



REGULAMENTO:

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro participante a alcançar a casa "CHEGADA" (Representada por um **X**), pulando de posições, segundo o que indique os dados e de acordo com as regras do Jogo, estabelecidas em cada casa.

Material e Jogadores:

Um tabuleiro de "SUPERAGITE"

Regulamento

Dado

3 maços de cartas: Mito x Realidade, Desafio, Sabia que?

Jogadores: dois ou mais

Início do jogo:

Começa o jogo quem tirar no dado o número mais alto e, seguindo a ordem, os demais participantes.

Casas:

VIOLETA: Sabia que?

O jogador que parar nestas casas deve tirar uma carta do maço "?" e entregá-la para seus companheiros de jogo para que a leiam. Estas cartas terão uma frase não concluída e opções; o jogador deve escolher uma opção. Se responder certo, avança três casas, se responder errado, volta duas casas.

AZUL: Mitos e verdades

O jogador que parar nestas casas deve tirar uma carta do maço "X" e entregá-la a seus companheiros para que a leiam. Estas cartas terão uma frase e o participante responderá se é mito ou verdade. Se responder certo, avançará 4 casas. Se responder errado, fica no mesmo lugar até a próxima jogada. Deve responder corretamente um mito ou uma verdade para jogar novamente o dado.

VERDE: Desafio

Se parar nestas casas, deve tirar uma carta do maço "!" e cumprir o desafio. Se conseguir realizá-lo, avançará uma casa. Se não conseguir, voltará uma casa. Exemplo de desafio: Pular 20 vezes com os pés juntos e com o polegar direito tocando o nariz.

AMARELO

Esta casa permite jogar o dado mais uma vez para avançar, sem realizar nenhum passo.

LARANJA

Perde uma jogada. O jogador deve esperar uma rodada sem jogar o dado.

VERMELHO: SUPERAGITE

Se um participante cair nesta casa, pode escolher entre os 3 maços de cartas a atividade para realizar.