

# Loopit

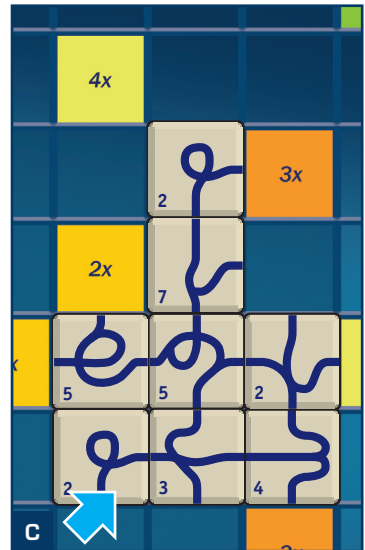


© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KB Hattum. © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. © Goliath Games Iberia SRL, Plaza Alquería de la Culla, 4, Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es. © Goliath USA, 840 Burtway Rd., Burlingame, CA 94010. Conforms with ASTM F963. Ⓢ Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Risques d'étouffement. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Informations à conserver. Fabriqué en Hollande Ⓢ Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingestikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Helpdesk?!. Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. Made in Holland. Ⓢ Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erststückerungsgefahr! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in Holland Ⓢ Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated. Made in Holland Ⓢ No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras. **GARANTIA** - Goliath Games Iberia garantiza este producto durante 12 meses desde la fecha de su compra. La garantía cubre falta de piezas o defectos de fabricación. La presente garantía NO cubre defectos producidos por causas ajenas a su fabricación, tales y como defectos por uso inadecuado o causados por el transporte o en el punto de venta. Durante el período de garantía Goliath Games Iberia repondrá total o parcialmente el producto (a criterio de la empresa). Para realizar cualquier reclamación será necesario que envíen una carta con el descriptivo del problema, así como el **COMPROBANTE DE COMPRA ORIGINAL** a la dirección que aquí figura. La carta incluirá un número de Tfno. o una dirección de correo electrónico para poder ponernos en contacto con Ud. y recibir instrucciones de nuestro personal de como proceder. Fabricado en China Ⓢ Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequeninas partes que podem ser engolidas. Conservar a Informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar. Produzido em China. A morada indicada deverá ser guardada para futuras necessidades. As cores e os desenhos podem ser algo diferentes dos mostrados na caixa. Não recomendado para menores de 3 anos por conter peças pequenas e/ou desmontáveis susceptíveis de ser ingeridas ou introduzidas no nariz. Fabricado na China. Goliath Games Iberia SRL, Plaza Alquería de la Culla, 4, Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar, Valencia, Espanha. E-mail de Atenção ao Consumidor: ac@goliathgames.es. **GARANTIA**: Goliath Games Iberia garante este produto durante 12 meses desde a data da compra. Esta garantia cobre a falta de peças e defeitos de fabricação. A presente garantia NÃO cobre defeitos produzidos por causas alheias à sua fabricação, tais como: defeitos por uso não adequado, causados pelo transporte ou produzidos no ponto de venda. Durante o período de garantia Goliath Games Iberia repará total ou parcialmente o produto (a critério da empresa). Para realizar qualquer reclamação será necessário enviar uma carta descrevendo o problema assim como o **TALÃO DE COMPRA ORIGINAL** à morada indicada acima. A carta deverá indicar um número de telefone ou uma direcção de e-mail para que possamos pôr-nos em contacto e assim indicar como proceder.

www.goliathgames.com

#70434









## F RÈGLE DU JEU

**JOUEURS :** De 2 à 4 joueurs. A partir de 7 ans

**BUT DU JEU:** Obtenir un maximum de points en poursuivant le chemin.

**CONTENU:** 81 tuiles, 1 sac de rangement, 4 réglettes, 1 plateau de jeu, 1 carnet de score et la règle du jeu.

**LES TUILES :** Sur les tuiles sont symbolisées des lignes zigzagantes qui doivent se connecter entre elles lorsque deux tuiles sont jouées côte à côte. Ces tuiles comportent une valeur de 1 à 8.

