



MANUAL OFICIAL DO UTILIZADOR

Menos contas. Mais jogo.

Três modos. A mesma mesa.

Aprende a preparar os participantes, gerir o marcador e aproveitar todas as ferramentas.

PORTUGUÊS · TOCKA 1.0.0

A partir da segunda edição espanhola · Outubro de 2026



A tua partida, passo a passo

Um guia para começar e uma referência para consultar enquanto jogas.

01	Descobre a TOCKA	3
	Início e perfil	
02	Prepara a mesa	7
	Convidados, cor, modo e confirmação	
03	PONTOS	11
	Pontos iniciais, regra do zero e entrada rápida	
04	VIDAS	16
	Marcador e eliminação	
05	DINHEIRO	18
	Saldos e calculadora	
06	Dados	22
	Um ou dois dados	
07	Roleta de turnos	24
	Automático, manual e resultado	
08	Tempo	27
	Cronómetro e contagem decrescente	
09	Resultados e rondas	29
	Vencedor, reinício e saída	
10	Classificação e histórico	32
	O que conta cada estatística	
11	FREE, teste e PRO	35
	Acesso, compra e restauração	
12	Consulta e ajuda	37
	Dúvidas, gestos e suporte	

O jogo está na mesa. A TOCKA faz as contas.

Pontos, vidas, dinheiro fictício e ferramentas num só telemóvel.

1 O que podes fazer

A TOCKA acompanha os teus jogos de tabuleiro: prepara os participantes, acompanha os marcadores e utiliza dados, sorteio de turno, tempo e classificação. Fazes as ações do jogo físico e atualizas os números na aplicação.

2 Escolhe o que o jogo precisa

PONTOS permite somar e subtrair pontuações. VIDAS acompanha quem continua em jogo. DINHEIRO gere saldos fictícios e aplica operações com uma calculadora. A aplicação não transfere dinheiro real entre jogadores.

3 Uma mesa, um dispositivo

O anfitrião configura os convidados no seu dispositivo. Cada participante não precisa de instalar a TOCKA nem de criar uma conta. A partida é controlada a partir desse telemóvel.

4 Como ler este guia

Segue os passos numerados e as setas nos detalhes dos ecrãs. Cada exemplo explica onde tocar e o resultado esperado. Podes voltar ao índice pelo rodapé. As capturas mantêm a interface espanhola original; os nomes originais dos botões são indicados quando ajudam a encontrá-los.

Disponível no Google Play. Brevemente no iOS. Os controlos descritos correspondem à TOCKA 1.0.0.

Conhece o ecrã inicial

Começa uma partida ou consulta a ajuda sem abrir o marcador.

1 • Começar

Toca em NOVA PARTIDA (COMENZAR PARTIDA) para abrir a configuração. Na primeira vez aparece a criação do perfil do anfitrião.

2 • O teu período de teste

A mensagem inicial mostra os dias de teste restantes. Ao terminar, a TOCKA passa a FREE se não tiveres PRO. São dias consecutivos, não apenas os dias em que jogas.

3 • Ajuda e informação

O livro abre o manual integrado. O ícone de informação mostra os créditos e o contacto. A ligação às próximas melhorias descreve planos futuros, não ferramentas ativas.



3 Manual • 2 Teste • 1 Começar

O ecrã inicial da TOCKA

NOVA PARTIDA abre a configuração. Ainda podes rever os participantes antes de iniciar o marcador.

O teu nome e a tua cor

O avatar é a inicial do teu nome sobre a cor escolhida.

1 • Escreve o nome

Em CRIA O TEU AVATAR (CREA TU AVATAR), toca em O teu nome e escreve como queres aparecer à mesa. É o perfil do anfitrião do dispositivo, não uma conta online.

2 • Escolhe uma cor

Toca num círculo da paleta. O contorno branco assinala a seleção. Não escolhes uma fotografia nem uma personagem: a TOCKA cria o avatar com a tua inicial.

3 • Guarda

Toca em GUARDAR. O nome e a cor ficam guardados localmente e voltas a NOVA PARTIDA. Não precisas de os criar sempre que abres a aplicação.



1 Nome • 2 Cor • 3 Guardar

Nome, paleta e confirmação



O contorno branco indica a cor escolhida.

AMPLIAÇÃO DA PALETA

O contorno branco indica a cor escolhida. Toca noutro círculo para a mudar.

O campo do nome tem de conter texto. Usa nomes curtos e fáceis de distinguir para manter o marcador claro.

Muda o perfil sem apagar o histórico

O lápis e o caixote do lixo têm funções diferentes.



1 Editar · 2 Apagar histórico

Cartão e estatísticas do anfitrião

Editar nome ou cor

Em NOVA PARTIDA, procura O TEU PERFIL (Anfitrião) e toca no lápis. Muda o nome, a cor ou ambos e toca em GUARDAR. CANCELAR fecha sem aplicar alterações.

O caixote não edita

Apagar histórico repõe as estatísticas e sequências do anfitrião após confirmação. Não serve para mudar o nome. O histórico é explicado na página 34.

Identifica o anfitrião

O cartão mostra nome, vitórias e derrotas, SEQUÊNCIA e RECORDE. Durante o jogo também é identificado como anfitrião.

O perfil fica neste dispositivo. Não é anunciada sincronização automática com outros telemóveis.

Adiciona quem vai jogar

O anfitrião já está incluído no total de jogadores.

1 • Escreve o nome

Toca em Nome do novo convidado... e escreve como queres que essa pessoa apareça.

2 • Toca em +

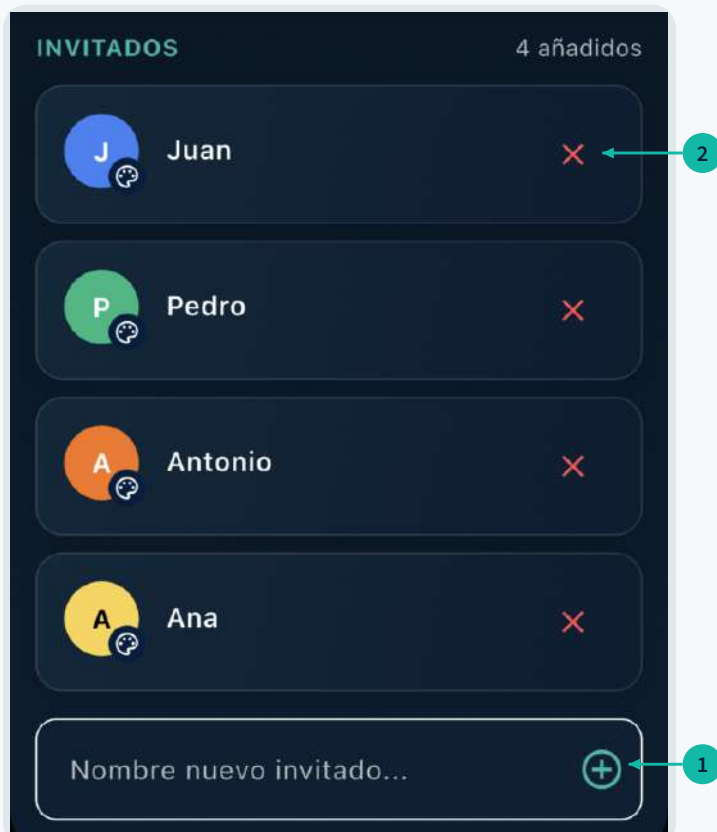
O símbolo + no campo adiciona o convidado à lista. Repete para os restantes participantes.

