



ceramus

UM JOGO DE ESTRATÉGIA, PADRÕES E AZULEJOS

LIVRO DE REGRAS

WASH ALBUQUERQUE
CAU SPINDOLA

ODE ODD
V1.2.23





Ceramus é um jogo independente criado e desenvolvido por Wash Albuquerque e Cau Spindola, com apoio do Masdon Studio e Ode Odd.

Este jogo está disponível grátis no formato *"Imprima e Jogue"* e você pode encontrar atualizações e mais informações, assim como doar qualquer quantia para fortalecer os desenvolvedores no link: <https://hevalbqrq.itch.io/ceramus>.

Para acompanhar as atualizações de Ceramus, você pode se inscrever na newsletter <https://tinyletter.com/hevalbqrq> ou seguir a página do jogo na Ludopedia ou Board Game Geek.

Colabore com o desenvolvimento nos contando suas impressões, acesse o formulário: <https://forms.gle/kKtxp979dsPq8mRt8>.

Tenha uma ótima partida e se divirta!

Considerações Finais

Se você faz é uma editora e tem interesse em publicar esse jogo fisicamente, entre em contato pelo e-mail hevalbqrq@gmail.com.

Se você deseja criar expansões ou modificações, poderá fazê-lo, desde entre em contato com os autores e respeite e siga as diretrizes da licença e dê o devido crédito conforme: *Este projeto é baseado em ODD COLAB, um produto do Masdon Studio e sob licença Creative Commons Attribution 4.0 Unported license (CC-BY-NC-SA)(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).*

Sumário

4. Componentes
5. O Jogo
Objetivo
Anatomia de Componentes - Azulejos
6. Anatomia de Componentes - Cartas
7. Preparação
9. Construção
11. Ceramas
13. Bônus de Ceramas
14. Fim de Jogo
Partida Solo

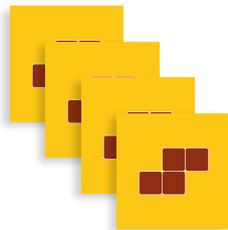
Em Ceramus, você é um artista talentoso que terá de competir com outros para se tornar o melhor. Crie incríveis murais com diferentes estilos de diferentes momentos da história dos azulejos. Do Medieval ao Islâmico, do Art Nouveau ao Português.

Aqui, você terá que gerenciar suas peças, usar criatividade e estratégia para construir seu mural com as melhores combinações sem quebrar seus azulejos.

Ceramus é um jogo abstrato inspirado na arte dos azulejos e traz a mistura de estratégia, dominação de área e gestão de recursos.

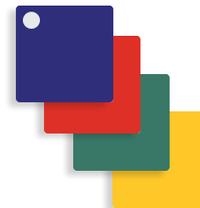
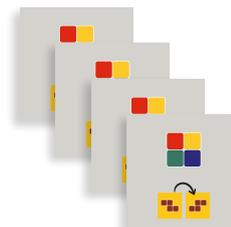
Componentes

12 Cartas de Mural



14 Cartas de Formas

6 Cartas de Ceramas



64 Marcadores de Azulejos*

*16 Marcadores para cada jogador (4 Marcadores de Vermelho, Amarelo, Verde e Azul).

O Jogo

Ceramus é um jogo para 1 a 4 jogadores, composto por todas as regras deste livro, e busca encorajar o desenvolvimento do pensamento lógico, estratégia e sagacidade. Cada modo de jogo é baseado na quantidade de jogadores e possui uma pequena diferença em sua configuração inicial, veja mais adiante.

Objetivo

Neste jogo, você deverá alocar o máximo possível de seus azulejos no Mural, buscando a maior quantidade de pontos no final.

Anatomia dos Componentes - Marcadores/Azulejos

Os marcadores em Ceramus são divididos em 4 cores diferentes, cada uma representando um estilo de azulejo. Eles também possuem uma sinalização do jogador a quem pertencem, indicado por círculos brancos em um dos cantos.

Nota: quando este livro mencionar "Azulejos", ele estará sempre se referindo aos Marcadores.

