

Manual de Jogabilidades do Oráculo de Midas

Preparando-se para jogar!

Obrigado por escolher o O Oráculo de Midas como seu aliado na jornada rumo aos investimentos em renda fixa brasileira. O Oráculo de Midas é tanto um Livro¹ quanto um jogo de cartas que vai te ajudar a aprender o fundamental sobre o mundo dos investimentos em renda fixa brasileira.

Ele é dividido em 2 partes: deck com 40 páginas/cartas sobre os investimentos de renda fixa e 33 páginas/cartas sobre os conceitos do mundo dos investimentos (para maiores detalhes sobre esses conceitos acesse nosso Blog Os manuscritos de Alexandria no site do Kraken Lab²). Cada página/carta está repleta de informações para você aprender, mas, além disso, nesse manual vamos aprender a usá-las como um jogo de cartas.

Cada jogabilidade busca promover o desenvolvimento ou aprendizagem de algum conceito, habilidade ou aptidão. Vamos então explicar uma de cada vez, no nosso site e nas redes sociais você pode assistir aos vídeos explicativos dessas mesmas jogabilidades, basta acessar www.krakenlab.com.br ou acessar no instagram @krakenlab.br.

O objetivo da Kraken Lab é o de educar com diversão, pensando nisso, nossas cartas podem ser utilizadas para uma grande variedade de jogabilidades (acesse nossas redes sociais [@krakenlab](https://www.instagram.com/krakenlab) e [website](http://www.krakenlab.com.br) para conhecer novas jogabilidades ou postar a sua sugestão, todo ano vamos sortear as melhores ideias e se ela se tornar uma nova jogabilidade, você vai ganhar um brinde incrível!).

Confira esse manual, nosso site e nossas redes sociais para ficarem atualizados sobre as jogabilidades do Oráculo de Midas, quando esse jogo foi lançado eram apenas 3 modalidade, hoje já temos mais de 20 formas de jogar e aprender, por isso, esse manual é um organismo vivo, crescendo e sendo atualizado constantemente.

¹ ISBN: 978-65-01-23395-6

² www.krakenlab.com.br

Menu de Jogabilidades:

Manual de Jogabilidades do Oráculo de Midas.....	1
Preparando-se para jogar!.....	1
Menu de Jogabilidades:.....	2
Explicando o Baralho e suas cartas.....	5
Cartas de Investimentos.....	5
Características Quantitativas/Estatísticas.....	5
Perfil de Investidor.....	7
Tipo de Renda Fixa.....	7
Badges.....	8
Cartas do Consultor.....	8
Batalha de Midas - Padrão.....	10
Passo a Passo da Jogabilidade.....	10
1. Preparação.....	10
2. Início do Jogo.....	11
3. Regras da Batalha.....	11
4. Regra de Desempates.....	11
5. Fim do Jogo e Pontuação.....	12
Outras Informações Importantes.....	12
Exemplo de Rodada.....	12
Batalha de Midas - Modo Hermes.....	13
Passo a Passo da Jogabilidade.....	13
1. Preparação.....	13
2. Início do Jogo.....	14
3. Regras da Batalha.....	14
4. Regra de Desempates.....	14
5. Fim do Jogo e Pontuação.....	15
Outras Informações Importantes.....	15
Exemplo de Rodada.....	15
Batalha de Midas - Modo Anúncio de Midas (Padrão).....	16
Passo a Passo da Jogabilidade.....	17
1. Preparação.....	17
2. Início do Jogo.....	17
3. Regras da Batalha.....	18
4. Regra de Desempates.....	18
5. Fim do Jogo e Pontuação.....	18
Outras Informações Importantes.....	19

Exemplo de Rodada.....	19
Batalha de Midas - Modo Anúncio de Midas (invertido).....	20
Passo a Passo da Jogabilidade.....	21
1. Preparação.....	21
2. Início do Jogo.....	21
3. Regras da Batalha.....	22
4. Regra de Desempates.....	22
5. Fim do Jogo e Pontuação.....	22
Outras Informações Importantes.....	22
Batalha de Midas - Modo Anúncio de Midas (Hermes).....	24
Passo a Passo da Jogabilidade.....	25
1. Preparação.....	25
2. Início do Jogo.....	25
3. Regras da Batalha.....	25
4. Regra de Desempates.....	26
5. Fim do Jogo e Pontuação.....	26
Outras Informações Importantes.....	26
Exemplo de Rodada.....	26
(infográfico visual; vídeo).....	26
Batalha de Midas - Modo Anúncio de Midas (invertido + Hermes).....	27
Passo a Passo da Jogabilidade.....	28
1. Preparação.....	28
2. Início do Jogo.....	28
3. Regras da Batalha.....	28
4. Regra de Desempates.....	29
5. Fim do Jogo e Pontuação.....	29
Outras Informações Importantes.....	29
Batalha de Midas - Modo Manobra de Midas.....	30
Passo a Passo da Jogabilidade.....	31
1. Jeito Fácil (Modo Duelo).....	31
2. Jeito Regular (Modo Duelo).....	31
3. Jeito Avançado (Modo Duelo).....	32
Regras Gerais dos Mitas.....	33
Objetivo e Fim do Jogo.....	33
Outras Informações Importantes.....	33
Exemplo de Uso dos Mitas.....	34
Oráculo de Midas - Modo Duelo Padrão.....	35
Explicação detalhada da jogabilidade.....	35
Oráculo de Midas - Modo Duelo Avançado.....	36

Explicação detalhada da jogabilidade.....	36
Oráculo de Midas - Em duplas ou Trios.....	37
Explicação detalhada da jogabilidade.....	37
Personas de Midas - Padrão.....	38
Explicação detalhada da jogabilidade.....	39
Personas de Midas - Perfil de Investidor.....	40
Explicação detalhada da jogabilidade.....	40
ONLINE Que Midas sou Eu?.....	42
(Um grid com 9 espaços, 4 formando o Fortunato, 3 para encaixar os investimentos e 1 com a persona e 1 com a Carteira padrão).....	42
Explicação detalhada da jogabilidade.....	42
ONLINE Que Investimento é Esse?.....	43
(Minha voz gravada lê a descrição da carta e dá dicas sobre esse investimento e o jogador têm que descobrir as característica, é tipo Oráculo de Midas sozinho).....	43
Explicação detalhada da jogabilidade.....	43
Surpresa de Midas.....	44
Explicação detalhada da jogabilidade.....	44
Midas Liberado (estilo Copas).....	45
Explicação detalhada da jogabilidade.....	45
Midas Escondido (estilo Doodle).....	46
Explicação detalhada da jogabilidade.....	46
Portfólio de Midas.....	48
Canastra ou Buraco de Midas.....	49
Midas o Burro (Burro+Mico+Rouba Monte) (Mico é o Título de Capitalização).....	49
Oráculo de Midas Invertido - Pescaria.....	49
Oráculo de Midas - Consultor.....	50

Explicando o Baralho e suas cartas

Nosso jogo é composto de 73 cartas, sendo 40 cartas de investimentos em Renda Fixa e 33 Cartas do Consultor, cada tipo atendendo a um certo fim.

Cartas de Investimentos

Essas são as cartas jogáveis, cada uma representa um tipo de investimento em Renda Fixa, dentre os principais investimentos de renda fixa regulamentados no Brasil, conforme as normativas vigentes em Janeiro de 2024.

