

Manual de Instruções

Leia antes
de jogar!



DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E, AO MESMO TEMPO, VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.

CONTÉM: 01 tabuleiro, 02 peões coloridos, 100 cartas bônus (17 cartas de R\$10.000, 17 cartas de R\$25.000, 17 cartas de R\$50.000, 17 de R\$100.000, 16 de R\$250.000, 16 de R\$1.000.000), 32 cartas de senhas, 01 visor de senhas, 01 ampulheta e 01 manual de instruções.

Atenção! Para jogar a partida conforme o programa são necessárias 2 equipes com 2 pessoas.

OBJETIVO:

Vencer o oponente na disputa por 1 milhão.

PREPARANDO O JOGO:

- Cada equipe deve ter dois participantes (para jogar da mesma maneira do programa).
- Separe as cartas de senhas em um monte.
- Separe as cartas de bônus por valor e coloque-as ao lado do tabuleiro.
- Cada time sorteia uma carta senha para iniciar a partida.
- Deve-se definir quem será a pessoa que irá passar as dicas na primeira rodada e quem será o receptor destas dicas.

Como jogar:

4 Rodadas Iniciais:

O jogador que passará as dicas deve utilizar o visualizador para revelar quais são as palavras da primeira rodada.

Atenção! No canto esquerdo da carta existe o número da rodada correta.

Quando os jogadores estiverem prontos para começar a primeira rodada, um dos participantes deve girar a ampulheta, que contará em torno de 30 segundos (no tabuleiro existe um espaço para colocação da ampulheta, para 30 segundos).

Dentro deste tempo o participante que receberá as dicas deve acertar o maior número de senhas possível. Ao final do tempo da ampulheta, o time adversário deve conferir o número de palavras adivinhadas.

Cada palavra correta equivale a um ponto e o peão anda o número de pontos na trilha Rodadas Iniciais do tabuleiro.

Regras para as dicas:

- A pessoa que estiver dando as dicas pode falar apenas uma palavra para quem estiver tentando adivinhar. Não é permitido o uso de palavras compostas, por exemplo, para a senha segurança, não é permitido usar guarda-costas, mas sim vigia.

- A qualquer momento o jogador que está passando as dicas ou o que está recebendo pode pedir para passar para a próxima palavra da lista.

Se houver tempo após a quinta palavra da lista, a pessoa que está passando as dicas deve retomar a(s) palavra(s) que tiver(em) sido passada(s).

Esta regra vale apenas nas Rodadas Iniciais.

Quando os dois times finalizarem as 4 Rodadas Iniciais, deve-se iniciar o mesmo processo para as demais. A única alteração que deve ser feita por rodada é o jogador que será o adivinhador e o que dará as dicas, ou seja, se na fase anterior o jogador "Paulo" tiver dado as dicas, na segunda ele receberá.

Atenção! Nessa primeira fase são 4 rodadas e ao término de cada uma, inverte quem pergunta e quem responde. Ao final da quarta rodada, a equipe que tiver o maior número de pontos será a vencedora das rodadas iniciais e disputará primeiro o 1 milhão nas rodadas de bônus.

Rodadas de Bônus

- Deve ser selecionada a pessoa que dará as dicas e quem será o adivinhador. Nesta fase todas as dicas deverão ser passadas pela mesma pessoa.

- Há 6 cartas diferentes, correspondentes as fases desta rodada, ou seja, R\$10.000, R\$25.000, R\$50.000, R\$100.000, R\$250.000, R\$1.000.000. Na medida em que as fases forem cumpridas, o jogador que está dando as dicas deve sortear a carta do próximo valor, caso a equipe desejar seguir em frente.



A PARTIR
DE 8 ANOS



Uma vez que a carta é sorteada, a equipe não pode mais desistir da rodada.

