

CASTELO
REINTEIRO

A Aventura do Ratinho



RÉGRAS



PONY
CORN



Livro de Regras

Um jogo de Ricardo Wendel com colaboração
de Jovi Bezerra, Marcelo Wendel, Mayara Vieira,
Leonardo Jardim, Rafael Jardim e Gisele Roth.

Ilustrações de Giovani Galvão.

Diagramação e projeto gráfico por Fabio Fugikawa.

Produzido por Ludens Lab.

Agradecimentos: João Kiipper, Fabiana Quinteiro,
Juliana Dias, Peterson Rodrigues, Fabio Porchat,
Edson Ishigami, toda equipe da D20 Culture
e Inverno Produções.



História do Jogo

Não é que o Mau aprontou a maior traquinagem! Ele pegou emprestado vários objetos do pessoal do Castelo, se mandou para os encanamentos e não devolveu nenhum.

Aí o Pedro ficou sem sua cartola, o Dr. Victor sem o seu guarda-chuva, a Morgana sem sua vassoura preferida (a Valdirene) e todos os outros estão sentindo muita falta de seus pertences.

Exatamente por essa razão, o Ratinho recebeu a missão de recuperar os itens que estão com o Mau. É bem provável que os objetos estejam espalhados pelos encanamentos do Castelo, já que o Mau é muito bagunceiro.

Tirando o Mau e o Godofredo, o Ratinho é o único que consegue navegar pelos encanamentos mágicos do Castelo. Os canos mudam de posição e de direção, parece até que têm vontade própria, além de terminarem em passagens estreitas e com diferentes saídas.

Então, com sua incrível habilidade de mudar de forma, o Ratinho consegue se esgueirar pelas conexões dos encanamentos e percorrer os caminhos tortuosos.



Elementos do Jogo

Tabuleiro

O tabuleiro desse jogo é bem diferente. São 36 peças que os jogadores vão montando como um quebra-cabeça. A cada jogo, o tabuleiro vai ter uma forma diferente.

As peças de tabuleiro

- 1 peça inicial, que é o quarto do Ratinho
- 1 peça que é o esconderijo do Mau
- 24 peças de encanamento
 - 6 peças de canos retos
 - 6 peças de canos em forma de "L"
 - 6 peças de canos em forma de "T"
 - 6 peças de canos em forma de cruz
- 10 peças de Ambientes do Castelo, que são:
 - Entrada do Castelo com o Pedro, Biba e Zequinha
 - Hall do Castelo com o Etevaldo
 - Sala da Árvore com a Celeste
 - Biblioteca com o Gato Pintado
 - Sala da Lareira com o Dr. Victor
 - Quarto do Nino com o Nino
 - Cozinha com o Bongô e Dedolândia
 - Laboratório do Tíbio e Perônio
 - Oficina com a Penélope
 - Quarto da Morgana no alto da Torre



Toda vez que o Ratinho revela e entra em uma peça de tabuleiro com encanamento, o jogador da vez precisa sortear uma CARTA DE AÇÃO. Se a carta de ação for um DESAFIO, o jogador que completá-lo ganha um objeto. Se for uma carta de TRAQUINAGEM, algo acontecerá para atrapalhar o Ratinho e os jogadores.



Ao tirar uma carta de DESAFIO, o jogador deve rolar o DADO DO MAU, que está numerado de 1 a 6, para saber qual item do desafio terá que fazer. Todos os desafios precisam ser respondidos em no máximo 1 minuto, então tenha sempre um cronômetro por perto. Veja o exemplo abaixo para entender melhor:

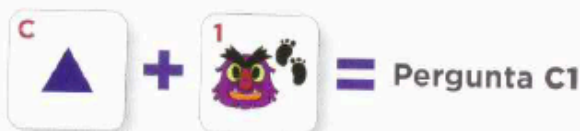


Número "3", o jogador terá que desenhar uma **tesoura**.

Toda vez que o Ratinho revela e entra em uma peça de tabuleiro com Ambientes do Castelo, o jogador da vez precisa responder o DESAFIO DA SALA, ou devolver o OBJETO recuperado que está na sala para seu

respectivo dono (cada objeto tem um dono específico. Se vencer o desafio, o jogador pode comprar uma carta de RECOMPENSA.

Se o jogador for responder o DESAFIO DA SALA, é preciso rolar os dois dados ao mesmo tempo, o de CONEXÕES e o DADO DO MAU. A combinação dos dados vai apontar qual pergunta na Lista de Desafios da sala precisará ser respondida (a lista está no apêndice desse livro).



Se o Ratinho revelar a peça com o esconderijo do Mau, o jogo muda de dinâmica. O Mau pode atrapalhar o progresso do Ratinho, capturando itens que estão em posse dos jogadores ou andando até as salas com os itens já devolvidos para pegá-los de volta.

Tokens de Conexão

Todas as peças de salas e canos se conectam. A passagem entre as salas precisa ser preenchida com um token de conexão. Cada token tem uma forma específica que indica como é a passagem de uma sala para outra por dentro do encanamento.



Passagem com grades:



é representada pelo token com um **quadrado**. O Ratinho só passa nessa conexão se estiver em forma de **CUBO** (quadrado).



Passagem com ventilador:



é representada pelo token com um **triângulo**. O Ratinho só passa nessa conexão se estiver em forma de **PIRÂMIDE** (triângulo).



Passagem com diafragma:



é representada pelo token com um **círculo**. O Ratinho só passa nessa conexão se estiver em forma de **ESFERA** (círculo).



Passagem obstruída:



é representada pelo token com um **"X"**. O Ratinho não consegue passar por essa conexão em nenhuma forma básica. A única

maneira é virar um **DENTINHO**, roer o cano e transformá-lo em passagem livre. Quando o Ratinho vira um DENTINHO, pode roer qualquer outra passagem (quadrado, triângulo e círculo) para também deixá-las livres.



Passagem livre:



é representada pelo token sem nenhum desenho. O Ratinho pode passar por essa conexão em qualquer forma que estiver.



A passagem livre só aparece quando o DENTINHO é usado, já que o Ratinho se torna capaz de roer qualquer conexão. Também há passagem livre no token de ralo (ver mais à frente).

Cartas do Ratinho

As cartas do Ratinho servem para fazê-lo mudar de forma e conseguir passar pelas conexões dos encanamentos.

Não importa o número de jogadores na mesa, cada um deles começa com 3 CARTAS DO RATINHO. Essa também será a quantidade máxima de cartas que um único jogador pode segurar.

Se um jogador já estiver segurando 3 CARTAS DO RATINHO e ganhar mais uma por ter completado um desafio, não poderá comprar.

Se um jogador ficar sem cartas, poderá comprar uma da pilha ao chegar sua vez de agir.

As cartas do Ratinho

Carta de forma QUADRADO



Essa carta faz o ratinho mudar para a forma de CUBO e conseguir passar por conexões com grades marcadas com esse símbolo:



O Ratinho permanece em forma de cubo até outro jogador alterar sua forma ou algo acontecer para que ele volte ao seu estado original.

Carta de forma TRIÂNGULO



Essa carta faz o ratinho mudar para a forma de PIRÂMIDE e conseguir passar por conexões com ventilador marcadas com esse símbolo:



O Ratinho permanece em forma de pirâmide até outro jogador alterar sua forma ou algo acontecer para que ele volte ao seu estado original.



Carta de forma CÍRCULO



Essa carta faz o ratinho mudar para a forma de ESFERA e conseguir passar por conexões com diafragma marcadas com esse símbolo:



O Ratinho permanece em forma de esfera até outro jogador alterar sua forma ou algo acontecer para que ele volte ao seu estado original.

Carta de forma CORINGA



Essa carta faz o ratinho mudar para a forma que quiser (CUBO, PIRÂMIDE, ESFERA) e conseguir passar por conexões relacionadas à forma escolhida. A carta coringa não permite ao Ratinho mudar de forma mais de uma vez nem virar DENTINHO.

O Ratinho permanece em forma escolhida até outro

jogador alterar sua forma ou algo acontecer para que ele volte ao seu estado original.

Carta de forma DENTINHO



Essa carta faz o ratinho mudar para a forma de DENTINHO e conseguir roer qualquer conexão, inclusive as obstruídas:



Ao roer a conexão desejada, ela se torna uma passagem livre:



Após usar o DENTINHO e roer uma conexão, o Ratinho volta ao seu estado original.

