



Um jogo de tabuleiro para 3 jogadores desenhado por **Néstor Romeral Andrés**

## INTRODUÇÃO

**RED** é um jogo abstrato com três cores para três jogadores. As 3 cores do jogo são: preto, branco e vermelho. Cada jogador terá uma cor diferente. Cada peça tem uma cor de fundo e um círculo colorido no meio.

Os jogadores colocam peças na mesa tentando ligar os grupos de peças com o fundo da mesma cor e grupos com o círculo da mesma cor.

## COMPONENTES

- 30 quadrados pequenos de 6 tipos (5 de cada)



- 6 quadrados grandes de 6 tipos (1 de cada)
- Um marcador/identificador para cada cor

## REGRAS

Colocam-se todas as peças viradas para cima, deixando-se espaço para jogar o jogo (*Variante: todas viradas para baixo*).

É atribuída uma cor a cada jogador pelo método que for concordado entre jogadores, cada um ficando com um identificador da sua cor. Estes identificadores servem somente para mostrar a cor de cada jogador. A ordem de jogo é: jogador cor Branca, depois jogador cor Preta e depois, jogador cor Vermelha. Pela ordem acima referida os jogadores colocam peças na mesa, de acordo com as seguintes regras:

- As peças são colocadas como se alinhassem todas numa grelha de quadrados imaginária, do tamanho dos quadrados pequenos.
- Jogador Branco não pode jogar um quadrado grande no primeiro turno.
- Fora a exceção óbvia da primeira peça, cada nova peça **tem obrigatoriamente** que ser colocada ortogonalmente adjacente **a pelo menos um quadrado pequeno** (ex: tem de tocar numa peça pequena; os jogadores esquecem-se desta regra frequentemente). Ter os cantos da peça a tocar noutra, não é suficiente.



Exemplo de uma jogada ilegal.  
A nova peça tem de tocar num quadrado pequeno.

- Um quadrado grande não pode ser colocado ortogonalmente adjacente a outro quadrado grande (somente nos cantos, diagonalmente).



Exemplo de uma jogada ilegal.

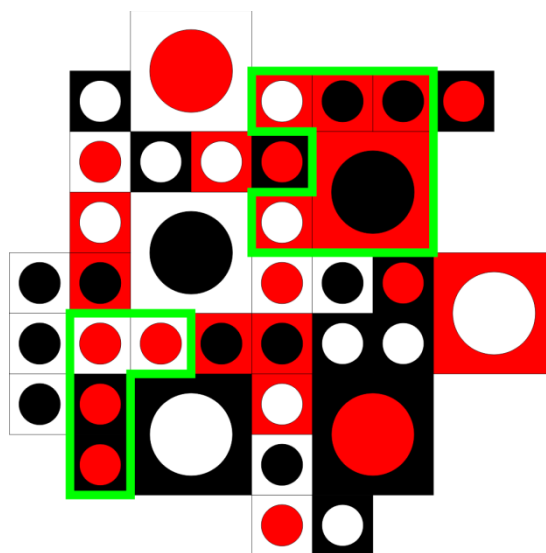
Quadrado grande não pode ser colocado ortogonalmente adjacente a outro grande.

O jogo acaba quando não for possível colocar nenhuma peça.

## PONTUAÇÃO

Quadrados pequenos valem 1 ponto, quadrados grandes valem dois pontos.

O maior grupo de peças com o fundo da mesma cor é multiplicado pelo maior número de peças com o círculo da mesma cor, sendo o resultado a pontuação do jogador.



*Exemplo: Há 5 peças com o fundo vermelho ligadas, mas uma é grande, logo vale 2, portanto o grupo vale 6. Há 4 círculos vermelhos ligados. O Jogador vermelho pontua  $6 \times 4 = 24$ . (Jogador Branco pontua  $9 \times 4 = 36$ ; Jogador Preto pontua  $6 \times 8 = 48$ .)*

O jogador com maior pontuação ganha. Em caso de empate ganha o terceiro jogador! Se os três empatarem, joguem outra vez!

## VARIANTE PARA 2 JOGADORES

Jogam-se com todas as peças, mas só duas cores serão cores dos jogadores. A terceira cor servirá para bloquear os movimentos adversários. É obrigatório jogar uma cor diferente da que o oponente acabou de jogar, se possível.