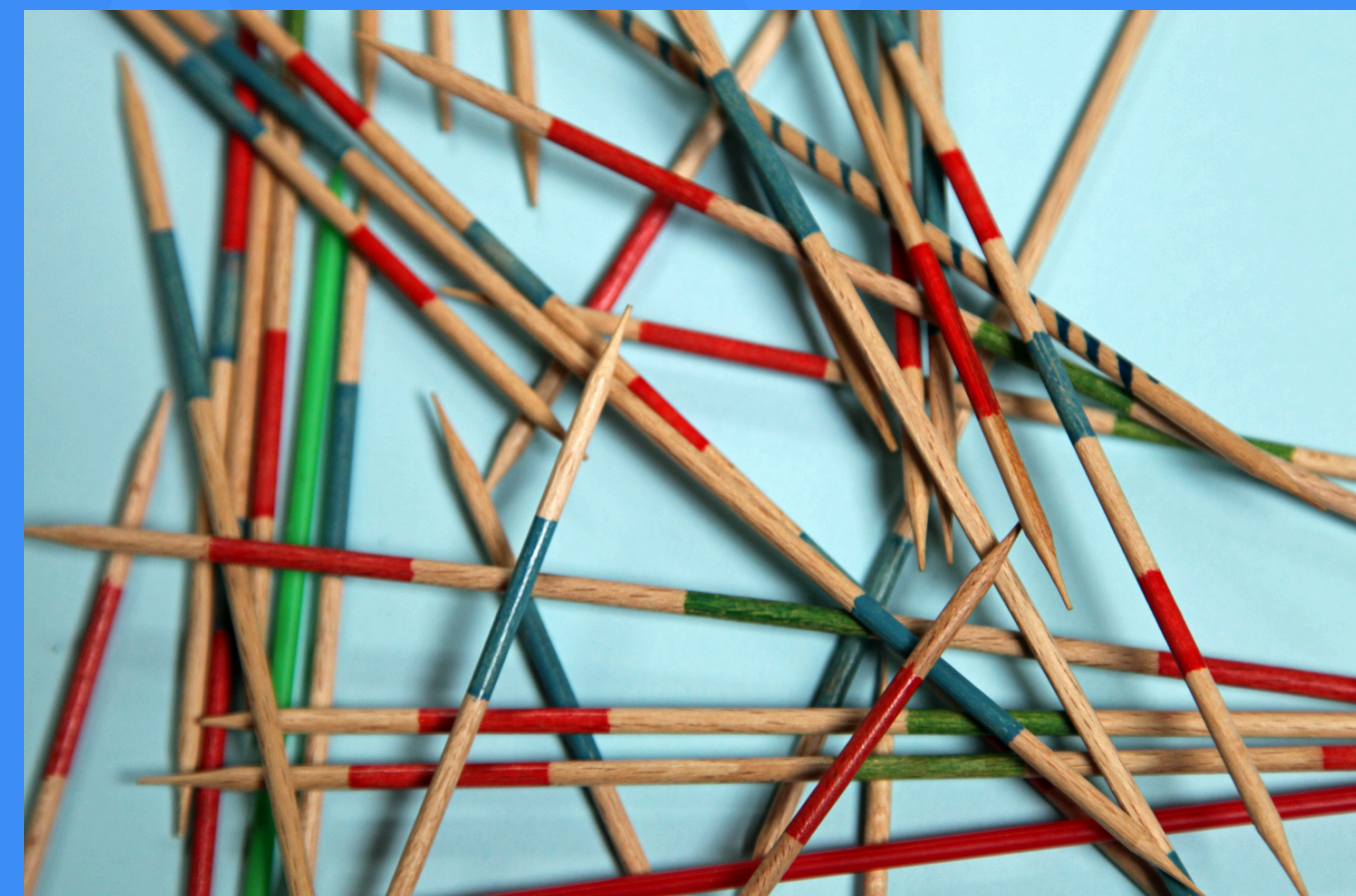
The background is a vibrant blue with a pattern of lighter blue circles. A large, dark blue circle is centered in the background. Four pink starburst shapes are positioned at the corners: top-left, top-right, bottom-left, and bottom-right. Two yellow streamers with purple wavy patterns are also present, one in the top-right and one in the bottom-left.