3 • Confere a lista

Desloca a lista se houver muitos jogadores. A × vermelha remove um convidado; não apaga o perfil do anfitrião.

O anfitrião também conta

FREE permite até 4 pessoas no total. Com teste ativo ou PRO, podem ser até 15.



1 Escreve e toca em + • 2 ×: remover convidado

A lista mostra os convidados adicionados.

O contador de convidados não inclui o anfitrião. Exemplo: 4 convidados + anfitrião = 5 participantes.

Uma cor para cada jogador

A inicial e a cor formam o avatar.

1 • Abre a paleta



Toca no avatar ou na paleta para escolher a cor.

2 • Escolhe a cor



Seletor de cor do convidado

1 • Abre a paleta

No cartão do convidado, toca no avatar ou no pequeno ícone de paleta ao lado.

2 • Escolhe um círculo

Toca na cor pretendida. É aplicada ao convidado e o seletor fecha.

3 • Confere o nome

O seletor só muda a cor. Se te enganaste no nome, remove o convidado com × e adiciona-o novamente.

A cor ajuda a reconhecer o jogador no marcador e nas ferramentas. Não altera pontos nem resultados.

Escolhe como vão jogar

Os três modos partilham participantes, mas têm regras diferentes.



Toca no modo que vão utilizar.

PONTOS

Podes começar em zero ou num inteiro positivo. Ao iniciar, duas janelas pedem a pontuação inicial e a regra de eliminação. Somar e subtrair continuam disponíveis com qualquer regra.

DINHEIRO

Seleciona DINHEIRO e introduz o saldo inicial comum. No marcador, toca no saldo de um jogador para abrir a calculadora. Os valores representam o dinheiro do jogo.

VIDAS

Seleciona VIDAS e escreve as vidas iniciais no campo apresentado. A quantidade aplica-se a todos. Cada toque em + ou – altera uma unidade.

Antes de continuar

Revê nomes, cores, modo e quantidade inicial, quando aplicável. Desloca a lista se houver muitos convidados: podem não caber todos no ecrã ao mesmo tempo.

VIDAS e DINHEIRO exigem teste ativo ou PRO. As ferramentas não transformam um modo noutro.

Confirma antes de começar

A partida só é criada depois de concluir as janelas iniciais.

1 • Revê os participantes

Em NOVA PARTIDA, toca em COMEÇAR PARTIDA! (¡EMPEZAR PARTIDA!) depois de configurar os jogadores. A TOCKA verifica novamente acesso ao modo e limites de jogadores.

2 • Lê a confirmação

A janela confirma o modo. Em PONTOS, CONFIRMAR (ACEPTAR) leva aos dois passos adicionais. Em VIDAS e DINHEIRO, confirma para abrir o marcador.

3 • Podes cancelar

Cancelar a confirmação ou um passo de PONTOS volta a NOVA PARTIDA sem iniciar o jogo. Os participantes configurados mantêm-se.

Se não conseguires iniciar

Verifica se criaste o perfil, se o valor inicial é válido e se o acesso permite esse modo e número de participantes. Não é preciso tocar repetidamente.



1 CONFIRMAR: continuar

A confirmação mostra o modo antes de começar.

Em PONTOS, CONFIRMAR ainda não abre o marcador: primeiro escolhes os pontos iniciais e a regra do zero.

Um valor inicial para todos

Introduz uma vez, não jogador a jogador.

1 • Indica a quantidade

Depois da confirmação surge PONTOS INICIAIS: «Com quantos pontos começam todos os jogadores?». O campo começa em 0.

2 • Usa um inteiro válido

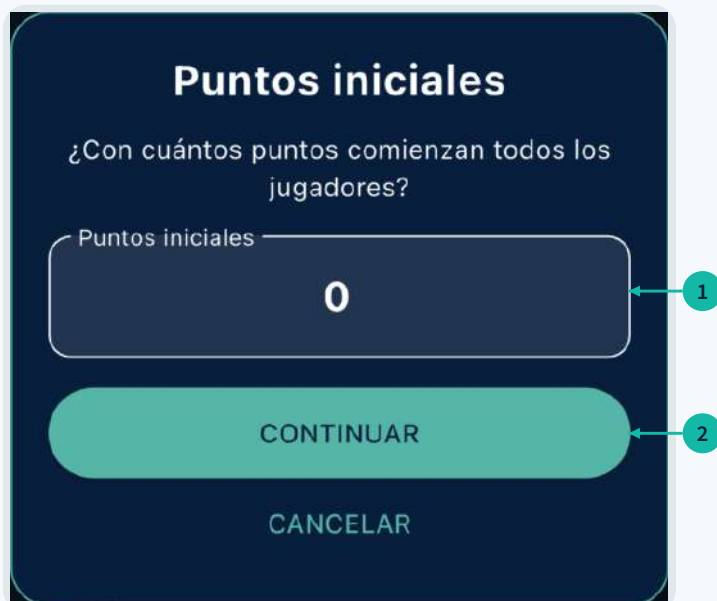
Deixa 0 ou introduz um inteiro positivo, como 20 ou 100. Não são permitidos valores iniciais negativos nem decimais.

3 • Continua

Toca em CONTINUAR para escolher o que acontece ao chegar a zero. CANCELAR volta à configuração sem criar a partida.

A mesma partida para todos

Com 15 participantes, escrever 20 faz com que todos os 15 comecem com 20. Não precisas de abrir quinze marcadores nem repetir a quantidade.



1 Quantidade inicial • 2 CONTINUAR

O valor aplica-se a todos os jogadores.

EXEMPLO

20 pontos iniciais → todos começam com 20

Começar com 0 não elimina ninguém. O valor inicial também não impede somar ou subtrair depois.

O que acontece ao chegar a zero?

Escolhe uma regra antes de iniciar.

Continuar a jogar

A pontuação pode chegar a 0 e ficar negativa. Por exemplo, com 3 pontos, subtrair 5 deixa -2 e o jogador continua ativo.

