

HASHI

Jogo · Desafio · Enigma



Jogadores: 1-4 Pessoas
Edad: a partir dos 8 anos
Duração: aprox. 20 minutos

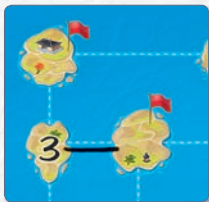
Jeffrey D. Allers

CONTEÚDO 4 quadros limpáveis, 18 cartões, 4 pinos

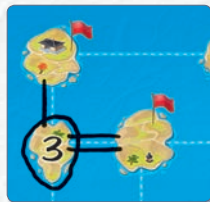
Na descrição do jogo, introduz números (de 1 a 6) nas ilhas do seu quadro - em cada ilha, pode estar apenas um número. As ilhas ligam-se com pontes. Apenas as **ilhas vizinhas** podem ser ligadas **com uma ou duas pontes** (nunca mais!) - as pontes são desenhadas ao longo da linha pontilhada (verticalmente ou horizontalmente sem dobrar). Se houver exatamente o **mesmo número de pontes** a sair de uma ilha que o indicado pelo número, a ilha está **pronta e cercada** de uma forma claramente visível - a partir de agora, nenhuma outra ponte poderá sair da ilha. **Os pontos só podem ser pontuados com ilhas acabadas!**



O Lionel insere o número 3 numa das suas ilhas.



Este liga a ilha a uma ilha vizinha, desenhando uma ponte.



Ilha pronta! Claramente cercada!
O número de pontes (3) corresponde ao número inserido (3). Não pode sair mais pontes a partir da ilha.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Cada jogador recebe um quadro e um pino. Todos jogam com o mesmo lado do quadro. Para as primeiras partes, recomendamos o **Lado A**. O lado B é um pouco mais difícil e deve ser utilizado mais tarde.

Atenção: Cada lado mostra 18 ilhas no total. 4 ilhas têm uma bandeira vermelha, 3 ilhas uma bandeira azul. Na parte inferior do quadro há uma barra de informação na qual todas as 18 cartas são exibidas. Acima da barra de informação, os pontos marcados são introduzidos no decorrer do jogo.

Cada jogador introduz o **número 3 ou 4** (pode ser escolhido livremente) no seu quadro, em **qualquer ilha sem bandeira**. Posteriormente, cada pessoa passa o quadro para o seu **vizinho à esquerda**. De agora em diante, para o resto do jogo, todos jogam com o quadro obtido desta forma! Cada um deles tem, portanto, uma posição inicial ligeiramente diferente.

As 18 cartas são bem baralhadas. Uma carta é tirada ao acaso e colocada na caixa sem ser vista. Esta nunca pode ser vista. As restantes **17 cartas** são colocadas no centro da mesa como **pilha com a face virada para baixo**.

DECURSO DO JOGO

Um jogador vira a carta de cima da pilha de sorteio e coloca-a **virada para cima** ao seu lado. É agora a vez de todos os jogadores ao mesmo tempo, e estes executam as duas ações seguintes, primeiro a ação a, depois a ação b.

Importante: Se um jogador não quiser executar uma ação (ou ambas), pode abandoná-la **completamente** (ou ambas). A melhor maneira é anunciar a renúncia em alto e bom som.



A carta revelada mostra o número 5 e 3 pontes.

Ação a) Cada jogador introduz o **número** indicado no cartão numa ilha (ainda livre) à sua escolha. O jogador pode escolher livremente a ilha, com a seguinte restrição, que é **extremamente importante** e deve ser observada:

- Numa ilha (ainda livre) **sem bandeira**, o jogador pode sempre introduzir o número, independentemente de as pontes já levarem ou não a esta ilha.
- Numa ilha (ainda livre) **com bandeira**, o jogador só pode introduzir o número, se, **pelo menos, uma ponte** já levar a esta ilha.

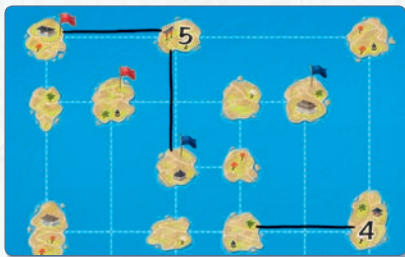


Uma vez que não há pontes logo na primeira ronda, as 5 só podem ser introduzidas numa ilha sem bandeira. O Tomé escolhe a ilha acima.