**MISE EN PLACE :** Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur se munit d'une réglette. Rangez les tuiles dans le sac. Chaque joueur en pioche 5 au hasard et les place sur sa réglette. Piochez une tuile qui sera la 'tuile de départ' et placez-la au centre du plateau tout en respectant le sens de lecture de celui-ci (les tuiles sont auto-correctrices). Si la 'tuile de départ' est un 'cul-de-sac' défaussez-vous de celle-ci et piochez-en une nouvelle. Déterminez quel joueur commence, la partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

**COMMENT JOUER ? :** Le joueur dont c'est le tour doit essayer de placer jusqu'à 3 de ses tuiles tout en respectant les règles ci-dessous. Les points ainsi marqués sont notés à la fin de chaque tour. Finissez votre tour en piochant autant de tuiles que vous en avez posées sur le plateau. Vous devez en avoir 5 pour le tour suivant.

**RÈGLES DE PLACE-MENT DES TUILES :** Toute nouvelle tuile jouée doit être connectée à, au moins, une tuile déjà présente sur le plateau et le chemin formé doit être continu entre les deux tuiles. (Voir schéma 1)

1. Il est interdit de couper un chemin. (Voir schéma 2)
2. Les tuiles doivent être jouées dans le sens de lecture du plateau.
3. A son tour, un joueur peut essayer de placer jusqu'à 3 tuiles.
4. S'il n'y arrive pas il peut n'en placer que 2 ou 1. S'il n'arrive à en poser aucune, il peut choisir de se défausser de ses 5 tuiles pour en piocher 5 nouvelles. Son tour est alors fini et il ne marque pas de point.
5. Les nouvelles tuiles posées peuvent être jouées à la suite les unes des autres ou à des emplacements différents du plateau si la règle de connexion est respectée.
6. Il est interdit de couper un chemin avec le bord du plateau. (Voir schéma 3)

## CALCUL DES POINTS :

- Les points sont accordés selon 3 paramètres:
- En fonction de la valeur indiquée sur les tuiles nouvellement posées.
  - En fonction des chemins connectés.
  - En fonction du bonus multiplicateur visible sur certaines cases.

**Exemple:** L'exemple ci-dessous montre un joueur qui a posé 3 tuiles dans l'ordre des illustrations.

**Illustration A:** Le joueur place une tuile de valeur 2 symbolisée par la flèche rouge. Cette tuile est connectée par le chemin à une tuile de valeur 7. Ce coup rapporte 9 points : (2 points + 7 points)

**Illustration B:** Le joueur place ensuite la tuile de valeur 3 symbolisée par la flèche verte et marque 12 points (3 points pour la tuile posée, 5 points + 4 points pour les chemins connectés).

**Illustration C:** Le joueur place enfin la tuile de valeur 2 symbolisée par la flèche bleue et marque 7 points (4 points pour la tuile posée (2 points X le bonus multiplicateur de la case) + 3 points pour le chemin connecté, pas de points pour la tuile 5 car pas de chemin connecté. Score total pour ce tour de jeu à noter sur la feuille de score : 9 + 12 + 7 = 28 points

**FIN DE LA PARTIE :** La partie se termine quand toutes les tuiles ont été posées ou quand plus aucun coup n'est possible.

**LE GAGNANT :** Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

**VARIANTE :** On joue un nombre de tours défini par avance.  
Pour 4 joueurs : Le nombre de tours à jouer est de 7.  
Pour 3 joueurs : Piochez 2 tuiles et retirez-les du jeu. Le nombre de tours à jouer est de 9.  
Pour 2 joueurs : Piochez 4 tuiles et retirez-les du jeu. Le nombre de tours à jouer est de 13.



## NL SPELREGELS

**SPELERS:** Voor 2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar

**DOEL:** Punten scoren door stenen op het speelbord zodanig aan te leggen dat die de reeds gelegde lijn – op andere stenen – voortzetten.

**INHOUD:** 81 stenen, 1 zakje, 4 speelrekjes, 1 speelbord, score bloc en spelregels.

De spelstenen: de stenen zijn voorzien van lijnen, al dan niet in loops (lussen), en gemarkeerd met een waarde van 1- 8.

**VOORBEREIDING:** Leg het speelbord midden op tafel. Alle spelers krijgen een rekje. De stenen worden in het zakje bewaard. Iedere speler pakt zonder te kijken 5 stenen uit het zakje en zet deze op zijn rekje.

