



Manual de Instruções
com a
Caminhando Cidadania



Receita Federal



Receita Federal

ANTES DE JOGAR...

Aqui vão algumas informações úteis a respeito do CAMINHANDO COM A CIDADANIA e sobre algumas funções da RECEITA FEDERAL DO BRASIL. Se você quer entender um pouco mais sobre como foi idealizado este jogo ou possui dúvidas sobre alguns termos que encontrou ao decorrer deste manual de regras ou simplesmente tem curiosidade, não hesite em ler antes de jogar!

AFINAL, O QUE É O IMPOSTO?

NESTE JOGO...

O IMPOSTO é o valor que o governo arrecada de cada cidadão para melhorar as condições da cidade, ilustrado neste jogo como o IMPOSTO DE RENDA, que é revertido nos seguintes serviços: SAÚDE, EDUCAÇÃO, TRANSPORTE e SEGURANÇA.

Quando um cidadão não contribui com o pagamento do IMPOSTO, ele é considerado um SONEGADOR e pode receber uma bela multa se for pego! Quando o cidadão paga seus impostos corretamente, ele pode restituir (recuperar) o seu dinheiro, isso também irá acontecer ao final deste jogo!

NA RECEITA FEDERAL...

O IMPOSTO DE RENDA é uma das formas de IMPOSTO, seu pagamento é obrigatório, pois através dele o governo poderá reverter esses valores para o bem comum, investimentos, ou seja, para o benefício da população em geral. Por isso o IMPOSTO DE RENDA é algo que o cidadão em geral tem o DEVER de realizar para que a cidade funcione da melhor maneira possível.

Existem várias destinações para o TRIBUTO arrecadado pelo governo brasileiro e várias formas de se arrecadar, porém para tornar o jogo mais fácil e divertido, reduzimos estas destinações nos quatro serviços básicos citados e estas várias formas de tributo em um único imposto que é o IMPOSTO DE RENDA, ou seja o imposto cobrado a partir do rendimento de todos os cidadãos e que neste jogo é ilustrado como uma escolha do cidadão.

Quando um jogador cair em uma casa com um SÍMBOLO DE SERVIÇO, o jogador deve ver o NÚMERO DE CONSEQUÊNCIA no CARTÃO e no LADO respectivo que está em funcionamento na rodada.

DENÚNCIA

A denúncia está presente no jogo de duas formas:

- CASAS DE DENÚNCIA: Elas servem para acusar outro jogador de sonegar, ou seja, não pagar os impostos e ter acumulado CARTAS VERMELHAS. O efeito para o acusado passa a ser o mesmo da CARTA VERMELHA "MALHA FINA!".

- DENÚNCIA ESPONTÂNEA: Toda rodada o jogador tem a escolha de se redimir e pagar os impostos que deve mais \$100 de multa por cada CARTA VERMELHA que possui. Assim descartando suas CARTAS VERMELHAS e tendo sua dívida paga.

JOGADOR SEM DINHEIRO

No caso de algum jogador tiver que pagar uma quantia de dinheiro acima do que ele possui, na próxima rodada ele fica sem rolar o dado, porém ele ainda recebe o dinheiro e pode decidir se vai pagar o IMPOSTO DA RODADA.

FIM DE JOGO E VITÓRIA

Quando um jogador chegar ao final do tabuleiro, é iniciada a CONTAGEM DE DINHEIRO e RESTITUIÇÕES para determinar quem é o vencedor.

- O jogador que chegou primeiro recebe 1000 Reales de bonificação.
- Todos os jogadores devem usar suas CARTAS AZUIS e também suas CARTAS DE RESTITUIÇÃO.
- O valor somado de cada CARTA DE RESTITUIÇÃO que o jogador tiver em mãos determina quanto ele tem direito de receber.
- Por fim, todos devem contabilizar o dinheiro que cada um conquistou.
- Quem obtiver a maior quantia de Reales VENCE o jogo.

CARTAS VERMELHAS

O jogador deve sacar uma carta desse baralho **SOMENTE** se **NÃO PAGAR** o **IMPOSTO DA RODADA** e **APÓS** rolar o dado na sua vez de jogar. As cartas sacadas do **BARALHO VERMELHO** devem ser utilizadas e mostrada a todos os jogadores no momento em que são sacadas. Elas permanecem com o jogador como prova de que **NÃO PAGOU** o **IMPOSTO DA RODADA**.

Contém 50 cartas, sendo:

- 5 de "Troca!"
- 6 de "Passou a perna".
- 6 de "Má Sorte!".
- 15 de "Malha fina!".
- 6 de "Trapaceiro!"
- 6 de "Restituição Negada!"
- 6 de "Está sendo investigado!".

Estas cartas deve ser mantida à frente do jogador e à vista de todos na mesa.

CARTA "MALHA FINA!"

Ao retirar essa carta, o jogador deve pagar **TODOS** os impostos que não pagou, que devem ser contabilizados pelas **CARTAS VERMELHAS** acumuladas, mais uma multa de \$450 por cada imposto não pago, **APÓS** o pagamento, **TODAS** as **CARTAS VERMELHAS** que o jogador possuir serão descartadas e o jogador terá suas dívidas pagas.

