

REVISTINHA • 6º DESAFIO

CELA

A grande missão de resgate

Entre. Planeje. Resgate. Proteja sua conquista.

Há peças presas na Cela!



TETÊ

Brubruka, veja! As peças brancas estão presas dentro do losango — e há uma peça extra bem no centro.

Brubruka: “Então vamos entrar na Cela e começar o resgate!”

Três chances. Muitas decisões.

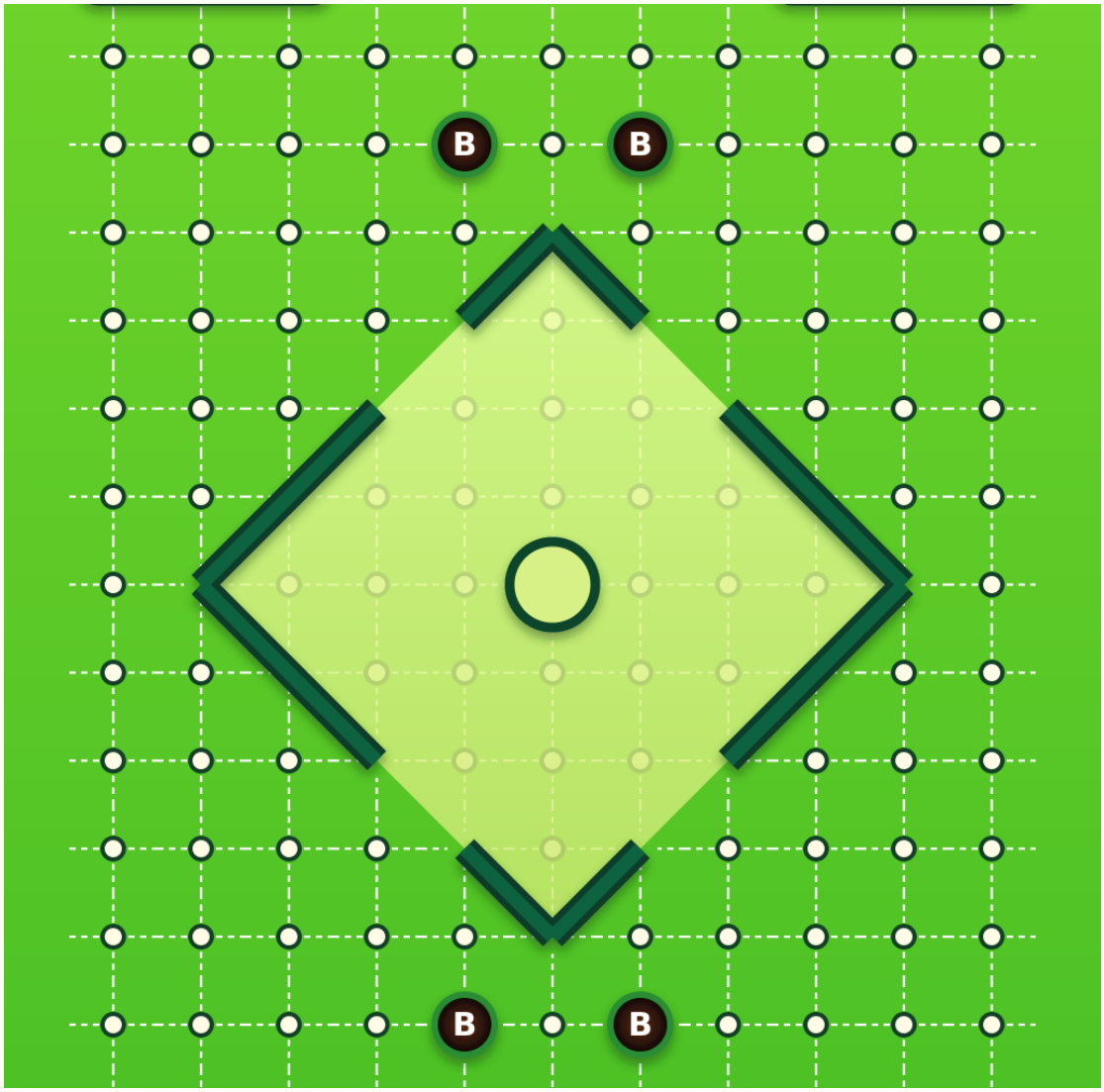


BRUBRUKA

Caí exatamente sobre a peça branca. Agora tenho três arremessos para conduzi-la até minha área de segurança!

Tetê: “Se ficar longe, procure um buraco B e ganhe mais três oportunidades.”

O resgate ainda não terminou!



10 A disputa pelo resgate

Antes de entrar na área segura, um adversário pode cair exatamente sobre quem carrega a peça. O atacado volta à saída, a peça muda de dono e o novo condutor recebe três arremessos.

Só existe resgate garantido dentro da área de segurança.

Até lá, cada contagem pode mudar a história da partida.

Missão cumprida!



TETÊ

A peça entrou na área de segurança. Agora ninguém pode tomá-la. Que jogada, Brubruka!

Vence quem guardar a peça extra + todas as peças da própria aposta.