

# MASTER Junior



O jogo para quem está ligado em tudo o que acontece!

## REGRAS

Idade: a partir de 10 anos

Participantes: 1 ou mais

Pode ser jogado por 1 até 4 jogadores ou por 1 até 4 equipes.

## COMPONENTES

1 tabuleiro

280 cartas *Nível 1* (1.400 perguntas)

80 cartas *Nível 2* (400 perguntas)

40 cartas *Master Desafio* (200 perguntas)

4 peões

1 ampulheta

12 *fichas-bônus* verdes

4 *fichas-bônus* azuis

## INTRODUÇÃO

Respondendo a perguntas de múltipla escolha, dissertativas e a questões de falso ou verdadeiro, os jogadores vão mostrar que são experts em diversos assuntos. Cada um deve responder corretamente a 10 perguntas para ser o vencedor, mas precisa de muita atenção, pois quem errar mais de 4 vezes está fora do jogo.

## OBJETIVO

Ser o jogador com mais acertos no final da partida.

## PREPARAÇÃO

\* As cartas devem ser embaralhadas e separadas por grau de dificuldade: *Nível 1* (perguntas fáceis), *Nível 2* (perguntas de dificuldade média) e *Master Desafio* (perguntas difíceis).

\* Cada jogador escolhe um peão e coloca-o no espaço início, da mesma cor do peão escolhido.

\* Cada jogador recebe 3 *fichas-bônus* verdes e 1 *ficha-bônus* azul.

## COMO JOGAR

1. Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo.

2. O jogador que está à direita de quem começou pega uma carta do *Nível 1* e pede para o jogador que vai responder escolher qual pergunta deseja responder dentre as 5 que estão na carta.

3. Após a leitura da pergunta, a ampulheta é acionada, para que o jogador responda a pergunta antes que o tempo acabe.

### Duas coisas podem acontecer:

1. *O jogador acerta a resposta:* neste caso, a carta é devolvida ao final da pilha e seu peão avança uma casa à frente. Então a vez é passada ao jogador à sua esquerda.

2. *O jogador erra a resposta:* neste caso, a carta é devolvida ao final da pilha e o jogador que errou coloca uma ficha verde na casa em que está. Então a vez é passada ao jogador à sua esquerda, e seu peão permanece nesta casa até que ele acerte ou que não tenha mais fichas.

Quando um jogador erra uma pergunta e não tem mais nenhuma ficha-bônus, ele pára de responder e seu peão permanece onde está até o fim do jogo. As *fichas-bônus* também ficam onde estão.

Os outros jogadores continuam jogando até que nenhum jogador possa mais jogar, ou até que um deles consiga responder corretamente ao *Master Desafio*.

## FICHAS-BÔNUS

Os jogadores devem responder a 6 perguntas do Nível 1, 3 perguntas do *Nível 2* e 1 pergunta *Master Desafio*. Cada um tem direito a apenas 4 erros.

Sempre que errar, ele usará uma *ficha-bônus* para ter direito de responder uma nova pergunta na próxima rodada.

**Fichas Verdes:** são usadas quando o jogador erra uma pergunta do *Nível 1*.

**Fichas Azuis:** são usadas quando o jogador erra uma pergunta do *Nível 1* ou *2*.

## Master Desafio

Caso um jogador consiga passar pelo *Nível 1* e pelo *Nível 2* sem usar nenhuma *ficha-bônus*, e depois errar a resposta do *Master Desafio*, ele poderá usar suas 4 *fichas-bônus* para ter direito de responder outro *Master Desafio*.

## FIM DO JOGO

O jogo termina quando os jogadores não puderem mais responder a nenhuma pergunta ou tiverem respondido corretamente ao *Master Desafio*.

O vencedor será o jogador que respondeu corretamente ao *Master Desafio* ou que chegou mais perto dele.

## EMPATE

Em caso de empate, quem tiver usado menos *fichas-bônus* para chegar à casa onde está será o vencedor.

Se persistir o empate, o jogador que demorou mais tempo (casas) para errar pela primeira vez será o vencedor.