**HET SPEL:** Haal zonder te kijken één steen uit het zakje en leg hem op het bord op het middelste vakje met de cirkel. Deze steen moet in de leesrichting van het speelbord liggen. (De stenen zijn zodanig gemaakt dat ze alleen in de juiste richting “lekker passen”). De jongste of oudste speler mag beginnen. De eerste speler en vervolgens ieder op zijn beurt probeert drie van zijn stenen aan te leggen. Als je klaar ben met aanleggen moet je voor elke aangelegde steen een nieuwe steen uit het zakje pakken en dan is je beurt voorbij. Je score wordt genoteerd en de volgende speler (met de klok mee) is aan de beurt.

### REGELS VOOR HET AANLEGGEN VAN DE STENEN:

1. Een steen mag naast elke reeds gelegde steen aangelegd worden, op voorwaarde dat ten minste één lijn op een eerder neergelegde steen wordt voortgezet (Zie afb. 1). Een steen die je aanlegt mag nooit een bestaande lijn blokkeren. (Zie afb. 2)
2. Alle stenen worden aangelegd in de leesrichting van het speelbord.
3. Een speler mag per beurt maximaal drie stenen op het bord leggen.
4. Als een speler geen 3 stenen op het speelbord kan aanleggen, legt hij 1 of 2 stenen. De behaalde score is dan natuurlijk lager. (Zie puntentelling). Als een speler geen enkele steen op het bord kan aanleggen, mag hij alle 5 stenen weer terug in het zakje doen en 5 vervangende stenen pakken. Zijn beurt is nu voorbij en de speler krijgt in deze beurt “0” punten
5. De 3 stenen mogen in een serie (bij elkaar) worden aangelegd op of verschillende plaatsen op het speelbord.
6. Een steen mag niet zodanig gelegd worden dat een lijn eindigt op de rand van het speelbord. (Zie afb. 3)

- PUNTEENTELLING:**
1. Je krijgt punten voor de steen die je op het bord legt volgens de waarde die op de steen staat. En...
  2. Je krijgt extra punten voor de in eerdere beurten gelegde steen/stenen waarmee jouw steen verbinding maakt. En...
  3. Je verdient bonuspunten als je je steen neerlegt op een van de gekleurde bonusvakjes. De waarde van jouw steen wordt dan vermenigvuldigd met het getal dat op het bonusvakje staat.

### VOORBEELDEN:

Het voorbeeld hieronder geldt voor de beurt van één speler waarin hij drie stenen in de aangegeven volgorde uitspeelt.

**Afbeelding A:** de speler speelt de steen met waarde 2 (zie rode pijl) die verbinding maakt met de steen met waarde 7 en scoort zo  $2+7= 9$  punten.

**Afbeelding B:** de speler krijgt 3 en nog eens 9 extra punten door de steen met waarde 3 (gemarkeerd met de groene pijl) tussen de steen met 4 en 5 te leggen waarbij beide lijnen worden voortgezet. Dat levert  $3+4+5 = 12$  punten op.

**Afbeelding C:** de speler legt weer een steen aan met waarde 2 (zie blauwe pijl) op het bonusvakje met 2x en verdient daarmee  $2x2 = 4$  punten (de waarde van de steen maal 2 van het bonusvakje). Hij krijgt ook extra punten voor de steen waarmee hij verbinding maakt, ook als deze steen (met waarde 3) in deze zelfde beurt is neergelegd. Voor de aangrenzende steen met waarde 5 wordt niet gescoord omdat daar geen lijnverbinding mee is gemaakt.

Totaalscore:  $9 + 12 + 4 + 3 = 28$  punten – deze score wordt onder de naam van de speler genoteerd op het scorebloc.

### EINDE VAN HET SPEL:

Het spel is afgelopen als alle stenen op zijn en niemand meer stenen kan aanleggen.

### DE WINNAAR:

De speler met de hoogste score is de winnaar.

### NIEUW SPEL:

Haal alle stenen van het bord en doe ze in het zakje. Nu ben je klaar om opnieuw te beginnen.

### ANDERE SPEELMOGELIJKHEID:

In deze variant speel je een afgesproken aantal ronden.  
Voor 4 spelers: laat alle stenen in het zakje en speel volgens bovenstaande regels 7 ronden.  
Voor 3 spelers: pak zonder kijken 2 stenen uit het zakje en leg deze uit het spel. Speel 9 ronden.  
Voor 2 spelers: pak zonder kijken 4 stenen uit het zakje en leg deze uit het spel. Speel 13 ronden.  
Na afloop wint de speler met de hoogste score.



