

# PLENUS



8+



1-6



20 min

O incrível jogo de dados de Inka e Markus Brand para 1 a 6 jogadores a partir dos 8 anos de idade.

## CONTEÚDO

- ✘ 3 dados numerados
- ✘ 3 dados coloridos
- ✘ 1 caderno com folhas de jogador
- ✘ 6 canetas
- ✘ 1 manual de regras

## RESUMO DO JOGO

Os jogadores ganham pontos ao serem os primeiros a marcar todas as caixas numa coluna e todas as caixas da mesma cor. Devem-no fazer só marcando as caixas ligadas a *outras* caixas.

Tentem preencher as colunas antes de os outros o fazerem. O primeiro a preencher uma coluna ganha mais pontos do que os que o fizerem mais tarde. Além dos pontos ganhos por colunas preenchidas, um jogador pode ganhar um Bonus se marcar todas as caixas de uma mesma cor. A partida acaba quando um jogador marca todas as caixas em duas cores.

## PREPARAÇÃO

Distribua uma folha de jogador a cada participante.

## FOLHA DE JOGADOR

Colunas A-0

Coluna de Início H

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
							☆							
		☆		☆										
☆						☆								
☆														☆
														☆
														☆
														☆

	5 3		5 3		5 3		5 3		5 3
	<b>BONUS =</b>								
	<b>A-0 +</b>								
	<b>! (+1) +</b>								
	<b>★ (-2) -</b>								
	<b>TOTAL =</b>								

**Caixas com Estrelas**  
Pontos negativos se desmarcadas no fim da partida.

**Pontos de Vitória**  
Para o 1º jogador a preencher uma coluna.

**Pontos de Vitória TOTAL.**  
Para os jogadores subsequentes que preenchem uma coluna.

**Jokers (Coringas) restantes**

Bonus por marcar todas as cores, e pontuação final



## COMO JOGAR

Escolham, à sorte, o jogador inicial. Este será o primeiro jogador ativo, que irá lançar todos os seis dados uma vez. Então, o jogador ativo escolhe um dado colorido e um dado numerado, que coloca à sua frente. Ele marca as caixas relevantes na sua folha de jogador (ver mais abaixo). Os outros jogadores podem agora escolher qualquer combinação (1 dado colorido e 1 dado numerado) dos quatro dados remanescentes e marcar as caixas correspondentes nas suas folhas de jogador. Todos os jogadores que não sejam o “jogador ativo” podem escolher, à vontade, qualquer par dos quatro dados remanescentes; os únicos dados “removidos” são os que foram escolhidos pelo jogador ativo.





**EXCEÇÃO:** Nos primeiros três turnos (os três primeiros jogadores ativos), todos os jogadores podem escolher uma combinação de um dado colorido e um dado numerado dos seis dados lançados e marcar as caixas correspondentes nas suas folhas de jogador. Vários jogadores podem escolher a mesma combinação.

**PASSAR:** Um jogador pode sempre decidir não escolher uma combinação e, conseqüentemente, não marcar nada. Isto também se aplica ao jogador ativo. **Se o jogador ativo decidir não recolher qualquer dado, os outros jogadores podem escolher uma combinação de todos os seis dados.**

## ESCOLHER UMA COMBINAÇÃO E MARCAR AS CAIXAS

Para poder marcar uma caixa, um jogador deve sempre escolher uma combinação de um dado colorido e um dado numerado. Então, ele deve marcar as caixas apropriadas. Exemplo: o jogador escolhe “azul” e “2”. Agora, ele tem que marcar duas caixas azuis adjacentes.

## APLICAM-SE AS REGRAS SEGUINTE:

- ✘ No princípio da partida, a primeira caixa marcada deve estar na Coluna H. No entanto, marcações feitas durante esse turno podem-se espalhar para outras colunas desde que as caixas marcadas estejam ligadas e sejam todas da mesma cor escolhida.
- ✘ As marcações devem ser feitas numa caixa adjacente (vertical ou horizontalmente) a uma caixa já marcada, ou começarem na Coluna de Início (H). As caixas que se toquem apenas diagonalmente não são consideradas adjacentes.
- ✘ Deve-se marcar o número exato de caixas indicado pelo dado.
- ✘ Todas as marcações feitas num turno têm que estar ligadas umas às outras, num “aglomerado”.
- ✘ Não é necessário preencher completamente um bloco de cor de várias caixas num só turno.
- ✘ Não se pode marcar mais do que cinco caixas num turno. Um Joker não pode ser a “sexta”.
- ✘ Durante um turno, o valor de um dado não pode ser dividido de modo a marcar caixas em dois blocos coloridos separados da mesma cor.
- ✘ O número  no dado e o  preto no dado colorido são Jokers (ver *JOKER*).