Azulejo Medieval



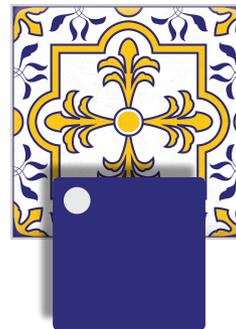
Azulejo Islâmico



Azulejo Art Nouveau



Azulejo Português



Anatomia dos Componentes - Cartas

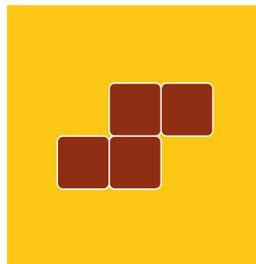
Existem três tipos de cartas em Ceramus, que irão compor o tabuleiro, guiar jogadas e proporcionar ações de bônus. Os tipos são:

As **cartas de Mural** compõem o **tabuleiro do jogo**. Elas representam uma velha parede de azulejos que os jogadores irão redecorar.

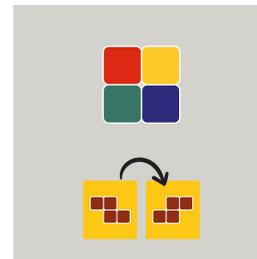
Cada carta é composta por 4 azulejos diferentes, **esses azulejos são chamados de "Originais"**.



As **cartas de Formas** possuem ilustrações compostas por quadrados que criam formas poliminós (*como Tetris*). Essas formas são utilizadas como um guia para que os jogadores saibam como devem **organizar seus azulejos** ao **colocá-los em jogo sobre o Mural**.



As **cartas de Ceramas** concedem bônus de acordo com sua descrição. Quando um jogador colocar seus azulejos no Mural, e a **jogada gerar o padrão correspondente**, ele deve clamar a Cerama para si e poderá **descartá-la fazendo uso da sua ação bônus**.



Preparação

1. Defina a ordem dos jogadores.
2. Separe as cartas de Ceramas e Formas em pilhas embaralhadas.
3. Separe as cartas de Mural, embaralhe o melhor possível, misturando e girando aleatoriamente as cartas, e crie uma pilha.
3. Distribua em uma fila e ao alcance de todos os jogadores as 6 cartas de Ceramas.
4. Construa o Mural adicionando cartas de Mural em um grid e distribua para cada jogador as cartas de Formas, conforme as condições abaixo:

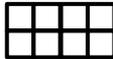
Partida Solo

6 cartas de Formas.
Construa o mural com 4
cartas de Mural em grid 2x2.



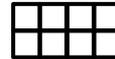
Partida 2 Jogadores

5 cartas de Formas.
Construa o mural com 8
cartas de Mural em grid 4x2.



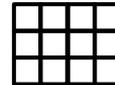
Partida 3 Jogadores

4 cartas de Formas.
Construa o mural com 8
cartas de Mural em grid 4x2.



Partida 4 Jogadores

3 cartas de Formas.
Construa o mural com 12
cartas de Mural em grid 4x3.

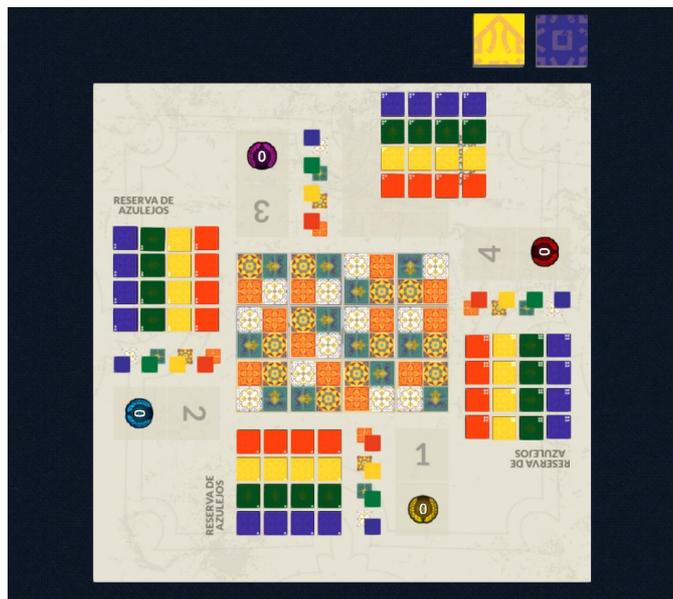


5. Distribua, para cada jogador, 4 marcadores de Azulejos de cada estilo, ao final, cada jogador deve ter 16 marcadores de Azulejos no total.
6. Cada jogador deve “criar a sua mão” com suas cartas de Formas, essas cartas poderão ser jogadas durante a fase de Construção, veja mais adiante.

