

Silver & Gold

Phil Walker-Harding



100 CRUZES - 1000 TESOUROS!

Jogadores: 2 a 4

Idade: a partir dos 8 anos

Duração: 20 min. aprox

Material

47 cartas com mapas de tesouro

Cada cor (roxo, laranja, verde, cinzento) está associada a 12 cartas (apenas a cor cinzenta está associada a 11). Durante o jogo, os campos dos mapas de tesouro são marcados. Uma carta com mapa de tesouro **totalmente marcada** dará tantos pontos como indicado no canto superior esquerdo. Em algumas cartas existe um selo na parte superior direita que pode ser usado para ganhar pontos adicionais (bónus).



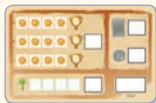
8 cartas de expedição (6 padrões diferentes)

As cartas de expedição determinam quantos e quais campos devem ser marcados. Existe sempre **uma** carta de expedição que é revelada a **todos** os jogadores. Assim que sete das oito cartas de expedição forem reveladas, uma rodada completa termina.



Devem haver exatamente 3 campos numa linha reta.

4 cartas de pontuação



1 carta de rodada



Após cada rodada jogada, um dos 4 campos de rodada será riscado.

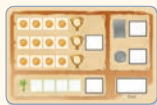
Estes padrões podem ser encontrados nas 8 cartas de expedição.

4 lápis



Preparação do jogo

Cada jogador recebe um **lápiz** e uma **carta de pontuação** que coloca à sua frente. As **47 cartas com mapas de tesouro** são misturadas. Cada jogador recebe **4 cartas com mapas de tesouro** e seleciona **duas dessas cartas** que coloca paralelamente à sua frente. As duas cartas restantes são devolvidas por cada jogador.



cartão de pontuação

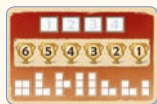


Sara recebeu quatro cartas com mapas de tesouro e escolheu duas delas para jogar.

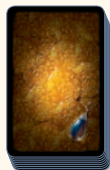
A **carta de rodada** é colocada com a face voltada para cima no meio da mesa. Agora todas as cartas com mapas de tesouro remanescentes são embaralhadas e colocadas no meio da mesa como um monte de cartas escondidas. As **quatro cartas** do topo são voltadas para cima e colocadas ao lado como um **livro aberto**.

Nota: Durante o decorrer do jogo, o dito livro aberto é repetidamente preenchido com quatro cartas.

As 8 cartas de expedição também são misturadas e colocadas ao lado do dito livro aberto. Finalmente, um jogador é escolhido como o jogador inicial. **Nota:** O jogador inicial muda no decorrer do jogo após cada 3 ações no sentido horário.



Carta de rodada



Monte de cartas com mapas de tesouro



4 cartas com mapas de tesouro são colocadas à vista



Monte de cartas de expedição

Decorrer do jogo

Vista geral: Existe sempre **uma** carta de expedição que é revelada. Esta carta aplica-se a todos os jogadores: de acordo com esta carta, cada jogador marca campos numa das suas duas cartas com mapas de tesouro. 7 das 8 cartas de expedição são colocadas com a face voltada para cima e, portanto, os campos são marcados. Uma carta permanece tapada e **não** se usa. Desta forma termina uma rodada. Um total de 4 rodadas completas são jogadas. Finalmente, cada jogador calcula a sua pontuação após a 4^a rodada.

As seguintes **3 ações** são executadas consecutivamente:

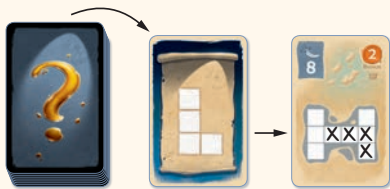
1^a ação: As cartas de expedição são reveladas

O jogador inicial revela **a carta de expedição presente no topo do monte de cartas** e coloca-a de forma visível ao lado dele.

2^a ação: Marcar campos

Todos os jogadores marcam campos **em uma** das suas duas cartas com mapas de tesouro de acordo com o padrão da carta de expedição que está revelada. O padrão pode ser girado 90° ou 180° ou espelhado, mas deve permanecer completamente inalterado. **Cada** campo das cartas com mapas de tesouro pode ser marcado pelo jogador exatamente uma vez e nunca várias vezes.

Atenção, muito importante: Se um jogador **não puder ou não quiser** usar o padrão da carta de expedição revelada, ele **apenas** poderá cruzar um dos campos numa das suas duas cartas com mapas de tesouro. **Não é permitido**, não cruzar um campo numa rodada.



João marca a forma de L na sua carta com mapa de tesouro (girado a 90° e espelhado).

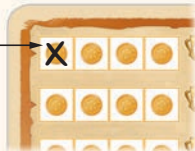
Nota: Durante uma rodada, todas as cartas de expedição reveladas são empilhadas umas sobre as outras. Não é permitido procurar no monte, quais cartas de expedição já foram retiradas.



Se um jogador cruzar um campo com um **símbolo de cruz** ele deve imediatamente marcar outro espaço vazio numa das suas duas cartas com mapas de tesouro. Se cruzar novamente um campo com símbolo de cruz, ele terá que cruzar um outro campo, etc.



