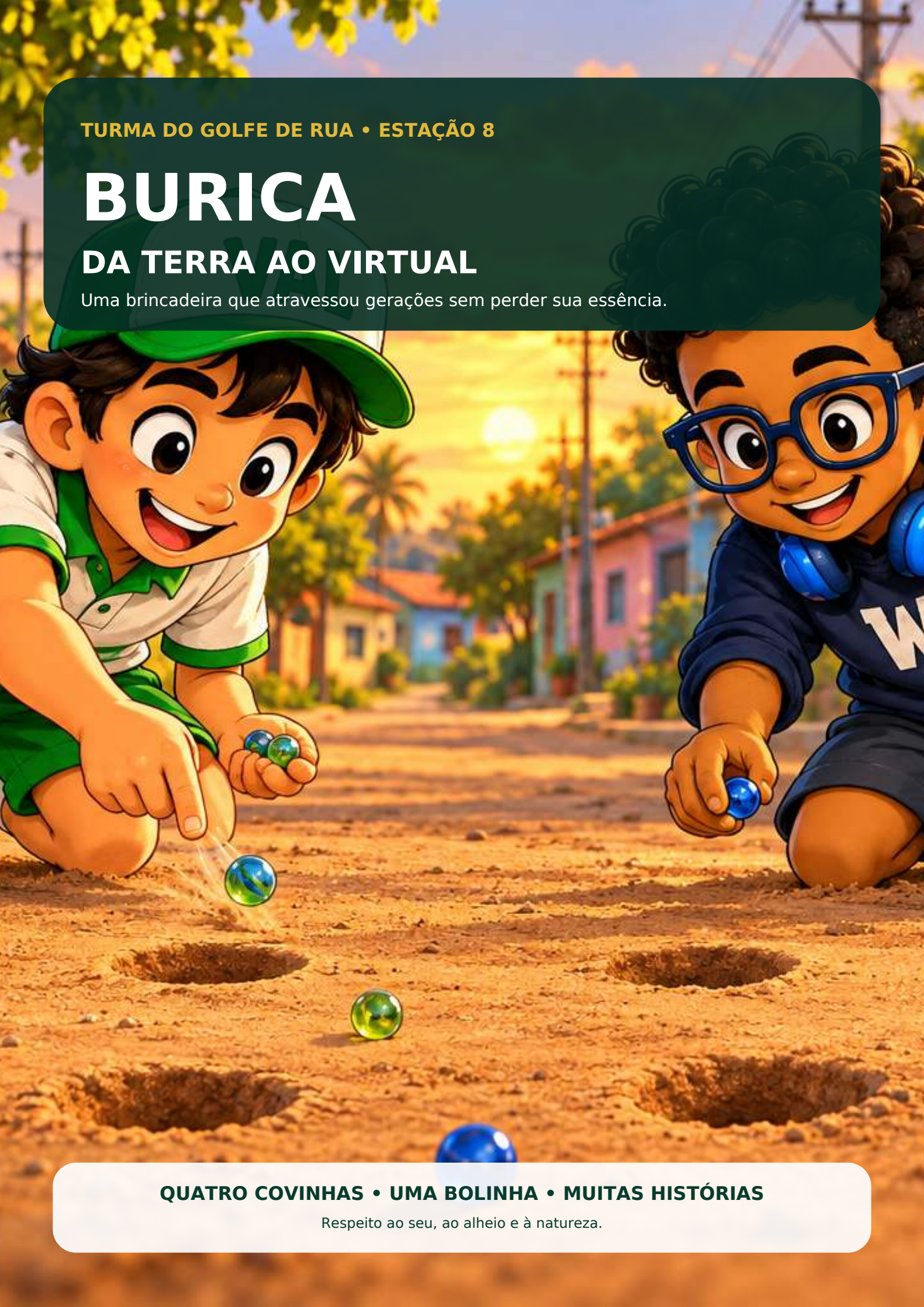


TURMA DO GOLFE DE RUA • ESTAÇÃO 8

BURICA

DA TERRA AO VIRTUAL

Uma brincadeira que atravessou gerações sem perder sua essência.