MIKADO

MIKADO

O Mikado é um jogo que contém apenas paus de madeira finos, com cores diferentes e cada um com uma pontuação diferente.

Placar		
Cor	Valor	Pontos
VERMELHO	15	1
VERDE	15	3
AZUL	5	5
AMARELO	5	10
PRETO	1	20



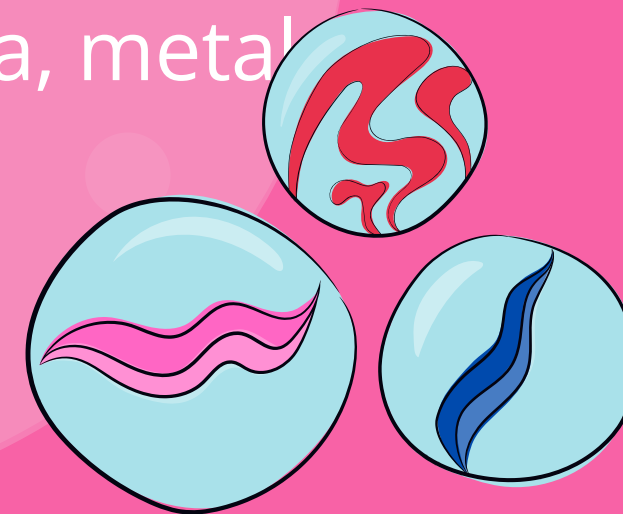
REGRAS

- Os participantes são organizados em círculo, decidem quem começa e essa pessoa solta os paus de uma posição vertical, de modo a que os paus caiam aleatoriamente.
- Cada jogador pode retirar o maior número de paus possível, sendo que a única regra é que, ao retirar um pau da pilha, apenas o pau que se pretende retirar pode ser movido; se outro pau se mover, o jogador tem de passar a vez, colocando o pau de volta no seu lugar.

JOGO DE BERLINDE

JOGO DE BERLINDE

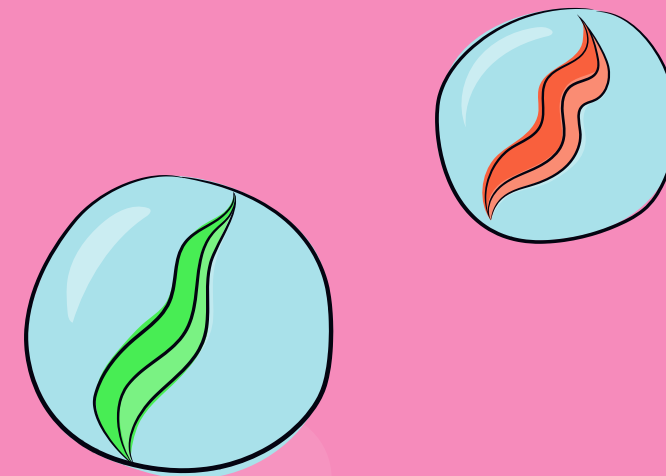
As origens do berlinde são desconhecidas, mas pensa-se que o jogo terá sido inventado na Europa há mais de 2000 anos. O jogo chegou a Portugal no século XVI e rapidamente se tornou popular. O berlinde é feito de vidro, porcelana, madeira, metal ou plástico.



REGRAS

As regras variam de país para país, mas em geral:

- Pode ser jogado com um mínimo de 2 pessoas.
- O jogo consiste em fazer uma cova no chão e atirar o berlinde para lá.
- Eliminar os adversários batendo-lhes de frente.
- Quem conseguir que um dos concorrentes fique sem berlindes no espaço de jogo é considerado o vencedor.



DANÇA DAS CADEIRAS

DANÇA DAS CADEIRAS

É originário da Colômbia e tem
influências europeias.





REGRAS

- As cadeiras devem estar dispostas em círculo, de costas umas para as outras.
 - O número de lugares é inferior em um número ao número de participantes
- Quando a música começa a tocar, os jogadores têm de andar à volta das cadeiras
 - Quando a música pára, os jogadores têm de procurar a cadeira mais próxima para se sentarem
- A pessoa que não se sentar é desclassificada e leva uma cadeira consigo
 - O vencedor será a pessoa que conseguir sentar-se na última ronda



OBRIGADO!