

170 | IT'S MARIO PARTY

A saga principal de *Super Mario*, criada por Shigeru Miyamoto, é indiscutivelmente uma das franquias mais influentes e duradouras da história dos videogames. Desde o lançamento revolucionário de *Super Mario Bros.* em 1985, a série definiu e redefiniu o gênero de plataforma. Com uma premissa simples, o encanador bigodudo deve atravessar o Reino dos Cogumelos para resgatar a Princesa Peach do vilão Bowser. A saga conquistou gerações, tornando Mario um ícone global da cultura pop.

Expandindo esse universo para além das plataformas, *Mario Party* consolidou-se como uma sub-série essencial, focada na diversão caótica do multiplayer social. Funcionando como um jogo de tabuleiro digital, a franquia coloca Mario e seus amigos competindo por estrelas e moedas, onde a estratégia de movimentação no mapa se mistura com a sorte nos dados e a habilidade em centenas de minigames frenéticos ao final de cada rodada. Conhecido carinhosamente como um "destruidor de amizades" devido às suas reviravoltas competitivas e itens de sabotagem, *Mario Party* mantém o elenco da Nintendo relevante em um contexto puramente festivo, sendo um pilar para jogos em grupo há mais de duas décadas.



Pois bem, comemorando a estreia de “*Super Mario Galaxy: O filme*” nos cinemas brasileiros no dia de hoje, está na hora de Vacaria vivenciar esse universo em suas terras! Como vai funcionar:

- 1- A ordem de execução se estabelece através de um sorteador entre as equipes;
- 2- A partida acontecerá em 18 rodadas para cada equipe;
- 3- Em cada rodada, todas as equipes jogam um dado de dez lados (D10) para andar pelo tabuleiro. A casa em que cair determina o que acontece com suas moedas:

- **Ações ao parar em uma casa de determinada cor:**
 - **Casas Azuis:** A equipe ganhará 3 moedas durante a primeira metade do jogo, e a equipe ganhará 6 moedas durante a segunda metade do jogo.
 - **Casas Vermelhas:** A equipe perderá 3 moedas durante a primeira metade do jogo, e a equipe perderá 6 moedas durante a segunda metade do jogo.
 - **Casas do Bowser (Pretas):** Geralmente resultam em punições severas quando param nesta casa, podendo ser perda de moedas, estrelas ou *Minigames* injustos para sua equipe e/ou suas rivais.
 - **Casas de Evento (Verdes):** Acionam situações sempre que parar em suas casas. A equipe poderá receber moedas, itens especiais ou situações que podem alterar a dinâmica das estrelas.
 - **Casas do King Boo (Cinzas):** Sempre que você parar nas casas cinzas, você automaticamente roubará até 1 moeda de cada rival durante a primeira metade do jogo e até 2 moedas de cada rival durante a segunda metade do jogo.
- **Ações ao passar por uma casa de determinada cor:**
 - **Casas do King Boo (Cinzas):** Sempre que você passar pelas casas em que se encontra o King Boo, você poderá acionar o fantasma para que sua equipe possa roubar moedas ou estrelas de seus adversários. Por 20 moedas, será possível roubar moedas de uma equipe rival, onde a quantidade será aleatória (sorteada). Já por 50 moedas, a equipe poderá roubar a estrela de uma adversária, que passará a pertencer à sua equipe.
 - **Camelô do Toad (Amarelas):** Sempre que você passar por uma casa amarela (não necessitando parar em uma para a ação), sua equipe poderá comprar itens que poderão beneficiar seu jogo. Como andar mais casas, retroceder o avanço de seus rivais, entre outros. Caso você pare em uma casa amarela, você automaticamente ganhará 2 moedas durante a primeira metade do jogo e 4 moedas durante a segunda metade do jogo.
 - **Casas da Estrela (Brancas):** Onde a estrela poderá ficar, tendo sua primeira posição sorteada ao início do jogo e depois podendo ir para as outras casas brancas. Você poderá comprar estrelas sempre que passar por elas, não sendo obrigatório pararem na casa para a realização da compra. Além disso, sempre que você parar na casa branca, ganhará 1 moeda durante a primeira metade do jogo e 2 moedas durante a segunda metade do jogo.

4- Para que servem as moedas? Elas são a "economia" do jogo. Você precisa acumular moedas principalmente para comprar **estrelas** (que custam 20 moedas) quando passar por elas no tabuleiro, na segunda metade do jogo, você poderá também comprar duas estrelas de uma vez pelo custo de 40 moedas. Além disso, moedas compram **itens** (como dados triplos ou armadilhas para os rivais) no **camelô do Toad**. Automaticamente após a compra de uma estrela, a próxima estrela a aparecer, surgirá em um lugar sorteado diferente entre as opções viáveis;

5- Quando uma determinada equipe tiver itens em seu inventário (podendo no máximo manter três), terá que selecionar qual item irá utilizar antes de jogar seu dado durante sua rodada. Caso a equipe adquira um quarto item, ela deverá escolher se desfazer de um dos itens que já possui. Não será possível usar um item do inventário após jogar os dados, só podendo utilizar o item em sua próxima rodada;

