

COMO JOGAR

T R I B U T O A
MONDRIAN

A pureza formal do artista Piet Mondrian ao usar poucas linhas e cores na pintura é admirada até os dias de hoje.

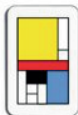
Criado pelo game designer Danilo Valente, *Tributo a Mondrian* nos desafia a desenhar composições seguindo o estilo desse genial artista holandês.

Em partidas rápidas, a estratégia é fazer a melhor composição possível. Você tem a inspiração? Mãos à obra!

COMPONENTES



13 cartas de
Linhas



10 cartas de
Cores



9 cartas de
Avaliação



4 giz de cera

1 bloco com
100 folhetos
de Cavelete



PREPARATIVOS

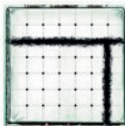
A) CAVALETE:

Dê um folheto de **Cavelete** para cada pessoa.

O Cavelete mostra uma tela de pintura com linhas horizontais de 1 a 7 e linhas verticais de A a F que formam 49 quadradinhos.

As pessoas vão traçar as linhas criando **áreas brancas** na tela.

As **áreas brancas** podem ter um ou mais **quadradinhos** e poderão ser **coloridas** depois.



Três áreas brancas:
uma área tem 14,
outra 30 e outra
5 quadradinhos.

B) COR FAVORITA:

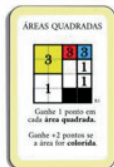
Cada pessoa escolhe uma **Cor Favorita** e preenche o **Pincel** em seu Cavelete usando o giz correspondente. Várias pessoas podem escolher a mesma cor. A Cor Favorita, junto com as cartas de avaliação, darão pontos ao final da partida.



Marque sua cor
Favorita colorindo
o Pincel
em seu folheto.

C) CARTAS DE AVALIAÇÃO:

As cartas de **Avaliação** indicam o que será avaliado em suas obras ao final da partida. Separe as cartas de Avaliação em grupos pelas cores das bordas (grupo A cinza, grupo B bege e grupo C coloridas). Escolha dois grupos e pegue **1 carta** de cada. Recomendamos, para a primeira partida, que seja uma de borda cinza e uma de borda bege. Coloque as duas cartas no centro da mesa, à vista de todos e devolva as restantes pra caixa.



Por exemplo:

esta carta de borda cinza dá, ao final da
partida, 1 ponto para cada área branca e
3 pontos se a área tiver 5 ou mais
quadradinhos;

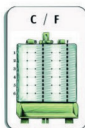
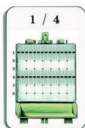
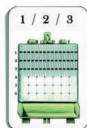
e esta carta de borda bege dá 1 ponto para
cada área em formato quadrado e 3 pontos
se a área for colorida.

PREPARATIVOS (continuação)

D) TRAÇAR AS 3 LINHAS INICIAIS:

as cartas de **Linhas** indicam quais linhas poderão ser traçadas na tela, sempre usando o giz preto. Uma linha, ao ser traçada, **nunca pode cruzar outra linha**. Ou seja, o traçado em linha reta deve ser interrompido sempre que encontrar outra linha (ou quando chegar na borda da tela).

Embaralhe as cartas de **Linhas**, compre as 3 cartas do topo e coloque-as no centro da mesa, à vista de todos. Cada pessoa deve traçar 3 linhas em sua tela, em qualquer sequência, escolhendo somente **uma informação de cada carta**.



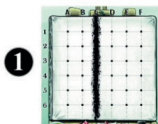
Por exemplo:

Três cartas de Linhas são colocadas na mesa. A carta mais à esquerda permite traçar a linha 1 ou a 2 ou a 3; a do meio permite traçar a linha 1 ou a 4; e a da direita permite traçar a linha C ou a F.

