

# SUPER-TRUNFO MQV Júnior

A cada aula, seus alunos receberão um *card* contendo o nome de um utensílio utilizado para localização, contendo sua função e os pontos de avaliação, de 0 a 110, quanto à precisão, facilidade de utilização, facilidade de acesso e utilidade (pontuação gerada por uma IA). Na aula 19, os alunos terão a oportunidade de jogar o *Super Trunfo* com os próprios *cards*.

## INSTRUÇÕES

### Preparação

Entregue o conjunto de *cards* para cada aluno.

### Distribuição dos cards

Cada jogador deve manter seus *cards* em segredo, sem mostrá-los aos outros jogadores.

### Escolha do primeiro jogador

Decida quem será o primeiro jogador por qualquer método de sua preferência (por exemplo, sorteio, jogador mais novo).

### Rodada de jogo

O primeiro jogador escolhe uma categoria do seu *card* para jogar: precisão, facilidade de utilização, facilidade de acesso ou utilidade.

O jogador anuncia o valor da categoria escolhida. Exemplo: Precisão: 80.

Os outros jogadores comparam o valor da mesma categoria em seus próprios *cards* e anunciam seus valores.

O jogador com o maior valor nessa categoria ganha a rodada.

### Vitória da rodada

O jogador vencedor da rodada coleta os *cards* jogados pelos demais e os adiciona à sua pilha de cartas ganhas.

O jogador vencedor da rodada se torna o próximo a escolher a categoria na próxima rodada.

### Empate

Em caso de empate, os jogadores que empataram participam de uma nova rodada, usando a próxima categoria do *card*.

### Fim do Jogo

O jogo continua até que um jogador tenha todos os *cards* ou até que os jogadores decidam terminar.

O jogador com o maior número de *cards* ganhos é declarado o vencedor.

**Divirta-se jogando Super Trunfo com utensílios para localização com seus alunos!**

