



#### MOVIMENTO

JOQUE 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: JOQUE O DADO PARA O OUTRO JOGADOR, QUE DEVERÁ BATER NO DADO NO AR. VOCÊS DEVEM TIRAR UM NÚMERO MENOR QUE 04.



#### CLARIVIDÊNCIA

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



#### MOVIMENTO

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



#### CONTROLE

JOQUE 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

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



#### MOVIMENTO

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



#### CONTROLE

VOCÊ MAIS OUTRO JOGADOR. JOQUE 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

JOQUE 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

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



#### CONTROLE

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



#### COOPERAÇÃO

A UMA DISTÂNCIA DE DOIS PASSOS LARGOS ENTRE VOCÊ E OUTROS JOGADOR. ELE DEVE JOGAR 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 NÚMERO MAIOR QUE 02.



#### CONTROLE

JOQUE 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

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



#### CLARIVIDÊNCIA

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



#### MOVIMENTO

JOQUE 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 VOCÊ MANTEVE O MALABARISMO.



#### CONTROLE

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



#### COOPERAÇÃO

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



#### MOVIMENTO

JOQUE 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

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



#### CLARIVIDÊNCIA

JOQUE 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.



#### CONTROLE

O JOGADOR TEM QUE CANTAR 03 MÚSICAS QUE TENHAM A PALAVRA BAHIA EM NO MÁXIMO 02 MINUTOS.



#### COOPERAÇÃO

VOCÊ E OUTRO JOGADOR. JOQUE 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, JOQUE O DADO SEM UTILIZAR AS MÃOS E OS PÉS EM NO MÁXIMO 01 MINUTO.



#### MOVIMENTO

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



#### CONTROLE

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).



#### CONTROLE

JOGUE 02 DADOS E TENDE 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 CORRETAMENTE 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.



#### MOVIMENTO

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



#### CONTROLE

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.



#### MOVIMENTO

USANDO OS COTOVELOS, JOGUE O DADO 03 VEZES. A SEQUÊNCIA DE VALOR OBTIDO DEVE SER 02, 04, 06. (VOCÊ TEM 03 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.