EMPREENDEDOR POR 1 DIA

NÃO PRECISA DA MELHOR IDEIA, PRECISA DA MELHOR DECISÃO.

COMO JOGAR

2 a 4 pessoas · partida curta

Cada pessoa comanda uma empresa. Na sua vez, vire uma carta: ou é um **acontecimento** que pede uma decisão, ou uma **oportunidade** para comprar. Quando o monte acaba, acaba o jogo.

Objetivo

Terminar com o maior **patrimônio**:

DINHEIRO	+	VALOR	+	FICHAS
na sua frente		**da sua empresa**		**R$ 20 cada**

Ativos comprados **valem R$ 0** no fim: eles só servem para pagar renda durante o jogo. Empate: a mesa combina.

Na caixa

6 empresas · 32 acontecimentos · 9 oportunidades · notas de R$ 5 a R$ 100 · 80 fichas:

● **Reputação** ▲ **Sustentabilidade** ◆ **Inovação** ■ **Eficiência**

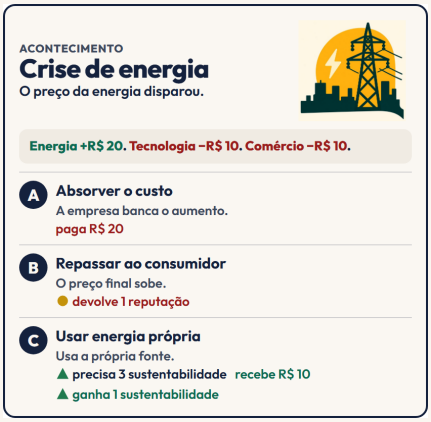
Ficha não se compra: vem da empresa ou de cartas. **Máximo de 5 de cada tipo** por pessoa. Tudo o que não está com ninguém fica no **centro** da mesa — é dele que sai e para ele que volta todo pagamento.

Preparação

1. Cada pessoa recebe **R$ 150**.
2. As 6 empresas ficam abertas. Na ordem, cada pessoa escolhe uma e pega as **fichas desenhadas nela**. As que sobram voltam para a caixa.
3. Embaralhe acontecimentos e oportunidades juntos. Separe **6 cartas por pessoa** (2 pessoas: 12 · 3: 18 · 4: 24). Esse é o monte. O resto volta para a caixa.
4. Quem escolheu a primeira empresa começa. A vez segue para a esquerda.

Na sua vez: vire a carta de cima

É um acontecimento?



1. **A faixa bege vale para todos**, na hora. Quem tem empresa do setor citado ganha ou paga aquele valor.
2. **Só você escolhe A, B ou C** e faz o que está escrito.

Verde = você recebe. **Vermelho** = você paga ou devolve ficha ao centro.

"precisa" = você só pode escolher a letra se tiver aquelas fichas. Elas **ficam com você**.

Exemplo: na Crise de energia, quem tem empresa de Energia recebe R$ 20 e as outras pagam R$ 10. Depois, quem virou escolhe: a letra C só vale com ▲ 3 sustentabilidade.

É uma oportunidade?



Compre pelo preço em vermelho (paga ao centro) **ou passe**. Se comprar, ganha a ficha indicada e a carta fica aberta na sua frente.

Se passar, as outras pessoas dizem, na ordem, se querem:

Ninguém	a carta sai do jogo
1 pessoa	ela paga o preço
2 ou mais	leilão: começa no preço, sobe de **R$ 5**, máximo **3 lances**

Fim de cada volta

Quando a vez volta para quem começou, **antes** de virar a próxima carta, o centro paga a todos:

Receita	de cada empresa ainda no jogo
Renda	de cada ativo
+R$ 5	por ativo do **mesmo setor** da sua empresa

Ex.: Seu Zé (Comércio, receita R$ 19) + Centro de distribuição (Comércio, renda R$ 5) = 19 + 5 + 5 = **R$ 29**. Quando o monte acaba, paga-se a última volta e o jogo termina.

Detalhes da faixa

- Ativo também recebe o valor do seu setor, **só se o dono não tiver empresa daquele setor**. Quem tem os dois recebe uma vez só.
- Faixa com condição (ex.: ▲ *Sustentabilidade 0 a 1*, *Caixa de R$ 150 ou mais*): vale para quem se encaixa naquele momento.

Faltou dinheiro?

Cada **R$ 20** que faltar custa **1 ficha** (do tipo que você mais tem). Sem fichas, sua empresa sai do jogo: vale zero e para de pagar receita.

Comprar ativo de outra pessoa

Só quando uma carta de acontecimento permite, e só quem a virou. O dono recebe o dinheiro e não pode recusar.

> **Nunca:** trocar ou comprar empresa · emprestar dinheiro ou fichas · comprar ficha com dinheiro · ter mais de 5 fichas do mesmo tipo.

Fim do jogo

Some o patrimônio de cada pessoa. Maior número vence.

	Ana · Brasa	Beto · Vento Bom
Dinheiro	R$ 260	R$ 190
Valor da empresa	R$ 50	R$ 110
Fichas (× R$ 20)	5 = R$ 100	7 = R$ 140
Total	**R$ 410**	**R$ 440 · vence**

Ana tinha mais dinheiro, mas a empresa e as fichas de Beto valeram mais.

As empresas

Quem recebe mais a cada volta vale menos no fim — e vice-versa.

EMPRESA	SETOR	RECEITA	VALOR	FICHAS
Bituca	Tecnologia	R$ 20	R$ 80	● 1 ◆ 2 ■ 2
Garagem	Tecnologia	R$ 21	R$ 80	● 1 ◆ 2 ■ 2
Vento Bom	Energia	R$ 15	R$ 110	● 1 ▲ 2 ◆ 1 ■ 1
Brasa	Energia	R$ 25	R$ 50	● 1 ◆ 1 ■ 3
Seu Zé	Comércio	R$ 19	R$ 80	● 3 ■ 2
Entrega Já	Comércio	R$ 24	R$ 50	● 1 ▲ 1 ■ 3

Quer uma partida mais longa? Separe 8 cartas por pessoa. Quanto maior o monte, mais vantagem para quem tem receita alta.

Não precisa da melhor ideia, precisa da melhor decisão.