

# Desafios do Vestibular

## Manual de jogo

### Apresentação

O “Desafios do vestibular” é um jogo que promove a integração entre os alunos com o foco na aprendizagem de forma divertida e diferente. Um jogo de perguntas e respostas que causam a evolução do personagem para alcançar o centro do tabuleiro, passar pelo desafio final e vencer o jogo.

### Objetivo

Ao jogar uma partida, você deve passar pelos centros espalhados pelo tabuleiro, testar seus conhecimentos e conquistar habilidades que o levarão a Reitoria, onde você terá de passar pelo último teste antes de garantir a vitória.

### O que há no jogo

Além do fantástico tabuleiro onde a partida será disputada, seu jogo conta com:

- 225 cartas perguntas (9 tipos de cartas uma para cada disciplina/assunto/tema do vestibular)

- 16 cartas de perfil
- 20 fichas de habilidades
- 10 personagens
- 1 dado de 8 lados
- 1 cronômetro.

### Quantas pessoas podem jogar

No mínimo 2 e no máximo 4 pessoas por partida.

### Como vencer

Para vencer o jogo, primeiramente você precisa estar em dia com seus estudos e sua preparação para o exame vestibular. Com isso, será possível fazer com que seu personagem passe pelos desafios de cada centro de conhecimento, colete as habilidades necessárias e assim acesse a Reitoria para enfrentar o desafio final.

### Regras

1. O jogo deve ser realizado no sentido anti-horário (da direita para a esquerda), seguindo a numeração dos centros de 1 à 8. A Reitoria (número 9) somente será acessado quando o personagem conseguir as habilidades necessárias.
2. Cada jogador deve escolher apenas um perfil e um personagem por partida, sem a possibilidade de troca após o início do jogo.
3. A ordem em que cada jogador inicia a partida deve ser acordada entre os jogadores, podendo-se fazer uso do dado ou de outra forma de classificação (dedos, dois ou um, pedra, papel e tesoura ou afins).
4. Na primeira rodada, o centro inicial do personagem será definido através do dado, onde o número indicará a casa em que o jogador iniciará a partida.
5. Nas rodadas seguintes, a movimentação do personagem será feita através da contagem do valor obtido no dado com os centros andados, cada centro é contado como 1, ou seja, tirando o valor 2 no dado anda-se dois centros para a direita (sentido anti-horário).
6. As perguntas devem ser lidas pelo jogador antecessor. Ou seja, o primeiro terá suas perguntas lidas pelo último, o segundo pelo primeiro e assim sucessivamente.
7. O jogador terá um tempo de 3:00 (três minutos) para responder a pergunta que lhe foi feita.
8. O jogador que acertar a pergunta feita conquista a habilidade da casa em que o personagem estiver. O jogador deve aguardar a sua vez na rodada seguinte para jogar o dado novamente e progredir na partida.
9. O jogador que errar a pergunta feita perde uma das habilidades que possui e permanece na mesma casa. O jogador deve aguardar a sua vez na rodada seguinte para que uma nova pergunta seja feita.
10. A retirada de habilidades seguirá a seguinte ordem:
  - 1º habilidade da casa em que a pergunta foi feita;
  - 2º se não houver perde 1 habilidade em Ciências Naturais (CN);
  - 3º se não houver perde 1 habilidade em Ciências Humanas (CH);
  - 4º se não houver perde 1 habilidade em Linguagens (L);
  - 5º se não houver perde 1 habilidade em Matemática (M).
11. Caso o jogador que errou a pergunta não possua nenhuma habilidade, será encaminhado para a primeira casa do tabuleiro. O jogador deve aguardar a sua vez na rodada seguinte para que uma nova pergunta seja feita.
12. Cabe ao jogador que fizer a pergunta registrar na ficha do jogador questionado a habilidade conquistada ou retirada.
13. O jogador que conquistar 7 habilidades, tendo a seguinte disposição: (1) M + (2) L + (2) CH + (2) CN poderá mover seu personagem ao centro do tabuleiro para responder a pergunta final. O jogador deve aguardar a sua vez na rodada seguinte para responder a pergunta.
14. A pergunta final terá como tema Atualidades.
15. Caso o jogador acerte a pergunta feita, ele vence o jogo e a partida termina.
16. Caso o jogador erre a pergunta, será retirada uma habilidade do personagem de acordo com a escolha do próximo jogador.
17. Se a habilidade retirada deixar o jogador com um número inferior ao necessário para responder a pergunta final, ele deve retornar ao jogo para conquistá-la novamente.
18. Caso as todas as perguntas sejam lidas, vence o jogador que obtiver o maior número de habilidades.