



alvo



osso



bola de basquete



lâmpada



raio



gelado



coração



estrela



queijo



arco-íris



flor



folha



t-shirt



bússola



árvore



relógio



ondas



cara feliz

Magia no Ar!

DICIONÁRIO DE MAGIAS



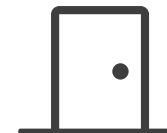
livro



colher



máquina fotográfica



porta



sol



chave



peixe



nuvem



copo



maçã



lua



casa



troféu



montanha



lupa



ampulheta



clip



nota musical



@jogosanimados.pt

✂️ Magia No Ar! - Preparação

Recorta as cartas pelas marcas de tesoura ✂️

Se quiseres imprimir este e mais jogos visita www.jogosanimados.pt



bola de basquete



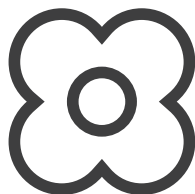
lâmpada



raio



arco- íris



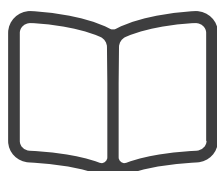
flor



folha



colher



livro



casa



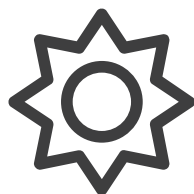
ondas



cara feliz



máquina fotográfica



sol



chave



peixe



gelado



troféu



clip

✂️ Magia No Ar! - Preparação

Recorta as cartas pelas marcas de tesoura ✂️

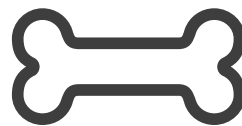
Se quiseres imprimir este e mais jogos visita www.jogosanimados.pt



estrela



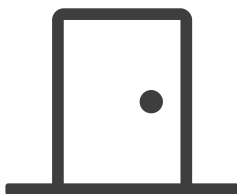
alvo



osso



árvore



porta



nota musical



lupa



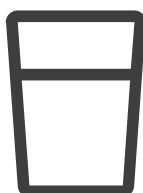
t-shirt



bússola



montanha



copo



maçã



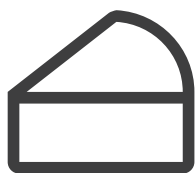
nuvem



relógio



coração



queijo



ampulheta



lua

Magia no Ar!



6 - ∞
anos



2 - ∞
jogadores



±20
minutos

“**Magia no Ar**” é um jogo cooperativo para 2 ou mais jogadores e adequado a famílias e amigos a partir dos 6 anos.

Objetivo

Neste jogo somos Mágicos e Adivinhos! Vamos fazer magia com a Varinha Mágica e os nossos parceiros vão tentar adivinhar qual o objeto que estamos a fazer.

Componentes

Para além desta folha de regras, este jogo contém os seguintes itens:

- 36 Cartas de Magia, que formam o Livro de Magia
- 1 Dicionário de Magia, que têm 36 imagens

Preparação

- 1 - Coloca o Dicionário de Magia no centro da mesa, acessível a todos os jogadores.
- 2 - Baralha as Cartas de Magia e coloca o baralho ao lado do Dicionário de Magia com os desenhos virados para baixo, formando assim o Livro de Magia.
- 3 - Escolhe quem será o primeiro **Mágico**. Pode ser, por exemplo, o jogador que foi mais recentemente ao Circo. Em caso de empate é o jogador mais velho. Esse jogador é o Mágico desta ronda e fica com a Varinha Mágica (podes usar um lápis como varinha mágica). Não é necessário discutir, pois todos serão Mágicos neste jogo! Os restantes jogadores serão os Adivinhos, igualmente importantes neste jogo.
- 4 - O Mágico desta ronda retira 3 cartas à sua escolha do Livro de Magia, sem que os outros jogadores, os Adivinhos, vejam.

Como Jogar

O Mágico coloca-se num local em que todos os Adivinhos o possam ver e de modo a que consigam também ver o Dicionário de Magia.

Sem que mais ninguém veja, o Mágico irá desenhar no ar com a Varinha Mágica a Magia (desenho) da primeira Carta de Magia que retirou.

O Mágico pode desenhar no ar as vezes que desejar, enquanto os Adivinhos tentam descobrir qual é, dizendo o nome da Magia que pensam encontrar no Dicionário de Magia.

Mas cuidado! Só têm 3 tentativas. Caso não acertem, a Carta de Magia deverá ser colocada para baixo ao lado do Dicionário de Magia, perdendo essa Magia.

Caso acertem, colocam essa Carta de Magia virada para cima.

O Mágico fará a segunda e terceira Carta de Magia seguindo as mesmas regras utilizadas para a primeira.

Quando terminar as três cartas, o jogador Mágico junta-se aos adivinhos e escolhe-se um novo Mágico, que irá proceder como o Mágico anterior.

Final do Jogo

O jogo termina assim que todos os jogadores tenham jogado pelo menos duas vezes como Mágicos. Mas podem decidir jogar mais vezes, ou até terminar o baralho!

Contam-se as cartas de Magia acertadas e essa será a pontuação final do jogo! Quanto mais tivermos, melhor jogámos!

Modo de jogo alternativo

Em vez do Mágico desenhar no ar, ele escolhe um dos Adivinhos e desenha nas suas costas levemente com a Varinha Mágica a Magia que encontra na sua Carta de Magia. Só esse adivinho é que poderá tentar adivinhar a Magia! Os restantes deverão aguardar a sua vez.

As restantes regras mantêm-se.

O jogo termina quando todos os jogadores tiverem sido Mágicos e Adivinhos pelo menos duas vezes. A pontuação final é o total de magias descobertas!

Boas Magias! Esperamos que se divirtam! 😊



@jogosanimados.pt