



REI DA MINA

Manual para jogadores

Bolsistas Responsáveis: Giane Oliveira, Luiza Coimbra, Mariana Moledo e Tayná Lobo

Colaborador: Pedro Marins

Supervisores: Patrícia Bastos e Wagner Esteves

Orientador: Wanderley Moura Rezende

Desafiamos você e até quatro amigos para uma aposta: aprender matemática e, em particular, aprender probabilidade através de um jogo super irado!

Nossa adaptação do jogo Quartz, criado pela FUNBOX Jogos, possui em geral, a mesma proposta do jogo original. Você e seus amigos são um grupode anões que descobriram uma nova Mina (escavação a céu aberto ou subterrânea para extração de substâncias minerais) em suas terras. Empolgados, vocês começam a explorá-la e decidem fazer uma competição: todos devem explorá-la por três dias. Ao final de cada dia, cada um deve vender os seus Cristais minerados (retirados). Ao final do último dia, o anão que conseguir juntar mais dinheiro ficará com a mina só para ele. Cuidado!! Você pode minerar cristais instáveis e ocasionar uma tremenda explosão.



Para você não marcar bobeira, vamos lhe mostrar a lista de componentes do jogo e as suas regras.

❖ Componentes do jogo

- 1 Tabuleiro central
- 1 Marcador de turno
- 35 Cartas de ação
 - 25 Cartas de Ataque
 - 10 Cartas de Defesa
- 68 Cristais
 - 50 Cristais valiosos
 - 18 Cristais instáveis
- 60 Fichas de dinheiro
 - 30 fichas de R\$ 1,00
 - 15 fichas de R\$ 5,00
 - 15 fichas de R\$ 10,00



Regras do Jogo

- Cada partida é disputada em três dias de trabalho e, cada dia, consiste em várias rodadas. O dia de trabalho chega ao final, quando restar somente um único jogador dentro da Mina. Cada jogador deve iniciar a partida com uma carta de ação.

Em cada rodada, o jogador pode fazer somente uma das seguintes ações:

Minerar (Sortear um Cristal do saco)



Se o Cristal minerado for valioso, ele poderá ser vendido no final do dia de trabalho. Agora, se o jogador obter dois Cristais instáveis, explodirá e perderá todos os Cristais valiosos minerados durante esse dia de trabalho abandonando a Mina automaticamente. Seu retorno será permitido somente no próximo dia de trabalho.

Tentar ganhar uma Carta de Ação

Pegar o primeiro envelope do bolo e solucionar o problema que nele consta. Solucionando o problema de maneira correta, o jogador ganha a carta de ação contida dentro do envelope. Cada carta de ação só pode ser utilizada na rodada posterior a rodada em que foi adquirida e cada jogador só pode responder até duas perguntas por dia de trabalho. O envelope retirado, deve ser descartado no monte de descarte.



Usar uma Carta de Ataque



O jogador deve ler em voz alta o ataque contido na carta e executar o seu efeito. A carta jogada deverá ser descartada no monte de descarte.

Abandonar a Mina

Encerrar o seu dia de trabalho.



- Ao final de cada dia de trabalho, os jogadores deverão vender os seus cristais de acordo com os seus respectivos valores. Em alguns casos de venda existem bônus. Em cada dia de trabalho, o jogador deve escolher apenas um único bônus.
 - Bônus 1 – Vendendo três cristais iguais, o jogador pode dobrar o valor de **um** outro tipo de Cristal que também esteja sendo vendido.
 - Bônus 2 – Vendendo quatro cristais iguais, o jogador pode dobrar o valor de **dois** outros tipos de Cristais que também estejam sendo vendidos.
 - Bônus 3 – Na venda de cinco Cristais diferentes, o jogador ganha mais R\$ 10,00 no total da venda.
- Depois das vendas, os Cristais são colocados novamente na sacola e o marcador de turno avança para o próximo dia de trabalho, que se iniciará com o último jogador que saiu da mina no dia de trabalho anterior. Ao final do terceiro dia, ocorrerá a última venda de cristais.

O vencedor será quem tiver conquistado mais dinheiro!
E aí, vocês aceitam o desafio?



Fique Ligado!

Cartas de Ataque

- Agora vai – Minere três cristais. Se algum deles for instável você pode devolver. Os cristais valiosos ficam com você.
- Chega mais – Troque um cristal valioso seu, por um de outro jogador que ainda esteja na mina. Você não pode trocar cristais instáveis.
- Me faz um favor – Escolha um adversário para minerar dois cristais. Você deve pegar um para você e 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.
- Opa, esse cristal não é meu – Passe um cristal instável seu, para qualquer adversário que ainda estiver dentro da mina.
- Rá Eureka – Minere sete cristais e escolha um dos cristais valiosos sorteados para trocar por qualquer outro que você já possua. Devolva os cristais restantes para o saco. Não é permitido trocar cristais instáveis.

Cartas de Defesa

- Nem meu! – Se alguém te passar um cristal instável, você pode passar o mesmo cristal para um outro jogador. Se não houver outro novo jogador para receber o cristal instável, mande-o de volta para o saco.
- Estou cansado... – Se um adversário pedir para você minerar dois cristais na vez dele, diga que está cansado e não minere nada.

Cristais Valiosos

- ◆ DIAMANTE – 15 unidades – R\$ 1
- ◆ RUBELITA – 12 unidades – R\$ 2
- ◆ TOPÁZIO – 10 unidades – R\$ 3
- ◆ SAFIRA – 07 unidades – R\$ 4
- ◆ RUBI – 04 unidades – R\$ 6
- ◆ ÂMBAR – 02 unidades – R\$ 8
- ◆ PLUTÔNIO – 18 unidades – R\$ 0

Fique Ligado!

Cartas de Ataque

- Agora vai – Minere três cristais. Se algum deles for instável você pode devolver. Os cristais valiosos ficam com você.
- Chega mais – Troque um cristal valioso seu, por um de outro jogador que ainda esteja na mina. Você não pode trocar cristais instáveis.
- Me faz um favor – Escolha um adversário para minerar dois cristais. Você deve pegar um para você e 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.
- Opa, esse cristal não é meu - Passe um cristal instável seu, para qualquer adversário que ainda estiver dentro da mina.
- Rá Eureka – Minere sete cristais e escolha um dos cristais valiosos sorteados para trocar por qualquer outro que você já possua. Devolva os cristais restantes para o saco. Não é permitido trocar cristais instáveis.

Cartas de Defesa

- Nem meu! – Se alguém te passar um cristal instável, você pode passar o mesmo cristal para um outro jogador. Se não houver outro novo jogador para receber o cristal instável, mande-o de volta para o saco.
- Estou cansado... – Se um adversário pedir para você minerar dois cristais na vez dele, diga que está cansado e não minere nada.

Cristais Valiosos

- ◆ DIAMANTE – 15 unidades – R\$ 1
- ◆ RUBELITA – 12 unidades – R\$ 2
- ◆ TOPÁZIO – 10 unidades – R\$ 3
- ◆ SAFIRA – 07 unidades – R\$ 4
- ◆ RUBI – 04 unidades – R\$ 6
- ◆ ÂMBAR – 02 unidades – R\$ 8
- ◆ PLUTÔNIO – 18 unidades – R\$ 0