

FABIANO COSTA



RENATO KEITERIS

ATHOS BULCÃO

MASTER PIECES

Um Jogo de Estratégia e Reconhecimento de Padrões



Athos Bulcão

MASTER PIECES

Um Jogo de Estratégia e Reconhecimento de Padrões

Mecânicas: Colocação de Peças, Construção a partir de Modelo,
Contratos, Reconhecimento de Padrões, Controle de Área.

≈ COMPONENTES ≈

48 Marcadores de Padrão
[8/Cor de Jogador]

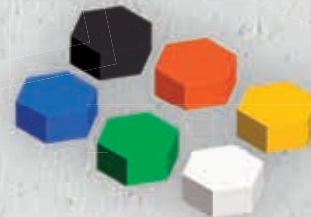


1 Marcador
de 1º Jogador

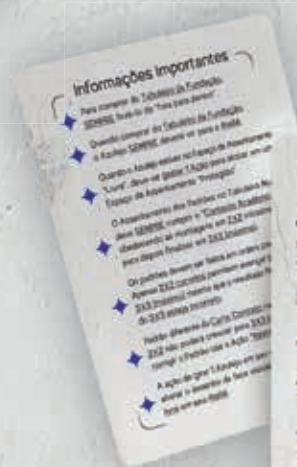
1 Tabuleiro
Oficina de
Restauro



12 Marcadores de Ação
[2/Cor de Jogador]



6 Tabuleiros
Individuais Ateliês



12 Cartas Contrato de Padrões | Athos Bulcão

6 Cartas de Ajuda ao Jogador | Cubos

6 Cartas de Ajuda ao Jogador | Padrões

1 Tabuleiro Principal Mural

44 Cubos dos Azulejos
de Athos Bulcão

6 Marcadores
de Pontuação
[1/Cor de Jogador]

12 Marcadores Extras
de Pontuação
[2/Cor de Jogador]

1 Tabuleiro
Fundação
Athos Bulcão
[Fundathos]

Saco para Cubos

10 Cartas · Mini Expansão · “Mestres de Obras”

8 Cartas · Mini Expansão · “Ferramentas”

≡ QUEM FOI ATHOS BULCÃO? ≡

Athos Bulcão [Rio de Janeiro, 2 de Julho de 1918 – Brasília, 31 de Julho de 2008] foi um pintor, escultor, desenhista e artista brasileiro.

Nascido no bairro carioca do Catete, desistiu do curso de medicina em 1939 para se dedicar às artes visuais. Sua primeira exposição individual veio em 1944, na inauguração da sede do Instituto dos Arquitetos do Brasil, em sua cidade natal.

Pelo conjunto da obra, recebeu vários prêmios e condecorações, como a Ordem do Mérito Cultural, recebida em 1995 do Ministério da Cultura. Faleceu aos 90 anos, em Brasília, em decorrência de complicações do Parkinson, deixando uma obra que permanecerá viva e relevante para sempre.

ATHOS BULCÃO
MASTER PIECES

ATHOS BULCÃO | MASTER PIECES

Imagine-se como um discípulo do icônico **Athos Bulcão**, o mestre dos painéis e mosaicos que deram vida às paredes de Brasília e do mundo afora. Em "**Athos Bulcão | Master Pieces**", você está prestes a embarcar em uma missão inspiradora e desafiadora: espalhar a arte e o legado do artista para todos os cantos do mundo. O seu objetivo? Recriar suas obras-primas em um *Mural* com **Painéis de Bulcão**, capturando a essência e a grandiosidade do artista em cada detalhe.

Neste jogo, estratégia e criatividade serão suas melhores aliadas. À medida que avança, competirá com outros discípulos na tentativa de deixar sua marca como o portador definitivo da herança artística de **Athos**, através dos **Pontos de Prestígio Acadêmico**.

Para o vencedor, um prêmio extraordinário: a **Curadoria** em uma

Exposição em uma instituição internacional de grande importância cultural com sede em *Nova York*, onde você poderá apresentar a visão e expressão artística de **Athos** ao mundo!

"**Athos Bulcão | Master Pieces**" é mais do que um jogo: é uma jornada que celebra a arte, a cultura e a paixão por deixar um legado atemporal. Prepare-se para mergulhar na estética única de **Athos** e conquistar seu lugar entre os grandes! Você está pronto para dominar essa obra de arte em movimento?

≡ PREPARAÇÃO DO JOGO ≡

≡ EXEMPLO DE UMA PARTIDA PARA 4 JOGADORES ≡

- 1 Posicione o **Tabuleiro Principal [Mural]** no centro da mesa e o **Tabuleiro da Fundathos** ao lado dele.
 - 2 Preencha o **Tabuleiro da Fundathos** com os **Cubos de Azulejos** de forma aleatória.
 - 3 Verifique o número de Jogadores e use os **Ateliês** do lado indicado: 1 ~ 4 ou 5 ~ 6.
 - 4 Em seguida, coloque 1 **Azulejo** aleatório diretamente em qualquer **Espaço de Assentamento Livre** no **Ateliê**. Cada Jogador começará a partida com exatamente 1 **Azulejo** aleatório em seu **Ateliê**.
 - 5 Coloque os **Azulejos** restantes no **Tabuleiro da Oficina de Restauro**. (Em qualquer quantidade de jogadores os **Azulejos** restantes vão para a **Oficina de Restauro**.)
 - 6 Cada Jogador pega seu **Ateliê**, seu **Marcador de Pontuação**, os **Marcadores de Padrão** e os **Marcadores de Ação**, todos de sua cor. Ah! Não esqueça das **Cartas de Apoio ao Jogador**. São 2 para cada um: **Carta dos Cubos** e **Carta dos Padrões**.
 - 7 Em seguida, coloque os **Marcadores de Pontuação** na posição inicial [O] do **Mural**.
 - 8 Escolhe-se o Jogador inicial. Sugestão de escolha: quem conhece **Athos Bulcão**? Ou, quem já viu uma obra de **Athos Bulcão**? Ou ainda, quem esteve mais recentemente em **Brasília**? Para os moradores de **Brasília** o primeiro Jogador é aquele que esteve mais recentemente na **Fundação Athos Bulcão [Fundathos]**, ou ainda, quem tocou mais recentemente em um Painel de **Athos Bulcão**.
 - 9 Coloque as 12 **Cartas Contrato** ao lado dos **Tabuleiros**, formando uma pilha de compras. Nas primeiras partidas, pode espalhar todas as **Cartas Contrato** sobre a mesa para que os Jogadores tenham a visão completa delas.
- Feito! O jogo está pronto para começar.



7

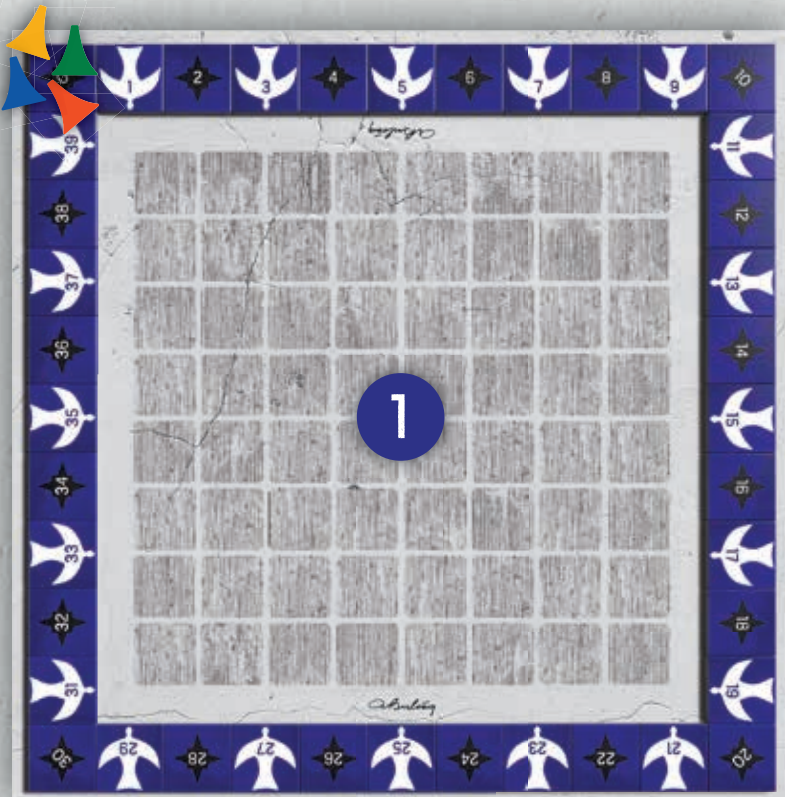
4



8



6



1



3

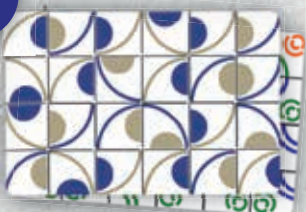
4



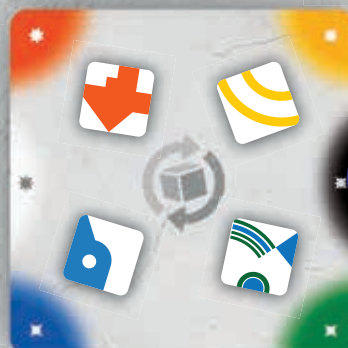
6



6



9



5



6



6

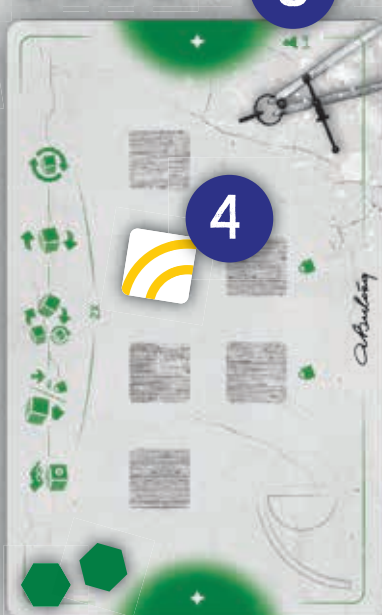


1

2



3



4



3

4

6

6

5

≡ CONCEITOS IMPORTANTES ≡



• **Azulejo:** É a **Unidade dos Cubos** usados para as montagens livres dos “**Padrões**”;



