



Acuarella.

LIVRO DE REGRAS

A HISTÓRIA DE ACUARELLA

Há muitos anos, alguns gatos de rua viviam em um parque localizado em uma das cidades mais bonitas do Peru. Eles eram encarregados de espantar os ratos que assustavam os moradores e visitantes daquela cidade. Pouco a pouco, o número de gatos foi aumentando, e suas necessidades também. Um dia, uma artista chamada Abril Lovegood, comovida pelos ternos felinos, convocou seus amigos artistas para pintar os gatos em seu dia a dia. Suas obras seriam leiloadas para ajudar a construir casas para os gatos e fornecer alimento a eles. Naquele mesmo dia, Abril Lovegood decidiu adotar um daqueles gatinhos, a quem deu o nome de Acuarella, por causa das manchas em suas costas.

Acuarella é um jogo competitivo de posicionamento de peças de poliominós com encantadoras ilustrações de gatos. Você se tornará um daqueles artistas convocados e deverá escolher cuidadosamente peças de Gato para posicionar em seu tabuleiro, combinando-as umas com as outras para criar o maior número possível de PIGMENTOS, espalhá-los e embelezar ainda mais sua obra. As cartas de oportunidade que você conseguir obter tornam o jogo uma competição desafiadora e divertida entre artistas de gatos.



COMPONENTES:



4 Tabuleiros
Pessoais



1 GATOTEM
de madeira



4 Gatinhos
de madeira



96 Pigmentos



75 Peças de
poliominós



1 Saco de
pano



15 Fotos
de gatos



22 Cartas de
oportunidade



4 Cartas
de
suporte



4 Guias de montagem



1 Playmat



3 Troféus



1 Livro de
Regras

OBJETIVOS

O objetivo do jogo é conquistar o maior número de pontos possível fazendo combinações de cores por meio da união de PEÇAS DE GATO que você posiciona em seu tabuleiro, o que lhe concederá PIGMENTOS. Cada Pigmento concede de 1 a 3 pontos. Tente não deixar espaços vazios em seu tabuleiro, pois cada um subtrai 1 ponto. E, ao final do jogo, fora do tabuleiro, você montará todos os gatos que puder com as peças de Gato obtidas para ganhar pontos extras.




Se preferir assistir
a um vídeo tutorial,
acesse este QR code

SETUP

Cada jogador recebe seu próprio tabuleiro pessoal, um gatinho de madeira e uma carta de suporte. Embaralhe as cartas de OPORTUNIDADE em uma pilha virada para baixo. Ao lado dela, coloque as FOTOS DE GATOS e os TROFÉUS ao alcance de todos os jogadores.

Coloque o PLAYMAT sobre a mesa e posicione os PIGMENTOS (fichas em forma de tinta colorida) sobre ele. Coloque as peças de Gato no saco de pano e misture bem. Ao lado da faixa numérica no playmat, forme uma fileira de 8 peças de Gato aleatórias retiradas do saco, uma ao lado de cada número, certificando-se de que no início do jogo haja uma boa variedade de cores. Existem 6 cores diferentes de peças de Gato: vermelho, amarelo, laranja, violeta, azul e verde, com 12 ilustrações diferentes de gatos.

Por fim, coloque o GATOTEM no meio da fileira de 8 peças. Dessa forma, a fileira é dividida em 2 conjuntos de 4 peças cada: **As peças de Gato Disponíveis** são aquelas na fileira para as quais o GATOTEM está voltado, e do outro lado, atrás do GATOTEM, ficam as **peças de Gato de Reposição**, seguindo a ordem dos números escritos no playmat.

 Para 2 jogadores, remova 1 carta de Oportunidade de cada tipo antes de embaralhar.



Exemplo para 3 jogadores

 Você está pronto para começar o jogo! 

Acuarella é jogado em turnos. O último jogador que acariciou um gato será o primeiro jogador. Esse jogador retirará uma peça de Gato aleatória do saco (apenas em seu primeiro turno) e a posicionará imediatamente em seu próprio tabuleiro seguindo as regras a seguir.

No restante do jogo, os jogadores se alternarão em sentido horário. No seu turno, você deve escolher 1 peça de Gato Disponível da fileira e posicioná-la em seu tabuleiro.

Nenhum jogador pode passar: você é sempre obrigado a jogar enquanto houver peças de Gato que possam ser posicionadas em seu tabuleiro.



