



REGRAS

Robert E C Coleman

G+ | 2 | 10

Posiciona habilmente as tuas peças na grelha. Consegues ser mais esperto que o adversário e completar a ligação primeiro?

Componentes

- 1 grelha
- 14 peças azuis
- 14 peças brancas

Objetivo do jogo

Utiliza as tuas peças para ligar 2 bordas opostas da grelha (na horizontal ou na vertical) antes do teu adversário.

Preparação

Coloca a grelha no meio da mesa entre os jogadores.

Cada jogador coloca as 14 peças da sua cor à sua frente.



Atenção: durante a partida, ambos os jogadores devem poder ver todas as peças.

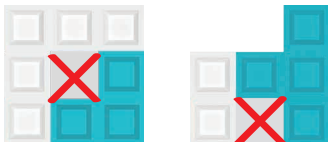
O jogador mais novo inicia a partida.

Como jogar

Os jogadores jogam à vez.

Na tua vez, insere 1 das tuas peças na grelha, seguindo estas **3 regras**:

- Não podes deixar um espaço vazio por baixo de uma peça.



- Nenhuma parte de qualquer peça pode ultrapassar os limites da grelha.



- Tens que jogar uma peça na tua vez, a menos que não seja possível respeitar as regras acima. Se não conseguires jogar uma peça, perdes a vez.

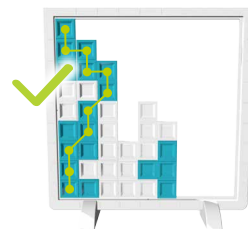
Ligações: Considera-se que 2 peças estão ligadas se pelo menos um dos seus lados e/ou cantos se tocarem.



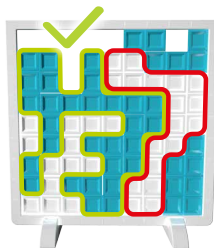
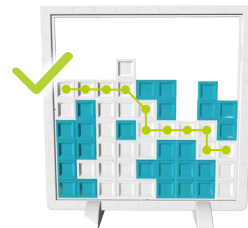
Final da partida

O jogo termina de 1 das 2 formas seguintes:

- no final do teu turno, se ligaste 2 lados opostos da grelha (na horizontal ou na vertical) com peças da tua cor. Vences imediatamente a partida.



- nenhum dos jogadores consegue fazer uma jogada legal. Neste caso, o jogador com a maior área de peças da sua cor ligadas é o vencedor.



Exemplo: a maior área de peças azuis = 29 quadrados.

A maior área de peças brancas = 18 quadrados.

O jogador azul é o vencedor.

Tradução e revisão portuguesa:
João Cotrim e Miguel Conceição para The Geeky Pen

© 2025 Blue Orange Edition. Linkx e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.

www.blueorangegames.eu