## D SPIELREGELN

**SPIELERZAHL:** 2-4 Spieler ab 7 Jahren

**SPIELIDEE:** Die Spielsteine werden so auf das Brett gelegt, dass auf anderen Steinen vorhandene Linien fortgeführt werden. Dafür werden Punkte erzielt!

**SPIELAUSSTATTUNG:** 81 Spielsteine, 1 Beutel, 4 Ablagebänkchen, 1 Spielbrett, Wertungsblock und Spielanleitung.

Die Spielsteine: Die Steine haben Linien, teilweise Schleifen (Loops) und einen markierten Wert zwischen 1 und 8.

**VORBEREITUNG DES SPIELS:** Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler bekommt ein Ablagebänkchen, das er vor sich aufstellt. Die Spielsteine werden in den Beutel gegeben. Die Spieler ziehen blind 5 Spielsteine aus dem Beutel und stellen die Steine auf ihr Ablagebänkchen.

**SPIELABLAUF:** Ein Spieler zieht blind einen Spielstein aus dem Beutel und legt ihn auf das Feld mit dem Kreis in der Mitte des Spielbretts. Dieser Stein muss in „Leserichtung“ des Spielfelds liegen, d.h., dass die Zahl auf jedem Stein sich unten rechts befindet. (Die Steine wurden so gestaltet, dass diese nur in die richtige Richtung gut passen.)  
Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es reihum weiter.

Der Spieler am Zug versucht bis zu drei Steine von seinem Bänkchen in die Auslage auf dem Spielbrett zu legen. Nach seinem Spielzug füllt der Spieler sein Ablagebänkchen wieder auf, indem er die gleiche Anzahl von Spielsteinen, die er abgelegt hat, aus dem Beutel nachzieht. Die erzielte Punktzahl wird auf dem Wertungsblock notiert. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

**REGELN FÜR DAS LEGEN DER SPIELSTEINE:**

1. Ein Spielstein muss an einen bereits gelegten Stein angelegt werden (Seite an Seite), vorausgesetzt, dass mindestens eine Linie von einem bereits früher gelegten Stein fortgeführt wird. Ein anzulegender Spielstein darf nie eine vorhandene Linie 'abtrennen'.
2. Alle Spielsteine werden in „Leserichtung“ (waagrecht) auf das Spielbrett gelegt.
3. Ein Spieler darf pro Spielzug höchstens 3 Steine auf das Spielbrett legen.
4. Kann ein Spieler keine 3 Steine auf das Spielbrett legen, dann legt er nur 1 oder 2 Steine. Die erzielte Punktzahl ist dann natürlich niedriger. (siehe Punktezahlung.)
5. Wenn ein Spieler keine Steine auf das Spielbrett anlegen kann, darf der Spieler alle 5 Steine zurück in den Beutel geben und 5 neue Steine nachziehen. Der Spieler darf in diesen Spielzug nicht mehr anlegen und bekommt in dieser Runde „0“ Punkte.
6. Die 3 Spielsteine dürfen serienmäßig (in Reihe) oder auch an mehrere Steine auf dem Spielbrett gelegt werden.
7. Ein Spielstein darf nicht so gelegt werden, dass eine Linie am Spielbrettrand endet.

## PUNKTEZÄHLUNG: (SIEHE NACHFOLGENDE BEISPIELE.)

1. Der Spieler erhält den auf dem Stein angegebenen Punktwert. Und...
2. Der Spieler erhält zusätzlich Punkte für den/die schon auf dem Spielbrett liegenden Stein/Steine, mit dem bzw. denen sein gerade abgelegter Stein sich verbindet. Und...
3. Der Spieler erhält eine Prämie, wenn er seinen Spielstein auf einen der farbigen Prämienfelder legt. Der Wert des gelegten Steins wird mit der Zahl im jeweiligen Prämienfeld multipliziert.

