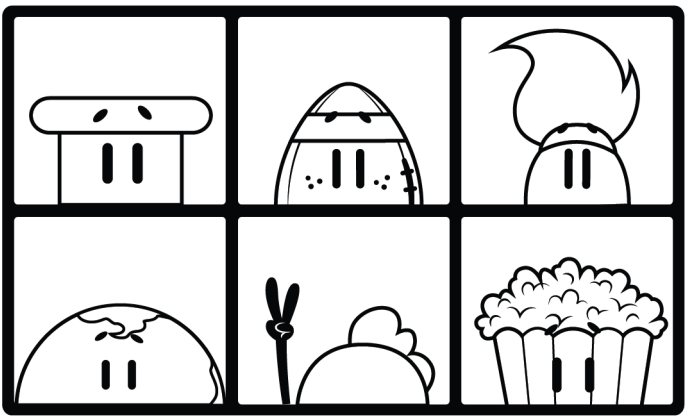
MANUAL DE INSTRUÇÕES



PERGUNTADOS

COMPONENTES:

- 03 Cartelas
(com: 36 Fichas de Tema; 06 Peões de Pergunta; 01 Base para Roleta)
- 01 Seta Plástica para Roleta
- 06 Suportes Plásticos para Peões
- 01 Baralho com 204 Cartas
(com: 180 Cartas de Perguntas; 24 Cartas Curingas)
- 01 Tabuleiro
- 01 Manual de Regras

OBJETIVO:
Obter as 6 fichas de personagens do jogo.

INÍCIO DO JOGO:
Cada jogador escolhe um peão. Todos os peões devem ser colocados na primeira casa da seção correspondente a cada jogador. A ordem de jogo é sorteada girando a roleta. O primeiro jogador a receber a “Coroa” começa o jogo e a volta continua para a direita.

INÍCIO DA RODADA:
O jogador da vez gira a roleta e responde a uma pergunta da categoria que lhe foi dada. Por exemplo, se a roleta parar na categoria "Ciência", o jogador à sua esquerda pega uma carta correspondente a essa categoria e lê a pergunta para ele junto com as opções.

Roleta

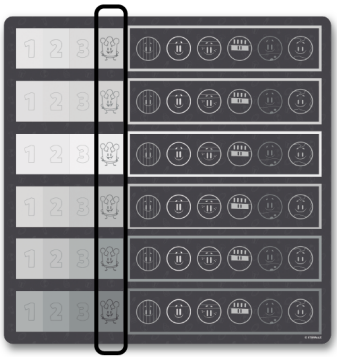
Peão de Pergunta

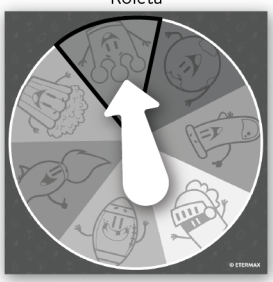
Cartas

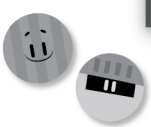
Se o jogador da vez responder corretamente, ele avança para a casa à direita e gira a roleta novamente para receber uma nova pergunta. Se a resposta estiver incorreta, ele permanece na casa em que estava e passa a vez para o jogador à sua direita.

PERGUNTAS:
As cartas de perguntas são identificadas com o personagem correspondente à categoria. Cada carta é composta por duas perguntas com suas respectivas opções. O jogador que lê a primeira pergunta a devolve abaixo do monte da respectiva categoria. Não há tempo pré-estabelecido para respostas. Isso fica a critério dos jogadores. Conforme o jogador acerta a pergunta ele avança uma casa no tabuleiro, em direção à Coroa.

COROA:
Quando um jogador chegar na casa "Coroa", ele pode escolher a categoria da pergunta e precisa acertá-la para ganhar o respectivo personagem. Se a resposta estiver incorreta, o jogador não ganha o personagem. Ele retorna para a casa inicial e passa a vez ao jogador à sua direita. Outra forma de ganhar um personagem é girar a roleta e obter "Coroa". Neste caso o jogador também pode escolher a categoria da pergunta a ser respondida. Se sua resposta estiver correta, recebe o personagem da categoria. Se estiver incorreta, ele apenas passa a vez ao jogador à sua direita.
Importante: na primeira rodada de cada jogador, não podem ser obtidos mais de 3 personagens. Se um jogador obtiver 3 personagens na sua primeira rodada, deve passar a vez para o próximo jogador.


Tabuleiro


Roleta



Peão de Pergunta

Fichas

CURINGAS:
No início do jogo, cada jogador recebe 4 Curingas:
1 Chance Dupla, 1 Passar, 1 Bomba e 1 Tiro Extra.

Em todos os casos o jogador deve anunciar quando usar um dos Curingas logo depois de ter escutado a pergunta e suas alternativas. A exceção é o Tiro Extra, cujo uso deve ser anunciado logo após o jogador ter girado a roleta.

Chance Dupla: o jogador tem mais uma chance de acertar a resposta.
Passar: o jogador recebe uma nova pergunta da mesma categoria.
Bomba: são descartadas duas opções incorretas. O jogador que lê as perguntas decide quais eliminar.
Tiro Extra: o jogador volta a girar a roleta para tentar obter uma categoria diferente.
Em todos os casos, uma vez utilizado o Curinga, o jogador o perde mesmo quando não tiver respondido corretamente.

VENCEDOR:
Vence o primeiro jogador que conseguir obter as 6 fichas de personagens do jogo.

MODALIDADES OPCIONAIS DE JOGO:

Modo difícil: os jogadores não podem usar Curingas em nenhum momento do jogo. O tempo para responder não deve ser maior do que 10 segundos e será controlado pelo jogador que está fazendo a pergunta.

Modo médio: os jogadores começam sem Curingas, mas recebem 1 aleatório cada vez que obtêm um personagem. Se não houver mais Curingas, o jogador não receberá nenhuma carta.

Modo fácil: os jogadores começam com 4 Curingas de um jogo normal. Se um jogador não tiver mais Curingas, pode passar sua vez e pedir dois Curingas aleatórios.

Duelo: só pode ser jogado se houver pelo menos 3 jogadores. O jogador que obtiver a "Coroa" pode escolher desafiar outro jogador para um duelo, que não pode rejeitá-lo. Ambos devem ter pelo menos um personagem igual e esse deve ser escolhido para o duelo. Ambos os jogadores respondem a uma pergunta dessa categoria. O jogador que não foi escolhido para o duelo, lê a pergunta e as opções e espera que os jogadores respondam para anunciar a resposta correta. O primeiro a vencer o duelo rouba o personagem do outro jogador.
Se o desafiador responder incorretamente e o jogador desafiado acertar, ele mantém seu personagem, o desafiador perde o seu e encerram a rodada duelo. Em caso de empate, quem é desafiado recebe uma pergunta extra. Se responder corretamente, mantém seu personagem e o desafiador perde o seu, além de passar a sua vez.

MONTANDO A ROLETA - Siga os passos abaixo na ordem.

1- SETA
Coloque a seta sobre a roleta, encaixando-a no furo central da roleta.

2- ARRUELA
Do outro lado da roleta encaixe a arruela no furo, onde a seta já está posicionada.

3- PINO
Por fim encaixe o pino na parte central da arruela, completando a roleta.

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 - Mauazinho - Manaus - AM
Ind. Brasileira - CEP: 69075-715

etermax