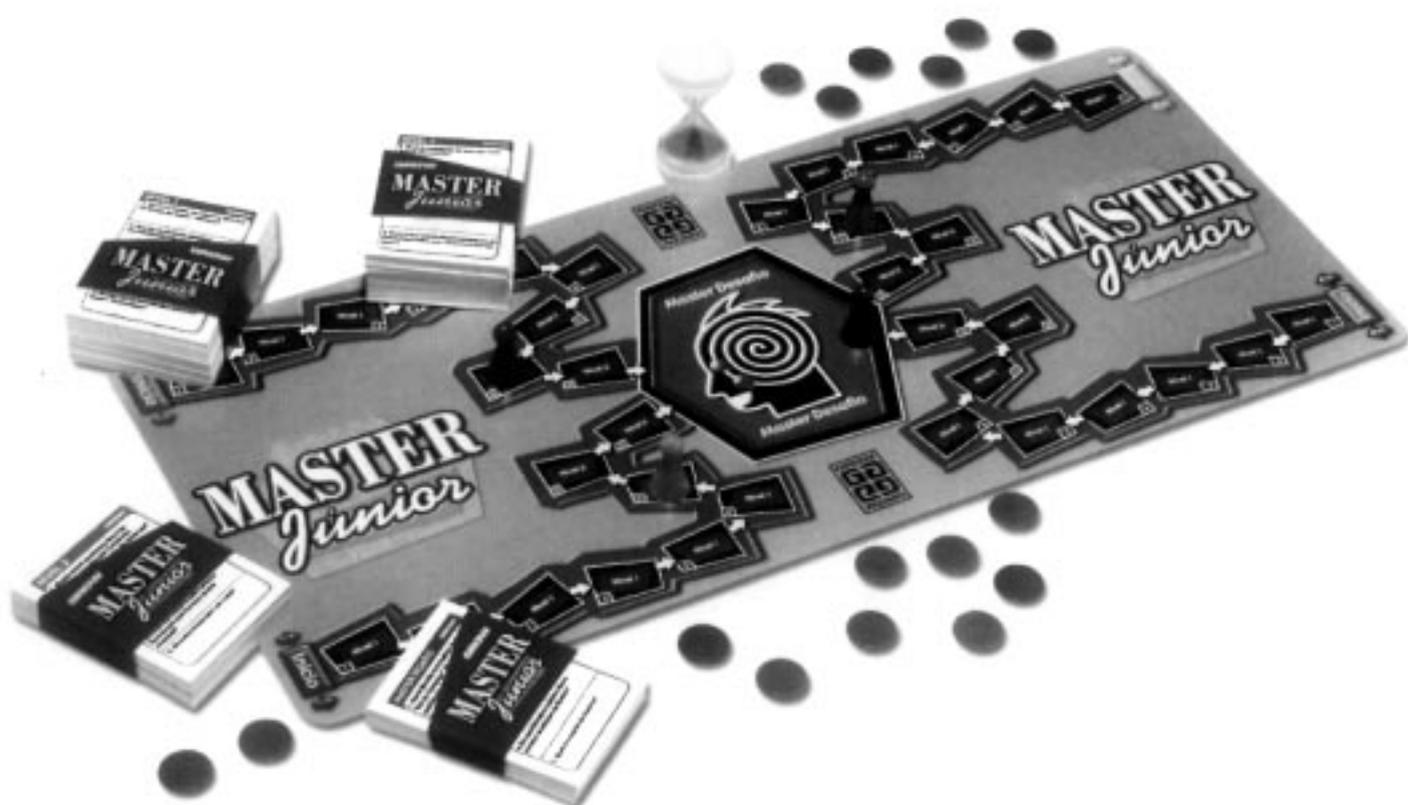
## JOGO PARA UM JOGADOR

Você poderá divertir-se sozinho com o jogo Master Júnior. A regra é a mesma, mas você deve desafiar a si mesmo a chegar ao *Master Desafio* usando cada vez menos *fichas-bônus*. Essa é uma ótima maneira de testar seus conhecimentos e aprender sobre os assuntos que você ainda não conhece.

## JOGO EM EQUIPES

Master Júnior também pode ser jogado em equipes. Nesse caso, cada equipe participa com um só peão e age como se fosse um só jogador. Os membros da equipe podem trocar idéias entre si antes de dar uma resposta, deixando só um jogador dar a resposta final.

## BOM DIVERTIMENTO!



GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A.  
RUA VICENTE LEPORACE, 125 - CEP 09860-135  
SÃO BERNARDO DO CAMPO - SÃO PAULO - BRASIL

