



A realização dos exercícios deverá ser acompanhada de indicações áudio e visuais no próprio jogo, para permitir a cada jogador saber, com exatidão, o que deve fazer, porque ordem o deve fazer, e qual o tempo máximo para cada exercício, bem como o tempo mínimo de descanso entre cada exercício

Pontuação poderá ser aumentada:

- em função de uma redução do tempo de realização do circuito, numa determinada percentagem, para premiar os jogadores mais ágeis e rápidos, e;
- através da recolha de bônus espalhados pelo desafio e pelo percurso (que obrigam sempre a fazer alguma coisa que fará perder algum tempo, como saltar e agarrar alguma coisa, escavar ou apanhar uma pedra ou instrumento, talismã, ou até apanhar um animal mágico para trazer consigo).

- Faz os exercícios mínimos fixados para tal, e volta à aldeia de onde foi expulso, recuperando a mesma pontuação com que saiu da sua aldeia inicial;
- Faz exercícios extra, indicados pelo jogo, carregando numa tecla para ganhar pontos extra, e ganha pontuação adicional, em função da quantidade de exercícios realizados; essa relação exercício real – pontuação digital, deve ser fixada em função da matriz de exercícios e dos objetivos aí definidos, para cada perfil de jogador.

Pontuação poderá ser aumentada, no caso do desafio anterior ser ultrapassado mais rapidamente

Fazer o desafio dentro do tempo limite
 Passar um pequeno obstáculo; cada vez que falhar, terá de repetir tentativa, perdendo tempo;
 Escolher um de 3 caminhos, sendo que apenas um permite continuar até voltar à aldeia e ao ponto de partida, os outros 2 caminhos levam a aumentar a distância da aldeia, obrigando a voltar para trás até ao entroncamento, fazendo perder tempo.