

twenty one

Steffen Benndorf
un
Reinhard Staupe

Porque é simplesmente
divertido!

21



Jogadores: 2-6 pessoas

Idade: a partir dos 8 anos

Duração: aprox. 15 minutos

Ideia do jogo e preparação

Cada jogador recebe uma folha **diferente** (há 6 diferentes) e um lápis. Nota: Se possível, utilize um marcador ou esferográfica para que se possa ler bem os números registados.

Em cada folha estão ilustradas 5 linhas horizontais. Os números são idênticos em cada folha, contudo a disposição de cores é diferente. As linhas devem ser esgotadas individualmente umas após as outras **de cima para baixo**. Cada jogador deve, então, primeiro preencher **completamente** a sua linha mais acima e classificar, e assim por diante. Aqui, é perfeitamente possível que os jogadores tenham uma velocidade diferente, encontrando-se então em linhas diferentes. Quando um jogador tiver preenchido e pontuado todas as 5 linhas (a mais em baixo por último), o jogo termina.

Nota: Cada jogador pode ver a folha de outro jogador a qualquer momento.



← **Linha de partida** (Linha 1)

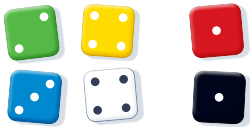
Com a ajuda de pequenas letras (A-F), é possível identificar facilmente as diferentes folhas.

Decorrer do jogo

Sorteia-se quem age primeiro como jogador ativo. O jogador ativo pega em todos os 6 dados e lança. Se ficar satisfeito com o resultado, abdica de uma segunda tentativa. Se não ficar satisfeito com o resultado, pode fazer uma única segunda tentativa. Para isso, tem de lançar novamente **todos** os dados, **exceto os 1s**. Os 1s **não** podem ser lançados novamente.



Tentativa 1



Tentativa 2

O Tomás é o jogador ativo e lança 6, 4, 3, 3, 1, 1. Ele gostaria de fazer uma segunda tentativa. Ele deve deixar ficar os dois 1s, lança os outros quatro dados novamente.

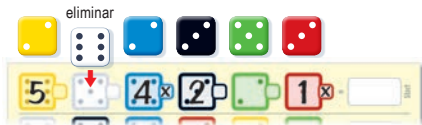
Depois do jogador ativo acabar com os dados (máx. 2 tentativas), **todos** os jogadores devem registar **pelo menos um número** na sua linha atual (ou eliminar um número, consulte abaixo). Quem quiser (e puder) também pode registar vários números, teoricamente, até mesmo todos os seis, contudo isso raramente se consegue. Um número lançado deve, então, ser registado no **campo da mesma cor** da linha atual quando for **mais baixo ou igual** àquele no símbolo do dado representado no campo.

Atenção, correspondências: Caso um número lançado seja **exatamente** igual ao número no campo de cor, isso é, então, **uma correspondência**, que é marcada com uma pequena cruz. As correspondências são boas porque existem pontos de bônus para as mesmas caso a linha esteja completamente preenchida e pontuada. Cada jogador pode decidir de forma completamente livre quais os números que regista e quais o que não regista. **Nota:** Deve-se sempre registar uma correspondência, uma vez que não existe melhor do que isso.



A Sara regista o 1 preto no campo preto com o número 1. Isso é uma correspondência, que deve ser imediatamente marcada com uma cruz! O 3 azul também é uma correspondência e será marcado com uma cruz. No amarelo, a Sara regista o 4 lançado. A Sara poderia registrar o 1 vermelho e o 2 verde, mas abdica. Não pode registrar o 4 branco, porque o número lançado é maior do que o número no campo de cor.

Eliminar um campo: Se um jogador **não puder ou não quiser registrar** na sua linha atual, tem de eliminar um campo livre desta linha – nomeadamente, aquele que se encontra **mais à esquerda**. **Atenção:** Nunca é possível eliminar um campo quando se regista um número. Ou se regista números – ou se elimina um campo vazio! Da mesma forma, nunca é possível eliminar mais do que um campo por ronda.



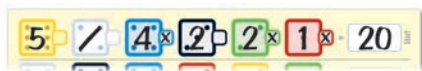
Nas rondas anteriores, a Ema já preencheu quatro campos. Na ronda atual, ela não pode registrar nada, uma vez que tanto o 5 verde como o 6 branco são maiores do que o número no campo da mesma cor. A Ema tem de eliminar o campo com o 5 branco.

Depois de **todos** os jogadores terem registado os respetivos números nas suas linhas atuais (ou eliminado um campo), o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio torna-se no novo jogador ativo. Continua-se a jogar à vez no modo descrito.

Linha cheia (pontuação)

Se um jogador, após ter registado números na sua linha atual (ou eliminado um campo), tiver preenchido **completamente** uma linha, esta será pontuada como de seguida:

- Os números registados são somados (campos eliminados contam 0).
- Em relação ao número total de correspondências, atribuem-se pontos de bônus conforme a tabela.
- Os pontos de bônus devem ser somados aos números registados.



A Ema preencheu a sua primeira linha completamente e pontuou a mesma. Ela recebe 14 pontos ($5+0+4+2+2+1$) pelos seus números registados. Consegue, conforme a tabela, 6 pontos de bônus pelas suas três correspondências. A Ema regista o seu resultado ($14+6=20$) à direita, no campo de pontuação.

Na **próxima ronda** o jogador continua com a próxima linha. **Atenção:** Nunca é possível registar algo em duas linhas diferentes numa mesma ronda.

Fim do jogo

Se um jogador tiver preenchido completamente e pontuado todas as suas cinco filas, o jogo termina. Todos os outros jogadores ainda podem pontuar a linha onde se encontram no momento – mesmo se esta ainda não estiver completamente preenchida. Em seguida, cada jogador soma todas as suas linhas pontuadas. Aquele que tiver mais pontos no total é o vencedor.



O João preencheu a sua quinta e, por conseguinte, última linha (= fim do jogo). Ele pontua-a e soma, em seguida, todas as cinco linhas. O seu resultado é: 88 pontos.