

CUCA LEGAL

Idade: A partir de 7 anos.
De 02 a 06 participantes.

Objetivo do jogo:

Acertar as perguntas para chegar primeiro ao final do tabuleiro.

Contém: 1 tabuleiro, 6 peões coloridos, 1 dado, 112 cartas, cada uma com 6 perguntas, divididas em 6 temas (34 cartas do nível "Novato", 34 cartas do nível "Sabichão", 32 cartas do nível "Fera" e 12 cartas "Racha Cuca").

***"Eu, Prof. Cuca, vou desafiar você para esta corrida de conhecimentos!
Só quem tem cuca legal consegue chegar ao final!"***

"PREPARE-SE PARA O DESAFIO!"

Primeiro, abra o tabuleiro sobre uma superfície plana. Depois, cada jogador escolhe um peão e coloca na casa "SAIDA" do tabuleiro.

Agora, separe as cartas de cada nível, embaralhe bem (sem misturar os níveis) e coloque o dado ao alcance de todos.

"AGORA, VAMOS JOGAR"

O jogador mais novo começa o jogo. Ele joga o dado e anda o número de casas que o dado indicar. Depois de andar, conforme a casa em que parar seu peão, ele tem que pegar uma carta do nível em que está e responder a pergunta sobre o tema em que seu peão parou. Os temas são indicados pelos símbolos no tabuleiro.

RESPONDA A PERGUNTA

Conforme a cor da casa em que seu peão parar, você tem que responder uma pergunta sobre o tema correspondente aquele símbolo. Para isso, pegue a carta de cima do monte relativo ao nível em que está e leia sua pergunta em voz alta.

Se você acertar a pergunta, você fica na casa em que parou e passa a vez ao jogador á sua esquerda. Se você errar a pergunta, você tem que voltar o número de casas que havia andado e passar a vez ao jogador á esquerda. Depois de ler a pergunta e tentar responder, coloque a carta debaixo do monte de cartas da mesma cor.

"QUE SORTE! NUMERO PAR: JOGAR NOVAMENTE"

Se você tirar número PAR no dado (2,4 ou 6), você anda o número de casas e responde a pergunta sobre o tema em que seu peão parar.

Se acertar a pergunta, você pode JOGAR NOVAMENTE o dado, andar seu peão e tentar responder outra pergunta.

Se tirar número PAR novamente, joga de novo, até tirar número IMPAR.

"NÃO SEI!"

Se achar a pergunta difícil e preferir não arriscar, diga "Não sei!". Assim, você permanece na casa em que está e os próximos jogadores terão que responder a pergunta pela ordem da vez, isto é, primeiro o jogador a sua esquerda tenta responder ou diz também "Não sei!", os outros fazem o mesmo. O jogador que quiser responder não precisa estar no nível do jogador que

disse “não sei”, podendo estar adiantado ou atrasado no trajeto. Quem souber a resposta e acertar anda o número de casas que o jogador da que disse “Não sei” havia tirado no dado.

ATENÇÃO: A rodada continua a partir do ultimo jogador que lançou o dado.

“OBA! ESCOLHA O TEMA”

Cada vez que você para numa casa TEMA LIVRE () você pode escolher o tema que quer responder.

Escolhido o tema, pegue a Segunda carta de cima do monte relativo

ao nível em que você está e tente responder a pergunta sobre o tema escolhido.

Atenção: Quando você escolhe o tema, você não pode pegar a primeira carta do monte e sim a segunda, para não ver a pergunta antes de escolher o tema.

“MUITO BEM! VOCÊ FOI PROMOVIDO”

Existem 3 níveis indicados pela cor do seu trajeto no tabuleiro:

NOVATO (Laranja), SABICHAO (Verde) e FERA (Azul). Cada vez que você passa a um nível superior, você tem que pegar cartas do monte da cor desse nível. Você só poderá responder perguntas do

nível anterior se um jogador que estiver naquele nível disser “Não sei”. (Veja item “NAO SEI”).

Dica: Conforme for combinado no início, o jogo pode ser disputado apenas com as cartas do nível NOVATO e SABICHAO. Isso é aconselhável para crianças mais novas.

Neste caso, as cartas FERA e “RACHA CUCA” são retiradas do jogo e quem cair numa casa “RACHA CUCA” avança uma casa no tabuleiro e responde sobre o tema seguinte em que seu peão parou. DESAFIO “RACHA CUCA”

“AGORRA É QUE O BICHO PEGA”

Existem no tabuleiro casas “RACHA CUCA” indicadas pelo símbolo (!).

São perguntas mais difíceis, pegadinhas ou charadinhas. Pegue uma carta do monte “RACHA CUCA” e leia a pergunta do número que saiu do dado. Ex.: Se você tirou 3 no dado, andou 3 casas e caiu na casa RACHA CUCA, leia a pergunta nº 3. Se você acertar a resposta terá direito a avançar o DOBRO do que havia tirado no dado. Se errar, terá que voltar também o DOBRO do que havia tirado no dado.

Se quiser, você pode escolher passar a vez ao jogador seguinte – neste caso, você nem pega a carta “RACHA CUCA”. O jogador seguinte pode tentar responder o desafio ou jogar o dado normalmente. Se o jogador escolher responder e acertar, ele andará a DOBRO do que você havia tirado no dado. Se ele errar, ele volta o DOBRO do que você havia tirado no dado. Se o jogador seguinte não quiser responder ao Desafio “RACHA CUCA” que você passou, ele joga o dado normalmente como jogador da vez.

“PARABÉNS!”

ENTRANDO NA CHEGADA “CUCA LEGAL”

Depois de percorrer todo o tabuleiro, você chegou ao fim do trajeto. Agora, para entrar na casa CHEGADA, você terá que tirar no dado número EXATC de casas que lhe faltam.

Se tirar MENOS, você anda o número de casas que saiu no dado; se tirar MAIS, você não mexe o peão e passa a vez para o jogador seguinte.

QUEM VENCE O JOGO?

“VENCE O JOGO QUEM TEM CUCA LEGAL”

Quem chegar primeiro à casa CHEGADA do tabuleiro vence o jogo. Os outros jogadores poderão, se quiserem, continuar disputando o segundo, terceiro, quarto, quinto ou sexto lugares na jogada.