Essas cartas contêm diversas informações para educar e permitir jogar com elas, as informações podem ser:

- Nome genérico do Investimento: o título e subtítulo de cada carta contém o nome genérico técnico de cada tipo de aplicação de renda fixa, vale destacar que cada instituição financeira ou emissor pode dar o nome que achar mais adequado aos seus produtos de investimentos, porém, o nome é apenas marketing, o que vale na prática são as características de cada investimento e seu nome técnico.
- Categoria ou Tipo de Renda Fixa: Podendo ser Renda Fixa Bancária, Pública, Privada, Estruturada ou o “coringa” Apostas. Além disso, a Poupança, apesar de ser um investimento de renda fixa, é uma aplicação tão particular que decidimos criar uma categoria fantasia para ela: Toque de Midas, pois é a mais famosa, popular e simples aplicação financeira.
- Descrição: cada carta conta com uma breve descrição do funcionamento de cada investimento.

Características Quantitativas/Estatísticas

Cada carta conta com 8 dessas informações que vão servir para a jogabilidade delas. Em termos relativos e com base numa extensa pesquisa de mercado, atribuímos certos valores para cada carta, porém vale destacar, algumas dessas características não absolutas, podendo variar bastante no mundo real, por conta de questões conjunturais, além disso, algumas dessas estatísticas são baseadas nas normativas financeiras e fiscais de 2024, havendo mudanças em alguma normativa (fato que já aconteceu no passado), algumas dessas características podem mudar e serão revistas pelos criadores do jogo.

1. **Retorno Potencial:** o quanto, em teoria, esse investimento pode render, dentro de certas condições de mercado, quanto maior esse valor, mais

ele pode render. Para a jogabilidade, quanto maior melhor, por isso o rostinho feliz.

2. **Liquidez:** determinada pelo tempo necessário para o investidor reaver o dinheiro investido, sendo 1 apenas no vencimento e 8 liquidez imediata. Para a jogabilidade, quanto maior melhor, por isso o rostinho feliz. (Obs: não é o conceito de liquidez teórico, é uma adaptação).
3. **Capital Inicial:** o valor necessário para realizar o investimento, essa informação é muito variável, pois não há limitações para o investimento inicial na maioria dos investimentos, porém, com base em pesquisa de mercado, estabeleceu-se que 1 seria a partir de R\$1,00 e 8 seria acima de R\$10000. Para a jogabilidade, quanto maior pior, por isso o rostinho triste.
4. **Custos:** essa informação é muito particular de cada agente operador que oferta ou negocia investimentos de renda fixa, mas, em via de regra, muitos adotam uma estratégia bem semelhante quanto às cobranças de custódia, corretagem, taxas e tarifas, com base no que foi observado em 2024 nas maiores corretoras e bancos, os custos variam de 1 para totalmente isento de taxas, tarifas, custódia e corretagem, para 8 na qual há cobrança de taxas, tarifas, custódia e corretagem, consideráveis. Para a jogabilidade, quanto maior pior, por isso o rostinho triste.
5. **Imposto de Renda:** conforme legislação tributária para investimentos em 2024, 1 para totalmente isento e 8 para cobrança de IR acima de 30%. Para a jogabilidade, quanto maior pior, por isso o rostinho triste.
6. **Grau de dificuldade:** baseado no nível de conhecimento teórico e experiência necessários para ser capaz de entender o funcionamento, os riscos envolvidos, o potencial de rentabilidade, as estratégias de investimentos, as formas de análise e seleção de investimentos, o grau de dificuldade vai de 1 que é a poupança ao 8 que engloba mercado de derivativos, futuros e opções. Para a jogabilidade, quanto maior pior, por isso o rostinho triste.
7. **Risco:** esse conceito é complexo e dinâmico, buscou-se avaliar a probabilidade de o lucro esperado não ocorrer e de perda do capital investido inicialmente. Para a jogabilidade, quanto maior pior, por isso o rostinho triste.
8. **Algema de Ouro:** essa estatística foi uma elaboração própria, baseada no fato de que alguns investimentos demandam tempo de maturação

para conseguir começar a entregar a rentabilidade potencial, assim como, existem alguns investimentos que não podem ser negociados durante um período de carência. Para a jogabilidade, quanto maior pior, por isso o rostinho triste.

Perfil de Investidor

O carismático porquinho chamado Fortunato, mascote da F Fatorial e investidor da Kraken Lab, aparece no canto de cada carta, cada um representa os perfis de investidor elaborados pela F Fatorial com base no Teste de Perfil de Investidor, disponível no site ffatorial.com.br/testesdiagnosticos. O perfil de investidor é apenas uma métrica bem simplificada para ajudar a pessoa a escolher quais investimentos são mais adequados à ela, porém, é importante destacar que seu perfil muda com o tempo e com o seu conhecimento. Os perfis são:

- Conservador
- Moderado
- Arrojado
- Objetivo
- Apostador

Tipo de Renda Fixa

Na renda fixa temos categorias ou tipos de renda fixa que dependem do emissor do investimento, ou seja, quem está recebendo o dinheiro do investidor, o tipo de renda fixa nos diz os riscos daquele investimento, a tributação, se têm ou não proteção do FGC, entre outras características (mais sobre esse e muitos outros assuntos, leia o código QRCode nas cartas do consultor). Conforme o tipo e estrutura do emissor e do investimento, detalhamos nas cartas qual tipo de renda fixa ela é:

- Renda Fixa Bancária: investimentos emitidos por instituições financeiras.
- Renda Fixa Privada: investimentos emitidos pelo governo federal.
- Renda Fixa Privada: investimentos emitidos por empresas S/A da bolsa de valores.
- Renda Fixa Estruturada: investimentos que possuem uma estrutura por trás com emissores privados, bancários e gestores.

Tag FGC: No³ canto superior direito, algumas cartas têm um tag FGC, assim como no mundo real, essas cartas são os investimentos que, em 2024, estão protegidos pelo FGC. Isso significa que se a pessoa tiver investimentos nesses ativos, caso o emissor não consiga pagar, por qualquer motivo que seja, o FGC vai ressarcir o investidor evitando o seu prejuízo, até o limite de R\$250mil por CPF, para maiores detalhes acesso o site do FGC.

Badges

Os badges são características específicas de cada investimento que não cabiam nas estatísticas, mas que são fundamentais para o aprendizado e para as jogabilidades, portanto, os badges representam essas características específicas, além disso, cada badge é explicado em detalhes nas Cartas do Consultor.

- RESGATE: São as diversas possibilidades de o investimento ser encerrado antes do prazo ou não.
- PERIODICIDADE DA RENTABILIDADE: Qual é o período de tempo no qual a rentabilidade do investimento passa a ser contabilizada e que possa ser realizada.
- COMO RENDE?: De que maneira a rentabilidade é calculada e entregue ao investidor.
- TIPOS DE INDEXADOR DE RENTABILIDADE: Como a taxa de rentabilidade funciona, se houver taxa.
- CARTEIRAS PADRÃO: Qual estratégia de investimentos especializada o investimento se encaixa melhor.

Cartas do Consultor

Todas contam com um que redireciona você para nossa coletânea de conteúdos educativos que vão aprofundar mais ainda os conceitos retratados aqui.

- RESGATE: o resgate pode ser desde o imediato, ao sem possibilidade de resgate, cada um representando a possibilidade de o investimento ser encerrado sem prejuízo pelo investidor, antes de seu prazo de

³ www.fgc.org.br: entidade privada, sem fins lucrativos, destinada a administrar mecanismos de proteção a titulares de créditos contra instituições financeiras.

vencimento, e, ainda assim, receber além do valor investido, uma rentabilidade proporcional.

