

REGRAS



Seja bem-vindo ao mundo de ZAG e seus enigmas em zigue-zague.

COMPONENTES



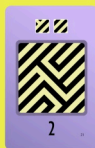
Cinco peças e um tabuleiro da mesma cor para cada pessoa.



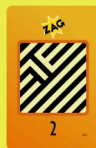
Duas cartas de tutorial A, B, C e D



8 cartas de Enigma ZAG inicial



12 cartas de Enigma ZAG médio



44 cartas de Enigma ZAG avançado

PREPARAÇÃO

Cada pessoa pega cinco peças e um tabuleiro da mesma cor.

Note que duas peças tem a faixa central mais clara...



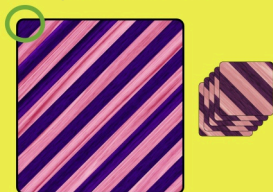
...e três peças tem a faixa central mais escura, em seu lado básico.



E todas as peças tem um lado avançado, com este grafismo:



Sempre inicie uma rodada com as cinco peças empilhadas em qualquer ordem, próximas ao tabuleiro.

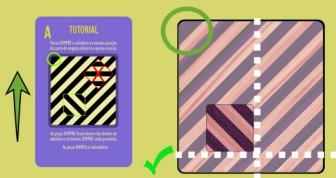


Posicione seu tabuleiro à sua frente, de acordo com o tutorial a seguir.

TUTORIAL

O jogo traz cartas com um breve tutorial de "A" a "D" e um resumo de como jogar.

A. Posicione o tabuleiro à sua frente, com a quina escura na mesma orientação das cartas de Enigma (sempre no alto à esquerda das cartas). As peças são posicionadas dentro dos limites, suas bordas sempre são paralelas e nunca se sobrepõem.



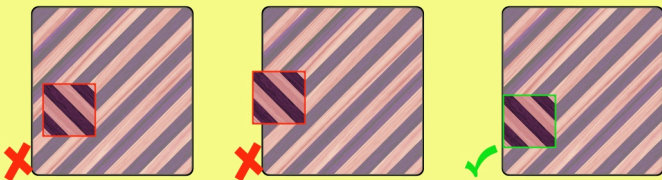
B. Vire a carta para o lado "B" no centro da mesa. Todos devem resolver o Enigma usando as peças indicadas na carta. Quem terminar fala - ZAG! e aguarda os outros terminarem. Verifique se todos estão corretos. Perceba o resultado visual quando as peças são posicionadas junto às bordas do tabuleiro. Isso irá ajudar em Enigmas futuros.

C. Repita o mesmo com a carta "C". Perceba a visualidade formada quando duas quinas iguais se aproximam. Como o tabuleiro não possui uma grade definida, note que existe uma pequena tolerância para o posicionamento correto das peças.

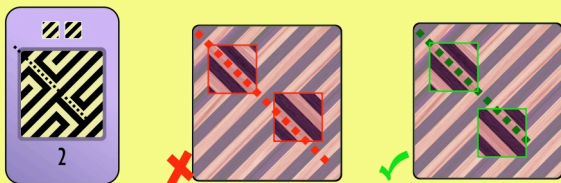
D. A carta "D" mostra um exemplo de Enigma que usa uma peça no lado básico e outra no avançado, veja como o desafio aumenta bastante! Por isso, recomendamos que inicie jogando com as cartas menores, o ZAG inicial, que só apresentam Enigmas com peças no lado básico, até que esteja bem familiarizado com a linguagem visual de ZAG.

POSICIONAMENTO DAS PEÇAS

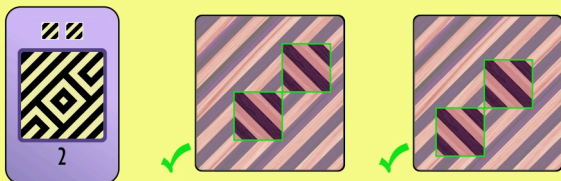
As bordas do tabuleiro são limites para as peças. Se o Enigma indica uma peça posicionada na borda, como no Tutorial "B", e a peça tiver sido colocada com uma parte para fora ou muito para dentro do tabuleiro será considerada errada.



O alinhamento entre peças deve respeitar o desenho das linhas apresentado no Enigma, conforme indicado no exemplo abaixo.



O tabuleiro não tem uma grade de posicionamento, portanto, existe uma tolerância na colocação das peças, desde que respeite também as regras de posicionamento anteriores.



