



TAREFA 112 – Milonga para as Missões – O JOGO

Instruções e Regras do jogo

Milonga para as Missões norteará o tesouro da Gincana de Butiá, e estará apto a descobrir quem derrubar o Marechal depois de toda a jornada. Mas para que isso aconteça, precisamos explicar como isso será na prática.

1. Preparação Inicial – Responsáveis, Pinos e Bandeiras

- Cada equipe deverá nomear DOIS integrantes responsáveis por comandar as ações do jogo, estes deverão ser fixos, e estarem identificados com um crachá “Milonga para as Missões”.
- A equipe deverá confeccionar VINTE bonecos/soldados/peões que serão seus “pinos” no jogo. Eles devem ter aproximadamente 7cm de altura e indicarão o território conquistado. Além disso, cada equipe deverá confeccionar QUATRO bandeiras que simbolizarão ATAQUE e TRÊS que simbolizarão DEFESA, (nomeadas e numeradas = ATAQUE 1, ATAQUE 2, ATAQUE 3 e ATAQUE 4, DEFESA 1, DEFESA 2 e DEFESA 3), ambas de altura semelhante à dos pinos.
- Cada equipe deverá entregar UM cronômetro (semelhante ao utilizado em tarefas esportivas).

2. Áreas do Jogo

O mapa será dividido em regiões: Área Inicial, Área de Relíquias e Área das Missões.

- **Área inicial** = 9 territórios;
- **Área de Relíquias** = 3 territórios;
- **Área das Missões** = 7 territórios que representam as Sete Missões Jesuíticas e cada um estará relacionado a uma etapa da tarefa “Milonga para as Missões” ao decorrer da gincana.
- Cada equipe receberá três territórios dentro da área inicial, e um território dentro da área de relíquias, que será sorteado na reunião com os líderes, no qual haverá um item colecionável para ser entregue no Lote 03. Cada equipe poderá entregar os três itens colecionáveis, mas para ter acesso ao objeto de suas adversárias, deverá conquistar o território correspondente.
- Os sete territórios da área das Missões serão disputados entre as equipes durante as etapas da tarefa Milonga para as Missões, com dinâmicas que serão explicadas na reunião inicial. Cada etapa terá um vencedor, que irá conquistar esse território. Este território após conquistado por alguma equipe também entrará na dinâmica de ataque e defesa do jogo.
- Cada território da área das Missões abrigará um item valioso, que ficará em posse do dono do território ao final do jogo. Dentre os itens teremos as três Pedras Sagradas de Tupã, que serão indispensáveis para a sequência do tesouro, sendo necessário conquistar no mínimo UMA para prosseguir. Nestes territórios haverá também algumas armas que serão importantes na sua jornada.



3. Gestão dos PILAS

- O objetivo é que cada equipe avance conquistando territórios. Para isso, cada equipe utilizará seus PILAS, recebidos em tarefas específicas, e com eles, a cada rodada a equipe dará um lance e quem ofertar o maior valor será o desafiante da etapa. Em caso de empate, um novo lance deverá ser dado, persistindo o empate vence quem tem menos territórios.
- A gestão dos seus PILAS será muito importante durante o desenvolvimento do jogo, pois as armas não conquistadas no tabuleiro, deverão ser compradas posteriormente junto ao Caixeiro Viajante quando ofertadas.
- Passeio dos Tauras, Caixeiro Viajante e Querência Amada lhes proverão todos os Pilas da Gincana, num máximo de 126 PILAS totais.

4. Ataques e Defesas

A equipe que ofertar o maior valor será a desafiante, e poderá atacar o território dos seus adversários, portanto terá vantagem sobre quem defenderá. O ataque poderá partir de UM ou DOIS territórios, sendo assim, quem desafiar deverá colocar uma bandeira de defesa no(s) seu(s) território(s) em jogo e posicionar suas duas bandeiras de ataque em ambos territórios (um ou dois de cada equipe adversária), respectivamente, que quer conquistar.

5. Cenários de Resultados

- Equipe A ataca e vence, ficando em primeiro = toma os territórios da equipe B e C;
- Equipe A ataca e fica em segundo = equipe B fica em primeiro e mantém seu território pois se defendeu, e equipe A toma o território da equipe C que ficou em terceiro;
- Equipe A ataca e fica em terceiro = equipe C ficou em segundo se defendendo, assim mantém seu território e a equipe B que ficou em primeiro lugar, toma o território da equipe A que foi utilizado como base de ataque contra ela.

6. Regras Específicas de Ataque

Os territórios da Área Inicial poderão ser atacados de TRÊS formas diferentes:

- Utilizando UM território da Área Inicial como base de ataque (bandeira de defesa);
- Utilizando UM território da Área de Relíquias como base de ataque (bandeira de defesa). Nesse cenário UM território da Área de Relíquias é capaz de atacar DOIS territórios da Área Inicial. Caso opte por atacar DOIS territórios de cada equipe (ataque em QUATRO territórios) você só conquistará o território da equipe que ficar em último lugar, com você ficando em primeiro ou segundo;
- Utilizando UM território da Área de Missões como base de ataque (bandeira de defesa), com regra análoga ao caso da Área de Relíquias, explicada no tópico anterior.