Cartas de Recompensa

Carta de RATOMÓVEL



Essa carta permite ao Ratinho chamar seu carrinho. O ratomóvel é equipado com sensores que abrem qualquer conexão. Ao passar pelas conexões, elas se fecham novamente.

Para efeito de jogo, ao usar essa carta, o jogador pode colocar o Ratinho em qualquer peça de tabuleiro da mesa

sem se preocupar em mudar de forma. Após usar o ratomóvel, o ratinho volta para sua forma original.

Carta de ASPIRADOR



Essa carta permite ao jogador recuperar um item que esteja com o Mau.

Carta de LIXEIRA



Essa carta permite que o jogador impeça o Mau de pegar um item que esteja com os participantes ou nas salas.



Carta de BANHEIRA



Ao usar essa carta, todos os jogadores podem comprar uma carta de Ratinho.

Carta do RELÓGIO



Essa carta impede Mau de andar pelo tabuleiro, pois o congela no tempo.

O efeito funciona somente uma vez.

Carta do GODOFREDO



Retire um item em posse do Mau e coloque na pilha de itens não revelados.

O Godofredo joga o item novamente nos encanamentos.

Cartas de Ação

Toda vez que o ratinho entra em uma peça de tabuleiro que seja um encanamento, precisa puxar uma CARTA DE AÇÃO.

As cartas de ação são divididas em dois grupos:

1. **Cartas de Desafio:** são 40 cartas de desafio. Ao tirar uma dessas cartas, o jogador precisa passar pelo desafio proposto por um dos personagens que circulam no Castelo. Se tiver sucesso, consegue recuperar um objeto. Se não tiver sucesso, nada ocorre e o jogador passa sua vez para o próximo. Antes de fazer o desafio, o jogador deve rolar o DADO DO MAU, numerado de 1 a 6, para saber qual tarefa da carta sorteada precisará cumprir.
2. **Cartas de Traquinagem:** existem 20 cartas de Traquinagem com três diferentes efeitos:
 - a. Ao sortear a carta do Tap e Flap, o Ratinho volta para sua forma original, pois o par de botas pisou acidentalmente no nosso herói.
 - b. Ao sortear a carta do Dr. Abobrinha, cada jogador deve descartar uma carta de Ratinho. O Dr. Abobrinha quer usar a habilidade de mudar de forma para aprimorar seus disfarces malucos e entrar no Castelo.
 - c. Por último, temos a tão temida carta da gargalhada fatal, que faz os jogadores perderem um objeto que já foi recuperado. A carta não retoma os objetos que já tenham sido devolvidos para os personagens em suas respectivas salas.



Tokens e Objetos

Existem dez tokens de objetos:

1. O GUARDA-CHUVA, que precisa ser devolvido ao Dr. Victor na Sala da Lareira.
2. A CARTOLA, que precisa ser devolvida ao Pedro na Portaria do Castelo.
3. A VASSOURA, que precisa ser devolvida para a Morgana na Torre do Castelo.
4. O LUSTRE, que precisa ser devolvido para a Celeste na Árvore do Castelo.
5. O SOLDADINHO, que precisa ser devolvido ao Nino no Quarto do Nino.
6. O COLAR, que precisa ser devolvido para a Penélope na Oficina.
7. Os ÓCULOS, que precisam ser devolvidos ao Tíbio no Laboratório.
8. A PIZZA, que precisa ser devolvida ao Bongô na Cozinha.
9. O BAMBOLÊ, que precisa ser devolvido ao Etevaldo no Hall do Castelo.
10. O LIVRO, que precisa ser devolvido ao Gato Pintado na Biblioteca.

Quando um objeto é devolvido, ele fica na sala específica e a passagem é livre, ou seja, não é preciso vencer desafios das salas para o Ratinho poder atravessar.

Toda vez que um jogador vence um desafio de encaçamento ou usa cartas de Recompensa específicas, ele recupera um objeto. Os objetos recuperados ficam em uma pilha comum dos jogadores dentro do quarto do Ratinho até serem devolvidos para os personagens certos. Enquanto estão na pilha, os objetos correm risco de voltarem para as mãos do Mau por uma Gargalhada Fatal. Entretanto, o Mau não entra no quarto do Ratinho. Se os jogadores perderem dez objetos para o Mau — o número total do objetivo —, a partida termina com a vitória do Mau.

Saquinho dos Objetos

O saquinho de objetos serve para guardar os itens que o Mau pegou dos personagens do Castelo. Toda vez que um jogador resolve um desafio de encanamento, precisa sortear um dos objetos do saquinho e colocá-lo no quarto do Ratinho. Algumas cartas de Traquinagem ou de Recompensa fazem com que objetos saiam ou retornem para o saquinho.

Dados Personalizados

O jogo vem com dois dados personalizados:

1. **Dado das Conexões:** esse dado de seis faces é utilizado toda vez que um jogador vai explorar e quer revelar uma nova peça de tabuleiro. Antes de revelar a peça, o jogador escolhe a direção que quer seguir e rola o dado. O resultado do dado determina qual conexão será colocada conforme tabela abaixo. Esse dado também é marcado de A a F, servindo para indicar Desafios em cartas de Desafio e, junto com o dado do Mau, mostra as coordenadas para os desafios no Apêndice de Desafio das Salas.

Face do Dado Token de Conexão



Coloque um token de conexão



Coloque um token de conexão



Coloque um token de conexão





Coloque um token de conexão 



Escolha qualquer token de conexão entre Quadrado, Triângulo e Círculo.



Descarte uma carta de Ratinho (se não estiver com nenhuma) e role novamente o dado.

- 2. Dado do Mau:** quando o esconderijo do Mau é revelado, antes de agir, o jogador da vez precisa lançar esse dado e ver o que acontece. O dado é numerado de 1 a 6, e junto com o dado de conexão, indica qual desafio do Apêndice de Desafio das Salas precisará ser respondido.

Face do Dado	Resultado
--------------	-----------



Mau se movimenta: Mova o Mau pelas peças do tabuleiro de acordo com o número sorteado (1 move uma peça, 2 move duas peças e 3 move três peças). O Mau sempre se move em direção de uma sala mais próxima que tenha o objeto devolvido. Se chegar na sala, o Mau pega o objeto da sala. Se não existir sala com objeto devolvido, o Mau persegue o Ratinho.



Gargalhada fatal: o Mau faz uma charada e, se os jogadores errarem, pega um objeto da pilha dos participantes (qualquer um que ainda não tenha sido devolvido nas salas). Se os jogadores acertarem, nada ocorre.



Recompensa: compre uma carta de recompensa.



Miniaturas

O jogo vem com cinco miniaturas: uma do Mau, que só é colocada em jogo quando a peça de tabuleiro "Esconderijo do Mau" entra em ação.



E também quatro miniaturas do Ratinho:



Use essa miniatura no início do jogo, quando o Ratinho estiver no seu quarto. Use também quando ele voltar à para sua forma original.



Use essa miniatura quando o jogador mostrar a carta do Quadrado ou a Coringa para mudar a forma do Ratinho.



Use essa miniatura quando o jogador mostrar a carta do Triângulo ou a Coringa para mudar a forma do Ratinho.





Use essa miniatura quando o jogador mostrar a carta do Círculo ou a Coringa para mudar a forma do Ratinho.



Tokens de Ralo

Quando o esconderijo do Mau aparecer, coloque um token de ralo em uma das conexões do quarto do Ratinho e outro em uma das conexões do Esconderijo do Mau. Se o quarto do Ratinho não tiver conexões livres, coloque em alguma outra próxima à sua escolha. O Ratinho pode entrar no ralo do esconderijo do Mau e sair em seu quarto, mas é um caminho de mão única, não dá para voltar. Quando o Ratinho entra no esconderijo, precisa passar pelo desafio do Mau (responder enigmas). Se acertar e algum objeto estiver com o Mau, ele escolhe um para levar para seu quarto, mas se errar, perde um objeto para o Mau.



Apêndice de Desafios

São dez ambientes do Castelo e esconderijo do Mau com Desafios de perguntas e respostas. Recomendamos usar o apêndice deste livreto com as perguntas e respostas somente no momento da partida. Não faça leitura prévia dos desafios, para deixar o jogo mais interessante.

Além do apêndice, também disponibilizaremos no futuro uma página on-line, acessível por meio do QR-CODE abaixo. Nesta página, os jogadores encontrarão todas as perguntas do livreto e muitas outras, que serão apresentadas de forma aleatória para aumentar a surpresa e o desafio do jogo.