NÍVEIS DE DIFICULDADE

ZAG INICIAL

Peças usadas neste Enigma



12 cartas de ZAG inicial

Em suas primeiras partidas, use as cartas menores, do ZAG inicial.

Separe as cartas de valor 2 e 3 em duas pilhas sem olhar a solução no verso da carta.

Embaralhe as cartas de valor 2, coloque uma com a face da solução para baixo no centro da mesa e inicie a rodada.

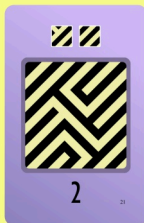
O objetivo de todos é reproduzir o Enigma mostrado na carta, posicionando as peças indicadas sobre o tabuleiro o mais rápido possível.

Quando alguém terminar deve dizer: - ZAG! e aguardar os outros terminarem, sem mexer em suas peças. Confira a solução no verso e dê a carta para quem tiver terminado antes e corretamente.

Jogue duas rodadas usando cartas de valor 2 e duas rodadas com cartas de valor 3.

Quem fizer mais pontos vence a partida.

ZAG MÉDIO



12 cartas de ZAG médio

As cartas de Enigma de fundo lilás mostram, no alto, as peças que devem ser usadas.

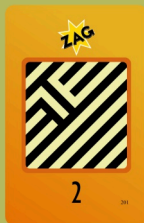
O número grande indica o valor e a quantidade de peças usadas no Enigma.

O verso das cartas indica o valor em pontos, assim as cartas podem ser usadas em outras partidas também.

Use as cartas de ZAG médio, com dicas de quais peças usar, enquanto os participantes sentirem necessidade e ainda estiverem se familiarizando com a linguagem visual de ZAG.

Quando quiser aumentar o desafio, passe a usar as cartas de ZAG avançadas.

ZAG AVANÇADO



44 cartas de ZAG avançado

As cartas de fundo laranja não mostram as miniaturas das peças usadas.

Jogue com estas cartas depois que as cartas de ZAG médio tiverem se tornado mais fáceis de solucionar.

Note que somente as cartas de ZAG avançado apresentam Enigmas que usam as 5 peças.

COMO JOGAR

De acordo com a experiência dos participantes, defina o nível de dificuldade da partida: use as cartas de ZAG médio com quem estiver conhecendo o jogo; use as cartas de ZAG avançado se já tiverem jogado algumas vezes.

A PARTIDA

Separe as cartas de Enigma em pilhas pelo número do verso (2 a 4 se jogar no nível médio ou 2 a 5 se jogar no nível avançado).

Deixe as cartas não usadas por perto, com o verso para cima. Elas serão usadas para ajudar a marcar os pontos durante a partida.

A partida com cartas ZAG médio dura 3 rodadas.

A partida com cartas ZAG avançado dura 4 rodadas.

A) Faça uma pilha com as 5 peças ao lado do tabuleiro e certifique-se que está na posição correta em relação à orientação da carta, de acordo com o tutorial "A".

B) Embaralhe as cartas de valor 2 e distribua uma para cada pessoa com a face do Enigma para baixo.

C) Todos revelam suas cartas e começam a resolver seus Enigmas simultaneamente, posicionando as peças indicadas sobre seu próprio tabuleiro, buscando reproduzir o grafismo mostrado na carta.

D) Assim que alguém resolver o Enigma, deve falar ZAG!, virar sua carta com a face para baixo e não mexer mais em suas peças até que todos tenham terminado.

E) Confira o posicionamento das peças de todos.

F) Se tiver alguma peça posicionada errada, a pessoa descarta a carta e não ganha pontos.



Separe as cartas de ZAG médio e avançado e crie pilhas de acordo com a pontuação no verso.



PONTUAÇÃO

G) Dentre os jogadores que tiverem acertado, o primeiro que tiver dito ZAG ganha em dobro os pontos da rodada. Use, para isso, cartas de fora da partida. Caso duas ou mais pessoas tenham falado ao mesmo tempo e em primeiro lugar, todos os empatados ganham em dobro. Os demais ganham a pontuação da rodada, ficando com a carta com o verso para cima à sua frente.

Caso todos tenham resolvido corretamente, o último a falar ZAG não marca pontos e deve descartar sua carta.

Na próxima rodada, repita o procedimento distribuindo cartas do valor imediatamente acima. E do mesmo modo na rodada seguinte, até que todos os valores tenham sido jogados.

