

CONTEÚDO DO JOGO: 1 tabuleiro, 1 copo para dados, 1 bloco de notas para registar as

pontuações, 59 fichas (18 roxas, 18 azuis, 13 cinzentas e 10 pretas), 8 dados

OBJECTIVO DO COLUMBIZ: Formar linhas de três ou mais fichas e capturar fichas do(s) adversário(s).

O jogador que pontuar mais vence o jogo.

PREPARAÇÃO: Coloque o tabuleiro a meio da mesa. Um dos jogadores regista as pontuações no bloco de notas. Se forem 2 jogadores a jogar Columbiz, cada um pega em 18 fichas de uma cor. Se forem 3 jogadores, cada um pega em 13 fichas de uma cor. Se forem quatro, cada um pega em 10 fichas de uma cor.

JOGO: Joga-se à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador lança um dado. Quem tirar a maior pontuação começa o jogo. O jogador que estiver na sua vez de jogar pode rodar o tabuleiro para si.

Quando for a sua vez, proceda da seguinte forma:

LANÇAR: Pode lançar os dados 3 vezes para obter a pontuação que deseja.

Depois do primeiro e segundo lançamento, pode deixar os dados que pode utilizar na posição que estiverem e voltar a lançar apenas o outro dado.

Consoante os valores nos dados após o terceiro lançamento, posicione as fichas no tabuleiro, seguindo obrigatoriamente as seguintes regras:

1 As fichas só podem ser colocadas em casas vazias

2 Ao cimo da coluna está desenhado um dado com 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 pontos. Para colocar fichas numa coluna, terá de conseguir o número de pontos com um ou mais dados que está ao cimo dessa coluna. Os números nas casas indicam de quantos dados necessita, com esse número de pontos, para poder colocar uma ficha numa casa.

Suponha que após os três lançamentos obtém o seguinte resultado:

1-2-33-555-6. Pode agora colocar as fichas e poderá decidir colocar uma na casa dois da coluna três (fazendo uso dos dois três que lançou) e uma ficha na casa três da coluna cinco (fazendo uso dos três cinco que lançou).

Com este lançamento pode igualmente colocar fichas nas primeiras casas da coluna 1 e 2, mas essas fichas serão seguramente capturadas (veja mais à frente). Por isso não convirá fazê-lo.

- 3 Pode utilizar dados com o mesmo valor para colocar uma ou várias fichas. *No exemplo anterior, lançou três dados como valor 5. Tem agora as seguintes possibilidades na quinta coluna: uma ficha na casa 3 ou uma ficha na casa 1 e uma ficha na casa 2.*
- 4 Não pode colocar mais de 4 fichas por vez.
- 5 Não tem de utilizar todos os dados, mas tem de colocar um mínimo de 1 ficha por vez.
- 6 Se um jogador não puder colocar uma ficha numa casa vazia, terá de abdicar de 3 das suas fichas disponíveis.
- 7 Os dados que sejam utilizados para colocar uma ficha não podem voltar a ser utilizado nessa vez do jogador.

CAPTURA: Cada vez que colocar uma ficha

- captura todas as fichas adversárias que se encontrem na mesma coluna desde que em número inferior. Ou seja, retira-as do tabuleiro e fica com elas para si. Estas fichas já não serão mais utilizadas no jogo.
- pontua se colocar três ou mais fichas em linha (horizontal, vertical ou diagonal). Uma linha de três fichas vale um ponto, uma linha de quatro fichas vale dois pontos, uma linha de cinco fichas vale três pontos e uma linha de seis fichas vale quatro pontos.

FIM DO JOGO: Quando um jogador já não tiver mais fichas das suas terminou o jogo. Mas tem de se terminar a rodada primeiro, ou seja, têm de jogar todos os jogadores até ao que começou o jogo.

VENCEDOR: Os jogadores contam as fichas capturadas e anotam os respectivos pontos sob o risco atrás do símbolo da prisão. O número resultante de capturas é conforme a seguinte tabela:

1 captura = 1 pt, 2 = 2 pt, 3 = 4 pt, 4 = 6 pt, 5 = 9 pt, 6 = 12 pt, 7 = 16 pt, 8 = 20 pt, 9 = 25 pt, 10 = 30 pt, 11 = 36 pt, 12 = 42 pt.

Por cada jogador (coluna), são somados os pontos acima e abaixo do risco.
Ganha o jogador com o maior número total de pontos.

