Invest in Youth – O jogo de tabuleiro

Regras completas, exemplos, dicas para facilitadores e a folha de registo do jogador

Invest in Youth · Parceria de Pequena Escala Erasmus+ 2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304 · Highlights e.V. (Alemanha), EDUMANSHA (Portugal), Informamentis Europa (Itália) · www.investinyouth.eu



2–6 jogadores ou equipas · a partir dos 14 anos · 60–90 minutos

Para imprimir e jogar com o tabuleiro gratuito e os cinco baralhos de cartas de www.investinyouth.eu

Português · 2026

Highlights e.V. MIND, TECH, LIFELONG LEARNING

EduMansha ASSOCIAÇÃO

INFORMAmentis EUROPA

Financiado pela União Europeia

Funded by the European Union

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.

1. De que trata o jogo

És um jovem adulto na Europa. Ao longo do tabuleiro ganhas e gastas dinheiro, enfrentas despesas inesperadas, aprendes novas habilidades, reages a acontecimentos da economia e fazes escolhas para a tua comunidade.

Não ganhas só por seres o mais rico. O dinheiro conta, mas também contam os **Pontos Cívicos** (o que fazes pela tua comunidade) e os **Pontos de Reputação** (quão fiável e justo és). Ganha quem tiver a **pontuação final** mais alta.

> **Como se ganha**
>
> **Pontuação final = Dinheiro (€) + (Pontos Cívicos × 200 €) + (Pontos de Reputação × 150 €)**

2. O que precisas

Material	Detalhes
Tabuleiro	69 casas coloridas, do INÍCIO à META. Imprime em A4 horizontal, ou em duas folhas A4 coladas para obter um tabuleiro A3.
Cinco baralhos de cartas	Verde (Oportunidade), Vermelho (Despesa), Azul (Dever cívico), Roxo (Evento aleatório) e Amarelo (Habilidade / atividade). Imprime cada baralho em frente e verso (ou só a frente) e recorta as cartas.
Um dado de seis faces	Qualquer dado normal. Uma aplicação de dados no telemóvel também serve.
Um peão por jogador ou equipa	Uma moeda, um botão ou um pequeno objeto de cor diferente para cada jogador.
Uma folha de registo por jogador ou equipa	No fim deste livro de regras. Imprime uma por jogador e tem uma caneta à mão.
Opcional	O glossário dos termos das cartas (download gratuito) e um relógio.

3. Preparação

1. Coloca o tabuleiro no meio da mesa.
2. Baralha cada um dos cinco baralhos **separadamente**. Coloca-os virados para baixo junto ao tabuleiro.
3. Cada jogador (ou equipa) escolhe um peão e uma folha de registo, escreve o seu nome e coloca o peão no INÍCIO.
4. Todos começam com **2000 €**, **0 Pontos Cívicos** e **0 Pontos de Reputação**. Escrevam isto na folha de registo. Não é preciso dinheiro de brincar: todo o dinheiro é registado em papel.
5. O jogador mais novo começa. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio (para a esquerda).

4. A tua vez, passo a passo

Passo	O que fazes
1. Lançar e avançar	Lança o dado e avança o teu peão esse número de casas.
2. Ver a cor	Vê a cor da casa onde paraste.
3. Tirar uma carta e decidir	Tira a carta de cima do baralho dessa cor. Lê-a **em voz alta** para todos. Escolhe uma das opções da carta e aplica o resultado.
4. Registar	Escreve logo na tua folha de registo a alteração de dinheiro e de pontos.

Funded by the European Union

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.

Passo	O que fazes
5. Terminar a vez	Coloca a carta virada para cima numa pilha de descarte junto ao seu baralho. Joga a pessoa à tua esquerda.

Se um baralho acabar, baralhem a pilha de descarte e usem-na como novo baralho.

5. As cinco cores

CASA VERDE

Oportunidade

Uma oportunidade de investir, trabalhar, estudar ou começar algo. Escolhes aceitar ou passar. Se aceitares, pagas o custo da carta e lanças o dado: **4–6 é o melhor resultado, 1–3 o mais fraco** (às vezes uma perda). Algumas cartas usam outros números: vale sempre o que diz a carta.

