

EN QUA DRA DOS

COPAG

UM JOGO DE

*Chais Borges &
Thalita Colombi*

COMPONENTES DO JOGO



CARTA DE
1º JOGADOR

CARTA
ASSINATURA



24 CARTAS DE RÉPLICA



36 CARTAS QUADRO



12 CARTAS QUADRO ESPECIAIS



A EQUIPE CURATORIAL JÁ FOI PAGA
E OS INGRESSOS JÁ FORAM TODOS
VENDIDOS. CANCELAR A EXPOSIÇÃO
NÃO É UMA POSSIBILIDADE!

Na manhã de inauguração de uma nova temporada, algo assustador aconteceu no Museu de Artes Relevantes de Alto Valor Implicado na Lembrança do Hoje e da Atualidade. Suas mais instigantes obras simplesmente desapareceram.

Faltam algumas horas para a abertura e, assim como você, os mais eficientes replicadores de arte foram convocados a garantir que a nova temporada aconteça, sem que o público perceba nada diferente do esperado. A primeira pessoa a resolver esse intenso desafio será considerada a salvadora do famoso M.A.R.A.V.I.L.H.A.!

SOBRE O JOGO

**SIMPLES PARA APRENDER,
DESAFIADOR PARA VENCER!**

Enquadrados é um jogo tático em tempo real. Para chegar à vitória contra grandes oponentes, é preciso combinar a destreza - para reproduzir padrões com velocidade - à capacidade de gerir riscos: valerá mais a pena acumular os pontos pouco a pouco, atrasando os demais jogadores? Ou será que é possível acelerar a partida, com pontuações altas em menos rodadas?

Com diferentes Modos e graus de dificuldade, o jogo oferece uma experiência incrível para variados perfis!

RESUMO

- 1 Defina o **1º Jogador** e a personagem de cada pessoa à mesa;
- 2 Distribua as **Cartas de Réplica** para cada pessoa, conforme as personagens escolhidas;
- 3 Distribua as **Cartas Quadro** em montes ao centro da mesa, conforme a numeração em seu verso;
- 4 Todos selecionam, cada um à sua vez (começando pelo **1º Jogador**) um monte numerado, e compram a carta de seu topo sem revelar sua face Quadro;
- 5 Todos revelam, ao mesmo tempo, as cartas escolhidas;
- 6 Imediatamente, todos começam a tentar replicar a própria **Carta Quadro** revelada, usando, para isso, as **Cartas de Réplica** de sua personagem;
- 7 Ao concluir sua réplica, cada jogador deve imediatamente cobrir a **Carta Assinatura** com a própria mão, de modo que todos vejam quem encerrou primeiro o desafio;
- 8 Quando todos encerrarem, **conte os pontos** conforme a **Tabela de Pontuação**, considerando o **Modo** escolhido para a partida.

TABELA DE PONTUAÇÃO

MODO CLÁSSICO	MONTE			
	1	2	3	ESPECIAIS
Para todos os jogadores	1 ponto por Carta Quadro concluída corretamente no tempo válido	2 pontos por Carta Quadro concluída corretamente no tempo válido	3 pontos por Carta Quadro concluída corretamente no tempo válido	Não entra em jogo

MODO AVANÇADO	MONTE			
	1	2	3	ESPECIAIS
Para o jogador que escolheu replicar uma Carta Quadro Especial	3 pontos por Carta Quadro de oponente derrotado	2 pontos por Carta Quadro de oponente derrotado	1 ponto por Carta Quadro de oponente derrotado	1 ponto somado ao total acumulado de cartas de oponentes
Para os demais jogadores	1 ponto por Carta Quadro concluída corretamente ANTES do jogador com uma Carta Quadro Especial	2 pontos por Carta Quadro concluída corretamente ANTES do jogador com uma Carta Quadro Especial	3 pontos por Carta Quadro concluída corretamente ANTES do jogador com uma Carta Quadro Especial	-

MODO OBRA PRIMA	MONTE			
	1	2	3	ESPECIAIS
Para todos os jogadores	1 ponto por Carta Quadro concluída corretamente no tempo válido (vence quem somar 5 pontos primeiro)			

OBJETIVO

Acumular mais pontos que seus oponentes, sendo o mais rápido a replicar com perfeição os padrões indicados pelas **Cartas Quadro**. A partida termina assim que alguém completar ou superar 12 pontos. Então, soma-se o total acumulado por jogador, e aquele tiver mais pontos vence!

