

MANUAL DE REGRAS



Corra Contra o Tempo
O jogo onde cada segundo conta

Introdução

Bem-vindo ao Corra Contra o Tempo – o jogo onde o tempo é o teu maior adversário! Prepara-te para uma experiência cheia de desafios e diversão, onde amigos e familiares competem numa corrida contra o relógio. Cada rodada traz novas surpresas e gargalhadas, unindo todos numa atmosfera vibrante e cheia de adrenalina.

Será que consegues conquistar o primeiro lugar antes que o tempo acabe?

Objetivo do Jogo

O objetivo é simples: cada equipa deve acertar o maior número possível de palavras dentro de um tempo limitado, ganhando pontos e avançando no tabuleiro. A equipa que alcançar a linha de chegada primeiro é a grande vencedora!

Conteúdo do Jogo

- Tabuleiro de Pontuação – Para controlar o progresso das equipas.
- Cartas Normais – O narrador descreve palavras para a sua equipa adivinhar.
- Cartas Especiais de Mímicar – Adivinha a palavra apenas com gestos!
- Ampulheta de 30 segundos – Para cronometrar cada rodada.
- Peões – Marcam a posição das equipas no tabuleiro.
- Brochura de Regras – Todas as instruções para garantir que o jogo seja divertido e bem organizado!

Regras das Cartas

As cartas são o coração do Corra Contra o Tempo, dividindo-se em duas categorias:

- Cartas Normais – O narrador descreve a palavra sem usar partes da palavra, gestos ou sons. Criatividade e velocidade são a chave!
- Cartas Especiais de Mímicar – Apenas gestos são permitidos. Sem palavras, sons ou apontar objectos.

Como Jogar

1. Posicionamento

Coloca o tabuleiro no centro da mesa e posiciona os peões das equipas no ponto inicial.

2. Formação das Equipas

Divide os jogadores em equipas. Incentiva nomes criativos e divertidos!

3. Preparação das Cartas

Baralha bem as cartas. O narrador retira a carta do topo da pilha a cada rodada.

4. Escolha do Narrador

O narrador da rodada tem 10 segundos para começar a descrição da primeira palavra.

5. Rodada

- O narrador pega uma carta, vira a ampulheta e começa a descrever as palavras.
- A equipa tem 30 segundos para adivinhar o máximo de palavras possível.

MANUAL DE REGRAS



Pontuação

- Cartas Normais: Cada palavra correta vale 1 ponto. Acertando duas palavras, a equipa avança no tabuleiro.
- Cartas Especiais de Mímicas: Cada palavra correta vale 2 pontos. Se errar, perde 1 ponto. Acertando uma palavra, a equipa avança.

Quem é o Vencedor?

O jogo termina quando:

- Uma equipa alcança o fim do tabuleiro; ou
- Um número pré-definido de rodadas termina.

A equipa com mais pontos vence!

Em caso de empate, jogue uma rodada extra para decidir quem leva o prémio da vitória!

Penalidades

- Dizer parte da palavra: perde 1 ponto.
- Fazer gestos em cartas normais: perde 1 ponto.
- Usar sons ou apontar objectos nas mímicas: perde 1 ponto.

Dicas e Estratégias

- Para o Narrador: Usa sinónimos, descrições criativas e imaginação — sem exageros!
- Para a Equipa: Trabalhem juntos! Um bom trabalho em equipa aumenta as hipóteses de sucesso.

Exemplo de Rodada

1. O narrador retira a carta e começa a descrição.
2. O cronómetro (ampulheta) começa a contagem decrescente de 30 segundos.
3. A equipa tenta adivinhar as palavras e marca pontos de acordo com o desempenho!

Perguntas Frequentes (FAQ)

1. E se o narrador violar as regras de descrição?

A equipa perde 1 ponto por infração.

2. É permitido fazer gestos em cartas normais?

Não. Apenas nas Cartas Especiais de Mímicas.

3. Como resolver empates?

Jogue uma rodada extra ou dividam a vitória!

Aviso Legal

Este jogo foi criado com fins exclusivamente educativos, lúdicos e de entretenimento.

As referências a nomes de marcas, pessoas públicas, locais ou outras entidades nas cartas são utilizadas apenas com o propósito de facilitar o jogo e tornar a experiência mais divertida e acessível.

Não há qualquer afiliação, patrocínio, apoio ou endosso por parte das marcas, personalidades ou entidades mencionadas.

Se qualquer pessoa ou organização tiver objeções à sua menção no jogo, comprometemo-nos a analisar e remover imediatamente a referência em edições futuras.

O objetivo do Corra Contra o Tempo é promover o convívio saudável, o riso e a criatividade entre amigos e familiares.