Eliminar jogador

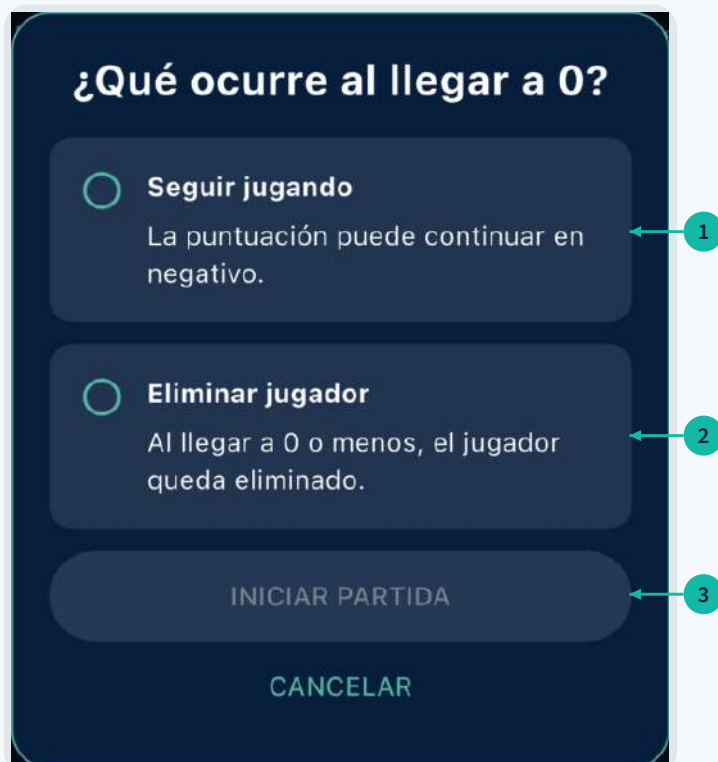
Se uma subtração resultar em 0 ou menos, a TOCKA fixa o marcador em 0 e mostra a eliminação. Com 3 pontos, subtrair 3 ou 5 elimina em ambos os casos.

Uma escolha consciente

Nenhuma opção vem selecionada. Toca em qualquer parte da linha escolhida. INICIAR PARTIDA fica ativo depois de escolheres uma regra.

A regra acompanha a partida

Mantém-se nas rondas seguintes e ao reiniciar o marcador. Para jogar com outras regras, volta à configuração e cria uma nova partida.



1 Continuar a jogar • 2 Eliminar jogador • 3 Escolhe e inicia

Toca numa linha. A escolha ativa INICIAR PARTIDA.

Começar em zero não provoca eliminação. A verificação acontece quando uma operação reduz a pontuação.

Um toque, um ponto

Os controlos habituais continuam disponíveis.



1 -1 · 2 Toca na cifra · 3 +1

Detalhe real de uma linha de PONTOS

Para pequenas alterações

+ soma 1 e - subtrai 1 ao jogador dessa linha. Confere o nome ou avatar antes de tocar.

Quando é eliminado

A linha mostra ELIMINADO e deixa de apresentar controlos de pontuação. O jogador regressa na nova ronda ou ao reiniciar o marcador.

Podes ganhar e perder pontos

Não há um modo ascendente ou descendente que bloqueie uma operação. Um jogador ativo pode somar e subtrair, quer tenha começado em 0, 20 ou 100.

Para quantidades grandes

Toca na cifra central para abrir a entrada rápida. Não precisas de tocar vinte e uma vezes em + para somar 21 pontos.

EXEMPLO

0 → 10 → 31 → 26 → 65

Toca sempre na cifra da linha correta. O nome e a cor ajudam a distinguir os participantes.

Muitos pontos numa só operação

A entrada rápida soma ou subtrai; nunca substitui a pontuação.

1 • Toca na pontuação

Toca na cifra de um jogador ativo. Abre-se a entrada rápida de PONTOS para esse participante.

2 • Introduz a variação

Escreve um inteiro positivo, como 21. Não uses sinais, negativos nem decimais.

3 • SOMAR ou SUBTRAIR

O botão determina a operação: SOMAR (SUMAR) ou SUBTRAIR (RESTAR). Com 10, somar 21 dá 31. Somar depois 39 dá 70.

A regra do zero também se aplica

Subtrair nesta janela tem o mesmo efeito dos botões do marcador: permite negativos ou elimina, conforme a regra. CANCELAR fecha sem alterações.

EXEMPLO

$$10 + 21 = 31$$

$$31 + 39 = 70$$



1 Escreve a quantidade • 2 SUBTRAIR • 3 SOMAR

A quantidade é uma variação, não substitui a pontuação.

Não é a calculadora de DINHEIRO: aqui introduzes uma quantidade, não uma expressão como 10+20.

Quando termina o jogo físico

TERMINAR E GUARDAR continua disponível com ambas as regras.

1 Finalização manual

Toca em TERMINAR E GUARDAR (FINALIZAR & GUARDAR) para registar o resultado da ronda. Ganha a maior pontuação entre os jogadores não eliminados.

2 Se houver empate

Todos os jogadores com a pontuação máxima recebem uma vitória. A TOCKA mostra EMPATE, sem escolher alguém ao acaso.

3 O último sobrevivente

Com Eliminar jogador, se uma eliminação deixar só um ativo, toca em PARTIDA TERMINADA no aviso. Depois aparece VENCEDOR e a vitória é registada.

4 O que significa guardar

Regista o resultado e atualiza as estatísticas correspondentes. Não significa poder fechar a aplicação e recuperar mais tarde o marcador dessa partida.

EXEMPLO

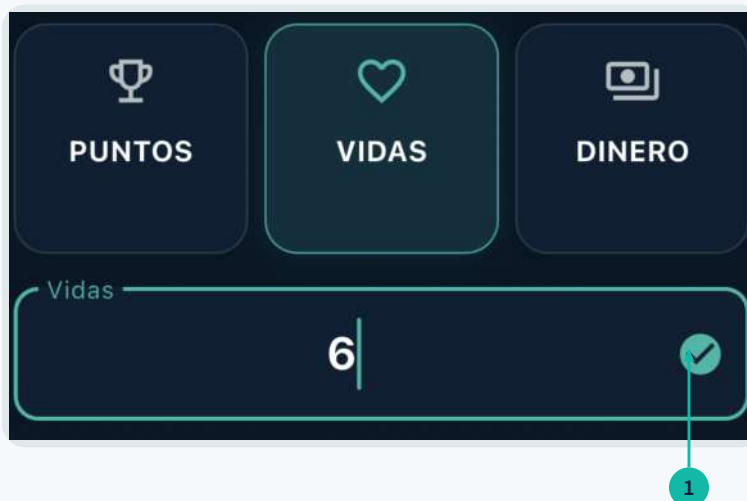
Pontuações ativas: 12 · 18 · 18

TERMINAR E GUARDAR → dois vencedores empatados.

Não se aplicam regras como «ganha o menor» nem critérios próprios de um jogo que a TOCKA não tenha configurados.

Começa com as vidas do vosso jogo

Uma quantidade inicial comum e controlos simples.



1 Vidas iniciais

VIDAS: modo e quantidade inicial comum.

1 • Selecciona VIDAS

Em NOVA PARTIDA toca em VIDAS. Introduce a quantidade inicial abaixo dos modos, por exemplo 6.

3 • Ajusta durante o jogo

Usa + e – na linha de quem ganha ou perde uma vida. As ferramentas da barra inferior continuam disponíveis.

2 • Confirma a partida

Adiciona e verifica os jogadores. Toca em COMEÇAR PARTIDA! e confirma. Todos começam com o mesmo valor.

Sem entrada rápida de PONTOS

VIDAS não mostra as janelas da regra do zero nem abre a calculadora ao tocar na cifra. Tem as suas próprias regras de eliminação.

Para uma partida habitual de VIDAS, usa uma quantidade inicial positiva adequada ao jogo. Não é necessário configurar cada jogador separadamente.