PREPARAÇÃO

Separe as **Cartas Quadro** em 4 montes, conforme a identificação numérica no verso delas: 1, 2, 3 e Especiais. Considere que este jogo oferece diferentes **Modos** e defina qual será escolhido para a partida. Se for a primeira vez que você joga, recomendamos o **Modo Clássico**. No **Modo Clássico**, as **Cartas Quadro Especiais** não serão utilizadas e podem ser devolvidas para a caixa. Disponha ao centro da mesa todos os montes que serão utilizados, com as faces Quadro para baixo.



Peça a cada pessoa à mesa que selecione 1 personagem dentre as 4 disponíveis. Em seguida, distribua 6 **Cartas de Réplica** representadas pela respectiva personagem a cada jogador, colocando-as à sua frente. Coloque a **Carta Assinatura** ao centro da mesa e entregue a **Carta de 1º Jogador** para a pessoa que tiver visitado um museu de artes mais recentemente.

ANDAMENTO DA PARTIDA

MODO CLÁSSICO

1 FASE DE SELEÇÃO

Para começar a partida, quem estiver com a **Carta de 1º Jogador** deve selecionar um dos montes numerados ao centro da mesa, pegar e colocar à sua frente a carta do topo desse monte, sem olhar a face Quadro. Em seguida, a pessoa à sua esquerda deve fazer o mesmo, selecionando qualquer monte numerado à sua escolha.

ESCOLHENDO UM MONTE

Os números no verso das **Cartas Quadro** indicam seu **valor de pontuação** e **nível de dificuldade**. Assim, cartas numeradas com "1" contêm padrões mais simples de serem reproduzidos e valem apenas **1 ponto**, enquanto cartas numeradas com "2" contêm padrões um pouco mais complexos e valem 2 pontos, e assim por diante.

2 FASE DE REVELAÇÃO

Uma vez que as escolhas tenham sido feitas, todos devem revelar suas **Cartas Quadro** ao mesmo tempo, virando sua face Quadro para cima. Imediatamente, cada jogador deve usar suas **Cartas de Réplica** para replicar perfeitamente a imagem de sua **Carta Quadro** revelada, o mais rápido que puder.

REPLICANDO A CARTA QUADRO

Para replicar a **Carta Quadro** escolhida, você deve organizar 4 de suas 6 **Cartas de Réplica**, combinando-as de modo a formar uma só imagem. Essa imagem deverá ser idêntica à da **Carta Quadro**, de modo que será necessário sobrepor partes das **Cartas de Réplica** para alcançar o resultado desejado.



Cada jogador que concluir sua réplica deve imediatamente colocar a mão sobre a **Carta Assinatura** ao centro da mesa, indicando de modo visível a todos que concluiu o desafio. Assim que o penúltimo dos jogadores colocar a mão sobre a **Carta Assinatura**, o tempo válido da rodada se encerra. O jogador restante deve parar imediatamente de montar sua réplica.

Neste momento, todas as réplicas concluídas devem ser verificadas, começando pelo **1º Jogador**.

3 FASE DE PONTUAÇÃO

Se a **réplica estiver correta**, isto é, formando uma figura idêntica à ilustrada na **Carta Quadro** correspondente, o jogador fica com a **Carta Quadro** para si, e deve virá-la novamente para a face Número. O Número indica a quantidade de pontos marcados por esse jogador nesta rodada, conforme indica a **Tabela de Pontuação**. A cada rodada, as **Cartas Quadro** conquistadas devem ser empilhadas pelo respectivo jogador, formando assim sua **pilha de pontos**.

Todos os jogadores que concluírem suas réplicas dentro do tempo válido devem pontuar pelas respectivas **Cartas Quadro** conquistadas.

Se a **réplica estiver incorreta**, o jogador descarta sua atual **Carta Quadro**, e não marca nenhum ponto por ela. Além disso, se tiver cartas em sua **pilha de pontos**, esse jogador deve descartar uma delas (se houver), à sua escolha, perdendo assim pontos conquistados anteriormente.

CONSEQUÊNCIAS DA RÉPLICA INCORRETA

Em todas as rodadas em que houver ao menos uma réplica incorreta, o jogador que deixou sua réplica incompleta (aquele que não colocou a mão sobre a **Carta Assinatura** na respectiva rodada) ficará com a própria **Carta Quadro** da rodada e marcará os pontos correspondentes a ela.

FIM DA RODADA

Após a verificação e pontuação de todas as **Cartas Quadro** da rodada, a **Carta de 1º Jogador** é passada para a pessoa à sua esquerda.

FIM DE JOGO

Ao fim de uma rodada, se algum jogador tiver alcançado ao menos 12 pontos, deve imediatamente anunciar o fim do jogo. Todos os jogadores devem então somar os valores acumulados em suas **pilhas de pontos**. Aquele que tiver mais pontos, será o vencedor.

