NAPIER

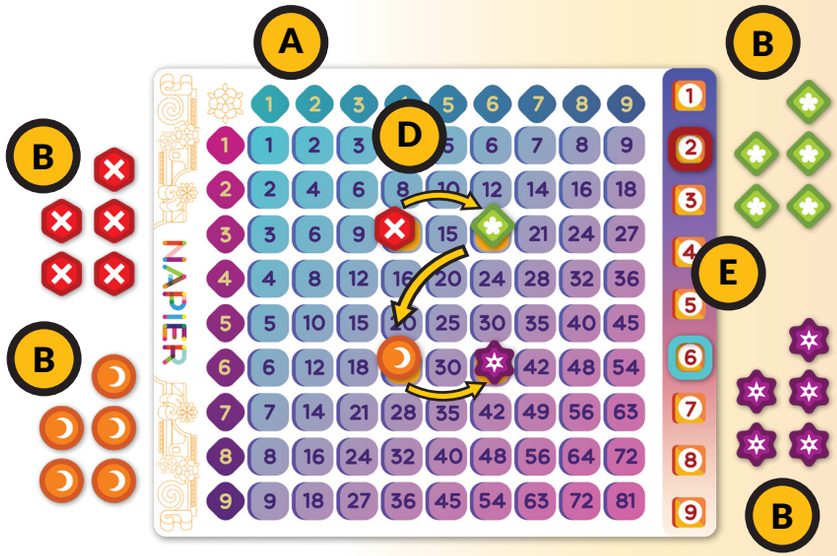


COMPONENTES

1 Tabuleiro (formado por 9 partes)
2 Marcadores de Multiplicação
4 conjuntos de 6 peças de jogador (em 4 cores diferentes), com duas faces

PREPARAÇÃO

A. Monte o **Tabuleiro** no centro da mesa.
B. Cada jogador escolhe uma cor e recebe suas **6 peças**.
C. O jogador mais novo será o **primeiro** jogador. A partida segue em sentido **horário**.
D. Para organizar as peças iniciais, o **último** jogador coloca uma peça na casa **12 amarela** (parte central do tabuleiro). Em seguida, na ordem **inversa** de turnos, os jogadores colocam as suas peças nas demais casas amarelas seguindo a sequência **18, 24 e 36** até que o primeiro jogador tenha colocado sua peça.
E. Depois que todos tiverem posicionado suas Peças iniciais, o **último** jogador posiciona um ***Marcador de Multiplicação*** no **2** e o outro no **6**, ou posiciona um no **3** e o outro no **4**.



Exemplo: Vermelho é o **último** jogador na ordem de turno. Ele posiciona sua *Peça inicial* na Casa Inicial de valor **12**. Em seguida, posicione os *Marcadores de Multiplicação* no **2** e no **6** ou no **3** e no **4**.

OBJETIVO

Formar uma linha de 4 Peças consecutivas da sua cor. A linha pode ser **horizontal, vertical ou diagonal**.
Ao formar a linha, você ***vence imediatamente.***

COMO JOGAR

Começando pelo **jogador inicial**, os jogadores realizam seus turnos em **sentido horário.**

Seu turno

Em seu turno, realize estas etapas na ordem indicada:
1. Mova apenas **1** dos **2** *Marcadores de Multiplicação* para um número diferente daquele que ele ocupa. Esta etapa é *opcional*.
2. Multiplique os 2 números indicados pelos *Marcadores de Multiplicação*.
3. Escolha uma casa **vazia** do *Tabuleiro de Tabuada* que apresente esse resultado.
4. Coloque **1** Peça de sua reserva nessa casa ***ou*** reposicione **1** de suas Peças, conforme explicado adiante.

O *Marcador de Multiplicação* pode **terminar** o movimento no **mesmo número** ocupado pelo **outro** *Marcador de Multiplicação*. Portanto, os **2** Marcadores podem ocupar o mesmo número e multiplicações como *4 × 4* são permitidas.

Exemplo: Para jogar em uma casa de valor **18**, você pode posicionar os *Marcadores de Multiplicação* no **3** e no **6** ou no **2** e no **9**. Como ambas as multiplicações resultam em **18**, você pode **escolher** qualquer casa **18** *vazia* do tabuleiro.



Jogada válida

Você deve realizar uma jogada válida **sempre** que possível. Uma jogada é válida quando o movimento de **1** *Marcador de Multiplicação* permite escolher uma casa vazia e você possui uma Peça que possa ser colocada ou reposicionada nessa casa.

Você não pode escolher um movimento cujo resultado esteja totalmente ocupado se outro movimento permitir uma jogada válida.