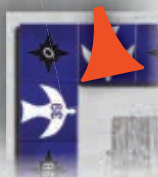
• **Padrão:** É a união de 2 ou mais “**Azulejos**”, formando desenhos únicos e exclusivos;



• **Painel:** É a formação coordenada de 4 ou mais “**Azulejos**” assentados no **Mural**, construídos a partir de montagens crescentes em bases de **2X2** e **3X3**;



• **Mural:** É o conjunto de “**Painéis**” assentados [alocados] no **Mural**, mostrando os **Anteprojetos** que serão apresentados na **Exposição**;



• **Pontos de Prestígio:** São os **Pontos de Vitória** que os Jogadores buscam para vencer a partida.

≈ COMO JOGAR ≈

Cada Jogador pode executar **2 ações** das opções abaixo, em qualquer ordem, podendo, **inclusive, repeti-las**:

- Adquirir 1 Azulejo;
- Assentar/Proteger 1 Azulejo;
- Trocar Azulejo;
- Rotacionar 1 Azulejo;
- Restaurar 1 Azulejo.

• **Dica:** Use seu Marcador de Ação para indicar suas escolhas em cada turno.

Após realizar as **2 ações**, o Jogador deve, se puder:

- Marcar sua pontuação no **Mural** e/ou;
- Posicionar marcadores de padrão em **Cartas Contrato**.

Depois de realizadas suas ações, o Jogador ativo passará a vez para o próximo Jogador em sentido horário.



≡ Adquirir 1 Azulejo ≡

O Jogador escolhe entre: **A)** qualquer Azulejo da **Oficina de Restauro** ou **B)** qualquer Azulejo das opções disponíveis do **Tabuleiro da Fundathos**, considerando o movimento de fora para dentro.

Este Azulejo não está disponível ainda.



Dica: Existem 4 tipos de Cubos Azulejos diferentes. Portanto, 2 Cubos que tenham uma mesma face têm todas as outras faces iguais.

O Azulejo coletado deve ser posionado no **Espaço de Assentamento Livre** do **Ateliê** do Jogador. Caso não haja espaço livre, o Jogador não pode adquirir um novo Azulejo.

Importante: O Jogador pode olhar todas as faces do Azulejo após adquiri-lo. Porém, manter a sua orientação, sem alterar o padrão visto na face superior em sua aquisição, é obrigatório.

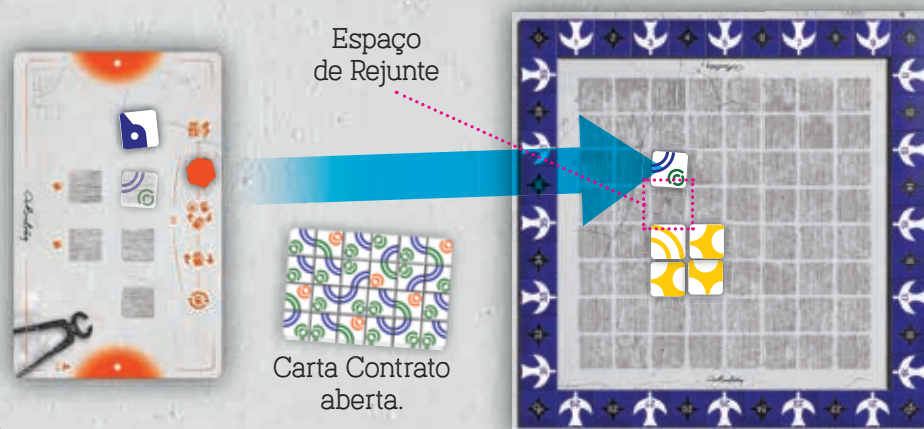


≡ Assentar 1 Azulejo ≡

O Jogador escolhe entre:

- A)** Assentar 1 Azulejo no **Mural** ou;
- B)** Mover 1 Azulejo para “**Espaço Protegido**”.

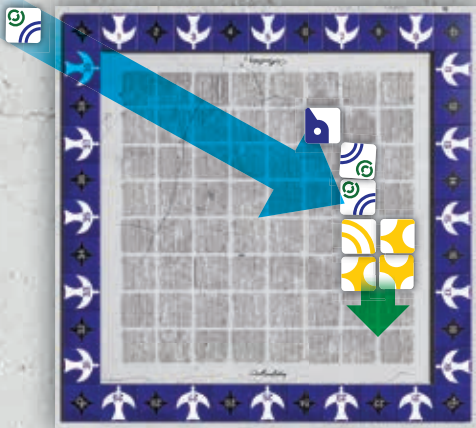
A) O Jogador escolhe qualquer Azulejo de seu **Ateliê [Livre ou Protegido]** e verifica se existe uma **Carta Contrato** daquele padrão. Se a **Carta Contrato** ainda não estiver em jogo, o Jogador a posiciona no centro da mesa, próximo ao **Mural** e à vista de todos os Jogadores. A posição em que a carta for colocada será mantida até o final do jogo [vide Página 10].



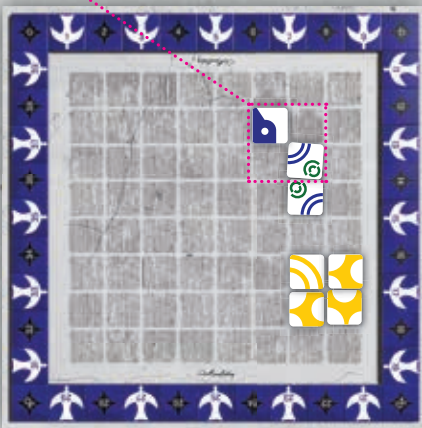
Em seguida, o Jogador posiciona o seu Azulejo em qualquer espaço vazio do **Mural**. Cada painel deve ocupar um espaço isolado no **Mural**. Esse espaço é chamado de “**Espaço de Rejunte**”.

Sempre que um Azulejo for assentado ortogonalmente ao lado de outro Azulejo de **padrão diferente**, ele desliza [empurra] todos os Azulejos de mesmo padrão [em bloco] exatamente 1 espaço na direção oposta ao novo Azulejo assentado. Esse movimento **nunca** muda a formação de um painel. O deslize não será desencadeado se a adjacência for na diagonal.

Diagonal: Não desencadeia deslize.

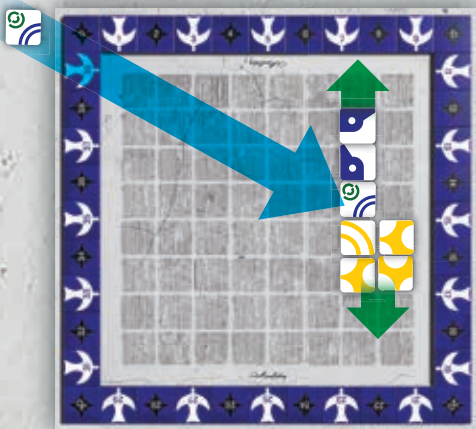


1. Alocação entre padrões.

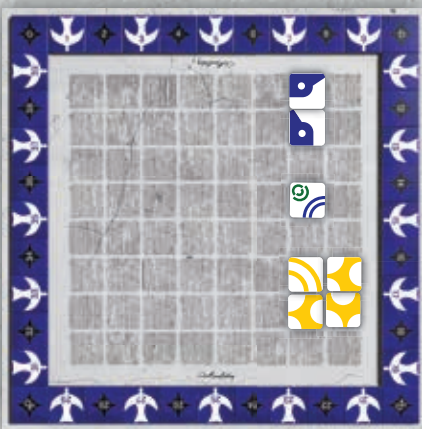


2. Deslize em bloco.

O deslize pode ser desencadeado em mais de um padrão ao mesmo tempo.

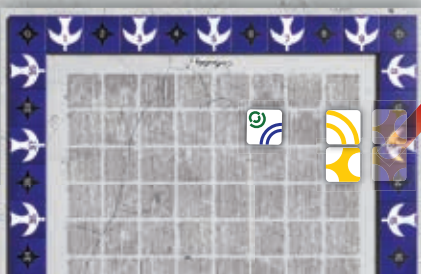
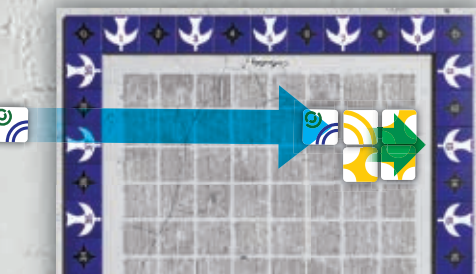


1. Alocação entre padrões.



2. Deslize em 2 blocos.

Caso um ou mais Azulejos saiam do **Mural** em decorrência de um deslize, esses Azulejos vão para a caixa do jogo e **são descartados da partida**.



