



REGRAS DO JOGO

Preparação

1

Instala a aplicação móvel **Wizz**. Podes descarregá-la gratuitamente na **Play Store** (Android) ou **App Store** (Iphone).

2

Depois de instalares, **regista-te** com os dados solicitados pela aplicação Wizz, sendo importante **identificares bem a tua escola e ciclo**, bem como um contacto de **email**.

3

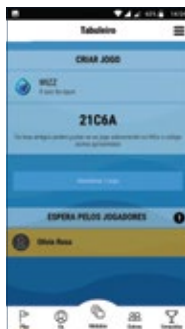
Depois de te registares, estás preparado para começar a **disfrutar do Wizz**. Tens **dois modos** de jogo Wizz: o **jogo de Tabuleiro** e as **Batalhas**.

Modo de Jogo de Tabuleiro

(2 a 5 jogadores)



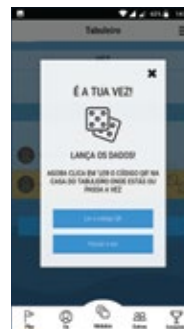
1



2



3



4

1

Abre a app Wizz. No menu de **Módulos** podes escolher a opção **Jogo de Tabuleiro** e tens a opção de criar um jogo ou juntar-te a um jogo criado por um amigo(a).

2

Se fores tu a criar um jogo, partilha o **código do tabuleiro** com os teus amigos para que se possam adicionar ao mesmo jogo. Um jogo de tabuleiro precisa no **mínimo de 2 jogadores**, podendo aderir até um **máximo de 5 no mesmo jogo**.

3

Se for um amigo(a) a criar o jogo, carrega em "**Juntar a Jogo**" e **pede-lhe o código** para entrares no mesmo jogo.

4

Quando todos se tiverem adicionado ao jogo, coloquem os peões no tabuleiro, na casa de "**início**", podendo dar início ao jogo, devendo o **organizador** (jogador que criou o jogo) carregar no botão "**Iniciar Jogo**". Depois é só seguir as instruções que te vão aparecendo no ecrã, sendo que o primeiro jogador é sempre o organizador, seguindo a ordem de adesão ao jogo.

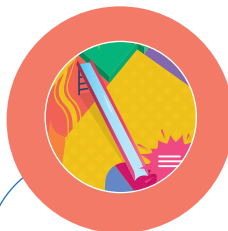
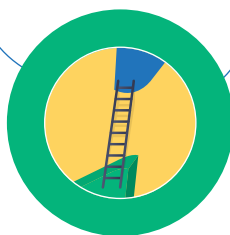
Início do Jogo de Tabuleiro

O primeiro jogador a atirar o dado é o responsável pela criação do jogo.
As casas que te podem aparecer no tabuleiro são de **5 tipos**:



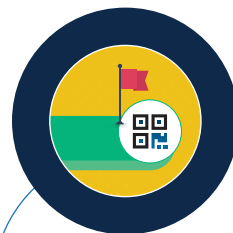
Para cada uma das categorias, estas casas apresentam um **código QR**. Quando chegares a uma destas casas, carrega no botão **"Ler o código QR"** da app e aponta para o código QR, carregando no **"OK"** quando vires que a app enquadró o código QR pretendido com um quadrado à volta. **Se responderes certo**, continuas a lançar o dado. **Se errares**, o Wizz passa a vez ao próximo automaticamente.

Esta casa faz-te **avancar** para uma casa SIMAS mais à frente, ficando mais perto da meta. **Continua a lançar o dado.**



Ops, esta casa faz-te **recuar** umas quantas casas. **Passa a vez** através do botão **"Passar a vez"** que está na app Wizz.

Esta casa é dos **SIMAS**, podes **continuar a lançar o dado**.



Esta casa tem o **quiz final** que tens de responder certo para acabar o jogo. **Se acertares, finalizas o tabuleiro. Se errares o Wizz passa a vez ao próximo jogador** e voltas a tentar na próxima ronda, neste caso sem precisar de lançar os dados porque já estás na casa final.

Quem ganha o jogo de Tabuleiro



O primeiro a chegar à casa final, respondendo ao quiz final, ganha o jogo. Os jogadores precisam de finalizar o tabuleiro para receber a medalha e acumular os pontos.

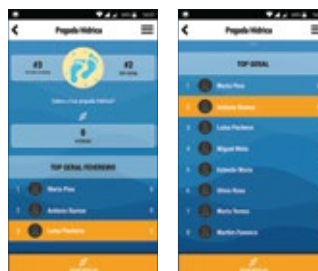
Não precisas de ter o número certo no dado para calhar na casa final ou seja, se, por exemplo, precisares de lançar um 3 para chegar à casa final e se te calhar 5, não deixas de ficar na casa final.

Modo de Jogo Batalha

Sem precisar do tabuleiro, podes desafiar os teus amigos para uma batalha de quiz. Podem estar juntos ou longe um do outro, podendo **jogar no telemóvel ou computador (www.wizz.pt)**. Quando propões uma batalha, respondes primeiro ao quiz e o teu amigo recebe depois uma notificação para responder às mesmas perguntas. No final, passarão a saber quem ganha e o vencedor recebe os pontos da vitória.

A classificação das batalhas é diferente da classificação dos tabuleiros.

Classificação



Em qualquer momento podes consultar o menu do Jogo de Tabuleiro ou das Batalhas e ver a tua **classificação** em cada uma das modalidades, bem como da tua Escola.