

#### MOVIMENTO

JOGUE O DADO PRA CIMA, PEGUE-O ANTES DE CAIR E O COLOQUE NA MESA. TIRE UM NÚMERO MAIOR QUE 04.



#### CONTROLE

OUTRO JOGADOR DEVE FAZER UMA TRAVE COM OS DEDOS. VOCÊ DEVE FAZER UM GOL COM O DADO E TIRAR UM NÚMERO MAIOR QUE 03.



#### COOPERAÇÃO

VOCÊ MAIS UMA PESSOA QUE POSSUA UM ITEM DE MOVIMENTO: JOGUE O DADO PARA O OUTRO JOGADOR, QUE DEVERÁ BATER NO DADO NO AR. VOCÊS DEVEM TIRAR UM NÚMERO MENOR QUE 04.



#### CLARIVIDÊNCIA

DOIS JOGADORES. JOGUE O DADO 03 VEZES, O JOGADOR DE COOPERAÇÃO DEVE ADIVINHAR OS VALORES ANTES DO DADO CAIR



#### OVIMENTO

PEGUE E JOGUE O DADO COM OS COTOVELOS. E TIRE UM VALOR ACIMA DE 03.



#### CONTROLE

JOGUE O DADO TENTE ACERTAR O MÓDULO INTRODUTÓRIO. CASO TIRE 05 OU 06, DESCONSIDERE O LOCAL ONDE O DADO CAIU.



#### COOPERAÇÃO

VOCÊ DEVE JOGAR O DADO PELA MÃO DA PESSOA À SUA DIREITA E TENTAR TIRAR UM NÚMERO MAIOR QUE 04.



#### CLARIVIDÊNCIA

JOGUE O DADO COM OS OLHOS VENDADOS E ACERTE O VALOR DO DADO UTILIZANDO SOMENTE O TATO.



#### MOVIMENTO

JOGUE O DADO POR CIMA DO JOGADOR MAIS ALTO, E TIRE UM VALOR ACIMA DE 03.



#### CONTROLE

VOCÊ MAIS OUTRO JOGADOR. JOGUE UM DADO COM O VERSO DE SUA MÃO E TENTE ACERTAR, COM UM NÚMERO MAIOR QUE 03. A ÁREA QUE O JOGADOR DE COOPERAÇÃO DELIMITOU.



#### COOPERAÇÃO

PASSE O DADO PARA UM AMIGO DEPOIS ELE DEVERÁ JOGA-LO E TIRAR UM NÚMERO MAIOR QUE 02. NÃO É PERMITIDO USAR AS MÃOS.



### CLARIVIDÊNCIA

JOGUE O DADO E SEU AMIGO DEVE ACERTAR O VALOR DESSE DADO SEM OLHAR. VOCÊ PODE DAR DICAS A ELE SEM FALAR E SEM DAR INDICAÇÕES NUMÉRICAS DIRETAS.



#### MOVIMENTO

JOGUE O DADO POR DEBAIXO DA PERNA E TIRE UM VALOR MAIOR QUE 03.



#### ONTROLE

JOGUE O DADO. ESTE DEVE ACERTAR UM MÓDULO QUE CONTENHA ALGUMA BARREIRA. CASO NENHUM MÓDULO COM BARREIRA TENHA SIDO INSERIDO NA PARTIDA, O JOGADOR PODE ESCOLHAR QUALQUER DESAFIO NESTA CARTA.



# COOPERAÇÃ

A UMA DISTÂNCIA DE DOIS PASSOS LARGOS ENTRE VOCÊ E OUTROS JOGADOR. ELE DEVEJOGAR UM DADO PARA PEGAR ANTES DE CAIR NO CHÃO.



# CLARIVIDÊNCIA

VOCÊ PODE FAZER QUALQUER UM DOS OUTROS DESAFIOS NESTA CARTA.



#### MOVIMENTO

GIRE O DADO COMO UM PIÃO E TIRE UM NUMERO MAIOR QUE 02.



#### CONTROL

JOGUE DOIS DADOS UM COM CADA MÃO, E TENTE FAZER COM QUE ELES SE ENCONTREM EM SUA TRAJETÓRIA, A SOMA DOS VALORES DEVE SER MAIOR QUE 03.



# COOPERAÇÃO

JOGUE O DADO AO MESMO TEMPO QUE OUTRO JOGADOR O RESULTADO DEVERÁ SER O MESMO. TRÊS TENTATIVAS POR HORA INVESTIDA.