- **PERIODICIDADE DA RENTABILIDADE:** O tempo necessário para que o investimento passe a começar a render e/ou com qual frequência ele vai render ao investidor, podendo ser desde diária até apenas no vencimento.
- **COMO RENDE?** A maneira como a qual a rentabilidade é paga ao investidor por aquele investimento, podendo ser apenas no vencimento de uma vez só até periodicamente.
- **TIPOS DE INDEXADOR DE RENTABILIDADE:** Na maioria dos investimentos existe uma forma de se calcular a rentabilidade, o indexador é essa forma, ele pode ir desde ao pré fixado até o sem indexador.
- **CARTEIRAS PADRÃO:** Com base em estratégias de investimentos especializadas e padronizadas, com um objetivo bem claro, os investimentos foram classificados por compatibilidade com essas estratégias, cada investimento que era muito adequado àquela estratégia de carteira padrão, recebeu esse badge, o que não significa que esse investimento não sirva para outras estratégias, significa apenas que ele era o mais adequado para aquela estratégia. Esse badge é muito importante para algumas jogabilidades possíveis.
- **INDICADORES ECONÔMICOS:** São cartas explicativas que resumidamente vão explicar as principais informações econômicas pertinentes ao mundo dos investimentos e que geram muitas dúvidas, essas cartas complementam as explicações das cartas do consultor sobre indexadores de rentabilidade, periodicidade da rentabilidade e como rende. Elas explicam o que é Taxa SELIC, Inflação (IPCA) e Taxa Di.
- **CARACTERÍSTICAS QUANTITATIVAS:** São cartas que explicam as estatísticas das cartas de investimentos, que vão de 1 a 8, explicam os conceitos por trás de cada uma delas, de uma maneira bem objetiva mas importante para o aprendizado do que é cada coisa no mundo dos investimentos.
- **PERFIL DE INVESTIDOR:** Você com certeza reparou no nosso charmoso mascote, o porquinho Fortunato aparece em todas as cartas de investimentos com suas variações, essas variações de perfil de investidor foram explicadas em detalhes nessas cartas especiais.

Batalha de Midas - Padrão

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos.

Duração Média: 20 a 5 rodadas - de 20 a 10 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Passo a Passo da Jogabilidade

1. Preparação

1. Embaralhe o Deck de Investimentos.
2. Distribua as cartas igualmente entre os jogadores.
 - a. 2 jogadores: 20 cartas cada
 - b. 3 jogadores: 13 cartas cada (descarta-se a carta Título de capitalização)
 - c. 4 jogadores: 10 cartas cada
 - d. 5 jogadores: 8 cartas cada

- e. 6 jogadores: 6 cartas cada (descarta-se as cartas Título de Capitalização, COE VNP, COE VNR e RDB ou descarte LCA Pré Fixado, CRA, LC Pré Fixado e RDB)
 - f. 7 jogadores: 5 cartas cada (descarta-se as cartas LF, COE VNP e COE VNR ou descarte CDB Pré Fixado, LCA Pré Fixado, CRA, LC Pré Fixado e RDB).
 - g. 8 jogadores: 5 cartas cada.
3. Cada jogador mantém suas cartas organizadas em um monte virado para baixo, sem revelar para os outros jogadores.

2. Início do Jogo

1. Escolham quem será o primeiro jogador (pode-se usar métodos como par ou ímpar, dois ou um, pedra, papel ou tesoura etc.).
 - Quem vencer começa falando, dali em diante, joguem no sentido horário ou anti-horário.
2. Antes de começar a falar, cada um escolhe uma das cartas de sua mão para jogar e mantém as outras abaixadas. Em seguida, quem for começar falando escolhe uma das características quantitativas de sua carta e fala o nome da característica e o valor dela.
 - Retorno Potencial - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Liquidez - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Capital Inicial - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Custos - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Tributação - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Riscos - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Grau de Dificuldade - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Algema de Ouro - característica negativa, quanto **menor** melhor

3. Regras da Batalha

1. Se a característica escolhida for Retorno Potencial ou Liquidez, vence quem tiver o maior valor.
2. Se a característica escolhida for Capital Inicial, Custos, Riscos, Tributação, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro, vence quem tiver o menor valor.

4. Regra de Desempates

- Quem empatou primeiro escolhe uma outra característica quantitativa para o desempate.
 1. Apenas quem empatou participa, os outros já estão automaticamente eliminados e perderam suas cartas para quem vencer o desempate.

- Caso ocorra mais um empate a rodada termina e todas as cartas vão para o meio da mesa e ficarão de prêmio para o vencedor da rodada seguinte!

5. Fim do Jogo e Pontuação

- O jogo continua até que todos os jogadores tenham usado todas as suas cartas.
- As cartas utilizadas em cada rodada de batalha são removidas do jogo e não retornam ao baralho, quem venceu a rodada fica com elas e deixa elas ao lado para contar pontos.
- O jogador que tiver acumulado o maior número de cartas ao final será declarado o vencedor.

Outras Informações Importantes

- Quem tiver com a **Carta Poupança** na rodada de batalha, pode anunciar Toque de Midas e vencer automaticamente a rodada, apenas se algum adversário tiver uma carta com o **Badge [PM]** que a carta poupança perde a rodada.
- Quem tiver com a **Carta Título de Capitalização** na rodada de batalha precisa anunciar o nome de sua carta e automaticamente ela perde a rodada e a pessoa que seria a próxima a falar vence a rodada mas perde a sua vez de falar.

Exemplo de Rodada

Batalha de Midas - Modo Hermes

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

DIFERENCIAL: Jogabilidade mais rápida com menos cartas.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos.

Duração Média: 5 rodadas - 5 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 4 Jogadores (5 cartas para cada jogador)

Passo a Passo da Jogabilidade

1. Preparação

1. Embaralhe o Deck de Investimentos.
2. Distribua 5 cartas igualmente entre os jogadores.
3. Cada jogador mantém suas cartas organizadas em um monte virado para baixo, sem revelar para os outros jogadores.

2. Início do Jogo

1. Escolha quem será o primeiro jogador (pode-se usar métodos como par ou ímpar, dois ou um, pedra, papel ou tesoura etc.).
 - Quem vencer começa falando, dali em diante, joguem no sentido horário ou anti-horário.
2. Antes de começar a falar, cada um escolhe uma das cartas de sua mão para jogar e mantém as outras abaixadas. Em seguida, quem for começar falando escolhe uma das características quantitativas de sua carta e fala o nome da característica e o valor dela.
 - Retorno Potencial - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Liquidez - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Capital Inicial - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Custos - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Tributação - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Riscos - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Grau de Dificuldade - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Algema de Ouro - característica negativa, quanto **menor** melhor

3. Regras da Batalha

3. Se a característica escolhida for Retorno Potencial ou Liquidez, vence quem tiver o maior valor.
4. Se a característica escolhida for Capital Inicial, Custos, Riscos, Tributação, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro, vence quem tiver o menor valor.

4. Regra de Desempates

- Quem empatou primeiro escolhe uma outra característica quantitativa para o desempate.
 1. Apenas quem empatou participa, os outros já estão automaticamente eliminados e perderam suas cartas para quem vencer o desempate.
- Caso ocorra mais um empate a rodada termina e todas as cartas vão para o meio da mesa e ficarão de prêmio para o vencedor da rodada seguinte!

5. Fim do Jogo e Pontuação

- O jogo continua até que todos os jogadores tenham usado todas as suas cartas.
 - As cartas utilizadas em cada rodada de batalha são removidas do jogo e não retornam ao baralho, quem venceu a rodada fica com elas e deixa elas ao lado para contar pontos.
 - O jogador que tiver acumulado o maior número de cartas ao final será declarado o vencedor.
-

Outras Informações Importantes

- A Carta Poupança e Título de Capitalização funcionam como se fossem cartas normais nessa modalidade.
-

Exemplo de Rodada

Batalha de Midas - Modo Anúncio de Midas (Padrão)

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

DIFERENCIAL: Quem estiver na vez de falar escolhe sua carta primeiro e têm que falar o nome da carta que escolheu, depois, os adversários vão escolher as suas cartas para a batalha. Somente então, que quem estiver na vez de falar que vai escolher a característica para a batalha. Nesse modo, quem fala está na posição mais complicada.

