

TRÄXX

Steffen Benndorf / Reinhard Staupe



O melhor percurso ganha!

Jogadores: 1-4 Pessoas

Edad: a partir dos 8 anos

Duração: aprox. 15 minutos

Material: 1 Tabuleiro, 15 cartas, 4 pinos

O percurso

No decurso do jogo cada jogador desenvolve (pinta) um percurso no seu plano de jogo. O percurso é composto por **uma linha contínua**. Esta linha não pode apresentar qualquer lacuna e não se pode tocar ou cruzar. Em cada rodada, o percurso apenas pode ser prolongado **em uma** das duas extremidades. Cada jogador deverá sobretudo tentar, se possível, incluir muitos campos de números no seu percurso, pois os campos de números conferem muitos pontos extra. Além disso, cada jogador deverá, se possível, alcançar muitos campos (idealmente todos), pois cada campo não alcançado (independentemente se com ou sem número) no fim conta como um ponto a menos.



Exemplo:

A Maria alcançou os números 6 e 9 com o seu percurso e por isso registou pontos na sua tabela de pontuação.

Preparação do jogo

As 15 cartas são baralhadas e colocadas no centro da mesa viradas para baixo. Cada jogador recebe uma folha de papel do bloco, bem como uma caneta.

Nota: A distribuição de cores e de números é idêntica em todos os planos de jogos. Apenas o ponto de rodada impresso, a partir do qual cada jogador deve iniciar o seu percurso, varia de plano de jogo para plano de jogo.

Importante: Cada jogador recebe outro plano de jogo (com outro ponto de rodada).

Decurso do jogo

Um jogador qualquer retira a primeira carta da pilha e coloca-a ao lado virada para cima. Na carta estão representados 4 ou 5 campos coloridos. Todos os jogadores podem utilizar os campos de números representados, **de forma aleatória muitos** deles (também um ou nenhum) e **numa sequência arbitrária**, no seu plano de jogo para extensão do seu percurso. Se um jogador não puder ou pretender estender o seu percurso, diz „Passo“.

Nota: Mais evidente é quando, em primeiro se marcam os campos que se pretendem utilizar com um ponto pequeno e, de seguida, se unem os pontos formando uma linha.



Exemplo: A carta descoberta mostra respetivamente uma vez azul, verde, amarelo e cinzento. Linus pode, portanto, utilizar estes quatro campos coloridos (no máximo) para o seu percurso.



Partindo do seu ponto inicial (amarelo ao lado do número 3), utiliza os campos azul, verde, cinzento e amarelo e une-os com uma linha. Na rodada seguinte pode estender o seu percurso ou a partir do campo amarelo ao lado do número 3 ou a partir do campo amarelo ao lado do número 6.

Quando todos tiverem estendido o seu percurso de forma em conformidade, de seguida é descoberta a carta seguinte do baralho. Cada jogador pode utilizar de forma arbitrária muitos dos campos coloridos representados (mas nunca mais) para a extensão do seu percurso.

Muito importante: Em cada rodada, o percurso basicamente apenas pode ser prolongado **numa** (arbitrária) das duas extremidades existentes.

De seguida, o jogo continua da forma descrita. Em cada rodada é respetivamente descoberta a carta do cimo do baralho e cada jogador pode prolongar o seu percurso (numa extremidade arbitrária) em conformidade.

Alcançar campos de números e registrar pontos

Quando um jogador alcança um campo de números com o seu percurso (pode ser o caso logo na primeira rodada), este anuncia-o **em voz alta e de forma clara**:

- Se é o **primeiro jogador**, que alcança este número, este anota na barra de pontuação o respetivo número de pontos **completo**.

Exemplo: A Sarah diz: „Alcancei o 8.“ Uma vez que nenhum outro jogador alcançou o 8, este regista 8 pontos na barra de pontuação no campo 8. **Atenção:** Se na mesma rodada vários jogadores marcarem primeiro o mesmo número, todos esses jogadores recebem o número de pontos completo e registam-no em conformidade.

- Se um jogador alcançar um número com o seu percurso, que já tenha sido marcado por outro jogador numa das **rodadas anteriores**, este apenas regista **metade** do respetivo número de pontos (se necessário, arredondado).

Exemplo: O Tim diz: „Alcancei o 7.“ Já que a Maria já alcançou o 7 numa das rodadas anteriores, o Tim recebe 4 pontos (3,5 arredondado).

Nota: É possível e permitido, alcançar numa rodada dois campos de números. Para ambos os campos o jogador regista, como descrito, os pontos na sua barra de pontuação.

Dica para transparênci: É importante que cada jogador perceba, que campos de números são alcançados. Por isso, os jogadores deveriam anunciar em conjunto os campos de números alcançados no final da rodada. Se um jogador anunciar um número, cada jogador, que ainda não tenha alcançado esse número, deverá fazer um pequeno ponto ao lado desse número na sua barra de pontuação para saber que relativamente a este número já só pode obter metade da pontuação.

Fim do jogo e pontuação

O jogo termina, após todas as 15 cartas do baralho terem sido descobertas e apresentadas.

- Cada jogador soma todos os pontos que anotou no decurso do jogo na sua barra de pontuação.
- Por cada campo, que um jogador não tenha alcançado no seu plano de jogo com o seu percurso, é descontado um ponto. **Nota:** Para maior transparência todos os campos não alcançados devem ser marcados com um X. Os pontos a menos são registados no respetivo campo da barra de pontuação.
- Os pontos a menos são deduzidos dos pontos. O jogador com o melhor resultado de pontuação (soma) é o vencedor.



Exemplo:

Linus alcançou todos os números até ao 4 com o seu percurso. Para os números 3, 6, 8 e 9 obteve a pontuação completa, já que alcançou estes números em primeiro (antes dos outros jogadores). Para os números 2, 5, 7 e 10 apenas obteve metade da pontuação. Linus alcançou, assim, 39 pontos. Linus não alcançou dez campos com o seu percurso, isso perfaz 10 pontos a menos. O resultado total de Linus é assim de 29 pontos (39-10=29).

Jogo individual

O decurso do jogo permanece tal como descrito. As 15 cartas são descobertas individualmente e em sequência. A pontuação altera-se da seguinte forma: O jogador apenas recebe a pontuação completa por cada número alcançado, se anteriormente ainda não tiver alcançado um número superior. Caso contrário, apenas recebe metade da pontuação.

Exemplo: Tim alcança de seguida o 4 e recebe 4 pontos. De seguida, alcança o 7 e recebe 7 pontos. De seguida, alcança o 5. Posto que já alcançou um número superior ao 5 (o 7), apenas obtém metade da pontuação, portanto 3 (2,5 arredondado). De seguida, alcança o 9 e obtém 9 pontos.

Resultados acima dos 35 pontos são excelentes!