



## TAREFA 090

## VIRA-TEMPO

*“ Na saga Harry Potter, o Vira-Tempo é um dos artefatos mágicos mais fascinantes e complexos. Hermione Granger recebe esse objeto do Ministério da Magia para conseguir assistir a várias aulas que aconteciam simultaneamente em Hogwarts. Com ele, ela podia voltar no tempo algumas horas e viver novamente aquele período, realizando tarefas em paralelo e ampliando o seu aproveitamento diário, tudo isso com máxima discricção e responsabilidade, já que o uso indevido poderia gerar consequências imprevisíveis. “*

Inspirados por essa engenhosa solução mágica, a Último Lote traz uma adaptação do Vira-Tempo para o CNEC Santa Bárbara! Cada equipe terá direito a utilizá-lo uma única vez ao longo da gincana. Quando acionado, o Vira-Tempo permitirá prorrogar o prazo de entrega de uma tarefa específica, escolhida estrategicamente por vocês.

O Vira-Tempo é um recurso valioso. Pode representar a diferença entre uma entrega apressada e uma execução refinada. Pode ser a chance de ajustar um detalhe, repensar uma resposta ou simplesmente respirar um pouco antes do prazo final. Mas lembrem-se: seu uso deve ser planejado com inteligência. Nem sempre mais tempo significa melhor resultado e nem toda etapa permitirá um uso vantajoso.

Portanto, guardem bem esse artefato. Usem-no com propósito. E quando decidirem girá-lo, que seja no momento certo.

### O uso do Colar:

- As equipes poderão utilizá-lo durante a entrega do **LOTE 01**, na tarefa de número (046, 047, 048, 049, 059, 060, 061 ou 062) para prorrogar o tempo e entregá-la até às 15h;
- Somente poderá utilizá-lo uma única vez, em uma única tarefa;
- Pela utilização do colar a equipe perderá 100 pontos do total da tarefa escolhida;
- Para utilizá-lo a equipe deverá colocar o colar, junto com a embalagem que receberam, dentro do envelope com nome da equipe, numeração e título da tarefa que deseja prorrogar o tempo.

Pois bem equipes, encontrem o Auror do Ministério da Magia, no local indicado entre 20h30min e 21h para receber o colar Vira-Tempo.

Pela troca do Cartão Vira-Tempo com o Auror a equipe receberá 250 pontos.

**Local:** Como descrito na tarefa;

**Data e Horário:** Como descrito na tarefa;

**Pontuação Máxima:** Como descrito na tarefa.





**Local:**



Caso não seja escolha da equipe utilizar no Lote 01 para prorrogar alguma tarefa, a equipe deverá realizar a entrega do objeto igualmente no Lote 01.

**Local:** Como descrito na tarefa;

**Data e Horário:** Como descrito na tarefa;

**Pontuação Máxima:** Como descrito na tarefa.

