

## MANUAL

**Dica aos adultos:** leia as instruções a seguir com atenção junto das crianças.

Para 4 jogadores. A prioridade para começar o jogo é daquele jogador que tem menor idade.

**Contextualização:** Em uma tarde ensolarada em Moçambique, a turminha do Clube da Imaginação brincava com o Lápis Mágico no parque, alternando entre desenhar e ver suas ilustrações tomarem vida, rindo e se divertindo. Quando de repente um forte vendaval se aproximou. Enquanto as crianças se protegiam do vento e das folhas, o vento forte levou o lápis mágico para longe! E agora?

Precisamos da sua ajuda para enfrentar os desafios, explorar e viver as aventuras junto com a turminha do Clube da Imaginação para encontrar o lápis mágico! Vamos nos dividir por Moçambique e começar essa aventura!

### Contém:

- 01 tabuleiro
- 01 dado
- 04 peões
- 01 manual de instruções
- 10 cartas leão
- 10 cartas carro
- 10 cartas bailarina
- 10 cartas rio
- 10 cartas pássaro

### Prepare o jogo:

Em uma superfície plana, abra o tabuleiro. Cada jogador deve escolher um personagem para representá-lo até o final do jogo.

- A rota de cor **amarela**, será do personagem Kaysan, que é representado pelo CARRO.
- A rota de cor **vermelha**, será da personagem Hanifa, que é representada pelo RIO
- A rota de cor **verde**, será do personagem Aiden, que é representado pelo LEÃO
- A rota de cor **preta**, será da personagem Nuria, que é presentada pela BAILARINA.

As cartas do **PÁSSARO**, não possuem cor, pois se tratam de cartas curingas.

Posicione os peões de cada personagem em suas respectivas cores, na primeira casa da sua rota no tabuleiro.

### **O jogo vai começar:**

Quem iniciará o jogo, é o jogador de menor idade, por isso ele não precisará jogar o dado nesta primeira rodada. O jogador a sua esquerda deve ler a carta da figura que o representa (Carro, Bailarina, Rio ou Leão), porém, quem deve responder ao desafio, é o primeiro jogador.

Em caso de resposta correta, o jogador deve andar com o seu peão o número de casas indicada na carta.

Após andar o número de casas indicadas, é a vez de outro jogador, e a partir de agora, o dado deverá ser jogado. O esquema é o mesmo: após jogar o dado, peça ao jogador a sua esquerda para ler o desafio da carta para você. Em caso de acerto, ande o número de casas indicado, em caso de erro, permaneça onde está, pois a vez será de outro jogador.

O **objetivo** do jogo é chegar a cidade de Maputo, no final do tabuleiro, pois lá se encontra o Lápis Mágico.

Quando o dado indicar a carta do Pássaro, o jogador deve (ele mesmo) ler e avançar o número de casas indicado, sem precisar cumprir nenhum desafio.

A partir de certo momento do jogo, haverá apenas uma rota até Maputo, que é o local onde se encontra o lápis. As regras permanecem as mesmas. Não há problemas se houver mais de um peão na mesma casa.

### **Quem vence o jogo**

Quem vence o jogo é quem consegue chegar a Maputo primeiro. Essa pessoa é responsável por encontrar o Lápis Mágico e trazer de volta vida para as imaginações!