

Stefan Nikolic

SPLITTER

Quando duas metades fazem o todo!



Jogadores: 1-12 Pessoas

Idade: a partir dos 8 anos

Duração: aprox. 15 minutos

CONCEITO DO JOGO

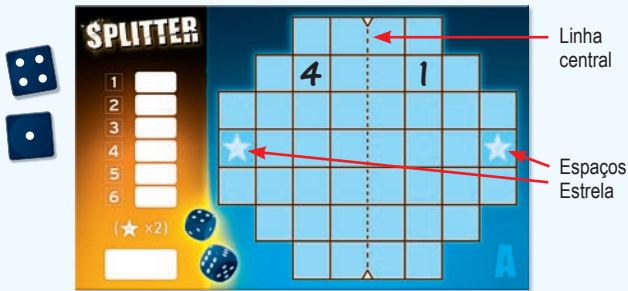
Em cada ronda, todos os jogadores escrevem os mesmos números (1-6) nas suas folhas de pontuação, mas (normalmente) em posições diferentes. Após 22 rondas, cada jogador terá preenchido completamente a sua folha de pontuação. No final da partida marca 2 pontos por **exatamente dois 2** adjacentes. Marca 3 pontos por **exatamente três 3** adjacentes. Marca 4 pontos por **exatamente quatro 4 adjacentes**, e assim sucessivamente. Os dois espaços Estrela duplicam os pontos que lá obténs.

COMO JOGAR

Cada jogador recebe uma folha de pontuação idêntica e um lápis. Para o primeiro jogo, recomendamos usar o **Bloco A**. No final deste manual podes encontrar as regras para o Bloco B e para a variante a solo.

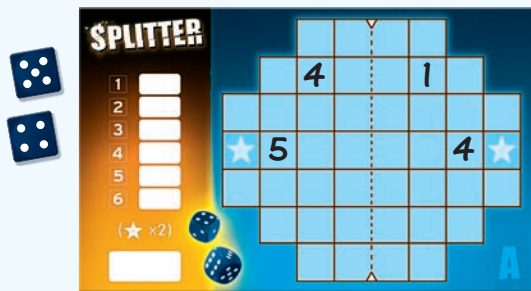
Começa o jogador mais jovem, lançando uma só vez **ambos os dados**. Depois, todos os jogadores (incluindo o que lançou os dados) anotam os dois números nas suas folhas. Cada jogador pode escolher livremente onde os coloca, mas há **uma regra** a seguir:

- Os números têm de ser anotados na mesma linha, em posição **simétrica em relação à linha central**, ou seja, à mesma distância do centro. Podes escolher que número anotas à esquerda, e qual anotas à direita.



Luís obtém um 4 e um 1. Todos os jogadores anotam estes números nas suas folhas, numa linha à escolha. Sara regista ambos os números na segunda linha a contar do topo, de forma simétrica em relação à linha central.

A nova ronda começa assim que todos acabarem de anotar. O jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio, lança **ambos os dados**, uma única vez. De seguida, todos os jogadores anotam os dois números, numa posição à escolha, mas simétrica em relação à linha central.



Maria obtém um 5 e um 4. Todos os jogadores anotam estes números nas suas folhas, numa linha à escolha. Sara regista ambos os números na linha intermédia, de forma simétrica em relação à linha central.

A partida prossegue desta forma até se jogarem 22 rondas.

FINAL DA PARTIDA E PONTUAÇÃO

A partida termina após 22 rondas. Todas as folhas de pontuação deverão estar então completamente preenchidas. Os pontos são calculados da seguinte forma:

- Marca **1 ponto** por **cada 1 isolado**, isto é, sem outros 1 ortogonalmente adjacentes (podem estar em diagonal).
- Marca **2 pontos** por **exatamente dois 2** ortogonalmente adjacentes.
- Marca **3 pontos** por **exatamente três 3** ortogonalmente adjacentes.
- Marca **4 pontos** por **exatamente quatro 4** ortogonalmente adjacentes.
- Marca **5 pontos** por **exatamente cinco 5** ortogonalmente adjacentes.
- Marca **6 pontos** por **exatamente seis 6** ortogonalmente adjacentes.

Nota: Números que estão **diagonalmente** próximos **não** são considerados adjacentes. É possível criar múltiplos grupos, separados, do mesmo número. Por exemplo, se conseguires criar três grupos separados, cada um com exatamente três 3, marcas 3 pontos por cada grupo.

Muito importante: os dois espaços Estrela **duplicam** o valor de um grupo válido.

SPLITTER

1	5
2	4
3	6
4	4
5	10
6	/

(★ x2)

29



	4	4	1	6		
	4	4	6	6	1	4
1	6	6	6	5	4	4
5	5	5	2	1	6	4
4	5	5	2	1	3	3
	1	2	5	3	2	1
	5	3	3	2		

A

Sara tem cinco 1 isolados, que assim valem 5 pontos. Os seus dois grupos de 2, separados, valem 4 pontos. Os dois grupos separados de 3 valem 6 pontos. Os quatro 4 no canto superior esquerdo valem 4 pontos. Os cinco 5 à esquerda valem a dobrar devido ao espaço Estrela. Os 6 não marcam qualquer ponto, porque o grupo só contém 5. A pontuação final de Sara é de 29 pontos.

Vence o jogador com a pontuação final mais elevada. Em caso de empate, esses jogadores partilham a vitória.

BLOCO B

A área de jogo do Bloco B contém também 44 espaços, 2 dos quais são espaços Estrela. Usam-se as regras do jogo base. No entanto, os três espaços Coração são novos, sendo adicionadas as seguintes regras:

- Os números são anotados nos **três espaços Coração** de acordo com as regras normais. Se, no final da partida, tiveres conseguido inscrever o mesmo número nos três espaços Coração, recibes **5 pontos de bónus**.

Nota: não interessa se estes números fazem, ou não, parte de um grupo válido.

Exemplo: João conseguiu anotar um 2 em cada um dos 3 espaços Coração, obtendo 5 pontos.

VARIANTE A SOLO

Splitter também funciona bem em solitário. Com alguma prática, um jogo a solo demora apenas 5 minutos. Aplicam-se as regras do jogo normal, sem alterações. Podes usar a tabela seguinte para avaliar o teu desempenho, com qualquer dos Blocos. O Bloco B permite-te obter 5 pontos de bónus, no entanto, as suas linhas são mais curtas, o que aumenta a dificuldade.

Teoricamente é possível alcançar 56 pontos no Bloco **A** e 61 pontos no Bloco **B**.

27 pontos ou menos: derrota

28-30 pontos: bem-vindo ao clube

31-33 pontos: aceitável

34-36 pontos: razoável

37-38 pontos: bom

39-40 pontos: muito bom

41-42 pontos: excelente

43-44 pontos: nível mundial

45-46 pontos: espantoso

47-48 pontos: espetacular

49-50 pontos: inacreditável

51 pontos ou mais: do outro mundo