Nota: a 4 foi introduzida pelo vizinho à direita durante a preparação do jogo.

Ação b) O jogador apresenta um número de **pontes** no seu quadro igual ao apresentado na carta. Cada ponte deve começar sempre numa ilha onde **já está registado um número**. A ponte é desenhada ao longo da linha pontilhada - contínua até à ilha vizinha. Se o jogador tiver de desenhar várias pontes, pode dividi-las em uma ou mais ilhas (com números nas ilhas), como desejar.

Importante: Não é permitido desenhar menos pontes do que as especificadas, nem **desenhar todas as pontes ou rejeitar completamente ação b!**



O Tomé desenha uma ponte na ilha com o número 4 e duas pontes na ilha com o número 5.

Quando todos os jogadores tiverem completado a ação b), um jogador ao acaso vira a carta seguinte na pilha e coloca-a em cima da carta anterior. O jogo continua da maneira descrita abaixo até que todas as 17 cartas na pilha tenham sido reveladas e executadas em conformidade. Depois, ocorre o apuramento final.

Nota: Se quiser, pode riscar a carta que virou no fundo do quadro, na barra de informação, de forma a saber os cartões que ainda podem surgir. Não é permitido espreitar a pilha.

REGRAS PARA A CORRETA CONSTRUÇÃO DE PONTES

- **Muito importante:** As pontes nunca podem cruzar-se.
- Se um jogador tiver construído uma ponte entre duas ilhas ao longo da linha pontilhada, pode construir uma **segunda ponte** para ela na mesma volta ou em qualquer altura posterior (basta desenhar paralelamente a ela).
- Não é permitido desenhar uma ponte entre duas ilhas se não houver número em nenhuma delas.
- As ilhas acabadas não têm necessariamente de estar ligadas a outras ilhas acabadas. Em última análise, não há necessidade de criar uma **rede coerente** de todas as ilhas. Assim, é permitido que, por vezes, duas ilhas estejam ligadas aqui, por vezes, ali, e assim por diante.
- Se um certo número de pontes leva a uma ilha sem um número, não pode ser introduzido nesta ilha um **número menor** do que o número de pontes. Se, por exemplo, 3 pontes já levam a uma determinada ilha, deve ser introduzido aqui, pelo menos, um 3.
- Não é possível, em nenhuma circunstância, que **mais de 6 pontes** conduzam a uma ilha, uma vez que o número mais alto nos mapas é 6.

Atenção: Se alguém cometeu um **erro** ao introduzir num número ou ao desenhar uma ponte (por exemplo, mais pontes a conduzir a uma ilha do que o permitido), aplica-se em geral o seguinte: Se o erro for detetado, **o mais tardar, na ronda seguinte** e puder ser corrigido sem consequências, tal é permitido. Se o erro for detetado mais tarde, permanece registado tal como está. A ilha irregular em questão não pode ser completada em qualquer circunstância (é melhor riscá-la claramente) e não pode ser marcado qualquer ponto.

É fortemente recomendado verificar após cada ronda, de forma a certificar-se de que não ocorreram erros em nenhum lugar.

PONTOS E FIM DO JOGO

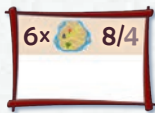
Em cada uma das três categorias seguintes, cada jogador tem a oportunidade de marcar pontos de vitória uma vez durante o decorrer do jogo:



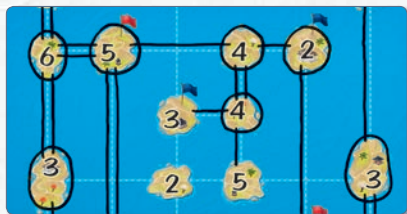
O jogador que terminou (ou seja, circulou) **todas as 4 ilhas** com bandeiras vermelhas recebe **9 pontos**. As ilhas não precisam de estar ligadas umas às outras. Se mais do que um jogador conseguir fazer isto na mesma ronda, todos estes jogadores receberão 9 pontos. Todos os jogadores que o conseguirem fazer numa ronda subsequente receberão 5 pontos.