- Carta Poupança: quem escolher a carta Poupança e anunciá-la, vai poder competir com ela normalmente, caso alguém tenha escolhido uma carta para anunciar e um dos competidores resolver levar a Poupança para a batalha, sem anunciar ela, pode gritar Toque de Midas na sua vez e vencer a rodada automaticamente (caso alguém tenha uma carta Pé de Meia - CDB liquidez diária, RDB liquidez diária ou LFT - daí a carta Poupança perde).
- Carta Título de Capitalização: Da mesma forma, quem escolher a carta Título de Capitalização para anunciar, pode usá-la normalmente na batalha, porém, se você não anunciar ela e levar ela para a batalha, você perde automaticamente pois Título de Capitalização não é investimento!

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos. O diferencial adiciona o aspecto de estratégia e privilegia quem já começou a decorar os pontos fortes e fracos de cada carta.

Duração Média: até 20 rodadas - aproximadamente 25 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores

Passo a Passo da Jogabilidade

1. Preparação

1. Embaralhe o Deck de Investimentos.
2. Distribua as cartas igualmente entre os jogadores.
 - a. 2 jogadores: 20 cartas cada
 - b. 3 jogadores: 13 cartas cada (descarta-se a carta Título de capitalização)
 - c. 4 jogadores: 10 cartas cada
 - d. 5 jogadores: 8 cartas cada
 - e. 6 jogadores: 6 cartas cada (descarta-se as cartas Título de Capitalização, COE VNP, COE VNR e RDB ou descarte LCA Pré Fixado, CRA, LC Pré Fixado e RDB)
 - f. 7 jogadores: 5 cartas cada (descarta-se as cartas LF, COE VNP e COE VNR ou descarte CDB Pré Fixado, LCA Pré Fixado, CRA, LC Pré Fixado e RDB).
 - g. 8 jogadores: 5 cartas cada.
3. Cada jogador mantém suas cartas organizadas em um monte virado para baixo, sem revelar para os outros jogadores.

2. Início do Jogo

1. Escolha quem será o primeiro jogador (pode-se usar métodos como par ou ímpar, dois ou um, pedra, papel ou tesoura etc.).
 - Quem vencer começa falando, dali em diante, joguem no sentido horário ou anti-horário.
2. Nessa modalidade, quem começar falando precisa primeiro dizer aos adversários qual carta escolheu para a batalha, depois disso, os adversários vão escolher as suas cartas para a batalha.

3. Depois que todos escolheram uma carta para a batalha, quem começar falando vai escolher uma característica quantitativa da sua carta, falar o nome e o valor dela.

- Retorno Potencial - característica positiva, quanto **maior** melhor
- Liquidez - característica positiva, quanto **maior** melhor
- Capital Inicial - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Custos - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Tributação - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Riscos - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Grau de Dificuldade - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Algema de Ouro - característica negativa, quanto **menor** melhor

3. Regras da Batalha

5. Se a característica escolhida for Retorno Potencial ou Liquidez, vence quem tiver o maior valor.
6. Se a característica escolhida for Capital Inicial, Custos, Riscos, Tributação, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro, vence quem tiver o menor valor.

4. Regra de Desempates

- Quem empatou primeiro escolhe uma outra característica quantitativa para o desempate.
 1. Apenas quem empatou participa, os outros já estão automaticamente eliminados e perderam suas cartas para quem vencer o desempate.
- Caso ocorra mais um empate a rodada termina e todas as cartas vão para o meio da mesa e ficarão de prêmio para o vencedor da rodada seguinte!

5. Fim do Jogo e Pontuação

- O jogo continua até que todos os jogadores tenham usado todas as suas cartas.
- As cartas utilizadas em cada rodada de batalha são removidas do jogo e não retornam ao baralho, quem venceu a rodada fica com elas e deixa elas ao lado para contar pontos.
- O jogador que tiver acumulado o maior número de cartas ao final será declarado o vencedor.

Outras Informações Importantes

- Quem estiver com a **Carta Poupança** na rodada de batalha, pode anunciar Toque de Midas e vencer automaticamente a rodada, apenas se algum adversário tiver uma carta com o **Badge [PM]** que a carta poupança perde a rodada (Quem começa falando pode arriscar escolher e anunciar que começou com a Carta Poupança, porém, se alguém tiver a carta que contra-ataca ela, ele vai perder a rodada)
- Quem estiver com a **Carta Título de Capitalização** na rodada de batalha precisa anunciar o nome de sua carta e automaticamente ela perde a rodada e a pessoa que seria a próxima a falar vence a rodada mas perde a sua vez de falar. (Quem começa falando pode escolher e anunciar que começou com a Carta Título de Capitalização perdendo a sua vez automaticamente e dando a vitória de graça quem for o seguinte a falar, ao mesmo tempo, tirando a vez de falar dessa pessoa).

Exemplo de Rodada

Batalha de Midas - Modo Anúncio de Midas (invertido)

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

DIFERENCIAL: Todos escolhem suas cartas primeiro, depois, quem estiver na vez de falar, vai pedir para todos os adversários falarem o nome da carta que escolheram, somente, então, ele vai escolher a característica da sua carta para a batalha. Nesse modo, quem fala está na melhor posição.

- Carta Poupança: quem escolher a carta Poupança e anunciá-la, vai poder competir com ela normalmente, caso alguém tenha escolhido uma carta para anunciar e um dos competidores resolver levar a Poupança para a batalha, sem anunciar ela, pode gritar Toque de Midas na sua vez e vencer a rodada automaticamente (caso alguém tenha uma carta Pé de Meia - CDB liquidez diária, RDB liquidez diária ou LFT - daí a carta Poupança perde).
- Carta Título de Capitalização: Da mesma forma, quem escolher a carta Título de Capitalização para anunciar, pode usá-la normalmente na batalha, porém, se você não anunciar ela e levar ela para a batalha, você perde automaticamente pois Título de Capitalização não é investimento!

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos. O

diferencial adiciona o aspecto de estratégia e privilegia quem já começou a decorar os pontos fortes e fracos de cada carta.

Duração Média: até 20 rodadas - aproximadamente 25 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores

Passo a Passo da Jogabilidade

1. Preparação

4. Embaralhe o Deck de Investimentos.
5. Distribua as cartas igualmente entre os jogadores.
 - a. 2 jogadores: 20 cartas cada
 - b. 3 jogadores: 13 cartas cada (descarta-se a carta Título de capitalização)
 - c. 4 jogadores: 10 cartas cada
 - d. 5 jogadores: 8 cartas cada
 - e. 6 jogadores: 6 cartas cada (descarta-se as cartas Título de Capitalização, COE VNP, COE VNR e RDB ou descarte LCA Pré Fixado, CRA, LC Pré Fixado e RDB)
 - f. 7 jogadores: 5 cartas cada (descarta-se as cartas LF, COE VNP e COE VNR ou descarte CDB Pré Fixado, LCA Pré Fixado, CRA, LC Pré Fixado e RDB).
 - g. 8 jogadores: 5 cartas cada.
6. Cada jogador mantém suas cartas organizadas em um monte virado para baixo, sem revelar para os outros jogadores.