Menos uma vida. A ronda continua.

O aviso identifica claramente o jogador eliminado.

Quando acabam as vidas

A TOCKA coloca o marcador a zero e mostra ELIMINADO! com nome e avatar. Esse jogador fica fora da ronda.

Se restarem vários ativos

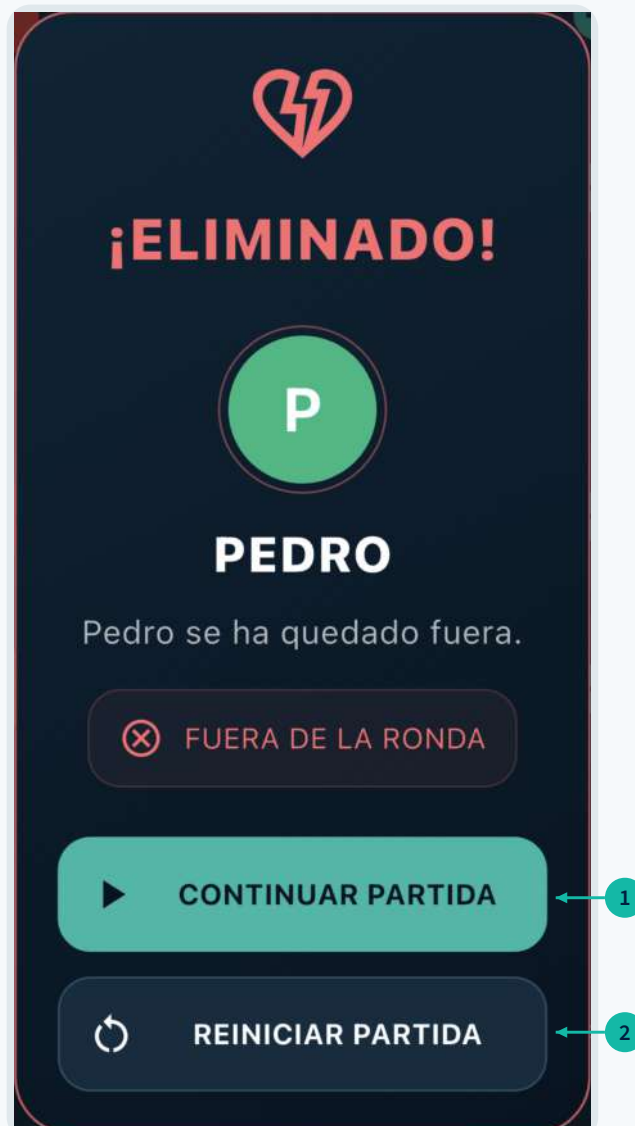
CONTINUAR PARTIDA fecha o aviso e permite seguir. REINICIAR PARTIDA reinicia o marcador de todos, não só do eliminado.

Se restar apenas um

O aviso mostra apenas PARTIDA TERMINADA. Toca para avançar para VENCEDOR. A vitória é registada pela sequência normal.

Na ronda seguinte

Todos voltam a estar ativos e recuperam as vidas iniciais. As vitórias da classificação atual conservam-se entre rondas.



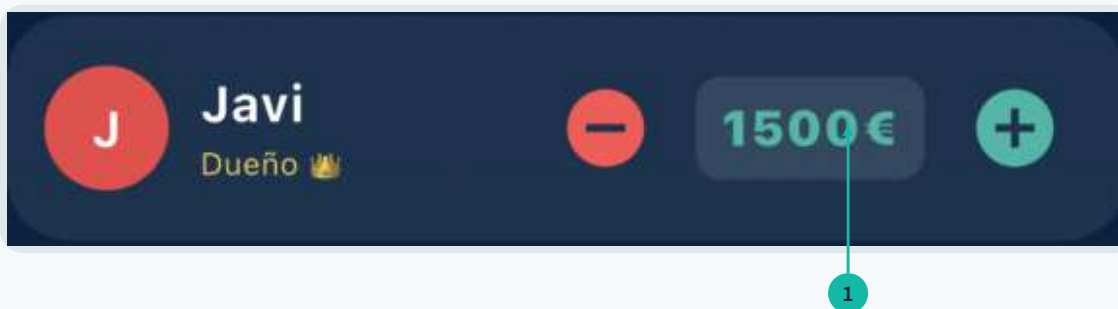
1 Continuar · 2 Reiniciar

Aviso quando restam vários jogadores ativos.

Com apenas um jogador ativo, o aviso muda para PARTIDA TERMINADA. Toca para chegar ao resultado VENCEDOR.

Acompanha o saldo de cada participante

Dinheiro fictício do jogo, sem transferências reais.



1 Toca no saldo

Detalhe real do saldo de um jogador

Configura o saldo inicial

Em NOVA PARTIDA seleciona DINHEIRO (DINERO) e escreve o saldo comum, por exemplo 1500. Confirma para o atribuir a todos.

O jogador certo

A calculadora mostra o nome e avatar de quem receberá o resultado. Confere antes de confirmar.

Pequenos ajustes

+ e - alteram uma unidade. Para receber, pagar ou combinar valores maiores, toca diretamente no saldo do jogador.

Quando fica sem saldo

O jogador é eliminado e o marcador fica em zero. Quando só resta um ativo, a sequência segue para VENCEDOR.

O símbolo € faz parte da apresentação atual. A TOCKA não oferece aqui conversão nem seleção de moedas.

A tua calculadora, dentro do marcador

Preparar uma operação ainda não alterou o saldo.

1 • Abre pelo saldo

Toca na cifra do jogador ativo. O nome no topo confirma quem estás a alterar.

2 • Escreve a operação

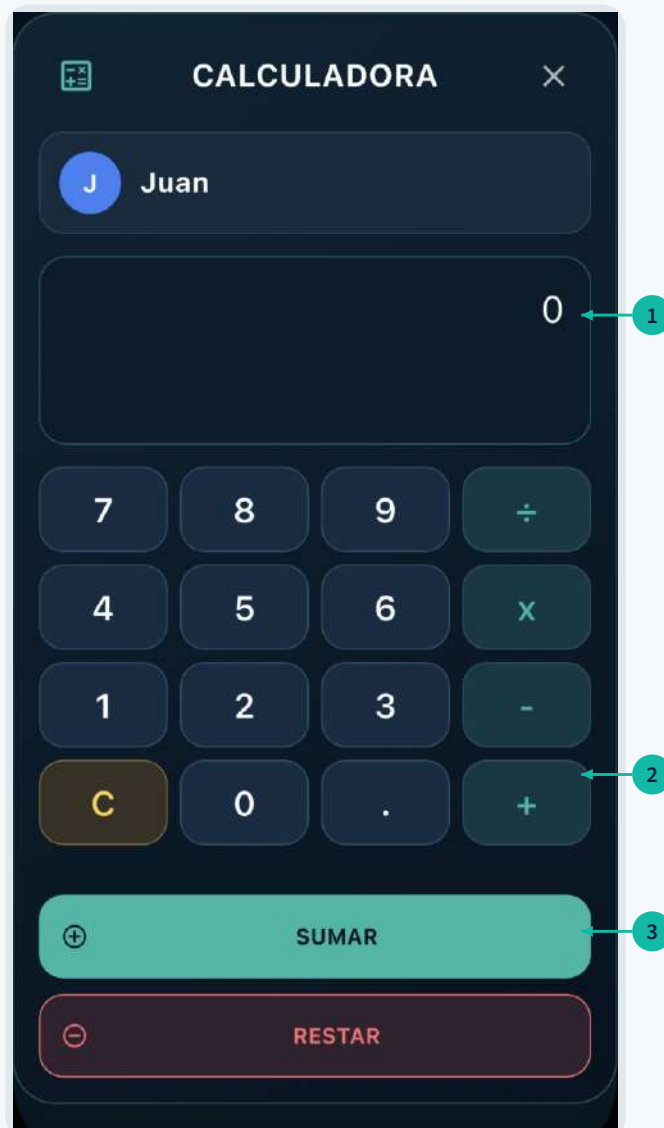
Podes somar, subtrair, multiplicar e dividir. A pré-visualização mostra o resultado. A tecla decimal é o ponto.

