

LINK

REGRAS

Idade: 5+ | Participantes: 1 a 8

Componentes: BIBLIOTECA PARQUE VILLA-LOBOS
140 Cartelas

LINK é um jogo em que você e os demais participantes devem conectar os divertidos rostinhos coloridos de suas cartelas com os que estão na mesa.

Neste jogo você tem três diferentes formas de diversão.

A forma **Tradicional** de jogar lembra o Dominó, com a diferença de ser necessário prestar atenção em três cores diferentes ao mesmo tempo.

Outra forma de se divertir é o modo **Construção**: vocês tentam conectar todas as 140 cartelas em vários caminhos.

E, ainda, há a possibilidade de jogar **Tranca**: você tenta travar seus oponentes enquanto descarta suas cartas em



1 Tradicional

2 a 4 participantes

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a baixar todas as cartelas de sua mão.

Preparação:

Embaralhe as cartelas e coloque-as em um monte, com as imagens viradas para baixo, dentro da embalagem. Este será considerado o monte de compras do jogo. Peça a cada jogador que compre 10 cartelas para formar sua mão inicial.

Vire uma cartela do monte de compras no centro da mesa.

Vamos jogar:

O jogador mais novo começa.

Na sua vez de jogar, escolha uma cartela de sua mão que se encaixe perfeitamente em uma das extremidades da peça no centro da mesa. Ou

seja, caso a cartela da mesa tenha um caminho com as três cores, a cartela que você vai utilizar deverá conter também as três cores.

Caso não possua nenhuma cartela que encaixe no caminho, você será obrigado a comprar uma cartela do monte de compras, podendo baixá-la caso se encaixe em uma das extremidades do caminho.

Sua rodada termina ao baixar ou comprar uma cartela, e o jogo segue para o jogador à esquerda.

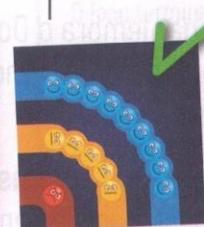
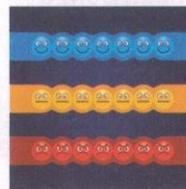
Fim do Jogo:

O jogo termina no momento em que algum jogador baixa a última cartela de sua mão ou quando nenhum jogador consegue baixar cartelas por três rodadas seguidas.

Vencedor:

Vence o jogador que tiver menos cartelas na mão quando o jogo terminar!

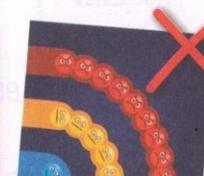
Cartela na mesa



Cartela para baixar



Cartela na mesa



Cartela para baixar



2 Construção

1 a 8 participantes

Objetivo do jogo:

Tentar utilizar todas as 140 cartelas.

Preparação:

Neste modo, o ideal seria jogar em uma mesa grande ou no chão. Embaralhe as cartelas e coloque-as em um monte, com as imagens viradas para baixo, dentro da embalagem. Pegue uma destas cartelas e a coloque no centro da mesa, com a imagem virada para cima.

Cada jogador deve comprar 10 cartelas do monte de compras para formar sua mão inicial. Este é um modo de jogo cooperativo: o objetivo é usar o máximo de cartelas do jogo, sendo permitido aos participantes, caso queiram, mostrar suas cartas uns para os outros e conversar para escolherem a carta que julgam melhor.

Vamos jogar:

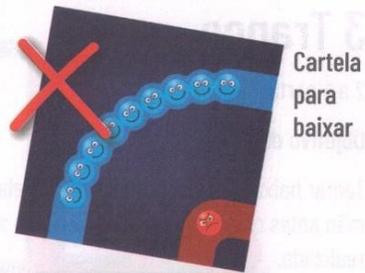
O jogador mais novo começa o jogo.

Na sua vez de jogar, compre uma peça do monte de compras e tente encaixar uma das cartelas da sua mão na que está virada para cima no centro da mesa. Se, após comprar uma cartela, você não conseguir baixar nenhuma de sua mão, seu turno acabou.

