

SERGIO HALABAN & ANDRÉ ZATZ

QUARTZ

квартц





QUARTZ

W D N A R R ↑ ↓

Anões estão entre as criaturas mais valentes, determinadas e trabalhadoras que se pode imaginar. Em Quartz você faz parte de um grupo de Anões que acaba de descobrir uma nova Mina em suas terras. Animados com a descoberta, vocês decidem fazer uma aposta...

Todos devem explorá-la por cinco dias. Ao final de cada dia vocês devem vender, na cidade, os Cristais minerados. Ao final do quinto dia, o anão que conseguir juntar mais dinheiro ficará com a Mina só para ele. O que me diz... Aceita o desafio?

COMPONENTES:

- 84 FICHAS DE DINHEIRO
- 06 FICHAS DE EXPERIÊNCIA
- 55 CARTAS DE AÇÃO
- 05 CARTAS BAÚ
- 68 CRISTAIS PLÁSTICOS
- 01 MARCADOR DE TURNO
- 01 TABULEIRO CENTRAL
- 05 CARRINHOS DE MINERAÇÃO
- 01 SACO DE TECIDO
- 01 LIVRO DE REGRAS



OBJETIVO

Vencer a aposta, acumulando mais dinheiro que os outros jogadores após cinco dias de trabalho (5 rodadas do jogo).

PREPARAÇÃO

1. Coloque o Tabuleiro no centro da mesa, com o marcador de turno sobre o espaço do 1º dia.
2. Coloque as Fichas de Dinheiro e de Experiência ao lado do Tabuleiro Central.
3. Coloque todos os Cristais no Saco de tecido, representando a Mina.
4. Distribua um Carrinho de Mineração e uma Carta Baú para cada jogador. Os Carrinhos devem ficar com o lado “Fora da Mina” virado para baixo. As Cartas Baú devem ficar abertas à frente dos jogadores.
5. Embaralhe as Cartas de Ação e distribua 5 cartas para cada jogador. Os jogadores podem ver as suas cartas e não podem mostrá-las aos adversários.
6. Forme um Baralho de Compras com as cartas que sobrem.





O jogador com a barba mais comprida começa o jogo.

Se ninguém tiver barba, ou houver mulheres jogando, o jogador mais baixo começa.

COMO JOGAR

Uma partida de Quartz é disputada em cinco dias de trabalho (5 rodadas). No início de cada dia, os jogadores devem abrir Cartas de Ação vindas do Baralho de Compras sobre o Tabuleiro Central e colocar Fichas de Dinheiro sobre elas.

Abra Cartas de Ação sobre o tabuleiro.

O número de cartas que serão abertas é igual ao número de participantes menos um. Por exemplo, em quatro jogadores, abra três cartas.

Coloque Fichas de Dinheiro sobre cada carta.

Pegue dinheiro do banco e coloque o valor indicado logo abaixo, sobre cada carta. Estas cartas e dinheiro são o “Bônus por Bravura”. (ver pág. 4 “Bônus por Bravura”).

Cada dia de trabalho consiste em várias rodadas e termina quando restar apenas um trabalhador dentro da Mina.

Agora estamos prontos para começar. A partir do jogador inicial e seguindo no sentido horário, cada jogador, na sua vez, deve fazer uma e **somente uma** das três seguintes ações:

- A. Minerar (sortear um Cristal do Saco);**
- B. Usar uma Carta de Ação (fundo azul);**
- C. Encerrar seu dia de trabalho (abandonar a Mina).**



AÇÕES

A. Minerar – sortear um Cristal do Saco

Quando um jogador escolhe esta ação, ele sorteia um Cristal do Saco e o coloca sobre o seu Carrinho no espaço correspondente a cor do Cristal sorteado. O Cristal pode ser Valioso ou Instável.



Se o Cristal sorteado for Valioso, ótimo!

No final do dia de trabalho ele poderá ser vendido ou guardado no Baú. (ver pág.5 “Venda de Cristais”)



Se o Cristal sorteado for Instável...