**Beispiel:** Ein Spieler legt in seinem Spielzug 3 Spielsteine in der angegebenen Reihenfolge auf das Spielbrett.

**Abbildung A:** Der Spieler platziert einen Spielstein mit dem Wert 2 (siehe roter Pfeil) und dieser verbindet sich so mit einem Stein, der einen Spielwert von 7 hat. Das ergibt  $2+7 = 9$  Punkte.

**Abbildung B:** Der Spieler erhält 3 und zusätzlich 9 Punkte, wenn er einen Stein mit dem Wert 3 (mit dem grünen Pfeil markiert) zwischen die Steine mit der 4 und der 5 legt und dabei die beiden Linien fortsetzt. Das ergibt  $3+4+5 = 12$  Punkte.

**Abbildung C:** Der Spieler legt wieder einen Spielstein mit dem Wert 2 (siehe blauer Pfeil) auf das Prämienfeld '2x'. Damit verdient er  $2 \times 2 = 4$  Punkte (Der Spielsteinwert wird durch das Prämienfeld verdoppelt). Er bekommt zusätzlichen 3 Punkte für den Stein, zu dem er eine Verbindung herstellt, auch wenn dieser Stein (mit dem Wert 3) im selben Spielzug angelegt wurde. Für den angrenzenden Stein mit dem Wert 5 gibt es keine Punkte, weil dort keine Verbindung zwischen den Linien stattfand.

**Gesamtpunktzahl:**  $9 + 12 + 4 + 3 = 28$  Punkte. Dieses Ergebnis wird für den betreffenden Spieler auf dem Wertungsblock notiert.

**ENDE DES SPIELS:** Das Spiel endet, wenn sich keine Spielsteine mehr im Beutel befinden und niemand mehr Steine anlegen kann.

**GEWINNER:** Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Ein neues Spiel: Alle Spielsteine werden vom Spielbrett genommen und in den Beutel gefüllt. Jetzt kann erneut mit dem Spiel begonnen werden.

**SPIELVARIANTE:** In dieser Variante wird eine vorher abgesprochene Anzahl von Spielrunden gespielt. Alle Spielsteine verbleiben im Beutel, kein Spieler erhält Steine auf sein Bänkchen. Wer am Zug ist, zieht Steine aus dem Beutel und versucht diese mit möglichst hohem Punktgewinn auf das Brett zu legen. Können Steine nicht angelegt werden, kommen sie zurück in den Beutel!  
Bei 4 Spielern: Der Spieler am Zug zieht 2 Steine blind aus dem Beutel und es werden nach den Spielregeln 7 Runden gespielt.  
Bei 3 Spielern: Der Spieler am Zug zieht 3 Steine aus dem Beutel und es werden nach den Spielregeln 9 Runden gespielt.  
Bei 2 Spielern: Der Spieler am Zug zieht 4 Steine aus dem Beutel und es werden nach den Regeln 13 Runden gespielt.  
Wer die höchste Punktzahl bei Spielende erreicht hat, gewinnt.

[www.goliathgames.com](http://www.goliathgames.com)





## GB RULES OF PLAY

**PLAYERS:** For 2-4 players age 7 and up

**OBJECT OF THE GAME:** To score as many points as possible by playing tiles that connect to and continue the line that has already been created.

**CONTENTS:** 81 tiles, 1 bag, 4 playing racks, 1 game board, score pad, and rules.

**THE TILES:** Each tile shows wavy and looped lines that have to be connected to other lines on other tiles when the tiles are placed next to each other. The tiles have different values, from 1 to 8.

**GAME PREPARATION:** The board is placed in the centre of the table. Each player is given a rack. The tiles are kept in the bag. Without looking, each player draws five tiles from the bag and places them on his rack.

**HOW TO PLAY:** One tile, the “starting tile”, is drawn from the bag without looking and placed on the board so that it covers the central square in the same reading direction as the reading direction of the board. (The tiles are made so that they will only fit properly in the correct direction.) The youngest or oldest player starts. This player and each following player, proceeding clockwise, tries to place any three tiles from their rack onto the board so that they connect with a tile or tiles already placed. At the end of each turn the score is noted and it is then the next player’s turn.