POSICIONANDO PEÇAS



Regras para posicionar as peças de Gato

A primeira peça de Gato que você posicionar deve tocar uma das bordas do seu tabuleiro. A partir da segunda peça de Gato, você pode posicioná-las em qualquer lugar do seu tabuleiro, desde que estejam dentro da grade marcada.

As peças de Gato podem ficar adjacentes umas às outras ou não, dependendo dos seus objetivos. Porém, uma vez posicionadas, elas não podem mais ser movidas.



COBRINDO OSSINHOS



Você também deve tentar cobrir os OSSINHOS impressos em seu tabuleiro com peças de Gato da **mesma cor dos ossinhos**. Se conseguir, você poderá comprar 1 carta de Oportunidade para cada ossinho coberto dessa forma.



*Todas as cartas de Oportunidade podem ser jogadas a partir do seu próximo turno. Porém, aquelas que dizem "EFEITO IMEDIATO" podem ser usadas assim que forem compradas, se desejar, ou guardadas para uso posterior. Você só pode jogar uma carta por turno.



As cartas jogadas são colocadas em uma pilha de descarte. Se o baralho de cartas acabar, a pilha de descarte é embaralhada e um novo baralho é formado.

A única carta que não vai para a pilha de descarte é o "Gato Inveioso".

Veja detalhes das cartas nas páginas 11 e 12.

COMBINANDO GATOS

A partir do seu segundo turno, tente escolher a peça que melhor combine com as que já estão em seu tabuleiro, seguindo o lado da Paleta de Cores da sua carta de suporte, que mostra as 9 combinações possíveis que concedem pontos da seguinte forma:

● Pigmentos quentes : 3 pontos

● Pigmentos frios : 2 pontos

✦ Pigmentos Cinzas (Coringas) : 1 ponto

PIGMENTOS

Jogos avançados

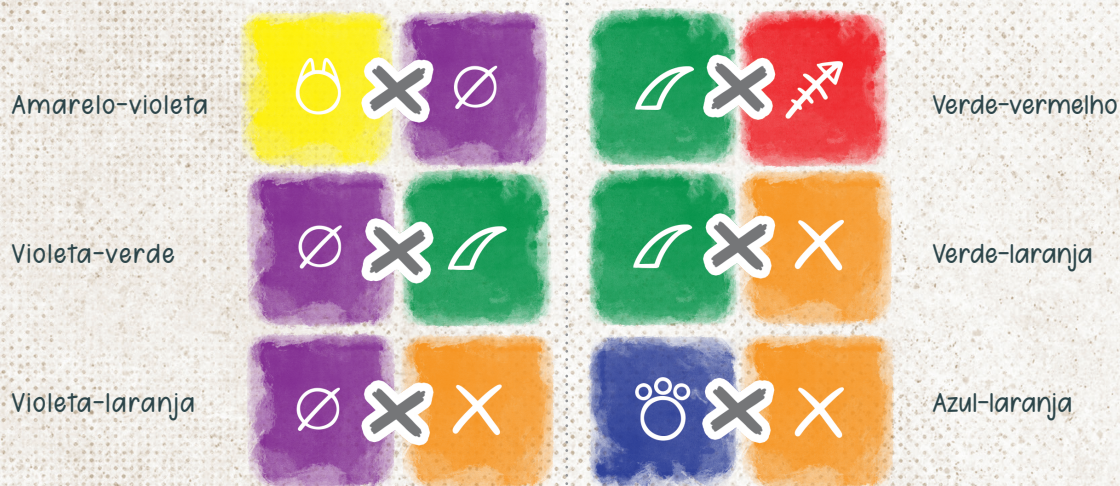
Se você quiser mais competição com os outros artistas para conseguir os Pigmentos mais preciosos antes que acabem, você pode reduzir a quantidade de cada tipo de Pigmento, por exemplo, em 3 pigmentos nos jogos de 4 jogadores, em 4 nos jogos de 3 jogadores ou em 5 nos jogos de 2 jogadores.

Dessa forma, os jogadores terão que tentar criar combinações diferentes para utilizar os Pigmentos que ainda estiverem disponíveis.

