

LUIS FRANCISCO & SERGIO HALABAN

QUARTZ

O JOGO DE DADOS





COMPONENTES

70 CRISTAIS PLÁSTICOS

18 MARCADORES DE RERROLAGEM

1 MARCADOR DE LÍDER

6 CARRINHOS DE MINERAÇÃO

6 BAÚS

5 DADOS

1 SACO DE TECIDO



OBJETIVO DO JOGO

Acumular mais dinheiro que os outros jogadores após um dia de trabalho.

PREPARAÇÃO

1. Retire uma quantidade de Cristais Valiosos e os coloque de volta na caixa de acordo com o número de jogadores, conforme a tabela abaixo:

Jogadores	Quartzo	Rubelita	Esmeralda	Safira	Rubi	Âmbar
3	4	4	3	3	3	2
4	3	3	2	2	2	1
5	2	2	1	1	1	1
6	0	0	0	0	0	0

2. Coloque todos os Cristais Valiosos restantes dentro do saco.
3. Cada jogador recebe um Carrinho de Mineração e um Baú. Os Carrinhos e Baús que sobrem são colocados de volta na caixa do jogo.
4. O jogador mais baixo será o primeiro líder. Ele recebe o Marcador de Líder, os cinco dados e todos os Cristais Instáveis.
5. O Líder coloca um Cristal Instável dentro do saco e organiza os demais em pares, seis no total. Esses pares serão utilizados para marcar as rodadas do jogo.





COMO JOGAR

A partida é dividida em seis rodadas. No início de cada rodada, o líder deve colocar dois Cristais Instáveis dentro do saco (inclusive na primeira rodada). Em seguida, começando pelo líder e seguindo no sentido horário, cada jogador executa seu turno.

Um turno consiste em três etapas:

1. Minerar um Cristal 2. Rolar os dados 3. Executar ações

Veja a seguir uma descrição detalhada de cada etapa.

1. Minerar um Cristal:

O jogador sorteia um Cristal do saco e o coloca sobre o seu Carrinho.



Atenção: Ao minerar um **Cristal Instável** (seja no começo de seu turno ou como resultado da rolagem dos dados), o jogador **recebe um Marcador de Rerrolagem**. Não há limite para quantos marcadores um jogador pode possuir.

2. Rolar os dados:

O jogador tem até três rolagens de dados. Na primeira, ele deve rolar todos os 5 dados. Na segunda e na terceira, ele pode rerrolar quantos dados quiser.

Caso possua um Marcador de Rerrolagem, o jogador pode descartá-lo para realizar uma rerrolagem extra. O jogador pode gastar quantos marcadores quiser, desde que os possua.

3. Executar ações:


De acordo com o resultado final dos dados, o jogador poderá executar uma ou mais ações. Quanto mais faces da mesma ação estiverem disponíveis, mais eficiente será essa ação.

O jogador pode escolher a ordem em que essas ações serão executadas e todas as ações são opcionais.





VEM CRISTALZINHO, VEM... (PICARETA)

Para cada  , o jogador pode minerar um Cristal.

O jogador anuncia quantas Picaretas utilizará no total e, em seguida, retira do saco essa mesma quantidade de Cristais.

O jogador não é obrigado a utilizar Picaretas, podendo ignorar qualquer quantidade delas durante a etapa de executar ações.



AGORA VAI... (BRITADEIRA)

São necessárias pelo menos   para realizar esta ação.

O jogador anuncia quantas Britadeiras utilizará e, em seguida, retira do saco essa mesma quantidade de Cristais. Em seguida, o jogador deve devolver para o saco metade dos Cristais sorteados, arredondando para baixo.



CRISTAL? QUE CRISTAL? (BAÚ)

São necessárias pelo menos   para realizar esta ação.

Com duas faces de Baú, o jogador pode proteger um Cristal Valioso, com três faces, pode proteger dois Cristais, e assim por diante.

Para proteger um Cristal, o jogador o transfere de seu Carrinho para seu Baú. De agora em diante, este Cristal não poderá mais ser roubado por um adversário.



OPA, ESSE CRISTAL NÃO É MEU... (TRANSFERIR)

São necessárias pelo menos   para realizar esta ação.

Com duas faces de Transferir, o jogador pode passar um Cristal Instável de seu Carrinho para o Carrinho de qualquer jogador, com três faces, pode passar dois Cristais Instáveis, e assim por diante.





ISSO NÃO TE PERTENCE MAIS... (ROUBAR)

São necessárias pelo menos   para realizar esta ação.

Com duas faces de Roubar, o jogador pode pegar um Cristal Valioso de qualquer jogador, com três faces, pode pegar dois Cristais de quaisquer jogadores, e assim por diante. O jogador coloca os Cristais roubados em seu Carrinho.