QUATRO COVINHAS • UMA BOLINHA • MUITAS HISTÓRIAS

Respeito ao seu, ao alheio e à natureza.

A HISTÓRIA DO BURICA

O cenário mudou. O desafio permaneceu.



VAL: Antes das telas e dos tabuleiros, quatro covinhas na rua de terra e uma bolinha de gude já bastavam para começar a disputa.



WJ: A brincadeira atravessou o tempo. Ganhou tabuleiro, peças e dado, sem perder a estratégia e a alegria de jogar juntos.



TURMA: Agora o Burica também vive na tela: mirar, controlar a força, embocar e bistecar!

DA TERRA AO TABULEIRO. DO TABULEIRO AO VIRTUAL.

Pequenos jogos, grandes aprendizados.

AGORA A ARTE É SUA!

Pinte a evolução do Burica com as cores que quiser.



BURICA EM POUCOS PASSOS

Embocou. Bistecou. Continua.

Errou, passa a vez. O último jogador na arena vence.



COMO JOGAR

1 — CONQUISTE 1, 2 E 3

Avance pelo percurso na ordem e controle cada tacada.

2 — GANHE O PODER TRIPLO

Ao embocar no buraco 3, você recebe até três bistecadas.

3 — ATAQUE O ADVERSÁRIO

Use as bistecadas para conduzir a bola rival ao buraco 4.

4 — BURACO 4 ELIMINA

A bola adversária que cai no quarto buraco sai da disputa.

5 — ACERTO MANTÉM A VEZ

Embocou ou acertou a bistecada? Continue jogando.

6 — ERRO PASSA A VEZ

Falhou uma tentativa? A jogada termina e o próximo participa.

O QUE O BURICA ENSINA

PRECISÃO • ESTRATÉGIA • CONTROLE • CONVIVÊNCIA

A forma evoluiu. A vontade de brincar e aprender continua a mesma.

PROJETO GOLFE DE RUA • ESTAÇÃO 8

BURICA - O JOGO

EMBOCOU • BISTECOU • CONTINUA

2 A 4 JOGADORES • 1 PEÇA POR JOGADOR • 1 DADO



PROJETO GOLFE DE RUA • ESTAÇÃO 8

BURICA - O JOGO

EMBOCOU • BISTECOU • CONTINUA

TABULEIRO OFICIAL • REGRAS SINTETIZADAS

J1 8 CASAS J2 8 CASAS J3 8 CASAS J4 8 CASAS + 1 =

CONTAGEM 9

IGUALDADE NA CONQUISTA DO BURACO 1

1. PREPARE A PARTIDA

Participam de 2 a 4 jogadores. Cada pessoa escolhe uma peça e uma das quatro saídas coloridas ao redor do buraco 4. Utilize um dado.

2. SAÍDA E MOVIMENTO

Lance o dado e mova pelas linhas pontilhadas, para frente, para trás ou para os lados. Nunca na diagonal. Todas as saídas têm a mesma contagem até o buraco 1.

3. EMBOCADA EXATA

Para entrar nos buracos 1, 2 e 3, a contagem deve terminar exatamente no buraco. O percurso respeita a ordem 1 → 2 → 3.

4. BISTECADA OBRIGATÓRIA

Depois de cada embocada, tente atingir uma peça adversária. Se bistecar, continue jogando. Se errar, passe a vez.

5. PODER DO BURACO 3

Ao embocar no buraco 3, você recebe até três bistecadas. Um erro encerra a vez e reinicia seu percurso no buraco 1.

6. BURACO 4 E VITÓRIA

A peça adversária conduzida ao buraco 4 é eliminada. A partida continua até restar somente um jogador com sua peça ativa na arena.

RESPEITO AO SEU, AO ALHEIO E À NATUREZA • PEQUENOS JOGOS, GRANDES APRENDIZADOS