O jogador que terminou (ou seja, circulou) **todas as 3 ilhas** com **bandeiras azuis**, recebe **7 pontos**. As ilhas não precisam de estar ligadas umas às outras. Se mais do que um jogador conseguir fazer isto na mesma ronda, todos estes jogadores receberão 7 pontos. Todos os jogadores que o conseguirem fazer numa ronda subsequente receberão 3 pontos.



O jogador que **ligou** primeiro, de alguma forma, **6 ilhas completas** com pontes de forma a que não haja nenhuma ilha inacabada no meio recebe **8 pontos**. Se mais do que um jogador conseguir fazer isto na mesma ronda, todos estes jogadores receberão 8 pontos. Todos os jogadores que o conseguirem fazer numa ronda subsequente receberão 4 pontos.

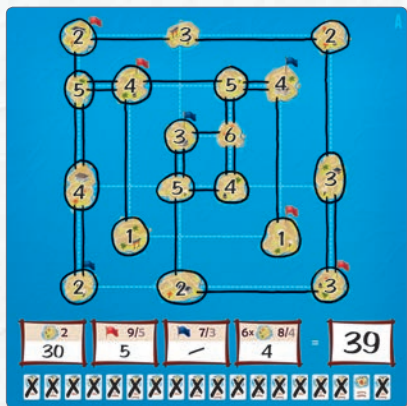


O Lionel é o primeiro jogador a ligar 6 ilhas completas sem uma ilha inacabada no meio, e marca 8 pontos por isso.

Os respetivos pontos de vitória são imediatamente introduzidos e anunciados em alto e bom som. Se o maior valor de pontos de uma determinada categoria for atribuído, todos os outros jogadores o riscam no seu quadro negro.



Depois de a última das 17 cartas na pilha ter sido revelada e executada, cada jogador recebe **2 pontos** por **cada ilha completa**. Aquele que tiver atualmente mais pontos no total é o vencedor. No caso de um empate, há vários vencedores.



A Sara completou 15 ilhas e recebeu 30 pontos por elas. Juntamente com os seus 9 pontos de vitória (5 pontos para as ilhas da bandeira vermelha e 4 pontos para seis ilhas ligadas), marcou um total de 39 pontos.

VARIANTE A SOLO

As regras descritas permanecem completamente intactas. Apenas as seguintes alterações têm de ser respeitadas. O jogador a solo coloca as 17 cartas em **três pilhas de sorteio separadas** à sua frente: **1.º Baralho = 7 cartas, 2.º Baralho = 5 cartas e 3.º Baralho = 5 cartas**. A fim de receber os 7 pontos completos na pontuação de bandeira azul, o jogador deve visitar as 3 ilhas de bandeira azul o mais tardar após a 7.ª carta (1.º baralho completo). Se não o conseguir fazer, só pode obter 3 pontos para as ilhas de bandeira azul no decorrer do jogo. A fim de receber os 9 pontos completos na pontuação de bandeira vermelha e os 8 pontos completos na pontuação «6 ilhas completas ligadas», o jogador deve tê-lo conseguido o mais tardar após a 12.ª carta (2.º baralho completo). Se não o conseguir fazer, só pode obter 5 pontos para as ilhas de bandeira vermelha ou 4 pontos para «6 ilhas completas ligadas» no decorrer do jogo. O total de pontos marcados mostra ao jogador o quão bom é como construtor de pontes e conector de ilhas:

| | | | | | | | |
|--------|----------------------|-------|-----------------------|----|-----------------------------|----|------------------------|
| até 40 | Lacaio | 45/46 | Torneiro de parafusos | 51 | Operador de pontes | 56 | Âs dos arquitetos |
| 41/42 | Tiradores de água | 47/48 | Fundidor de cimento | 52 | Especialista em planeamento | 58 | 58 Génio da construção |
| 43/44 | Aglomerante de bambu | 49/50 | Gestor de projetos | 54 | Perito em estática | 60 | Deus das ilhas |