### RULES FOR PLACING THE TILES: (SEE ILLUSTRATION)

1. Tiles must be placed touching at least one side of any tile that is already on the board, connecting to at least one line (See fig. 1) and not blocking an existing line (See fig. 2).
2. All tiles must be placed in the same reading direction as the board.
3. In each turn a player can place a maximum of three tiles on the board.
4. If a player cannot place all 3 tiles, he can choose to place 1 or 2 tiles only. Obviously his score in that turn will then be lower. If a player is unable to play any tiles on the board, he is allowed to throw back all 5 tiles and draw 5 new replacement tiles. He then loses his turn and his score for this player in this round will be “0”
5. The three tiles can be placed adjacent to any tile already placed on the board in series (next to each other) or in different places.
6. A tile cannot be placed so that a line ends at the edge of the board. (See fig. 3)

**SCORING:**

1. Points are awarded for any tile that is placed on the board, according to the points on the tile  
And
2. Additional points are awarded for the tile or tiles that the newly placed tiles are connected to.  
And
3. Bonus points are awarded for playing a tile on any of the bonus squares. The value of the tile is multiplied by the number shown on the bonus square.

### EXAMPLE:

The example illustrated below is for a player who in the same turn places three tiles in the order shown:

**Illustration A:** The player places a tile with 2 points on it (marked with a red arrow), which connects to the tile with 7 on it and scores 9 points. (2+7=9)

**Illustration B:** The player gets a further 9 points by placing the tile with 3 on it (marked with a green arrow) next to the two tiles with 4 and 5 on them, continuing the lines on them. (3+4+5=12)

**Illustration C:** The player gets a further 4 points by placing another tile with 2 on it (see blue arrow) on the “2x” bonus square.  $2 \times 2 = 4$  (bonus square)  $\times$  (the value of the tile) = 4 points. Plus extra points are also given for connecting to tile with 3 on it, even if it has been placed in the same turn. The player does not score for the adjacent tile with 5 on it as no connecting line has been made.

Total score  $9+12+4+3 = 28$  points. This total is entered under the player’s name on the score pad.

### END OF THE GAME:

The game ends when players cannot place any more tiles or when all the tiles have been used.

### THE WINNER:

The player with the highest score is the winner.

### NEW GAME:

Put all the tiles back into the bag and start all over again.

### A DIFFERENT WAY TO PLAY:

In this variant you play an agreed number of rounds.

For 4 players: Set the total number of rounds at 7 and play according to the above rules.

For 3 players: Without looking, draw 2 tiles from the bag and place them out of the game. Set the total number of rounds at 9.

For 2 players: Without looking, draw 4 tiles from the bag and place them out of the game. Set the total number of rounds at 13.





## E REGLAS DE JUEGO

**JUGADORES:** 2-4 Jugadores edad 7-107

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Obtener tantos puntos como sea posible, colocando fichas que conecten entre si en el tablero y continuar la línea que se va creando.

**CONTENIDO:** 81 fichas, 1 bolsa, 4 soportes fichas, 1 tablero, 1 bloc de puntuación e instrucciones.

**LAS FICHAS:** Cada ficha muestra líneas sinuosas que han de ser conectadas con las líneas de otras fichas cuando estas se ponen juntas en el tablero. Las fichas tienen valores diferentes, del 1 al 8.

**PREPARACIÓN DEL JUEGO:** El tablero se coloca en el centro de la mesa. Cada jugador toma un soporte. Las fichas se guardan en la bolsa. Sin mirar, cada jugador toma de la bolsa 5 fichas y las coloca en su soporte.

**COMO SE JUEGA:** Se saca, sin mirar, una ficha de la bolsa y se coloca en la casilla central con el número en la misma posición de lectura del tablero (las fichas están diseñadas de modo que solo pueden ser colocadas en el tablero en su posición correcta). El jugador más joven comienza. Este jugador, y los siguientes continuando en el sentido de las agujas del reloj, intentará colocar hasta un máximo de tres fichas, conectando las fichas con otras que ya estén en el tablero. Al final de cada turno se anota la puntuación obtenida.