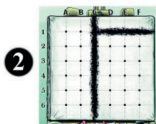
Lucas decide traçar primeiro a linha C. Como esta não cruza nenhuma linha existente, ele traça a linha C em toda a tela (fig.1). Em seguida, ele decide traçar a linha 1. Por causa da linha C, existem dois segmentos possíveis na linha 1. Lucas escolhe traçar o segmento da direita (fig.2). Por último, ele quer traçar a linha 4, escolhendo traçar o segmento da esquerda (fig.3).

Sara decide traçar primeiro a linha 2 (fig.4). Em seguida, decide traçar a linha F e escolhe o segmento inferior (fig. 5). Por último, decide traçar a linha 4 e escolhe o segmento da direita (fig. 6).

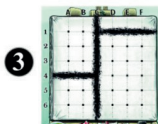
Pronto! Todos já tem uma tela com três linhas iniciais. Devolva para a caixa do jogo as três cartas de linhas utilizadas e podemos começar a partida.



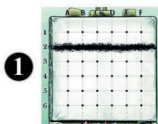
Linha C (fig. 1)



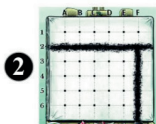
Linha 1 (fig. 2)



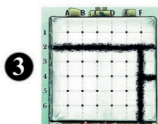
Linha 4 (fig.3)



Linha 2 (fig. 4)



Linha F (fig. 5)



Linha 4 (fig. 6)

RESUMO

A partida de *Tributo a Mondrian* tem duração de **dez rodadas**.

A cada rodada, os jogadores fazem somente **uma ação**, simultaneamente. Esta ação pode ser **traçar uma linha**, usando o giz preto, ou **preencher uma área branca** do Cavalete com alguma cor, inclusive a preta, ou passar a vez.

COMO JOGAR

Embaralhe as 10 cartas de **Linhas** restantes e as 10 cartas de **Cores** formando **duas pilhas separadas**, com o verso para cima (fig.7).

No início da rodada, compre a carta do topo da pilha de **Linhas** e da pilha de **Cores**. Coloque as duas cartas no centro da mesa (fig.8), à vista de todos, perto das cartas de **Avaliação**.

Cada pessoa escolhe uma dentre as ações possíveis:

- A) Traçar uma linha na tela;
- B) Colorir uma área branca;
- C) Usar um coringa para fazer A ou B;
- D) Passar a vez (se já tiver usado os coringas).

Todos fazem suas ações simultaneamente.

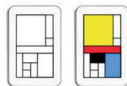
A) TRAÇAR UMA LINHA SOBRE A TELA

Para traçar uma linha, escolha uma das opções mostradas na carta de **Linhas** e trace a linha sobre o tracejado correspondente usando o **giz preto**. Não é permitido traçar uma linha numa área já colorida. E, como foi mencionado nos preparativos:

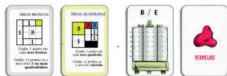
uma linha nunca pode cruzar outra linha ao ser traçada.

Ou seja, o traçado deve ser interrompido sempre que encontrar outra linha ou chegar no limite da tela.

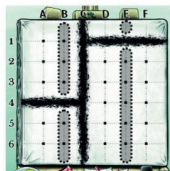
Se optarem por traçar uma Linha, Lucas (fig. 9) e Sara (fig. 10) têm quatro opções de traçado em suas telas: duas para a letra B e duas para a letra E.



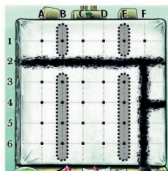
Pilha de cartas de Linhas e de Cores (fig.7).



Carta de Avaliação da partida perto das cartas de Linhas e de Cores da rodada no centro da mesa (fig.8).



Lucas pode traçar a parte B de cima ou a de baixo; ou traçar a parte E de cima ou a de baixo (fig.9).



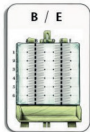
Sara pode traçar a parte B de cima ou a de baixo; ou traçar a parte E de cima ou a de baixo (fig.10).

