

# Livro de Regras

Camisas, Chapéus e muito mais...

Enzo Fernandes Vieira e Ricardo Lorente Kauer

8 de julho de 2025

## Sobre este Livro de Regras

Este documento apresenta todas as regras e orientações para a partida do jogo "Camisas, Chapéus e muito mais...". Aqui você encontrará tudo o que precisa saber para se tornar um investidor de sucesso, desde a preparação inicial até as estratégias avançadas de cada peça.

## Sumário

<b>1</b>	<b>Informações Iniciais</b>	<b>4</b>
1.1	Introdução . . . . .	4
1.2	Objetivo do Jogo . . . . .	4
1.3	Materiais Necessários . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Preparação da Partida</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>O Mercado e o Tabuleiro</b>	<b>5</b>
3.1	O Mercado “Rio Deslizante” . . . . .	5
3.2	O Tabuleiro Compartilhado . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Dinâmica do Jogo</b>	<b>6</b>
4.1	Fase 1: Compra . . . . .	6
4.2	Fase 2: Ação (Jogar Peças) . . . . .	6
<b>5</b>	<b>As Peças e Suas Funções</b>	<b>6</b>
5.1	Geradores de Pontos (Vermelhas e Azuis) . . . . .	7
5.2	Geradores de Renda (Verdes e Brancas) . . . . .	7
5.3	Modificadores Permanentes (Rosas) . . . . .	7
5.4	Efeitos de Alto Impacto (Lilas) . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Finalizando o Jogo</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Resumo para Consulta Rápida</b>	<b>8</b>

# 1 Informações Iniciais

## 1.1 Introdução

Este é um jogo produzido para a disciplina Projeto de Jogos do PESC UFRJ (Programa de Engenharia de Sistemas e Computação). O jogo contém alta interação sobre investimento, posicionamento estratégico e negociação. Cada jogador assume o papel de um investidor que adquire ativos (as peças em formato de "chapéu") e os posiciona em um tabuleiro compartilhado para gerar renda e Pontos de Vitória. A economia é volátil e as alianças são frágeis.

## 1.2 Objetivo do Jogo

O objetivo é ser o jogador com a maior quantidade de **Pontos de Vitória (PV)** ao final da partida. Os pontos são obtidos principalmente através do posicionamento inteligente das peças e da ativação de suas habilidades.

## 1.3 Materiais Necessários

- **Peças de Jogo (Monotiles):** Peças no formato "chapéu" em 6 cores distintas.
- **Moedas:** Para todas as transações financeiras.
- **Marcadores de Propriedade:** Para indicar o dono de cada peça no tabuleiro.
- **Saco de Peças:** Um saco opaco para o sorteio das peças.
- **Trilha do Mercado ("Rio Deslizante"):** Com espaços para 5 peças e seus custos.
- Este livro de regras.

# 2 Preparação da Partida

1. Coloque a trilha do "Rio Deslizante" no centro da mesa.
2. Deposite todas as peças de jogo no saco e misture-as.

3. Sorteie 5 peças do saco e preencha o mercado, colocando uma peça em cada espaço, dos custos 1 a 5.
4. Cada jogador recebe **5 moedas** e seu conjunto de marcadores de propriedade.
5. Defina um primeiro jogador aleatoriamente. O jogo segue em sentido horário.

### 3 O Mercado e o Tabuleiro

#### 3.1 O Mercado “Rio Deslizante”

O mercado é a principal fonte de novas peças. Quando uma peça é comprada, as peças mais caras deslizam para ocupar os espaços mais baratos, e uma nova peça é sorteada do saco para preencher o espaço de maior custo (custo 5). Isso cria um fluxo constante de oportunidades e preços.

