

## Objetivo do jogo

Ser os primeiros a chegar à casa " FIM ".

## Preparação

Dividem-se os jogadores em equipas ( 2 a 4) de 2 jogadores.

Cada equipa escolhe um peão e coloca-o na casa " INÍCIO ". Começa a equipa que possuir maior pontuação no lançamento do dado.

## O Jogo

No início do turno, a equipa lança o dado e move o peão até à casa correspondente. Seguidamente, realiza-se a prova indicada pela casa (a descrição de cada uma está na parte **DESCRIÇÃO DAS PROVAS**). Se a equipa superar a prova, permanece no lugar da mesma. Se não, recua até à casa de onde lançou o dado. Quando um jogador calha nas escadas deve ir para a casa onde estas apontam não precisando de responder à prova proposta. O tempo que cada jogo demora está no canto inferior direito dos tabuleiros.

## Fim do Jogo

Quando um jogador se encontra perto do fim necessita obrigatoriamente passar pela casa "DESAFIO FINAL" não sendo necessário o número exato (no dado) para coincidir com a mesma.

Nesta casa para a equipa vencer deve responder às 3 provas de um cartão (**Pergunta**; **Desenho** e **Descrição da palavra**), deixando a pergunta para ser respondida no fim.

Se não conseguirem perdem a vez e tentam novamente na próxima ronda (com um novo cartão).

A equipa que superar primeiro o desafio final ganha o jogo.

## Descrição das Provas



### Perguntas

Um jogador **da equipa adversária** lê a pergunta. A equipa que está a responder, deve dar **uma única resposta** e esta deve ser acordada pelos elementos da equipa.



## Desenho

Um jogador da equipa deve conseguir que o seu companheiro adivinhe o que o cartão indica . O jogador que está a desenhar não pode fazer gestos nem escrever letras nem números.



### Dado

O jogador deve lançar o dado novamente.



## Descrição de palavras

Nesta prova um jogador deverá descrever a palavra indicada **sem a pronunciar**. O jogador que está a descrever **não pode fazer gestos**.

Tanto na prova **Desenho** como na **Descrição de palavras** os jogadores possuem 1 min (ampulheta azul) para tentar adivinhar a resposta. Após 30 segundos (ampulheta preta) do começo da prova pode ser dada a pista indicada no cartão.

# FOLHA DE INSTRUÇÕES

SCAN ME



Bibliografia 

*Atmos party*



**Como  
jogar?**