Como é o Jogo

Castelo Rá-Tim-Bum - A Aventura do Ratinho é um jogo colaborativo, na qual os participantes controlam o Ratinho em conjunto, cada um na sua vez de agir.

Objetivo

O objetivo do jogo é encontrar os objetos dos personagens do Castelo e devolvê-los aos seus respectivos donos. Dependendo do número de jogadores, será necessário encontrar e devolver mais objetos. A conta é simples: o número de objetos devolvidos deve ser igual ao número de jogadores na partida, com o mínimo de 3 objetos e máximo de 5. Se o Mau ficar com um número de objetos igual a 10 menos o objetivo, o jogo acaba com a vitória dele. Veja exemplo na a tabela abaixo:

Número de Jogadores	Quantidade de Objetos para vitória do Ratinho	Quantidade de Objetos para vitória do Mau
2	3	7
3	3	7
4	4	6
5	5	5
6	5	5

Preparando a Mesa de Jogo

1. Embaralhe as CARTAS DO RATINHO, distribua a quantidade certa para os jogadores e deixe o restante em uma pilha na mesa com a frente voltada para baixo, mostrando o verso.
2. Embaralhe as CARTAS DE AÇÃO e deixe-as em uma pilha na mesa com a frente voltada para baixo, mostrando o verso.
3. Embaralhe as CARTAS DE RECOMPENSA e deixe-as em uma pilha na mesa com a frente voltada para baixo, mostrando o verso.

4. Deixe as MINIATURAS, os DADOS e os TOKENS DE CONEXÃO e TOKENS DE RALO já separados.
5. Também separe os TOKENS DE OBJETOS e coloque-os dentro do saquinho.
6. Posicione a peça de tabuleiro QUARTO DO RATINHO ao centro da mesa de jogo.
7. Separe a peça de tabuleiro ESCONDERIJO DO MAU. Embaralhe o restante das peças e divida em 3 montes:
 - Monte 1) 10 peças de tabuleiro
 - Monte 2) 5 peças de tabuleiro
 - Monte 3) 19 peças restantes
8. Pegue o ESCONDERIJO DO MAU e embaralhe no monte de 5 peças (ficando agora com 6 peças).
9. Coloque o monte de 6 peças em cima do de 19.
10. Coloque o monte de 10 peças por cima de tudo.
11. Pronto! Agora o primeiro jogador pode começar a partida e decidir para onde ir.

Ordem de Ações

O jogo começa com o Ratinho no seu quarto. Existem quatro saídas no Quarto do Ratinho para os encanamentos ou salas do Castelo.



Após decidida a quantidade de jogadores, um precisa começar a partida e controlar o Ratinho, seguindo essa ordem:

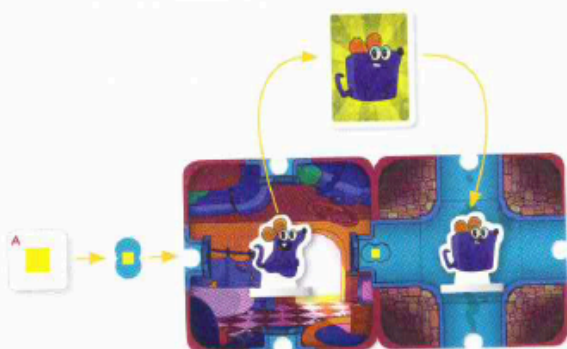
1. Posicione a miniatura do Ratinho com sua forma original no tabuleiro (quarto do Ratinho);
2. Escolha para qual direção o Ratinho vai andar;



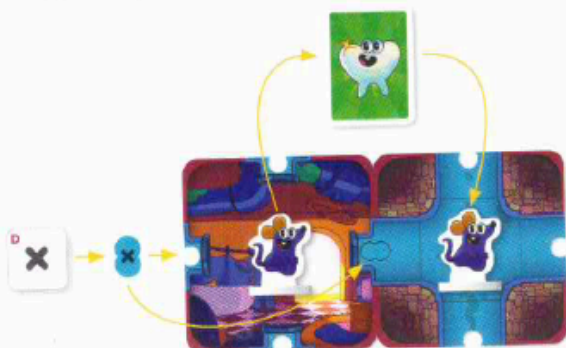
3. Jogue o Dado de Conexão para saber qual o formato da passagem ligará uma peça do tabuleiro com a outra.



4. Se tirar a letra A com a passagem de grade (quadrado), ou letra B com o ventilador (triângulo), ou letra C com o diafragma (círculo), ou letra D com passagem obstruída ("X"), o jogador precisa usar uma carta de Ratinho para mudar de forma ou roer a passagem com o Dentinho e então avançar. Se tirar a letra E, o jogador escolhe qual conexão entre quadrado, triângulo e círculo vai colocar. Se tirar a letra F, o jogador perde uma carta de Ratinho e joga o dado novamente.
5. Se o jogador tiver a carta certa para a passagem, troca a miniatura do Ratinho para a forma escolhida e avança na nova peça de tabuleiro revelada.



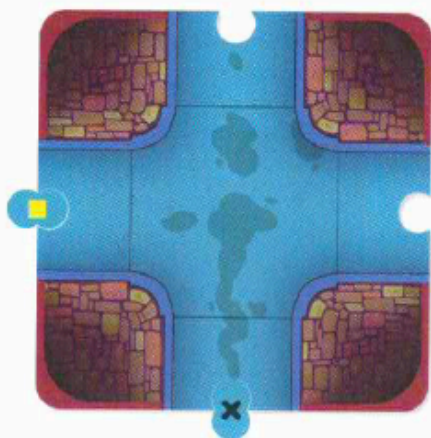
6. Se usar o Dentinho, vire o token de conexão que o Ratinho vai roer para deixá-lo como uma passagem livre e então pode avançar. Após usar o Dentinho, o Ratinho volta à sua forma original.



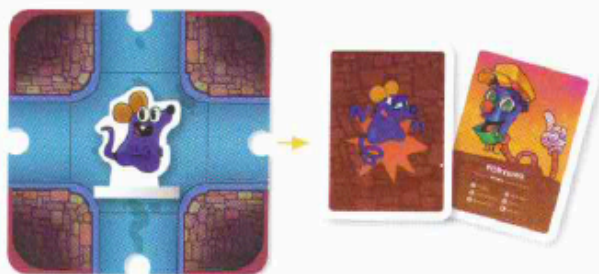
Vire o token para deixar o lado liso representando a passagem livre

7. Se não tiver uma carta para se transformar e passar, o jogador pode trocar com qualquer outro participante que tenha a carta específica para poder avançar.
8. Se nenhum outro jogador conseguir ajudar trocando cartas, o participante da vez deve encerrar sua ação e deixar o jogador que está do seu lado direito controlar o Ratinho.
9. O jogador da vez pode também rolar o Dado de Conexões mais de uma vez para revelar conexões de outras extremidades da peça de tabuleiro.

Por exemplo, se o jogador rolou o dado e tirou uma passagem obstruída (para baixo) e não tem como andar, pode revelar outra (no caso o quadrado à direita).



10. Conseguindo passar, o jogador revela uma nova peça de tabuleiro da pilha e colocá o Ratinho dentro dela.
11. Se for uma peça de encanamento, o jogador da vez puxa uma carta de ação.



12. O jogador resolve a Carta de Ação (desafio ou traquinagem). Se for desafio, ao conseguir cumprir, o jogador ganha um objeto e o coloca no quarto do Ratinho. Caso contrário, nada ocorre e ele passa a vez. Se for uma Traquinagem, o jogador sofre o efeito da carta e passa a vez.
13. Se for uma peça de ambientes do Castelo, o jogador precisa cumprir o desafio ou devolver o



objeto específico para o personagem dentro da sala. Resolvendo o desafio, o jogador ganha uma carta de recompensa e passa a vez. Devolvendo o objeto, a vez do jogador acaba e o próximo da direita deve agir. Salas de ambientes com objetos devolvidos tornam-se passagens livres, ou seja, o jogador não precisa resolver os desafios para o ratinho poder atravessar.



**SEM
OBJETO**

**COM
OBJETO**



**DESAFIO CRIANÇAS
E TELEKID**

14. Essa ordem se repete até os jogadores conseguirem recuperar os itens necessários e devolvê-los para os seus donos, ganhando assim o jogo; ou, até que o Mau consiga pegar itens suficientes para garantir a sua vitória.

