

# Duelo ABC Mágico

Ref. 4912

2 Jogadores. Dos 6 aos 99 anos.

**Autor:** Dr. Habil. Gerhard Friedrich e Viola de Galcóczy

**Ilustração:** Claus Stephan

Na escura floresta mágica, a bruxa Alegria e o mágico Pim estão numa cativante competição para encontrar a palavra mágica mais poderosa. Qual dos dois mágicos dos números será o mais atento, e encontrará com rapidez, nas inúmeras ilustrações das cartas das palavras mágicas, os termos que correspondem a uma certa letra, ganhando assim o mágico duelo das letras?

**Conteúdo:** 1 bruxa Alegria (vermelha), 1 mágico Pim (azul), 10 cartas de palavras mágicas, 26 cartas de letras, 3 cartas brancas para preencher, 4 cartas de circuito, 1 cartas de chegada (= caldeirão mágico), 1 regra de jogo.

**Ideia do jogo:** um dos jogadores é a bruxa Alegria, o outro é o mágico Pim. Para ganhar este complicado duelo A B C, vocês têm de encontrar uma palavra mágica o mais depressa possível. Para isso, viram uma carta letra e uma carta palavra mágica. Depois ambos os jogadores procuram simultaneamente na imagem da carta palavra mágica um termo começado pela letra indicada pela carta letra.

Quem encontrar primeiro uma palavra e a disser em voz alta, ganha a volta. Avança com o seu pião uma carta de circuito. Aquele que chegar primeiro à carta de chegada do caldeirão mágico ganha o duelo mágico!

**Preparativos:** arrumar no meio da mesa as 4 cartas circuito e a casa de chegada com o caldeirão. Colocar a bruxa e o mágico diante da primeira carta do circuito. Baralhar as cartas palavra mágica, e arrumá-las numa pilha coma a face escondida. Baralhar também as 26 cartas letras e colocá-las numa segunda pilha ao lado, com a face escondida. As três cartas em branco não são necessárias e ficam na caixa.

## **Astúcias:**

Para facilitar o jogo podem retirar as letras difíceis como K, Y, X, Z, antes de começar o jogo.

Podem escrever nos três cartões em branco as vossas letras favoritas ou as mais difíceis em que podem pensar, para tornar o jogo mais difícil.

## **Como jogar:**

Começa o jogador que mais recentemente tenha encontrado um mágico ou uma bruxa. Tira a carta do topo da pilha com as cartas palavra mágica vira-a e coloca-a no meio da mesa para que o outro jogador a possa ver claramente. Depois pega na carta letra do topo da pilha e coloca-a ao lado da outra carta, de forma bem visível. Procurem os dois ao mesmo tempo na carta palavras mágicas uma palavra começada pela letra indicada na carta letra que foi virada.

Exemplo: nesta carta de palavras mágicas podem encontrar por exemplo:

R... como Relâmpago

N... como Noite escura

A... como Árvore

V... como Vampiro

M... como Mocho

**Importante:** não se pode dar nomes ou apelidos às personagens, a menos que sejam personagens de contos de fadas ou de fábulas, como Maria, João, conde Drácula, Zorro... Um de vocês foi o primeiro a encontrar a palavra que convém?

Sim? Isso é ótimo! Então o jogador diz em voz alta qual é a palavra. Ele ganha esta volta e avança com o seu pião uma carta do circuito.

Não? Que pena. Ninguém ganha essa volta nem avança nenhum pião.

Uma vez a volta acabada, a carta palavra mágica é virada e devolvida à base da pilha de cartas. A carta letra é retirada do jogo. Depois é a vez do jogador seguinte virar uma carta.

**Fim do jogo:** o jogo acaba quando um dos dois piões chega à carta com o caldeirão. O jogador deste pião é o mais rápido mágico de palavras de todos os tempos, ganhando assim o jogo!

### **Conselhos:**

Para ter mais possibilidades, vocês podem virar duas cartas palavra mágica por cada volta, e procurar um objecto de cada vez em ambas as cartas. Ao fim de cinco voltas baralham-se todas as cartas palavra mágica, e faz-se um novo monte com elas.

Para tornar o duelo ainda mais mágico, vocês podem dizer fórmulas mágicas em vez de palavras mágicas. A bruxa Alegria grita: "Hocus Pocus, que o mágico Pim seja um...!" (preenche ... com a palavra que encontraste). O mágico Pim grita: "Abracadabra, a... é a bruxa Alegria". (preenche ... com a palavra que encontraste).

### **Variante cooperativa**

Todos juntos contra o mágico Pim!

Joga-se como no jogo de base, excepto para as seguintes diferenças:

- Os jogadores são a bruxa Alegria, e tentam bater o mágico Pim.
- Os jogadores jogam à vez. Aquele que tem a vez, vira uma carta palavra mágica e uma carta letra, e procura sozinho.
- Se encontra uma palavra mágica que convém, a bruxa Alegria avança uma carta no circuito. Se não encontra a palavra que convém, o mágico Pim avança uma carta no circuito.
- A partida termina quando um dos dois piões chega na casa de chegada Caldeirão, ganhando assim o duelo mágico.

### **Conselhos:**

Para ter mais hipóteses ao jogar contra o mágico Pim, vocês podem ajudar-se um ao outro. Também podes jogar esta variante sozinho: és a Bruxa Alegria. Se encontras uma palavra, a bruxa pode avançar. Se não encontras, é o mágico Pim que avança.

Tradução e Representação:

Cristina Siopa, Lda Rua Tomás Ribeiro N° 54 B 1050-231 LI