Um dos jogadores do time adversário deve cuidar do tempo, desta vez o total são 90 segundos, portanto, a ampulheta deverá ser girada três vezes! A primeira para contar os 30 segundos iniciais e a segunda e terceira para somar mais 60 segundos. Há uma marcação no tabuleiro para controlar o número certo de vezes, conforme o exemplo abaixo:



Nesta fase, o modo de jogar é o mesmo das 4 Rodadas Iniciais, exceto pelo número de palavras de dica que podem ser passadas, 3 no total, portanto, se a palavra a ser descoberta é cavalo, as dicas podem ser: animal, celta, equino. Se após as 3 dicas a senha não for adivinhada, ela não poderá mais ser descoberta.

Dica! Recomenda-se passar apenas uma dica por vez, pois o seu parceiro pode falar alguma palavra que ajudará a sua próxima dica. Segue exemplo:

Senha: Abacaxi

Dica	Tentativa	Dica	Tentativa	Dica	Tentativa
Fruta	Laranja	Ácida	Limão	Outra	Abacaxi

Atenção! Nesta fase, não há chance para tentar acertar as senhas que não tiverem sido descobertas após 3 tentativas, assim como quando um dos jogadores pedir para passar a próxima palavra.

Em cada fase devem ser descobertas 5 senhas em 90 segundos para que o time possa avançar para a próxima rodada.

As Cartas Bônus contêm em cada fase um número de senhas que podem ser descobertas, conforme mostra a tabela abaixo. Perceba que a dificuldade do jogo aumenta a cada rodada. Na rodada final o jogador terá que acertar todas as senhas para conseguir vencer o jogo!

Rodada Bônus	Quantidade mínima de acertos
R\$ 10.000	5 de 10 senhas
R\$ 25.000	5 de 9 senhas
R\$ 50.000	5 de 8 senhas
R\$ 100.000	5 de 7 senhas
R\$ 250.000	5 de 6 senhas
R\$ 1.000.000	5 de 5 senhas

Depois de cada rodada, a equipe deve mover o seu peão, caso tenha sido bem sucedida, para sinalizar que avançou para a próxima fase. Além disso, os jogadores devem escolher se continuarão tentando ganhar R\$1.000.000 ou se desistirão na fase que alcançaram!

Atenção! Uma vez que as senhas da fase de R\$25.000 são descobertas, o time pode jogar as outras rodadas com este valor garantido, pois mesmo que não consiga descobrir as senhas da fase de R\$50.000, os R\$25.000 já estão garantidos.

Após uma equipe finalizar a rodada ou falhar em uma das rodadas, a outra deve seguir a mesma seqüência em busca de atingir uma melhor pontuação nesta fase.

Quem vence o jogo?

A equipe que conseguir atingir a maior quantidade de pontos na fase bônus, será a vencedora!

Dicas para as senhas:

Atenção! Se qualquer uma das regras abaixo for descumprida, mesmo que a senha seja descoberta, ela não valerá como ponto para a equipe.

- Pode-se utilizar apenas uma palavra, ou seja, a dica guarda-costas (composta por duas palavras) não pode ser utilizada.

- Nomes próprios podem ser utilizados como dicas, como "Stallone", para ação.

- Não é permitido usar parte da senha como dica, como por exemplo: bacalhau para a palavra (senha) bacalhoad.

- Não é permitido apontar, usar gestos ou imitar algo como dica para a senha! Assim como não são permitidas expressões faciais ou ações, como ficar quieto para conseguir ter a palavra (senha) silêncio como resposta da dica.

- As dicas podem ser repetidas para auxiliar a descoberta da senha, por exemplo: corrida, veículo, velocidade – para a senha carro.

- Não é permitido falar a letra inicial da senha como dica! Exemplo:

Senha: Mamão

Dica	Tentativa	Dica	Tentativa
Fruta	Laranja	M	Mamão

Variações do jogo:

Você pode criar o seu próprio torneio do Mega Senha 2! Uma das variações possíveis é para 3 jogadores, nesta um dos jogadores deve ser quem dará as dicas para os outros dois jogadores, após a primeira rodada o participante que estava dando as dicas deve disputar com o vencedor da primeira rodada. Este processo deve ser repetido para a terceira e quarta rodada. Aquele que vencer o maior número de rodadas será o vencedor!