Nota: Quando este livro se referir a “reserva de azulejos”, ele estará falando dos azulejos que estão disponíveis para um jogador colocá-los em jogo.

Exemplo de como uma partida deve se parecer após a preparação

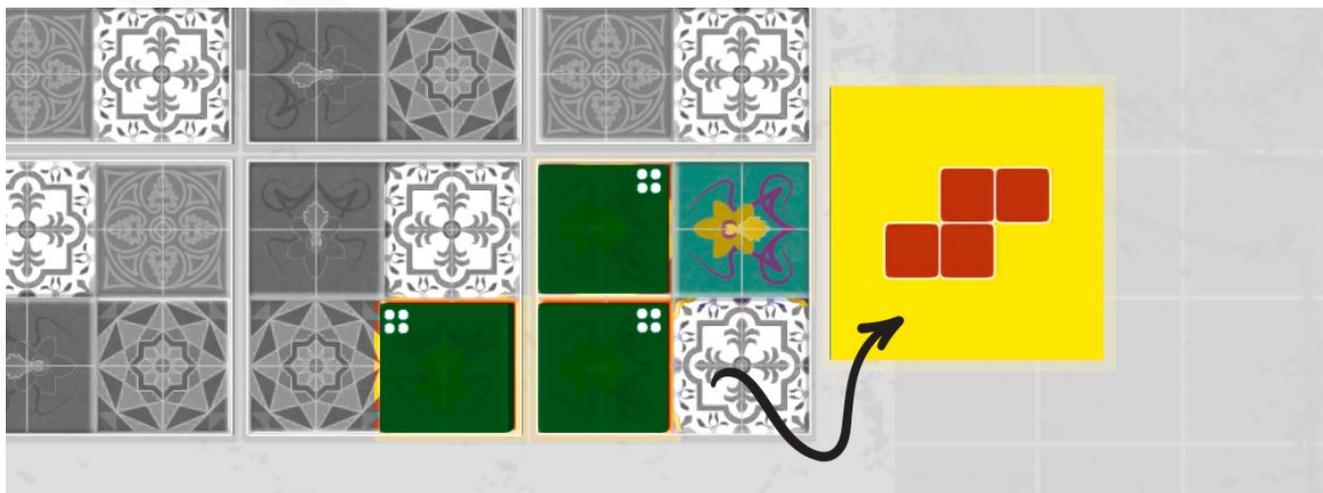
Na preparação abaixo, é possível ver a organização para 4 jogadores. No centro, o Mural está composto por 12 cartas, há 4 áreas com suas reservas de azulejos. No topo, as cartas de Ceramas serão distribuídas ao alcance de todos, e as cartas de Formas serão distribuídas, nesta configuração, 3 para cada.



Construção

Escolha e revele uma carta de Formas da sua mão, a colocando ao alcance da visão de todos. Você deverá escolher um estilo de azulejo disponível na sua reserva e reproduzir o poliminó da carta de Forma sobre o Mural. Os azulejos devem ser alocados no Mural, **a partir de um azulejo Original** cobrindo somente os outros azulejos que **não correspondam ao estilo escolhido e não pertençam ao jogador**.

No exemplo abaixo, o jogador escolheu um azulejo Original do Mural e usou 3 de suas peças correspondentes ao Original para cobrir três azulejos de outro estilo, completando corretamente a carta de Forma.



Em alguns casos, para construir, você terá que cobrir um azulejo de outro jogador, essa ação é chamada de “*quebrar um azulejo*”. Sempre que um jogador quebrar um azulejo do adversário, o azulejo quebrado retorna para a reserva do seu dono, ficando novamente disponível.

No exemplo abaixo, o jogador está construindo a Forma com três azulejos na vertical. Ele escolheu o Português, mas para concluir a construção, ele terá que sobrepôr um azulejo Art Nouveau de outro jogador.



Após concluir a construção, a vez passa ao próximo jogador, que deverá construir conforme a carta de Formas revelado. Quando todos os jogadores tiverem construído, o jogador que jogou por segundo neste turno será o primeiro, ele deverá revelar da sua mão uma nova carta de Formas e iniciar novamente a fase de Construção, e assim por diante.