6- Ao final de cada rodada (depois que todas as equipes jogaram seus dados e realizarem suas ações no tabuleiro), começa um **Minigame** (podendo ser uma tarefa de qualquer setor). Essa é a principal forma de enriquecer, pois não dependerão da sorte de onde a equipe cair. Os vencedores ganham moedas, enquanto os perdedores podem ganhar menos ou nenhuma moeda (a depender do *Minigame*); Com as disputas podendo ser todas contra todas ou duas equipes contra uma equipe, sendo avisado antes do início do *Minigame*;

7- O jogo não acaba quando termina. Após a última rodada, geralmente são distribuídas as **estrelas bônus** (*Bonus Stars*), que podem mudar completamente o resultado. O jogo premia as equipes por objetivos aleatórios (que serão sorteados) ao final da partida, como por exemplo:

- Ter vencido o maior número de *Minigames*;
- Ter coletado mais moedas;
- Ter andado mais casas;
- Ter caído em mais casas de azar.

Vence quem tiver mais **estrelas**. O critério de desempate é o número de **moedas** acumuladas. Em caso de empate em ambas condições, se as duas equipes forem as melhores colocadas, automaticamente ficam em primeiro lugar e a outra equipe assume a posição de terceiro lugar, deixando o segundo lugar vago.

Para a apresentação da tarefa, pediremos um dos líderes inscritos (independente de qual setor) vestido de Kamek. Itens obrigatórios: túnica azul com mangas longas, chapéu pontudo azul e óculos, portando consigo um cajado.



Além disso, o líder deverá apresentar sua corte como informado:

Para a equipe Pakydermes, esta deverá nos entregar o rei da equipe caracterizado como Waluigi e a rainha da equipe caracterizada como Peach. Itens obrigatórios:

Waluigi: blusa de mangas longas roxa, macacão preto, luvas brancas, boina ou boné roxo com o símbolo característico do personagem e bigode preto característico (o bigode preto pode ser fabricado em materiais artísticos como EVA).

Peach: vestido longo cor-de-rosa, luvas brancas, brincos e colar característicos e uma coroa amarela ou dourada (os brincos, colar e coroa podem ser fabricados em materiais artísticos como EVA).



Para a equipe Pé Na Tábua, esta deverá nos entregar o rei da equipe caracterizado como Wario e a rainha da equipe caracterizada como Rosalina. Itens obrigatórios:

Wario: camiseta de mangas curtas amarela, macacão roxo, luvas brancas, boina ou boné amarelo com o símbolo característico do personagem e bigode preto característico (o bigode preto pode ser fabricado em materiais artísticos como EVA).

Rosalina: vestido longo azul, luvas brancas, brincos e colar característicos e uma coroa cinza ou prateada (os brincos, colar e coroa podem ser fabricados em materiais artísticos como EVA).



Para a equipe Revolução, esta deverá nos entregar o rei da equipe caracterizado como Luigi e a rainha da equipe caracterizada como Daisy. Itens obrigatórios:

Luigi: blusa de mangas longas verde, macacão azul, luvas brancas, boina ou boné verde com o símbolo característico do personagem e bigode preto característico (o bigode preto pode ser fabricado em materiais artísticos como EVA).

Daisy: vestido longo amarelo, luvas brancas, brincos e colar característicos e uma coroa amarela ou dourada (os brincos, colar e coroa podem ser fabricados em materiais artísticos como EVA).



Adicionalmente, cada líder deverá entregar, no momento da apresentação da tarefa, uma camiseta de sua equipe do ano de 2026 no tamanho GG.

Se entregar os itens corretos, sua equipe já receberá automaticamente 400 pontos:

- 100 pontos para o líder caracterizado corretamente;
- 100 pontos para a rainha caracterizada corretamente;
- 100 pontos para o rei caracterizado corretamente;
- 100 pontos para a entrega da camiseta feita corretamente.

Somente esses 400 pontos serão contabilizados para a pontuação de rei e rainha da sua equipe. Para cada entrega incorreta, sua equipe perderá 100 pontos da pontuação, mas ainda poderá participar da tarefa.

A penalização por caracterização incorreta ou por entrega incorreta é acumulativa. Por exemplo: se a equipe errar a caracterização do Rei, perderá 100 pontos; se, além disso, não entregar a camiseta solicitada, perderá mais 100 pontos, totalizando 200 pontos perdidos. Essas penalizações também se aplicam à Corte como um todo: mesmo que apenas um integrante esteja em desacordo, a perda de pontos é conjunta. Assim, caso a equipe termine em primeiro lugar, mas tenha sofrido 200 pontos de penalização por caracterização, em vez de receber 2.500 pontos, receberá 2.300 pontos.

Teremos Minigames envolvendo todos os setores! Levem os itens que julgarem necessários para conquistar a vitória.

Dica extra: uma balança digital para pesar pessoas pode ser o grande trunfo de vocês. E não se esqueçam: 2026 é ano de Copa do Mundo, apostar no patrocínio de eventos desse porte é garantia de bons retornos financeiros.

CREDITS

Instruções: Entreguem o solicitado.

Horário: Das 09h55 às 10h00 **Data:** 12/04 **Local:** Ginásio Oscar Leonardeli (DMD)

Score: 1º lugar 2500 | 2º lugar: 2200 | 3º lugar 2000 **Max. score:** 2500