Importante: Pontos e Marcações nas Cartas Contrato adquiridos em jogadas anteriores permanecem válidos até o final da partida.

B) O Jogador pode optar por mover um Azulejo do **Espaço de Assentamento Livre** para o **Espaço de Assentamento Protegido**, impedindo que outro Jogador possa fazer trocas com esse Azulejo [vide “Trocar Azulejo”].

Use seu **Marcador de Ações** para indicar as suas escolhas em cada turno



≡ Trocar Azulejo ≡

O Jogador pode trocar 1 Azulejo que já esteja em seu **Espaço de Assentamento Livre** ou **Protegido** por 1 Azulejo do **Espaço de Assentamento Livre** de qualquer outro Jogador.

Para executar essa ação, o Jogador ativo deve enviar para a **Oficina de Restauro** 1 outro Azulejo de seu **Espaço de Assentamento Livre** ou **Protegido** que esteja em seu **Ateliê** e depois efetuar a troca com qualquer outro Jogador. Role o Azulejo enviado para a **Oficina de Restauro**.

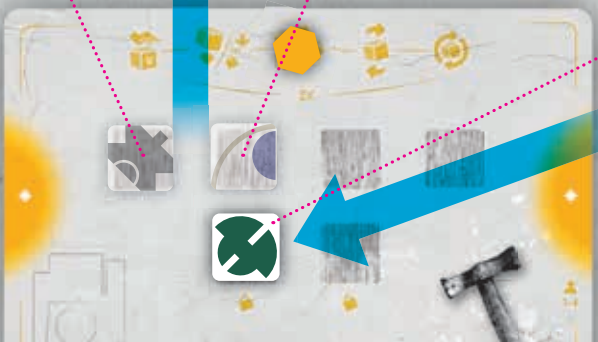
Após a troca, o Azulejo adquirido pelo Jogador ativo deverá, obrigatoriamente, ser posicionado no **Espaço de Assentamento Protegido**. Já o Azulejo do Jogador que recebeu a troca deve, obrigatoriamente, ser posicionado no **Espaço de Assentamento Livre**.

Este Azulejo vai para o outro Jogador.



Este Azulejo vai para a Oficina de Restauro.

Azulejo adquirido do outro Jogador.



Importante: Se o Jogador ativo não tiver “**Espaços de Assentamento Protegidos**” vagos em seu **Ateliê**, essa troca não poderá ser realizada. Além disso, o Jogador que receber o Azulejo não poderá negar essa troca e terá que colocar seu novo Azulejo no “**Espaço de Assentamento Livre**” de seu **Ateliê**.

A **Oficina de Restauro** comporta qualquer quantidade de **Azulejos**. Cada vez que os Jogadores adicionam um **Azulejo** à **Oficina de Restauro**, devem “rolar” esse **Cubo** como se fosse um dado a fim de deixar uma nova face dele virada para cima.



≡ **Mudar o Lado de 1 Azulejo Rotacionando o Cubo** ≡

Em seu **Ateliê**, o Jogador pode alterar o lado visível de 1 Azulejo, rotacionando o **Cubo** para qualquer face/padrão que quiser deste **Cubo**. Isso pode ser feito tanto no espaço **Livre** como no **Protegido** do **Ateliê**.



Ação de Rotação



• **Dica:** Girar o **Cubo** sem alterar a sua face superior não é considerado uma ação de “rotação”. Portanto, não conta como uma ação de seu turno, sendo totalmente livre este movimento em seu **Ateliê**.

≡ **Restaurar 1 Azulejo** ≡

Esta ação pode ser realizada **APENAS** para consertar um padrão anteriormente posicionado de maneira errada. Para isso, o Jogador deve possuir em seu **Ateliê**, no momento da ação de restaurar, um Azulejo do tipo de padrão a ser consertado.



O Jogador retira 1 Azulejo incorreto do **Mural**, coloca-o na **Oficina de Restauro** rolando-o e, na sequência, assenta 1 Azulejo em posição correta no padrão, vindo de seu **Ateliê**.

O Azulejo retirado necessariamente tem que ser das bordas de um padrão e **DEVE ter sido posicionado erroneamente por qualquer Jogador em qualquer momento da partida**.



Azulejo fora do padrão da Carta Contrato.

Após assentar o **Azulejo** correto, o Jogador ganha a pontuação pelo assentamento de acordo com a quantidade de **Azulejos** no painel. Se o Jogador ativo, ao finalizar a correção, formar um padrão **2X2** ou **3X3**, ele coloca o seu **Marcador de Padrões** sobre a respectiva Carta Contrato.



Azulejo incorreto vai direto para a **Oficina de Restauro**, “rolando-o” para uma nova face.

Toda esta movimentação é considerada apenas 1 única ação de correção, ou seja, tirar o Azulejo errado, rolá-lo e enviá-lo para a **Oficina de Restauro** e, por fim, assentar o Azulejo correto.

Diagram 3 shows a 4x4 grid with a 2x2 block of four tiles (blue, green, and orange patterns) and a blue arrow pointing to a larger grid of similar tiles.

A 2x2 grid of square tiles with yellow and white geometric patterns. The top-left tile features a yellow quarter-circle in the top-left corner. The top-right tile features a yellow quarter-circle in the top-right corner. The bottom-left tile features a yellow quarter-circle in the bottom-left corner. The bottom-right tile features a yellow quarter-circle in the bottom-right corner. The background is a textured, greyish-brown surface.

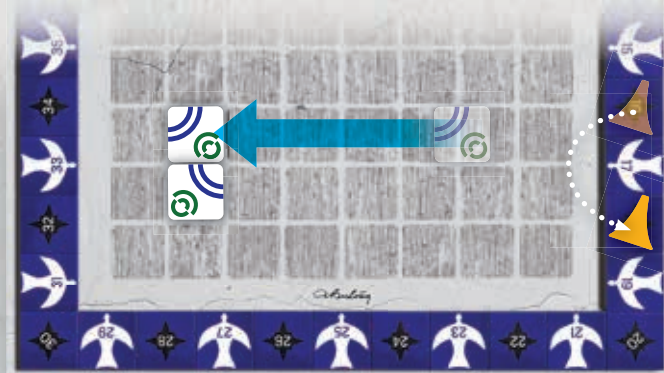
Q

≡ PONTUAÇÃO ≡

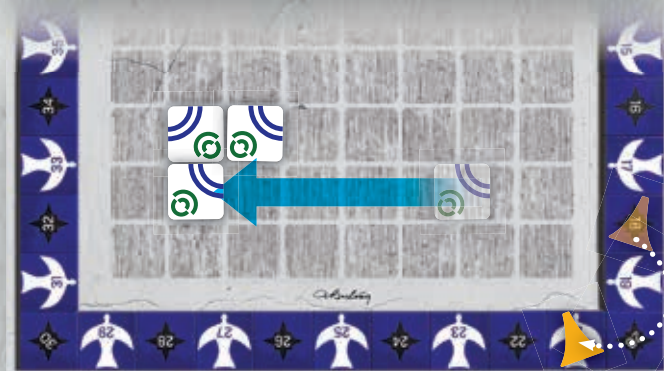
Imediatamente após assentar um **Azulejo** no **Mural**, seguindo a formação correta ou incorreta de acordo com a **Carta Contrato**, o Jogador ganha 1 ponto para a quantidade de Azulejos interligados ortogonalmente de mesmo padrão. Assim, um padrão com 2 Azulejos gera 2 pontos, um padrão de 3 Azulejos gera 3 pontos, e assim por diante. Recomenda-se contar os pontos ação por ação e não apenas no final da rodada. A colocação dos Azulejos é coletiva, portanto é comum o Jogador fazer mais pontos se acrescentar um Azulejo no mesmo padrão que o Jogador anterior.

Pontuações bônus serão dadas aos Jogadores que cumprirem os padrões estabelecidos pelo **Mestre Athos Bulcão**, representados no jogo pelas **Cartas Contrato** descritas adiante. Para cada ponto, mova o seu **Marcador de Pontuação** na trilha de **Prestígio Acadêmico** [bordas do **Mural**].

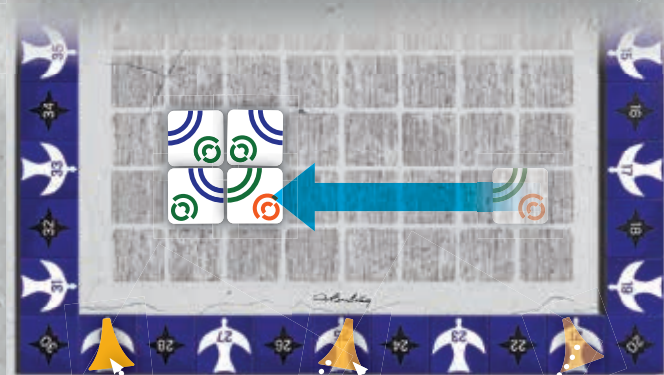
Caso o Jogador ultrapasse a marca de **40 pontos**, ele deve pegar o **Marcador Extra de Pontuação** e posicioná-lo ao lado do [0] na trilha.



Ao assentar este Azulejo, o Jogador ganhará **2 Pontos**.



