

# À DESCOBERTA DE **peniche**

Jogo gigante

## Regras do jogo

### Conteúdo do jogo

- Tabuleiro
- Cartas de desafio
- Dado gigante
- Regras do jogo
- Material de limpeza

O jogo gigante «À Descoberta de Peniche» aborda a história, património e vivências do concelho de Peniche.



### Como se vence o jogo?

Vence a equipa que conseguir terminar uma volta ao percurso de jogo, regressando à casa de partida.

### Jogadores

**Jogadores individuais:** 2 a 4

**Equipas:** 2 a 4 equipas com até 4 jogadores cada uma

### Sugestões para as funções dos jogadores de equipa:

- Um «peão» de jogo
- Um ou mais jogadores para responderem às perguntas
- Um ou mais jogadores para lançarem o dado

*Nota:* Em ambas as modalidades recomenda-se que haja um monitor de jogo ou um jogador adicional para efetuar a leitura das perguntas e guiar a dinâmica do jogo.

### Cartas de desafio

Cada carta tem quatro desafios, divididos por quatro categorias:

- Quiz
- Verdadeiro ou falso?
- Mímica
- Desenho

O monitor de jogo pode, caso pretenda, antes de o jogo começar, selecionar os desafios que forem mais adequados às idades ou grau de conhecimento dos participantes, ou os temas que forem mais pertinentes naquele momento.



## Circuito de jogo

### — Partida



### — Casas azuis / Quiz



O jogador/equipa responde a um desafio da categoria Quiz. Se acertar na resposta, avança uma casa e não desempenha mais ações. Se falhar, recua uma casa e não desempenha mais ações.

### — Casas vermelhas / Verdadeiro ou falso?



O jogador/equipa responde a um desafio da categoria Verdadeiro ou falso?. Se acertar na resposta, avança uma casa e não desempenha mais ações. Se falhar, recua uma casa e não desempenha mais ações.

### — Casas verdes / Mímica



O jogador/equipa representa um desafio da categoria Mímica. Quem acertar primeiro avança uma casa e o jogador/equipa que representou também! Se ninguém acertar, ninguém avança nem recua casas.

### — Casas amarelas



O jogador/equipa representa um desafio da categoria Desenho. Quem acertar primeiro avança uma casa e o jogador/equipa que representou também! Se ninguém acertar, ninguém avança nem recua casas.

### Caso não pretendam utilizar desenho:

O jogador/equipa escolhe a categoria de desafio a que quer responder. As regras aplicam-se conforme a categoria do desafio.

### — Casas violeta / Dado

O jogador/equipa joga outra vez.



### — Casas azuis escuras / X

O jogador/equipa fica uma vez sem jogar.



## Dinâmica do jogo

O jogo tem início com todos os jogadores/equipas a lançarem o dado. Quem obtiver o número mais elevado será o primeiro a jogar, e assim sucessivamente.

Quando uma equipa tiver de responder a uma pergunta, todos os membros da equipa devem participar na resposta.

O jogador/equipa que completar primeiro uma volta ao circuito, vence o jogo!

## Recomendações

As cartas de jogo podem ser escolhidas em função dos jogadores e da sua idade ou grau de conhecimento.

O dado gigante deve ser utilizado com cuidado, não devendo ser pontapeado nem devem as crianças sentar-se em cima deste.

Para uma melhor preservação do tabuleiro gigante, recomenda-se que os jogadores estejam descalços e/ou que o tabuleiro seja colocado numa superfície plana e regular.

## Bom jogo!

Edição: Ideias com História  
para Município de Peniche  
2022