

SIGA AS ORIENTAÇÕES.

REGRA BÁSICA - PULE O PONTO E ANDE EM LINHA

1. COM O GIZ, DESENHE O MODELO DO CIRCUITO NO CHÃO
2. O OBJETIVO É OCUPAR O LUGAR INICIAL DO SEU COLEGA
3. JOGUE O DADO PARA VER QUEM COMEÇA
4. SE POSICIONE EM QUALQUER LUGAR DO CIRCUITO
5. FIQUE ATENTO AOS SÍMBOLOS, ELES PODEM TE AJUDAR OU TE ATRAPALHAR!