

SERGIO HALABAN

QUARTZ

O JOGO DE CARTAS



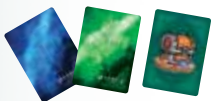


QUARTZ

O JOGO DE CARTAS

Mais uma vez os anões mineradores saíram em busca de aventuras e, ao explorarem um conjunto de rochas no pé de uma montanha, encontraram uma misteriosa caverna com uma luz brilhante vinda de dentro. Ao se aproximarem, os anões se impressionaram com a variedade de cristais que havia por lá. Então foi decidido: aquele que reunisse a coleção mais valiosa de cristais até o pôr do Sol seria o dono da mina recém descoberta. Imediatamente todos passaram a trabalhar, ansiosos para garantir a vitória ao fim do dia. Mesmo que, para isso, fosse necessário uma pequena sabotagem no trabalho dos outros concorrentes.

COMPONENTES



114 CARTAS

(72 Cartas de Mina, 38 Cartas de Ajudante & 4 Cartas de Baú)

PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as Cartas de Ajudante e distribua 5 para cada jogador. Forme um baralho de compras com as Cartas de Ajudante que restaram viradas para baixo. Cada jogador pode ver suas cartas, mas não deve revelá-las para seus adversários.
2. Embaralhe as Cartas de Mina e as coloque no centro da mesa, formando um baralho de compras com a face virada para baixo.
3. Cada jogador recebe uma Carta de Baú.



Exemplo de preparação para dois jogadores

COMO JOGAR

Começando pelo jogador mais novo e seguindo em sentido horário, cada jogador, no seu turno, pode explorar a mina. Os jogadores continuam fazendo suas jogadas até que o baralho de Cartas de Mina se esgote.

No fim da partida, os jogadores pontuam o valor de todos os cristais em sua coleção, mais um bônus por conjuntos de 4 cristais iguais. Quem tiver a coleção mais valiosa será o vencedor.

O TURNO DO JOGADOR

No seu turno, o jogador ativo deve anunciar em voz alta o que pretende fazer:

1. Explorar a mina OU
2. Proteger uma coluna de cartas





1. EXPLORAR A MINA

Para iniciar sua exploração, o **jogador revela a carta do topo do baralho de Cartas de Mina** e a coloca virada para cima ao lado do baralho, dando início à sua **Linha de Exploração**.



Assim que for revelada, uma carta é acrescentada à Linha de Exploração. Em seguida, o jogador deve decidir e anunciar em voz alta se vai **parar** de explorar a Mina ou se vai **continuar** explorando.

Por hoje chega!

Se decidir **parar**, o turno se encerra. O jogador **pega todas as cartas** da Linha de Exploração e as posiciona à sua frente, em sua coleção de cristais, organizando-as em colunas de cristais do mesmo tipo e valor.



Ao trabalho!

Se decidir **continuar**, o jogador **revela mais uma Carta de Mina** e a posiciona na Linha de Exploração, na mesma orientação das cartas anteriores (ver Cristal Instável mais adiante).





Cartas de Mina podem ter dois tipos de ícones:
Contratar um Ajudante ou **Cristal Instável**.



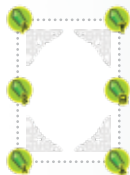
CONTRATAR UM AJUDANTE

Assim que uma carta com este ícone for posicionada na Linha de Exploração, o jogador ativo pode **descartá-la** imediatamente **para comprar uma Carta de Ajudante** da pilha e adicioná-la à sua mão.



CRISTAL INSTÁVEL

Algumas cartas possuem um ícone de Cristal Instável. Esses ícones são distribuídos em seis posições distintas ao longo das laterais das cartas.



Observando a linha de exploração, em cada posição possível, o primeiro cristal instável não representa um problema. No entanto, **dois Cristais Instáveis** localizados **na mesma posição da Carta de Mina** **provocam um acidente** imediatamente.



Exemplo: a terceira carta revelada pelo jogador causa um acidente, pois traz um Cristal Instável localizado na mesma posição que o Cristal Instável da primeira carta da linha de Exploração.





O jogador continua explorando a Mina até decidir parar ou sofrer um acidente.

Se sofrer um acidente, todas as cartas da linha são descartadas e seu turno se encerra imediatamente.

2. PROTEGER UMA COLUNA DE CARTAS

O jogador escolhe qualquer uma das colunas de Cartas de Mina em sua coleção de cristais (acumuladas em turnos anteriores) e coloca todas as cartas embaixo de sua carta de Baú. O jogador pode examinar suas cartas protegidas a qualquer momento.



Após proteger sua coluna, o turno se encerra, passando para o próximo jogador à esquerda.

Lembre-se: se o jogador utilizar seu turno para proteger uma coluna, ele não poderá explorar a Mina. Se o jogador explorar a Mina em seu turno, ele só poderá proteger uma coluna se possuir a Carta de Ajudante “Mas Que Beleza!” (ver Cartas de Ajudante na página 8).





FIM DA PARTIDA

A partida termina quando a última Carta de Mina for revelada e colocada na Linha de Exploração. Qualquer efeito provocado por esta carta é resolvido. Caso não haja um acidente, o jogador ativo recolhe todas as cartas. Em seguida, a partida termina imediatamente.

