

Quantum®

Depois de **Qwix** e **Qwinto**, agora o terceiro golpe!



Jogadores: 2-4 Pessoas

Edad: a partir dos 8 anos

Duração: aprox. 15 minutos

Dados

2

1

2

3

4

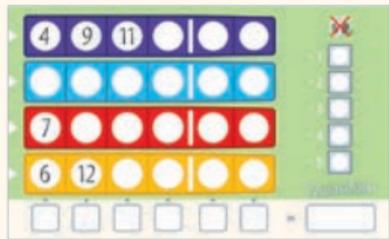
5

6

Existe **um dado branco** completamente normal (com números de 1-6), bem como seis **dados coloridos** especiais. Cada dado colorido apresenta os números de 1 até, no máximo, 6, com a cor vermelha, amarela, azul e roxa. Os dados coloridos nem sempre têm todos os números entre 1-6, os números estão distribuídas de várias formas.

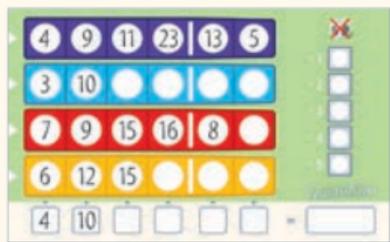
Introduzir números

Durante o jogo, cada jogador dispõe de uma folha com números nas quatro filas coloridas horizontais. Em cada linha colorida, os números têm de ser introduzidos da **esquerda para a direita, e não** são permitidos espaços. Em cada linha colorida, os números têm de estar ordenados por ordem crescente, da esquerda para a direita, até à **linha mais grossa**. A partir daí, os números têm de ser **sempre mais pequenos**. Cada jogador poderá decidir livremente, quando e em que linhas coloridas este pretende introduzir os números. Por exemplo, pode introduzir primeiro um número na linha amarela e, em seguida, um número na linha roxa, depois um número na linha amarela e, depois, um número na linha vermelha, etc.



O Martim já introduziu 6 números na folha. Em cada linha colorida, os números são apresentados por ordem crescente, da esquerda para a direita.

Se um jogador tiver preenchido completamente a coluna vertical, este obtém imediatamente o **segundo valor mais baixo** da coluna e anota o mesmo diretamente, em baixo, no campo branco. **Observação:** Se na coluna vertical existirem mais números com o mesmo valor mais baixo, o valor mais elevado seguinte será considerado como pontos.



No roxo e no vermelho, o Martim já ultrapassou a linha grossa. Àtrás da linha grossa, os números têm de ser sempre mais pequenos. As duas primeiras colunas verticais já foram completamente preenchidas pelo Martim. Na primeira coluna, o segundo valor mais baixo é 4, o que corresponde a 4 pontos. Na segunda coluna, o segundo valor mais baixo é 10, o que corresponde a 10 pontos.

Caso especial: Se um jogador tiver introduzido **quatro vezes o mesmo valor** na coluna vertical, este obtém o mesmo valor como pontos. Se um jogador tiver introduzido, p. ex. quatro vezes o valor 6, este obtém 6 pontos para esta coluna.

Jogo

Cada jogador recebe uma folha e uma caneta. É sorteado o primeiro jogador ativo. O jogador ativo executa a sua função em três passos, do seguinte modo, primeira a ação A, depois a ação B, e depois a ação C.

A) O jogador ativo recolhe **todos os sete dados e** lança, assim, o seu primeiro dado. Se estiver satisfeito com o resultado, este poderá simplesmente recusar uma segunda tentativa. Se não estiver satisfeito com o resultado, este poderá realizar uma segunda tentativa. Para tal, o jogador pode lançar novamente os sete dados ou um número inferior de dados à sua escolha. **Observação:** Antes da segunda tentativa, o jogador ativo pode agarrar em cada um dos dados e confirmar os respetivos números e cores. **Exemplo:** Após a primeira tentativa, a Sara separa quatro dados e volta a lançar os outros três dados.

B) O jogador ativo classifica os dados de acordo com as cores e coloca o dado branco à parte. Neste momento, o jogador ativo pode (mas não tem de) escolher uma cor e introduzir a soma dos dados da referida cor na linha de cores na sua folha (os outros jogadores não podem introduzir nada).