Em caso de empate, uma única **Carta Quadro** deverá ser sorteada e replicada ao mesmo tempo pelos jogadores empatados. O primeiro a concluir a **réplica**, vence a partida.

MOD0 AVANÇADO

Na Preparação, adicione o monte de **Cartas Quadro Especiais** junto aos demais, ao centro da mesa. As **Cartas Quadro Especiais** são versões mais desafiadoras de **Cartas Quadro**, pois têm quadrantes ocultos nos cantos e ao centro. Essas cartas devem ficar à disposição como uma opção adicional aos montes 1, 2 e 3, e podem ser escolhidas por APENAS UM jogador durante a **Fase de Seleção**.

Lembre-se: o **1º Jogador** da rodada tem prioridade de escolha. Porém, se ele escolher pegar uma carta de qualquer outro monte, os demais jogadores terão a oportunidade de selecionar o monte de **Cartas Quadro Especiais**, seguindo a respectiva ordem de turnos (sentido horário). Assim que qualquer jogador pegar uma **Carta Quadro Especial**, o monte deixa de estar disponível para os demais naquela rodada.

Observe: é possível que haja rodadas em que nenhum jogador pegue uma **Carta Quadro Especial**. Nesse caso, o jogo segue normalmente.

REPLICANDO A CARTA QUADRO ESPECIAL

Quando o jogador que escolheu replicar uma **Carta Quadro Especial** concluir sua réplica e colocar a mão sobre a **Carta Assinatura**, a rodada deve ser encerrada imediatamente.

O jogador com a **Carta Quadro Especial** receberá pontos pelas **Cartas Quadro** de todos aqueles que não concluírem suas réplicas, ou que as concluírem depois dele.

Os jogadores que concluírem corretamente suas **Cartas Quadro** ANTES do jogador com a **Carta Quadro Especial** pontuam normalmente, conforme as regras do **Modo Clássico**.

Se o jogador que escolheu a **Carta Quadro Especial** concluir sua réplica em tempo válido e a réplica estiver correta, ele deve coletar as cartas de todos os seus oponentes, colocá-las em uma pilha exclusiva, abaixo da Carta Quadro Especial concluída, e acumular os pontos correspondentes (ver Tabela de Pontuação do Modo Avançado na página 2).

Observe: no Modo Avançado, as cartas número “1” de oponentes valem 3 pontos para o jogador que venceu com a **Carta Quadro Especial**, assim como as cartas número “3” de oponentes valem 1 ponto.

Se, no mesmo contexto, a réplica estiver incorreta, o jogador com a **Carta Quadro Especial** que cometeu o erro deve descartá-la, junto a uma carta da sua pilha de pontos conquistada anteriormente, se houver. Em seguida, todos os outros jogadores devem ganhar e pontuar suas próprias cartas independentemente de terem finalizado suas réplicas ou não, e se o fizeram de forma correta ou incorreta.

Lembre-se: as cartas de oponentes coletadas pelo jogador com a **Carta Quadro Especial** devem ficar em uma pilha única, separada das demais pilhas de pontos, e **NUNCA** devem ser misturadas com pontuações conquistadas em outras rodadas. Para que todos os jogadores possam ver essa pilha, a **Carta Quadro Especial** concluída deve ser colocada **em seu topo**.

MOD0 OBRA PRIMA

Na Preparação, adicione o monte de **Cartas Quadro Especiais** junto aos demais, ao centro da mesa. Neste Modo, os valores das **Cartas Quadro** não importam.

O **1º Jogador** escolhe uma **Carta Quadro** de qualquer monte e revela sua face Quadro ao centro da mesa para todos os jogadores replicarem a mesma carta ao mesmo tempo. Assim que um jogador concluir sua réplica, colocando a mão sobre a **Carta Assinatura**, a rodada se encerra imediatamente.

Se a réplica estiver correta, esse jogador fica com a carta.

Se estiver incorreta, o jogador deve descartar uma carta da sua **pilha de pontos**, anteriormente conquistada. Nenhum outro jogador ganha nenhuma carta.

Uma nova rodada começa passando a carta de **1º Jogador** para a pessoa à sua esquerda, que deve escolher a nova **Carta Quadro** a ser replicada simultaneamente por todos.

Neste Modo, o primeiro jogador a acumular 5 **Cartas Quadro** na sua pilha de pontos será o vencedor, encerrando a partida.

CRÉDITOS

Concepção e Game Design:

Chris Borges & Thalita Colombi

Ilustração:

Chris Borges & Thalita Colombi

Desenvolvimento e edição:

Equipe Copag

Diagramação:

Agência Lerche Design e Equipe Copag

Redação e revisão do Manual:

Equipe Copag