Gatos		Pigmentos	
🐾 + 🐾	→ laranja	🔥 + 🔥	Quente 3
🐾 + 🐾	→ vermelho-alaranjado	🔥 + 🔥	
🐾 + 🐾	→ amarelo-alaranjado	🔥 + 🔥	
🐾 + 🐾	→ verde	❄️ + ❄️	Fria 2
🐾 + 🐾	→ azul-esverdeado	❄️ + ❄️	
🐾 + 🐾	→ amarelo-esverdeado	❄️ + ❄️	
🐾 + 🐾	→ violeta	🌜 + 🌜	Coringa 1
🐾 + 🐾	→ vermelho-arroxeadado	🌜 + 🌜	
🐾 + 🐾	→ azul-arroxeadado	🌜 + 🌜	
🐾	→ Coringa	🌜	1
⬜	→ Espaços Vazios	⬜	1

Essas são as únicas combinações que concedem pontos.

Evite unir essas cores de peças de Gato, pois elas NÃO gerarão pontos (Pigmentos).



Regras de Combinação

Para fazer uma combinação, as peças de Gato devem se tocar ao longo de 2 ou mais lados adjacentes (A) ou se tocar ao longo de um único lado por pelo menos 2 quadrados consecutivos marcados na grade (B). Se conectadas de qualquer outra forma, as peças de Gato não combinam e você não recebe nenhum Pigmento.



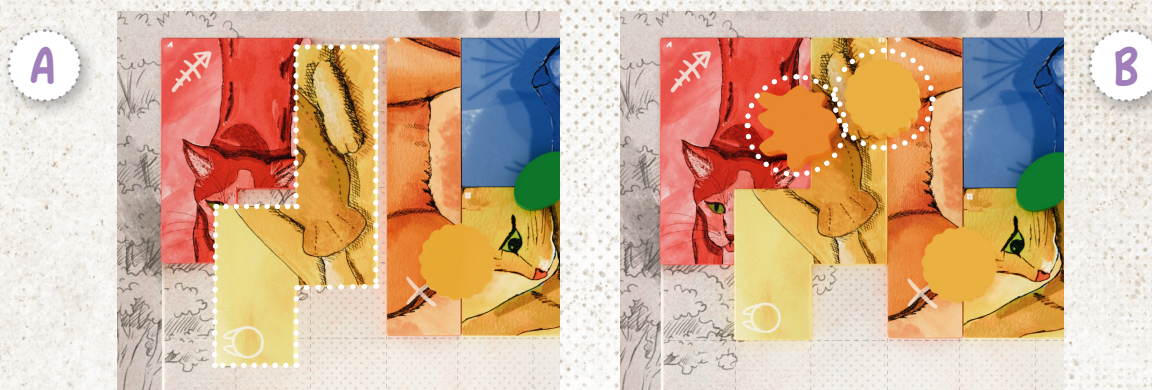
Você não é obrigado a fazer combinações ao posicionar peças de Gato. Neste exemplo, nenhum Pigmento seria gerado.



Neste exemplo, Pigmentos azul-esverdeado e verde foram criados.

Quando uma união de peças de Gato for realizada corretamente, um Pigmento da cor gerada (conforme mostrado no lado da Paleta de Cores da sua carta de suporte) é colocado no meio da união dessas peças de Gato.

É possível ganhar mais de 1 Pigmento no seu turno ao posicionar uma peça de Gato entre 2 ou mais peças no seu tabuleiro que criem combinações válidas.



- A: O jogador posiciona uma peça de Gato amarela entre uma peça vermelha e uma laranja.
- B: 2 Pigmentos são criados ao mesmo tempo: 1 laranja e 1 amarelo-alaranjado.

REPONDO PEÇAS DE GATO



De acordo com o número da peça de Gato que você escolher da fileira de peças de Gato Disponíveis para posicionar em seu tabuleiro, você a substituirá pela peça de mesmo número do outro lado da fileira (atrás do GATOTEM). O espaço vazio será então preenchido com uma peça de Gato aleatória do saco.

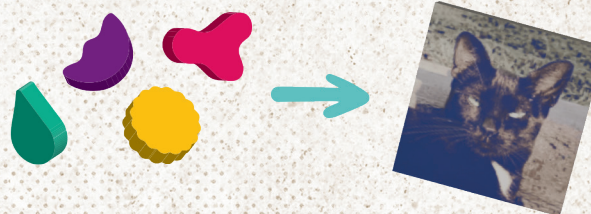


GANHANDO FOTOS DE GATO

Você ganha 1 FOTO DE GATO a cada **4 Pigmentos** (de qualquer cor) que coletar em seu tabuleiro (incluindo pigmentos coringa). Você não “troca” seus Pigmentos por elas (eles permanecem em seu tabuleiro).

Jogos avançados

Os jogadores devem colecionar grupos de 4 Pigmentos “diferentes” para ganhar 1 Foto de Gato. Os grupos podem variar durante a partida, mas na contagem, cada grupo deve conter 4 pigmentos diferentes.