Guarani Organizadora de Gincanas
23ª Gincana Municipal de Butiá
04, 11 e 12 de outubro de 2025



Os territórios da Área de Relíquias poderão ser atacados de DUAS formas diferentes:

- Tendo conquistado no mínimo QUATRO territórios na Área Inicial, sendo obrigatório utilizar DOIS desses territórios como base de ataque (bandeira de defesa);
- Tendo conquistado no mínimo DOIS territórios na Área das Missões, sendo obrigatório utilizar UM desses territórios como base de ataque (bandeira de defesa).

Os territórios da Área das Missões poderão ser atacados de DUAS formas diferentes:

- Tendo conquistado no mínimo UM território da Área das Missões, sendo obrigatório utilizar este território como base de ataque (bandeira de defesa);
- Utilizando um território da Área de Relíquias, desde que a equipe atacada ainda não possua a informação do item colecionável correspondente a aquele local;
- A equipe desafiante só poderá atacar UM território que contém uma Pedra Sagrada por rodada;

7. Rodadas e Categorias (dispensada a presença de líderes para as rodadas)

RODADA 1 - Rua: REUNIÃO INICIAL – TRÊS integrantes da rua

Ataque: três integrantes com uso do mapeamento

Defesas: um integrante, sem mapeamento

RODADA 2 - Esportiva: 19:05 e 19:10 – DOIS esportistas

Ataque: fazer a tarefa primeiro, olhar os adversários e poder refazer a tarefa

Defesas: não olhar seus adversários e fazer somente uma vez

RODADA 3 - Charada: 21:15 e 21:20 – TRÊS charadistas

Ataque: resolver as charadas com três pessoas

Defesas: somente um charadista

RODADA 4 - Rua: 23:05 e 23:10 – TRÊS integrantes da rua

Ataque: três integrantes

Defesas: dois integrantes

RODADA 5 - Rua: 00:15 e 00:20 – TRÊS integrantes da rua

Ataque: recebe a ou as fotos inteiras

Defesas: recebe a ou as fotos em pedaços

RODADA 6 - Charada: 02:15 e 02:20 – DOIS charadistas

Ataque: resolver as charadas com duas pessoas

Defesas: somente um charadista

RODADA 7 - Esportiva: 04:30 e 04:35 – UM esportista

Ataque: fazer a tarefa primeiro, olhar os adversários e poder refazer a tarefa

Defesas: não olhar seus adversários e fazer somente uma vez



Guarani Organizadora de Gincanas
23ª Gincana Municipal de Butiá
04, 11 e 12 de outubro de 2025



8. Observações

- Territórios vazios não poderão ser atacados;
- A única maneira de descobrir um objeto colecionável é conquistando o território na Área de Relíquias, ou seja, troca de informações entre equipes não serão válidas.
- A equipe que der o maior lance, será obrigada a atacar as duas equipes, salvo na ocasião que não seja possível pelas regras de ataque de territórios;
- Tendo somente UM território em posse de sua equipe no tabuleiro, você pode atacar qualquer território;
- A equipe que perder todos seus territórios não participará da rodada de desafios;
- Caso uma equipe não esteja participando da rodada, a equipe desafiante só poderá executar um ataque;

9. Condições de Vitória

- Vence o jogo quem conquistar mais territórios, recebendo como premiação 400 pontos e uma grande vantagem no tesouro, que poderá ser concluído apenas por uma equipe. Em caso de empate, vence quem conquistou mais territórios na Área das Missões, persistindo o empate, vence quem tiver mais território na Área de Relíquias. Persistindo o empate, se aplica a regra de classificação de tarefas conforme regulamento.

10. Cartões tarefa

Para receberem os cartões da tarefa Milonga para as Missões, deverão entregar conforme artigo 5.8.1 do regulamento, os documentos correspondentes aos nomes de cada etapa, conforme abaixo. Caso algum documento não seja entregue, a equipe NÃO terá o cartão tarefa da etapa correspondente, não havendo outra maneira de conquistá-lo. Aceitaremos no máximo DOIS documentos digitais, impressos com QR Code para conferência. Acentos serão desconsiderados.

São Francisco Borja - **FRANCISCO**

São Nicolau - **NICOLAU**

São Luiz Gonzaga - **LUIZ**

São Miguel Arcanjo - **MIGUEL**

São Lourenço Mártir - **LOURENÇO**

São João Batista - **JOÃO**

Santo Ângelo Custódio - **ÂNGELO**

Equipes, a primeira rodada será jogada junto à reunião inicial, portanto, as entregas dos materiais e pessoas necessárias devem ser apresentadas na mesma.

Boa sorte equipes! **Tupã e Bento.**

Instruções: apresentem conforme solicitado;

Entrega: descrita na tarefa;

Local: na Aldeia;

Pontuação: 1º lugar: 400 pontos;

2º lugar: 200 pontos;

3º lugar: 100 pontos;