Cristais em Baús não podem ser roubados.



HMM... JÁ SEI! (CAPACETE)

São necessárias pelo menos   para realizar esta ação.

Duas faces de Capacete funcionam como um curinga, podendo representar qualquer uma das outras cinco faces.

Atenção: Se tiver quatro dados com Capacetes, você pode fazer qualquer ação como se tivesse dois dados daquela ação, ou associá-los a face do quinto dado para fazer uma ação com a força de três dados. Da mesma forma, um único dado com Capacete não realiza ação alguma.

Exemplo 1: Se o jogador possuir uma face de Roubar e quatro Capacetes, ele pode fazer uma ação de Roubar com três dados (uma Roubar + duas Roubar representadas pelos quatro Capacetes).

Exemplo 2: Se o jogador possuir uma Picareta e quatro Capacetes, ele pode minerar uma pedra com a Picareta e fazer qualquer outra ação com os dois curingas.

FIM DA RODADA

Após todos jogadores realizarem seus turnos, o jogador com o Cristal mais valioso **em seu Carrinho** recebe o Marcador de Líder. Em caso de empate na definição do Cristal mais valioso, o Líder atual escolhe qual dos jogadores empatados se tornará o novo Líder.



O novo Líder coloca dois Cristais Instáveis dentro do saco para que uma nova rodada tenha início.





FIM DA PARTIDA

A partida termina no fim da sexta rodada (a rodada na qual os últimos cristais instáveis forem colocados no saco) ou no fim de uma rodada em que acabarem os Cristais.

Encerrada a partida, os jogadores vendem seus cristais e calculam suas fortunas:

Cristais

Cada Cristal Valioso possui um valor correspondente.

Os jogadores somam os valores dos Cristais que possuem:



Bônus

Grupos de Cristais Valiosos de uma mesma cor garantem pontos bônus:

3 Cristais iguais → +\$3 Pontos

4 Cristais iguais → +\$6 Pontos

5 Cristais iguais → +\$10 pontos

Instáveis

Cristais Instáveis não são Valiosos e cada um deles vale -\$3 pontos.

Os jogadores devem subtrair o valor de acordo com a quantidade de Cristais Instáveis que possuem.



Minerador Displícente

O jogador com **menos Cristais em seu Baú** sofre um penalidade por sua displicência e **perde \$5 pontos**. Em caso de empate, todos jogadores empatados perdem \$5 pontos.





VENCENDO A PARTIDA

O jogador com a maior fortuna será o vencedor. Em caso de empate, vence quem tiver mais Quartzos. Se o empate persistir, vence quem tiver mais Rubelitas, e assim por diante.

VARIANTES

OS ÚLTIMOS SERÃO OS PRIMEIROS

Nesta variante, a partida não termina por rodadas. Também não é contabilizada a penalidade por ter menos pedras protegidas.

Um jogador que, ao final do seu turno, possuir três ou mais Cristais Instáveis em seu Carrinho sofre um acidente e é eliminado da partida. Quando houver apenas dois jogadores restantes na mina, a partida termina imediatamente. Aquele que tiver mais pontos entre os sobreviventes é o vencedor.

O GRANDE TORNEIO

Jogue três dias e no final de cada dia (seis rodadas) anote a pontuação de todos jogadores em uma folha de papel. Ao final do terceiro dia, some a pontuação e quem tiver a maior soma será o vencedor.



grok.

Game Design: Luis Francisco e Sergio Halaban

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

Revisão de Texto: Robert Coelho e Pedro Vinicius

©2021 Grok Games. Todos os direitos reservados.



O TURNO

1. Minerar um Cristal

2. Rolar os dados

3. Executar ações*

AS AÇÕES



VEM CRISTALZINHO, VEM... (PICARETA)

Minerar um Cristal por face. (Avisar quantos antes de minerar)



AGORA VAI... (BRITADEIRA)

Minerar um Cristal por face e devolver metade para o saco



CRISTAL? QUE CRISTAL? (BAÚ)

Duas faces protegem 1 Cristal, 3 faces protegem 2 Cristais e assim por diante...



OPA, ESSE CRISTAL NÃO É MEU... (TRANSFERIR)

Duas faces transferem 1 Cristal Instável, 3 faces transferem 2 Cristais Instáveis e assim por diante...



ISSO NÃO TE PERTENCE MAIS... (ROUBAR)

Duas faces roubam 1 Cristal, 3 faces roubam 2 Cristais e assim por diante...



HMM... JÁ SEI! (CAPACETE)

Duas faces substituem qualquer uma das outras faces

*Todas as ações são opcionais