



XXXVII
Gincana Cultural
de Charqueadas

19 - O Feitiço Principal

Solicitamos formalmente a presença do Líder de Esportiva não podendo ser substituído. Deverá se apresentar portando, obrigatoriamente, exatamente 3 (três) itens distintos da seguinte lista encantada.

Lista de Itens Mágicos Permitidos:

2 Bolinhas De Tênis	2 Pilhas AAA
6 Bolinhas De Gude	10 Moedas De 1 Real
1 Baralho De Cartas	2 Colheres
2 Bambolês	3 Colheres De Chá
6 Bolinhas De Ping Pong	1 Colher De Pau
1 Raquete De Ping Pong	3 Garfos
3 Latas De Refrigerante	Macarrão
Vazias	5 Balões
2 Garrafas De Água	1 Skate
2 Pares De Hashi	10 Elásticos
5 Pilhas AA	

Preparem-se com sabedoria. O que está por vir não testará apenas força e feitiços, mas também astúcia, coragem e coração.

Observação 1: Todas as regras do jogo serão repassadas em um tutorial aos líderes das equipes antes do início da tarefa.

Observação 2: Caso duas equipes empatem em primeiro lugar, a equipe a seguir na classificação será considerada 3º lugar na tarefa (conforme item 5.15.1 do regulamento).

Instruções: Compareçam conforme solicitado.

Entrega: Entre 00:15 e 00h20 do dia 29/03/2026 no Ministério da Magia.

Pontuação: Máxima de 500 pontos.