A qualquer momento, você pode colocar uma Foto de Gato que tenha coletado em qualquer espaço vazio do seu tabuleiro. Isso pode ajudá-lo a ganhar Troféus e evitar penalidades na pontuação ao final do jogo. Além disso, você não perde suas Fotos de Gato se um “Gato Invejoso” for jogado contra você.

FIM DE JOGO

Quando um dos jogadores não conseguir posicionar nenhuma das peças de Gato Disponíveis em seu tabuleiro (por falta de espaço ou por estar completamente preenchido), o fim do jogo é declarado. Todos os jogadores têm **no máximo 2 turnos finais** para jogar, se puderem. Para jogos mais desafiadores, adicione apenas mais um turno final para cada jogador. Agora é hora de somar suas pontuações.

Ganhando Troféus

O **primeiro** jogador a preencher **completamente** seu tabuleiro, sem nenhum espaço vazio, ganha o TROFÉU de 3 pontos. O 2º a preenchê-lo completamente ganha o Troféu de 2 pontos, e o 3º a preenchê-lo completamente ganha o Troféu de 1 ponto. Os Troféus são concedidos apenas aos 3 primeiros jogadores que preencherem **completamente** seu tabuleiro.



Pontuando

Some suas pontuações de acordo com as cores dos seus Pigmentos; subtraia 1 ponto para cada espaço vazio em seu tabuleiro; e adicione os pontos de qualquer Troféu que você tenha conquistado.

$$\sum \text{pigmento} - \boxed{1\text{pt}} + \sum \text{troféu}$$

MONTANDO GATOS

Após a pontuação, remova todas as peças de Gato do seu tabuleiro e, seguindo o GUIA DE MONTAGEM, você pode tentar marcar pontos extras montando gatos. Existem 2 peças diferentes para cada gato e um total de 12 gatos diferentes. Cada gato montado, independentemente de sua(s) cor(es), concede 1 ponto extra.



As cores das peças de Gato usadas para montar gatos podem ser diferentes das mostradas neste exemplo.

Isso é somado à sua pontuação anterior e o vencedor é definido!

$$\sum \text{Gato} - 1\text{pt} + \sum \text{Troféu} + \text{Peça} \times 1\text{pt}$$

Em caso de empate, o jogador empatado que tiver mais Fotos de Gato vence. Se ainda houver empate, aquele que melhor imitar o miado de um gato será o vencedor!



SIMBOLISMO DAS CORES

Acuarella inclui um símbolo para cada cor de peça de Gato (amarelo, azul, vermelho, verde, laranja e violeta), assim como para cada combinação resultante delas, e estes são mostrados nas cartas de Paleta de Cores (verde, laranja, violeta, vermelho-alaranjado, amarelo-alaranjado, azul-esverdeado, amarelo-esverdeado, vermelho-arroxeadado e azul-arroxeadado). Isso ajudará a identificar melhor as cores e combinações no jogo.

		Símbolo	
Cores Primárias		amarelo	
		vermelho	
		azul	
Cores Secundárias		verde	
		laranja	
		violeta	
Cores Terciárias		vermelho-alaranjado	
		amarelo-alaranjado	
		azul-esverdeado	
		amarelo-esverdeado	
		vermelho-arroxeadado	
		azul-arroxeadado	

Na arte da aquarela...

As cores secundárias são formadas a partir de uma mistura equilibrada de 2 cores primárias.

As cores terciárias são formadas a partir de uma mistura de uma cor primária e uma cor secundária que são adjacentes entre si no círculo cromático.

E, ao misturar 2 cores opostas entre si no círculo cromático, obtemos cores complementares divididas (marrons e cinzas).

Mario Themme - Artista plástico



CARTAS DE OPORTUNIDADE



Gato Psíquico

Pense em uma cor, diga em voz alta e, sem olhar, retire uma peça de Gato do saco. Se a peça de Gato retirada for da mesma cor que você disse, você pode escolher qualquer peça de Gato que quiser do saco para o seu turno. Caso contrário, devolva a peça ao saco e jogue seu turno normalmente, escolhendo uma peça da fileira de peças e posicionando-a em seu tabuleiro.