Ao assentar este Azulejo, o Jogador ganhará **3 Pontos**.



Ao assentar este Azulejo, o Jogador ganhará **4 Pontos**, além da bonificação da **Carta Contrato**, neste exemplo: mais 4 Pontos.

≡ CARTAS CONTRATO DE PADRÕES ≡



Formação de Padrões da Carta Contrato.

Nome, Ano e Localização das Obras/Painéis.

Dados Técnicos das Obras/Painéis.

QRCode com Imagens reais.

A qualquer momento em seu turno, os Jogadores buscarão formar padrões no **Mural** idênticos às respectivas **Cartas Contrato**. O Jogador posicionará os seus **Marcadores de Padrão** para assinalar um padrão quadrado, **2X2** ou **3X3**, idêntico (em cor, desenho e posicionamento) a um padrão destas **Cartas Contrato**. Assim que o fizer, o Jogador ganhará o mesmo número de pontos dos respectivos **Azulejos** ali marcados [**4 Azulejos = 4 pontos**]. Esta indicação será de sua propriedade até o final da partida. No caso da jogada completar um padrão **3X3** igual à **Carta**, o Jogador que o fizer também ganhará 4 pontos, mesmo que os demais marcadores daquela Carta não sejam de sua cor.



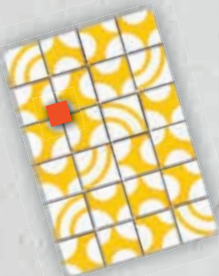
Exemplo de Padrão 2X2: Ao completar a **Carta Contrato**, o Jogador faz os 4 pontos por assentar 1 Azulejo + 4 pontos por cumprir com exatidão a **Carta Contrato**.

Para cumprir os padrões de acordo com o **Contexto Acadêmico** e validar suas jogadas e pontuações, cada Jogador deve realizar cada padrão em sequência crescente. Os Jogadores deverão ter cumprido os padrões 2X2 corretamente a fim de continuar sua montagem e realizar os 3X3. Se porventura o padrão não mais estiver de acordo com a **Carta Contrato** escolhida, ao final do 2X2 encerra-se a construção daquele Painel, a não ser que o padrão seja corrigido com a ação de **Restaurar 1 Azulejo**.

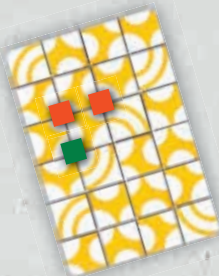


Ao cumprir um padrão igual ao da carta, o Jogador posiciona 1 de seus **Marcadores de Padrão** exatamente na interseção dos desenhos dos respectivos Azulejos nas **Cartas Contrato de Padrões**. Nenhum outro Jogador poderá demarcar a mesma área assinalada, mesmo se a respectiva formação não estiver mais no **Mural**. Ao final da partida, serão contemplados pontos extras àqueles Jogadores que conseguirem **maioria** em cada uma das Cartas Contrato.

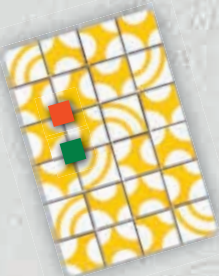
O Jogador que tiver mais Cubos na respectiva Carta fará 10 pontos.



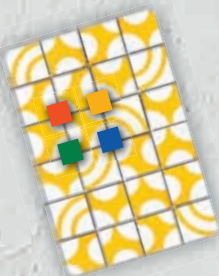
10 pontos para o Jogador Laranja.



10 pontos para o Jogador Laranja e 4 pontos para o Jogador Verde.



4 pontos para o Jogador Laranja e 4 pontos para o Jogador Verde.



Empate entre 4 Jogadores ninguém pontua.

≡ PONTOS DE FINAL DE PARTIDA ≡

O Jogador com mais marcadores na mesma carta recebe 10 pontos.

2º Colocado recebe 4 pontos. | 3º Colocado recebe 2 pontos.

Outras posições não pontuam.

Em caso de empate entre 2 Jogadores, ambos recebem 4 pontos.

Empate em 3 Jogadores, todos recebem 2 pontos.

Empate em 4 ou mais Jogadores, não pontuam.

Importante: Para o jogo entre 2 Jogadores, é fundamental que ambos obedeçam à **Regra Especial de 2 Artistas!** Caso os **Marcadores de Padrões** acabarem, aquele que ficar sem não poderá mais colocar nenhum em cima das **Cartas Contrato**. Ou seja, acabaram os marcadores, o Jogador não conseguirá colocar mais nenhum outro.

≈ FIM DE JOGO ≈

A partida segue até que um Jogador compre o último Azulejo do **Tabuleiro da Fundathos**. Após terminar sua jogada, a última rodada é iniciada.

Na rodada final, cada Jogador terá até 3 ações [2 ações normais de turno + 1 ação extra gratuita] para executar e maximizar sua pontuação, terminando com o Jogador que pegou o último Azulejo.

≡ Acabou o Jogo. E agora? ≡

Além dos pontos marcados durante a partida, contam-se os pontos extras por **maioria** em cada **Carta Contrato de Padrões** e o Jogador que tiver mais **Pontos de Prestígio Acadêmico** vence!

Caso haja empate, o Jogador que tiver mais de seus **Marcadores de Padrão** alocados na **Carta Contrato** do maior padrão apresentado no **Mural** é quem ganha. Caso se mantenha o empate, quem tiver mais **Marcadores de Padrão** alocados em **Cartas** ganha. Se ainda assim a partida se mantiver empatada, os Jogadores dividem a vitória.

≡ VARIANTE SIMPLIFICADA ≡

Use esta variante para jogar com as crianças e com pessoas sem o hábito de jogar **Jogos de Tabuleiro Modernos**.

Monte todos os componentes e tabuleiros conforme o **Jogo Base**.

Volte para a caixa do jogo, todas as **Cartas Contrato**. Elas não serão utilizadas durante esta partida.

Inicie a partida normalmente.

Monte os padrões e pontue por eles sem se preocupar com a formação correta do painel de acordo com as **Cartas Contrato**.

Nessa Variante, não use a ação “**Restaurar 1 Azulejo**” e não aplique a pontuação de **Cartas Contrato** ao final do jogo.

Todas as outras regras do jogo são mantidas.

≡ VARIANTE SOLO ≡

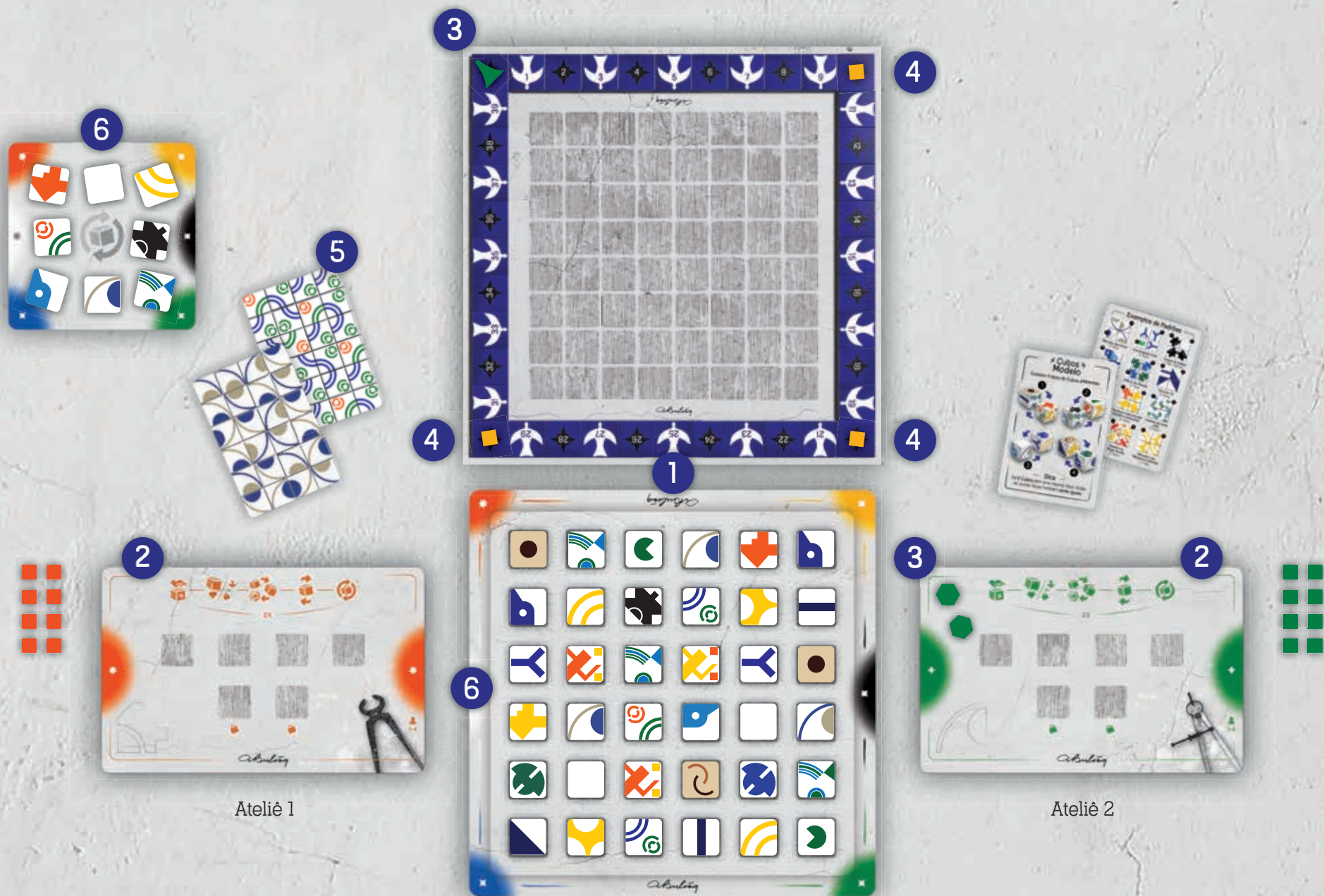
- 1 Posicione o **Mural** no centro da mesa e o **Tabuleiro da Fundathos** logo abaixo.
- 2 Na sequência, o Jogador pega dois **Ateliês**, além dos **Marcadores de Padrão** de cada cor [sugere-se Laranja para o **Ateliê 1**, à esquerda, e Verde para o **Ateliê 2**, à direita].
- 3 Coloque o **Marcador de Pontuação Verde** na posição inicial do **Mural**. Pegue os 2 **Marcadores de Ação** da cor Verde.