2. Início do Jogo

4. Escolham quem será o primeiro jogador (pode-se usar métodos como par ou ímpar, dois ou um, pedra, papel ou tesoura etc.).
 - Quem vencer começa falando, dali em diante, joguem no sentido horário ou anti-horário.
5. Antes de começar a falar, cada um escolhe uma das cartas de sua mão para jogar e mantém as outras abaixadas. Em seguida, quem for começar falando vai pedir para todos os adversários anunciarem o nome da carta que escolheram para a batalha.
6. Após todos falarem, ele vai escolher uma característica quantitativa da carta que está em suas mãos e vai falar o nome e o valor dela.
 - Retorno Potencial - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Liquidez - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Capital Inicial - característica negativa, quanto **menor** melhor

- Custos - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Tributação - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Riscos - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Grau de Dificuldade - característica negativa, quanto **menor** melhor
- Algema de Ouro - característica negativa, quanto **menor** melhor

3. Regras da Batalha

7. Se a característica escolhida for Retorno Potencial ou Liquidez, vence quem tiver o maior valor.
8. Se a característica escolhida for Capital Inicial, Custos, Riscos, Tributação, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro, vence quem tiver o menor valor.

4. Regra de Desempates

- Quem empatou primeiro escolhe uma outra característica quantitativa para o desempate.
 1. Apenas quem empatou participa, os outros já estão automaticamente eliminados e perderam suas cartas para quem vencer o desempate.
- Caso ocorra mais um empate a rodada termina e todas as cartas vão para o meio da mesa e ficarão de prêmio para o vencedor da rodada seguinte!

5. Fim do Jogo e Pontuação

- O jogo continua até que todos os jogadores tenham usado todas as suas cartas.
- As cartas utilizadas em cada rodada de batalha são removidas do jogo e não retornam ao baralho, quem venceu a rodada fica com elas e deixa elas ao lado para contar pontos.
- O jogador que tiver acumulado o maior número de cartas ao final será declarado o vencedor.

Outras Informações Importantes

- Quem estiver com a **Carta Poupança** na rodada de batalha, vai anunciar Toque de Midas e vencer automaticamente a rodada, apenas se algum

adversário tiver uma carta com o **Badge [PM]** que a carta poupança perde a rodada.

- Quem estiver com a **Carta Título de Capitalização** na rodada de batalha precisa anunciar o nome de sua carta e automaticamente ela perde a rodada e a pessoa que seria a próxima a falar vence a rodada mas perde a sua vez de falar.

Batalha de Midas - Modo Anúncio de Midas (Hermes)

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

DIFERENCIAL: Quem estiver na vez de falar escolhe sua carta primeiro e têm que falar o nome da carta que escolheu, depois, os adversários vão escolher as suas cartas para a batalha. Somente então, que quem estiver na vez de falar que vai escolher a característica para a batalha. Nesse modo, quem fala está na posição mais complicada.

- No modo Hermes as Cartas Poupança e Título de Capitalização não participam.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos. O diferencial adiciona o aspecto de estratégia e privilegia quem já começou a decorar os pontos fortes e fracos de cada carta.

Duração Média: 5 rodadas - 5 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 4 Jogadores (5 cartas para cada jogador)

Passo a Passo da Jogabilidade

1. Preparação

1. Embaralhe o Deck de Investimentos.
2. Distribua 5 cartas de investimentos entre os jogadores.
 - a. As cartas Poupança e Título de Capitalização não são usadas no modo Hermes.
3. Cada jogador mantém suas cartas organizadas em um monte virado para baixo, sem revelar para os outros jogadores.

2. Início do Jogo

1. Escolha quem será o primeiro jogador (pode-se usar métodos como par ou ímpar, dois ou um, pedra, papel ou tesoura etc.).
 - Quem vencer começa falando, dali em diante, joguem no sentido horário ou anti-horário.
2. Nessa modalidade, quem começar falando precisa primeiro dizer aos adversários qual carta escolheu para a batalha, depois disso, os adversários vão escolher as suas cartas para a batalha.
3. Depois que todos escolheram uma carta para a batalha, quem começar falando vai escolher uma característica quantitativa da sua carta, falar o nome e o valor dela.
 - Retorno Potencial - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Liquidez - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Capital Inicial - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Custos - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Tributação - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Riscos - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Grau de Dificuldade - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Algema de Ouro - característica negativa, quanto **menor** melhor

3. Regras da Batalha

1. Se a característica escolhida for Retorno Potencial ou Liquidez, vence quem tiver o maior valor.
2. Se a característica escolhida for Capital Inicial, Custos, Riscos, Tributação, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro, vence quem tiver o menor valor.

4. Regra de Desempates

- Quem empatou primeiro escolhe uma outra característica quantitativa para o desempate.
 1. Apenas quem empatou participa, os outros já estão automaticamente eliminados e perderam suas cartas para quem vencer o desempate.
- Caso ocorra mais um empate a rodada termina e todas as cartas vão para o meio da mesa e ficarão de prêmio para o vencedor da rodada seguinte!

5. Fim do Jogo e Pontuação

- O jogo continua até que todos os jogadores tenham usado todas as suas cartas.
- As cartas utilizadas em cada rodada de batalha são removidas do jogo e não retornam ao baralho, quem venceu a rodada fica com elas e deixa elas ao lado para contar pontos.
- O jogador que tiver acumulado o maior número de cartas ao final será declarado o vencedor.

Outras Informações Importantes

- As cartas Poupança e Título de Capitalização não participam desse modo de jogo.

Exemplo de Rodada

(infográfico visual; vídeo)

Batalha de Midas - Modo Anúncio de Midas (invertido + Hermes)

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

DIFERENCIAL: Todos escolhem suas cartas primeiro, depois, quem estiver na vez de falar, vai pedir para todos os adversários falarem o nome da carta que escolheram, somente, então, ele vai escolher a característica da sua carta para a batalha. Nesse modo, quem fala está na melhor posição.

- No modo Hermes as Cartas Poupança e Título de Capitalização não participam.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos. O diferencial adiciona o aspecto de estratégia e privilegia quem já começou a decorar os pontos fortes e fracos de cada carta.

Duração Média: 5 rodadas - 5 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 4 Jogadores (5 cartas para cada jogador)

Passo a Passo da Jogabilidade

1. Preparação

1. Embaralhe o Deck de Investimentos.
2. Distribua 5 cartas de investimentos entre os jogadores.
 - a. As cartas Poupança e Título de Capitalização não são usadas no modo Hermes.
3. Cada jogador mantém suas cartas organizadas em um monte virado para baixo, sem revelar para os outros jogadores.

2. Início do Jogo

1. Escolham quem será o primeiro jogador (pode-se usar métodos como par ou ímpar, dois ou um, pedra, papel ou tesoura etc.).
 - Quem vencer começa falando, dali em diante, joguem no sentido horário ou anti-horário.
2. Antes de começar a falar, cada um escolhe uma das cartas de sua mão para jogar e mantém as outras abaixadas. Em seguida, quem for começar falando vai pedir para todos os adversários anunciarem o nome da carta que escolheram para a batalha.
3. Após todos falarem, ele vai escolher uma característica quantitativa da carta que está em suas mãos e vai falar o nome e o valor dela.
 - Retorno Potencial - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Liquidez - característica positiva, quanto **maior** melhor
 - Capital Inicial - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Custos - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Tributação - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Riscos - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Grau de Dificuldade - característica negativa, quanto **menor** melhor
 - Algema de Ouro - característica negativa, quanto **menor** melhor

3. Regras da Batalha

3. Se a característica escolhida for Retorno Potencial ou Liquidez, vence quem tiver o maior valor.
4. Se a característica escolhida for Capital Inicial, Custos, Riscos, Tributação, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro, vence quem tiver o menor valor.

4. Regra de Desempates

- Quem empatou primeiro escolhe uma outra característica quantitativa para o desempate.
 1. Apenas quem empatou participa, os outros já estão automaticamente eliminados e perderam suas cartas para quem vencer o desempate.
- Caso ocorra mais um empate a rodada termina e todas as cartas vão para o meio da mesa e ficarão de prêmio para o vencedor da rodada seguinte!

