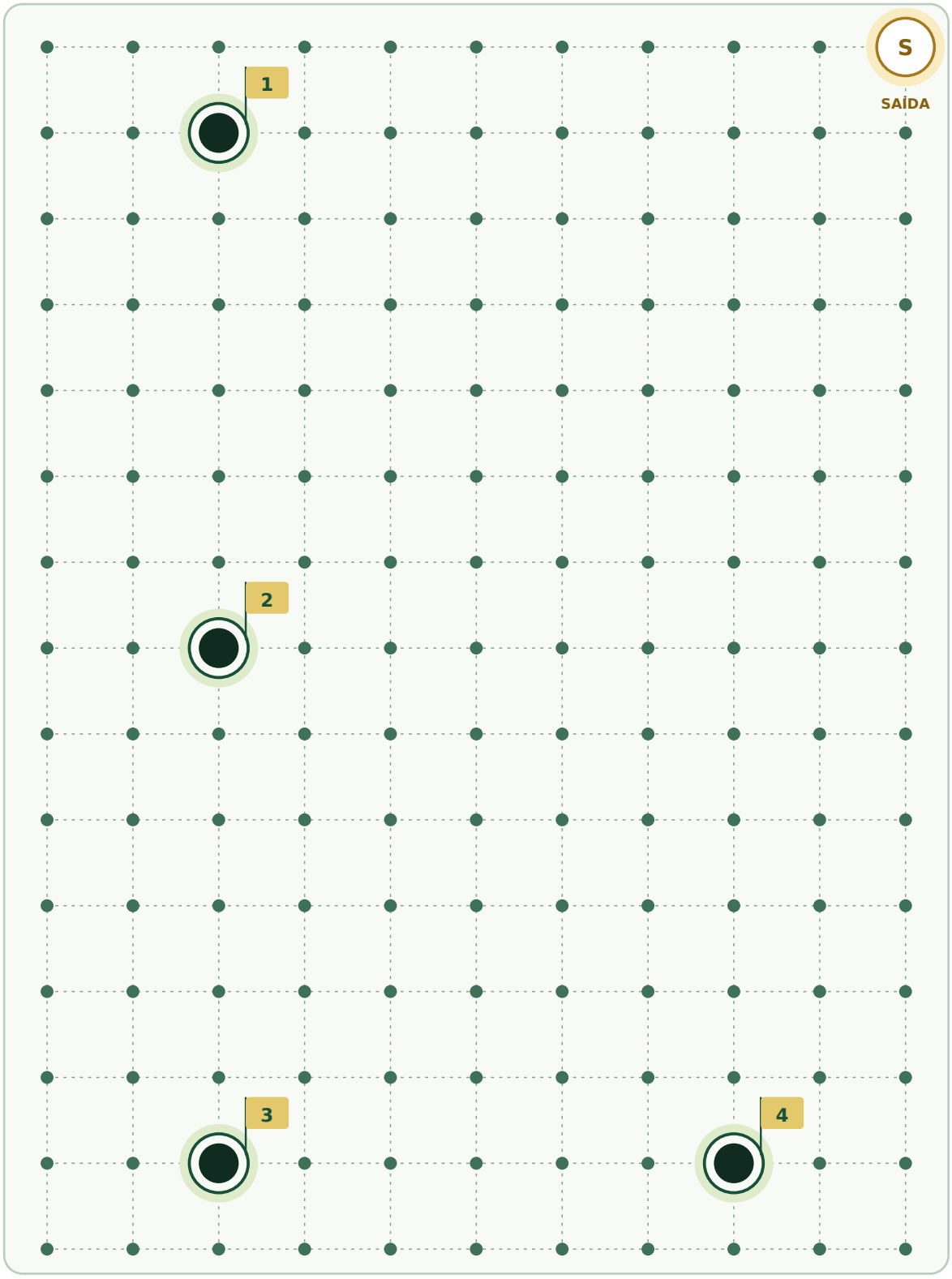
HOLE ONE

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

HOLE ONE

ESTAÇÃO 5

PROJETO GOLFE DE RUA

REGRAS DO JOGO • V2

Material: 1 tabuleiro, 1 dado, 4 peças de jogo e 4 marcadores.

Use um marcador pequeno da mesma cor ou identificação de cada jogador.

OBJETIVO: ser o primeiro a completar a ida e a volta.

1 → 2 → 3 → 4 → 3 → 2 → 1

1 A disputa começa na saída

As peças aguardam na lateral superior direita. Cada jogador parte de **S**, no canto superior direito da malha. Na sua vez, lança o dado e movimenta sua peça. De S ao buraco 1 são **no mínimo 9 pontos e 2 lançamentos**. O ponto de partida não conta. Quem embocar primeiro no 1 inicia o percurso antes dos demais.

2 Movimente-se sem diagonais

Siga sempre as **linhas pontilhadas**, para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita. **Nunca na diagonal**, inclusive ao deslocar uma peça adversária. Entre buracos consecutivos há cinco casas intermediárias; o buraco é a sexta.

3 Embocar exige precisão

A contagem deve terminar **exatamente no buraco** que é o próximo objetivo. Se não embocar, a peça permanece onde parou e o jogador passa a vez.

4 Embocou? Escolha sua próxima jogada!

O jogador lança novamente o dado para tentar **avançar ao próximo buraco** ou **bistecar um adversário**. Uma nova embocada permite escolher novamente.

5 Bistecada na ida: afastar

Para acertar, a contagem deve terminar exatamente sobre a peça adversária. O atacante ocupa essa casa e lança novamente o dado. Então movimenta a peça atingida pela quantidade sorteada, escolhendo o caminho para afastá-la do objetivo.
O adversário continua jogando e **mantém todos os buracos já conquistados**.

6 Bistecada na volta: eliminar

Ao conquistar o buraco 4, começa o retorno. A partir daí, se o atacante terminar a contagem exatamente sobre uma peça adversária, ela é retirada e seu jogador é eliminado.

7 O campeão volta ao começo

Vence quem completar todo o percurso e **embocar novamente no buraco 1**, com a contagem exata.

8 Marque seu progresso no rodapé

Cada jogador usa um marcador na linha da sua cor. Comece em INÍCIO e avance apenas ao conquistar o próximo buraco: **1, 2, 3, 4, 3, 2, 1**. O marcador registra o último objetivo conquistado, não a posição da peça. Uma bistecada na ida **não faz o marcador recuar**.

Tudo começa no buraco 1. E é nele que nasce o campeão!