



XXXVII Gincana Cultural de Charqueadas

D1 - Um jogo bem ã moda antiga

Os chamados "Gincaneiros da Velha Guarda" certamente irão gostar muito desta tarefa, pois ela relembra e muito, um padrão de tarefa utilizado pelas organizadoras antigas, os chamados jogos/rallys com circuitos.

Nesta tarefa vocês terão um tempo máximo de 90 minutos e cinquenta e nove segundos (1 hora e meia), para cumprir a maior quantidade possível das **12 casas** que compõem um jogo.

Em cada casa poderão ser solicitados objetos e itens dos mais variados tipos!

Para apimentar a disputa ao longo das 12 casas do jogo, haverá em especial:

- Uma casa contendo uma tarefa de Charadas;
- Uma casa contendo uma tarefa de Objetos;
- Uma casa contendo uma tarefa de Diversas.

A ordem do cumprimento destas tarefas poderá ser aleatória, pois a cada casa avançada corretamente no jogo, as equipes recebem um papel contendo o próximo desafio, em uma caixa fechada.

A equipe poderá pular até 2 (Duas) casas, contudo, a cada pulo a equipe perderá 50 pontos da pontuação final obtida na tarefa (Caso utilizem os 2 pulos, perderão 100 pontos).

Ao término do tempo, será verificada a casa em que cada equipe se encontra e ela será o resultado na classificação da equipe participante, pois a pontuação será embasada em colocações.

Para o cumprimento desta tarefa, solicitamos que nos apresentem um dos líderes da equipe, utilizando a camiseta oficial da equipe, conforme prevê o regulamento da Liga das equipes da Gincana de Charqueadas. Conforme o tutorial repassado, está dispensado no Domingo Esportivo o cumprimento do artigo 4.1 do regulamento.

Spoiler: Busquem trazer muitos itens, de diferentes tipos e em grandes quantidades.

Pontuação:

- 1° Lugar: 500 pontos
- 2° Lugar: 400 pontos
- 3° Lugar: 300 pontos

Observação 1: Caso duas equipes empatem em primeiro lugar, a equipe a seguir na classificação final, será considerada a 3° lugar na tarefa.

Observação 2: Para pontuar nessa tarefa, as equipes deverão completar no mínimo 1 casa no jogo (estarem na casa de número 2). Não podendo ter utilizado o direito do pulo na casa de número 1, para chegar à casa de número 2.

Observação 3: Todas as regras do jogo serão repassadas em um tutorial aos líderes das equipes antes do início da tarefa.

Observação 4: Os itens entregues deverão ser originais, não podendo ser fabricados pelas equipes participantes.

Observação 5: Caso a equipe complete as 12 etapas (sem a realização de nenhum pulo), dentro do tempo estipulado (90 minutos e 59 segundos), daremos uma bonificação de 50 pontos.

Instruções: Apresentem conforme solicitado.

Entrega: A partir das 14h00 do dia 22/03/2026 no Parque de Rodeios de Charqueadas, quando solicitado pela Equipe Armada.

Pontuação: Máxima de 550 pontos.