

Ourives:

Apresentação

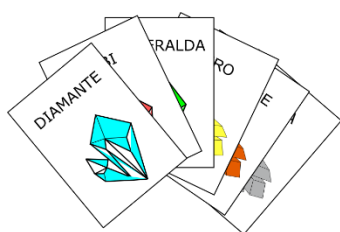
Em ourives cada jogador representa um artesão que fabrica joias, para isso ele precisa recolher os recursos necessários para a produção de cada joia que apresenta uma demanda no mercado e desta forma agradar mais clientes. Mas o mercado de gemas e metais preciosos é um mercado competitivo e difícil de conseguir insumos.

Visão Geral

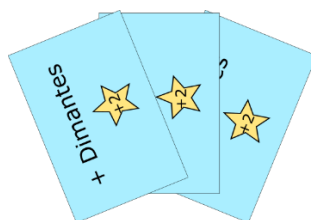
Jogo de 2 a 4 jogadoras com tempo médio de 30 minutos de partida. Onde o jogador ativo em sua vez pode fabricar uma joia e em seguida compra 3 cartas do baralho de insumos e oferece ao próximo jogador sendo duas com a face virada para cima e um com a face virada para baixo, o jogador seguinte escolhe uma das cartas depois disso o jogador da vez escolhe outra e a última é descartada. Cada jogador marca pontos por joias fabricadas durante o jogo e por clientes satisfeitos e pelos bônus de fim de jogo.

O jogo termina após o terceiro cliente ser atendido, termina-se a rodada normalmente e tem-se mais uma rodada onde cada jogador pode fabricar joias apenas com as cartas da mão. Ganha quem tiver mais pontos.

Componentes



30 Cartas de Insumos



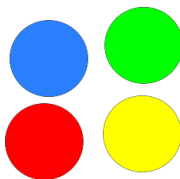
6 Cartas de Bônus de Fim de Jogo



9 Cartas de Clientes



54 Cartas de Joia, sendo:
18 Anéis;
18 Pulseiras;
18 Colares.



16 Marcadores das Cores dos Jogadores, sendo 4 de cada cor



1 Carta de Referências

Preparação

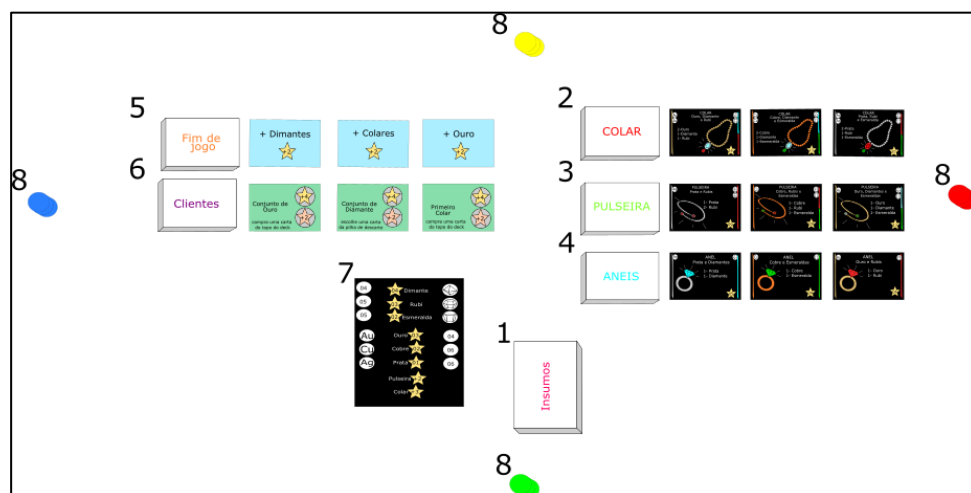
Cada jogador escolhe uma cor e pega os marcadores correspondentes.

