A TURMA DO GOLFE DE RUA

HOLE ONE

A VOLTA POR CIMA



Uma nova rota. A mesma determinação.

HISTÓRIA • REGRAS • TABULEIRO • COLORIR

Estação 5 • Edição de mesa • Regras V2

A volta por cima



1. O desafio está lançado!

Val: “Vamos até o buraco 4 e depois voltamos ao 1!”

Tetê e Vicente escolhem suas peças. Vitória Maria acompanha tudo, curiosa. A disputa começa na saída S.



2. O caminho tem curvas

WJ: “Siga os pontos ligados. Nada de diagonal!”

Depois de mais de um lançamento, Tetê chega ao buraco 1 com a contagem exata. Agora pode avançar ou tentar uma bistecada.



3. Uma surpresa no caminho

Vicente também emboca e decide atacar. A contagem termina sobre a peça de Tetê!

Ele fica nessa casa, lança o dado outra vez e afasta a peça dela.

Tetê: “Vou precisar de outra rota!”

As cenas são ilustrativas; o tabuleiro exato está na página 6.

Uma nova chance



4. Longe não é voltar ao zero

Lili: “Olhe seu marcador! Você não perdeu os buracos conquistados.”

Tetê pensa, muda de caminho e segue jogando. Algumas rodadas depois, conquista o buraco 4. Começa a volta!



5. A volta muda o jogo

Tetê escolhe uma bistecada. A contagem termina exatamente sobre a peça de Vicente: desta vez, ela é eliminada.

Ele retira sua peça e sorri:
“Agora vou torcer por você!”



6. O campeão volta ao começo

Tetê completa o retorno pelos buracos 3 e 2. Por fim, emboca no 1 com a contagem exata. Campeã!

A Turma comemora com Vitória Maria.
Ganhar é bom. Jogar com amizade é melhor!

As cenas são ilustrativas; o tabuleiro exato está na página 6.

Prepare a partida

Separe: 1 dado, o tabuleiro, 4 peças de jogo e 4 marcadores pequenos. Use uma identificação correspondente para cada peça e seu marcador.



A largada é em S.
As peças aguardam na lateral superior direita. Na sua vez, lance o dado e movimente sua peça. O ponto de partida não conta.

S → buraco 1: no mínimo 9 passos

São necessários pelo menos 2 lançamentos do dado.

Quem embocar primeiro no buraco 1 inicia o percurso antes dos demais. A contagem precisa terminar exatamente no buraco.

Movimento: sempre pelas linhas pontilhadas

Pode ir para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. **Nunca na diagonal**, nem ao deslocar a peça adversária.

↑ ↓ ← →

Embocou? Lance novamente e escolha entre seguir ao próximo buraco ou tentar uma bistecada. Uma nova embocada permite escolher outra vez.

Não embocou? Sua peça fica onde parou e você passa a vez.

Avançar ou bistecar?

NA IDA: AFASTAR

Lance o dado para tentar terminar a contagem **exatamente sobre a peça adversária**. Se acertar, sua peça fica nessa casa.

Lance novamente: movimente a peça atingida pela quantidade sorteada, escolhendo o caminho, **sem diagonais**. O adversário permanece no jogo e mantém os buracos conquistados.

A PARTIR DO BURACO 4: ELIMINAR

Quem conquistou o buraco 4 já está na volta. Se esse jogador acertar uma bistecada com a contagem exata, **a peça adversária é retirada e seu jogador é eliminado**. É a etapa do atacante que determina o efeito.



O marcador guarda sua conquista.
No rodapé, comece em INÍCIO. Avance apenas ao conquistar o próximo buraco. Ser afastado na ida **não faz o marcador recuar**.

O percurso completo

1 → 2 → 3 → 4 → 3 → 2 → 1

Entre buracos consecutivos, há **cinco casas intermediárias**; o buraco é a sexta. Vence quem completar primeiro a ida e a volta e embocar novamente no 1, com a contagem exata.