5. Fim do Jogo e Pontuação

- O jogo continua até que todos os jogadores tenham usado todas as suas cartas.
- As cartas utilizadas em cada rodada de batalha são removidas do jogo e não retornam ao baralho, quem venceu a rodada fica com elas e deixa elas ao lado para contar pontos.
- O jogador que tiver acumulado o maior número de cartas ao final será declarado o vencedor.

Outras Informações Importantes

- As cartas Poupança e Título de Capitalização não participam desse modo de jogo.

Batalha de Midas - Modo Manobra de Midas

Resumo da Jogabilidade: Nessa modalidade você vai precisar baixar e imprimir os Mitas ou adquiri-los em nosso site, eles servem para dar uma reviravolta no jogo. Em qualquer uma das variações que escolher, você pode usar os Mitas para evitar perder uma rodada comprando a carta do seu adversário. Aqui estão três variações de usar os Mitas no Batalha de Midas:

- **Jeito Fácil (Modo Duelo):** Antes de anunciar suas estatísticas, se for a sua vez de falar, você pode pagar 1 Mitas ao adversário para que ele revele o nome da carta dele. Com essa informação, você pode decidir entre anunciar suas estatísticas ou realizar a Manobra de Midas, comprando a carta do adversário pelo valor do Capital Inicial dela. Ao fazer isso, você garante a vitória no duelo, mas os Mitas ficam com o adversário que vendeu a carta.
- **Jeito Regular (Modo Duelo):** Após ambos os jogadores anunciarem as estatísticas, quem perdeu pode optar por comprar a carta do adversário. Para isso, deve pagar o valor do Capital Inicial da carta do adversário somado ao Capital Inicial da sua própria carta. Os Mitas também vão para o "vendedor" da carta.
- **Jeito Avançado (Modo Duelo):** Primeiro, você paga 1 Mitas para o adversário revelar o nome e a descrição da carta dele. Depois disso, você pode fazer uma oferta para comprar a carta. Se acertar exatamente o valor do Capital Inicial da carta, o adversário é obrigado a vendê-la para você. Se oferecer um valor maior, o adversário pode decidir vender mais caro ou recusar. Se o valor oferecido for menor, ele pode simplesmente negar a venda.

Os Mitas trazem um elemento extra de estratégia e podem virar o jogo a seu favor, mas devem ser usados com cuidado, já que eles acabam ficando com quem vende as cartas!

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos. Os Mitas adicionam um aspecto de raciocínio estratégico e antecipação de movimentos do adversário.

Duração Média: 20 a 5 rodadas - de 20 a 10 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos e Cartas especiais Mitas

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Passo a Passo da Jogabilidade

1. Jeito Fácil (Modo Duelo)

1. Preparação para o duelo:
 - Antes de anunciar suas estatísticas, se for a sua vez de falar, você pode optar por usar 1 Mitas.
 2. O que acontece ao usar o Mitas:
 - Você paga 1 Mitas ao adversário, e ele deve revelar o nome da carta dele.
 3. Sua decisão:
 - Após receber essa informação, você pode escolher entre:
 - a) Anunciar suas estatísticas normalmente e seguir o duelo.
 - b) Realizar a Manobra de Midas para comprar a carta do adversário.
 4. Manobra de Midas:
 - Caso escolha comprar a carta do adversário, você deve pagar o valor do Capital Inicial da carta dele diretamente ao adversário.
 - Ao fazer isso, você garante a vitória no duelo automaticamente, ficando com a carta do adversário.
 5. Importante:
 - Os Mitas ficam com o adversário que vendeu a carta, adicionando um fator estratégico ao uso desse recurso.
-

2. Jeito Regular (Modo Duelo)

1. Preparação para o duelo:
 - O duelo acontece normalmente, e ambos os jogadores anunciam suas estatísticas.
2. O que acontece após o duelo:

- Quem perde a rodada pode optar por usar os Mitas para comprar a carta do adversário.
3. Como funciona a compra:
- O jogador que perdeu deve pagar:
 - a) O valor do Capital Inicial da carta do adversário +
 - b) O valor do Capital Inicial da sua própria carta.
4. Resultado da compra:
- O jogador perdedor fica com a carta do adversário.
 - Os Mitas vão para o adversário que vendeu a carta.
5. Observação:
- Esse modo permite ao jogador que perdeu a rodada virar o jogo ao adicionar a carta do adversário ao seu acervo, mas o custo é maior.
-

3. Jeito Avançado (Modo Duelo)

1. Preparação para o duelo:
- Antes de anunciar suas estatísticas, você pode optar por usar 1 Mitas.
2. O que acontece ao usar o Mitas:
- Você paga 1 Mitas ao adversário, e ele deve revelar:
 - O nome da carta.
 - A descrição da carta (detalhes extras que podem influenciar sua decisão).
3. Sua próxima ação:
- Depois de obter essas informações, você pode fazer uma oferta para comprar a carta do adversário.
4. Regras da compra:
- Se você acertar exatamente o valor do Capital Inicial da carta, o adversário é obrigado a vendê-la para você.

- Se oferecer um valor maior, o adversário pode: a) Escolher vender a carta pelo preço oferecido.
b) Recusar a oferta, mantendo a carta.
- Se oferecer um valor menor, o adversário pode:
a) Aceitar a oferta e vender a carta.
b) Recusar a oferta, mantendo a carta.

5. Resultado:

- Se a compra for bem-sucedida, o jogador que comprou a carta garante a vitória no duelo.
- Se a compra falhar (oferta recusada), o duelo segue normalmente.

Regras Gerais dos Mitas

- Os Mitas devem ser usados estrategicamente, pois eles são transferidos para o adversário quando você usa esse recurso.
- O uso dos Mitas permite criar reviravoltas no jogo, mas também pode deixar o adversário em uma posição mais vantajosa no futuro.

Objetivo e Fim do Jogo

- O objetivo final é acumular o maior número de cartas ao longo das rodadas, utilizando as estratégias dos Mitas para evitar derrotas e melhorar sua posição no jogo.
- O jogo termina quando:
a) Todas as cartas dos jogadores acabarem.
b) O jogador que tiver mais cartas será declarado o vencedor.

Outras Informações Importantes

- Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos possuem vantagens e desvantagens e que não existe um investimento perfeito. O uso dos Mitas adiciona um elemento de raciocínio estratégico e antecipação dos movimentos do adversário.

- Duração Média: 20 a 5 rodadas (10 a 20 minutos).
 - Cartas Utilizadas: Deck de Investimentos e Cartas Especiais Mitas.
 - Número de Jogadores: 2 a 8 jogadores (recomendado: 4 ou 5 jogadores).
-

Exemplo de Uso dos Mitas

Situação 1 (Jeito Fácil):

- Jogador A usa 1 Mitas para o Jogador B revelar o nome de sua carta: "Fundo de Ações".
- Jogador A decide usar a Manobra de Midas, paga o Capital Inicial da carta "Fundo de Ações" e vence automaticamente o duelo.
- O Mitas fica com o Jogador B.

Situação 2 (Jeito Regular):

- Jogador C e Jogador D revelam suas estatísticas. Jogador C perde a rodada.
- Jogador C decide comprar a carta vencedora do Jogador D.
- Jogador C paga:
 - a) Capital Inicial da carta do Jogador D.
 - b) Capital Inicial da sua própria carta.
- Jogador C fica com a carta vencedora, mas os Mitas vão para o Jogador D.

Situação 3 (Jeito Avançado):

- Jogador E usa 1 Mitas para que o Jogador F revele o nome e a descrição de sua carta.
- Jogador E faz uma oferta para comprar a carta do Jogador F.
- A oferta é aceita, e Jogador E ganha o duelo automaticamente.

Oráculo de Midas - Modo Duelo Padrão

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos.

Duração Média: 20 a 5 rodadas - de 20 a 10 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Explicação detalhada da jogabilidade

aa

Oráculo de Midas - Modo Duelo Avançado

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos.