4 O Jogador coloca um **Marcador de Padrão** de uma cor que não está no jogo [sugere-se Amarelo] na **Posição 10**, outro na **Posição 20** e outro na **Posição 30** da **Trilha de Pontuação**.

5 As **Cartas Contrato** são abertas nas laterais do **Mural** para rápida visualização durante a partida.

6 Preencha o **Tabuleiro da Fundathos** com os Azulejos de forma aleatória. Os Azulejos que sobrarem são colocados na **Oficina de Restauro**.

O jogo está pronto para começar.



≡ COMO JOGAR ≡

A **Variante Solo de Athos Bulcão | Master Pieces** é um jogo onde o objetivo é chegar ao final da partida com pontuação próxima a Zero [veja mais detalhes sobre as condições de vitória no **Item Fim do Jogo** adiante]. Para isso, o Jogador irá alternar seus turnos entre os **2 Ateliês [1 e 2]**, jogando inicialmente no **1** e, na sequência, no **2**, sendo que, no **Ateliê 1 [Laranja]**, o Jogador pontua negativamente, enquanto ações no **Ateliê 2 [Verde]** pontuam positivamente.

Para não se perder nas ações, sugere-se que o Jogador use o **Marcador de Ações** e toda vez que terminar a ação de um dos **Ateliês**, movimentar esses marcadores para o outro **Ateliê**.

Como no Jogo Base, em seu turno o Jogador poderá fazer 2 de 5 ações possíveis, em qualquer ordem, podendo ser – inclusive – repetidas:



≡ Adquirir 1 Azulejo ≡

A forma de aquisição dos Azulejos segue as regras do Jogo Base, ou seja, o Jogador escolhe entre: **A)** qualquer Azulejo da **Oficina de Restauro** ou **B)** qualquer Azulejo das opções disponíveis do **Tabuleiro da Fundathos**, considerando o movimento de fora para dentro.

O Azulejo coletado deve ser posionado no **Espaço de Assentamento Livre** do **Ateliê** ativo. Caso não haja espaço livre, o Jogador não pode adquirir um novo Azulejo.



≡ Assentar 1 Azulejo ≡

O Jogador escolhe entre:

- A)** Assentar 1 Azulejo no **Mural** ou;
- B)** Mover 1 Azulejo para “**Espaço Protegido**”:

A) Assentar 1 Azulejo no **Mural**: Segue as regras do Jogo Base, assim como as mesmas regras de posicionamento e de **Espaço de Rejunte**.

B) Mover 1 Azulejo para “**Espaço Protegido**”: Esse movimento difere do jogo base: caso o Jogador queira adquirir um Azulejo mas não possua **Espaço de Assentamento Livre** disponível no **Ateliê** ativo, o Jogador escolhe um Azulejo que esteja em um **Espaço de Assentamento Livre** e move-o para um **Espaço de Assentamento Protegido**. Para assentar no **Mural** um Azulejo que esteja em um **Espaço de Assentamento Protegido**, o Jogador deve primeiro liberar um **Espaço de Assentamento Livre** [assentando Azulejo no **Mural**, efetuando troca ou corrigindo painel] para então mover um Azulejo para os espaços livres, deixando-o disponível para uso. A ação de mover um Azulejo do espaço protegido para o espaço livre é gratuita.



≡ Trocar Azulejo ≡

Mantém as mesmas regras do Jogo Base, onde o Jogador efetua as entregas de Azulejos do **Ateliê** ativo, trocando com o segundo **Ateliê**, seguindo os **3 Atos**. Por exemplo: o Jogador está com o **Ateliê 2 [Verde]** como ativo. A ação acontece em **3 Atos**:

Ato 1) Pega o Azulejo escolhido do **Ateliê 1** e posiciona no **Espaço de Assentamento Livre** do **Ateliê 2**;

Ato 2) Seleciona um dos Azulejos do **Espaço de Assentamento Livre** do **Ateliê 2** e posiona no **Espaço de Assentamento Livre** do **Ateliê 1**;

Ato 3) Seleciona um segundo Azulejo do **Espaço de Assentamento Livre** do **Ateliê Verde**, rola e posiciona na **Oficina de Restauro**.

Importante: Os **Atos 1** e **2** são concomitantes, portanto a troca pode ser feita mesmo se o tabuleiro ativo estiver totalmente preenchido antes desta ação.



≡ Mudar o Lado do Azulejo Rotacionando o Cubo ≡

Em seu **Ateliê**, o Jogador pode alterar o lado visível de 1 Azulejo, rotacionando o **Cubo** para qualquer face/padrão que quiser deste **Cubo**. Isso pode ser feito tanto no espaço **Livre** como no **Protegido** do **Ateliê**.



≡ Restaurar um Azulejo ≡

Esta ação pode ser realizada **APENAS** para consertar um padrão anteriormente posicionado de maneira errada. Seguirá as mesmas regras do Jogo Base.

≡ PONTUAÇÃO ≡

A grande diferença da variante solo para o jogo base está na pontuação. Imediatamente após assentar 1 Azulejo no **Tabuleiro Mural**, o Jogador ganha 1 ponto para a quantidade de Azulejos interligados de mesmo padrão, incluindo o Azulejo recém-assentado. Assim, um Azulejo solitário gera 1 ponto, 2 Azulejos conectados geram 2 pontos, um padrão de 3 Azulejos conectados [necessariamente em “L”, dada a limitação de 2X2], gera 3 pontos, e assim por diante.

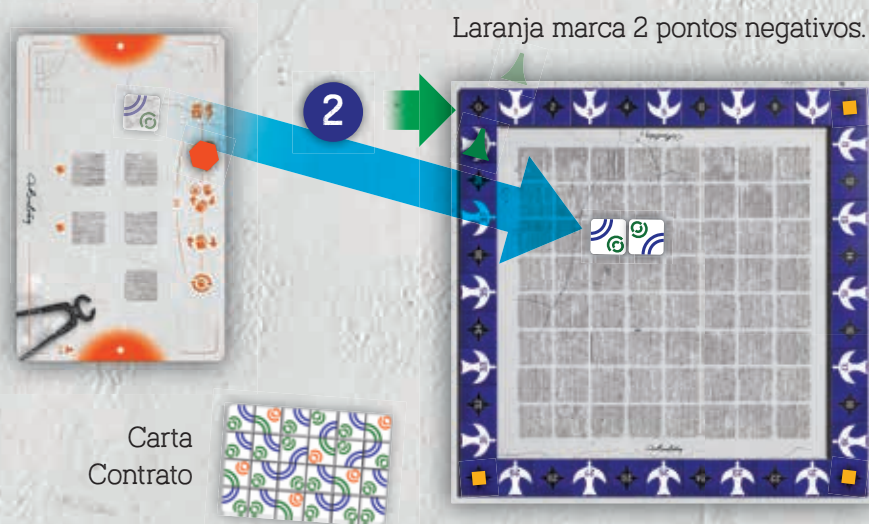
No caso do tabuleiro da esquerda, qualquer pontuação funciona exatamente igual, só que com números negativos, sendo que a pontuação pode ser contabilizada abaixo do Zero [andando no sentido anti-horário na trilha de pontos a partir da **Posição 39**, deixando o saldo no negativo para futuras ações].

≡ JOGO SOLO · Exemplo ≡

O Jogador está com zero pontos e comprou um Azulejo do **Tabuleiro da Fundathos** para, na sequência, assentar no **Mural** 1 Azulejo do **Ateliê 2, Verde**. Ele faz 1 ponto positivo e movimenta o **Marcador** para a casa 1 da trilha de pontuação.



Na sequência, ele assentou um Azulejo do mesmo padrão vindo do **Ateliê**, 1 **Laranja**, e pontuou 2 pontos negativos, movimentando o **Marcador** para trás até o Zero e depois movimentando o **Marcador** mais uma casa no sentido anti-horário até parar na Posição 39.



• **Dica:** Mova o Marcador de Pontuação sempre que concluir uma ação, de acordo com a sua evolução e, com isso, a visualização de seus pontos será bem clara e precisa.

De acordo com o exemplo anterior:

Sequência 1: Verde joga e faz 1 ponto positivo;

Sequência 2: Laranja joga Azulejo do mesmo padrão, fazendo 2 pontos negativos [volta 1 espaço até o zero e movimenta o **Marcador** um espaço para a Posição 39].