# CLARIVIDÊNCIA

JOGUE O DADO E TENTE ADIVINHAR O NÚMERO ANTES DO DADO CAIR. VOCÊ TEM TRÊS TENTATIVAS.



#### MOVIMENTO

JOGUE O DADO E ACERTE O TABULEIRO ENQUANTO ANDA EM VOLTA DELE -TIRE UM VALOR MAIOR QUE 03.



### CONTROLE

TIRE VALORES MAIORES QUE 03, TRÊS VEZES SEGUIDAS - DUAS CHANCES POR HORA INVESTIDA.



# COOPERAÇÃO

VOCÊ E OUTRO JOGADOR DEVEM FAZER MALABARISMO JUNTOS COM TRÊS DADOS, POR ATÉ 18 SEGUNDOS. VOCÊS DEVEM TIRAR UM NÚMERO MENOR QUE O TEMPO QUE PERMANECERAM NA ATIVIDADE.



# CLARIVIDÊNCIA

OUTRO JOGADOR JOGA UM DADO, VOCÊ TEM QUE TIRAR UM NÚMERO MAIOR QUE ELE TIROU EM DUAS CHANCES.



# MOVIMENTO

FAÇA MALABARISMO COM 2 OU 3 DADOS SEM QUE ELES CAIAM POR ATÉ 18 SEGUNDOS. O VALOR DOS DADOS DEVERÁ SER MENOR QUE O TEMPO QUE VOCÉ MANTEVE O MALABARISMO.



# ONTROLE

JOGUE O DADO SEU UTILIZAR AS MÃOS OU OS PÉS E TENTE TIRAR UM NÚMERO MAIOR DO QUE 02.



# COOPERAÇÃO

JOGUE TRÊS DADOS AO MESMO TEMPO.
OUTRO JOGADOR DEVE TENTAR PEGAR
O MÁXIMO DE NÚMERO DE DADOS
POSSÍVEIS E, DEPOIS, JOGAR NOVAMENTE
PARA VOCÊ OS DADOS QUE CONSEGUIU
PEGAR. FINALMENTE VOCÊ JOGA OS
DADOS RESTANTES E A SOMA DEVERÁ
SER MAIOR QUE 04.



# CLARIVIDÊNCIA

DOIS JOGADORES. JOGUE 02 DADOS COM A VERSO DA MÃO DO JOGADOR A SUA ESQUERDA. A SOMA DOS VALORES DOS DADOS DEVE SER IGUAL A 8.



# MOVIMENTO

JOGUE O DADO E FAÇA O MÁXIMO DE AGACHAMENTOS ANTES DELE CAIR NO CHÃO/MESA. O VALOR DO DADO DEVE SER MENOR QUE O NÚMERO DE AGACHAMENTOS MULTIPLICADOS POR 02.



# CONTROLE

VOCÊ MAIS OUTRO JOGADOR. O OUTRO JOGADOR DEVE FORMAR UMA ELIPSE COM AS MÃOS. VOCÊ DEVE FAZER O DADO PASSAR PELO INTERIOR DA ELIPSE E TIRAR UM NÚMERO MAIOR DO QUE 02.



# COOPERAÇÃO

JOGUE O DADO AO MESMO TEMPO QUE OUTRO JOGADOR O RESULTADO DEVERÁ SER O MESMO. TRÊS TENTATIVAS POR HORA INVESTIDA.



# CLARIVIDÊNCIA

JOGUE O DADO NO TABULEIRO, CASO ELE ACERTE UM MÓDULO NOTURNO, O NÚMERO DEVERÁ SER MAIOR QUE 3, CASO SEJA DIURNO MENOR QUE 3.



# MOVIMENTO

DOIS JOGADORES. UM JOGADOR JOGA O DADO. O NÚMERO TIRADO SERÁ A QUANTIDADE DE FILMES REPRESENTADOS POR ELE, EM MÍMICA, PARA O OUTRO ADIVINHAR. MÁX 02 MINUTOS.



# O JOGADOR TEM QUE CANTAR 03

MÚSICAS QUE TENHAM A PALAVRA BAHIA EM NO MÁXIMO 02 MINUTOS.



