



TAREFA 024 – Forca Guarani – I e II

Esta será uma tarefa 2 em 1, atentem-se aos horários.

Equipes, na Aldeia temos CINCO caixas (uma para cada equipe, devidamente identificadas que vocês entregaram na reunião inicial), contendo uma folha com as lacunas dos caracteres de um nome secreto, escolhido aleatoriamente por mim, Pombero! Semelhante ao jogo da forca, vocês deverão trazer um documento, conforme artigo 5.8.1 do regulamento, onde o nome do titular tenha o número EXATO de letras que cada etapa pede dentro de cada horário estipulado, e a cada etapa em que não entregarem o nome correto a pontuação vai decaindo. Para sermos mais claros vamos aos exemplos.

Nome secreto escolhido por nós: **BELIRANA** (8 letras), se a equipe trouxer o documento de uma FERNANDA (também 8 letras), aparecerão as letras: _E____A, então no próximo horário de entrega a equipe tem algumas dicas para a tentativa seguinte, porém a cada etapa a pontuação decresce até que se acerte o nome ou acabem as chances.

Seguem os horários de cada etapa e suas respectivas entregas, pontuações e claro, uma bela caracterização de carrasco para quem for entregar esta tarefa!

ETAPA I: Nome com 7 caracteres

1ª tentativa: entre 21:35 e 21:40 = 200 pontos;

2ª tentativa: entre 22:30 e 22:35 = 150 pontos;

3ª tentativa: entre 23:00 e 23:05 = 100 pontos;

4ª tentativa: entre 23:40 e 23:45 = 50 pontos;

ETAPA II: Nome com 9 caracteres

1ª tentativa: entre 05:45 e 05:50 = 200 pontos;

2ª tentativa: entre 06:25 e 06:30 = 150 pontos;

3ª tentativa: entre 07:00 e 07:05 = 100 pontos;

4ª tentativa: entre 07:40 e 07:45 = 50 pontos;

Caracterização de carrasco: coturnos, saia, blusa, capuz, cinto, munhequeiras, e claro um machado duplo. Que se assemelhe a imagem, conforme artigos 6.4.1 e 6.4.2.



Boa sorte equipes! **Pombero.**

Instruções: apresentem conforme solicitado;

Entrega: descritas na tarefa;

Local: na Aldeia;

Pontuação: descrita na tarefa;

Pontuação máxima: 400 pontos.