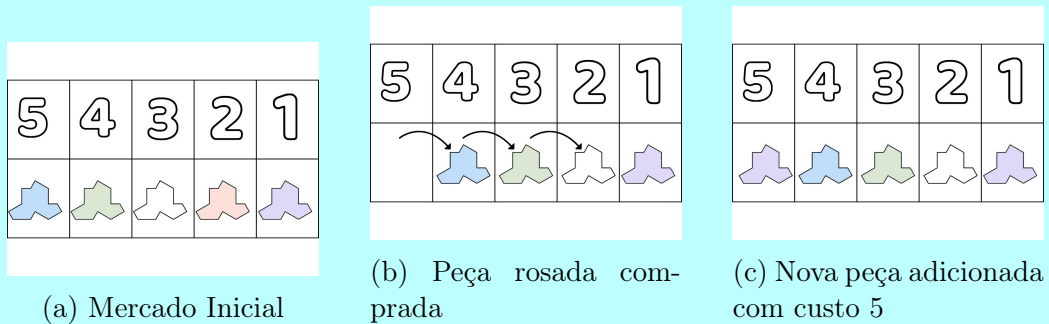


Figura 1: Mecânica do Rio Deslizante

#### 3.2 O Tabuleiro Compartilhado

Não há um tabuleiro inicial. O tabuleiro é construído pelos próprios jogadores ao posicionarem suas peças. A primeira peça pode ser colocada em qualquer lugar. Todas as peças seguintes devem ser conectadas a uma peça já existente, com pelo menos uma aresta se encaixando perfeitamente. O espaço é um recurso disputado e valioso.

## 4 Dinâmica do Jogo

Cada turno é dividido em duas fases obrigatórias.

### 4.1 Fase 1: Compra

No início desta fase, você **ganha 2 moedas**. Depois, **deve** realizar **uma** das seguintes ações:

- **Comprar do Mercado:** Pague o custo indicado, pegue a peça e reabasteça o mercado.
- **Comprar de um Oponente:** Negocie e pague um preço a outro jogador para comprar uma peça da mão dele.
- **Comprar Propriedade:** Negocie e pague um preço a outro jogador para tomar o controle de uma peça dele que já está no tabuleiro. Troque o marcador de propriedade.
- **Não Comprar:** Pule a fase de compra e **receba mais 2 moedas** do banco.

### 4.2 Fase 2: Ação (Jogar Peças)

Após a compra, você **ganha 1 moeda**. Agora, pode jogar quantas peças quiser da sua mão, pagando um custo progressivo:

- **1ª peça jogada:** Custa 1 moeda.
- **2ª peça jogada:** Custa 2 moedas.
- **3ª peça jogada:** Custa 3 moedas, e assim por diante.

Coloque seu marcador de propriedade em cada peça jogada e ative seus efeitos imediatamente.

## 5 As Peças e Suas Funções

O poder de cada peça é definido por sua cor.

### 5.1 Geradores de Pontos (Vermelhas e Azuis)

- **Peças Vermelhas:** Geram PV com base nas peças adjacentes. São táticas e pontuam imediatamente.
- **Peças Azuis:** Recompensam a criação de grandes grupos conectados da sua cor. São estratégicas e geralmente pontuam no final do jogo.

### 5.2 Geradores de Renda (Verdes e Brancas)

- **Peças Verdes:** Geram moedas de forma imediata e interativa, baseadas em suas adjacências.
- **Peças Brancas:** Funcionam como um investimento de longo prazo, acumulando moedas que são coletadas nos turnos seguintes.

### 5.3 Modificadores Permanentes (Rosas)

- Alteram as regras do jogo em sua vizinhança. Podem reduzir seus custos, taxar oponentes ou criar outros efeitos passivos e duradouros.

### 5.4 Efeitos de Alto Impacto (Lilas)

- Permitem ações únicas e poderosas que quebram as regras padrão, como jogar um turno extra, roubar propriedades ou realocar peças. São caras, mas podem virar o jogo.

## 6 Finalizando o Jogo

- O jogo termina quando o mercado não pode ser reabastecido após uma compra (o saco de peças está vazio).
- O jogador que acionou o fim do jogo termina seu turno, e cada outro jogador joga um último turno.
- Após o último turno, ocorre a pontuação final. Some todos os PV ganhos durante o jogo e os PV de peças com efeitos de fim de jogo.
- O jogador com mais PV vence! Em caso de empate, o jogador com mais moedas é o vencedor.

## 7 Resumo para Consulta Rápida

### Objetivo Principal

Acumular mais Pontos de Vitória (PV) que os oponentes.

### Estrutura do Turno

- **Ganhe 2 moedas.**
- **Fase 1 (Compra):** Realize uma ação de compra (Mercado, Mão, Propriedade) ou ganhe mais 2 moedas.
- **Ganhe 1 moeda.**
- **Fase 2 (Ação):** Jogue peças da sua mão pagando um custo progressivo.

### Funções das Cores

- **Vermelha/Azul:** Geram Pontos de Vitória.
- **Verde/Branca:** Geram Moedas.
- **Rosa:** Modificam as regras permanentemente.
- **Lilás:** Causam efeitos poderosos e imediatos.