



Um jogo para 2 jogadores, a partir de 8 anos, com a duração de 10 a 20 minutos.

Versão Portuguesa: Paulo Santos



Agosto de 2012

## CONTEÚDO

40 Fichas em "L" composta por três quadrados (vermelho, verde ou neutro);

1 Ficha retangular composta de um quadrado vermelho e por um quadrado verde (Fig. 1).

## OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores posicionam as suas peças, por turnos (alternadamente), com o objetivo de criar a maior superfície da sua cor. Quando todas as peças tiverem sido posicionadas, a pontuação é calculada. O jogador com a maior pontuação vence. A pontuação tem em conta a superfície e a maior altura da superfície (fig. 6: vermelho ganha).

## PREPARAÇÃO DO JOGO

As peças são divididas em 2 grupos de 20 (numeradas de 1 ou 2 no verso) – (fig.1)

- O grupo com o número 1 inclui todas as peças vermelhas, peças vermelhas e neutrais, e peças com dois quadrados vermelhos e um quadrado verde.
- O grupo com o número 2 inclui todas as peças verdes, peças verdes e neutrais e peças com dois quadrados verdes e um quadrado vermelho.

Cada jogador, pega num dos dois grupos de peças e mistura-o bem antes de formar um monte com a face para cima (fig. 2). Durante o jogo, os jogadores devem jogar sempre a peça que está no topo do seu monte. A peça retangular (com um quadrado vermelho e um quadrado verde) é a peça inicial e é colocada na mesa entre os dois jogadores.

## MODO DE JOGAR

O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente. A seguir, os jogadores realizam turnos.

Um jogador remove a peça topo do seu monte e coloca-a na área de jogo. O jogador pode fazer um dos seguintes movimentos:

1. **Estender:** O jogador coloca a peça sobre a mesa. A peça deve tocar, pelo menos, num dos lados de uma peça que já tenha sido jogada, não importa quais as cores que toca (fig. 2).

ou

2. **Amontoar:** O jogador coloca uma peça em cima de outras peças, sob as seguintes condições:

- A peça deve cobrir pelo menos duas peças já colocadas (Fig. 3);
- A cor de cada quadrado, da peça a colocar, obedece às seguintes regras:
  - Um quadrado vermelho nunca pode ser posicionado num quadrado verde, e vice-versa;
  - Todas as outras combinações são possíveis (Fig. 4): verde e neutro, vermelho e neutro, neutro no neutro, verde no verde, vermelho no vermelho.

Nenhum quadrado da peça pode cobrir um espaço vazio: todas as peças devem ser colocadas em três quadrados do mesmo nível (Fig. 5). Não há limite para a altura em que as peças podem ser amontoadas.

## FIM DO JOGO

O jogo continua até que todas as peças tenham sido colocadas.

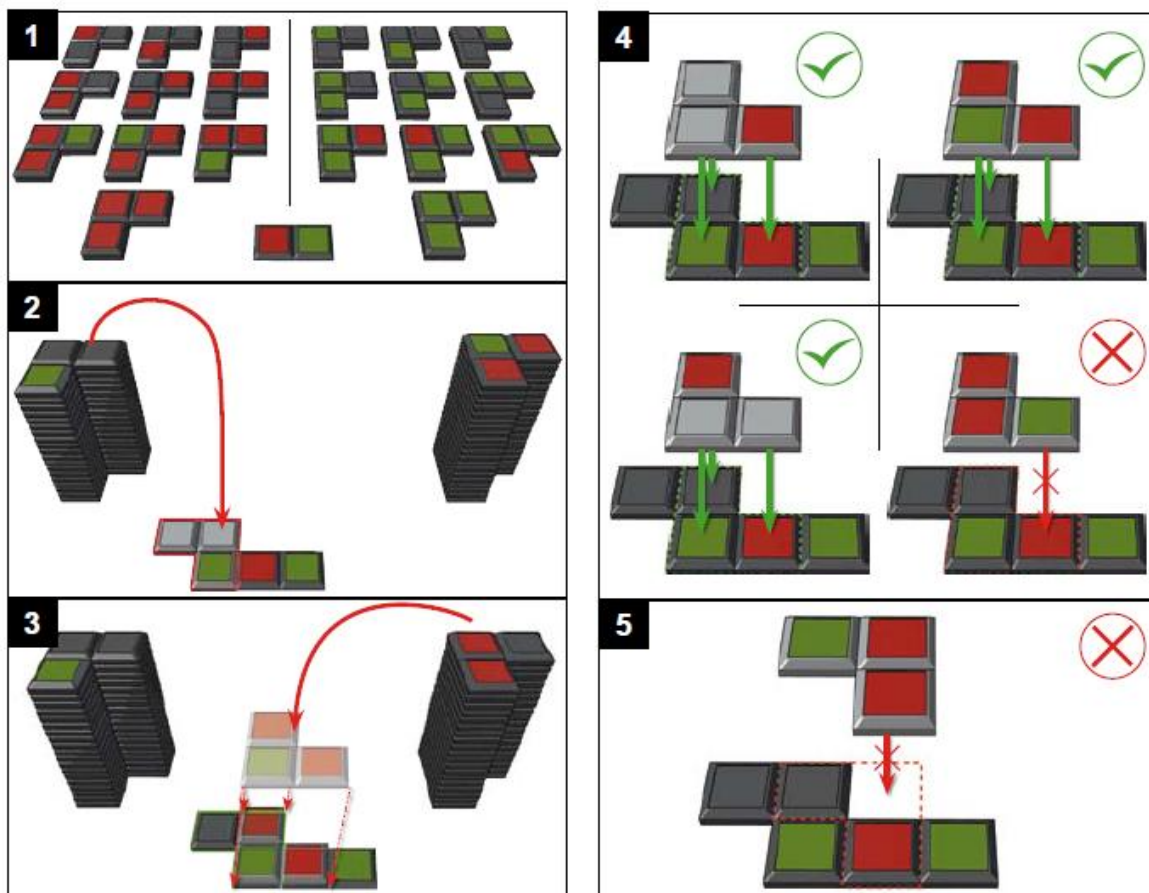
A seguir, cada jogador determina a pontuação para cada zona na sua cor:

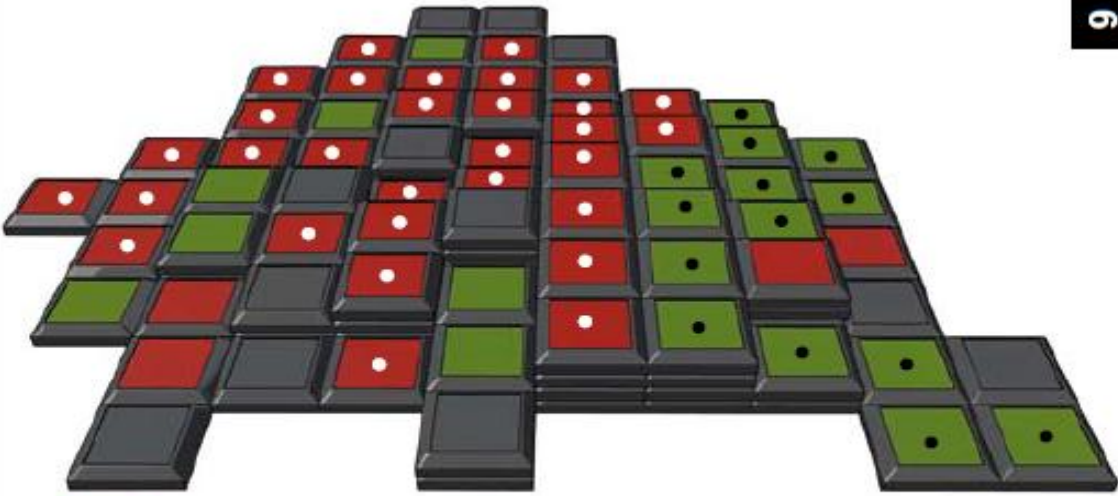
- A pontuação da zona é obtida multiplicando a superfície da zona pela sua altura (fig. 6);
- A altura de uma zona é determinada pelo quadrado mais alto dentro da zona (nível1, 2, 3 ...);
- A superfície de uma zona é igual ao número de quadrados da mesma cor que se tocam uns com os outros; As peças da mesma cor, devem-se tocar, pelo menos, por um dos seus lados. Só os quadrados visíveis, independentemente do seu nível, são usados para calcular a superfície da zona.

O jogador que criou a zona da sua cor com a maior pontuação é declarado o vencedor (Fig. 6: o vermelho é o vencedor).

## VARIANTES

1. No início do jogo, os jogadores amontoam as suas peças da forma que desejam para preparar a sua estratégia.
2. No início do jogo, as peças não são amontoadas, mas deitadas com a face para baixo, à frente de cada jogador, em cada turno, o jogador escolhe aleatoriamente uma peça.
3. No início do jogo, os jogadores misturam as suas peças e amontoa-as. Os jogadores removem três peças do topo do monte e deitam-nas na mesa à sua frente. Em cada turno, escolhe uma dessas peças. No final do turno, os jogadores removem a peça topo do seu monte para substituir a peça jogada.





  $31 \times 4 = 124$

  $14 \times 4 = 56$

