



XXXVI Gincana Cultural
de São Jerônimo



BLACKOUT

INSTRUÇÕES – Rua

Instruções das tarefas de Rua:

Al Capone:

Vocês receberam os cartões tarefa para esta etapa, intitulado de:

Capanga 1

Capanga 2

Capanga 3

Capanga 4

Capanga 5

Al Capone

Vocês devem apresentar um destes cartões para seu vilão específico conforme estiver escrito na tarefa, ele vai verificar se o mesmo está correto e irá entregar um de capturado se estiver correto.

Guardião:

Vocês receberam os cartões tarefas para esta etapa intitulado de:

Guardião 1

Guardião 2

Guardião mestre

Vocês devem apresentar um destes cartões para o vilão específico conforme estiver escrito na tarefa, ele vai verificar se o mesmo está correto e irá entregar um de capturado se estiver correto.

Pac Man

Dois locais ao mesmo tempo por etapa.

Vocês receberam os cartões tarefa desta etapa intitulado de:

Pac Man

Fantasma

Vocês devem apresentar um destes cartões para o vilão conforme estiver escrito na tarefa, ele vai verificar se o mesmo está correto e irá entregar um de capturado se estiver correto.

Hora do rush

Até 9 locais ao mesmo tempo.

Vocês receberam os cartões tarefa desta etapa intitulado de:

Hora do rush

Vocês devem apresentar este cartão para o vilão conforme estiver escrito na tarefa, ele vai verificar se o mesmo está correto e irá entregar um de capturado se estiver correto.



XXXVI Gincana Cultural de São Jerônimo



BLACKOUT

Apagão

Nesta tarefa cada equipe recebe um local para procurar um objeto escondido que ficará a 100 metros de raio do local da foto.

Observação: Caso as equipes não encontrem o objeto, poderão solicitar a Blackout para ir até o local procurar, se a Blackout não encontrar o objeto, a equipe ganha a pontuação da etapa, caso a Blackout encontre o objeto, a equipe perde a pontuação da etapa; exemplo: a etapa vale 200 pontos, a Blackout achou o objeto escondido a equipe fica naquela etapa com -200 pontos.

Bebida ilegal

Nesta tarefa cada equipe ganha um nome de rua desta cidade, aqui o objeto estará escondido no "passeio da rua"(calçada, árvores, meio fio...).

Observação: Caso as equipes não encontrem o objeto, poderão solicitar a Blackout para ir até o local procurar, se a Blackout não encontrar o objeto, a equipe ganha a pontuação da etapa, caso a Blackout encontrar o objeto, a equipe perde a pontuação da etapa; exemplo: a etapa vale 200 pontos, a Blackout achou o objeto escondido a equipe fica naquela etapa -200 pontos.

Tesouro final

Nesta etapa todas as equipes tem a chance de encontrar o tesouro em um mesmo local, ou seja, será um local para todas as equipes.

°Raio: 100 metros da referência do local por vilão, não excedendo um máximo de 500 metros raio. Ex: 2 vilões, máximo de 200 metros raio; 6 vilões ou mais, 500 metros raio.

°Em todas as etapas de trocar/apresentar cartão se o mesmo estiver incorreto, o integrante da Blackout irá reter o cartão até o final da etapa (devolvendo ao final do tempo), e a equipe perde a pontuação da referida etapa.

Penalizações

A não devolução dos cartões tarefa, no último lote, irá render uma punição de 100 pontos para a equipe. Ex: esquecendo de entregar UM cartão -100 pontos na planilha, TRÊS cartões -300 pontos na planilha, e assim sucessivamente.

A não devolução dos cartões capturado adquiridos durante a gincana, no último lote, irá render uma punição de 100 pontos para a equipe. Ex: esquecendo de entregar UM cartão - 100 pontos além da perda da pontuação total da etapa na planilha, TRÊS cartões -300 pontos, além da perda da pontuação total das etapas na planilha, e assim sucessivamente.

Atenciosamente,

Equipe Blackout – Organizadora de Gincanas