Bloqueio

Se nenhum movimento de **1** *Marcador de Multiplicação* permitir uma jogada válida, você está **bloqueado**. Não mova nenhum *Marcador de Multiplicação*, não coloque nem reposicione uma Peça e **encerre** seu turno.

Colocando Peças

Enquanto ainda tiver Peças em sua **reserva**, coloque **1** delas sempre que realizar uma jogada válida. Posicione a Peça com a **face inicial** para cima.

A Peça posicionada durante a Preparação conta entre suas **6** Peças. Assim que posicionar sua sexta Peça no *Tabuleiro de Tabuada*, você não terá mais Peças em sua reserva. A partir do seu próximo **turno**, você deverá reposicionar Peças.

Reposicionando peças

Após **todas** as suas **6** peças serem posicionadas no tabuleiro, cada uma delas pode ser reposicionada uma **única** vez durante a partida.

Ao realizar uma jogada válida:

1. Escolha **1** de suas Peças que ainda esteja com a face **inicial** (face com símbolo) para cima.
2. Mova essa Peça para a casa **vazia** escolhida.
3. Vire a Peça para deixar a face **reposicionada** (face sem símbolo) para cima.
Uma peça reposicionada **não** pode ser movida novamente.
Depois de qualquer colocação ou reposicionamento, verifique se você formou uma linha de **4** peças.

FIM DA PARTIDA

A partida **termina** imediatamente quando um jogador forma uma linha de **4** peças *consecutivas* da **própria** cor, *horizontalmente*, *verticalmente ou diagonalmente*.
Se ninguém formar uma linha de **4** e todos os jogadores já tiverem reposicionado uma vez cada uma de suas **6** peças, a partida **termina** e ocorre a pontuação final.
A partida também termina em pontuação se, durante a fase de reposicionamento, **todos** os jogadores forem bloqueados em turnos *consecutivos*, sem que ninguém consiga reposicionar uma peça.

Pontuação final

Vence a partida quem possuir o **maior** *Grupo Conectado*. Peças da **mesma** cor são consideradas conectadas quando estão **adjacentes** *horizontalmente*, *verticalmente ou diagonalmente*.
Havendo **empate**, os jogadores empatados somam os valores das casas ocupadas por **todas** as suas peças. O jogador com a **maior** soma vence.
No raro caso de o empate persistir, os jogadores empatados **compartilham** a vitória.

MODO AVANÇADO

O *Modo Avançado* segue todas as regras do Modo Básico, com as alterações descritas nesta seção.

Preparação

Depois que todos tiverem colocado suas peças iniciais, o **último** jogador posiciona os *Marcadores de Multiplicação* no **2** e no **6** ou no **3** e no **4**. Em seguida, ele escolhe **um** dos dois marcadores. O primeiro jogador não poderá mover esse marcador em seu primeiro turno.

Posicionando peças

No *Modo Avançado*, os *Marcadores de Multiplicação* não indicam apenas o resultado da multiplicação. Eles também determinam as **duas** possíveis interseções entre linha e coluna. Se os marcadores estiverem nos números **3** e **6**, você pode escolher entre:

a casa na linha 3 e coluna 6;
a casa na linha 6 e coluna 3.

Exemplo: Há diferentes casas de valor **18** no tabuleiro. Se você deseja especificamente uma casa localizada na interseção entre **3** e **6**, os marcadores precisam estar em **3** e **6**. Posicionar os marcadores em **2** e **9** também resulta em **18**, mas permite jogar **apenas** em uma das duas interseções formadas por **2** e **9**.

Se os dois marcadores estiverem no **mesmo** número, como **4** e **4**, existe apenas uma interseção possível.

ESTATÍSTICAS DAS MULTIPLICAÇÕES

A\B	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81

Observe bem esta tabela. Ela mostra toda a tabuada de **1 a 9**, com **81** quadrados contendo todos os resultados, mas existem apenas **36** números diferentes nela. Uma das razões é que trocar a ordem dos fatores não altera o produto: **3 × 6** é igual a **6 × 3**. Por isso, a tabela é espelhada na **diagonal**, ou seja, a parte superior direita é **igual** à parte inferior esquerda. Outra razão é que multiplicações diferentes podem dar o mesmo resultado, como **2 × 6** e **3 × 4**, que dão **12**. Além disso, quanto mais forte for a cor, mais vezes aquele número aparece na tabela. Os números **6, 8, 12, 18 e 24** aparecem **4** vezes cada um, enquanto os números **1, 25, 49, 64 e 81** aparecem apenas uma vez.

CRÉDITOS

Autor: **Victor Ferrari**
Desenvolvimento: **Robert Coelho**
Ilustração e Design Gráfico: **Renato Faccini**
Revisão: **Carolina Neves**
Este projeto foi composto em Lato, de Łukasz Dziedzic e Colortube, de Ivan Filipov.