FIM DA PARTIDA E CONTAGEM DE PONTOS

Ao final da rodada de valor 4, se jogar no nível ZAG médio, e de valor 5, se jogar no nível ZAG avançado, conte os pontos adquiridos.

Quem tiver mais pontos vence a partida!

Em caso de empate no nível médio a partida termina empatada.

Em caso de empate no avançado, jogue outra rodada distribuindo novas cartas de valor 5.

Todos os jogadores participam da rodada extra e ganham pontos normalmente.

É possível que uma outra pessoa que não estava empatada vença a partida.

Por exemplo, Lucas, Sara e Renato estão jogando uma partida com as Cartas avançadas:

Renato:

1a. rodada, valor 2, acertou em primeiro empatado com Sara: $2 + 2 = 4$ Pontos

2a. rodada, valor 3, acertou em primeiro: $3 + 3 = 6$ Pontos

3a. rodada, valor 4, acertou em terceiro: 0 Pontos

4a. rodada, valor 5, acertou em segundo: 5 Pontos

Total: 15 Pontos

Sara:

1a. rodada acertou em primeiro empatada com Renato: $2 + 2 = 4$ Pontos

2a. rodada acertou em segundo: 3 pontos

3a. rodada acertou em primeiro: $4 + 4 = 8$ Pontos

4a. rodada acertou em terceiro: 0 Pontos

Total: 15 Pontos

Lucas:

1a. rodada acertou em terceiro: 0 Pontos

2a. rodada acertou em terceiro: 0 Pontos

3a. rodada acertou em segundo: 4 Pontos

4a. rodada acertou em primeiro: $5 + 5 = 10$ Pontos

Total: 14 pontos

O empate entre Renato e Sara levou à quinta rodada, usando novas cartas de valor 5.

Lucas disse ZAG! em primeiro, ganhou 10 pontos e venceu a partida com 24 pontos.

MODO SOLO

Encare os desafios de ZAG de um modo diferente jogando uma partida solo.

Escolha o nível de dificuldade que você deseja e separe quatro cartas do valor correspondente.

Embaralhe as cartas e faça uma pilha com o verso para cima.

Posicione o tabuleiro à sua frente e empilhe suas cinco peças ao lado dele.



Escolha o nível de dificuldade e faça uma pilha de 4 cartas



Empilhe suas cinco peças



Espaço de descarte

Com a ajuda de um cronômetro, registre o tempo da partida e coloque o limite de 5 minutos.

A) Inicie o cronômetro e vire a primeira carta de Enigma.

B) Pegue a peça do topo da pilha. Tente posicioná-la no tabuleiro individual OU descarte-a, caso ache que ela não é usada nesse Enigma.

C) Pegue a próxima peça da pilha e repita o processo até solucionar o Enigma.

Ao pegar uma peça nova, as peças anteriores já colocadas não podem ser mexidas.

Se você perceber que uma peça colocada anteriormente está errada ou se tiver descartado uma peça necessária, interrompa o Enigma. Retire as peças já colocadas sobre o tabuleiro, forme uma nova pilha e coloque a carta interrompida no fundo da pilha.

D) Ao colocar corretamente todas as peças do Enigma, fale "ZAG!", pegue a carta para sua pontuação, recolha todas as peças utilizadas e as da área de descarte. Faça uma nova pilha e vire uma nova carta, iniciando outro Enigma.

Ao final de cinco minutos, a partida termina.

Registre quantas cartas conseguiu solucionar!

Se você solucionou as quatro cartas antes de 5 minutos, anote o tempo gasto e o nível de dificuldade. O desafio da próxima partida solo é superar o seu recorde!



Criação e desenvolvimento: Luish Moraes Coelho
Edição: Renato Oliveira
Revisão do manual: Jorge Gesuilo

Copyright (c) 2022 . Luish Moraes Coelho
Direitos Reservados
Produzido no Brasil

CNPJ: 33.770.588/0001-11
Rua Antônio Dias, 201
Belo Horizonte - MG
30350-150
Brasil

Conheça os jogos da LudoCafé editora
e veja o video das regras:



Do autor:

agradeço a disponibilidade de todos que se dispuseram a playtestar o ZAG.

Dedico este jogo a meus filhos Lucas e Sara e à memória do professor Roberto Eppinghaus (esdi - RJ).

Contato:

editora@ludocafe.com.br

www.ludocafe.com.br

Instagram: [@ludocafebh](https://www.instagram.com/ludocafebh)