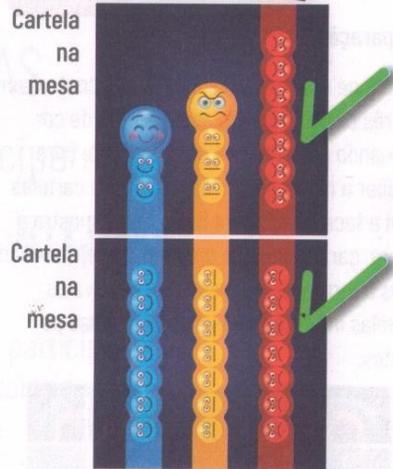
Não é permitido colocar cartas de forma que seja impossível continuar a construção dos caminhos.

Fim do Jogo:

O jogo termina quando todos os jogadores

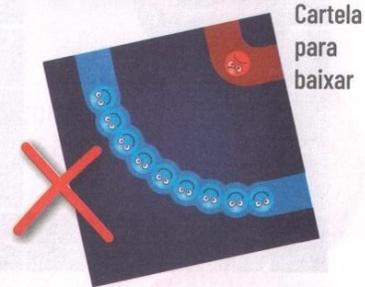


Cartela para baixar



Cartela na mesa

Cartela na mesa



Cartela para baixar

utilizadas, tornando todos os participantes vencedores do desafio. Ou quando nenhum jogador conseguir baixar uma nova cartela. Quando isso ocorre, os participantes devem contar as cartelas que restam em suas mãos e tentar bater esse número em uma próxima

3 Tranca

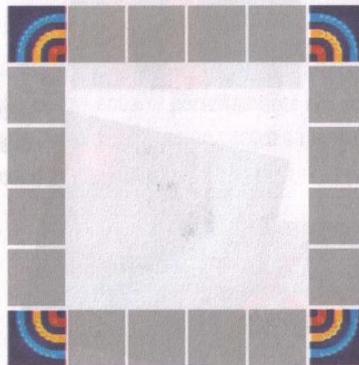
2 a 4 participantes

Objetivo do jogo:

Tentar baixar o maior número de cartelas da mão antes que nenhuma jogada possa ser realizada.

Preparação:

Posicione quatro cartas iguais, que contenham as três curvas com a mesma ordem de cor, formando os cantos de um quadrado. Para auxiliar a montagem, coloque quatro cartelas com a face virada para baixo como mostra a figura, garantindo que o quadrado seja formado. Após a formação do quadrado, remova as cartelas intermediárias e deixe apenas os cantos.



Embaralhe as cartelas e coloque-as em um monte, com as imagens viradas para baixo, dentro da embalagem.

Cada jogador pega 10 cartelas, que formarão sua mão inicial.

Vamos jogar:

O jogador mais novo começa.

Na sua vez, você deve tentar encaixar uma das peças de sua mão dentro do quadrado. Caso não consiga baixar uma cartela, compre uma do monte de compras e, se possível, baixe-a imediatamente. Após baixar ou comprar uma cartela, passe a vez ao jogador à esquerda.

Observações:

- 1 - Todos os jogadores são obrigados a baixar uma cartela, caso tenham possibilidade.
- 2 - As cartelas devem permanecer dentro do quadrado.
- 3 - À medida que o jogo avança, haverá menos espaços para baixar cartelas. Seu objetivo é tentar travar seus adversários para obrigá-los a comprar cartelas em seus turnos. Para isso você pode utilizar as cartelas que têm o rosto maior para encerrar caminhos ou apontar o caminho para fora do quadrado.

Fim do jogo:

O jogo termina quando o quadrado é completado, ou seja, quando é impossível colocar novas cartelas no espaço entre os quatro cantos. Caso todos os jogadores comprem três vezes em sequência sem ninguém conseguir baixar novas cartelas, o jogo será considerado trancado e terminará.

Vencedor:

Vence o jogador que tiver menos cartelas em sua mão após o término do jogo.