Andando pelo Tabuleiro

À medida que o jogo progride, os jogadores revelam mais e mais peças de encanamento ou Ambientes do Castelo, e o tabuleiro vai ficando cada vez maior.

Na sua vez, o jogador pode andar livremente nos encanamentos, desde que tenha como passar pelas conexões gastando quantas cartas de Ratinho ou Ratomóvel quiser. Se não conseguir mais andar, deve passar a vez para o próximo.

Se revelar uma peça de tabuleiro nova, pode entrar e fazer os desafios ou devolver objetos em ambientes do Castelo; ou tirar uma carta de Ação em peças de encanamento. Depois de revelar e agir, precisa passar a vez para o próximo jogador.

O jogador também pode andar livremente nas peças de ambientes do Castelo, caso os objetos já tenham sido devolvidos. Do contrário precisam responder o desafio da sala e depois passar a vez para o próximo. Claro que também precisam passar pelas conexões que ligam as peças de ambientes transformando-se nas formas corretas.

Alguns caminhos vão acabar dando em becos sem saída. Nem com a carta de Dentinho é possível passar por um beco sem saída. Já a carta de Ratomóvel, permite que o jogador vá para qualquer peça do tabuleiro que quiser.



Devolvendo os Objetos

O objetivo do jogo gira em torno de devolver os objetos para os personagens do Castelo. Os jogadores conseguem os objetos vencendo desafios nas peças de Encantamento.

Quando os jogadores conquistam os objetos, eles permanecem em uma pilha comum no Quarto do Ratinho. Para devolver os itens, basta o Ratinho entrar no ambiente de Castelo com o objeto correto.

Os Tokens de Objetos ficam em cima das peças de Ambiente, preenchendo o desenho da sala.



Para ganhar o jogo, é necessário devolver uma quantidade mínima de objetos, dependendo do número de jogadores.

Quando o Mau Aparece!

O esconderijo do Mau aparece entre a 11ª e 16ª peça de tabuleiro a ser colocada em jogo. Quando isso ocorre, a dinâmica do jogo muda bastante. Todos os objetos que foram pegos pelo Mau ficam dentro do seu esconderijo, mesmo aqueles que foram tomados por ele antes do seu esconderijo ser revelado. Nesta hora, também será preciso colocar os Tokens de Ralo em jogo.

Se o Mau encontrar o Ratinho em qualquer local do tabuleiro, uma disputa se inicia, e ele desafiará todos os jogadores a responderem um enigma.

Se acertarem, nada ocorre. Entretanto, se errarem, ele toma um objeto que estava em posse dos jogadores.

Quando o Mau entra no tabuleiro, na vez de cada jogador, antes de qualquer ação, é preciso rolar o dado do Mau. Existe uma grande chance do Mau atrapa-lhar os jogadores e uma chance menor do jogador ganhar uma carta de recompensa. Para mais informações leia o tópico Dados Personalizados - Dado do Mau no capítulo Elementos do Jogo.

Se o Mau estiver fora do seu Esconderijo, o Ratinho pode entrar no Ambiente e responder um enigma para recuperar um objeto que esteja lá. Se conseguir, os jogadores escolhem um dos objetos e entram no Ralo indo para o Quarto do Ratinho. Mas, se errarem, perdem um objeto para o Mau.

Movimentando o Mau



Assim que o Mau entra em jogo, os participantes começam a rolar o Dado do Mau. Se cair uma face com esse desenho, o Mau andar­á pelo tabuleiro.

O jogador da vez é quem controla o Mau quando ele for andar. A quantidade de peças de tabuleiro que o Mau pode percorrer é igual ao número do dado.

Face do Dado

Movimento do Mau



1 Peça de Tabuleiro



2 Peças de Tabuleiro



3 Peças de Tabuleiro



O Mau pode passar por qualquer conexão (quadrado, triângulo e círculo) livremente e andar nos encanamentos e nos ambientes do Castelo, porém, não pode passar por becos sem saída ou passagens obstruídas.

O jogador que está controlando o Mau precisa fazer com que ele se aproxime ou chegue na peça de ambiente do Castelo mais próxima que tenha um objeto devolvido. Quando o Mau chega nessa peça, pega o objeto para ele, tornando a vida do Ratinho e dos jogadores mais complicada.

Se existirem objetos devolvidos equidistantes, a escolha de para onde levar o Mau é do jogador que o controla.

Se não houver nenhuma sala com objetos devolvidos, o Mau anda em direção ao Ratinho. Se alcançar a peça de tabuleiro que o Ratinho está, uma disputa se inicia.

Fim do Jogo

O jogo acaba com o Ratinho e os jogadores vencendo, ou com o Mau saindo vitorioso.

Existe uma forma dos jogadores vencerem:

- Devolvendo a quantidade de objetos necessária de acordo com o número de jogadores na mesa.

E também existe uma forma dos jogadores perderem, dando a vitória para o Mau:

- Quando o Mau capturar todos os itens do jogo e após uma enorme Gargalhada Fatal, ele sai vitorioso.



Quantidade de Elementos

Grids de Tabuleiro	36 (1 Quarto do Ratinho, 1 Esconderijo do Mau, 10 Ambientes do Castelo e 24 Encanamentos: 6 Retos, 6 em "L", 6 em "T" e 6 em "+").
Tokens de Conexão	26 <ul style="list-style-type: none"> • 6 peças com Quadrado na frente e Triângulo atrás • 6 peças com Quadrado na frente e Círculo atrás • 6 peças com Círculo na frente e Triângulo atrás • 8 peças com X na frente e Liso atrás
Apêndice com Desafios de Ambiente Livro de regras	No final desse livro de regras, existe um apêndice com 36 perguntas e respostas para cada desafio de sala, contando o Esconderijo do Mau.
Cartas de Ação	60 (20 de Traquinagem: 8 Gargalhadas Fatais, 6 Tap Flap e 6 Abobrinha - 40 de Desafios: 8 Mãos Pintadas, 8 Caipora, 8 Porteiro, 8 Lana e Lara e 8 João de Barro).
Cartas de Ratinho	40 (10 de Quadrado, 10 de Triângulo, 10 de Círculo, 5 de Coringa e 5 de Dentinho).
Cartas de Recompensa	20 (4 Ratomóvel, 4 Banheira, 3 Aspirador, 3 Lixeira, 3 Relógio e 3 Godofredo).
Dados Personalizados	2 (1 Dado de Conexão e 1 Dado do Mau).
Miniaturas Ratinho, Mau	5 (1 Ratinho forma Original, 1 Ratinho forma Quadrado, 1 Ratinho forma Triângulo, 1 Ratinho forma Círculo e 1 Mau).
Tokens de Objetos	12, sendo 1 de cada objeto e 2 tokens de ralo.
Saquinho de Itens	Saquinho personalizado para guardar os tokens de objetos.



Apêndice

PERGUNTAS E RESPOSTAS

1- MAU (CHARADAS)

O que é o que é:

- A1** Entra na água, mas não se molha?
Sombra
- A2** O que tem no meio da rua?
A letra U
- A3** O que pode atravessar um rio sem se molhar?
A ponte
- A4** Quanto mais chora, menor fica?
A vela
- A5** Sobe e desce, mas nunca se move?
A temperatura
- A6** É seu, mas as outras pessoas usam mais do que você?
O seu nome
- B1** Tem quatro pernas, mas não anda?
A mesa
- B2** O lápis disse para o apontador?
Estou desapontado
- B3** Anda com os pés na cabeça?
O piolho
- B4** Está sempre à sua frente, mas você nunca pode ver?
O futuro
- B5** Tem oito letras, mas se você tira quatro continua com oito?
Biscoito
- B6** A parte do corpo que mais coça?
A unha
- C1** Guarda tudo quando está aberto, não guarda nada quando está fechado?
O guarda-chuva

