



MANUAL DE INSTRUÇÕES



COMPONENTES

Tabuleiro, quatro peões, manual de instruções, cartilha explicativa e 43 cartas.

OBJETIVO

Ser a primeira equipe ou jogador a levar o peão até a última casa do tabuleiro - "Fim".

PREPARAÇÃO

O jogo pode ser jogado com até quatro participantes ou equipes e os peões devem ser colocados na casa do tabuleiro que indica "Início".

As cartas devem permanecer viradas para baixo e embaralhadas, para serem retiradas aleatoriamente.

No canto inferior direito do tabuleiro há um espaço denominado "Dicas", ali estão cinco casas que devem ser marcadas quando a dica for pedida.

Ex: Se um jogador pedir a dica de número dois, essa deve ser marcada.

COMO JOGAR

1. Os jogadores ou equipes decidem quem começa sendo o mediador - aquele que irá ler as dicas - e o jogo roda em sentido horário.

2. O jogador ou equipe, que começará adivinhando, deverá escolher uma carta no monte de cartas, sem olhar a frente e entregá-la ao leitor.

3. Cada carta possui 5 dicas, o jogador ou a equipe deve escolher uma dica por vez e o mediador deve ler em voz alta.
4. O jogador ou equipe da vez pode dar um palpite ou passar a vez, caso não saiba a resposta.
5. O próximo jogador ou equipe, pode pedir ou não uma dica, dar um palpite ou passar a vez.
6. Se o jogador ou equipe da vez acertar o palpite, o peão percorrerá o número correspondente referente a pontuação (explicada mais à frente). Não há punição se a resposta não for a correta. Acertando ou errando, após o término de uma rodada, troca-se o mediador (sendo em sentido horário) e a carta.

PONTUAÇÃO

O número de casas percorridas depende do número de dicas pedidas. Por exemplo: Toda carta tem cinco dicas, se você pedir três e acertar a resposta, significa que sobram duas dicas, sendo assim, o peão andará duas casas no tabuleiro. Ou seja, o número de casas para o jogador ou equipe é igual ao número de dicas que sobraram.

O mediador (ou a equipe que está o mediador) da rodada também recebe pontos para andar, nesse caso, é o número de dicas pedidas. Seguindo o exemplo anterior, o mediador andaria três casas.

Ao chegar na última dica, ela também deve ser lida, mas para o jogador ou equipe, não importa acertar ou errar. O único que percorrerá o tabuleiro, nessa rodada, será o mediador, percorrendo cinco casas.

INSTRUÇÕES

Algumas dicas podem ser instruções

1. Perca a sua vez: o jogador ou equipe perde a chance de dar um palpite e a chance é passada para o próximo.
2. Avance ou volte "x" espaço(s): o jogador ou equipe da vez deverá obedecer essa instrução.
3. Escolha um jogador para avançar ou voltar "x" espaço(s): o jogador ou equipe da vez deve escolher outra pessoa para realizar essa instrução.

JOGOS EM EQUIPE

O OrgânicaOn pode ser jogado em equipes. Nesse caso, cada equipe teria um peão, um representante de mediador (podendo mudar conforme o avanço do jogo) e um representante para dar o palpite - o qual pode ser discutido por todos da equipe.

VENCEDOR

Ganha o jogador ou equipe que levar o peão até a última casa do tabuleiro.

BOM JOGO!