3 • Aplica o resultado

SOMAR adiciona o resultado calculado ao saldo. SUBTRAIR desconta-o. A calculadora fecha depois de aplicar.

Limpar ou sair

C apaga a operação para recomeçar. × fecha sem aplicar. Uma operação inválida não altera o marcador.



1 Expressão • 2 Teclado • 3 Aplicar

A calculadora pertence ao jogador selecionado

Multiplicações e divisões são calculadas antes das somas e subtrações. Este teclado não tem controlos para parênteses.

Três valores, um só movimento

Um exemplo completo com a calculadora.

A situação

Juan tem 1500 e precisa de pagar 150, 300 e 500. Toca no saldo de Juan para abrir a calculadora.

Prepara a quantidade

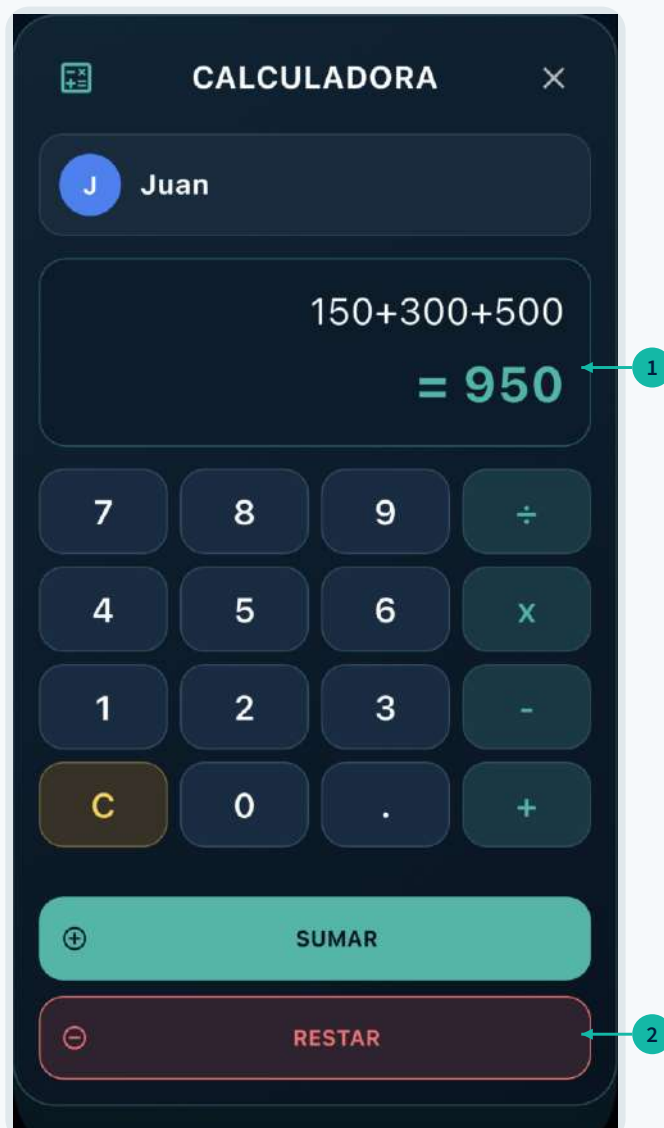
Introduz $150+300+500$. A pré-visualização será = 950. Até aqui, Juan continua com 1500.

Escolhe o sentido

SUBTRAIR para pagar: $1500 - 950 = 550$. Se fossem receitas, SOMAR produziria $1500 + 950 = 2450$.

Confere o marcador

Depois de fechar, verifica o novo saldo. Se abriste por engano a calculadora de outra pessoa, fecha antes de aplicar a operação.



1 Resultado · 2 SUBTRAIR

Operação real antes de aplicar ao saldo

EXEMPLO

Pagar: $1500 - 950 = 550$

Receber: $1500 + 950 = 2450$

Decimais e sinais: o que deves saber

Distingue o resultado da operação do botão que o aplica.

1 Decimais legíveis

DINHEIRO mostra no máximo duas casas decimais e elimina zeros desnecessários: 0,25; 2,5; 3,33; 100. O separador apresentado adapta-se ao idioma.

2 A precisão mantém-se

$10 \div 3$ aparece como 3,33. SOMAR ou SUBTRAIR aplica o resultado completo; a cifra visível é uma apresentação arredondada.

3 Subtrair um resultado negativo

$150 - 150 - 1200$ dá -1200. Subtrair esse resultado a 1500 produz 2700. Para descontar valores positivos, soma-os na expressão e depois toca em SUBTRAIR.

4 Se a operação for inválida

Verifica se a expressão está completa e não divide por zero. Toca em C e escreve de novo. Não precisas de sair da partida.

EXEMPLO

$$1500 - (-1200) = 2700$$

$$1500 - (150 + 150 + 1200) = 0$$

Quantidades muito pequenas podem aparecer como 0 pelo limite de decimais. Não existe ajuste de precisão nem seletor de moeda.

Lança um dado

Um lançamento rápido sem mudar o marcador.

1 • Abre DADO

Toca no dado na barra inferior do marcador.

2 • Seleciona 1 dado

Toca na opção da esquerda. A cor do seletor indica a opção ativa.

3 • Toca em LANÇAR

Toca em LANÇAR (TIRAR) e espera pelo fim da animação. A cifra abaixo do dado mostra o resultado.

4 • Aplica ao vosso jogo

A TOCKA não soma automaticamente essa cifra ao marcador. Podes tocar novamente em LANÇAR quando terminar.



1 1 dado • 2 LANÇAR

1 dado selecionado; resultado do último lançamento.

Não começa outro lançamento enquanto o dado gira. O resultado visível corresponde ao último lançamento.

Dois dados, um total claro

Consulta cada dado e a soma dos dois.

1 • Muda para 2 dados

Selecione a opção da direita antes de lançar.

2 • Lança e espera

Toca em LANÇAR. Ambos se animam e mostram os valores ao parar.

