



# NEON

UM JOGO DE CONEXÕES

MANUAL DE REGRAS

# NEON

UM JOGO DE CONEXÕES

Os jogadores usam habilidades de concentração e de atenção para dominar o tabuleiro em neon.  
A conquista está próxima e só os mais astutos poderão apreciá-la.

## NÚMERO DE JOGADORES

De 2 a 4.

## IDADE

A partir de 14 anos.

## OBJETIVO DO JOGO

Ter mais pontos que os outros jogadores.

## COMPONENTES

90 peças  
em neon



21 cartas  
de missão



21 cartas  
de conquista



## PREPARANDO-SE PARA JOGAR

### ● Carta de missão

Embaralhar as cartas de missão e distribuir três para cada jogador. Os jogadores devem escolher apenas uma missão. As cartas restantes devem formar um monte para compra.

### ● Cartas de conquista

Embaralhar as cartas de conquista e distribuir uma para cada jogador. As cartas restantes devem formar um monte para compra.

### ● Peças em neon

- Misturar as peças em neon e distribuir três para cada jogador. Com as peças restantes, formar seis montes para compra com a face para baixo.
- Revelar uma peça de qualquer monte .
- Decidir quem vai iniciar o jogo.
- Jogar em sentido horário.

Organização  
inicial do  
jogo.



## COMO JOGAR

### O jogador da vez escolhe:

#### COMPRAR DUAS PEÇAS

Nesse caso, o jogador deve comprar duas peças de qualquer monte e encaixar de uma a três peças em neon na mesa, seguindo as restrições.

ou

#### COMPRAR UMA NOVA MISSÃO

Nesse caso, o jogador deve comprar 3 cartas e escolher uma, retornando as outras para a base do monte

**Obs.:** O jogador não pode ter mais de cinco cartas de missão.

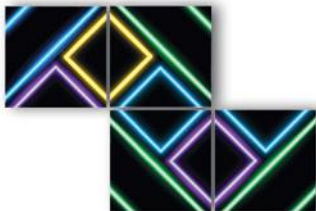
### Restrições de encaixe

Os jogadores devem posicionar as cartas de acordo com as restrições de cor das peças adjacentes.

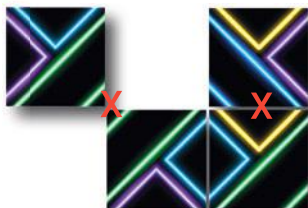
O tabuleiro não possui limites, mas uma nova peça deve ser alocada adjacente à outra peça em neon.

Uma peça com um lado verde e outro roxo só poderá ser encaixada no tabuleiro se todos os lados forem de mesma cor.

#### CORRETO



#### ERRADO



## Cartas de conquista

O jogador, na sua vez, pode usar quantas cartas de conquista quiser, descartando-as logo em seguida.

Se o jogador escolher comprar uma carta de missão, não poderá usar a carta de conquista nesse turno.

Qualquer peça em neon descartada deve formar um monte de descarte.

## Cumprindo missões

Cumprir a missão deverá ser o último movimento de um jogador no seu turno. Ao cumprir a missão, deverá imediatamente revelar sua carta e indicar a combinação no tabuleiro. Em seguida, reservar a carta de missão até o fim da partida.



● **Fique atento!** As missões podem ser cumpridas por outro jogador sem saber.

Nesse caso, revelar a carta de missão e indicar a combinação no tabuleiro aos outros jogadores e receber as cartas de conquista indicadas.

● Se uma missão for desfeita no tabuleiro, o jogador que a cumpriu não perde os pontos.

## ● **Jogada final**

Após um jogador cumprir quatro missões, os outros devem realizar uma jogada final.

## ● **Vencendo o jogo**

Os jogadores deverão somar os pontos de suas missões cumpridas. O jogador que tiver mais pontos vence.



Em caso de empate, o jogador com menos peças em neon na mão vence.