CARTÕES DE SERVIÇOS

Os **CARTÕES DE SERVIÇOS** representam o estado atual dos serviços públicos na cidade do tabuleiro: **SAÚDE**, **EDUCAÇÃO** **TRANSPORTE** e **SEGURANÇA**. Um dos **LADOS** de cada cartão contém as **CONSEQUÊNCIAS** de **INVESTIMENTOS SUFICIENTES** e o outro, **INVESTIMENTOS INSUFICIENTES**. À medida que os jogadores pagam os seus impostos a cada rodada, os serviços funcionam de forma diferente:

- Se **MAIS DA METADE** dos jogadores pagarem os impostos, os cartões funcionarão com **INVESTIMENTOS SUFICIENTES**.
- Se **MENOS DA METADE** ou **METADE** dos jogadores pagarem os impostos, os cartões funcionarão com **INVESTIMENTOS INSUFICIENTES**.

A sonegação do **IMPOSTO** é algo sério e punível por lei, tendo em vista que o sonegador deixa de contribuir para o bem estar da sociedade. Algo que pode até causar a prisão do indivíduo.

A **RESTITUIÇÃO** é a devolução do dinheiro que foi arrecadado a mais do cidadão contribuinte, e que pode ser recuperado durante um período de tempo realizando a chamada **DECLARAÇÃO** de ajuste anual **DO IMPOSTO DE RENDA**.

SE QUISER SABER MAIS, ACESSE: WWW.RECEITA.FAZENDA.GOV.BR

BOM JOGO!

CONTÉM:

- 1 dado
- 1 tabuleiro
- 5 pinos
- 4 Cartões de Serviços
- 150 Notas de Reales
- 50 Cartas de Restituição (azuis)
- 50 Cartas de Sonegação (vermelhas)
- 1 manual de instruções

INÍCIO

Todos os jogadores devem posicionar seus respectivos pinos na casa inicial e receber um valor de 1000 Reales cada, além de decidir se vão pagar ou não o IMPOSTO DA RODADA.

NOVA RODADA e IMPOSTO DA RODADA

A cada NOVA RODADA, cada jogador decide se irá pagar ou não o IMPOSTO DA RODADA:

Caso decida NÃO PAGAR, o jogador recebe 1000 Reales.

Caso decida PAGAR, o jogador recebe 700 Reales, pois é cobrado 300 Reales de IMPOSTO DA RODADA.

NA SUA VEZ...

O jogador deve:

- Jogar o dado e receber o efeito da casa em que parar;

- Após o efeito da casa, retirar uma carta do:

BARALHO AZUL - Se pagou o IMPOSTO DA RODADA

BARALHO VERMELHO - Se não pagou o IMPOSTO DA RODADA.

- Ler o efeito imediato de CARTAS VERMELHAS.

*O jogador só pode receber o efeito de uma casa por rodada!

*É optativo o jogador utilizar CARTAS AZUIS "!" na sua vez.

CARTAS AZUIS

O jogador deve sacar uma carta deste baralho SOMENTE se PAGAR o IMPOSTO DA RODADA e APÓS rolar o dado na sua vez de jogar. Estas cartas devem ser mantidas em mãos e utilizadas a qualquer momento na vez do jogador, exceto as cartas de RESTITUIÇÃO, que são utilizadas somente no final do jogo, quando um jogador atingir a CHEGADA.

Contém 42 cartas, sendo:

- 13 de "50 Reales"

- 10 de "100 Reales"

- 7 de "200 Reales"

- 5 de "300 Reales"

- 8 de "Troca de carta".

- 7 de "Jogada Bônus".

O jogador pode ficar com até 7 CARTAS AZUIS no final de sua vez, caso tenha ultrapassado o limite, o jogador deve descartar até possuir 7 cartas na mão.

CARTAS DE UTILIZAÇÃO OPTATIVA:

Cartas que podem ser utilizadas a qualquer momento do jogo, desde que seja a vez do jogador que irá utilizá-la. Após seu uso, elas devem ser descartadas. Elas são as seguintes:

Carta TROCA DE CARTA

Carta JOGADA BÔNUS

Carta TROCA DE CARTA

- Após o descarte, escolha um jogador, troque uma CARTA AZUL de sua mão por uma carta aleatória escolhida da mão do outro jogador.

*A TROCA DE CARTAS só terá efeito sobre CARTAS AZUIS.

Carta JOGADA BÔNUS

- O jogador que usar esta carta deverá jogar o dado mais uma vez e andar o número de casas correspondente. Após o uso a carta será descartada.

- Essa carta pode ser utilizada para anular o efeito da casa em que o jogador iria parar ao rolar o dado pela primeira vez.

- O jogador que utilizar do efeito da casa em que parou antes do uso da carta JOGADA BÔNUS, não poderá ter o efeito da casa em que cair após seu uso.