- C2 A formiga tem maior do que o leão?**
☐ nome
- C3 Todo mês tem menos abril?**
☐ letra
- C4 Quanto mais seca, mais molhada fica?**
☐ toalha
- C5 O que têm cidades, rios e ruas mas nenhuma pessoa?**
☐ mapa
- C6 Tem asa, mas não voa, tem bico, mas não bica?**
☐ bule
- D1 Por que as estrelas não fazem "miau"?**
☐ Porque astro-no-mia
- D2 De dia fica no céu e de noite fica na água?**
☐ A dentadura
- D3 O que precisa ser quebrado para ser usado?**
☐ ovo
- D4 O que não se come mas é muito bom para comer?**
☐ O talher (colher, garfo e faca)
- D5 O pai de Maria tem 5 filhas. Naná, Nenê, Niní, Nonó e...?**
☐ Maria
- D6 Uma planta que todas as pessoas têm na mão?**
☐ Palma.
- E1 Cai em pé e corre deitada?**
☐ A chuva
- E2 Qual é o céu que não possui estrelas?**
☐ O céu da boca
- E3 O objeto que mais pesa no mundo?**
☐ A balança
- E4 É verde, mas não é planta; fala, mas não é gente?**
☐ O papagaio
- E5 Uma impressora disse para a outra?**
☐ Essa folha é sua ou é impressão minha
- E6 O que quanto mais se tira mais aumenta?**
☐ O buraco
- F1 Tem dente e cabeça, mas não é bicho e nem gente?**
☐ O alho



- F2** Quando estamos em pé eles ficam deitados, e quando estamos deitados eles ficam de pé?
O pé
- F3** É irmão do meu tio, mas não é meu tio?
Meu pai
- F4** Nasce grande e morre pequeno?
O lápis
- F5** Tem uma perna mais comprida que a outra e anda dia e noite sem parar?
O relógio
- F6** Tem coroa, mas não é rei; tem raiz, mas não é planta?
O dente

2- NINO (IDIOMAS)

- A1** Como se diz Castelo, em inglês?
Castle
- A2** Qual animal mora na biblioteca do Castelo e é "pintado"? Fale em Inglês.
Gato – Cat
- A3** O que o Porteiro abre após um desafio cumprido?
Fale em Inglês.
Porta – Door
- A4** Fale uma das palavras que o Tio Victor diz ao estar bravo. Fale em Inglês.
Raios / Trovões – Thunder / Lightning
- A5** Qual animal é Celeste? Fale em Inglês.
Cobra – Snake
- A6** O que os passarinhos fazem? Fale em Inglês.
Cantam – Sing
- B1** Qual doce francês parece uma panqueca?
Crepe (crêpe)
- B2** Que nome de luminária usamos que veio do Francês?
Abajur (vem de abat-jour)
- B3** Qual pão o francês põe debaixo do braço?
Baguete (baguette)

- B4 Qual dança tem o nome vindo do francês?**
Balé (ballet)
- B5 Qual bebida francesa tem bolhinhas e é usada em comemorações?**
Champanhe (champagne)
- B6 Um escritório ou oficina pode ter outro nome que vem do francês, qual é?**
Ateliê (atelier)
- C1 Como os italianos dizem: Minha mãe?**
Mamma mia
- C2 Como os italianos chamam o macarrão?**
Pasta
- C3 Como se fala manteiga em italiano? Seria o contrário de inteligente em português.**
Burro
- C4 Qual comida mais conhecida da Itália e se escreve igual em português?**
Pizza
- C5 Como se diz "mestre" em italiano? Lembre de uma orquestra.**
Maestro
- C6 Qual bebida com café tem origem italiana e se escreve igual também em português?**
Cappuccino
- D1 Como se chama o lanche de pão com salsicha em inglês?**
Hot Dog
- D2 Qual termo inglês é usado para a comida de lanchonetes e hamburguerias?**
Fast-food
- D3 O que usamos para mexer em computadores e em português chamaria rato?**
Mouse
- D4 Qual condimento de tomate tem o nome vindo do inglês?**
Ketchup
- D5 Quando baixamos um arquivo da Internet, fazemos um?**
Download



- D6 Que tipo de restaurante nos servimos? Tem um nome vindo do inglês.**
Self-service
- E1 Em inglês, tem um dia da semana que seria homenagem a lua, qual é?**
Monday (moon's day, ou segunda-feira)
- E2 Em inglês, tem um dia da semana que seria homenagem ao Sol, qual é?**
Sunday (sun's day, ou domingo)
- E3 Quais são as cores de um semáforo, mas em inglês?**
Green / Red / Yellow (verde, vermelho e amarelo)
- E4 Em inglês, qual fruta representa uma famosa marca de computadores?**
Apple
- E5 Como se fala em inglês a "famosa" frase: O livro está na mesa?**
The book is on the table
- E6 Futebol vem do inglês Football, mas como se fala futebol nos Estados Unidos?**
Soccer
- F1 Que palavra do inglês serve para indicar um centro de compras?**
Shopping Center
- F2 Como é comumente chamado os jogos eletrônicos?**
Video Game
- F3 Do francês, como é chamada a festa de final de ano?**
Réveillon
- F4 Qual termo em inglês que define um cão de raça?**
Pedigree
- F5 Qual palavra em inglês e português é usada para indicar uma apresentação de banda?**
Show
- F6 Qual esporte não tem origem do seu nome do inglês: Baquetebol, Futebol, Handebol ou Maratona?**
Maratona, original do nome de uma cidade grega Marathon

3- PENÉLOPE (ARTES)

- A1 Qual cor sai ao misturar azul e amarelo?**
Verde
- A2 Que cores você precisa misturar para alcançar a cor laranja?**
Vermelho e Amarelo
- A3 Que cores você precisa misturar para alcançar a cor verde?**
Azul e amarelo
- A4 Que cores você precisa misturar para alcançar a cor roxo?**
Azul e Vermelho
- A5 Quem escreve poesia é?**
Poeta
- A6 Quem escreve livro é?**
Escritor
- B1 Quem tira fotos é?**
Fotógrafo
- B2 Quem pinta telas é?**
Pintor
- B3 Qual seria a "sétima arte"?**
Cinema
- B4 Quais desses não é considerada uma arte: Música, dança, literatura, arquitetura, escultura, pintura, cinema ou moda?**
Moda
- B5 Quem faz filmes é?**
Cineasta
- B6 Onde normalmente o ator se apresenta para a plateia?**
Teatro
- C1 Quais as sete cores do arco-íris?**
Vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta.
- C2 Como se chama o estilo literário que usa rimas?**
Poesia
- C3 Qual o quadro mais famoso de Leonardo Da Vinci?**
Mona Lisa



C4 Que tipo de música Mozart compunha?

Música clássica

C5 Como são chamadas as estátuas feitas de pedra ou bronze?

Esculturas

C6 Qual desses foi um pintor: Picasso, Bicasso ou Ricasso?

Picasso

D1 Cite ao menos dois instrumentos que constituem um quarteto de cordas.

São dois violino, violoncelo e a viola.

D2 Quais são as 7 principais notas musicais?

Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá e Si

D3 Como se chama a pintura que se obtém diluindo com água?

Aquarela

D4 Qual o nome do instrumento onde o pintor deposita suas tintas?

Paleta

D5 Qual o nome do instrumento que o Maestro usa?

Batuta

D6 Que tipo de instrumento é o piano?

Instrumento de corda

E1 Como são chamadas as pinturas feitas diretamente nas paredes e tetos de igrejas?

Afrescos

E2 Como se chama o local onde ficam expostas obras de arte?

Museu

E3 Como se chama o profissional responsável por projetar edifícios?

Arquiteto

E4 Quais desses não é um instrumento de sopro: Oboé, tuba, alaúde ou clarineta?

Alaúde

E5 Cite as cores primárias?

Azul, vermelho e amarelo

E6 Cite as cores secundárias?

Verde, roxo e laranja

- F1 Como se chama a gravura feita com uma matriz de madeira?**
Xilogravura
- F2 Como se chama a música onde não há cantor?**
Instrumental
- F3 Como se chama a gravura feita com uma matriz de pedra?**
Litogravura
- F4 Como se chamam as esculturas que se movimentam?**
Móviles
- F5 Quais os artistas renascentistas que deram nome a um certo grupo de tartarugas ninja?**
Leonardo (da Vinci), Rafael (Sanzio), Michelangelo (Buonarroti) e Donatello (Donato di Niccoló di Betto Bardi)
- F6 Qual desses pintores não é italiano: Pablo Picasso, Leonardo da Vinci, Ticiano ou Caravaggio?**
Pablo Picasso

4- DR. VICTOR (GEOGRAFIA)

- A1 Qual a capital do estado de Espírito Santo?**
Vitória
- A2 Qual a maior floresta tropical do mundo?**
Floresta Amazônica
- A3 Que cidade brasileira é conhecida por chover todos os dias quase à mesma hora?**
Belém
- A4 Qual é o maior país do mundo?**
Rússia
- A5 Qual a quantidade de regiões o Brasil é dividido?**
5
- A6 Qual o menor país do mundo?**
Vaticano
- B1 Qual é o país mais populoso do mundo?**
China
- B2 Qual é a capital do Brasil?**
Brasília