### REGLAS PARA COLOCAR LAS FICHAS:

1. Las fichas han de colocarse tocando al menos una de las fichas que ya esté en el tablero, conectando al menos una línea y sin bloquear ninguna línea. (Ver Fig. 1 + 2)
2. Todas las fichas han de ser colocadas en la misma dirección de lectura del tablero.
3. En cada turno un jugador puede colocar hasta un máximo de tres fichas.
4. Si un jugador no puede colocar 3 fichas, colocará 2, 1 o ninguna, afectando obviamente la puntuación obtenida. Si un jugador es incapaz de jugar alguna de sus fichas en su turno, le está permitido devolver las 5 fichas a la bolsa y tomar 5 nuevas. Pierde su turno y su puntuación en esa ronda será "0" puntos.
5. Las 3 fichas pueden ser colocadas de manera consecutiva en una fila o columna, o en lugares separados del tablero.
6. Una ficha no puede ser colocada en el borde del tablero con la línea acabando en el borde. (Ver Fig. 3)

**FINAL DE UN TURNO:** El jugador reemplaza en su soporte, tantas fichas como haya jugado en el turno, tomando nuevas fichas de la bolsa.

**PUNTUACIÓN:**

1. Se obtienen puntos por el valor de que figura en las fichas que se colocan. Y...
2. Se obtienen puntos adicionales por el valor de las fichas adyacentes a la ficha/s colocada/s que estuvieran en el tablero antes de su turno. Y...
3. Se obtienen puntos extras por colocar la ficha en una de las casillas con bonificación. El valor nuevo de la ficha, es el valor de esta multiplicada por el valor que aparece en la casilla del tablero.

### EJEMPLO:

El ejemplo ilustrado aquí debajo, se muestra un jugador que en su turno coloca 3 fichas en el orden ilustrado.

**Ilustración A:** El jugador coloca una ficha de valor 2 (flecha roja) que conecta con una ficha de valor 7. Consigue 9 puntos ( $2+7=9$ ).

**Ilustración B:** El jugador consigue 9 puntos extra al colocar una ficha de valor 3 (flecha verde) al lado de dos fichas con valor 4 y 5 ( $3+4+5=12$ )

**Ilustración C:** El jugador consigue otros 4 puntos al colocar una ficha de valor 2 (flecha azul) en la casilla de valor extra "x2".  $2 \times 2=4$ . Además consigue puntos extra por conectar con la ficha de valor 3, aunque esta haya sido colocada por él en el mismo turno. No consigue puntos por colocar la ficha al lado de la de valor 5 ya que no hay línea de conexión.

Total  $9 + 12 + 4 + 3 = 28$  puntos. Esta será el total de la puntuación a anotar en el bloc de puntuación.

### FINAL DE LA PARTIDA:

La partida acaba cuando los jugadores no puedan colocar ninguna ficha más o no queden fichas en la bolsa.

### EL GANADOR:

El jugador con mayor puntuación es el ganador.

### NUEVA PARTIDA:

Introducir todas las fichas en la bolsa y comenzar de nuevo.

### ALTERNATIVAS DE JUEGO:

En esta variante, se establece de antemano el número de rondas a jugar.

4 Jugadores: Fijar el número de rondas en 7 y jugar según las reglas anteriores.

3 Jugadores: Sin mirar, sacar 2 fichas de la bolsa y apartarlas de la partida. Fijar el número de rondas en 9.

2 Jugadores: Sin mirar, sacar 4 fichas de la bolsa y apartarlas de la partida. Fijar el número de rondas en 13.



## **P** REGRAS DE JOGO

**JOGADORES:** 2-4 jogadores idade 7-107

**OBJECTIVO DO JOGO:** Obter tantos pontos como seja possível ao colocar fichas que se conectem entre si no tabuleiro e continuar a linha que se vá criando.

**CONTEÚDO:** 81 fichas, 1 saco, 4 suportes para as fichas, 1 tabuleiro, 1 bloco para a pontuação e instruções.

**AS FICHAS:** Cada ficha tem linhas sinuosas que devem conectar com as linhas de outras fichas já colocadas no tabuleiro. As fichas têm valores desde o 1 ao 8.

**PREPARAÇÃO DO JOGO:** Coloca-se o tabuleiro no centro de uma mesa. Cada jogador apanha um suporte. As fichas guardam-se no saco. Sem olhar, cada jogador retira 5 fichas do saco e coloca-as no seu suporte.

**COMO SE JOGA:** Retira-se uma ficha do saco, sem olhar, que se coloca no quadrado central do tabuleiro seguindo a direcção indicada pelo tabuleiro (as fichas estão feitas de tal maneira que só podem ser introduzidas na direcção correcta). Começa o jogador mais novo... ou o mais velho! Este jogador e os seguintes, no sentido dos ponteiros do relógio, tentará colocar até um máximo de três fichas, ligando-as com a que já está colocada no tabuleiro. Cada jogador, no fim do seu turno, anotará a pontuação.

