

Perguntados **ESPECIALISTAS**



Perguntados ESPECIALISTAS



Resumo do Jogo

1. Role os dados.
2. Escolha entre avançar conforme o valor de um dos dados, ou conforme a soma de ambos.
3. Compre uma carta conforme a **categoria da casa** em que parou e responda à sua pergunta.
4. Caso responda corretamente, **pegue a carta de personagem** para si.
5. Passe a vez ao jogador à sua esquerda.
6. Quando um jogador chegar à casa "Chegada" ou cruzá-la, **encerre a partida** e calcule a pontuação.
7. Quem tiver mais pontos, vence!

Componentes

1 tabuleiro, 2 dados, 6 peões, 180 cartas de perguntas, 84 cartas de desafios, 72 cartas curingas, 12 cartas de personagem (6 para as perguntas e 6 para os desafios).

Categorias

ARTE E CULTURA
MENTES BRILHANTES
CELEBRIDADES DA MÚSICA
VIAJANTES
CIVILIZAÇÕES
LENDAS DO ESPORTE

Quantas pessoas podem jogar?

De 2 a 6 participantes. Quando o jogo for entre 2 pessoas, será jogado sem desafios.

O que é necessário para jogar?

Papel e lápis para desenhar, um cronômetro (opcional).

Objetivo

Ser o jogador a acumular mais pontos no momento em que um participante alcançar ou cruzar a casa "Chegada" da trilha do tabuleiro. Quando isso acontecer, calcule a pontuação assim:

- Quem alcançar a linha de chegada obterá 5 pontos extras;
- Cada carta de personagem obtida vale 2 pontos;
- Cada carta curinga não jogada vale mais 1 ponto.

Esclarecimento: a pessoa que terminar a corrida não é necessariamente a vencedora do jogo.

Começo do Jogo

Cada participante escolhe um peão da cor de sua preferência e recebe quatro curingas para usar a qualquer momento. Todos os peões devem ser colocados na casa inicial. Os jogadores lançam um dado e quem tirar o maior número, começa o jogo. A ordem de jogada continua à esquerda.

Andamento da Partida

Role os dados e escolha entre avançar conforme a soma de ambos OU apenas o valor de um deles.

Avance com seu peão pelo caminho principal ou por atalhos, sempre em direção à chegada.

Verifique a cor da casa onde parou. As cores das casas representam as categorias.

Peça ao jogador à sua direita para pegar uma carta do baralho correspondente a esta cor e ler a pergunta ou o desafio da carta em voz alta. Responda à pergunta ou cumpra o desafio. Se o fizer corretamente, ganhe a Carta de Personagem da categoria correspondente (da série Perguntas ou da série Desafios, conforme a ação realizada) e coloque-a à sua frente.

Se a carta a ganhar estiver à frente de outro jogador, pegue-a para si.

Após responder ou realizar o desafio (independente do resultado), passe a vez para o jogador à sua esquerda.

Casa Roxa – as casas roxas te permitem escolher a categoria a ser respondida! Ao parar em uma Casa Roxa, responda à pergunta ou ao desafio da categoria escolhida seguindo as mesmas regras acima. Caso responda corretamente ou supere o desafio, adicionalmente pegue para si um curinga para usar quando quiser durante a partida.

Se algum jogador receber um desafio que não puder superar, deverá trocar de carta e continuar com a próxima carta.

Desafios com dois jogadores

Quando os desafios exigem outro participante, o jogador deverá escolher com quem deseja **colaborar ou competir**. Se for um enigma, não poderá selecionar o participante à sua direita que leu a carta e, portanto, já sabe a resposta.

A pessoa escolhida receberá um **curinga de recompensa** se sua participação for bem-sucedida. Ou seja, se ajudou a vencer o desafio corretamente nos desafios colaborativos (adivinhar músicas, palavras, desenhos, etc.) ou se venceu ao jogador correspondente nos desafios de competição (luta de dedão, pênaltis, etc.).

Fim de Jogo

A partida termina quando um participante atingir a linha de chegada na trilha do tabuleiro. Nesse momento, quem tiver mais pontos acumulados, vence!

Se dois ou mais jogadores tiverem a mesma quantidade de pontos, vence quem estiver mais próximo da linha de chegada. Se o empate persistir, compartilhe a vitória!

Curingas

As cartas curingas são secretas. Elas podem ser usadas a qualquer momento e depois serão descartadas. Se não forem utilizadas, somam um ponto ao final da partida.

Chance-dupla: se a resposta estiver errada, permite responder novamente. Só funciona para perguntas.

Bomba: O participante que lê a pergunta fornece a resposta correta e uma resposta errada.

Quero troca: permite escolher outro jogador para realizar o desafio (não é válido para colaboração ou competição). Se o escolhido superar o desafio, ganhará um coringa, e o jogador que usou o coringa ganhará a carta de personagem correspondente.

Adição e Subtração: servem para somar ou subtrair o resultado dos dados e escolher em qual casa cair. Eles são usados um por um. Também podem ser aplicados a outro jogador.

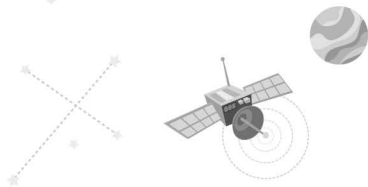
Bloqueado!: Serve para o jogador evitar que a carta de outro jogador o afete.

É seu!: Permite tirar uma carta de personagem de outro participante a qualquer momento (a menos que o participante afetado jogar uma carta "Bloqueado").

Passo: após ouvir a pergunta ou desafio, permite trocar a carta por outra da mesma categoria.

Mais uma: serve para receber uma jogada extra.

Voltar!: Permite escolher um participante para retroceder cinco casas.





Perguntados ESPECIALISTAS



eternmax

COPAG

Av. Eng. Luís Carlos Berrini, 1645
4º andar - São Paulo - SP / CEP: 04571-011
CNPJ: 04.664.637/0002-14
E-mail: copag@copag.com.br ©SAC: 0800 7718707

Copag da Amazônia S/A - CNPJ: 04.664.637/0001-33
Av. Solimões, 1310 - Mauzinho - Manaus - AM
Ind. Brasileira - CEP: 69075-715