- B3 Qual oceano separa a América da África e da Europa?**
O Oceano Atlântico
- B4 Qual cidade brasileira é conhecida como Cidade Maravilhosa?**
Rio de Janeiro
- B5 Qual é o maior rio do Brasil?**
O rio Amazonas
- B6 Quais são as cores da bandeira da Espanha?**
Vermelho e amarelo
- C1 Em que país fica a Torre Eiffel?**
França
- C2 Onde fica o país Argentina?**
América do Sul
- C3 Em qual região do Brasil fica o estado do Ceará?**
Nordeste
- C4 Qual é a capital do Acre?**
Rio Branco
- C5 Quais países da América do Sul não fazem fronteira com o Brasil?**
Equador e Chile
- C6 O Brasil é de que continente?**
América do Sul
- D1 Qual a capital da Espanha?**
Madrid
- D2 Qual a capital do Chile?**
Santiago
- D3 Qual país faz fronteira com o Canadá?**
Estados Unidos
- D4 Qual a capital do México?**
Cidade do México
- D5 Em que cidade fica o Cristo Redentor?**
Rio de Janeiro
- D6 Qual oceano banha o litoral brasileiro?**
Oceano Atlântico
- E1 Qual é a cidade mais populosa da América Latina?**
São Paulo
- E2 Natal é a capital de qual estado brasileiro?**
Rio Grande do Norte

- E3 Qual é a capital do Amazonas?**
Manaus
- E4 Qual é a capital de Portugal?**
Lisboa
- E5 Qual é a capital da Alemanha?**
Berlim
- E6 Qual a capital da Argentina?**
Buenos Aires
- F1 Qual é a capital da Itália?**
Roma
- F2 Qual é a capital da Austrália?**
Camberra
- F3 Qual é a capital de Rondônia?**
Porto Velho
- F4 Qual é a capital do Rio Grande do Sul?**
Porto Alegre
- F5 Qual é a capital de Alagoas?**
Maceió
- F6 Qual é a capital do Tocantins?**
Palmas

5- GATO PINTADO (LITERATURA)

- A1 Qual personagem quando mente o nariz cresce?**
Pinóquio
- A2 Em que conto de fadas uma princesa adormece com um feitiço e só acorda com o beijo de um príncipe?**
A Bela Adormecida
- A3 Qual a cor da capa da Chapeuzinho?**
Vermelho
- A4 Em Os Três Porquinhos, do que era feita a segunda casa que o Lobo derrubou?**
Madeira
- A5 Qual fruta envenenada comeu a Branca de Neve?**
Maçã



- A6 Como se chamavam os meninos que moravam na terra do nunca?**
Meninos Perdidos
- B1 Nos contos de fadas, qual animal vira um príncipe quando é beijado?**
O sapo
- B2 Como se chama o menino que não envelhece?**
Peter Pan
- B3 Quem era o maior inimigo do Peter Pan?**
Capitão Gancho
- B4 Em A Bela e a Fera, qual era a cor da rosa que a Fera guardava em seu castelo?**
Vermelha
- B5 De quem o Capitão Gancho tinha medo?**
Crocodilo Tiç Tac
- B6 Como se chamava o pó da Sininho?**
Pilimpimpim
- C1 O que a Wendy costurou para o Peter Pan?**
Sombra
- C2 Do que era feita a casa da bruxa em João e Maria?**
Doce
- C3 O que o João plantou?**
Feijão
- C4 Qual o nome da Rainha de Alice no País das Maravilhas?**
Rainha de Copas
- C5 Em qual animal o pinóquio se transformou após ser enganado?**
Burro
- C6 Qual animal seguia e cuidava do pinóquio?**
Grilo
- D1 O que a Bela mais gostava de fazer?**
Ler
- D2 Como se chamava a fada que ajudou a Cinderela?**
Fada Madrinha
- D3 Do que eram feitos os sapatinhos da Cinderela?**
Cristal

- D4 Qual a cor do cabelo da Cachinhos?**
Dourado
- D5 O que a Pequena Sereia perde ao ganhar pernas?**
A voz
- D6 Qual o nome do caranguejo amigo da Pequena Sereia?**
Sebastião
- E1 Em O Mágico de Oz, o que o homem de lata quer ganhar?**
Coração
- E2 Em O Mágico de Oz, o que o espantalho quer ganhar?**
Cérebro
- E3 Em O Mágico de Oz, o que o leão quer ganhar?**
Coragem
- E4 Em O Mágico de Oz, qual o nome do cachorro da Dorothy?**
Totó
- E5 Em João e o Pé de Feijão, o que o João roubou do Gigante?**
Gansa dos ovos de ouro
- E6 O que o João troca pelos feijões?**
Vaquinha
- F1 Quem a Chapeuzinho Vermelho vai visitar?**
Vovó
- F2 Quem derruba as casas dos porquinhos com um sopro?**
Lobo
- F3 Quem ajuda a Chapeuzinho Vermelho no final da história?**
O Caçador
- F4 Quantos anões tem na história da Branca de Neve?**
Sete
- F5 Quantas camas a Cachinhos Dourados encontra ao entrar na casa dos ursos?**
Três
- F6 Em Alice no País das Maravilhas, qual o nome do anfitrião da Festa do Chá?**
Chapeleiro Louco



6- BONGÔ (MATEMÁTICA)

- A1 Um anel tem 3 pedras preciosas. Quantas pedras preciosas têm 11 anéis?
33
- A2 Número de horas em uma semana?
168
- A3 Quais são as quatro operações básicas fundamentais da matemática?
Adição, subtração, divisão e multiplicação
- A4 Qual figura possui sete lados iguais?
Heptágono
- A5 Quanto anos tem um século?
100
- A6 Quantos minutos há em 2 horas?
120 min
- B1 Maria está numa sala na qual há 5 pessoas, contando com ela. Todos estão usando sapatos. Quantos sapatos há na sala, sem contar com os de Maria?
8
- B2 Quantos meses tem um ano?
12
- B3 Como você chama um tipo de forma que possui cinco lados?
Pentágono
- B4 Quantos meses existem em um século?
1200
- B5 Como você chama um tipo de forma que possui seis lados?
Hexágono
- B6 Quanto é $12 + 123 - 13$?
122
- C1 Quanto é $4 + 44 + 444$?
492
- C2 Quanto é $13 + 31 - 33$?
11
- C3 Quanto é $33 + 333 - 3$?
363

- C4 Quanto é 31×13 ?**
403
- C5 Quanto é 1 dividido por 2?**
Um meio
- C6 Qual é o nome da figura geométrica que possui nove lados?**
Eneágono
- D1 Fui ao supermercado e comprei 60 ovos. Quantas dúzias de ovos eu comprei?**
5 dúzias
- D2 Quanto é um milhão menos 1?**
Novecentos e noventa e nove mil novecentos e noventa e nove.
- D3 Dois mais dois é igual a 4. O triplo deste número menos 2 é igual a quanto?**
10
- D4 Ao entrar no táxi, o motorista encontrou 4 passageiros. Mais na frente, 2 desceram e 1 subiu. Quantas pessoas há no táxi?**
Quatro. O motorista e 3 passageiros
- D5 A temperatura está em -7°C e cai mais 4°C . Para quanto foi a temperatura?**
 -11°C
- D6 João tem 18 anos. Se ele nascesse 8 anos atrás, ele teria quantos anos?**
8
- E1 Qual é o número que está faltando na sequência: 2, 4, 6, __, 10?**
8
- E2 Biba tem 27 goiabas e Zequinha tem 13. Quantas goiabas os dois têm juntos?**
40
- E3 Nino comprou 500 balas, comeu 305 e deu 120 para o Pedro. Com quantas sobraram?**
75
- E4 Se 1 pato tem 2 patas. Quanto patas tem 50 patos?**
100 patas
- E5 Se um cachorro tem 4 patas. Quantas patas tem 48 cachorros?**
192



- E6** Quantos graus tem uma circunferência?
360 graus
- F1** Se meu avô tem quatro filhos e cada filho por sua vez também tem quatro filhos, quantos primos eu tenho?
12
- F2** Hoje é segunda-feira, ontem foi domingo, que dia será depois de amanhã?
Quarta-feira
- F3** Maria tinha 40 balas, chupou 12 e deu 10 para sua irmã. Com quantas balas ela ficou?
18
- F4** Esquadro é um instrumento de desenho com a forma de um?
Triângulo retângulo
- F5** Um paralelogramo que possui os quatro lados sempre iguais é chamado de?
Losango
- F6** Qual é o nome da linha que divide um círculo em duas partes iguais?
Diâmetro