3 • Lê o TOTAL

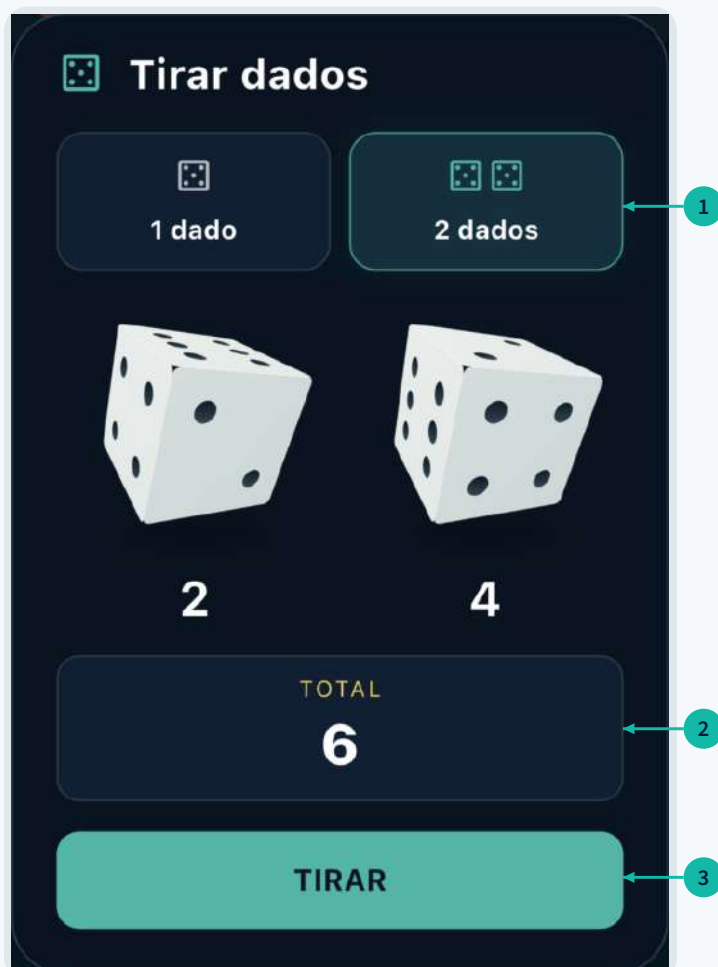
Na imagem, 2 e 4 somam 6. Podes usar os valores individuais ou o total, conforme as regras do jogo.

Outro lançamento ou um dado

No fim, lança novamente ou muda para 1 dado. A ferramenta não decide o vencedor da partida.

EXEMPLO

Exemplo da captura: $2 + 4 = 6$



1 2 dados • 2 TOTAL • 3 LANÇAR

2 dados selecionados: 2 e 4, total 6.

LANÇAR gera um novo resultado. Mudar a quantidade de dados não aplica pontos, vidas nem dinheiro.

AUTOMÁTICO: toca em GIRAR e espera

AUTOMÁTICO é o modo inicial.

1 • Selecciona AUTOMÁTICO

Abre VEZ (TURNIO na captura) na barra inferior.
Antes de girar, toca em AUTOMÁTICO no seletor.

2 • Toca em GIRAR

A roda acelera e depois desacelera progressivamente. O giro completo dura cerca de 8 segundos.

3 • Espera que pare

Os cliques acompanham o movimento. Não precisas de outro botão: o sorteio termina sozinho.

4 • Lê o nome

No fim surge o jogador seleccionado abaixo da roda e ouve-se a confirmação. O indicador superior aponta para o seu segmento.



1 Selecciona o modo • 2 GIRAR

AUTOMÁTICO seleccionado, antes de GIRAR.

AUTOMÁTICO vem seleccionado na primeira abertura. Depois é recordado o último modo escolhido.

MANUAL: decides quando travar

O momento de tocar em PARAR não escolhe o vencedor.

1 • MANUAL e depois GIRAR

Seleciona antes de começar. A roda acelera e continua a girar. A imagem mostra esse estado, com PARAR disponível.

2 • Toca em PARAR

Começa uma travagem suave de cerca de 4–5 segundos. A roda não para de repente.

3 • Espera pelo resultado

Quando parar, consulta o nome abaixo da roda. Não precisas de tocar várias vezes em PARAR.

Se ninguém tocar em PARAR

A travagem começa automaticamente 15 segundos após GIRAR; a desaceleração decorre a partir daí.



1 MANUAL selecionado • 2 PARAR

MANUAL durante o giro: PARAR já aparece.

O momento de tocar em PARAR não muda quem será escolhido. Só determina quando começa a travagem.

A quem toca?

O nome do resultado confirma a seleção.



O indicador aponta para o segmento escolhido ao parar.

Quando para

O indicador superior aponta para o segmento escolhido. O cartão inferior confirma o nome.



Exemplo de resultado: Pedro.

Lê o cartão, não a roda em movimento

O resultado surge abaixo da roda no fim do giro. Neste exemplo foi escolhido Pedro.

Quem participa

São incluídos todos os jogadores da partida, mesmo os eliminados. Com um único participante, a seleção aparece diretamente.

Para outro sorteio

Espera que termine e toca novamente em GIRAR. Podes mudar o modo antes do próximo giro. A TOCKA recorda a última escolha.

Não é uma vitória da partida

O sorteio não altera pontos nem vitórias. Decide a quem toca conforme a utilização que lhe derem à mesa.

AUTOMÁTICO e MANUAL mostram o resultado da mesma forma. Fecha com × para voltar ao marcador.

Mede a duração da vossa partida

O cronómetro conta de forma crescente.

1 • Abre TEMPO

Toca no relógio e selecciona CRONÓMETRO. Toca em INICIAR para começar a contar.

2 • Pausa e continua

PAUSAR conserva o tempo medido. CONTINUAR retoma desse ponto. Mudar entre cronómetro e contagem decrescente pausa o tempo.

3 • Oculta sem parar

OCULTAR fecha a janela, mas o tempo continua enquanto permaneces na partida. Volta a TEMPO para consultar.

Reiniciar não é continuar

REINICIAR para o funcionamento e repõe o cronómetro em zero; também coloca a contagem decrescente num minuto.



1 Modo • 2 Iniciar • 3 Ocultar

CRONÓMETRO parado em zero.

OCULTAR e × fecham sem pausar. Para parar o tempo, toca em PAUSAR antes de voltar ao marcador.

Define um limite com a contagem decrescente

Primeiro ajusta; depois inicia.

1 • CONTAGEM DECRESCENTE

Depois de reiniciar, o tempo inicial é um minuto. Com a contagem parada, ajusta com -1m e +1m. Na captura aparece CUENTA ATRÁS.

