

DIVERSÃO TAMBÉM É CULTURA!

QUEM SABE VAI LONGE E CHEGA PRIMEIRO. QUEM NÃO SABE ACABA APRENDENDO...É TUDO QUESTÃO DE INFORMAÇÃO!

DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E, AO MESMO TEMPO, VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.

CONTÉM: 01 tabuleiro, 300 cartas de perguntas, 01 dado, 06 peões, 01 manual de instruções, 36 fichas de pontuação (6 azuis, 6 amarelas, 6 verdes, 6 brancas, 6 vermelhas e 6 pretas).

OBJETIVO:

Percorrer a trilha do "Q", respondendo corretamente as perguntas e ir juntando as fichas da cor do seu peão, até completar o "I".

PREPARAÇÃO:

1. Abra o tabuleiro sobre uma superfície plana.
2. Cada jogador pega um peão e seis fichas da mesma cor e coloca o seu peão na casa "partida" do tabuleiro.
3. Cada jogador ou representante da equipe joga o dado, quem tirar o maior número de pontos começa a partida.
4. Coloque todas as cartas organizadas em um monte na mesa.

OBA! VAI COMEÇAR A DISPUTA!

O primeiro jogador lança o dado e anda o número de casas indicadas no dado. O jogador pode andar no sentido que quiser – horário ou anti-horário. Só NÃO PODE fazer dois movimentos na mesma jogada, isto é, tirar 3 no dado e avançar uma casa, recuar 2 ou avançar 2 e recuar 1, para completar o número que saiu no dado e cair em uma determinada casa. Assim que o peão parar em uma casa um jogador adversário ou um representante da equipe adversária retira uma carta e lê a pergunta referente a casa em que o peão do primeiro jogador parou. Atenção! Caso a carta esteja

virada para cima com lado A, a pergunta deve ser do lado B da carta, caso esteja virada com o lado B a pergunta deve ser do lado A. Se o jogador responder corretamente a pergunta poderá lançar novamente o dado e continuar andando pelo "Q". Se ele errar a pergunta, a vez passa para o jogador seguinte à sua esquerda. Após responder a pergunta, coloque o lado da pergunta feita para cima no final do monte, desta forma a carta ficará com o lado oposto para baixo. SUGESTÃO: Pode ser interessante ainda jogar com um pequeno número de cartas, provocando a repetição das perguntas (VEJA VERSÃO "DECOREBA").

CASAS "QI"

Se o peão parar numa casa "QI", isto é, uma casa premiada, e o jogador responder corretamente a pergunta ele poderá colocar uma de suas fichas no "I", na casa equivalente ao tema respondido. OBS: Se o jogador cair de novo na mesma casa "QI" e já tiver uma ficha no "I" correspondente àquele tema, deverá responder a pergunta daquele tema, mas sem descartar outra ficha – não vale colocar 2 fichas no mesmo tema nem em outro. NOTA: Se o jogador errar a pergunta, a vez passa ao jogador à sua esquerda. Na sua próxima vez, ele terá que lançar o dado e sair da casa "QI", para depois, em outra rodada, voltar e tentar responder corretamente outra pergunta daquela casa "QI".

ANDANDO E RESPONDENDO

Conforme for combinado antes de começar a partida, as respostas não precisarão ser específicas, em relação a nomes e datas, bastando o sobrenome mais famoso da personalidade, só o ano em uma data, um dado aproximado em questão de números, etc... As respostas entre parênteses são só complementares, não precisam ser necessariamente respondidas. Os jogadores deverão ainda combinar o tempo de espera para cada resposta. DICA: Como não há penalidade para "chutes" os jogadores ou equipes devem lembrar que é sempre melhor "chutar" que deixar de responder. As pessoas às vezes se surpreendem com o que sabem.

COMPLETANDO O "I"

Cada jogador que completar o "I", isto é, colocar uma fichinha em cada tema do "I", deverá andar com seu peão para dentro do "Q", tirando a contagem certa no dado ou ultrapassando. Aí o jogador ou equipe adversária fará a ele a pergunta-chave, ou seja, aquela que pode decidir a partida se ele acertar.

PERGUNTA-CHAVE

Assim que o jogador estiver dentro do "Q", na casa "CHEGADA", o jogador adversário ou a equipe adversária pega uma carta e escolhe qual das 6 perguntas da carta irá fazer ao jogador, pode ser qualquer um dos temas. É a pergunta-chave. Se o jogador errar, passa a vez ao jogador à sua esquerda, e na próxima jogada, terá que recuar seu peão o número de casas que sair no dado, para depois tentar voltar para a casa "CHEGADA". Se ele acertar a pergunta, é o vencedor!

QUEM VENCE A PARTIDA

O jogador que conseguir preencher o "I" com suas 6 fichas, andar para dentro do "Q" e responder corretamente a pergunta

chave vence a partida. NOTA: Pode acontecer de um jogador começar acertando e ir até o fim, não dando chance aos outros de jogarem. Nesse caso, mesmo que ele vença a partida o jogador seguinte à sua esquerda terá o direito de tentar repetir o feito e empatar com ele, se não conseguir o primeiro jogador é dado como vencedor.

OBA! VERSÃO "DECOREBA"

Para jogadores muito novos, é interessante fazer o seguinte: separar uma pequena quantidade de cartas da caixa e o jogo todo girar em torno daquelas poucas cartas, podendo ocorrer a repetição de perguntas. Assim, quem prestar atenção em cada resposta terá mais chance de chegar ao final.

CONHEÇA O TABULEIRO!

O tabuleiro apresenta um "Q" dividido em 36 casas. Cada casa tem um tema identificado por duas letras. Cada tema corresponde à pergunta da carta que você terá que responder, conforme a casa em que parar seu peão. Os temas são:

PL - Povos e Lugares: Povos, costumes, personalidades, lugares, pontos turísticos, cidades importantes, fronteiras e referências, rios do Brasil e do mundo.

AE - Artes e Entretenimento: Música, cinema, tv, artes plásticas, artistas, literatura e etc.

HI - História: História geral e do Brasil.

CN - Ciências e Natureza: Fenômenos naturais, biologia, descobertas e etc.

EL - Esportes e Lazer: Todos os tipos de esporte.

VC - Variedades e Curiosidades: Todas as outras categorias e assuntos diversos.

Atenção! As perguntas consideram as respostas mais próximas do senso comum. Há também algumas perguntas que podem ter mais de uma resposta, assim como as respostas podem ser alteradas durante o tempo, pois alguns acontecimentos podem alterar a resposta delas durante o tempo.



JOGOS

VISITE NOSSO SITE: WWW.ESTRELA.COM.BR