7- PEDRO/BIBA/ZECA (GERAIS)

- A1** A que temperatura a água ferve?
100 °C
- A2** Os menores ossos do corpo estão localizados onde?
Ouvido
- A3** Qual é o prato típico brasileiro conhecido mundialmente?
Feijoada
- A4** Quantas cores tem um arco-íris?
7
- A5** Quantos centímetros tem um metro?
100 centímetros
- A6** O que a Botânica estuda?
Plantas
- B1** Qual dinossauro é considerado o rei de todos eles?
Titanossauro Rex

- B2** Quais são os cinco sentidos que os seres humanos possuem?
Visão, olfato, paladar, audição e tato
- B3** Qual o nome que se dá ao processo de reaproveitamento do lixo?
Reciclagem
- B4** Quais são os três estados da matéria?
Sólido, líquido e gasoso
- B5** Qual é o metal precioso de cor amarela, muito usado no fabrico de alianças, anéis, brincos, e até moedas?
Ouro
- B6** Qual estação do ano que antecede a Primavera?
Inverno
- C1** Em qual cidade da Europa onde está localizada uma Torre inclinada?
Pisa
- C2** Em qual cidade brasileira nasceu o movimento de percussão Olodum?
Salvador
- C3** Qual o nome do brasileiro conhecido como "O Pai da Aviação"?
Alberto Santos Dumont
- C4** Quantas patas tem um inseto?
6 patas
- C5** Qual é o órgão responsável pelo bombeamento do sangue no corpo humano?
Coração
- C6** Quem descobriu o Brasil?
Pedro Álvares Cabral
- D1** Qual é o nome do satélite natural da Terra?
Lua
- D2** Qual é a moeda oficial do Brasil?
Real
- D3** Qual único mamífero que bota ovo?
Ornitorrinco
- D4** Qual o nome da galáxia em que vivemos?
Via Láctea

D5 Qual é o tipo sanguíneo de doadores universais?

Tipo O

D6 O que faz as folhas de árvores serem verdes?

A clorofila

E1 Qual esporte mais popular do mundo?

Futebol

E2 Quais desses gases tem maior quantidade na atmosfera: Oxigênio ou Nitrogênio?

Nitrogênio

E3 Em que oceano fica Madagascar?

Oceano Índico

E4 Qual nome dado a tabela de elementos químicos?

Tabela periódica dos elementos

E5 Quais são as principais fases da Lua?

Nova, minguante, cheia e crescente

E6 Qual o maior mamífero vivo da Terra?

A baleia azul

F1 Quantos planetas tem o sistema solar?

8

F2 Qual é o planeta conhecido como o Planeta Vermelho?

Marte

F3 Qual é o maior oceano do mundo?

Oceano Pacífico

F4 Ano-luz é uma medida de tempo ou distância?

Distância

F5 Qual é a estação do ano em que as flores começam a crescer?

Primavera

F6 Qual o maior osso humano?

O fêmur

8- ETEVALDO (ASTRONOMIA)

A1 Qual o movimento realizado pela Terra em torno do seu próprio eixo?

Rotação

- D5 Qual é o tipo sanguíneo de doadores universais?**
Tipo O
- D6 O que faz as folhas de árvores serem verdes?**
A clorofila
- E1 Qual esporte mais popular do mundo?**
Futebol
- E2 Quais desses gases tem maior quantidade na atmosfera: Oxigênio ou Nitrogênio?**
Nitrogênio
- E3 Em que oceano fica Madagascar?**
Oceano Índico
- E4 Qual nome dado a tabela de elementos químicos?**
Tabela periódica dos elementos
- E5 Quais são as principais fases da Lua?**
Nova, minguante, cheia e crescente
- E6 Qual o maior mamífero vivo da Terra?**
A baleia azul
- F1 Quantos planetas tem o sistema solar?**
8
- F2 Qual é o planeta conhecido como o Planeta Vermelho?**
Marte
- F3 Qual é o maior oceano do mundo?**
Oceano Pacífico
- F4 Ano-luz é uma medida de tempo ou distância?**
Distância
- F5 Qual é a estação do ano em que as flores começam a crescer?**
Primavera
- F6 Qual o maior osso humano?**
O fêmur

8- ETEVALDO (ASTRONOMIA)

- A1 Qual o movimento realizado pela Terra em torno do seu próprio eixo?**
Rotação

- C6 Plutão, um planeta-anão já foi considerado um planeta?**
Sim, e teve seu status revogado
- D1 Quais são os planetas do nosso Sistema Solar?**
Terra, Júpiter, Saturno, Mercúrio, Marte, Urano, Vênus e Netuno
- D2 Qual é o menor planeta do sistema solar?**
Mercúrio
- D3 Quais planetas são nossos vizinhos?**
Vênus e Marte
- D4 Quantas luas possui o Planeta Marte?**
Duas
- D5 Qual o satélite natural da Terra?**
Lua
- D6 A Lua possui luz própria?**
Não
- E1 Qual planeta é explorado pela sonda espacial Curiosity?**
Marte
- E2 Qual o planeta mais quente do sistema solar?**
Vênus
- E3 Qual o último planeta do sistema solar?**
Netuno
- E4 Qual foi o primeiro planeta a ser descoberto após a invenção do telescópio?**
Urano
- E5 Qual é o planeta mais frio?**
Urano
- E6 Quanto tempo dura cada estação do ano?**
3 meses
- F1 Qual planeta do sistema solar é formado por 70% de água?**
Planeta terra
- F2 Onde ocorre o fenômeno do Sol da Meia-noite?**
Nos pólos da Terra
- F3 Qual o outro nome dado para as estrelas Três Marias?**
Cinturão de Orion

- C6 Plutão, um planeta-anão já foi considerado um planeta?**
Sim, e teve seu status revogado
- D1 Quais são os planetas do nosso Sistema Solar?**
Terra, Júpiter, Saturno, Mercúrio, Marte, Urano, Vênus e Netuno
- D2 Qual é o menor planeta do sistema solar?**
Mercúrio
- D3 Quais planetas são nossos vizinhos?**
Vênus e Marte
- D4 Quantas luas possui o Planeta Marte?**
Duas
- D5 Qual o satélite natural da Terra?**
Lua
- D6 A Lua possui luz própria?**
Não
- E1 Qual planeta é explorado pela sonda espacial Curiosity?**
Marte
- E2 Qual o planeta mais quente do sistema solar?**
Vênus
- E3 Qual o último planeta do sistema solar?**
Netuno
- E4 Qual foi o primeiro planeta a ser descoberto após a invenção do telescópio?**
Urano
- E5 Qual é o planeta mais frio?**
Urano
- E6 Quanto tempo dura cada estação do ano?**
3 meses
- F1 Qual planeta do sistema solar é formado por 70% de água?**
Planeta terra
- F2 Onde ocorre o fenômeno do Sol da Meia-noite?**
Nos pólos da Terra
- F3 Qual o outro nome dado para as estrelas Três Marias?**
Cinturão de Orion

F4 Qual estado representa a estrela que é indicada sozinha na bandeira do Brasil?

Pará, a estrela de Spica

F5 Quanto tempo leva para o planeta terra fazer o movimento de translação total?

365

F6 A Terra ocupa qual posição na sequência dos planetas que circundam o Sol?

Terceiro

9- MORGANA (HISTÓRIA)

A1 Quem é considerado o homem que inventou o telefone?

Alexander Graham Bell

A2 Quem inventou o avião?

Santos Dumont

A3 Qual o nome antigo do povo que hoje habita o Irã?

Persas

A4 Qual o nome antigo da região que hoje é o Iraque?

Mesopotâmia

A5 Qual prisão foi o ícone na revolução francesa?

Bastilha

A6 Qual a mais famosa rainha do Egito?

Cleópatra

B1 Em que país foi construído o Muro de Berlim?

Alemanha

B2 Quais eram os povos que habitavam o Brasil quando os portugueses chegaram?

Indígenas

B3 Onde está localizada a pirâmide mais antiga?

Egito

B4 Qual o nome do escrivão que acompanhou Cabral no descobrimento do Brasil?

Pero Vaz de Caminha

B5 Em que ilha grega vivia o Rei Minos e o Minotauro?

