

OBJETIVO:

Completar corretamente 1 desafio de cada casa central, correspondente a cada uma das categorias. E posteriormente vencer o desafio final.

PREPARAÇÃO DO JOGO:

- Jogo por equipas (2-8 pessoas por equipa, máximo 5 equipas)
- Material necessário: tabuleiro, dados, cronómetro
- Cada equipa deve eleger um nome e um objeto de tabuleiro que os represente
- Todas as equipas lançam os dados e a que conseguir o maior número inicia o jogo

CATEGORIAS

Azul - Mímica e sons

Um jogador da equipa em jogo deverá tirar uma carta e realizar mímica com ou sem sons de modo aos seus companheiros de equipa adivinharem a palavra indicada. Sem limitação de respostas. Duração da prova: 1 minuto.

Amarelo - Questão

Um jogador da equipa em jogo deverá tirar uma carta e realizar a questão à sua equipa. A equipa deve selecionar quem responde e só poderá dar uma resposta. Duração da prova: 1 minuto.

Vermelho - Sinais e códigos

A Equipa em jogo terá de descodificar mensagens. Sem limitação de respostas. Duração da prova: 3 minutos.

Verde claro - Desenho

Um jogador da equipa em jogo deverá tirar uma carta e através somente do desenho tentar que a sua equipa adivinhe a palavra. Não é permitida a realização de sons ou gestos, nem escrever letras ou números. Sem limitação de respostas. Duração da prova: 1 minuto.

Verde escuro - Palavras proibidas

A equipa em jogo deverá adivinhar a figura/palavra através da explicação do jogador selecionado para tirar a carta. Este não poderá pronunciar nenhuma das palavras proibidas ou derivados das mesmas. Sem limitação de respostas. Duração da prova: 1 minuto.

JOGO

- Todas as Equipas iniciam no centro do tabuleiro
- Cada Equipa lança o dado e move a sua mascote o número de casas correspondente para o local que quiser
- Cada casa, corresponde a um desafio que realizado corretamente permite nova jogada. A casa "... " não tem desafio associado e a jogada é terminada para a equipa.
- Os jogadores têm apenas 1 minuto (com exceção da categoria "Sinais e Códigos que corresponde a 3 minutos) para responder a cada desafio.
- Ao superarem os desafios nas casas centrais das diversas temáticas, as equipas recebem uma chapa da cor correspondente.
- Dentro da mesma equipa, em jogadas consecutivas deverão alterar os jogadores a responder aos desafios.
- Em momento algum, se pode passar pelo centro do tabuleiro para ir para o outro lado do mesmo.
- Quando uma equipa consegue todas as chapas das diversas cores, deverá dirigir-se para a casa central, para o desafio final que terá como tema um à escolha da mesma equipa.