

REINER KNIZIA

Lux nova

◆ Arte de Gil Martimiano ◆

INTRODUÇÃO

Torne-se o maior construtor de vitrais e traga a nova luz para grandes construções.

Em Lux Nova, os jogadores disputam por espaços na construção de um grande vitral. Busque os melhores encaixes para se destacar entre os demais, escolhendo o momento certo para encaixar a sua parte no vitral.

PREPARAÇÃO

Em uma folha de papel, anote o nome de cada jogador em uma coluna para marcar as pontuações.

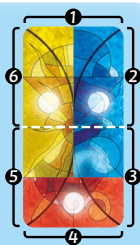
Misture as cartas e forme um baralho, com o verso para cima. Revele uma carta do baralho e posicione-a no centro da mesa. Cada jogador compra uma carta do baralho e coloca-a em sua mão.

COMO JOGAR

Um jogador aleatório começa e a vez passa no sentido horário. Em sua vez, faça o seguinte:

Jogue sua Carta: jogue a carta da sua mão na mesa de maneira que conecte com, no mínimo, uma das cartas já reveladas na mesa. Cada carta possui seis arestas com uma ou duas cores, como indicado ao lado. Pelo menos uma aresta da carta jogada deve conectar-se com, pelo menos, uma aresta de uma das cartas da mesa. As cartas devem sempre se conectar através de arestas inteiras.

Caso conecte uma ou mais cores, marcará pontos.



Marque seus Pontos: após jogar sua carta, conte sua pontuação. Cada carta mostra três ou quatro partes de vitral. Cada parte possui uma cor específica. Pontue cada parte da carta que você jogou separadamente. Se a parte estiver conectada a uma área de cor igual, conte todas as partes naquela área de mesma cor. Marque um ponto para cada uma

destas partes, mas não conte a parte na carta que você jogou. Os círculos encontrados no centro das partes do vitral das cartas servem para facilitar a contagem dos pontos.

Exemplos:



Anote a quantidade total de pontos que marcou com a carta jogada na sua coluna da folha de pontuação.

Compre uma Carta: encerre sua vez comprando uma nova carta do baralho, se disponível, incluindo-a em sua mão.

FINAL DO JOGO

A partida termina quando todas as cartas do baralho tiverem sido jogadas. O jogador que marcou mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o jogador que fez a maior quantidade de pontos com uma única carta e que não gere um novo empate, vence. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

VARIANTE AVANÇADA

Para jogadores que preferem um número maior de opções em sua jogada, na preparação, cada jogador compra duas cartas do baralho e, ao jogar uma carta, repõe sua mão para o total de duas cartas, exceto quando acabarem as cartas do baralho de compras.

JOGO SOLITÁRIO

Ao jogar uma partida solitária, jogue uma carta atrás da outra. Anote sua pontuação e, nas próximas partidas, tente superar sua pontuação. Quantos pontos você consegue marcar?

CRÉDITOS

Autor: Reiner Knizia · **Arte e Projeto Gráfico:** Gil Martimiano

Tradução: Gabriel C. Schweitzer · **Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade, Gustavo Lopes e Eduardo Cella · **Edição e Produção:** Eduardo Cella

© 2024 Dr. Reiner Knizia. Todos os direitos reservados.

© 2024 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0



PAPERGAMES