Duração Média: 20 a 5 rodadas - de 20 a 10 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Explicação detalhada da jogabilidade

aa

Oráculo de Midas - Em duplas ou Trios

Resumo da Jogabilidade: O jogo é uma batalha de cartas, onde, a cada rodada, os jogadores comparam uma característica quantitativa específica presente em suas cartas, como: Retorno Potencial, Liquidez, Capital Inicial, Custos, Tributação, Riscos, Grau de Dificuldade ou Algema de Ouro.

O jogador que tiver a carta com o melhor valor na característica escolhida vence a rodada e fica com todas as cartas que participaram da batalha.

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos.

Duração Média: 20 a 5 rodadas - de 20 a 10 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Explicação detalhada da jogabilidade

aa

Personas de Midas - Padrão

Resumo da jogabilidade: Essa modalidade é uma opção muito divertida para 3, 5 ou 7 jogadores, preferencialmente com 2 baralhos do Oráculo de Midas (se tiver apenas um, leia a Observação). Também é preciso ter os Mitas (o dinheirinho disponível no nosso site para baixar e imprimir ou para comprar avulso, os Mitas servem para algumas jogabilidades especiais).

Um dos jogadores assume o papel de Cliente. Para isso, sugerimos realizar o teste de perfil de investidor dinâmico disponível no site⁴ ou escolher um dos personagens pré-construídos, encontrados no website do Oráculo de Midas. O Cliente deve dar dicas sutis sobre seu perfil de investidor, seus sonhos e suas metas financeiras.

Os demais jogadores, que podem competir individualmente ou em duplas, terão um tempo para analisar as dicas e escolher 4 cartas de seus decks de cartas para apresentar ao Cliente. Para cada carta apresentada que atender aos objetivos e ao perfil de investidor do Cliente, os jogadores que acertarem recebem 1 mitas por objetivo atendido e 1 por acertar o Perfil de Investidor e mais 1 se acertarem mais de um objetivo do Cliente, totalizando, no máximo 3 mitas de premiação. Além disso, o jogador que desempenhou o papel de Cliente também pontua, porém, apenas 1 Mitas.

Todos os jogadores vão se revezando no papel de Cliente. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem sido Cliente ao menos uma vez, e o vencedor será o jogador ou dupla que tiver acumulado o maior número de Mitas, em caso de empate, mais uma rodada deverá ser jogada.

Observação: Para que fique justo, a divisão de apenas um baralho entre duas duplas deverá ser a seguinte:

As cartas Poupança, COE VNR, COE VNP e Título de Capitalização não importam muito nessa modalidade.

Metade 1	Metade 2
CDB Liquidez diária ; Todas as LCA ; CRA ; Cartas CDB restantes ; Debênture Conversível ; Tesouro Pré Fixado ; Tesouro IPCA+ com juros ; Tesouro Educa+ ; Cartas LF	RDB Liquidez diária ; Todas as LCI ; CRI ; Todas as Cartas LC ; Debênture Ordinária ; Tesouro Pré Fixado com Juros ; Tesouro IPCA+ ; Tesouro Renda+ ; Cartas LIG

⁴ <https://www.ffatorial.com.br/teste-seu-perfil-de-investidor>

Objetivo de Aprendizagem: Associar investimentos ao perfil de investidor e seus objetivos.

Duração Média: de 10 a 60 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 7 Jogadores

Explicação detalhada da jogabilidade

aa

Personas de Midas - Perfil de Investidor

Resumo da Jogabilidade: Essa modalidade utiliza as Cartas de Objetivos, disponíveis para download gratuito ou compra na versão impressa em nosso site, com um total de 24 cartas exclusivas. Para começar, embaralhe todas as cartas de Investimentos. Cada jogador recebe 4 cartas de Investimentos e 4 Cartas de Objetivos, mantendo-as ocultas dos adversários. O jogo acontece no sentido anti-horário, e quem começa é decidido na sorte.

No seu respectivo turno, o jogador pode escolher entre: pescar uma carta do monte, baixar uma carta da mão (que sai do jogo) ou duelar com um adversário. No duelo, cada jogador escolhe uma carta da mão, e o vencedor leva a carta usada pelo adversário, seguindo as regras da jogabilidade “Batalha de Midas”. Se um jogador ficar com apenas uma carta na mão, no próximo turno pode pescar duas cartas em vez de uma.

O objetivo é cumprir os requisitos das Cartas de Objetivos e acumular o máximo de pontos possível. O jogo termina quando todas as cartas de Investimentos forem baixadas ou quando algum jogador completar 3 objetivos.

Cada carta de objetivo dá uma pontuação específica, o cumprimento do objetivo é que vai servir para contagem de pontos, e não a quantidade de cartas baixadas.

Objetivo de Aprendizagem: Associar o ato de investir ao cumprimento de objetivos claros, compatíveis com os perfis de risco, investimento e condições. Promover o pensamento estratégico e raciocínio lógico.

Duração Média: de 10 a 40 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos e Deck Especial de Cartas Objetivos

Número de Jogadores: 2 a 5 Jogadores (Recomendado: 3 ou 4 jogadores)

Explicação detalhada da jogabilidade

Essa modalidade utiliza as Cartas de Objetivos, que podem ser baixadas gratuitamente ou adquiridas na versão impressa em nosso site. São 24 cartas exclusivas que adicionam uma nova dinâmica ao jogo.

A jogabilidade segue as seguintes regras:

Preparação:

Embaralhe todas as cartas de Investimentos.

Cada jogador recebe 4 cartas de Investimentos e 4 Cartas de Objetivos (mantenha suas cartas ocultas dos adversários).

Determine quem começa usando um método como par ou ímpar, dois ou um ou pedra, papel, tesoura.

O jogo acontece no sentido anti-horário.

Turnos:

Em seu turno, o jogador pode escolher entre três opções:

Pescar uma carta do monte de Investimentos.

Baixar uma carta da sua mão (uma vez baixada, a carta sai do jogo).

Duelar com um adversário, escolhendo uma carta da sua mão para a batalha.

Duelo:

O duelo segue as mesmas regras da jogabilidade “Batalha de Cartas”.

O vencedor do duelo ganha a carta que o adversário usou na batalha.

Regras adicionais:

Se um jogador ficar com apenas uma carta na mão, no seu próximo turno ele pode pescar duas cartas do monte em vez de uma.

Manobra de Midas: Pode ser realizada a qualquer momento e segue as regras específicas dessa jogada (detalhadas nas regras gerais).

Objetivo e fim do jogo:

O objetivo do jogo é cumprir os requisitos das Cartas de Objetivos e acumular o máximo de pontos possível.

O jogo termina quando:

Todas as cartas de Investimentos forem baixadas.

Ou quando algum jogador completar 3 objetivos.

Essa modalidade adiciona uma camada estratégica ao jogo, exigindo um equilíbrio entre cumprir objetivos, gerenciar recursos e vencer duelos.

ONLINE Que Midas sou Eu?

(Um grid com 9 espaços, 4 formando o Fortunato, 3 para encaixar os investimentos e 1 com a persona e 1 com a Carteira padrão)

Fortunato oculto (vai aparecendo a cada turno)		Carta da Persona com o briefing
		Carteira Padrão (após 5 turnos aparece)
Slot para Investimento 1	Slot para Investimento 2	Slot para Investimento 3

Resumo da Jogabilidade: Aparece um briefing da persona,

Para determinar o vencedor:

- Acertar 3 cartas que encaixam no perfil de investidor e na carteira padrão de investimentos dele

Objetivo de Aprendizagem: Montar uma estratégia de investimentos adequada para um perfil de investidor e uma persona com certos objetivos.

