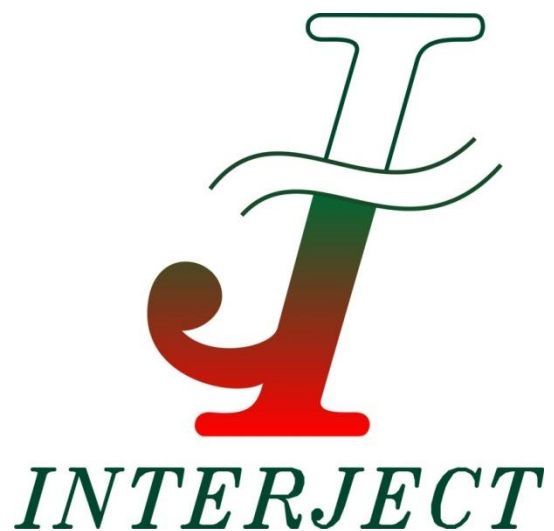


PROJETO PALITO



CONSIDERAÇÕES INICIAIS

- APRESENTAREMOS A SEGUIR, A CRIAÇÃO DE UMA NOVA MANIA PARA A MARCA COM OBJETIVOS DE:
 - TRAZER NOVIDADE;
 - FORTALECER O POSICIONAMENTO DA MARCA;
 - ALAVANCAR O VOLUME DE VENDAS.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

- **MERCADO DE ATUAÇÃO: SORVETE**
- **PERÍODO: À DEFINIR.**
- **DATA DE INÍCIO: IMEDIATO**
- **PÚBLICO: CRIANÇAS DE 05 A 14 ANOS, AMBOS, ABC**

JAN KEN PO

ORIGEM: JAPÃO.

HABILIDADES PRATICADAS: PROBABILIDADE, COOPERAÇÃO.

CONHECIDO COMO PAPER, ROCK, SCISSORS (PAPEL, PEDRA, TESOURA), O JAN KEN PO TEM SIDO JOGADO NO JAPÃO POR SÉCULOS. TEM SIDO USADO MUITAS VEZES PARA DECIDIR DISPUTAS OU A ORDEM DA DISPUTA. OU SIMPLEMENTE COMO JOGO BRINCADEIRA ENTRE OS AMIGOS CONTANDO PONTOS PARA QUEM GANHA.

OS RESULTADOS, GERALMENTE, SÃO ACEITOS SEM DISCUSSÃO, PORÉM, COM O CALOR DA DIVERSÃO DE QUALQUER BRINCADEIRA.

JAN KEN PO

É NECESSÁRIO PELO MENOS DOIS JOGADORES.

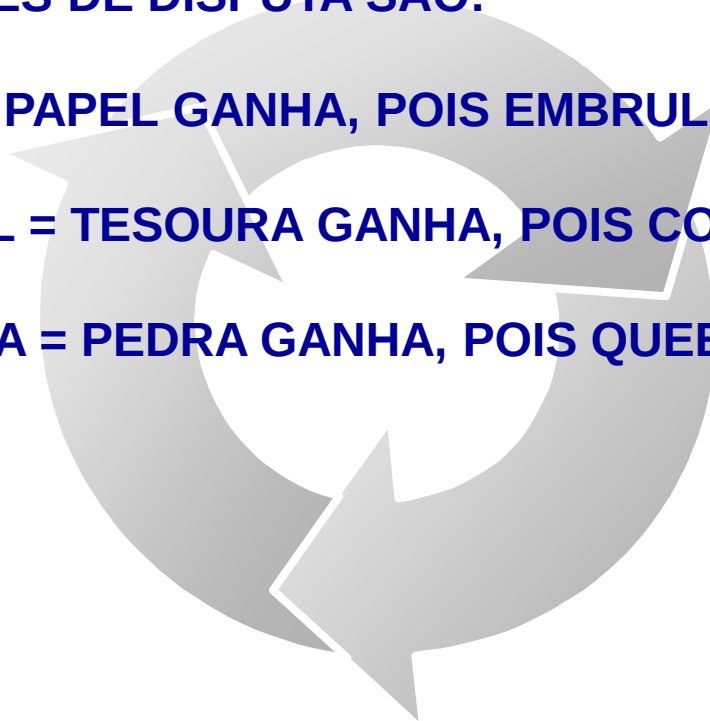
O OBJETIVO DO JOGO É GANHAR DO ADVERSÁRIO COM UM OBJETO SUPERIOR.