CASA VERMELHA

Despesa

Um custo inesperado: uma reparação, uma conta, uma multa. Escolhe uma das opções da carta e paga. Antes de pagar, vê as tuas cartas amarelas: uma delas pode reduzir ou anular este custo.

CASA AZUL

Dever cívico

Uma escolha para a tua comunidade: fazer voluntariado, doar, votar, assinar uma petição – ou não. A maioria das cartas azuis afeta só a ti. Algumas são **votações de grupo** que afetam todos (ver secção 7).

CASA ROXA

Evento aleatório

Acontece algo na economia ou na política: os juros sobem, chega uma crise, entra em vigor uma nova lei. Aplica-o de imediato. A maioria das cartas roxas afeta **todos os jogadores**, não só quem a tirou.

CASA AMARELA

Habilidade / atividade

Uma oportunidade de aprender algo. Paga o custo da carta e aprende a habilidade – ou passa. Muitas habilidades ficam contigo e usas mais tarde para poupar dinheiro ou ganhar mais (ver secção 8).

6. Dinheiro e pontos

	Como se ganha	Valor na pontuação final
Dinheiro (€)	Começas com 2000 €. As cartas dão ou tiram dinheiro.	1 € = 1 ponto
Pontos Cívicos (CP)	Sobretudo com cartas azuis: votar, fazer voluntariado, apoiar projetos locais. Também com algumas cartas verdes, roxas e amarelas.	200 € cada
Pontos de Reputação (RP)	Por seres fiável e justo: algumas escolhas amarelas, vermelhas, verdes e azuis.	150 € cada

Quando o dinheiro acaba

Se não conseguires pagar, podes ficar abaixo de 0 €. Escreve o valor negativo na tua folha de registo: é uma dívida. Continuas a jogar. A dívida conta contra ti na pontuação final, por isso pensa bem antes de arriscar.

Os pontos não podem ficar abaixo de 0.

Funded by the European Union

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.

7. Votações de grupo nas cartas azuis

Algumas cartas azuis tratam de uma decisão para toda a comunidade, por exemplo um novo imposto local, o orçamento da cidade ou um plano de habitação pública. Reconheces estas cartas porque as opções afetam **todos**, não só a ti. Quando tiras uma:

1. Lê a carta em voz alta, com as duas opções.
2. Dá ao grupo um minuto para conversar sobre ela.
3. Todos votam **ao mesmo tempo**, levantando a mão pela opção que preferem.
4. A opção com mais votos aplica-se a **todos os jogadores**, também aos que votaram contra. Todos registam o resultado na sua folha.
5. Em caso de empate, decide quem tirou a carta.

Se não tiverem a certeza de que uma carta azul é uma votação de grupo, decide quem a tirou – ou o facilitador.

8. Cartas amarelas: aprender agora, usar depois

As cartas amarelas são habilidades. Quando paras numa casa amarela, tiras uma carta e escolhes: **pagar** o custo e aprender a habilidade, ou **passar** (a carta vai para o fundo do baralho amarelo e nada acontece). Há três tipos de cartas amarelas. O texto da carta diz-te de que tipo é.

Tipo	Reconheces porque…	O que fazes
Poupança	… a carta protege-te de um custo, p. ex. “A próxima carta Vermelha custa 100 € a menos” ou “Ignora a próxima perda por fraude online”.	Guarda a carta virada para cima à tua frente. Quando aparecer um custo que corresponda, entrega a carta para reduzir ou anular esse custo.
Reforço	… a carta aumenta um ganho, p. ex. “A próxima carta Verde relacionada com trabalho dá +150 € a mais”.	Guarda a carta virada para cima. Quando aparecer uma carta verde que corresponda, diz-o **antes de lançar o dado** e soma o bónus ao teu resultado.
Pontos imediatos	… a carta dá pontos logo, p. ex. “Ganha +1 Ponto de Reputação”.	Recebe os pontos de imediato e descarta a carta. Não a guardas.

