

E AÍ, QUERIDO DESBRAVADOR!?! TUDO BEM?

VOGÊ ESTÁ DOIDO DE VONTADE DE JOGAR, NÃO É, NÃO? ENTÃO, VAMOS APRENDER COMO FUNCIONA.



QUANTIDADE DE PESSOAS E TEMPO DE JOGO:

O jogo pode ser jogado com 2 a 6 equipes.

Sugerimos que se for jogado com até 3 equipes, que se jogue com o dado de 6 faces, mas se for jogado com 4 ou mais, que se jogue com o dado de 12 faces.

ENTENDA:

Isso vai influenciar diretamente no tempo de jogo. Toda vez que você joga, você precisa cumprir algum desafio, responder alguma pergunta, desenho, mímica, etc. Naturalmente, isso vai levar alguns poucos minutos. Ou seja, entre jogar o dado, andar as casas e cumprir alguma tarefa, isso vai levar, em média, uns três minutos. Quando você joga com até três equipes, o jogo não fica tão longo se jogado com o dado de 6 casas, mas se jogar com quatro a seis equipes, talvez o jogo fique muito extenso. Por isso, damos a sugestão de jogar com

o dado de 12 casas com uma quantidade de equipes maior, pois assim irão passar por menos casas para acabar o jogo, não deixando o jogo tão longo. Dessa forma, a média de tempo de quem joga com três equipes ou seis, será mais ou menos a mesma. Agora, se você está com tempo e quer ficar bastante tempo jogando, não há problema em jogar com seis equipes e o dado de seis faces, passando por mais casas e tornando o jogo mais longo. De qualquer forma é divertido.

CASAS:

As cartas estarão disponíveis no app The Next Level.

Todas as tarefas e desafios devem ser cumpridos em 1 minuto, a menos que o desafio proponha mais ou menos tempo.



O QUE É QUE É?

Ao cair nessa casa, deve-se tirar uma carta “O que é o que é” e adivinhar o que é aquela imagem, qual é o nó, qual é a flor, a árvore, o pássaro, etc.



PERGUNTA

Ao cair nessa casa, deve-se tirar uma carta “Pergunta”, e a equipe deve acertar.



MÍMICA

Ao cair nessa casa, deve-se tirar uma carta “Mímica”, e sem falar nenhuma palavra, fazer com que, através de gestos, a sua equipe acerte a palavra.



DESAFIO

Ao cair nessa casa, deve-se tirar uma carta “Desafio”, e então, cumprir o que nela está escrito.



ESTRELA

Ao cair nessa casa, ganha-se uma moeda de estrela.



CASA EM BRANCO

Ao cair nessa casa, não se faz nada, mas também não ganha nada.



DESENHO

Ao cair nessa casa, deve-se tirar uma carta “Desenho”, e sem falar nenhuma palavra, fazer com que, através de desenhos, a sua equipe acerte a palavra.



ROSA DOS VENTOS

Ao cair nessa casa, o dado de 12 faces deve ser jogado. Tirando de 1 a 3, a equipe não faz nada, e não ganha nada. De 4 a 6, a equipe ganha uma moeda de líder. De 7 a 9, a equipe volta 3 casas. De 10 a 12, ganha uma moeda de estrela.



RECOMPENSAS:

• Toda a vez que a equipe cai em uma casa e consegue acertar ou concluir, essa equipe ganha uma moeda de estrela.

• Toda vez que uma equipe não acerta ou não conclui, ela não pode avançar na próxima jogada. Na próxima jogada, precisa retirar uma mesma carta. Assim que acertar ou concluir, fica liberada para, na próxima rodada, jogar o dado e avançar; mas, acertando ou concluindo na segunda ou mais tentativas, a equipe não ganha a moeda de estrela.

EXEMPLO PRÁTICO:

Vamos supor que uma equipe caiu na casa de mímica. Se essa equipe não conseguir acertar a resposta em um minuto, na próxima jogada eles não vão jogar o dado, pois precisam tirar outra carta de mímica e acertar, podendo avançar apenas quando essa etapa for vencida. Se a equipe na segunda ou na terceira tentativa acertar na próxima rodada, vão poder jogar novamente o dado e avançar no jogo, mas sem ganhar a moeda de estrela.