AS POSSIBILIDADES DE DISPUTA SÃO:

PAPEL X PEDRA = PAPEL GANHA, POIS EMBRULHA A PEDRA.

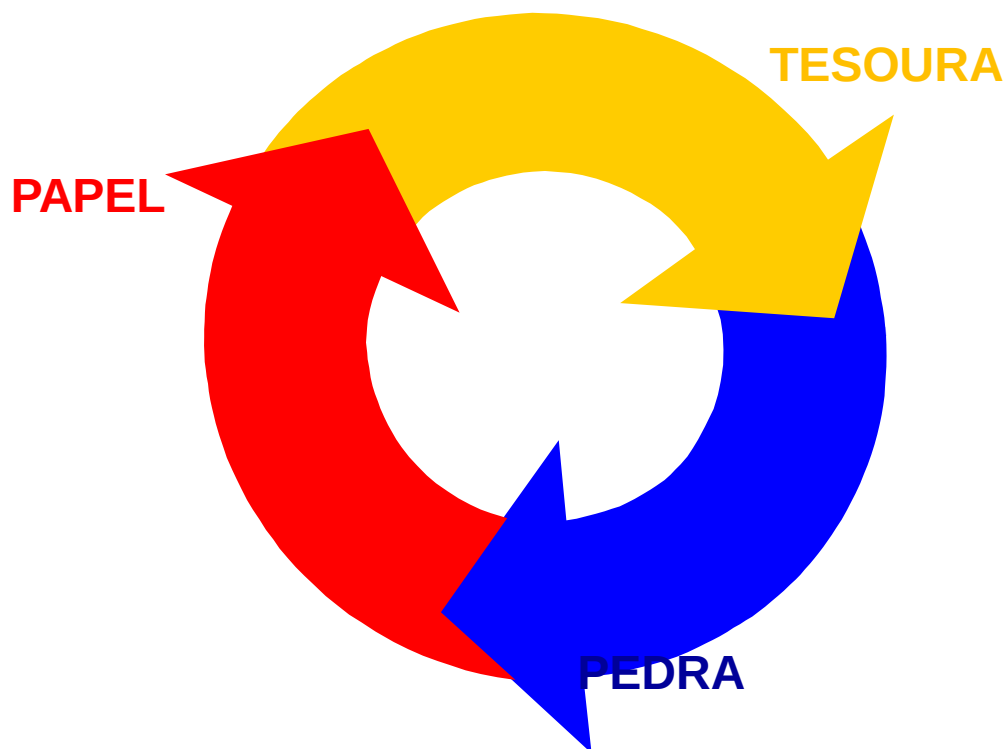
TESOURA X PAPEL = TESOURA GANHA, POIS CORTA O PAPEL.

PEDRA X TESOURA = PEDRA GANHA, POIS QUEBRA A TESOURA.