Sortear o primeiro Cristal Instável não é o fim do mundo, ele não representa nada. Já o segundo representa um Acidente e isso não é bom. O jogador que sofrer um Acidente (colocou o segundo Cristal Instável em seu Carrinho) perde tudo que havia minerado durante esta rodada. Ele é retirado da Mina e não participa mais deste dia de trabalho. No próximo dia ele voltará para trabalhar normalmente na Mina. (ver pág.5 “Acidentes”)

B. Usar uma Carta de Ação

Na sua vez, você pode jogar uma Carta de Ação de fundo azul, e executar seu efeito. A carta jogada é colocada ao lado do monte de compras formando uma Pilha de Descartes.





Cada carta tem um valor. Ao final da partida as cartas que não forem usadas podem ser vendidas ao banco.

O texto na lateral esquerda é o nome da carta e o texto na parte inferior é um resumo de seu efeito.



As cartas de fundo roxo são usadas fora da sua vez, para se defender do ataque de um adversário. O texto no lado superior indica o nome da carta contra a qual esta carta pode ser usada.

Veja no final das regras o apêndice com uma explicação detalhada de cada carta.

C. Encerrar seu dia de trabalho (abandonar a Mina)

Se na sua vez você decidir abandonar a Mina, você vira o seu Carrinho e coloca sobre o lado “Fora da Mina” todos os Cristais que minerou durante o dia.

Se restarem mais de dois jogadores na Mina, você tem direito a um bônus por sua bravura. (veja “Bônus por Bravura” mais adiante)

Um jogador que abandonou a Mina não joga mais nesta rodada e deve aguardar até que o dia de trabalho termine, ou seja, até que reste apenas um jogador na Mina.

Lembre-se: Se você optou por minerar um Cristal ou usar uma Carta de Ação, você não pode abandonar a Mina no mesmo turno.



BÔNUS POR BRAVURA

As cartas que foram abertas sobre o tabuleiro no início da rodada e o dinheiro que foi colocado sobre elas, correspondem ao Bônus por Bravura.

Estes bônus são recolhidos quando um jogador, na sua vez, escolhe abandonar a Mina.

A distribuição deste bônus deve respeitar as seguintes regras:

- As cartas e o dinheiro correspondentes são recolhidos, um de cada vez, da esquerda para a direita.
- Se um jogador sofrer um Acidente, a próxima Carta de Ação bônus e o respectivo dinheiro devem ser descartados. (veja “Acidentes” mais adiante)





- O bônus só pode ser recolhido por um jogador que optou por sair da Mina, se ainda restarem pelo menos dois jogadores dentro da Mina.
- Se restarem apenas dois jogadores na mina e um deles sofre um Acidente, o outro ganha a Carta de Ação e o dinheiro do Bônus por Bravura. **O penúltimo jogador a sair da Mina não leva nada!**

ACIDENTES (2º CRISTAL INSTÁVEL)

Quando um jogador colocar em seu Carrinho o segundo Cristal Instável ele sofrerá um Acidente e será eliminado desta rodada. Todos os Cristais que ele acumulou (incluindo os Instáveis) voltam para o Saco e o jogador vira seu Carrinho para sinalizar que está Fora da Mina.

Além disso, o jogador ganha uma **Ficha de Experiência**.

FICHAS DE EXPERIÊNCIA (OU LIVROS PARA LEIGOS)

Quando um jogador sofre um Acidente ele ganha uma Ficha de Experiência (ou Livro para Leigos). Esta ficha poderá ser usada numa próxima rodada para eliminar um Cristal Instável. O jogador descarta esta ficha e devolve um Cristal Instável de seu Carrinho para o Saco.

Esta ficha pode ser usada em qualquer momento, mesmo fora da sua vez. Pode até ser usada para descartar um segundo Cristal Instável recebido de outro jogador ou minerado.

Um jogador pode ter no máximo uma Ficha de Experiência. Ou seja, deve usar a sua ficha antes de ganhar a próxima. **Se o jogador terminar o 5º dia com uma Ficha de Experiência, ela vale \$3.**



FINAL DE UM DIA DE TRABALHO

O dia continua com cada jogador decidindo, na sua vez, qual das três ações quer realizar. Os jogadores que já abandonaram a Mina ou foram eliminados com dois Cristais Instáveis não participam mais deste turno. Os outros continuam jogando até que reste apenas um jogador. O último jogador recolhe o último Bônus por Bravura (carta + dinheiro) do tabuleiro e o dia está encerrado.

