Regras do Jogo “Biodiversão”

Como jogar?

1. Cada equipe sorteia a carta com a Palavra a ser descoberta pela equipe adversária.
2. Ler (em silêncio) a **FICHA** explicativa da carta sorteada.
3. Ter em mãos a **Lista de Palavras**, esta que contém todas as Palavras do jogo.
4. Contar para a equipe adversária a que grupo de palavras pertence a carta a ser descoberta.

   Obs.: a letra correspondente ao grupo está na parte inferior direita da carta.

   Os grupos podem ser: **P** - processo
   D - doença
   M - microrganismos
   C - conceito
   SQ - substâncias químicas

5. Decidir qual equipe iniciará a partida (sorteio, dados, etc.).
6. Na sua vez, cada equipe faz **uma** pergunta na tentativa de descobrir qual a Palavra que está na carta da equipe adversária.
7. A resposta à pergunta formulada somente poderá ser SIM, NÃO ou NÃO IMPORTA (para quando a pergunta não for relevante).
8. Após receber a resposta, a equipe da vez pode arriscar **um** palpite sobre a Palavra. Esse palpite é respondido pela equipe adversária com “sim” ou “não”.
9. Em cada partida, cada equipe pode arriscar no **máximo três** palpites.
10. **DICAS**: cada equipe pode pedir até duas dicas para auxiliá-la no descobrimento da palavra, entretanto, cada dica utilizada implicará em perda de pontos possíveis para a equipe:
11. se descobrir a palavra **sem utilizar nenhuma dica**, receberá 100 pontos;
12. se descobrir a palavra tendo **utilizado a 1ª dica**, receberá 65 pontos;
13. se descobrir a palavra tendo **utilizado também a 2ª dica** receberá 30 pontos;
14. A equipe pode pedir apenas **uma** dica na sua vez. Não é permitido fazer uma pergunta após utilizar a dica, apenas dar um palpite.
15. Fornecer as dicas em ordem numérica.

Quando termina a rodada?

A rodada termina quando ocorrer **uma** das 3 situações abaixo:

- Uma das duas equipes descobre qual é a Palavra. Neste caso a equipe que descobre recebe a pontuação de acordo com a quantidade de dicas utilizadas.
- O tempo de 7 minutos termina. (a coordenação marcará o tempo), Neste caso as duas equipes ficam com 0 pontos.
- Uma das equipes atinge o limite de três palpites incorretos. Neste caso a outra equipe vence e recebe a pontuação de acordo com sua utilização de dicas.

Quem ganha o jogo?

Ganha o jogo a equipe que obtiver mais pontos ao final das rodadas. Dessa forma, pode ocorrer um empate.