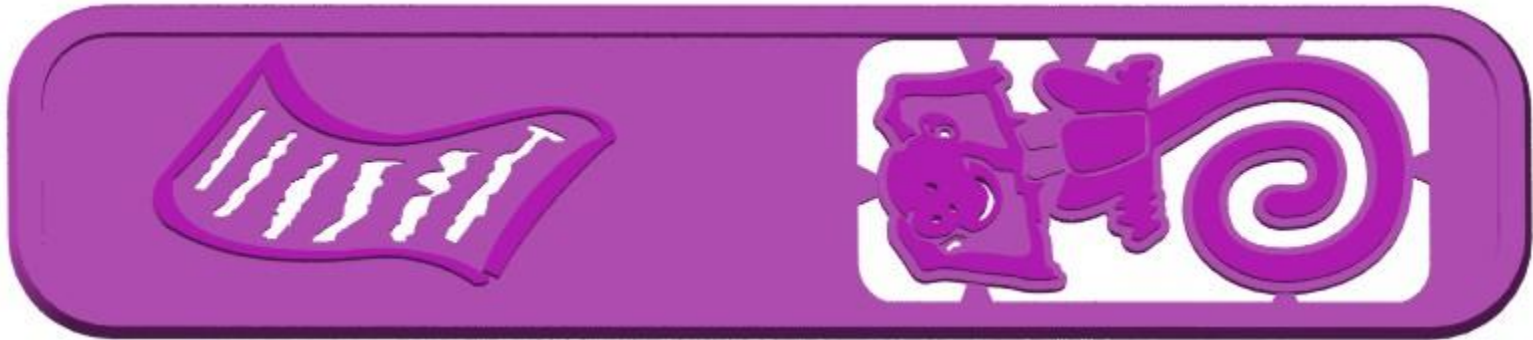


JAN KEN PO

UM CICLO DE ELEMENTOS MUITO DIVERTIDO



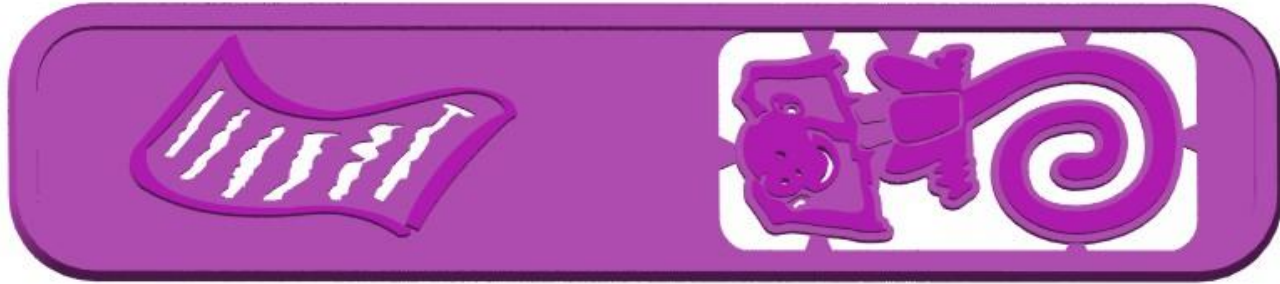
Stick
Po

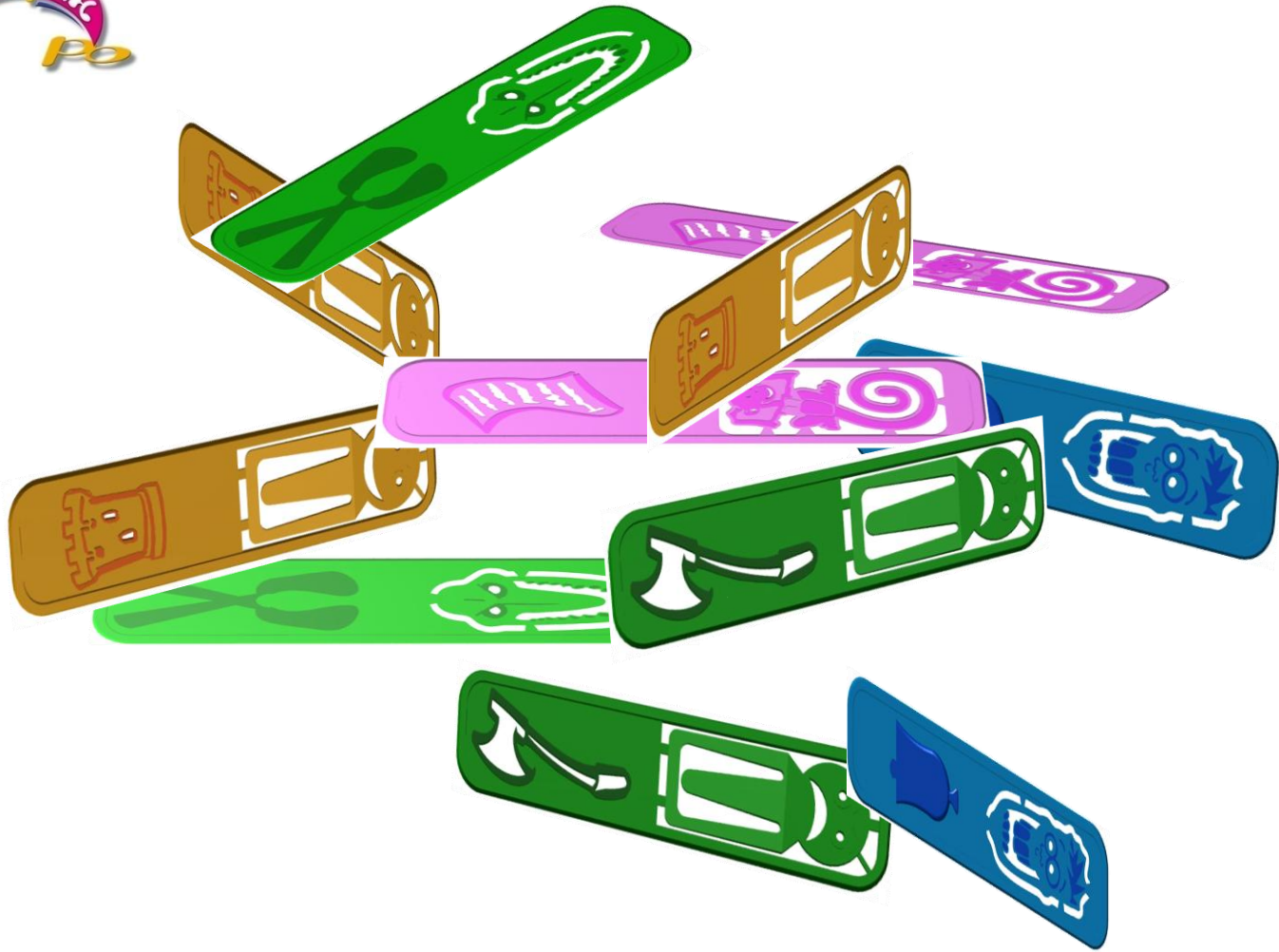


PALITOS



PALITOS





POSSIBILIDADES DOS ELEMENTOS - PALITOS

TESOURA

PUNHAL
MACHADO
LANÇA
ESPADA
CIMITARRA
CANIVETE
CRIZ
SABRE
FACÃO
SOCO
CHICOTE
ETC



PAPEL



PERGAMINHO
ESCUDO
ARMADURA
MANTO MÁGICO
LIVRO MÁGICO
CARTA
MÁSCARA
REDE
BRASÃO
CAPA
FOLHA
ESTANDARTE
ESCRITURAS
ETC

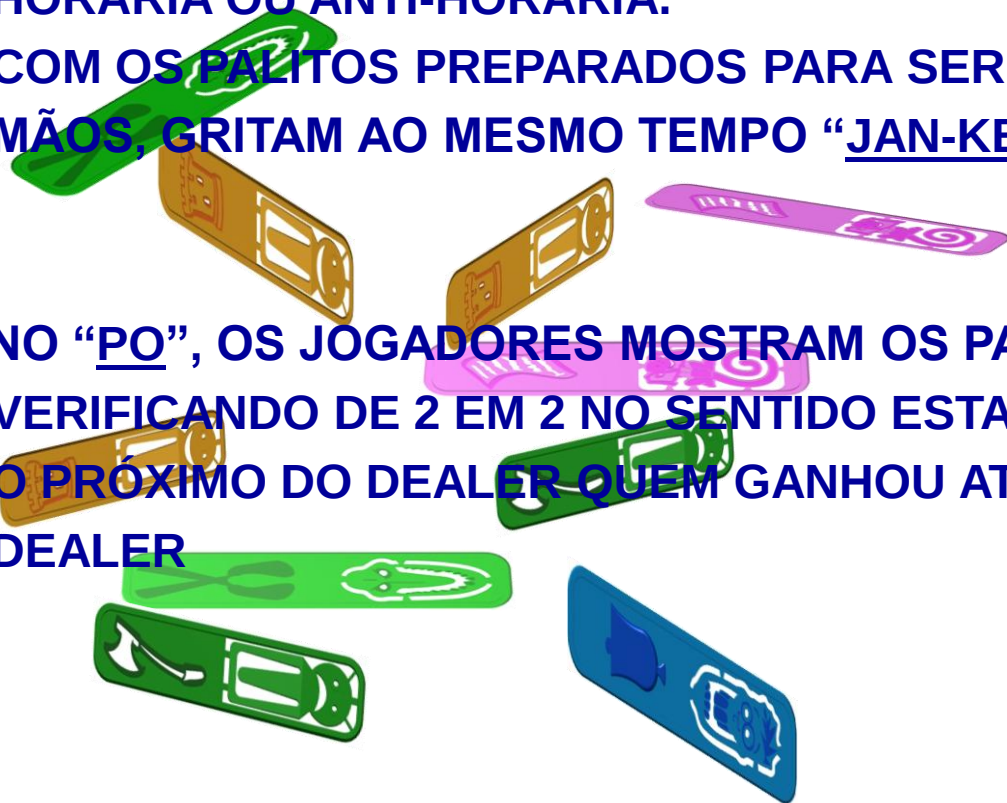
PEDRA



MURALHA
ARÍETE
CANHÃO
GRANITO
DIAMANTE
GRANIZO
RUBI
OURO
PRATA
CHUMBO
BIGORNA
TORRE
AREIA
CALABOUÇO
ETC

COMO JOGAR

1. OS ADVERSÁRIOS FICAM FRENTE A FRENTE OU EM RODA.
ACIMA DE 2 JOGADORES É ESCOLHIDO DENTRE OS JOGADORES UM JOGADOR DEALER COM UMA SEQUÊNCIA HORÁRIA OU ANTI-HORÁRIA.