As regras para guardar e usar cartas amarelas

- **À vista de todos.** As cartas que guardas ficam viradas para cima à tua frente. Podes guardar tantas quantas pagaste.
- **Só na tua vez.** Podes usar uma carta amarela na tua vez, antes ou depois de tirares uma carta. Não na vez de outro jogador – exceto quando uma carta roxa atinge todos: aí todos podem usar logo uma carta que corresponda.
- **Tem de corresponder.** A situação tem de encaixar na carta: uma habilidade de segurança online protege contra uma perda online, não contra um aumento da renda. Se não concordarem, decide o grupo ou o facilitador.
- **Tu escolhes o momento.** A carta diz “próxima”, mas podes guardá-la para um custo maior do mesmo tipo mais tarde.
- **Só uma vez.** Depois de usares uma carta, descarta-a. Se uma carta diz que funciona mais do que uma vez (p. ex. “as próximas duas cartas de Despesa”), usa-se como está escrito.
- **Só para ti.** Não podes usar a tua carta amarela para ajudar outro jogador.
- **Cartas não usadas não valem nada** no fim. O seu valor está em usá-las no momento certo.

Funded by the European Union

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.

Três exemplos

Exemplo 1 – uma carta de poupança contra uma despesa

A Sofia para numa casa amarela e tira **Revisão do Orçamento**: paga 50 € e a tua próxima carta Vermelha custa 100 € a menos. Ela paga 50 € e guarda a carta. Duas vezes depois para numa casa vermelha e tem de pagar 250 €. Entrega a Revisão do Orçamento e paga só 150 €. Os seus 50 € pouparam-lhe 100 €.

Exemplo 2 – um reforço numa oportunidade

O Marco paga 40 € pela **Simulação de Entrevista de Trabalho**: a tua próxima carta Verde relacionada com trabalho dá +150 € a mais. Mais tarde tira uma carta verde para um estágio pago. Antes de lançar o dado, diz que vai usar a carta amarela. Tira um 5, recebe o melhor resultado mais 150 € e descarta a carta.

Exemplo 3 – pontos imediatos

A Ana paga 60 € pelo **Curso de Primeiros Socorros** e ganha logo +1 Ponto de Reputação. Regista-o na folha e descarta a carta.

9. Cartas de um país

Algumas cartas têm um código de país, por exemplo **(DE)** para a Alemanha. Descrevem uma situação nesse país, como o sistema alemão de crédito SCHUFA. Joguem-nas tal como estão – são uma boa forma de comparar países – ou retirem-nas dos baralhos antes de começar, se não fizerem sentido para o vosso grupo.

10. O fim do jogo

Jogo completo. O jogo termina quando **todos** os jogadores chegaram à META ou a passaram. Não é preciso o número exato. Quem chega antes fica parado e espera, mas continua a participar nas votações de grupo e a ser afetado pelas cartas roxas.

Jogo curto (para um workshop com pouco tempo). Combinem um tempo no início, por exemplo 45 minutos. Quando o tempo acabar, ou quando o primeiro jogador chegar à META, terminem a ronda em curso para que todos tenham jogado o mesmo número de vezes. Depois o jogo acaba.

Pontuação final

Calculem a pontuação final na folha de registo:

Dinheiro (€) + (Pontos Cívicos × 200 €) + (Pontos de Reputação × 150 €)

Exemplo: 2400 € + 6 CP (6 × 200 € = 1200 €) + 4 RP (4 × 150 € = 600 €) = **4200 €**.

Ganha a pontuação final mais alta. Em caso de empate, ganha quem tiver mais Pontos Cívicos. As cartas amarelas que ainda tens não valem nada. Uma dívida (dinheiro negativo) é descontada.

11. Jogar em grupo

- **Equipas.** Com mais de 6 pessoas, joguem em equipas de 2–4 que partilham um peão e uma folha de registo. Uma turma de 24–30 pode jogar em 6 equipas, ou em 2–3 tabuleiros lado a lado.
- **Papéis na equipa.** Distribuam papéis que mudam a cada vez: quem lê (lê a carta em voz alta), quem faz de banco (preenche a folha de registo) e quem decide (tem a última palavra se a equipa não concordar).

Funded by the European Union

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.

- **O facilitador.** Podes fazer de "banco": verificas as contas, resolves dúvidas sobre as regras e controlas o tempo. A tua decisão sobre uma regra é final.
- **Língua.** As cartas podem ser lidas primeiro na língua dos participantes e depois discutidas em conjunto. O glossário dos termos das cartas explica as palavras difíceis.