VARIANTE MAIS EMOCIONANTE!

Último jogador do dia pode continuar trabalhando sozinho.

Nesta variante, o último jogador pode abrir mão do Bônus por Bravura em troca de continuar explorando a Mina. Se fizer esta opção, a última carta é descartada e o dinheiro é devolvido ao banco. O último jogador poderá então continuar minerando um máximo de quatro Cristais (um por vez) até que decida parar e encerrar o dia.

Se ele sortear o segundo Cristal Instável sofrerá um Acidente.



VENDA DE CRISTAIS



Ao final do dia de trabalho, os anões vão para cidade vender seus Cristais. Antes de vender os Cristais cada jogador pode guardar até dois Cristais em sua Carta Baú. Os demais Cristais são vendidos pelo valor indicado nos Carrinhos. **Se o jogador conseguir formar coleções poderá receber um e somente um dos seguintes bônus:**








A. Na venda de três Cristais iguais o jogador pode dobrar o valor de um outro tipo de Cristal a sua escolha sendo vendido no mesmo turno.

Ex: ao vender 3 Quartzos o jogador pode vender duas Safiras por \$8 cada. Os Quartzos são vendidos pelo seu valor normal (\$1).

A.  →  X2
 $[\$1+\$1+\$1]+[\$(4 \times 2)+\$(4 \times 2)] = \19



B. Na venda de quatro Cristais iguais o jogador pode dobrar o valor de dois outros tipos de Cristal que estão sendo vendidos no mesmo turno.

Ex: ao vender 4 Esmeraldas o jogador pode vender duas Safiras por \$8 cada e 1 Quartzo por \$2. As Esmeraldas são vendidas pelo seu valor normal (\$3).

B.  →  X2  X2
 $[\$3+\$3+\$3+\$3] + [\$ (4 \times 2)+\$ (4 \times 2)] + [\$ (1 \times 2)] = \30

C. Na venda de cinco Cristais diferentes o jogador ganha mais \$8.

D. Na venda de seis Cristais diferentes o jogador ganha mais \$12.

C.  → 
 $[\$1+\$2+\$3+\$4+\$6] + \$8 = \$24$

D.  → 
 $[\$1+\$2+\$3+\$4+\$6+\$8] + \$12 = \36

Lembre-se: Você pode escolher apenas um único bônus por dia, no entanto, os Cristais guardados no Baú podem ser usados para tentar ganhar um bônus de venda nos próximos dias.

INÍCIO DO PRÓXIMO DIA DE TRABALHO

Depois que todos fizeram as suas vendas, todos os Cristais (Valiosos e Instáveis) que não estiverem nos Baús são colocadas de volta no Saco.

O marcador avança para o próximo dia no Tabuleiro Central.

Cada jogador compra uma Carta de Ação (Se não houver mais cartas disponíveis para compra, embaralhe a Pilha de Descartes e forme um novo Baralho de Compras).

Novas Cartas de Ação e dinheiro são colocados sobre o Tabuleiro Central (Bônus por Bravura).

Os Carrinhos são virados com o lado Fora da Mina para baixo.

O último jogador a sair da Mina no dia anterior será o primeiro a jogar neste próximo dia.

FINAL DA PARTIDA E VENCEDOR:

Ao final do 5º dia ocorre a última venda de Cristais.

Lembre-se: Nesse momento não faz sentido um jogador guardar Cristais no Baú.

Após a venda dos Cristais, cada jogador pode também vender as Cartas de Ação que ainda possuir. As cartas são vendidas pelo valor indicado no canto superior esquerdo. Cada jogador conta seu dinheiro. **Quem possuir a maior fortuna é o vencedor da aposta e o novo proprietário da Mina.** Em caso de empate, quem terminou com mais dinheiro em cartas é o vencedor.





APÊNDICE: CARTAS DE AÇÃO

Existem dois tipos diferentes de Cartas de Ação, diferenciadas pela cor de fundo:

As cartas que podem ser jogadas na sua vez (**fundo azul**) e as cartas que são jogadas como defesa durante a vez de outro jogador (**fundo roxo**).

As Cartas de Ação são imediatamente descartadas, após utilizadas.