COM OS PALITOS PREPARADOS PARA SEREM JOGADOS NAS MÃOS, GRITAM AO MESMO TEMPO “JAN-KEN-PO”.
2. NO “PO”, OS JOGADORES MOSTRAM OS PALITOS E VÃO VERIFICANDO DE 2 EM 2 NO SENTIDO ESTABELECIDO À PARTIR O PRÓXIMO DO DEALER QUEM GANHOU ATÉ CHEGAR NO DEALER



COMO JOGAR

3. SE HOUVER EMPATE ENTRE ALGUNS DOS PARTICIPANTES, OS “EMPATADOS” PARTICIPARÃO DE UMA NOVA JOGADA, PORÉM NA DISPUTA COM O DEALER USARÁ O PALITO INICIAL.

ASSIM, OS QUE PERDERAM ANTERIORMENTE, SÃO ELIMINADOS DESTA NOVA JOGADA. PORTANTO, OS PALITOS JOGADOS ORIGINALMENTE, DE TODOS OS PARTICIPANTES, FICAM PARA NOVA DECISÃO DE JOGADA.

JOGA-SE, NOVAMENTE COM OUTROS PALITOS, SOMENTE ENTRE OS PARTICIPANTES “EMPATADOS” DA RODADA ANTERIOR. O GANHADOR LEVA TUDO.