A mesma dinâmica de pontuação positiva e negativa é usada para os bônus das **Cartas Contrato de Padrões**, tanto para os 4 pontos de bônus por cada cubinho posicionado na carta quanto para a pontuação de final de jogo relacionado com o controle de área de cada carta [vide **Cartas Contrato de Padrões**].

≈ FIM DE JOGO ≈

Diferentemente do Jogo Base, o fim do jogo acontece quando não houver mais Azulejos tanto no **Tabuleiro da Fundathos** quanto nos dois **Ateliês** [podem sobrar Azulejos na **Oficina de Restaurol**].

Existem duas condições mínimas de vitória:

• **Condição 1:** o Jogador deve coletar ao menos 1 **Marcador Amarelo** posicionado na trilha de pontos. Para coletar, basta o Jogador chegar ou passar do nível de pontuação indicado pelo menos uma vez no jogo, tanto com pontuação positiva quanto com pontuação negativa;

e

• **Condição 2:** o Jogador vence se conseguir terminar o jogo com pontuação entre + 1 e - 1 pontos para cada **Marcador Amarelo** coletado na trilha.

• **Exemplo:** O Jogador venceu a partida ao coletar 2 cubinhos da trilha de pontos e terminar com -2 pontos [Marcador na Posição 38].

Quando esse desafio se tornar fácil, o Jogador poderá atingir os seguintes níveis de experiência:

Nível Mestre Experiente: Terminar o jogo com zero pontos e 1 **Marcador Amarelo** coletado na trilha de pontos;

Nível Arquiteto Renomado: Terminar o jogo com zero pontos e 2 **Marcadores Amarelos** coletados na trilha de pontos;

Nível Mestre Azulejista: Terminar o jogo com zero pontos e 3 **Marcadores Amarelos** coletados na trilha de pontos.

≡ VARIANTE COOPERATIVA ≡

≡ JOGO em 2 ou em DUPLAS ≡

Variante exclusiva para 2 Jogadores ou para 2 Times de 2 Jogadores.

Mesmas regras da **Variante Solo**, mas com cada Jogador [ou cada **Time**] assumindo um Jogador com pontuação positiva e o outro com pontuação negativa.

Regra para 2 Jogadores: Caso os Marcadores de Padrão acabem, o Jogador não marca mais pontos nas Cartas Contrato. Porém, ainda pode ganhar pontos pela montagem dos painéis.

≡ VARIANTE DESAFIADORA ≡

≡ USE O VERSO DO TABULEIRO MURAL ≡

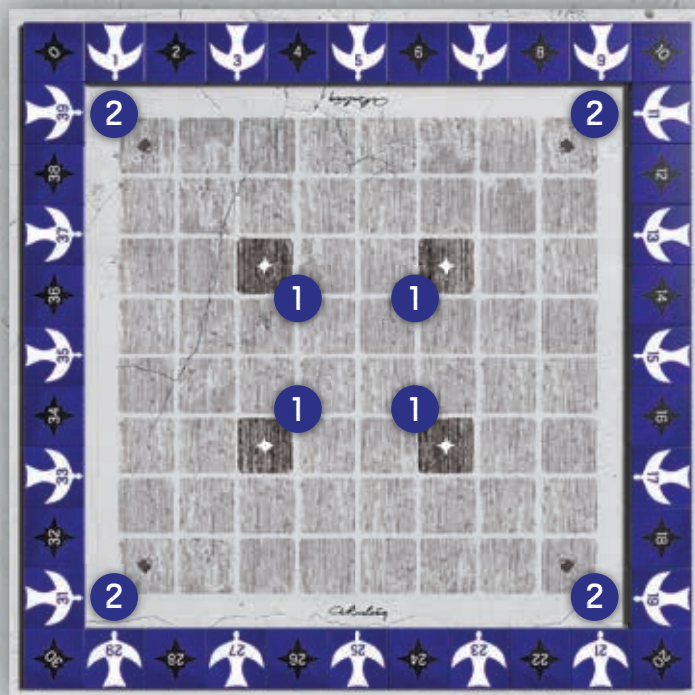
Variante para 2 ~ 4 Jogadores sem uso das Cartas Contrato.

Nessa **Variante Desafiadora**, temos interferências físicas no **Mural**: **Colunas Centrais** e **Arestas de Proteção**. Com isso, alguns espaços são bloqueados, impedindo a formação de padrões **3X3**. Portanto, apenas padrões **2X2** são permitidos nesse modo de jogo.

Além disso, a ação “**Restaurar 1 Azulejo**” não poderá ser usada.

As outras regras do Jogo Base se mantêm.

Verso do Tabuleiro Mural



1 Interferência Física:
Colunas Centrais

2 Interferência Física:
Arestas de Proteção

• **Colunas Centrais:** as **Colunas Centrais** são marcadas pelo símbolo de estrela em 4 espaços centrais do **Mural** [1]. Eles representam as **Colunas do Espaço de Exposição** de uma **Grande Galeria**! Vamos considerá-los para montar a **Exposição de Athos Bulcão**.

• **Arestas de Proteção:** são os 4 espaços nos cantos do **Mural** [2]. Elas protegerão as formações de padrão, bloqueando Azulejos que estejam nesses espaços.

≈ COMO JOGAR ≈

Monte todos os componentes e tabuleiros conforme o Jogo Base. Volte para a caixa do jogo todas as **Cartas Contrato**. Elas não serão utilizadas durante esta partida. Inicie a partida normalmente.

Assim que comecem a fazer os **Assentamentos de Azulejos no Mural**, os espaços das **Arestas de Proteção** [2] podem receber Azulejos, porém as **Colunas** [1] não recebem assentamentos vindos dos **Ateliês**. Estes espaços nunca serão ocupados por Azulejos, nem mesmo por deslizamentos realizados diretamente no **Mural**.

Proceda livremente com a partida como no Jogo Base, apenas com formações de padrão em **2X2** de Azulejos do mesmo padrão. **Nunca 3X3**.

• **Colunas Centrais:** os Azulejos que sofrerem “deslize” para uma das 4 áreas das **Colunas** [1], serão **retirados do jogo** [como no deslize para “fora do Tabuleiro”]. As **Colunas** impedem a progressão e crescimento dos padrões, já que são estruturas físicas limitantes no espaço do **Mural**.

• **Arestas de Proteção:** os 4 cantos do **Mural** podem receber assentamentos de Azulejos. Quando 1 Azulejo for assentado ou “deslizado” para o espaço com cadeado [2], ele fica bloqueado até o final da partida.

Em caso de deslize em bloco de padrões que possuem 1 Azulejo bloqueado, apenas o Azulejo bloqueado permanece. Se necessário, “pule” o Azulejo bloqueado e retire os demais do Tabuleiro.



1. Bloco Imutável não pode ser movido.



2. Apenas o Azulejo em cima do espaço do cadeado não pode ser movido.

≡ Blocos Imutáveis ≡

No momento que finalizar um painel **2X2**, imediatamente o Jogador deve colocar **1 Marcador de Padrão** de sua cor exatamente no meio desta formação de padrão, como faria em uma **Carta Contrato**, porém no **Mural**. Isso torna este painel em **1 Bloco Imutável**, que não poderá ser removido e/ou alterado de lugar.

A partida segue até que os Azulejos do **Tabuleiro da Fundathos** acabem, ou que o **Mural** esteja completo com padrões e/ou os Jogadores não consigam assentar mais nenhum Azulejo em algum dos espaços.

Adiante, veja exemplos da modalidade de jogo mais desafiadora:



Os Jogadores podem fazer as manobras de deslize normais do Jogo Base, mas não podem alterar as posições dos cubos dos **Blocos Imutáveis** e dos cantos das **Arestas de Proteção**:



• Considerações Importantes:

- 1) Se não puder colocar 1 Azulejo no **Mural**, por qualquer impossibilidade de assentamento, a ação não pode ser feita;
- 2) Mova Azulejos sempre na direção oposta daqueles que não podem ser movidos [deslize contrário];
- 3) As condições de final de partida são as mesmas do Jogo Base, inclusive as 3 ações finais [2 normais + 1 extra];

4) Se houver 1 bloco ainda incompleto no canto do **Mural**, você deve deslizar apenas os Azulejos que não estavam na posição do cadeado [vide exemplo ao lado];

5) Se não puder posicionar 1 Azulejo em qualquer dos espaços do **Mural** por já possuírem Azulejos assentados ou por conta de posicionamentos inválidos pelas regras, a partida se encerra imediatamente;

6) Se 1 ou mais Azulejos sofrerem o deslize para cima de uma das **Colunas**, ao colidir com elas, descarte o(s) Azulejo(s) do jogo;

7) É necessário manter exatamente 1 espaço entre os padrões, como no Jogo Base [Espaço de Rejuntel. Se este posicionamento não pode ser cumprido, essa ação não pode ser realizada;

8) Assim como no Jogo Base, não é permitido repetir padrões que já estão presentes no **Mural**;

9) Sempre que finalizar a formação **2X2** Azulejos, coloque 1 Marcador de Padrão de sua cor em cima destes 4 Azulejos recém construídos. Pontos extras serão concedidos ao final da partida;

10) A marcação de pontos é exatamente igual ao Jogo Base;

≡ PONTUAÇÃO ≡

Os Jogadores continuam jogando normalmente até que um Jogador compre o último Azulejo do **Tabuleiro da Fundathos**. Após terminar seu turno, a última rodada é iniciada. A partida também pode acabar caso não seja possível fazer o assentamento de Azulejos no **Mural**. Nesse caso, a partida encerra imediatamente.