Creta



- B6 Por qual outro nome é conhecido Ulisses, herói da Ilíada e da Odisseia?**
Odisseu
- C1 Qual guerreiro grego era invulnerável, apenas tendo o ponto fraco no calcanhar?**
Aquiles
- C2 Quantos trabalhos foram incumbidos a Hércules?**
12
- C3 O que se comemora no dia 1 de maio?**
Dia do Trabalho
- C4 O que se comemora no dia 7 de setembro?**
Dia da Independência do Brasil
- C5 Vênus é a Deusa do amor, qual seu nome na mitologia grega?**
Afrodite
- C6 O que se comemora no dia 15 de novembro?**
Proclamação da República
- D1 Cite um dos rios da antiga Mesopotâmia?**
Tigre ou Eufrates
- D2 Como era chamado o regente egípcio dos tempos da construção das pirâmides?**
Faraó
- D3 Qual grande navegador italiano trouxe o macarrão da China para a Itália?**
Marco Polo
- D4 Como eram chamados os guerreiros bárbaros da Escandinávia?**
Vikings
- D5 O primeiro presidente do Brasil, após o fim da Monarquia, foi?**
Deodoro da Fonseca
- D6 Quem escreveu as epopeias gregas Ilíada e Odisseia?**
Homero
- E1 Qual o rio mais longo do mundo?**
Rio Amazonas
- E2 Qual a maior cadeia de montanhas do mundo?**
Andes
- E3 Por que nosso país foi chamado de Brasil?**
Por conta de uma árvore chamada Pau-Brasil

- E4 Quem foi o primeiro imperador do Brasil?**
Dom Pedro I
- E5 Qual é o maior festival de rua que acontece no Brasil todo ano?**
Carnaval
- E6 O que é o Amazonas?**
É o maior rio do Brasil em volume de água.
- F1 Qual animal é o símbolo da fauna brasileira e pode ser encontrado na Floresta Amazônica?**
Onça-pintada
- F2 Qual foi o último país das Américas a abolir a escravidão?**
Brasil
- F3 Quem foi o presidente brasileiro conhecido como "o pai dos pobres"?**
Getúlio Vargas
- F4 Qual importante documento foi enviado a Portugal por Pedro Álvares Cabral e que marca oficialmente o descobrimento do Brasil?**
A carta de Pero Vaz de Caminha
- F5 Qual documento foi assinado pela Princesa Isabel?**
A Lei Áurea
- F6 Qual é o nome do movimento que declarou a independência do Brasil de Portugal?**
O Dia do Fico

10- TÍBIO E PERÔNIO (CIÊNCIAS)

- A1 Quantos corações um polvo tem?**
3
- A2 Que fruto nasce da oliveira?**
Azeitona
- A3 Quantos ossos tem um tubarão?**
Zero
- A4 O que os pandas comem?**
Bambu
- A5 Que animal põe o maior ovo?**
Avestruz



- A6 Cogumelo é uma planta?**
Não, é um fungo
- B1 Quantas patas tem uma aranha?**
8
- B2 Qual o maior mamífero terrestre brasileiro?**
A anta
- B3 Qual o maior animal terrestre?**
Elefante
- B4 Qual é o coletivo de peixes?**
Cardume
- B5 Qual ave é capaz de bater as asas até 200 vezes por segundo?**
O beija-flor.
- B6 Qual é o único mamífero que voa?**
Morcego
- C1 Qual é a cor da língua da girafa?**
Roxa
- C2 Qual o adoçante natural produzido pelas abelhas?**
Mel
- C3 Qual é o animal que é considerado o rei da selva?**
Leão
- C4 Onde as formigas vivem?**
Formigueiro
- C5 Qual característica marcante da baleia narval?**
Possui um longo chifre
- C6 Os pássaros evoluíram dos dinossauros. Verdadeiro ou falso?**
Verdadeiro
- D1 Qual animal é conhecido por ter um pescoço muito grande?**
Girafa
- D2 O que as abelhas procuram nas flores?**
Pólen
- D3 O escorpião é um inseto. Verdadeiro ou falso?**
Falso, é um artrópode da mesma ordem das aranhas
- D4 Qual é o maior órgão do corpo humano?**
A pele
- D5 Como chamamos a água no estado sólido?**
Gelo

- D6 Como é chamado o urso de pelagem branca?**
Polar
- E1 O sapo é um réptil? Verdadeiro ou Falso?**
Falso, é um anfíbio
- E2 Qual país o urso panda ocorre mais?**
China
- E3 O que um vulcão expela quando entra em erupção?**
Lava, cinzas e gases
- E4 O que são herbívoros?**
Animais que só comem plantas
- E5 O que faz um biólogo?**
Estuda os seres vivos
- E6 Qual árvore produz o pinhão?**
Araucária
- F1 De que é feita a água?**
Dois gases, hidrogênio e oxigênio
- F2 De qual elemento químico é feito o grafite e o diamante?**
Carbono
- F3 Onde vive a planta vitória régia?**
Na água
- F4 Como chama o órgão que permite o peixe respirar na água?**
Brânquias
- F5 A mula é originada do cruzamento de que animais?**
Burro e cavalo
- F6 Por qual outro nome é conhecida a onça-parda?**
Onça-vermelha, Suçuarana ou Leão-baio

11- CELESTE (VARIEDADES)

- A1 Qual famoso escultor mineiro fazia estátuas em pedra sabão?**
Aleijadinho
- A2 Em que lugar vivem mais cangurus do que pessoas?**
Austrália
- A3 Como muitas aranhas capturam suas presas?**
Com a teia



- A4 Qual a ciência que estuda a atmosfera da Terra e a climatologia?**
Meteorologia
- A5 Quantos braços tem um polvo?**
8
- A6 Que medida é usada para o potencial de transmissão de energia?**
Volt
- B1 Qual elemento mais duro da natureza?**
Diamante
- B2 Em qual morro fica o Cristo Redentor no Rio de Janeiro?**
Corcovado
- B3 Quais foram os primeiros habitantes do Brasil?**
Os povos indígenas
- B4 Qual o agente que causa a gripe?**
O vírus
- B5 Capital brasileira conhecida como terra da Garoa?**
São Paulo
- B6 Complete o ditado popular "Pode tirar o cavalinho da _____"?**
Chuva
- C1 Em que esporte os jogadores precisam acertar uma bola em uma cesta para fazer pontos?**
Basquete
- C2 Em que cidade ficam as cataratas do rio Iguaçu?**
Em Foz do Iguaçu
- C3 O Pato Donald na verdade não é um pato, o que ele é?**
Um marreco, patos possuem uma "máscara" avermelhada
- C4 Que tipo de gostos as papilas gustativas sentem?**
Doce, salgado, amargo e azedo
- C5 Qual a estação que é conhecida por as folhas das árvores ficarem alaranjadas e caírem?**
Outono
- C6 Primogênito é o nome dado a qual filho de um casal?**
Primeiro filho

- D1 Às margens de qual rio foi dado o grito da independência?**
Rio Ipiranga
- D2 Como são classificados animais com vários estômagos, como a vaca?**
Ruminantes
- D3 Onde fica o monumento histórico Coliseu?**
Roma
- D4 Que personagem do folclore brasileiro tem apenas uma perna?**
Saci
- D5 Qual equipamento eletrônico que foi inspirado em morcegos?**
Radar
- D6 Qual a espécie de livros que ajudam as pessoas a compreenderem o significado das palavras?**
Dicionário
- E1 O que pode ocorrer com o nível do mar devido ao aquecimento global?**
Subir, engolindo o litoral
- E2 Qual foi a primeira capital do Brasil?**
Salvador
- E3 Como se chama a maior competição esportiva que reúne modalidades diferentes e países do mundo todo?**
Jogos olímpicos
- E4 Qual réptil pode mudar a coloração da pele se mimetizando com o ambiente?**
Camaleão
- E5 Qual é o principal órgão do nosso sistema respiratório?**
Pulmão
- E6 Que tipo de flor é muito popular e, na música, brigou com o cravo?**
A Rosa
- F1 Qual povo antigo habitava onde hoje é a capital do México?**
Os astecas



- F2** Qual país é conhecido pelas tulipas serem originárias?
Holanda
- F3** Qual cidade é conhecida como cidade luz?
Paris
- F4** Qual é a arte oriental conhecida por criar figuras com dobraduras de papel?
Origami
- F5** Em qual cidade romana o Conde Drácula viveu?
Transilvânia
- F6** Qual a maior construção chinesa?
A Grande Muralha da China

