

tutorial

- . Cada equipa começa com 200 pontos, a equipa que acabar com mais pontos ganha o jogo
- . Os pontos podem ser gastos em ajudas e podem ser ganhos ao completar desafios
- . Qualquer ajuda é só pedir (mas tem um custo de 50 pontos)

primeiro desafio

- . Ir do apeadeiro até braga
- . carro - 100 pontos
- . outros transportes (autocarro/comboio) - 5 pontos por elemento
- . a pé / boleia - recebem 100 pontos

DESAFIOS OBRIGATÓRIOS (COMEÇAM MAL CARREGUEM EM COMEÇAR) ORDEM ALEATÓRIA MENOS O QUE DIZ PRIMEIRO E ÚLTIMO. SÓ RECEBEM O PRÓXIMO DESAFIO AO COMPLETAR O QUE ESTÃO A FAZER. ALGUNS DESAFIOS SÓ ACEITAM RESPOSTAS NO LOCAL DESIGNADO (ACESSO A GPS) E ALGUNS DESAFIOS SÓ APARECEM RESPOSTA SE TIVEREM NO LOCAL DESIGNADO

1. Devem contar quantos passos são do theatro circo até o chafariz
2. Toda a equipa deve fazer um nó diferente e devem tirar uma fotografia (onde todos aparecem)
3. GRIVN FNZ ULGLTIZURZ VN VJFRKZ MVHGV OLXZO



4. Procura o local onde a pedra do Paço Medieval repousa, vigiada por aquilo que brota da terra e muda com as estações.

Não te fiques pelas bordas, onde o povo descansa. Penetra no recinto até encontraras o vértice invisível.

Neste ponto, a bússola torna-se secundária, pois todos os azimutes de saída têm o mesmo peso. Encontras-te no único lugar onde, se caminhares em linha reta para qualquer uma das saídas principais, a distância será matematicamente equilibrada.

Não olhes para as flores, olha para o desenho que calcas: quantos raios tem esta estrela de terra e pedra onde estás posicionado?

Pergunta: Introduz o número total de caminhos que divergem a partir do centro

5. Há quem diga que a sabedoria não se mede aos palmos, mas aos séculos. Na voz do povo, corre uma sentença que define tudo o que ultrapassa a memória dos vivos.

Para encontraras o teu destino, não procures um nome, mas sim a bitola que o tempo usa nesta cidade. Dirige-te ao local onde a pedra é tão antiga que serviu de primeira pedra a uma nação.

Não te deixes enganar pela azáfama das ruas comerciais em redor; entra onde os arcos de granito pesam e o céu é emoldurado por torres que vigiam Braga muito antes de nós ter nascido.

Se o povo diz que algo é 'mais velho' do que isto, é aqui que deves estar para descobrir quão profunda é essa raiz.

Pergunta: Qual é o ano de fundação indicado na placa informativa oficial na parede da Sé?

6.Segue em direção ao ocidente, até ao limite onde a cidade medieval terminava e a modernidade começou a florescer. Procura o monumento que é o símbolo da hospitalidade bracarense, aquele que, por decreto da história, nunca precisou de batentes.

Nesta entrada triunfal, a pedra ergue-se em arco para saudar quem chega. Mas não olhes apenas para a abertura; olha para o topo, para o remate que toca o céu.

Lá em cima, existe um elemento heráldico e uma estátua que personifica a cidade. Para desbloqueares o caminho, precisas de observar os detalhes decorativos que ladeiam o ponto mais alto deste arco.

Pergunta: No topo da fachada do Arco da Porta Nova, quantos pináculos (as peças altas e pontiagudas de pedra) existem no total, distribuídos entre os lados esquerdo e direito da estátua central?

7. Dirige-te ao 'estômago' de Braga. Procura o local onde as cores das frutas e o cheiro do peixe se misturam.

GR.V.M .M V.D.. . .NS.N.R .M. S.NH.R. D. M.RC.D. . F.Z.R . N.
D.R..T.

8(primeiro). O jogo começou e esta missão vai acompanhar-vos até ao último segundo! Dizem que em Braga ninguém é estranho por muito tempo. Para provarem que esta equipa tem carisma, a vossa primeira tarefa é colecionar presenças.

Arranjam uma folha de papel e uma caneta (sejam criativos: peçam num café, comprem ou usem o que tiverem à mão).

Regras do Jogo:

1. Devem conseguir o maior número possível de autógrafos de pessoas que não conhecem.
 2. Não valem assinaturas de elementos da própria equipa.
 3. **Atenção:** Este desafio não para! Têm desde este momento até ao final de toda a atividade para encher a vossa lista. Quanto mais avançarem na cidade, mais pessoas diferentes vão encontrar
 4. A equipa com maior número de autógrafos ganha o desafio
-
9. Procurem o local onde o 'Presidente' descansa o olhar. É uma praça ampla, guardada por um edifício de pedra imponente onde as decisões da cidade são tomadas. No seu coração, uma ave mística de pedra oferece água aos que passam

Pergunta: Quantas SALENAJ existem no total na parte LATFN0RF deste OICIFIDE? (usa a pergunta para dares a tua resposta)

10. Convence um estranho a desenhar-te num guardanapo/papel para um mapa para chegar ao Bom Jesus, o melhor mapa ganha

11(**ultimo**). Depois de conquistarem as praças e os segredos da cidade, é hora de rumar ao norte. Onde é que o coração desta equipa realmente bate? Deixem o asfalto do centro para trás e voltem às origens suevas, ao lugar onde o nosso grupo se reúne e a nossa história se escreve todas as semanas.

Soluções desafios

1. 200 / 300 passos

4. 8 / oito

5. 1089

6. 4 / quatro

9. SIESSAZED

mini desafios

cada desafio completo dá 50 pontos

cada desafio será aceite após prova fotográfica

se 2 grupos mandarem foto/video da mesma coisa, nenhuma das equipas recebe pontos

só podem fazer outro desafio quando acabarem o que vos calhou, se não conseguirem avançar podem gastar 20 pontos.

ESTES DESAFIOS APARECEM AO CLICAR NO BOTÃO “QUERES MAIS PONTOS?” E DEPOIS APARECE A TELA DE EXPLICAÇÃO DESTES DESAFIOS E O BOTÃO DE “QUERO 1 DESAFIO” SÓ PODEM TER ACESSO AO PROXIMO AO GASTAR OS 20 PONTOS OU A ENVIAR A FOTO/VIDEO PEDIDO

Encontrem e escrevam o nome de uma loja ou estabelecimento comercial que tenha mais de 15 letras

Encontrem uma data gravada em cima de uma porta ou numa janela (que não seja uma igreja) e enviem uma fotografia

Encontrem uma rua com o nome de um animal ou de uma planta e escrevam o nome dessa rua.

Tirem uma foto com todos os elementos da equipa no ar ao mesmo tempo (num local emblemático de braga).

Imitem a pose de uma estátua que encontrarem no caminho. Foto ao lado dela.

Tirem uma foto da maior extensão de água que encontrarem

Tirem uma fotografia onde toda a equipa apareça refletida, mas sem ser num espelho ou numa montra

Tirem uma foto de um animal que não seja de carne e osso.

Encontrem um cartaz ou panfleto de um evento que ainda vá acontecer este ano. Escrevam a data desse evento

Encontrem uma planta ou árvore a crescer diretamente de uma parede

Encontrem uma loja ou rua com o nome mais curto possível

Fotografem 5 objetos azuis diferentes numa única imagem (2+ objetos iguais a outro grupo equivale a 0 pontos)

Encontrem um objeto de rua que tenha exatamente a mesma altura que o vosso elemento mais alto