2 • Inicia

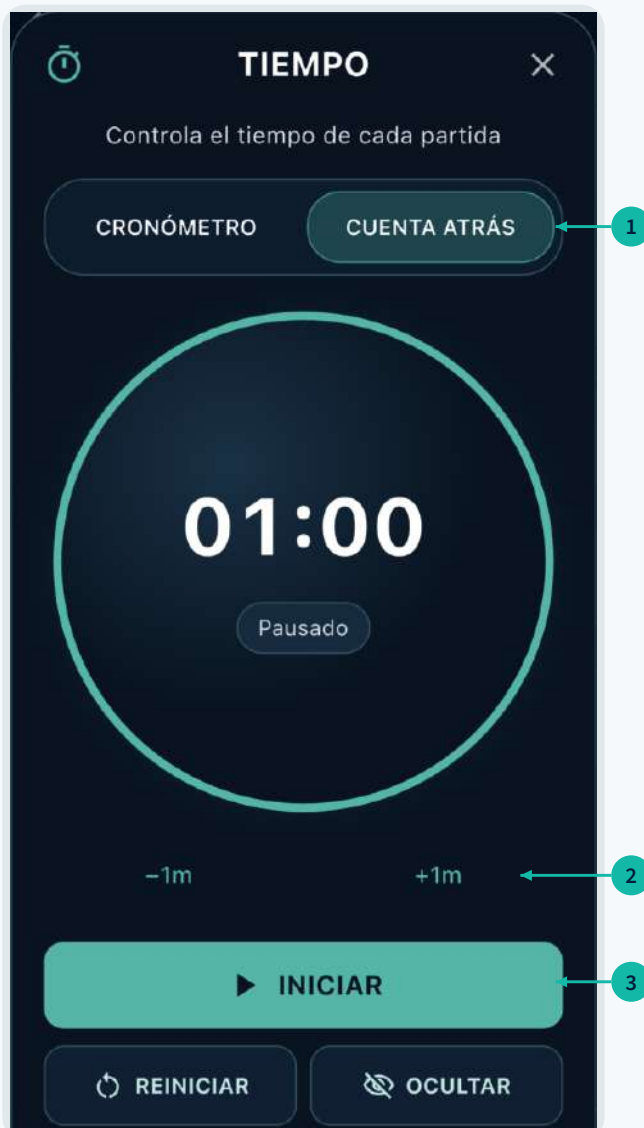
Toca em INICIAR. Enquanto decorre, os controlos de ajuste não mudam a duração. Podes pausar e continuar.

3 • Quando chega a zero

A contagem para em 00:00 e toca um alarme uma vez. O cronómetro crescente não usa esse alarme.

Para outro turno

Reinicia e prepara o tempo necessário. Não confundas OCULTAR com PAUSAR: ocultar só retira a janela.



1 Contagem decrescente • 2 Ajustar minutos • 3 Iniciar

Detalhe da CONTAGEM DECRESCENTE e dos controlos.

Mantém a TOCKA na partida para controlar o tempo. Se fechores a aplicação, não contes com um alarme do sistema.

Do eliminado ao último sobrevivente

Lê o botão antes de continuar.

1 Quando restam dois ou mais

O aviso oferece CONTINUAR PARTIDA ou REINICIAR PARTIDA. Continuar mantém a ronda e deixa esse jogador de fora.

2 Quando resta apenas um

O aviso passa a um único botão: PARTIDA TERMINADA. Toca: primeiro fecha ELIMINADO e depois aparece VENCEDOR.

3 Os modos que o utilizam

A sequência aplica-se a VIDAS, DINHEIRO e PONTOS com Eliminar jogador. PONTOS com Continuar a jogar não elimina ao passar por zero.

4 Abrir a classificação não basta

A vitória corresponde à finalização registada. A taça apenas identifica a posição na classificação e não substitui a sequência do resultado.

EXEMPLO

ELIMINADO → PARTIDA TERMINADA → VENCEDOR

Se houver vários avisos, trata-os pela ordem apresentada. Não precisas de reiniciar para aparecer o vencedor.

Vencedor, empate e ronda seguinte

A vitória regista-se no fim da ronda, não ao consultar a classificação.

Vencedor

O diálogo identifica o vencedor. Toca a celebração e, se for único, aparecem confetes. Os marcadores recuperam os valores iniciais para outra ronda.

Empate em PONTOS

Ao terminar manualmente, quem empata na maior pontuação ativa recebe vitória. Partilham diálogo de empate e som de celebração, sem confetes de vencedor único.

PRÓXIMA RONDA

Fecha o resultado e continua com os mesmos jogadores, valores iniciais e regra de PONTOS. As vitórias acumuladas nessa partida conservam-se.

VOLTAR AO MENU

Sai do jogo e volta à configuração. Outra partida cria novas estatísticas de classificação; o histórico do anfitrião mantém-se.



1 Próxima ronda · 2 Voltar ao menu

Resultado de uma ronda com um vencedor.

PRÓXIMA RONDA conserva as vitórias da partida. VOLTAR AO MENU volta à configuração.

Reiniciar não é criar outra partida

Três ações que convém distinguir.

1 PRÓXIMA RONDA

Depois de registar o resultado, conserva vitórias e participantes e recupera os valores iniciais. Em PONTOS mantém a regra do zero.

2 Reiniciar marcador

No menu de três pontos do marcador (Reiniciar Marcador). Reativa os jogadores e repõe os valores iniciais. Conserva vitórias e adiciona as pontuações anteriores ao acumulado; não atribui uma vitória por si só.

3 Sair e começar outra

A seta superior volta à configuração. A saída do menu de três pontos volta ao início. Uma nova partida começa com estatísticas de classificação novas, mesmo com os mesmos nomes.

4 Antes de sair

Para registar o resultado em PONTOS, usa TERMINAR E GUARDAR. Sair do ecrã não equivale a terminar com um vencedor.

EXEMPLO

Reiniciar marcador ≠ apagar histórico

Nova partida ≠ próxima ronda

Não há função para desfazer um reinício nem para recuperar uma partida em curso após fechar a aplicação.

Entende cada coluna

A classificação visível pertence à partida e às suas rondas.

Vitórias

Rondas ganhas por esse participante na partida atual. Um primeiro lugar partilhado no final de PONTOS com empate também conta como vitória.

Acumulado

Soma incorporada ao terminar rondas e ao reiniciar o marcador. Não é o mesmo dado que a pontuação atual.

Atual

Valor do marcador neste momento. Depois de um resultado, pode já mostrar o valor inicial preparado para outra ronda.

Como se ordena

Comparam-se primeiro vitórias, depois acumulado se houver igualdade e, por fim, atual. Igualdade nos três critérios dá uma posição partilhada.

RANKING DE SESIÓN			
5 participantes			
Victorias · Acumulado · Actual			
Empate en el primer puesto			
1. 	 Javi Líder compartido Dueño		
Victorias	Acumulado	Actual	
0	0	6	
1. 	 Juan Líder compartido		
Victorias	Acumulado	Actual	
0	0	6	

Dois participantes empatados na classificação.

A classificação de sessão mostra esta partida e as suas rondas. Não soma vitórias entre novas partidas ou modos diferentes.

Primeiro nem sempre significa «ganhou»

A taça indica a posição atual na classificação.

1 Vitórias diferentes

Ana tem 2 vitórias e Juan 1. Ana aparece à frente, mesmo que a pontuação atual de Juan seja maior. As vitórias são o primeiro critério.

2 Ainda sem vitórias

Ao começar, todos podem ter 0 vitórias. Se acumulado e atual também coincidirem, partilham o primeiro lugar. Isso não significa que a TOCKA já tenha registado um vencedor.