Para cada **Bloco Imutável** com 1 **Marcador de Padrão** de sua cor, além dos 4 pontos obtidos pelo painel, receba 4 pontos adicionais.

≡ Acabou o Jogo. E agora? ≡

Ao final da partida, o Jogador que tiver mais **Marcadores de Padrões** nos **Blocos Imutáveis** recebe 5 pontos. O 2º e 3º Jogadores presentes no **Mural** também pontuam: 3 pontos para o 2º e 1 ponto para o 3º Jogador. O 4º Jogador não pontua.

Após a aplicação dos pontos adicionais, o Jogador que tiver mais **Pontos de Prestígio Acadêmico** vence!

Caso haja empate, o Jogador que tiver mais de seus **Marcadores de Padrão** alocados nos painéis apresentados no **Mural** é quem ganha. Caso se mantenha o empate, quem tiver mais painéis seus assentados perto de **Colunas** ganha. Se ainda assim a partida se mantiver empatada, os Jogadores dividem a vitória.

Quando houver empate entre 2 Jogadores, com qualquer número de Marcadores iguais, ambos receberão 3 pontos. Quando houver empate entre 3 ou mais Jogadores, com qualquer número de Marcadores, receberão, neste caso, 1 ponto. Empates entre 4 Jogadores, com qualquer número de Marcadores, nenhum marca pontos.

≡ MESTRES DE OBRAS ≡

≡ MINI EXPANSÃO ≡

Nesta **Mini Expansão “Mestres de Obras”**, os Jogadores poderão adicionar uma camada ainda mais interessante ao jogo. A **Mini Expansão** é composta por **10 Cartas de Mestres de Obras**.

≡ COMO JOGAR ≡

Para jogar a **Mini Expansão “Mestres de Obras”**, os Jogadores deixam de fazer suas ações normais de turno para adquirir uma **Carta de Mestre** fechada de um monte de compras ao lado dos **Tabuleiros Centrais**. Para adquirir 1 carta dos **Mestres de Obras**, o Jogador deve – ao menos – ter assentado **2 Azulejos** de um **mesmo padrão** no **Mural** até o turno de aquisição da **Carta de Mestre**. **Cartas de Mestres** não valem pontos adicionais no fim do jogo e não poderão ser trocadas ao longo da partida. O Jogador pode realizar a compra uma única vez.

O Jogador compra 2 Cartas de Mestres e escolhe apenas uma delas para deixá-la aberta ao lado de seu **Ateliê**. Apenas no próximo turno deste Jogador ele poderá usar o poder do **Mestre** em seu **Ateliê**. Este **Mestre de Obra** pode ajudar o Jogador apenas 1 vez durante toda a partida. Para isso, ele fará uso da Carta, sempre como uma primeira ação gratuita durante seu turno, cumprindo exatamente o texto da Carta. Após o uso dela, ele deve virá-la, deixando o verso para cima ao lado de seu **Ateliê**. Esta Carta não volta para a mesa até o final da partida.

≡ TODOS OS MESTRES DE OBRAS ≡



• **Mestra da Correção:** Esta carta permite corrigir erros no Mural. Você pode remover até 2 Azulejos que estejam formando padrões incorretos. Esses Azulejos são rolados novamente e enviados para a Oficina de Restauo. Padrões corretamente construídos e pontos já obtidos não sofrem alterações.



• **Mestre da Compra:** Normalmente, alguns Azulejos da Fundathos ficam indisponíveis no início do jogo. Com esta carta, você pode adquirir qualquer Azulejo desse tabuleiro, inclusive aqueles que ainda não foram liberados pelas regras do Jogo Base.



• **Mestra da Perfeição:** Esta carta substitui suas 2 ações normais e transforma seu turno em foco absoluto. Escolha uma ação permitida no jogo e execute essa mesma ação três vezes seguidas, sem alternar com outras ações.



• **Mestre dos Contratos:** Durante o jogo, seus Marcadores de Padrão podem estar distribuídos entre várias Cartas Contrato. Com esta carta, você pode mover 1 Marcador seu de uma Carta Contrato para outra, reorganizando sua estratégia.



• **Mestra da Precisão:** Depois de concluir uma Carta Contrato [3X3], ela normalmente não recebe mais cubos. Esta carta cria uma exceção, permitindo colocar 1 Marcador adicional em uma Carta Contrato já finalizada, sem interferir na montagem dos padrões.



• **Mestre do Esquadrão:** Em geral, é preciso cumprir padrões para colocar Marcadores de Padrão em uma Carta Contrato. Com esta carta, você pode colocar 1 Marcador diretamente em um canto livre da carta, mesmo sem ter cumprido nenhum de seus padrões.



• **Mestra da Versatilidade:** Esta carta permite que você realize uma ação de “Mudar o Lado do Azulejo Rotacionando o Cubo”, ajustando sua posição antes de utilizá-lo no Mural.



• **Mestre do Restauo:** Esta carta permite que você realize uma ação de “Restauração de um Azulejo”. Todas as regras do jogo são válidas para utilizar esse poder.



• **Mestra da Adaptação:** Esta carta permite a troca direta entre Cartas Contrato. Você pode trocar 1 Marcador de Padrão seu que já esteja em qualquer Carta Contrato por 1 Marcador de Padrão de outro Jogador que também esteja em qualquer Carta Contrato.



• **Mestre do Assentamento:** Normalmente, assentar 1 Azulejo no Mural pode exigir etapas intermediárias. Com esta carta, você pode pegar um Azulejo do seu Ateliê e colocá-lo diretamente no Mural.

≡ FERRAMENTAS ESPECIAIS ≡

≡ MINI EXPANSÃO ≡

Nesta **Mini Expansão “Ferramentas Especiais”**, os Jogadores poderão adquirir e usar seus conhecimentos usando **8 Ferramentas Especiais do Ofício de Azulejista**.

Os Jogadores terão à sua disposição **8 Cartas**, com **Frente e Verso diferentes**. A **Frente** apresenta o **“Nível I”** e o **Verso** apresenta **“Nível II”**. Estas Cartas simbolizam seu **Aperfeiçoamento Técnico** no uso destas ferramentas.

≡ COMO JOGAR ≡

O Jogador inicial separa as **Cartas de “Ferramentas Especiais”** formando **2 montes de 4 Cartas cada**. Ele deve arrumá-las ao lado dos **Tabuleiros Centrais**, deixando todas com a face **“Nível I”** para cima.

Durante seu turno, o Jogador pode **comprar** do centro da mesa **1** das **2 Cartas abertas**. Para isso, ele **deve abdicar de suas 2 ações normais de turno**, escolher a carta de **“Ferramenta Especial”** que deseja e posicioná-la ao lado do seu **Ateliê**. Cada Jogador só poderá possuir **1 Ferramenta por vez durante seu turno**. Caso queira, pode adquirir uma nova **Ferramenta**, mas para isso deverá descartar a Carta em seu poder, devolvendo-a em um dos 2 montes na mesa **por baixo de 1 dos montes de Cartas**. Durante a partida 2 Cartas ficam disponíveis para compra. Se não houver número de Cartas suficientes [2 Cartas], redistribua as cartas em 2 montes.

Cada **Carta de Ferramenta** tem 2 níveis de funcionalidade: **“Nível I”** ou **“Nível II”**. Cada nível representa uma funcionalidade específica de ação. **Seu uso contará como uma ação normal de turno**. O Jogador poderá compor o uso da Ferramenta em qualquer momento de seu turno, combinada ou não com suas ações normais do turno padrão.

Todas as Cartas são adquiridas com **Aperfeiçoamento Técnico em seu “Nível I”** – sem possibilidade de uso imediato. Sempre que adquirir uma Carta de **“Ferramenta Especial”**, o Jogador **só poderá fazer uso dela em seu próximo turno**.

Para aperfeiçoar e chegar ao **“Nível II”** da **Ferramenta**, os Jogadores devem **deixar de fazer, novamente, suas duas ações normais de turno** para aperfeiçoar sua técnica no uso de sua respectiva Ferramenta. **Cada Ferramenta só pode ser aprimorada em um Nível no turno do Jogador**.

≡ TODAS AS FERRAMENTAS ≡

01) Níveis:

- **Nível I | Nível de Bolha**
• **Efeito:** Quando assentar 1 ou mais Azulejos no Mural, ganhe 1 Ponto Extra.
- **Nível II | Nível a Laser**
• **Efeito:** Quando assentar 2 ou mais Azulejos no Mural, ganhe 2 Pontos Extras.

02) Máquinas Cortadoras:

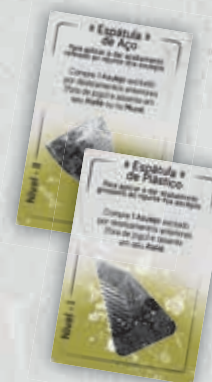
- **Nível I | Caneta Riscadora Diamante**
• **Efeito:** Devolva 1 Azulejo de seu Ateliê à Oficina de Restauro e adquira até 2 Azulejos da Fundação.
- **Nível II | Serra Mármore**
• **Efeito:** Devolva 2 Azulejos de seu Ateliê à Oficina de Restauro e adquira até 3 Azulejos da Fundathos.

