

MEGA DICAS

REF: 7299

COMO JOGAR:

NÚMERO DE PARTICIPANTES: de 2 a 4 jogadores.

OBJETIVO: chegar até a casa final do tabuleiro com a maior contagem de pontos.

Como jogar: Antes de iniciar a partida, as cartas devem ser separadas em montes de acordo com seu tema, sendo assim, VERMELHO para alimentos, VERDE para animais, AZUL CLARO para lugares e AZUL ESCURO para objetos.

Cada participante deve escolher seu pino e posicioná-lo na palavra INÍCIO. O jogador mais novo deve começar a partida, avançando seu pino para a primeira casa do tabuleiro. O próximo jogador deve retirar uma carta do monte correspondente a cor da casa em que o primeiro participante posicionou seu pino. Feito isso, o adversário deve dizer o tema da carta (alimentos, animais, lugares ou objetos), sua classificação (colocada entre parênteses na frente da resposta) e, logo em seguida, virar a ampulheta para que inicie a contagem do tempo.

Cada carta possui quatro dicas organizadas em níveis de dificuldade, quanto maior o nível de pontuação da dica, mais difícil ela é (DICA 1 vale 10 PONTOS, DICA 2 vale 5 PONTOS, DICA 3 vale 3 PONTOS e DICA 4 vale 1 PONTO).

A cada rodada, o participante da vez tem direito a duas dicas e uma tentativa de acerto, dentro do tempo da ampulheta.

O adversário deve ler as dicas solicitadas a partir daquela de maior pontuação. Cada jogador só poderá utilizar sua tentativa de acerto uma vez por rodada, se tentar adivinhar com apenas uma dica e errar, ele perde o direito a segunda dica e deve retroceder uma casa.

No caso de acerto, o participante deverá avançar duas casas (se acertar com uma dica) ou uma casa (se acertar com as duas dicas), se a tentativa de acerto for utilizada após a leitura da segunda dica e ainda assim o participante errar ou não souber, ele deve permanecer na mesma casa até a próxima rodada. A pontuação do jogador será aquela que estiver indicada pela dica responsável por seu acerto, um dos jogadores deve ficar responsável por marcar a pontuação de cada um.



MEGA DICAS

REF: 7299

Algumas casas possuem inscrições que determinam alguma ação, quando isso acontecer o jogador deve obedecer a orientação.

Ex 1: Quando o jogador parar na casa “escolha o tema” ele deve escolher uma carta do tema de sua preferência entre os quatro disponíveis para responder.

Ex 2: No caso do jogador parar em alguma casa com a inscrição “ganhe 10 pontos” “ganhe 3 pontos” ou “ganhe 1 ponto” ele deve imediatamente somar o número de pontos indicados pela casa aos pontos que ele já tem. Porém, ele deverá responder mesmo assim a uma carta correspondente a cor da casa em que a inscrição estiver.

Ex 3: Se o jogador parar na casa “perca 10 pontos” “perca 5 pontos” ou “perca 3 pontos” ele deve imediatamente subtrair o número de pontos indicados pela casa aos pontos que ele já tem.

Porém, ele deverá responder mesmo assim a uma carta correspondente a cor da casa em que a inscrição estiver.

Também é possível jogar em duplas através do mesmo processo. O jogo só termina quando todos os jogadores chegarem até a casa FINAL. Vence a partida o jogador ou a dupla que chegar até essa casa com o maior número de pontos.