3 Quando sobe o contador

Ao registar o fim de uma ronda. Consultar a classificação ou sair dela não concede vitórias.

4 Ao mudar de modo

Uma nova partida noutro modo não herda este contador. O histórico do anfitrião é uma estatística diferente, explicada na página seguinte.

EXEMPLO

2 vitórias / acumulado 10
fica à frente de
1 vitória / acumulado 100

Em DINHEIRO, a classificação usa a mesma apresentação de até duas casas decimais da calculadora e do marcador.

Os teus resultados neste dispositivo

O perfil do anfitrião conserva informação entre partidas.



1 Editar · 2 Apagar histórico

Cartão e estatísticas do anfitrião

Vitórias e derrotas

Ao registar uma ronda, o anfitrião soma vitória se estiver entre os vencedores; caso contrário, derrota. Um empate vencedor em PONTOS também conta como vitória do anfitrião.

Consultar e apagar

Os dados aparecem em O TEU PERFIL. O caixote abre Apagar histórico?; REPOR A ZERO apaga estatísticas e sequências. CANCELAR conserva-as.

SEQUÊNCIA e RECORDE

SEQUÊNCIA mostra as vitórias consecutivas. Uma derrota interrompe-a. RECORDE conserva a melhor sequência alcançada.

O que não representa

Não é um arquivo consultável de todas as jogadas nem uma cópia de segurança do marcador. Os convidados não têm o mesmo histórico permanente visível do anfitrião.

Os dados são locais. Apagar dados da aplicação ou desinstalá-la pode fazer perder a informação; não existe conta de sincronização na nuvem.

FREE, teste e PRO

Três estados de acesso; uma aplicação.

FREE

PONTOS

Até 4 participantes

TESTE

30 dias

3 modos · Até 15

PRO

Compra única

3 modos · Até 15

Teste de 30 dias

Durante 30 dias consecutivos desde o início podes usar os três modos e até 15 participantes. O período não pausa quando deixas de usar a aplicação.

Depois: FREE

No fim do teste podes continuar em PONTOS com até 4 participantes. VIDAS e DINHEIRO exigem PRO ou teste ativo. O acesso é verificado antes de uma nova partida.

TOCKA PRO

Uma compra única opcional desbloqueia o acesso completo. Não é uma subscrição e o fim do teste não provoca cobrança automática.

A partida já iniciada

A perda de acesso não interrompe uma partida que já começou. As restrições voltam a aplicar-se ao preparar outra.

Não precisas de pagar para manter FREE. Consulta sempre o preço real da loja antes de confirmar uma compra.

Comprar e restaurar no Google Play

A compra é gerida pela conta da loja.

1 Abrir as opções PRO

Em NOVA PARTIDA, toca no emblema dourado no canto superior direito para consultar PRO. O aviso também aparece ao tentar usar um modo ou número de jogadores limitado.

2 Comprar

A janela mostra a ação de compra e o preço quando o produto está disponível. Segue a confirmação do Google Play. Não há preço fixo neste manual, pois pode variar por país e loja.

3 Restaurar

Se já compraste PRO, usa Restaurar compra anterior com a conta Google Play usada na compra. O processo verifica o direito existente; não precisas de voltar a comprar para restaurar.

4 Se não carregar ou falhar

Verifica ligação e conta da loja. Se surgir TENTAR NOVAMENTE, usa para recarregar o produto. Uma compra cancelada ou pendente não é uma compra confirmada. Se persistir, contacta o suporte.



Procura o emblema dourado

Está no canto superior direito de NOVA PARTIDA.

O emblema dourado abre as opções PRO.

Se a restauração não encontrar a compra, verifica a conta Google Play e contacta o suporte antes de comprar novamente.

Resolve as dúvidas habituais

Sem sair da mesa nem procurar opções que não existem.

1 Onde mudo o idioma?

A TOCKA usa o idioma do dispositivo: espanhol, inglês, francês, alemão, italiano ou português. Variantes regionais usam o idioma base. Um idioma não suportado utiliza inglês. Não há seletor próprio na aplicação.

2 Preciso de Internet para jogar?

Ferramentas e marcadores funcionam localmente. Comprar, restaurar e verificar compras pode exigir ligação. Não é necessária uma conta social para preparar os jogadores.

3 Porque não aparece a calculadora?

Só abre em DINHEIRO, tocando no saldo de um jogador ativo. Em PONTOS esse gesto abre a entrada rápida; em VIDAS não abre nenhuma destas funções.

4 Onde continuo uma partida fechada?

Não existe ecrã para recuperar o marcador em curso. Guardar resultados e histórico não equivale a guardar uma partida recuperável.

5 Posso jogar por QR ou enviar mensagens?

Não nesta versão. São ideias para melhorias futuras, não funções disponíveis.

Os gestos mais utilizados

Uma página para consultar durante a partida.

1 Nome, lápis, paleta

Cria o nome na primeira utilização. O lápis edita o anfitrião. Tocar no avatar/paleta do convidado muda a cor. A x no cartão remove-o da configuração.

2 – · cifra · +

As extremidades subtraem ou somam uma unidade. A cifra abre entrada rápida em PONTOS e calculadora em DINHEIRO. Confere sempre a linha do jogador.

3 DADO · VEZ · TEMPO · CLASSIFICAÇÃO

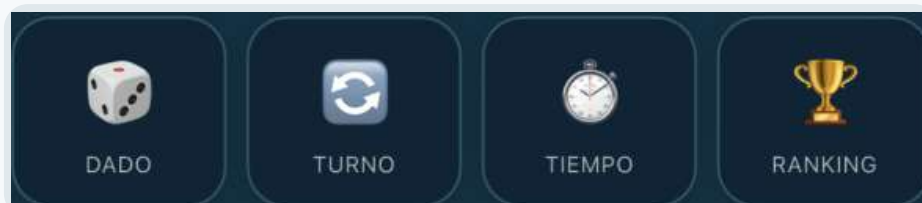
Dado para lançar; setas para sortear; relógio para medir; taça para consultar a classificação. As ferramentas não aplicam sozinhas o resultado ao marcador.

4 Três pontos e seta

O menu contém Reiniciar marcador e saída. A seta volta à configuração. Antes de sair, regista o resultado quando necessário.

5 Se algo não bater certo

Fecha a ferramenta sem aplicar e verifica modo e participante. Para ajuda, escreve para tocka.official@gmail.com explicando o que fizeste e o que esperavas.



Os quatro acessos da barra inferior

Até à próxima partida

TOCKA · O teu companheiro para jogos de tabuleiro.

1 Site oficial

<https://tocka-app.com/>

2 Descarregar para Android

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tocka.app>

3 Precisas de ajuda?

Escreve para tocka.official@gmail.com. Indica dispositivo, versão da TOCKA, modo e passos seguidos. Uma captura pode ajudar; evita dados pessoais ou de pagamento.

4 Disponibilidade

A TOCKA está disponível no Google Play. Brevemente no iOS.

5 Sobre o manual

Manual oficial da TOCKA 1.0.0. Edição portuguesa baseada na segunda edição espanhola, outubro de 2026. Programador: José Javier Paz. Nomes e valores dos exemplos correspondem a partidas fictícias.