

44 - Quadribol Charadista

Na nossa última gincana, as equipes mostraram grande aptidão na arte de sentar nas vassouras, por isso vamos dar uma nova oportunidade ao Quadribol Charadista! Novamente, **Quatro** de seus melhores atletas devem comparecer portando caneta (e também folhas para rascunho se preferirem), vestindo camiseta de sua equipe. Com exceção do Batedor, todos terão um tempo base de **15 minutos**, vamos relembrar suas funções:

Artilheiro: Recebem 2 charadas, cada uma valendo 80 pontos, para decifrar dentro do tempo estabelecido.

Batedor: Terão 5 minutos para matar sua charada. Caso consigam, recebem 80 pontos e são liberados para ajudar o artilheiro. Caso não consigam, são eliminados da tarefa.

Goleiro: Terão sua própria charada valendo 80 pontos. Caso decifrem podem ajudar o artilheiro, e sua equipe como um todo (menos o batedor) ganha mais 10 minutos no tempo total.

Apanhador: Seu apanhador terá sua própria charada, valendo 180 pontos e o direito de ajudar o artilheiro.

Para as charadas a serem validadas antes do fim do tempo normal, sua equipe terá uma única tentativa de mostrar a resposta à organizadora.

A equipe que somar a maior pontuação nessas charadas é a vencedora do Quadribol. Caso haja empate no tempo normal, **apanhador** de sua equipe receberá uma charada desempate, premiando quem matar primeiro. A equipe vencedora, seja via tempo normal ou desempate, leva 100 pontos extras.

Aos apanhadores que decifrarem sua charada, daremos também um Pomo de Ouro, semelhante à imagem abaixo. **Casonehum** deles consiga, apenas a equipe vencedora do desafio levará este prêmio extra.



Obs.: O integrante punido com a maldição Avada Kedavra não poderá cumprir essa tarefa.

Instruções: Compareçam conforme solicitado.

Entrega: Entre 1h05 e 1h10 do dia 29/03/2026, no Ministério da Magia.

Pontuação: Máxima de 600 pontos.