

REINER KNIZIA

90410901 001 4074

//

// OCTV> 03386784 V4.561

18139 // 23092178



# GLITCHES

100 001000 004 1 000000

90410901 001 4074

001000 004 1 000000 90410901 001 4074

18139 23092178

com arte de Danilo Salvago



PROGRAMA DE TV DE CATEGORIA 1

DE 18 ANOS PARA CIMA

CLASSIFICACAO

PROGRAMA DE TV DE CATEGORIA 1

DE 18 ANOS PARA CIMA

CLASSIFICACAO

PROGRAMA DE TV DE CATEGORIA 1

DE 18 ANOS PARA CIMA

CLASSIFICACAO

PROGRAMA DE TV DE CATEGORIA 1

DE 18 ANOS PARA CIMA

CLASSIFICACAO

PROGRAMA DE TV DE CATEGORIA 1

DE 18 ANOS PARA CIMA

CLASSIFICACAO

REGRAS

90410901 001 4074

18139 23092178

## INTRODUÇÃO

O ano é 2178 e você é um hacker de antigas tecnologias. Invadindo câmeras de segurança de velhos depósitos de máquinas obsoletas, você está em busca de falhas na rede para resgatar dados e vendê-los para megacorporações.

## COMPONENTES



24 cartas numeradas de 1 a 6, em quatro cores diferentes.



## COMO JOGAR



Embaralhe as cartas. Distribua seis cartas a cada jogador. Guarde as cartas restantes para depois. Os jogadores escolhem quatro cartas para manter na mão e colocam as outras duas viradas para baixo empilhadas à sua frente.

Um jogador começa jogando uma carta da mão virada para cima no centro da mesa para iniciar a matriz. Os jogadores então alternam a vez de jogar. No decorrer da partida, os jogadores ampliam a matriz de maneira que ela não exceda 4 cartas na largura e nem 4 cartas na altura.

Em sua vez, jogue uma carta da sua mão virada para cima para estender a matriz. Você deve posicionar sua carta junto a outra carta que já esteja na matriz, seja à esquerda, à direita, acima ou abaixo (ou seja, de maneira ortogonal, nunca

diagonal). Desta maneira, a matriz pode crescer em qualquer direção, mas nunca além do limite de 4 cartas de altura por 4 cartas de largura.

**EX.**  
// EXEMPLO

As posições em cor cinza indicam onde a próxima carta poderia ser jogada.







Quando ambos os jogadores tiverem esvaziado suas mãos, use as cartas restantes para distribuir outras seis cartas a cada jogador.

Novamente, os jogadores escolhem quatro cartas para manter na mão e colocam as outras duas viradas para baixo empilhadas à sua frente. O jogo prossegue da mesma forma, com os jogadores adicionando cartas à matriz de maneira alternada.



## PONTUAÇÃO

Toda vez que jogar uma das suas cartas, verifique **na linha e na coluna** onde você posicionou sua carta se você atingiu uma ou mais formas de pontuar:

**A** **Mesmo Slot de Conexão** (Valores Iguais): Se sua carta criar uma fileira de 3 cartas vizinhas de igual valor, ganhe 1 ponto. Se criar uma fileira de 4 valores iguais, ganhe 2 pontos.

**B** **Mesma Empresa** (Cores Iguais): Se sua carta criar uma fileira de 3 cartas vizinhas da mesma cor, ganhe 1 ponto. Se criar uma fileira de 4 cores iguais, ganhe 2 pontos.

**C** **Sequência de Rede** (Valores Consecutivos em Qualquer Ordem): Se sua carta criar uma fileira de 3 cartas vizinhas de valores consecutivos **em qualquer ordem**,

por exemplo, 5 / 3 / 4, ganhe 1 ponto. Se criar uma fileira de 4 valores consecutivos **em qualquer ordem**, ganhe 2 pontos.

D

**Stack Overflow** (Total 11): Se sua carta criar uma fileira de 3 cartas vizinhas de valores que totalizam 11, ganhe 1 ponto. Se criar uma fileira de 4 valores que totalizam 11, ganhe 2 pontos.

**Nota:** utilize papel e caneta para anotar a pontuação de cada jogador ao longo da partida.

EX.

// EXEMPLO

5	5	5	
4	3	4	
2	2	2	5
3	4	3	

Ao jogar a carta **5** amarela, ganhe 1 ponto na linha (valores iguais: **5 / 5 / 5**) e 3 pontos na coluna (valores consecutivos em qualquer ordem: **5 / 4 / 2 / 3**, e total 11: **5 / 4 / 2**).

**Nota:** você não ganha ponto pelas 3 cartas vermelhas na coluna, pois seu 5 amarelo não é parte desta forma de pontuar. Além disso, outras pontuações presentes já foram consideradas em rodadas anteriores.



## FINAL DO JOGO E VENCEDOR

Quando ambos os jogadores tiverem esvaziado suas segundas mãos, a matriz 4 por 4 estará completa e a partida termina.

Ao final da partida, use as 4 cartas que colocou na pilha à sua frente para formar uma fileira isolada e ganhar mais pontos, usando as mesmas formas de pontuação das cartas de matriz. Você decide a melhor maneira de colocar e ordenar essas cartas.

**EX.**  
// EXEMPLO

**Ganhe 3 pontos**

- Cores iguais: **3** amarelos
- Valores consecutivos (em qualquer ordem): **2 / 3 / 1**
- Total 11: **6 / 2 / 3**



O jogador que ganhou mais pontos ao final da partida é o vencedor. Em caso de empate, o jogador inicial vence!

## CRÉDITOS

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer - **Revisão:** Romir G. E. Paulino, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Eduardo Cella - **Edição e Produção:** Eduardo Cella - **Projeto Gráfico:** Danilo Salvego  
**Diagramação:** Gil Martimiano

© 2024 Dr. Reiner Knizia. Todos os direitos reservados.

© 2024 PaperGames. Todos os direitos reservados.



**PAPERGAMES**

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0