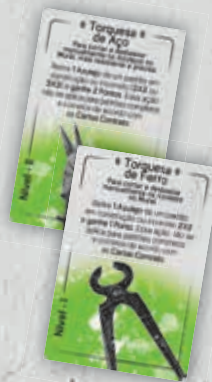
03) Martelos de Borracha:

- **Nível I | Martelo de Borracha Cantos Retos**
• **Efeito:** Traga 1 Azulejo direto do seu Ateliê para esta Carta e o Proteja.
- **Nível II | Martelo de Borracha Cantos Arredondados**
• **Efeito:** Traga até 2 Azulejos direto do seu Ateliê para esta Carta e Proteja 1 deles.

04) Espátulas de Precisão:

- **Nível I | Espátula de Plástico**
• **Efeito:** Compre 1 Azulejo excluído por deslizamentos anteriores [fora de jogo], e assente diretamente em um Espaço de Assentamento Livre do seu Ateliê. Outros Azulejos de deslizamentos permanecem fora do jogo.
- **Nível II | Espátula de Aço**
• **Efeito:** Compre 1 Azulejo excluído por deslizamentos anteriores [fora de jogo] e assente em um Espaço de Assentamento Livre do seu Ateliê ou no Mural. Outros Azulejos de deslizamentos permanecem fora do jogo.





05) Torquesas:

• Nível I | Torquesa de Ferro

• **Efeito:** Retire 1 Azulejo **incorreto** de um padrão até 2X2 e **não** assente um novo Azulejo. Role o Cubo na Oficina de Restauro. Ganhe 1 ponto.

• Nível II | Torquesa de Aço

• **Efeito:** Retire 1 Azulejo **incorreto** de um padrão até 2X2 ou 3X3 e **não** assente um novo Azulejo. Role o cubo na Oficina de Restauro. Ganhe 2 pontos.



06) Desempenadeiras:

• Nível I | Desempenadeira Reta

• **Efeito:** Realize 1 ação de "Assentar Azulejo" [Mural ou Protegido]. Receba 1 Ponto Extra ao assentar no Mural ou receba 1 Ponto por assentar em um Espaço de Assentamento Protegido.

• Nível II | Desempenadeira Dentada

• **Efeito:** Realize 1 ação de "Assentar Azulejo" [Mural ou Protegido]. Receba 2 Pontos Extras ao assentar no Mural ou receba 2 Pontos por assentar em um Espaço de Assentamento Protegido.



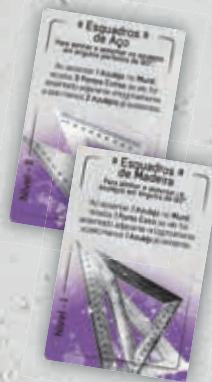
07) Instrumentos de Precisão:

• Nível I | Compasso Técnico

• **Efeito:** Após assentar um Azulejo no Mural, se for um novo padrão [abrir uma nova Carta Contrato], ganhe 2 Pontos Extras.

• Nível II | Paquímetro Aço

• **Efeito:** Após assentar um Azulejo no Mural, se for um novo padrão [abrir uma nova Carta Contrato], ganhe 3 Pontos Extras.



08) Esquadros:

• Nível I | Esquadros de Madeira

• **Efeito:** Ao assentar 1 Azulejo no Mural, receba 1 Ponto Extra se ele for assentado adjacente ortogonalmente [horizontal ou vertical] a pelo menos 1 Azulejo já assentado.

• Nível II | Esquadros de Aço

• **Efeito:** Ao assentar 1 Azulejo no Tabuleiro Mural, receba 3 Pontos Extras se ele for assentado adjacente ortogonalmente a pelo menos 2 Azulejos já assentado.

≡ AGRADECIMENTOS ≡

Fabiano Costa

"Se você quer ir rápido, vá sozinho. Se você quer ir longe, vá acompanhado."
Provérbio Africano

Este jogo dificilmente teria sido feito se não existissem iniciativas maravilhosas de ocupação das Bibliotecas Públicas com jogos de tabuleiro como o **BGZO** e a **Villa do Tabuleiro**. **Renato Braga** e **Márcio Zerwes** são dois dos maiores promotores desta paixão. O suporte deles foi fundamental, tanto quanto dos parceiros de mesa e cabaiais Renato Galve, Caroline Galve, Camila Saboya, Sandro Alencar e Juju. Jogo de Tabuleiro é sobre mesa cheia e sem vocês nada disso faz sentido.

Algumas pessoas foram fundamentais no direcionamento do projeto como Mario Cesar Chiappani, Bruno Ruivo, Wigner Santos, Sotero, Luis Fabiano Figaro, Daniel Vilasboas e Caio, João Toledo e Rogério Lourenço, Robert Coelho e Luiz Francisco Baroni, Caio Zaplana, Gustavo Oliveira [Gugas Boardgame], Syllas Borburema e Diego Rocha. Muito obrigado pelas contribuições valiosas.

Um abraço especial tanto à **Fundação Athos Bulcão** quanto ao fantástico time da **Ludens Spirit** que abraçaram de bate pronto as loucuras dos *designers* e deram a solidez que esse projeto merecia.

Agradeço aos meus filhos **Lara Costa** e **Thales Costa** por estarem sempre ao meu lado me incentivando e à **Carla Formanek**, minha parceira de caminhada. Eu simplesmente não existiria para os jogos de tabuleiro se Carla não tivesse dito um dia que adorava jogos. Explorar sozinho esse mundo não fazia o menor sentido e a alegria genuína dela quando entramos numa luderia de infinitas opções foi o que faltava para que o trem desse *hobby* iniciar sua descida desgovernada.

Renato Keiteris

Este jogo é dedicado a todos que enxergam a arte como algo vivo, que se constrói no dia a dia, peça por peça. À quem se encanta com a Obra de **Athos Bulcão**, com seus ritmos, repetições, vazios e surpresas. Ah! Sem esquecer de todos os Jogadores que gostam de jogos bonitos, inteligentes e feitos para serem compartilhados.

Meu obrigado mais carinhoso à minha **Jú**, parceira de vida, de ideias e de caminhos. À minha querida **Helena**, que é ponto de partida, inspiração constante e futuro em construção.

À **Fundação Athos Bulcão [Fundathos]**, por entrarem de cabeça desde o início nesta empreitada. Em especial à **Valéria Cabral** e **Silvia Guerreiro**.

À **Ludens Spirit**, por acreditar neste projeto desde os primeiros esboços e ajudar a transformá-lo em algo concreto. Um agradecimento especial ao **Eric Deshoulières** e à **Juliane Pimentel**, pela confiança e pelo olhar atento. Ao **William Magri**, pelo cuidado e precisão em cada etapa da *pré* e *pós-produção*. Sem esquecer de **Tod@s da Editora** que contribuíram para que este jogo saísse do papel e ganhasse forma.

Um grande "Obrigado" para meu xará **Renato Braga**, pela parceria e presença nos eventos do **BGZO/SP**! Aos parças do **Canal BoardgamePlay**, **Figaro** e **Daniel**.

Aos queridos **Criadores de Conteúdo**: Raquel & Paulim · Bora Jogá, Diego · Board & Geek, Yuri · Cadê o Dado, Dalton & Mateus · Duque Board Games, André Lemos Ilha do Tabuleiro, Sotero · Jogatina Mil Grau, Michelle & Reanderson · Jogatina Moderna, Cintia & Diego · Nerdices & Boardgames, Karen & Thiago · Nerd Kriativa, Marina & Sarah · Pinta Nerd, Diogo · P2BG, Ana Dabs · Pra Quem Gosta · Romir Romir Play House, Nat e Gui · Turista Board Games e Luíz & Thaís · ViajaNerd.

Obrigado por jogar e transformar o Jogo em Obra. Obrigado por construir comigo!

Nosso muito obrigado também a todas as pessoas que participaram dos *Playtests* de "Athos Bulcão | Master Pieces" e aos amigos que surgiram ao longo desse percurso, cada conversa, sugestão e risada, ajudaram a alinhar este grande mosaico coletivo: Alicia Wood, Alison Fabrizi, Bruno Cleto, Caio Minello, Cristina Vianna, Diego Rocha, Fabiola Kurabayashi, Helena Schwartz, Helio Toledo, Jorge Martins, Luiz Orgutal, Marcus Lyra, Marília Ohlson, Nathalya Buracoff, Oscar Salazar, Poliane, Rebecca Sofia, Ronaldo Júnior, Rosana Dantas, Samuel Teixeira, Sandro Alencar e Thaís Guimarães.



Desenvolvimento: Renato Keiteris & Fabiano Costa • **Concepção "Master Pieces":** Renato Keiteris
Design Gráfico: Renato Keiteris • **Pré & Pós-Produção:** William Magri • **Obras:** Athos Bulcão
Curadoria das Obras: Fundathos • **Editora:** Ludens Spirit • **Revisão Editorial:** Juliane Pimentel
"Athos Bulcão | Master Pieces" é o Jogo Oficial do artista e tem chancela da "Fundação Athos Bulcão | Fundathos" • Brasília • Brasil • Responsável pela preservação do Acervo e de toda a Obra deste Grande Mestre • **1ª Edição • Abril de 2026.**



fundathos.org.br



Ludens Spirit
A mente que joga

ludensspirit.com.br



**RENATO
KEITERIS**

renatokeiteris.com