

Party and co versão química (Resíduos e energia do futuro)

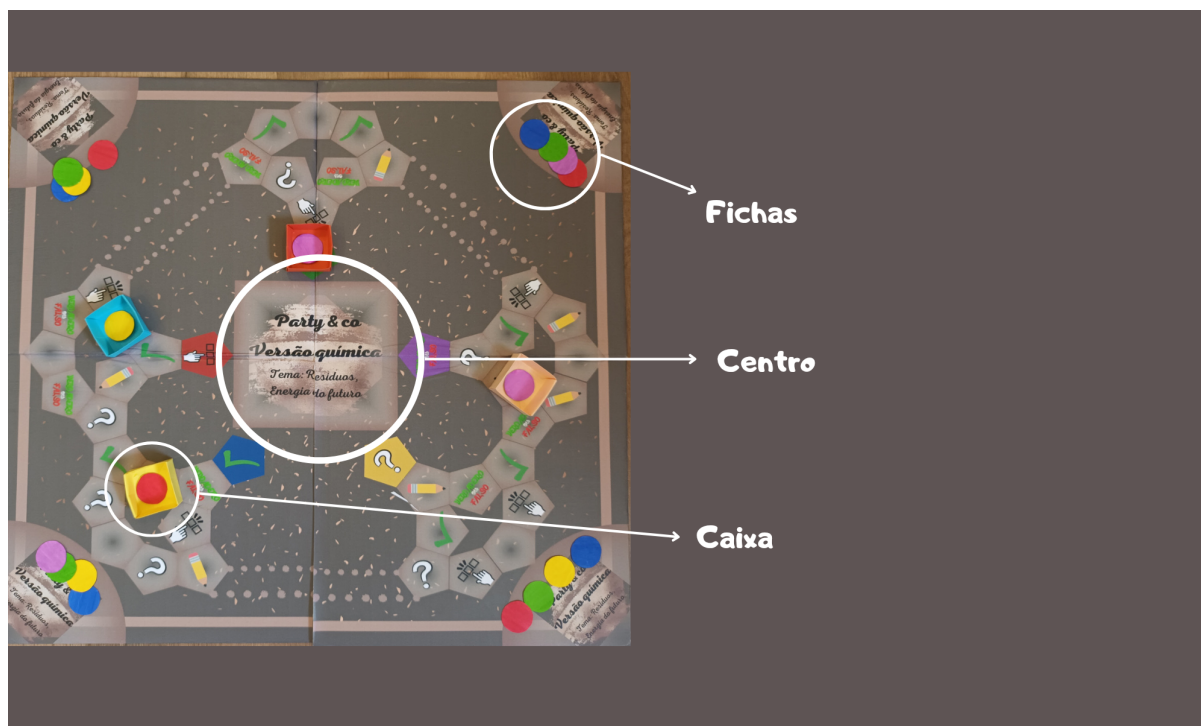
REGRAS DO JOGO

Objetivo do Jogo

Superar corretamente uma prova em cada uma das cinco casas principais para poder pontuar e, em seguida, dirigir-se à casa central para realizar a prova final.

Preparar o jogo

- Joga-se por equipas (de 2 a 5 elementos por equipa)
- Dispor no espaço de jogo todos os elementos (**ver figura**)
- Cada equipa escolhe uma caixa e recebe 5 fichas de pontuação, uma de cada cor correspondente às 5 categorias.
- Atira-se o dado e o elemento da equipa que atingir a pontuação mais alta, inicia o jogo. Se duas ou mais equipas ficarem empatadas ,lança-se novamente o dado para desempatar.



O jogo

A equipa que inicia o jogo com o lançamento do dado, começa a partir do centro, representado pela logo Party and co versão química, movendo a sua ficha o número de casas que lhe calhou em sorte, seguindo a direção no tabuleiro que preferir.

- Se a ficha cair numa casa das 5 categorias (só possível com um lançamento de dado de 2 a 6), a equipa deverá realizá-la corretamente para continuar a jogar.
- Se a ficha cair numa das casas principais coloridas que têm fundo colorido no centro do tabuleiro, só possível no 1º lançamento e com o número 1, a equipa deve tentar superar a prova. Se conseguir, recolhe uma ficha da mesma cor que a casa da prova e coloca-a na sua caixa.

Sempre que a equipa consegue pontuar nestas casas, já não tem que o voltar a fazer, embora talvez devesse realizar de novo a prova, tentando outras casas principais de pontuação.

- Se a ficha cair numa casa sem categoria, pode voltar a jogar e, em seguida, movimentar o número de casas indicado pelo dado na direção que preferir.

Em cada jogada, a equipa que está a jogar recolhe uma carta. Se superar a prova mantém a sua vez e pode voltar a lançar o dado.