Duração Média: 15 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos e Cartas personas

Número de Jogadores: 1 jogador

Explicação detalhada da jogabilidade

aa

ONLINE Que Investimento é Esse?

(Minha voz gravada lê a descrição da carta e dá dicas sobre esse investimento e o jogador têm que descobrir as característica, é tipo Oráculo de Midas sozinho)

Resumo da Jogabilidade:

Para determinar o vencedor:

- Nas características Retorno Potencial e Liquidez, vence quem tiver o **maior** valor.
- Nas outras características, vence quem tiver o **menor** valor.
 - Em caso de empate, quem empatou primeiro, escolhe outra característica para o desempate.
 - Em caso de empate novamente: todas as cartas vão para o meio da mesa e ficam de prêmio para o vencedor da próxima rodada.

As cartas utilizadas na batalha são removidas do jogo e não voltam ao baralho. O jogo continua até que todas as cartas dos jogadores acabem. No fim, o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas será declarado o vencedor.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos.

Duração Média: 20 a 5 rodadas - de 20 a 10 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Explicação detalhada da jogabilidade

aa

Surpresa de Midas

Resumo da Jogabilidade: Primeiro todas as cartas são distribuídas igualmente entre os jogadores, que as mantêm viradas para baixo na mesa, um. A cada rodada, o jogo segue com duas decisões importantes:

1. Uma pessoa escolhe a característica que será avaliada naquela rodada, por exemplo, nessa rodada está valendo Retorno Potencial.
2. Em seguida, outra pessoa escolhe qual carta das que estão baixadas será utilizada na batalha, por exemplo, a primeira a carta da esquerda de todos, ainda sem revelar as cartas.

Depois que as cartas são escolhidas, todos revelam suas cartas e anunciam o valor da característica escolhida. O jogador que tiver o melhor valor vence a rodada e recolhe todas as cartas em disputa. Se houver empate, as cartas da rodada empatada permanecem no centro da mesa e serão acumuladas como prêmio para o vencedor da próxima rodada.

O jogo continua até que todas as cartas tenham sido usadas. O jogador que tiver acumulado o maior número de cartas ao final será o vencedor.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos.

Duração Média: 20 a 5 rodadas - de 20 a 10 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Explicação detalhada da jogabilidade

aa

Midas Liberado (estilo Copas)

Resumo da Jogabilidade: Cada jogador descarta uma carta da mão, mas deve obedecer critérios: só posso descartar cartas que sejam investimentos iguais ou da mesma categoria (emissor), senão, pesca uma carta ou passa o turno.

Vence quem descartar tudo primeiro, e vai pontuando assim por diante.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender que todos os investimentos têm lados positivos e negativos e que nenhum investimento é o melhor de todos.

Duração Média: 20 a 5 rodadas - de 20 a 10 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Explicação detalhada da jogabilidade

aa

Midas Escondido (estilo Doodle)

Resumo da Jogabilidade: O jogo começa com dois montes de cartas: um de Consultores (apenas cartas com Badges) e outro de Investimentos. Cada jogador pesca uma carta de Consultor, e, em seguida, 4 cartas de Investimentos são viradas na mesa. Os jogadores devem coletar as cartas de investimentos que possuam o Badge correspondente à carta de Consultor que possuem.

O jogo é jogado no sentido horário e, um de cada vez, no seu turno, cada jogador pode escolher entre:

1. Coletar uma carta da mesa.
2. Pescar uma carta do deck de Investimentos, se for compatível com sua carta de consultor ele fica com a carta, senão, deve descartar ela na mesa.
3. Baixar as cartas que coletou junto com a carta do Consultor para pontuar e, em seguida, pescar uma nova carta de Consultor e passar sua vez.

O jogo termina quando acabarem as cartas de Consultores com Badges. O vencedor será o jogador que tiver acumulado o maior número de cartas de Investimentos ao final.

Objetivo de Aprendizagem: Perceber quantas cartas diferentes têm características particulares, memorizar as características particulares e associá-las a certos tipos de investimentos. Promover atenção, foco e memorização.

Duração Média: 5 a 40 minutos

Cartas Utilizadas: Deck Investimentos e parte do Deck de Cartas do Consultor

Número de Jogadores: 2 a 8 Jogadores (Recomendado: 4 ou 5 jogadores)

Explicação detalhada da jogabilidade

O jogo começa com dois montes de cartas: um de Consultores (apenas cartas com Badges) e outro de Investimentos.

Distribuição inicial:

Cada jogador pesca uma carta do monte de Consultores.

Em seguida, 4 cartas de Investimentos são viradas na mesa, formando a área de escolha.

Objetivo do turno:

Cada jogador deve tentar coletar cartas de Investimentos que possuam o Badge correspondente à carta de Consultor que ele possui.

Como jogar:

No seu turno, o jogador escolhe entre:

- a) Pescar uma carta da mesa (já virada).
- b) Pescar uma carta do monte de Investimentos.

Se a carta pescada tiver o Badge correspondente à carta do Consultor, o jogador fica com ela.

Caso contrário, a carta é virada na mesa e adicionada à área de escolha.

Pontuação ou estratégia:

Quando um jogador já tiver ao menos uma carta compatível com seu Consultor, ele pode:

- a) Baixar as cartas compatíveis para pontuar e, assim, pescar uma nova carta de Consultor.
- b) Ou continuar tentando juntar mais cartas daquele Badge antes de baixar para aumentar sua pontuação.

Fim do jogo:

O jogo termina quando acabarem as cartas de Consultores com Badges.

O vencedor será o jogador que tiver juntado o maior número de cartas de Investimentos ao final.

Portfólio de Midas

Canastra ou Buraco de Midas

Critérios: Baixar investimentos da mesma categoria (Renda Fixa Privada/Bancária/Pública/Estruturada) ou Baixar investimentos iguais (CDB com CDB, CRA com CRI, Tesouros, LCAs ou LCIs etc.).

Pontuação: Mesma categoria +1 por carta ; Mesmo investimento +2 por carta ;

Midas o Burro (Burro+Mico+Rouba Monte) (Mico é o Título de Capitalização)

Critérios: Cada jogador começa com 8 cartas, sendo mais 8 baixadas na mesa, a cada turno, cada jogador pode utilizar quantas desejar das cartas viradas na mesa para formar uma trinca de investimentos, mas, obrigatoriamente precisa usar também uma das cartas que tiver na sua mão para baixar a trinca ou pescar uma carta do monte e se formar uma trinca baixar elas, caso contrário, passa a vez. A cada carta da mesa utilizada, elas devem ser repostas com cartas do monte. Alternativamente os jogadores podem pescar uma carta da mão de algum adversário. O sistema procede até alguém baixar todas as cartas da sua mão

O jogo acaba quando o primeiro jogador esvaziar as suas mãos.

Pontuação: Cada trinca vale +1, cada carta baixada vale +1, cada carta na mão no final do jogo, vale -1.

Poupança vale +1, pode ser baixada sozinha

O Título de Capitalização vale -1.

Oráculo de Midas Invertido - Pescaria

Critérios: Cada jogador escolhe 4 características para uma carta e anota num papel, depois, em turnos vão pescar cartas do monte e procurar na sua mão quais cartas têm essas características, quem achar mais cartas vence. A cada carta que um jogador encontrar, ele pode mudar uma ou mais das características. (refinar turnos)

Oráculo de Midas - Consultor

Primeiro cada jogador pesca 5 cartas do consultor com os Badges ou Perfis de Investidor, depois, cada jogador têm que lembrar do nome de uma carta de investimento que tenha ao menos 3 dessas características, o primeiro que acertar, vence a rodada.

Tapão

joga as cartas na mesa, quando der o mesmo valor, pesca e parte pro próximo valor de estatística quantitativa

Alternativo quando pescar o monte escolhe qual a próxima característica