Embaralhe separadamente cada baralho

Deixe os baralhos e carta de referência à vista e ao alcance de todos os jogadores

Revele:

- 3 cartas de anel,
- 3 cartas de pulseira,
- 3 cartas de colar,
- 3 cartas de cliente,
- 3 cartas de bônus de fim jogo.



- | | | | |
|----------------------|------------------------|-----------------------------------|-------------------------|
| 1 Baralho de Insumos | 3 Baralho de Pulseiras | 5 Baralho de Bônus de Fim de Jogo | 7 Carta de Referência |
| 2 Baralho de Colares | 4 Baralho de Anéis | 6 Baralho de Clientes | 8 Marcadores de Jogador |

Determine o primeiro jogador

O primeiro jogador é aquele que estiver usando a maior quantidade de joias ou bijuterias.

Fluxo do Jogo

O jogador ativo pode fabricar UMA das joias abertas, depois ele compra as primeiras 3 (três) cartas do baralho de insumos, ele olha as cartas e oferece ao próximo jogador em sentido horário, sendo uma com a face para baixo e as outras duas com a face virada para cima, após o jogador seguinte escolher uma das cartas para a sua mão, o jogador ativo então escolhe uma das cartas restantes e a terceira é descartada. Verifica se cumpriu alguma carta de cliente. Então ele verifica se tem até 6 (seis) cartas em sua mão, se for o caso este descarta cartas de sua mão até ter 6 (seis) cartas na mão e termina o seu turno.

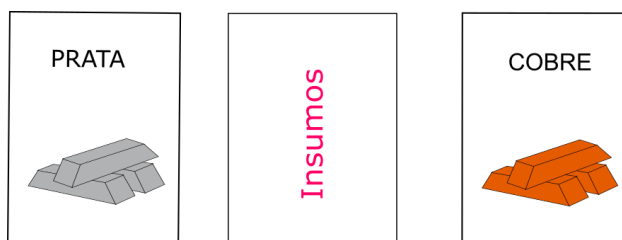
Ex:

Bianca e Júlia estão jogando é a vez de Bianca ela tem na mão uma carta de DIAMANTE e uma de PRATA, o suficiente para a fabricação de um anel de prata. Ela descarta os insumos e traz a joia para a sua área de jogador. A carta de joia é repostada. Então Bianca verifica se satisfaz

a vontade de alguma das cartas de cliente, se for o caso ela coloca um de seus marcadores, se for o primeiro jogador a satisfazer esse cliente, no espaço de 4 (quatro) pontos, caso contrário coloca o marcador no espaço de 2 (dois) pontos na carta de cliente e realiza seu efeito imediato.



Então ela compra 3 (três) cartas do baralho de insumos, um COBRE, uma PRATA e uma ESMERALDA. Ela escolhe deixar a carta de ESMERALDA com a face para baixo e oferece para Júlia.



Júlia escolhe a carta com a face virada para baixo, Bianca escolhe o COBRE e a PRATA é descartada. Bianca verifica quantas cartas tem em sua mão, como ela está sem cartas na mão ela encerra seu turno e é a vez de Júlia.

Em qualquer momento do jogo que acabe o baralho de insumos a pilha de descarte é reembaralhada o jogo segue seu fluxo normal.

Fim da Partida

Quando três cartas de clientes são satisfeitas se dá o gatilho de fim de jogo. A rodada atual termina normalmente, até q o último jogador termine seu turno e o primeiro jogador escolha uma das cartas a ele oferecidas.

Ocorre então a rodada final onde cada jogador na ordem de jogo pode fabricar UMA joia das que estão disponíveis utilizando apenas as cartas de sua mão.

Então confere-se quem recebe a pontuação dos bônus de fim de jogo e contam-se os pontos das joias fabricadas, dos clientes satisfeitos e de bônus de fim de jogo.

Quem tiver mais pontos é o vencedor.

Em caso de empate vence quem entre os empatados tem menos joias fabricadas.