### EXEMPLO:

No primeiro turno da partida, o Rocha lança . Por um lado (A), ele pode escolher e marcar cinco caixas amarelas, o que pode fazer visto que, pelo menos, uma das caixas a marcar está na coluna „H” e as 5 caixas são adjacentes. Nos 3 primeiros turnos, os restantes jogadores podem escolher a mesma combinação. Opcionalmente, têm mais duas alternativas. Podem marcar as duas caixas laranjas (B) ou duas caixas do bloco de quatro caixas (C). Marcar as quatro caixas azuis não seria possível porque não foi lançado nenhum e não se pode usar o visto que o valor exato do dado tem que ser usado.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	5
3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3
BONUS =														
A-0 +														
! (+1) +														
★ (-2) -														
TOTAL =														
? / * = ! ! ! ! ! ! ! ! ! !														

Schmidt Spiele GmbH, www.schmidtspiele.de

A partir do 4º turno, o Rocha, sendo o jogador ativo, escolhe os dois dados e separa-os dos restantes. Por conseguinte, os seus oponentes só podem fazer combinações com os quatro dados restantes:

**✖ NOTA:** se o Rocha escolhesse a opção C, mais tarde ele teria que escolher outra vez, ou em dois turnos separados, para poder preencher o bloco de 4 caixas azuis.

### EXEMPLOS DE TURNOS CORRETOS E INCORRETOS



#### CORRETO:

As 4 caixas marcadas estão ligadas, pelo menos uma delas tocou uma caixa marcada anteriormente.



#### CORRETO:

Outra jogada permitida. Note que, agora, duas caixas verdes solitárias foram criadas. Cada uma só pode ser marcada com um “1”. Um “2” não funciona.





### INCORRETO:

As 5 caixas não são do mesmo grupo.



### INCORRETO:

Nenhuma das três caixas está ligada vertical ou horizontalmente às marcações existentes.



### JOKER:

O número (?) e o dado colorido (X) são jokers. Se um jogador escolher o preto, pode optar por uma cor à sua escolha. Se escolher o (?), pode especificar um número de 1 a 5.

**ATENÇÃO:** Não pode escolher "6" mesmo se quiser preencher um bloco com 6 caixas.

Blocos de 6 caixas necessitam sempre de, pelo menos, dois turnos para preencher.



**IMPORTANTE:** por cada joker que um jogador usar, ele deve riscar um ponto de exclamação na sua folha de jogador.

Se já não tiver pontos de exclamação livres, não poderá usar mais jokers. Um jogador pode

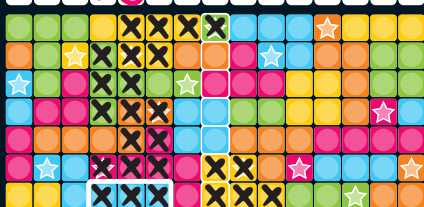
usar dois dados de joker, se quiser. No entanto, se o fizer, deve riscar dois pontos de exclamação. Note que "!" restantes no fim da partida valem pontos!



### REIVINDICAR COLUNAS

Sempre que um jogador consegue preencher uma coluna com marcas, ele ganha os pontos especificados no fundo dessa coluna. Se é o primeiro a fazê-lo, ele assinala o número superior (de maior valor) debaixo da dita. Esse jogador avisa os outros que devem riscar esse valor nas suas folhas. Os outros participantes ainda podem ganhar pontos por preencher essa coluna, mas irão assinalar o número inferior (de menor valor). O número inferior (de menor valor) está disponível a todos os jogadores subsequentes; nunca é "reivindicado" visto que o primeiro jogador a preencher a coluna já reivindicou o valor mais alto.

A B C D E F G H I J K L M N O



5	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	5
3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	3
BÔNUS =													
A-0	+												
!	(+1)	+											
★	(-2)	-											
TOTAL =													

### EXEMPLO:

depois de alguns turnos, o Rocha acabou de marcar as 3 caixas azuis e preencheu uma coluna. Ele avisa os outros jogadores que "A Coluna E está cheia" e assinala os 2 pontos. Os outros participantes riscam o 2 e só poderão ganhar 1 ponto na coluna E.

3 / X = (! ! ! ! ! ! ! ! ! !)



### IMPORTANTE:



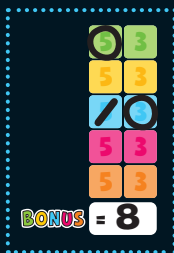
- ✘ Apenas o valor mais alto de uma coluna é riscado. Todos os outros jogadores ainda terão a oportunidade de obter o valor mais baixo.
- ✘ Durante um turno, um jogador pode preencher várias colunas e assim reivindicar vários pontos.
- ✘ Se vários jogadores preencherem uma coluna no mesmo turno, todos reivindicam o valor mais alto.