Gato Invejoso

Roube um Pigmento que você não possui do jogador que tiver mais Pigmentos em seu tabuleiro. Em caso de empate, você escolhe de quem roubar. Isso também inclui fichas coringa (cinza). Após usar esta carta, coloque-a virada para cima em sua área de jogo: Esta carta pode ser jogada no máximo uma vez por cada jogador. Se você já tiver jogado uma carta como esta e comprá-la novamente, devolva-a, embaralhe o baralho e compre uma nova carta. Além disso, cada jogador não pode ser afetado por esta carta mais de uma vez.



Gato Ronronante

Você pode pegar até 2 FICHAS CORINGA (cor cinza) do playmat e colocá-las sobre uniões de peças de Gato em seu tabuleiro que não geraram Pigmentos. Por exemplo, na união de peças de Gato da mesma cor, ou de uma laranja com uma verde, ou uma amarela com uma violeta, vermelha com verde, violeta com verde, violeta com laranja, ou azul com laranja. Existem apenas 6 fichas Coringa. As fichas Coringa que você pegar devem ser usadas imediatamente.



Desfile de Gatos

Você pode escolher uma peça de Gato do lado de Reposição da fileira. Reposicione-a diretamente com uma peça do saco.



Gato Teimoso

Muda a direção para a qual o GATOTEM está olhando. Ele permanecerá nessa posição até que um jogador jogue uma carta similar. Isso inverterá quais peças são Disponíveis e quais são peças de Gato de Reposição.



Bola de Pelo

Remova todas as 4 peças de Gato Disponíveis da fileira, coloque-as no saco, misture bem e retire 4 peças uma a uma para recolocá-las na fileira, começando pelo número 1 (no playmat). Em seguida, faça sua jogada.



*Gato Guardião

(“EFEITO IMEDIATO”): Reserve uma peça de Gato de qualquer lado da fileira de peças imediatamente após um de seus turnos. A peça de Gato reservada deve ser usada no seu próximo turno. Se você retirá-la do lado de Reposição da fileira, preencha o espaço com uma peça de Gato aleatória do saco.

A peça reservada é marcada colocando seu gatinho de madeira sobre a peça de Gato escolhida. É importante verificar se a peça de Gato caberá no espaço desejado antes de reservá-la. Se ela não couber em seu tabuleiro, outra peça deve ser escolhida. A peça reservada pode ser movida para o outro lado da fileira, se necessário, mas não pode ser removida ou eliminada por nenhuma outra carta ou jogador.

Você pode usar esta carta imediatamente ou guardá-la.



*Gato de Rua

(“EFEITO IMEDIATO”): Troque esta carta por uma da pilha de descarte. Esta nova carta pode ser usada a partir do seu próximo turno.

Você pode usar esta carta imediatamente ou guardá-la.



AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Quero agradecer a Deus e à minha linda família, a maior força e inspiração para criar este jogo, e a todos os amigos e familiares que o testaram e me apoiaram antes de sua produção final.

Agradeço aos meus amigos de: Día D-Juegos, Play! Board Game Store, The Monkey Planet, Cuy Games, David Rath's Edge - Reinos Olvidados, Hobby Shop - Hobbies & Hobbits, Ludoteca Miraflores, Geek Club Café, Esteban e Yani do Escojo el Verde, Aventureros Lúdicos, Harold's Tabletop, Inplot – Graphic Printing, María Cristina Vargas (Macri), Majo Espinosa (@majuegos), @limonludico, @juegosdemesaperu, aos amigos da Feria InterOcio (Madrid), à minha equipe na M.O.B., a todos os colegas criadores peruanos de jogos de tabuleiro, a toda a comunidade gamer peruana, ACLP e Board Games Club Peru, e a todas as pessoas que encontrei em meu caminho como designer de jogos. A todos, obrigado pelo apoio, pelo carinho e por confiarem em Acquarella.

Agradeço também a: Silvia Boderó, Mario Themme, Brady Riddle, Gabriel Pareja e Omar Rodríguez Benites.

CRÉDITOS

Um jogo criado por Karem Potóchnik.
ILUSTRAÇÕES: Karem Potóchnik e Carlos Ureta
DESIGN GRÁFICO: Carlos Ureta, Andrea Balmaceda
DESIGN 3D E JOGO ONLINE: Brian Guerrero Pérez e Francisco Fabian Gutierrez
EDIÇÃO DE TEXTO: Fernando Morales
TRADUÇÃO PARA PORTUGUÊS: Phillipe Menezes
REVISÃO EM PORTUGUÊS: Daniele Lemos
VERSÃO BRASILEIRA: Forjamundo Editora
PUBLICADO POR: Jugones Games

Lima - Peru

Fabricado na China