Cada jogador descarta todas as Cartas de Ajudante em sua mão, caso possua, e reúne todas as Cartas de Mina em sua coleção, protegidas e não protegidas, para contar sua pontuação:

1. O número indicado na parte superior da Carta de Mina indica o valor do cristal. O jogador soma os valores em todas as suas cartas.



4 pontos

2. Para cada conjunto de 4 Cartas de Mina iguais (Cristais de mesma cor e valor), o jogador recebe um bônus de 5 pontos. **Dica:** utilize Cartas de Ajudante viradas para baixo para marcar esses bônus.



8 + 5 = 13 pontos

Em seguida, cada jogador calcula sua pontuação, somando o valor total dos seus cristais, mais os pontos recebidos pelo bônus de conjuntos.

O jogador com a maior pontuação será o vencedor. Em caso de empate, vence o jogador com mais Cartas de Mina de valor 1. Se persistir o empate, compare as cartas de valor 2 e assim sucessivamente, até que se defina um vencedor.





CARTAS DE AJUDANTE

Existem 3 tipos de Cartas de Ajudante:

Exploração, **Ataque** e **Defesa**.



CARTAS DE EXPLORAÇÃO (VERDES)

Podem ser **jogadas pelo jogador ativo em seu turno**.



MAS QUE BELEZA!

Proteja imediatamente uma das colunas de cartas à sua frente. Pode ser usada pelo jogador ativo ao final do seu turno, quando este decidir parar de explorar a mina.



CARTAS DE ATAQUE (AZUIS)

Podem ser **jogadas pelos jogadores não ativos**, após o jogador ativo anunciar que irá explorar a mina.

Se dois ou mais jogadores jogarem suas Cartas de Ataque simultaneamente, as cartas são resolvidas pela ordem do turno, a partir do jogador ativo.

Se o jogador ativo decidir parar de revelar cartas e um dos adversários ainda quiser jogar uma Carta de Ataque, ele pode jogar a carta. Portanto, não adianta o jogador ativo correr para encerrar sua jogada logo após abrir uma carta valiosa.

Se o jogador ativo escolher utilizar seu turno para proteger uma coluna, os outros jogadores não podem utilizar Cartas de Ataque.





PASSA ISSO AQUI...

Pegue a última carta aberta na Linha de Exploração e a coloque em sua coleção.



PARA, PARA, PARA!

O turno do jogador ativo é encerrado imediatamente. Ele pega as cartas reveladas na Linha de Exploração normalmente.



POSSO AJUDAR?

Compre duas Cartas de Mina. Coloque uma delas em sua coleção e a outra no final da Linha de Exploração.

Atenção: se houver apenas uma Carta de Mina na pilha de compras, o jogador decide se fica com a carta ou se a coloca no final da linha.



UM PRESENTINHO PARA VOCÊ...

Coloque esta carta na Linha de Exploração. A próxima carta aberta com cristal instável vai causar um acidente, não importando a posição do cristal instável. Um acidente também ocorre imediatamente caso duas cartas “Um presentinho para você...” sejam adicionadas à Linha de Exploração.

Atenção: cuidado! Existe uma Carta de Defesa específica para esta carta e ela pode sofrer um contra-ataque.





ISSO NÃO TE PERTENCE MAIS...

Roube Cartas de Mina da frente do jogador ativo. Você pode roubar todas as cartas de uma coluna ou duas cartas quaisquer. As cartas roubadas são colocadas na sua coleção.

Atenção: cuidado! Existe uma Carta de Defesa específica para esta carta e ela pode sofrer um contra-ataque.



CARTAS DE DEFESA (ROXAS)

São jogadas pelo jogador ativo para se defender das Cartas de Ataque. Existem dois tipos de Cartas de Defesa: genéricas e específicas. As Cartas de Defesa genéricas podem ser usadas para cancelar qualquer Carta de Ataque. As Cartas de Defesa Específicas são contra-ataques para Cartas de Ataque definidas.



SEM CHANCE!

É uma **defesa genérica** e cancela o efeito de qualquer Carta de Ataque.



SÓ POR CIMA DO MEU CADÁVER!

É uma **defesa específica (contra-ataque)** para a carta “**Isso não te pertence mais...**”. Você evita o roubo de suas cartas e, além disso, rouba uma carta qualquer da frente do jogador que te atacou. A carta roubada é colocada à sua frente.





SAI FORA!

É uma **defesa específica (contra-ataque)** para a carta “**Um presentinho para você...**”. Você devolve a Carta de Ataque para o jogador que a jogou. No próximo turno desse jogador, se ele decidir explorar a mina, ele já começa com essa Carta de Ataque na Linha de Exploração. Se ele decidir proteger uma coluna de cartas, ele pode descartar essa Carta de Ataque.

Atenção: o jogador atacante pode anular o contra-ataque do jogador ativo com outra carta “Sai Fora!”

Game Design: Sérgio Halaban

Ilustrações: Denilson Silva

Design Gráfico: Luis Francisco

Diagramação Manual: André Teruya

Revisão: Pedro Vinicius e Robert Coelho

Playtesters: Aron Palo, Dahtri Cardoso, Denilson da Silva, Edu Pomper, Gabriel Ramirez, Lucas Castanho, Mauricio Nobrega, Pedro Vinicius, Vanessa Piasa e Yuri Morroni.



