

TestHunter – Manual

Conteúdo do jogo

O jogo TestHunter contém:

- 9 cartas número
- 13 cartas teste
- 130 cartas ponto
- 10 Surpresas

Participantes

- O jogo deve conter no mínimo 2 jogadores e 1 mediador.
- O mediador deve ser idealmente o professor ou um aluno que não participará das disputas.

Como Jogar:

Início do jogo

No início do jogo o mediador deve sortear uma carta número que indicará a quantidade de rodadas total do jogo

Antes da rodada

Antes de cada rodada, o mediador deve sortear uma carta teste e ler a primeira dica. Que corresponde se o teste é funcional ou estrutural.

Logo após, os jogadores deverão, um de cada vez, começando pelo sentido horário, dizer com quantas dicas eles acham que conseguem adivinhar sobre qual teste se trata.

O número mínimo de dicas são 2 (não contando com a dica de número 1).

Conforme um jogador diga um número de dicas o jogador seguinte deve dizer um número menor ou dizer “apostado” e nesse caso o último jogador a dizer o número deve começar a tentar adivinhar.

Exemplo:

Jogador A: 5 dicas

Jogador B: 4 dicas

Jogador A: 3 dicas

Jogador B: Apostado

Após a aposta

Após realizada a aposta, o mediador sorteará as dicas usando as cartas número.

Exemplo: Se o jogador tiver 3 dicas, deve-se sortear 3 cartas número, com o valor de cada carta correspondendo ao número da dica

TestHunter – Manual

Após o Sorteio das dicas

Após o sorteio o mediador deverá começar a ler as dicas e a cada dica lida o jogador terá uma oportunidade de tentar acertar sobre qual teste se trata. Caso o jogador acerte, as cartas ponto serão distribuídas e caso erre o jogador perderá cartas pontos (caso o aluno não tenha a quantidade de pontos suficiente, ou se tratando da primeira rodada, ele ficará com pontos negativos que deverão ser pagos nas próximas rodadas conforme o jogador ganhe cartas ponto).

Distribuição de pontos

Os pontos serão distribuídos e perdidos conforme a seguinte lógica:

Ganhar pontos

O jogador deverá ganhar os pontos com base no número de dicas que foram utilizadas para acertar o teste. A lógica utilizada será: $10 - \text{Número de dicas usadas} = \text{número de cartas ponto recebidas}$.

Por exemplo:

O jogador A apostou e acertou com 3 dicas, logo ele receberá:

$$10 - 3 (\text{dicas}) = 7 \text{ cartas ponto}$$

Caso o Jogador tenha apostado 3 dicas, mas conseguiu acertar com 2, ele receberá 8 cartas ponto seguindo a mesma lógica:

$$10 - 2 (\text{dicas utilizadas}) = 8 \text{ cartas ponto}$$

Perda de pontos

Se o jogador apostar e não conseguir acertar o teste com as dicas que possui, ele perderá pontos segundo o número de dicas apostadas.

Exemplo:

se o jogador apostar 4 dicas e não acertar, ele perderá 4 cartas ponto.

Fim do jogo

No fim das rodadas estipuladas, o jogador que possuir mais cartas ponto ganha o jogo. Caso 2 ou mais jogadores possuam a mesma quantidade de pontos, e não possua mais ninguém com mais pontos que os jogadores empatados, deverá ser realizado o desempate para definir o ganhador.

TestHunter – Manual

Desempate

Em caso de empate, o mediador deverá pedir que apenas os jogadores com mais pontos e que estejam empatados participem dessa etapa.

Após essa orientação, o mediador deverá sortear uma carta surpresa e lê o enunciado em voz alta. O jogador que responder corretamente primeiro ganha uma carta ponto e consequentemente ganha o jogo. Caso mais de uma pessoa responda corretamente ao mesmo tempo, deve-se entregar uma carta ponto para cada e somente esses realizar novamente a dinâmica da surpresinha mas, somente com esses jogadores que, agora possuem uma carta ponto a mais mas seguem empatados. A dinâmica segue até que um jogador possua mais cartas pontos que os demais