

KIT DE JOGO • EDIÇÃO PARA IMPRIMIR

Sua coleção começa aqui

12 discos com QR, cartões de poderes e painel de partida. Imprima em papel firme e recorte nas linhas pontilhadas.



MATEMATIZILAS

Batalhas gigantes. Contas que dão poder.

1. 12 monstros

Escolha seu favorito e leia o QR com o celular.

2. 2 jogadores

Cada pessoa precisa de um celular e um monstro.

3. Partida rápida

Ataque, defesa e uma conta de cada vez.

Papel A4 • Escala 100% • Marcas de corte incluídas

RECORTE OS DISCOS

Discos de personagem

Folha 1 de 3 • Cada disco tem 82 mm. Cole em papelão para durar mais.

BRONTOZILA



PEDRA

FLAMIZILA



FOGO

AQUAZILA



ÁGUA

VOLTAZILA



RAIO

RECORTE OS DISCOS

Discos de personagem

Folha 2 de 3 • Cada disco tem 82 mm. Cole em papelão para durar mais.

FOLHAZILA



FLORESTA

GELAZILA



GELO

VENTOZILA



VENTO

METALZILA



METAL

RECORTE OS DISCOS

Discos de personagem

Folha 3 de 3 • Cada disco tem 82 mm. Cole em papelão para durar mais.

SOMBRIZILA



SOMBRA

LUMIZILA



LUZ

DOCIZILA



DOCE

BUGZILA



INSETO

Escolha seu ataque

Referência rápida • Cada poder pede uma conta do nível correspondente.

Brontozila

P1	Pisotão de Pedra	14 dano
P2	Rabo Rochoso	22 dano
P3	Avalanche Jurássica	32 dano

Flamizila

P1	Faísca Quente	13 dano
P2	Sopro de Brasa	21 dano
P3	Explosão Vulcânica	34 dano

Aquazila

P1	Jato d'Água	12 dano
P2	Onda Espiral	19 dano
P3	Tsunami de Bolhas	28 dano

Cura +6 depois do acerto.

Voltazila

P1	Choquinho	13 dano
P2	Raio Saltitante	20 dano
P3	Tempestade Turbo	33 dano

Folhazila

P1	Sementinha Veloz	12 dano
P2	Chicote de Cipó	20 dano
P3	Jardim Gigante	29 dano

Cura +8 depois do acerto.

Gelazila

P1	Floco Cortante	12 dano
P2	Sopro Gelado	19 dano
P3	Nevasca Brilhante	30 dano

Escudo +6 depois do acerto.

Escolha seu ataque

Referência rápida • Cada poder pede uma conta do nível correspondente.

Ventozila

P1 Sopro Rápido	13 dano
P2 Redemoinho Travesso	20 dano
P3 Furacão Celeste	31 dano

Metalzila

P1 Martelada de Aço	14 dano
P2 Disco Magnético	21 dano
P3 Canhão de Titânio	30 dano

Escudo +8 depois do acerto.

Sombrizila

P1 Tapinha Noturno	12 dano
P2 Névoa Assustadora	18 dano
P3 Eclipse Monstruoso	35 dano

Lumizila

P1 Raio Brilhante	12 dano
P2 Clarão Solar	20 dano
P3 Supernova do Bem	29 dano

Cura +10 depois do acerto.

Docizila

P1 Bala Borrachuda	13 dano
P2 Torta Giratória	19 dano
P3 Tempestade de Confete	30 dano

Bugzila

P1 Picada ZigZag	13 dano
P2 Asa Cortante	21 dano
P3 Enxame Relâmpago	31 dano