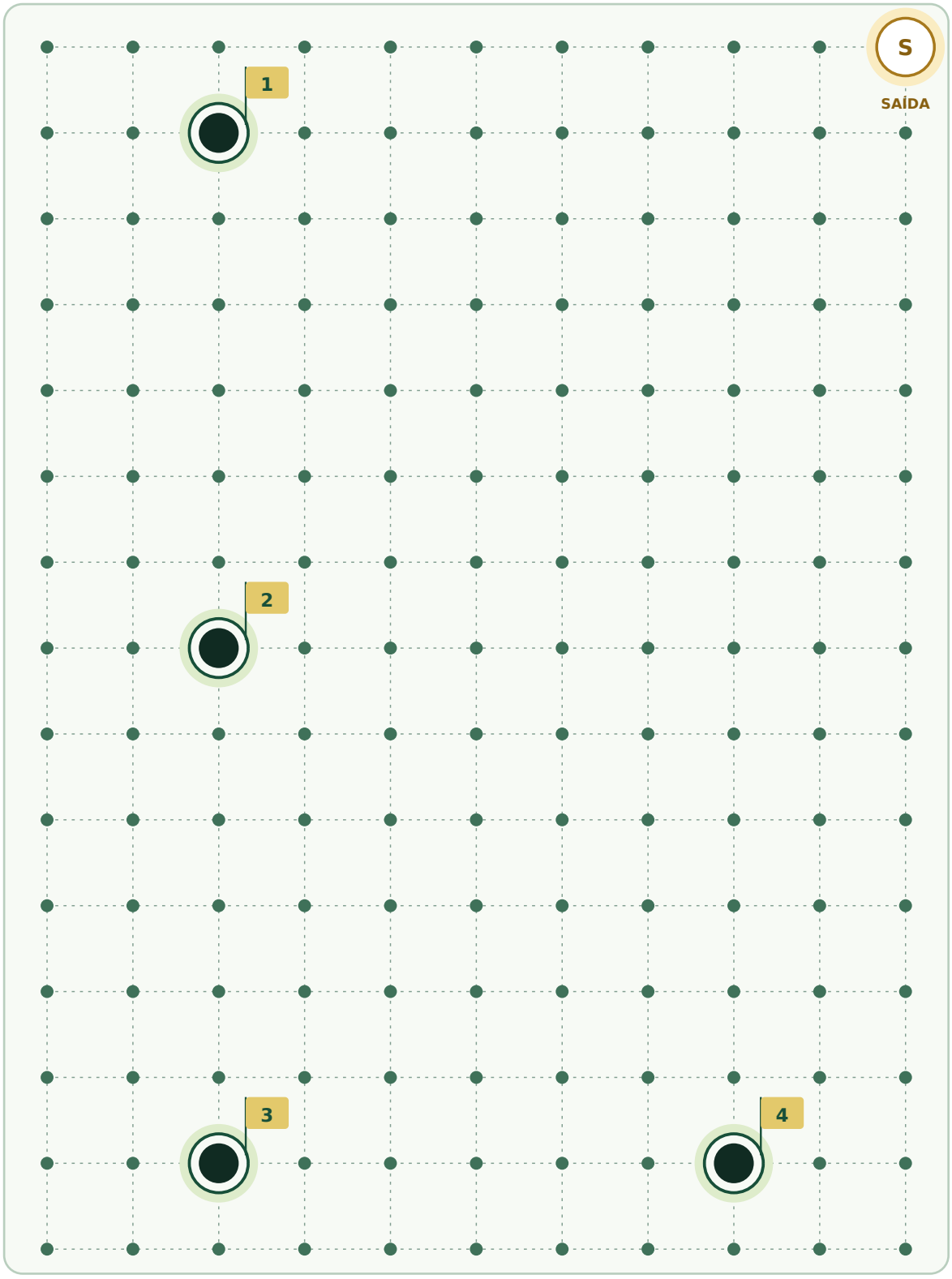
HOLE ONE

ESTAÇÃO 5

PROJETO GOLFE DE RUA

IDA 1 → 2 → 3 → 4 | VOLTA 4 → 3 → 2 → 1

V2 • TESTE DE MESA



AGUARDAM A SAÍDA

AMARELO

VERMELHO

VERDE

AZUL

S → 1

9 passos

Mínimo de 2 lançamentos

SEM DIAGONAIS

↑ ↓ ← →

Siga a linha pontilhada.

MARCADORES • registre o último buraco conquistado, na ordem do percurso.

	INÍCIO	1 IDA	2 IDA	3 IDA	4	3 VOLTA	2 VOLTA	1 FINAL
AMARELO	○	○	○	○	○	○	○	○
VERMELHO	○	○	○	○	○	○	○	○
VERDE	○	○	○	○	○	○	○	○
AZUL	○	○	○	○	○	○	○	○

Respeito ao seu, ao alheio e à natureza.

Valdecir & WJ

A Turma joga junto!



Meu nome: _____

Pinte do seu jeito e invente uma fala para a Vitória Maria!

A melhor conquista é jogar junto



Respeito ao seu, ao alheio e à natureza.

Cuide do que é de todos.

Guarde as peças e os marcadores depois da partida.

Valorize cada participante.

Comemore sem humilhar e respeite quem ainda está aprendendo.

Encontre uma nova rota.

Uma dificuldade pode ser o começo de uma boa ideia.

“A mútua colaboração torna mais agradável a convivência.”

Criação do projeto: Valdecir Carlos de Jesus • Arte e edição: WJ