COMO JOGAR (continuação)

B) COLORIR UMA ÁREA BRANCA

Para colorir **uma área branca**, siga as informações da carta de Cores junto com a da carta de **Linhas**. A Carta de **Cores** indica qual cor **deve** ser usada. Se a carta mostrar duas cores, cada pessoa pode escolher qualquer uma delas.

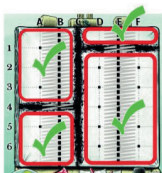
A carta de **Linhas** indica quais áreas podem ser coloridas. Uma área só pode ser colorida se tiver pelo menos **um de seus quadradinhos** dentro da zona de **influência** das linhas mostrada pela cor cinza na carta. Por exemplo:



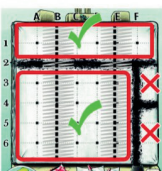
Carta de Linhas com a linha B ou a linha E.



Carta de Cores: Vermelho (fig.8)



*A tela do Lucas tem 4 áreas brancas e todas as quatro podem ser escolhidas. As duas áreas da esquerda estão sob influência da linha B e as duas áreas da direita estão sob influência da linha E. Assim, Lucas poderá colorir qualquer área branca. Deverá, para isso, colorir de vermelho **todos** os quadradinhos da área que for escolhida.*



*A tela da Sara tem 4 áreas brancas mas somente duas estão sob influência da linha B ou da Linha E. As duas áreas da direita estão sob influência da linha F. Assim, Sara só poderá escolher entre a área do topo da tela e a área de baixo à esquerda. Deverá, para isso, colorir de vermelho **todos** os quadradinhos da área que for escolhida.*

C) USAR UM CORINGA



O coringa é uma tinta corretiva que pode ser usada até 2 vezes. Cada vez que usar, a pessoa deve riscar um dos números 4. Para cada coringa não usado, a pessoa ganha 4 pontos no final da partida. coringas permitem mudar uma informação de uma carta. Por exemplo, um número 4 deve ser riscado se:

- a pessoa quiser traçar outra linha que não está na carta; ou
- se a pessoa quiser preencher com uma cor diferente da carta.



Se a pessoa quiser mudar duas informações deve gastar os dois coringas. Por exemplo:

- mudar a cor e preencher uma área fora da influência das linhas.

O coringa também deve ser usado se a pessoa tiver cometido um erro ao preencher uma área ou ao traçar uma linha.

D) PASSAR A VEZ

A pessoa deve passar caso já tenha usado os coringas e não possa realizar uma ação.

FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO

Ao final da décima rodada a partida termina.

Cada pessoa conta seus pontos da seguinte maneira, anotando em seu Cavalete



Paleta de tintas:

Se a tela da pessoa tiver áreas coloridas com as 4 cores e ao menos 1 área branca, risque a penalidade de -7, anulando-a.



Cor Favorita:

ganhe 1 ponto para cada dois quadradinhos em cada área preenchida com a cor Favorita.



Em uma área com quantidade ímpar, um dos quadradinhos será desperdiçado.



Cartas de Avaliação:

Anote os pontos ganhos com a primeira carta no primeiro espaço; anote os pontos da segunda no segundo espaço.



Tinta corretiva (coringas):

Cada coringa não usado dá um bônus de 4 pontos (máximo de 8)

Some todos os pontos e coringas e subtraia a penalidade, se houver.

Anote o resultado no cheque e descubra o valor de sua obra em milhões!

Quem possuir a obra mais valiosa vence a partida.

Em caso de empate, vence quem tiver feito mais pontos com a Cor Favorita.

Persistindo o empate, vence quem tiver usado mais coringas.

Persistindo o empate, a partida termina empatada

CARTAS DE AVALIAÇÃO

A1: cada área branca vale 1 ponto. Área branca com 5 ou mais quadradinhos vale 3 pontos.

A2: cada área branca vale 2 pontos para cada área adjacente de cores diferentes.