Todos devem participar; ou seja: cada vez o dado deve ser jogado por uma pessoa diferente. E essa pessoa que deve cumprir o desafio, fazer a mímica, etc. Errando e tendo que fazer uma segunda tentativa na próxima rodada, aí então pode se trocar o participante, e no caso da pergunta ou carta “o que é o que é”, pode-se fazer para toda a equipe.

VOLTE CASAS:

Quando você cai em uma casa que diz que você tem que voltar, você não deve fazer o desafio ou proposta da casa que cair ao voltar.

EXEMPLO PRÁTICO:

Você caiu na casa “Volte 3 casas”. Ao voltar três casas, você cai em uma casa de estrela ou de pergunta. Você não deve ganhar uma estrela ou responder uma pergunta.

DIVISÃO DE CAMINHO:

Existem alguns lugares onde o caminho se divide. Ao tirar o dado, você pode escolher estrategicamente qual o lado prefere seguir.



MOEDAS:

Existem três tipos de moedas.



ESTRELA

Elas servem para pontuar. Quando jogado com o dado de seis faces, a estrela vale 10 pontos, pois vocês vão cair em mais casas. Quando jogado com o dado de 12 faces, a estrela vale 20 pontos, pois cairão em menos casas.



ESTRELA AZUL

Apenas a equipe que finalizar o jogo primeiro ganha, pois ela é um bônus. Quando jogado com o dado de seis faces, essa estrela vale 20 pontos. Quando jogado com o dado de 12 faces, ela vale 30 pontos.



LÍDER

A moeda de líder serve para te livrar de alguma penalidade do jogo.

Se você cair em uma casa de demérito, tendo a moeda de líder, você pode usá-la para não voltar. Se você errar uma pergunta ou um desafio, você pode usá-la para não ter que fazer aquele desafio novamente na próxima rodada, preferindo jogar o dado e seguir o jogo. Mas nesse caso, você não recebe a estrela daquela casa.

EXEMPLO PRÁTICO:

A pessoa caiu na casa de mímica. Ao completar um minuto, eles não acertam. Logo, vão ter que fazer uma nova mímica na próxima rodada, não podendo avançar. Usando essa moeda, você não precisará fazer a mímica novamente e poderá jogar o dado como se não tivesse errado. Mas nesse caso, você não ganha a moeda de estrela.



RANKING:

Quem ganha este jogo não é quem chega primeiro, mas quem acerta mais. Quando o primeiro chegar, o jogo ainda continua até todos finalizarem. Quando todos finalizarem, soma-se a quantidade de pontos que cada equipe tem, e o vencedor é o que teve mais pontos no ranking. O ranking fica na lateral do jogo e a pontuação máxima é 200 pontos. Mas se mais de uma equipe tirar duzentos pontos ou mais, pode-se usar os pontos extras para desempate.



Igreja Adventista do Sétimo Dia

UNIÃO SUDESTE BRASILEIRA

PRODUÇÃO EXECUTIVA: União Sudeste Brasileira | **COORDENAÇÃO GERAL:** Hiram Kalbermatter; Leonidas Guedes; Jabson Magalhães. | **CORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO:** Ministério dos Desbravadores e Aventureiros da USeB | **IDEALIZAÇÃO:** Gustavo Menezes Delgado | **COMITÊ CRIATIVO:** Gustavo Menezes Delgado; Renata Mariceli Pereira Delgado; Amanda Cabrerizo Bravo; Danny Bergami Bravo. | **APOIO:** AES - Carlos Petter; AMC - Cláudio Meirelles; AML - Wagton Alves; AMS - Robson Santos; ARF - Kenyo Marinho; ARJ - Robson Pereira; ARS - Adriano Santos; ASES - Leonardo Raimundo; MMN - Sérgio Siqueira; MMO - Ormeu Lima. | **DESIGN GRÁFICO E DIREÇÃO DE ARTE:** Amanda Cabrerizo Bravo | **IMPRESSÃO:** Juiz Forana | **ANO:** 2021.