# COOPERAÇÃO

VOCÊ E OUTRO JOGADOR. JOGUE O DADO USANDO OS COTOVELOS, ENQUANTO O OUTRO JOGADOR JOGAR OUTRO DADO. OS VALORES OBTIDOS DEVEM SER IGUAIS. (VOCÊ TEM 03 TENTATIVAS POR HORA INVESTIDA).



# CLARIVIDÊNCIA

USANDO UMA VENDA, JOGUE O DADO SEM UTILIZAR AS MÃOS E OS PÉS EM NO MÁXIMO 01 MINUTO.



#### MOVIMENTO

JOGUE 03DADOS AO MESMO TEMPO. A SOMATÓRIA DOS VALORES TIRADOS TEM QUE SER 15. (VOCÊ TEM 03 TENTATIVAS POR HORA INVESTIDA).



#### ONTROL

JOGUE O DADO. O VALOR DO DADO DEVE SER MENOR QUE O NÚMERO DE MÓDULOS DESBLOQUEADOS.



#### COOPERAÇÃO

VOCÊ E OUTRO JOGADOR. VOCÊ DEVE JOGAR O DADO, E O NÚMERO QUE SAIR É A QUANTIDADE DE VEZES QUE VOCÊS DEVERÃO JOGAR O DADO UM PARA O OUTRO, A UMA DISTÂNCIA RAZOÁVEL, SEM DEIXÁ-LO CAIR.



### CLARIVIDÊNCIA

JOGUE O DADO USANDO O SEU PÉ E OBTENHA UM NÚMERO MAIOR QUE 04.



#### MOVIMENTO

JOGUE 03 DADOS AO MESMO TEMPO, ACERTE 02 NÚMEROS ÍMPARES E 01 PAR. (VOCÊ TEM 02 TENTATIVAS POR HORA INVESTIDA).



#### CONTROL

JOGUE 02 DADOS E TENTE ACERTAR O MÓDULO INICIAL. A SOMA DOS VALORES OBTIDOS DEVE SER IGUAL A 02.



#### COOPERAÇÃO

JOGUE O DADO ENQUANTO RECITA O TRAVA-LÍNGUAS. VOCÊ SÓ VAI PODER PARAR DE JOGAR O DADO QUANDO RECITAR O TRAVA-LÍNGUAS CORRETA-MENTE EM NO MÁXIMO 01 MINUTO.

"MAFAGAFOS
UM NINHO DE MAFAGAFA
COM SETE MAFAGAFINHOS
QUEM DESMAFAGAGUIFÁ
BOM DESMAFAGAGUIFADOR SERÁ"



### CLARIVIDÊNCIA

EQUILIBRE O DADO COM O PÉ E JOGUE POR CIMA DA SUA CABEÇA EM NO MÁXIMO 01 MINUTO.



#### OVIMENTO

JOGUE O DADO 03 VEZES, A SOMA DOS RESULTADOS TEM QUE DAR UM NÚMERO PAR.



### ONTROLE

JOGUE O DADO COM O VERSO DA SUA MÃO E OUTRO JOGADOR DEVE PEGÁ-LO.



# COOPERAÇÃO

VOCÊ E OUTRO JOGADOR. CADA UM IRÁ JOGAR UM DADO E ESTES TÊM QUE SE ENCONTRAR NA TRAJETÓRIA.



# CLARIVIDÊNCIA

FIQUE NA POSIÇÃO DE ÁRVORE DO YOGA E EQUILIBRE O DADO NO SEU JOELHO POR 30 SEGUNDOS.



#### MOVIMENT

USANDO OS COTOVELOS, JOGUE O DADO 03 VEZES. A SEQUÊNCIA DE VALOR OBTIDO DEVE SER 02, 04, 06. (VOCÊ TEM 033 TENTATIVAS POR HORA INVESTIDA).



### CONTROLE

JOGUE O DADO PARA CIMA E PEGUE COM A OUTRA MÃO. O VALOR OBTIDO DEVE SER MENOR QUE 03.



# COOPERAÇÃO

VOCÊ E OUTRO JOGADOR. JOGUE O
DADO COM O VERSO DA SUA MÃO PARA
O OUTRO JOGADOR A UMA DISTÂNCIA
RAZOÁVEL, E O OUTRO JOGADOR DEVE
PEGÁ-LO USANDO AS MÃOS. VOCÊ TEM
02 TENTATIVAS POR HORA INVESTIDA.



# CLARIVIDÊNCIA

DÊ UM PETELECO NO DADO, O NÚMERO RETIRADO DEVE SER MAIOR QUE 03.