A3: cada área da cor favorita vale 1 ponto para cada área adjacente. E se a área for de uma cor diferente da favorita, vale 2 pontos.

B1: a menor área branca vale 1 ponto por quadradinho. A menor área de cada cor diferente da favorita vale 1 ponto por cada 2 quadradinhos.

B2: cada área com 3, 6 ou 9 quadradinhos vale 3. Se for colorida vale 4 pontos.

B3: cada área quadrada branca vale 1 ponto. Colorida vale 3 pontos.

C1: cada área colorida maior que a maior área branca vale 2 pontos.

C2: Conte os quadradinhos de cada área colorida. Cada quantidade diferente vale 3 pontos.

C3: cada área colorida vale 1 ponto para cada área adjacente e colorida, inclusive se for da mesma cor.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Vejamos um exemplo de última rodada de uma partida e sua pontuação final.

Últimas cartas na mesa:

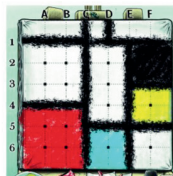
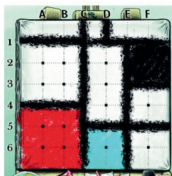


Cartas de Avaliação dessa partida:

A: Um ponto para cada área branca, bônus de +2 se a área tiver 5 ou mais quadradinhos.

B: Um ponto por cada área no formato quadrado e bônus de +2 se a área quadrada tiver sido colorida.

A tela do Lucas ainda não tem as cinco tintas, falta o amarelo. Isto lhe dará uma penalidade de 7 pontos. A carta de Cores mostra o amarelo então ele não irá precisar usar um coringa. E se ele colorir uma área quadrada, ganhará 2 pontos de bônus. Lucas preenche de amarelo, para evitar a penalidade, uma área quadrada sob influência da linha F. Ele não usou os coringas na partida.



Pontuação Final:

Penalidade: 0

Cor Favorita (Vermelho): 4

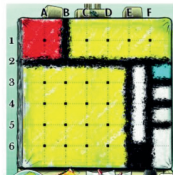
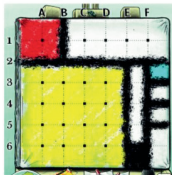
Avaliação A: $6+4 = 10$

Avaliação B: $7+8 = 15$

Coringas não usados: 8

Total: 37 pontos

Sara já usou um coringa e sua tela já tem todas as tintas da paleta. Ela pode fazer uma linha em D ou em E para obter uma área branca de valor 3 e uma quadrada de valor 1. Mas se pintar a área com dez quadradinhos de amarelo, sua cor favorita, irá ganhar 5 pontos. Ela decide pintar a área de Amarelo.



Pontuação Final:

Penalidade: 0

Cor Favorita (Amarelo): 17

Avaliação A: 4

Avaliação B: $6+8 = 14$

Coringa não usado: 4

Total: 39 pontos

CRÉDITOS

Criação:
Danilo Valente

Arte:
Daniel Ladeira

Revisão:
Jorge Gesuilo
Carolina Neves

Desenvolvimento:
Luish M. Coelho
Renato Oliveira

A editora LudoCafé agradece a todos que, generosamente, participaram dos playtestes de *Tributo a Mondrian*.

Tributo a Mondrian
Todos os direitos reservados
© LudoCafé 2023

Danilo Valente é um manauara que sempre fez jogo. Fases do *Mario* quando criança, jogos de celular quando adolechato e, hoje, jogos de tabuleiro dos pequeninos aos grandões. Também trabalha com produtos digitais nas horas não-vagas.

Entre em contato com a gente:
Pedidos: (31) 7553-3898
Instagram: @ludocafe_editora
www.ludocafe.com.br/loja/

Produzido no Brasil.

Jogos também são Cultura.

LudoCafé Ltda.
33.770.588/0001-11
Rua Antonio Dias, 201
Belo Horizonte, MG
30350-150
Brasil