FUNDO AZUL



AGORA VAI... (10)

Você pode minerar, de uma vez, três Cristais. Se algum deles for Instável, você pode simplesmente devolver para o Saco. Os Cristais Valiosos ficam com você, coloque-os em seu Carrinho.



RÁ, EUREKA! (3)

Você pode transformar um de seus Cristais Valiosos. Minere sete Cristais. Escolha um dos Cristais Valiosos sorteados e troque por um de seu Carrinho. Depois devolva os Cristais restantes para o Saco. **Não é permitido trocar Cristais Instáveis.**



CHEGA MAIS... (3)

Troque um Cristal Valioso do seu Carrinho por um do Carrinho de outro jogador que ainda esteja na Mina. **Não é permitido trocar Cristais Instáveis.**



SAI DA FRENTEEE... (3)

Todos os adversários que estiverem dentro da Mina perdem aleatoriamente um Cristal Valioso de seu Carrinho, que é devolvido para o Saco. O Cristal Valioso que será devolvido deve ser sorteado entre os que o jogador possuir em seu Carrinho.



CRISTAL? QUE CRISTAL? (3)

Jogue esta carta ao lado de seu Carrinho. Após a sua jogada, você deve passar um Cristal Valioso de seu Carrinho para a carta “Cristal? Que Cristal?”. O Cristal escondido está protegido contra: ataques de Cartas de Ação e Acidentes (2º Cristal Instável). Descarte esta carta ao fim do dia.



ME FAZ UM FAVOR... (8)

Escolha um adversário. Ele deve minerar dois Cristais. Depois de ver os Cristais, se você quiser, você pode pegar um para você. O outro fica com o jogador que minerou os dois Cristais. Se o jogador minerar dois Cristais Instáveis, um volta para o Saco e o outro fica com ele. **Obs.:** Esta carta faz com que um jogador mine Cristais fora de seu turno. Se um dos Cristais for o 2º Cristal Instável dele, ele sofrerá um Acidente imediatamente.





ISSO NÃO TE PERTENCE MAIS... (8)

Escolha um adversário e roube dois Cristais Valiosos de seu Carrinho.



OPA! ESSE CRISTAL NÃO É MEU... (8)

Passa um Cristal Instável do seu Carrinho para o Carrinho de qualquer adversário que ainda esteja dentro da Mina.

Obs.: Se o Cristal Instável que foi passado for o segundo que um jogador possuir em seu Carrinho, ele sofrerá um Acidente imediatamente.

FUNDO ROXO

Cartas defensivas que somente podem ser jogadas quando você é atacado por outro jogador.



NEM MEU! (3)

Quando alguém te passar um Cristal Instável, jogue esta carta para passar o mesmo Cristal para um outro jogador. Se não houver outro novo jogador para receber o Cristal Instável, você pode mandá-lo de volta para o Saco.



SÓ POR CIMA DO MEU CADÁVER! (3)

Se um adversário tentar roubar Cristais de seu Carrinho, jogue esta carta para impedi-lo. Além de você não ter que entregar nada, você poderá roubar um Cristal do Carrinho dele.



ESTOU CANSADO... (3)

Se um adversário pedir para você minerar dois Cristais na vez dele, diga que está cansado e jogue esta carta para não minerar nada.

APÊNDICE: CRISTAIS

Existem seis tipos diferentes de Cristais Valiosos e um tipo de Cristal Instável. Confira abaixo o valor de cada Cristal ao lado e a quantidade disponível na Mina entre parênteses:

51  Quartzo (15)
KPNARRAKK

54  Safira (7)
SABIRA

  Autunita (18)
ANNNGITA

52  Rubelita (12)
RNBMRITA

56  Rubi (4)
RABI

53  Esmeralda (10)
MSPMRARBA

58  Âmbar (2)
ABBAR

Game Design: Sergio Halaban e André Zatz

Ilustrações: Max Grecke **Design Gráfico:** Luis Francisco

Revisão de Texto: Igor Knop, Pedro Portasio, Rafael Albuquerque e Thiago Leite

Agradecimentos: Os autores gostariam de agradecer a todos que participaram dos play testes deste jogo, em especial aos frequentadores do grupo de play testes das segundas: Maurício Gibrin, Ernane Guimarães Neto, Fagner Lima, Anderson Piffer, Flavio Hara, Ivan Garde e Gustavo Thron.