Ceramas

Durante a fase de Construção, os jogadores têm a oportunidade de conquistar ações bônus com cartas de Ceramas, e podem fazer total diferença no final da partida!

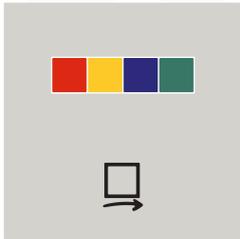
As cartas de Ceramas são compostas por 2 partes: A ilustração do desafio e o bônus.

Após um jogador alocar seus azulejos na fase de Construção, ele poderá checar se, ao alocar os azulejos, algum padrão (desenho) se formou na mesa, a partir das peças alocadas, e que correspondem ao padrão exibido na carta de Cerama.

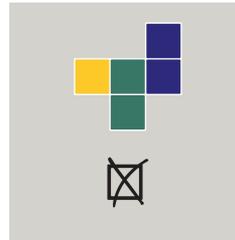
Se for identificado um padrão correspondente a uma carta, o jogador poderá tomar a carta para si e descartá-la quando quiser para usar a sua ação bônus.



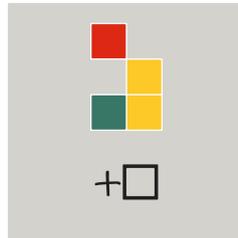
Para uma construção no Mural corresponder a um padrão exigido por uma carta de Cerama, a construção precisa somente corresponder a “variação” de estilos na composição, as cores apresentadas servem apenas para ilustrar a quantidade de estilos diferentes devem existir e como eles devem ser alinhados. Por exemplo:



Nesta carta, é exigido que haja 4 azulejos lado a lado, com estilos diferentes. A ordem dos estilos não importa, desde que respeitem a “variação” de estilos.



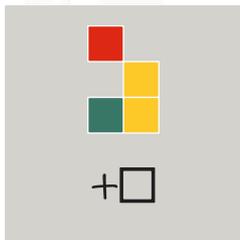
Nesta carta, é exigido que haja 3 diferentes estilos de azulejos. Um estilo deverá estar sozinho, enquanto os outros dois estilos restantes, devem estar conforme a ordem, um sobre o outro.



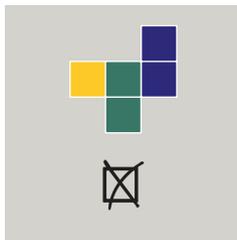
Nesta carta, é exigido que haja 3 diferentes estilos de azulejos. Dois deles devem estar sozinhos, enquanto o terceiro devem ser composto por dois azulejos do mesmo estilo, conforme a ordem, um sobre o outro.

Nota: Assim como as cartas de Formas, os padrões exigidos nas cartas de Ceramas não podem ser rotacionados ou espelhados.

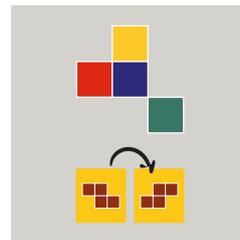
Bônus de Ceramas



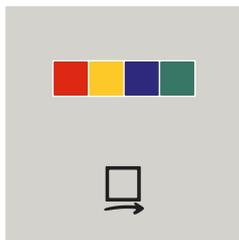
Adicione ao Mural
1 azulejo da sua reserva



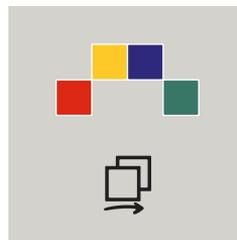
Remova do Mural
1 azulejo a sua escolha



Espelhe uma Forma



Mova 1 azulejo a sua
escolha por um espaço



Mova até 2 azulejos a sua
escolha por um espaço

Os turnos continuam até que ninguém consiga adicionar azulejos no Mural ou as cartas de Formas acabem.

Fim de jogo

Ao final do jogo, cada jogador deve somar seus pontos:

Cada azulejo no Mural vale 1 ponto.

Cada azulejo na reserva vale -1 ponto.

O jogador com mais pontos, vence.

Partida Solo

Durante uma partida solo, todas as regras deste livro se aplicam, porém, o objetivo é superar a sua própria pontuação.

Mantenha registros e tente se sair cada vez melhor.