Se um jogador cruzar um campo com um símbolo de moeda ele terá de fazer uma cruz no próximo espaço vazio da sua carta de pontuação, começando no campo da esquerda da linha de cima. Os campos da carta de pontuação estão marcados da esquerda para a direita. Se a primeira linha estiver cheia mude para a segunda linha, começando novamente à esquerda. Se todos os 12 quadrados das três linhas estiverem cheios, o máximo é atingido. Outros símbolos de moeda não dão mais pontuação ao jogador.



Importante: Se uma linha de moeda for preenchida com 4 cruzes, o jogador recebe pontos (taça) por ela. Estes pontos serão concedidos na 3ª ação.



Se um jogador cruzar um campo com um **símbolo de palmeira** ele receberá **imediatamente** pontos. Um ponto para a palmeira cruzada e um ponto para cada palmeira que pode ser vista no dito **livro aberto** neste momento (a outra carta com mapa de tesouro do jogador não é tida em consideração).

Tomás cruza a palmeira numa das suas duas cartas com mapas de tesouro. Isso dá um ponto. Nas quatro cartas do dito livro aberto, duas palmeiras podem ser vistas, o que dá outros dois pontos. Tomás ganha dessa forma três pontos.



Atenção: Cada jogador pode marcar apenas quatro vezes na sua carta de pontuação as palmeiras que cruza. Outras palmeiras cruzadas não lhe dão pontos.

3ª ação: Linha de moedas ou carta com mapa de tesouro completa!

Qualquer jogador que tenha preenchido completamente uma das suas três filas de moedas ou uma das suas cartas com mapas de tesouro (ou ambas) na 2ª ação terá

de dizer isso **alto e de forma clara**. Agora os jogadores, começando com o jogador inicial e **rodando no sentido horário um a um** organizam e trocam as suas filas de moedas completas e cartas com mapas de tesouro completamente preenchidos como se segue. **Nota:** Os pontos de taça para uma série completa de moedas são atribuídos quando é a vez de um jogador.



Se um jogador marcar todos os quatro campos de moedas na sua carta de pontuação, ele eliminará a taça na carta redonda que mostra o maior número atualmente em jogo. Ele então usa este número como pontos da série de moedas completa da sua carta de pontuação. Se todas as 6 taças da carta redonda geral tiverem sido riscadas, não haverá mais pontos de taça.

João é o primeiro a encher uma fila de moedas. Ele ganha a taça com o número 6 na carta redonda e ganha 6 pontos. O próximo jogador que tiver uma linha de moedas recebe 5 pontos (se for a vez dele), etc.



Se um jogador encheu **completamente uma carta com mapa de tesouro**, ele coloca-a ao lado dele. Lá ela permanece visível para todos os jogadores até ao final do jogo. Como substituto, o jogador pega numa nova carta com mapa de tesouro: - **ou** uma das quatro cartas com mapas de tesouro do referido livro aberto **ou** uma carta do monte de cartas com mapas de tesouro. Se o jogador preencheu completamente as suas duas cartas com mapas de tesouro, ele pega em duas novas cartas com mapas de tesouro da mesma maneira.

Nota: Apenas no final da sua ação, o livro aberto é preenchido com quatro cartas.



Sara preencheu completamente a carta com mapa de tesouro laranja. Os 12 pontos são assegurados. Ela coloca a carta com mapa de tesouro de lado e pega numa nova carta com mapa de tesouro do centro da mesa.

No caso raro do monte de cartas com mapas de tesouro ser usado, o jogo continua normalmente: o livro aberto não pode mais ser preenchido com quatro cartas com mapas de tesouro e possui menos cartas.

Importante: Após a ação 3, o jogador inicial muda no sentido horário.

Fim de uma rodada

No modo descrito, **7 do total de 8 cartas de expedição** são reveladas e usadas por todos os jogadores que as marcam. Assim termina uma rodada. Existe também **uma** carta de expedição que **não** é revelada **nem** é usada. O campo correspondente na carta de rodada geral é riscado. Então todas as oito cartas de expedição são misturadas e colocadas novamente como um monte de cartas escondidas.

Fim do jogo

O jogo termina depois de quatro rodadas. Cartas com mapas de tesouro não preenchidas não atribuem pontos. Cada jogador agora adiciona os pontos na sua carta de pontuação da seguinte forma:

- Cada campo de moeda marcado conta um ponto.
- Cada taça corresponde a tantos pontos quanto o número digitado nela.
- Os números dos quatro campos de palmeira são adicionados.
- Cada carta com mapa de tesouro completamente preenchida renderá tantos pontos quantos forem mostrados à esquerda.
- Selos em cartas com mapas de tesouro completamente cheias darão 1 ou 2 pontos adicionais para cada uma das suas próprias cartas com mapas de tesouro completamente preenchidas **com essa cor**. Se um jogador tiver vários selos **todos** esses selos serão marcados.

O jogador com o maior número de pontos é o vencedor. No caso de empate, ganha o jogador que preencheu mais cartas com mapas de tesouro cinzentos. Se houver um empate, o verde decide, depois o laranja e depois o roxo.



Sara preencheu completamente 6 cartas com mapas de tesouro. Isso resulta em 64 pontos. O selo cinzento dá a Sara 1 ponto por carta com mapa de tesouro cinzenta (= 2 pontos de bônus). O selo laranja dá 2 pontos por carta laranja (= 4 pontos de bônus). Nove campos de moedas marcados e as duas taças juntas 17 pontos. As três palmeiras conferem 8 pontos. No total a Sara obteve 95 pontos.