Se falhar, passa a vez à equipa à sua direita.

Na mesma jogada, a equipa pode mudar de direção, seja num cruzamento ou em cada lançamento novo do dado, mas não é permitido andar para trás na mesma jogada. O jogador deve sempre movimentar o número de casas correspondente ao número que o dado marcar.

Categorias



Perguntas



Verdadeiro ou falso



Desenho



Escolha múltipla



Qual é a correta

Como realizar corretamente as jogadas

Perguntas: Dentro da equipa deverá eleger-se o responsável por dar a resposta. Um jogador faz a pergunta à sua equipa e o resto da equipa deverá conversar e chegar a um acordo, no fim o escolhido deverá dar UMA ÚNICA RESPOSTA.

Verdadeiro ou falso: Dentro da equipa deverá eleger-se o responsável por dar a resposta. Um jogador lê as 2 afirmações à sua equipa e o resto da equipa deverá conversar e chegar a um acordo (qual a verdadeira e qual a falsa), no fim o escolhido deverá dar UMA ÚNICA RESPOSTA.

Desenhar: O jogador deve desenhar para o seu par ou equipa o nome indicado na carta, através de simples traços e desenhos. NÃO PODE FALAR, EMITIR SONS, GESTICULAR, NEM ESCREVER LETRAS OU NÚMEROS.

Escolha múltipla: Dentro da equipa deverá eleger-se o responsável por dar a resposta. Um jogador faz a pergunta e diz as 3 opções à sua equipa e o resto da equipa deverá conversar e chegar a um acordo, no fim o escolhido deverá dar UMA ÚNICA RESPOSTA.

Qual a correta: Dentro da equipa deverá eleger-se o responsável por dar a resposta. Um jogador lê as afirmações à sua equipa e o resto da equipa deverá conversar e chegar a um acordo (qual das frases é a correta), no fim o escolhido deverá dar UMA ÚNICA RESPOSTA.

ATENÇÃO: Enquanto no desenho o jogador que retira a carta é quem desenha, nas restantes categorias o jogador, ao ler as opções sabe a resposta e, por isso, não participa na reunião para chegar a um acordo.

Advertência

1. Em cada jogada o tempo permitido é de 30 segundos;
2. Cada jogada implica um jogador diferente da equipa;
3. Em cada jogada, só conta a resposta dada pela pessoa que foi elegida como responsável de dar a resposta, exceto na categoria desenho;
4. Sempre que se inicia uma jogada, coloca-se o cronómetro para contar o tempo, sendo este controlado pelas restantes equipas assim como a correção da resposta de quem está em jogo.
5. Na categoria DESENHO, todos os elementos da equipa podem responder as vezes que entenderem, desde que não ultrapassem os 30 segundos. Nas RESTANTES invés de “todos os elementos da equipa” o único que pode responder mais de uma vez em 30 segundos é o que a equipa elegeu como responsável por dar a resposta.
6. O jogador ou jogadores que respondem, são os únicos que não podem ver a carta ou a prova que têm de adivinhar.
7. Em cada casa não pode coexistir mais de uma caixa se uma equipa por esta razão não puder avançar, perde a sua vez.
8. Não se pode passar pelo centro para avançar para outra zona do tabuleiro, assim, para atingir uma casa principal para se obter as fichas de pontuação, deve sempre lançar-se o dado de qualquer casa.
9. Não existe qualquer ordem pré-estabelecida para se conseguir as fichas de pontuação.

Fim do jogo

Logo que uma equipa tenha conseguido todas as fichas coloridas, colocará a sua caixa no centro do tabuleiro (logotipo Party and co versão química), tentando ganhar a partida. As outras equipas tiram a carta seguinte do baralho e, acordando entre si, elegem o tema para a prova final.

Será vencedora a equipa que realiza a prova final corretamente.

Caso contrário, terá que aguardar no centro do tabuleiro pela sua vez e voltar a tentar a sua sorte.

Poderá haver mais do que uma equipa no centro do tabuleiro, aguardando pela oportunidade de vencer.

CONSELHOS

As 5 temáticas estão representadas na primeira casa de cada um dos 5 raios que saem do centro do tabuleiro. Desta forma, o jogador pode seleccionar sempre o tema que pretende na sua primeira jogada, escolhendo o raio que melhor lhe convém, seguindo a pontuação obtida ao lançar o dado.

Compete aos jogadores decidir sobre o grau de precisão das respostas da categoria PERGUNTAS.

O jogo permite ainda jogar com um mínimo de 3 elementos. Nesta situação formam-se duas equipas de um só elemento, atuando o terceiro como emissor das provas e perguntas.