Depois de todos os jogadores terem escolhido um par de dados, os mesmos são passados ao próximo participante, no sentido horário, e a partida continua.

## PONTOS DO BONUS DE COR

Quando um jogador marca todas as caixas de uma cor, ele assinala a caixa de Bonus correspondente no canto superior direito da sua folha de jogador. Se for o primeiro a fazê-lo, ele assinala o valor mais alto e informa os outros jogadores de que devem riscar esse valor porque só o primeiro jogador a completar uma cor recebe os pontos de maior valor. Tal como com as colunas, todos os outros jogadores que completem essa cor depois obtêm o valor mais baixo. Esse valor nunca é riscado.

### EXEMPLO:



## ESTRELAS

Cada estrela na folha de jogador que não foi marcada até ao fim da partida vale **dois pontos negativos**, até um máximo de 30 pontos perdidos.

## FIM DA PARTIDA

A partida termina imediatamente a seguir ao turno em que, pelo menos, um dos jogadores consegue assinalar o seu segundo Bonus de Cor (não importa se o valor for o maior ou o menor). Se o jogador ativo for o que termina a partida, os outros jogadores ainda têm direito ao seu turno. A seguir, contam-se os pontos de cada jogador. (Um jogador nunca pode ter mais do que 2 Bonus de Cor, mas, é claro que até pode não ter nenhum).

**BONUS** =  ● Total de pontos dos Bonus de Cor.

**A-O** +  ● Total de pontos dos Bonus das Colunas.

**J** (+1) +  ● Cada **joker não utilizado** vale um ponto.

**★** (-2) -  ● Cada **estrela não marcada** subtrai 2 pontos.

**TOTAL** =  ● Quem tiver mais pontos, ganha! Se houver um empate, o jogador que tiver mais pontos de exclamação, ganha. Se o empate se mantiver, a vitória é partilhada.

# JOGO SOLITÁRIO

Mesmo estando sozinho, é possível jogar o **PLENUS**. O objetivo do jogo a solo é angariar o máximo de pontos possível. As regras do jogo mantêm-se praticamente na mesma. No entanto, o jogador **só pode utilizar 2 dados coloridos e 2 dados numerados**. Além disso, depois de cada turno deve-se desenhar uma barra oblíqua numa das caixas com letras. Em cada caixa fazem-se duas barras oblíquas. Uma à direita / e uma à esquerda \.

## EXEMPLO:



Aspecto das caixas com letras depois de 11 turnos.

Depois dos 30 turnos, quando todas as caixas com letras tiverem uma cruz, a partida termina. Nessa altura, contam-se os pontos. A tabela seguinte permite-lhe saber o desempenho a solo no **PLENUS**.

PONTOS	FAÇANHAS NO JOGO SOLITÁRIO
> 40	★★★★ Parece que, afinal, existem super heróis!
37-40	★★★★ Tem sorte ou é um génio?
33-36	★★★★ Podia ser um jogador profissional de <b>PLENUS</b> !
29-32	★★★☆☆ Excelente! Que resultado impressionante!
25-28	★★★☆☆ Uau... Sem trapacear!?
21-24	★★★☆☆ Que classe! Bom trabalho!
17-20	★★☆☆☆ Esta não foi a sua primeira partida!
13-16	★★☆☆☆ Foi bom, mas podia ter sido melhor.
9-12	★☆☆☆☆ Está melhorando.
5-8	★☆☆☆☆ Não foi muito mau.
1-4	☆☆☆☆☆ Esforce-se mais.
0	☆☆☆☆☆ Bem, pelo menos tentou.
< 0	⚡ Isto é quase uma preguiça.

**Autores:** Inka e Markus Brand  
**Design:** Leon Schiffer  
**Redação:** Thorsten Gimmler  
**Tradução:** Rui Ferrão  
**Adaptação gráfica:** CeciRC

**DEVIR**

Distribuído no Brasil pela DEVIR LIVRARIA  
LTDA R. Teodoro Souto, 624 Cambuci,  
CEP 01539-000 São Paulo - SP CNPJ  
57.883.647/0001-26 sac@devir.com.br  
Tel: (011) 2127-8787 • Distribuído em  
Portugal pela DEVIR LIVRARIA, LDA. Pólo  
Industrial Brejos de Carreteiros. Escritório  
2, Olhos de Água. 2950-554 Palmela -  
www.devir.pt devir.pt@devir.com Tel:  
(351) 212 139 440



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de