

REGRAS Nº 3 – PROVAS DE TREINO E COMPETIÇÃO FINAL

Quando entrares na prova de treino vais visualizar no topo do ecrã uma barra de estado que te indica:

- o tempo de que dispões para terminar a prova;
- o nível em que te encontras versus o número total de níveis;
- o número de vidas;
- o botão que te permite avançar de nível.

Cada questão tem quatro opções de resposta que podem ser todas falsas, todas verdadeiras ou combinações falso/verdadeiro, só tens de as decifrar.

Ao pressionares o botão avançar, no topo do ecrã, só avançarás de nível se os teus super-poderes estiverem em acção, uma vez que tens de responder acertadamente às quatro hipóteses de resposta.

A prova poderá ter uma duração de 20, 25, 30 ou 45 minutos. Caso não termines o desafio no tempo limite ficarás no último nível que acertaste.

Dispões de 2 vidas por nível. Se errares uma ou mais respostas de um nível perdes uma vida. Enquanto não esgotares as vidas, podes alterar a(s) resposta(s) que consideres errada(s) e continuar em prova.

Não te é permitido abandonar a prova durante a sua realização.

Na Final na Universidade de Aveiro vais ter de provar os teus dotes de super-herói, por isso não há permissão para usares o teclado ou qualquer tipo de calculadora, a não ser que esta já esteja incorporada na prova.

Nota: não te esqueças de que na prova de competição, quando, no mesmo nível, errares duas vezes as respostas, a prova termina. Só nas provas de treino é que mesmo errando duas vezes as repostas, podes reiniciar a prova.

A OPERAÇÃO PEGA-MONSTRO culmina com a descoberta de outros super-heróis, um deles podes ser TU! Por isso lembra-te de que as equipas são classificadas mediante o melhor nível atingido, no menor tempo.