Muito importante: O resultado do **dado branco** é adicionado a cada uma das quatro cores.



A Sara é a jogadora ativa. Após a sua segunda tentativa, esta tem as seguintes opções e poderá escolher uma delas. No vermelho, pode introduzir um 6. No amarelo, pode introduzir um 8. No roxo, pode introduzir um 6. No azul, pode introduzir um 13. A Sara escolhe o roxo 6 e introduz este número na sua respetiva linha de cores.

C) Por questões de clareza, o jogador ativo coloca os dados coloridos da cor recentemente introduzida um pouco de lado. Agora, **cada** jogador (ativo e não ativo) pode (mas não tem de) introduzir qualquer **uma** das **três cores restantes**. Também neste caso, o cubo branco é adicionado a cada soma de cores. É permitido aos vários jogadores selecionar a mesma cor e anotá-la na respetiva linha de cores. **Observação:** Se o jogador ativo não ter introduzido nenhum número na ação B (ver também „Atenção, jogada falhada“), na ação C **todas as quatro cores** estão disponíveis para **cada** jogador.



A Sara utilizou os cubos roxos na ação B e colocou-os de lado. Existem agora três cores disponíveis para cada jogador: vermelho, amarelo e azul. A Sara escolhe o 8 amarelo. O Martim e a Ema escolhem o 6 vermelho. O Lucas escolhe o 13 azul.

Atenção, jogada falhada: Se o **jogador ativo** não introduzir um número na ação B ou na ação C, este tem de assinalar uma **jogada falhada** na sua folha. Os jogadores não ativos nunca têm de assinalar uma jogada falhada. A primeira jogada falhada conta -1, a segunda jogada falhada -2, a terceira jogada falhada -3, etc.

Agora, o jogador seguinte passa a ser o novo jogador ativo e realiza o seu jogo conforme descrito (primeiro A, depois B, depois C). Em seguida, continuar-se-á a jogar pela forma descrita.

O que acontece, se uma cor não for lançada?

Se o jogador ativo não tiver mais dados (2 tentativas no máximo) e uma (ou mais)

cor(es) não estiver disponível(-eis), o dado branco conta como resultado pelas cores não disponíveis.



O Lucas é o jogador ativo. Após a segunda tentativa, este não lançou nenhum dado vermelho, nem roxo. Na ação B, este pode introduzir um dos seguintes números: No vermelho o número 3, no amarelo o número 8, no roxo o número 3, e no azul o número 19. O Lucas escolhe o 3 roxo, registrando-o na sua folha. Na ação C, as restantes cores, vermelho (3),

amarelo (8) e azul (19) estarão à disposição de todos os jogadores.

Nota técnica do jogo: Teoricamente a pontuação mais alta que se pode obter para qualquer cor é 33 pontos (já adicionado o cubo branco), ainda que isto aconteça em casos muito raros. Por isso, é aconselhável que os jogadores não deixem que os números aumentem tanto nas três primeiras colunas. De fato, não é fácil obter um resultado superior a 15 ou a 20 pontos, para determinada cor.

Final do jogo e avaliação

O jogo termina quando um jogador preenche **completamente as quatro linhas coloridas** da sua folha. Se este for o caso na ação B, a ação C deixa de ser realizada. Além disso, o jogo termina **após** a ação C, quando o jogador ativo tiver registado a sua **quinta jogada falhada** na folha. Agora, cada jogador soma os pontos de todas as colunas verticais completamente preenchidas (sem pontos para colunas não preenchidas completamente) e efetua a subtração dos pontos negativos das jogadas falhadas. Quem tiver o maior total de pontos é o vencedor.



A Ema preencheu completamente as 4 linhas de cores (= final do jogo). Com as seis colunas completamente preenchidas, esta obtém 57 pontos (6 + 8 + 12 + 16 + 11 + 4). Por três jogadas falhadas, esta obtém um total de 6 pontos negativos (-1, -2, -3). A pontuação total da Ema é de 51 pontos.