### REGRAS PARA A COLOCAÇÃO DAS FICHAS:

1. As fichas devem ser colocadas de maneira a que ao menos uma delas toque, melhor dito, coincida com um dos lados de alguma que já esteja no tabuleiro, ligando ao menos uma linha e sem bloquear nenhuma linha já existente (Ver desenho 1+2).
2. Todas as fichas devem ser colocadas na mesma direcção de leitura do tabuleiro
3. Em cada turno, o jogador só pode colocar 3 fichas no máximo.
4. Se não pode colocar as 3 fichas, colocará 2, 1 ou nenhuma. Isto, obviamente, afectará a pontuação do jogo. Se um jogador não pode jogar alguma das suas fichas durante o seu turno, está autorizado a devolver 5 fichas à bolsa comum e apanhar outras 5. Contudo, perde o turno e, no mesmo, a pontuação será de "0" pontos.
5. As 3 fichas poderão ser colocadas de maneira consecutiva numa fila ou coluna ou em lugares separados do tabuleiro.
6. Contudo, não se poderá colocar uma ficha na borda do tabuleiro com a linha a terminar nessa borda. (Ver desenho 3.)

**FIM DE UM TURNO:** O jogador substitui, no seu suporte, tantas fichas quantas tenha jogado nesse turno, retirando fichas novas do saco.

**PONTUAÇÃO:**

1. Obtém-se pontos de acordo ao valor indicado em cada ficha colocada. E...
2. Obtém-se pontos adicionais de acordo ao valor indicado na fichas adjacentes à(s) ficha(s) colocada(s) que já estejam colocadas no tabuleiro antes de cada turno. E...
3. Obtém-se pontos extras quando se coloca uma ficha num dos quadrados com bônus. O resultado obtém-se ao multiplicar o valor indicado na ficha pelo valor que aparece no quadrado do tabuleiro.

### EXEMPLO:

A figura seguinte mostra um jogador que, no seu turno, coloca 3 fichas na ordem indicada.  
**Figura A:** Um jogador coloca uma ficha com o valor 2 (marcada com uma seta vermelha) que liga com uma ficha de valor 7. Assim, consegue 9 pontos (7+2=9).

**Figura B:** O jogador consegue 9 pontos extra ao colocar uma ficha com valor 3 (seta verde) ao lado de duas fichas com valor de 4 e 5, ou seja, 3+4+5 = 12.

**Figura C:** O jogador consegue outros 4 pontos extra ao colocar uma ficha com valor 2 (seta azul) no quadrado de duplicação de valor "x2", ou seja, 2x2=4. Um jogador que coloque uma ficha de 2 pontos (seta azul) na casinha de bônus especial "2x", ou seja, 2 x 2 = 4 (casinha de bônus) x (valor da ficha), duplica esses pontos e obtém 4. Além disso, se conecta com a ficha de valor 3, consegue uma pontuação extra ainda que tal ficha tenha sido colocada por ele mesmo no seu turno. Contudo, não conseguirá pontos se coloca a ficha ao lado da que tenha o valor 5 já que não existe linha de conexão.

Pontuação total 9+12+4+3 = 28 pontos. Este seria a pontuação total que deve ser anotado no bloco de pontuação.

### FIM DO JOGO:

O jogo acaba quando os jogadores não podem colocar nenhuma ficha mais ou não haja mais fichas no saco.

### VENCEDOR:

Ganha quem tiver a pontuação mais alta

### NOVO JOGO:

Voltar a colocar as fichas no saco, baralhar e começar.

### ALTERNATIVAS AO JOGO:

Nesta variante, estabelece-se, ao princípio do jogo, o número de turnos.

- 4 Jogadores: Fixar o número de turnos em 7, por exemplo, e seguir as regras indicadas anteriormente.
- 3 Jogadores: Sem olhar, retirar 2 fichas do saco e separá-las do jogo. Fixar o número de turnos em 9.
- 2 Jogadores: Sem olhar, retirar 4 fichas do saco e separá-las do jogo. Fixar o número de turnos em 13.