12. Jogar – Conversar – Agir: dicas para facilitadores

O jogo funciona melhor como início de uma conversa. Os guias "Finanças é Cívico" (o guia completo e o Easy Guide) têm 10 workshops que usam o jogo e indicam as cartas que se adequam a cada tema.

- **Façam uma pausa no momento certo.** Quando uma carta amarela poupa dinheiro a alguém, pergunta: "Que habilidade real é esta? Quando a usarias na tua vida?"
- **Usem as cartas roxas.** Quando uma carta roxa atinge todos, pergunta: "Quem decidiu isto? Podia ter sido decidido de outra forma?"
- **Usem as votações de grupo.** Depois de uma votação, pergunta a quem perdeu como foi pagar por uma decisão que não queria.
- **Reflitam no fim** (10–15 minutos): Quem ganhou e porquê? Ganhou o mais rico? Que escolhas te ajudaram a ti e quais ajudaram a comunidade? O que foi sorte e o que foi decisão?
- **Um espaço seguro.** Ninguém tem de falar do seu dinheiro, das suas dívidas ou da sua família. Falem das personagens do jogo, não de pessoas reais.

Funded by the European Union

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.

Resumo rápido

Início	2000 € · 0 Pontos Cívicos · 0 Pontos de Reputação · começa o mais novo, depois no sentido dos ponteiros do relógio
A tua vez	Lançar → avançar → tirar uma carta da cor da casa → ler em voz alta → escolher → registar → descartar
Verde	Oportunidade: aceitar (pagar e lançar: 4–6 melhor, 1–3 mais fraco) ou passar
Vermelho	Despesa: escolher uma opção e pagar; ver antes as cartas amarelas
Azul	Dever cívico: escolha tua, ou votação de grupo que vale para todos
Roxo	Evento aleatório: aplicar logo, normalmente a todos
Amarelo	Habilidade: pagar e aprender ou passar. Poupança e reforço guardam-se e usam-se uma vez; pontos imediatos recebem-se logo
Sem dinheiro	Ficar abaixo de 0 € e registar como dívida; conta contra ti
Fim	Jogo completo: todos chegam à META. Jogo curto: acaba o tempo ou o primeiro chega → terminar a ronda
Pontuação final	Dinheiro + (CP × 200 €) + (RP × 150 €) · empate: ganha quem tem mais Pontos Cívicos

Sobre o Invest in Youth

O Invest in Youth é uma Parceria de Pequena Escala Erasmus+ no domínio da juventude (2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304). Os parceiros são a Highlights e.V. (Alemanha, coordenação), a EDUMANSHA (Portugal) e a Informamentis Europa (Itália). Todos os materiais do projeto podem ser descarregados gratuitamente em www.investinyouth.eu.

Licença. Este livro de regras é partilhado com a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Podes partilhá-lo e adaptá-lo, desde que indiques a fonte: “Invest in Youth” (projeto Erasmus+ 2024-3-DE04-KA210-YOU-000292304) da Highlights e.V., EDUMANSHA e Informamentis Europa, www.investinyouth.eu, licenciado CC BY 4.0.

Financiado pela União Europeia

Financiado pela União Europeia. No entanto, as opiniões e pontos de vista expressos são da responsabilidade exclusiva do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Executiva da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por essas opiniões.

Folha de registo do jogador

Nome do jogador ou equipa	Cor do peão	Dinheiro inicial
		2000 €

Vez	Carta (cor e título)	Dinheiro + / –	Dinheiro atual	CP	RP
0	Início		2000 €	0	0

As minhas cartas amarelas – escreve cada carta que guardas. Risca-a quando a usares.

Carta amarela	O que faz (segundo a carta)	Usada?

Dinheiro no fim	Pontos Cívicos × 200 €	Pontos de Reputação × 150 €	PONTUAÇÃO FINAL
€	___ × 200 € = €	___ × 150 € = €	€

Empate: ganha quem tiver mais Pontos Cívicos. As cartas amarelas que ainda tens não valem nada.

Funded by the European Union

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.