SE HOUVER UM NOVO EMPATE, SEGUE-SE A MESMA REGRA ELIMINANDO OS PERDEDORES E ASSIM, SUCESSIVAMENTE ATÉ CHEGAR-SE AO GANHADOR FINAL.

COMO JOGAR

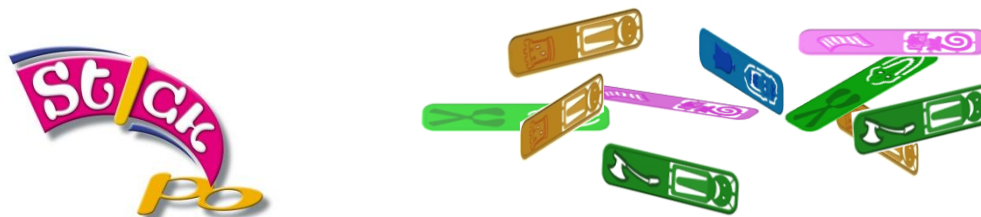
4. O GANHADOR FINAL FICA COM TODOS OS PALITOS ACUMULADAS DAS JOGADAS.
5. INICIA-SE NOVA RODADA DE PALITOS, ENTRE OS PARTICIPANTES.
6. PARA PARTICIPAR OS JOGADORES PODEM TER PARTICULARMENTE QUANTOS PALITOS QUISEREM POIS ISTO, NÃO ATRAPALHA O JOGO.



COMO JOGAR

7. SÓ DEVE BRINCAR QUEM QUISER, E QUALQUER UM PODERÁ SAIR DO JOGO A QUALQUER MOMENTO, PORÉM SE UM PALITO ESTIVER EM JOGO, ESTA NÃO PODERÁ SER RETIRADO PELO DESISTENTE.

BOA SORTE !



**OS PALITOS SÃO COLECIONÁVEIS E
EXISTEM VÁRIOS MODELOS DIFERENTES
ELEMENTOS PARA
VOCÊ BRINCAR E COLECIONAR**

