

# Goblin's Treasure

## O Tesouro dos Goblins

Jogo de cartas competitivo com um toque de caos para atizar a diversão! Aqui os jogadores estão competindo pelas gemas preciosas perdidas na terra dos temíveis Goblins, enquanto tentam ser os primeiros a sair das terras com baús repletos de tesouros!

### O jogo

O jogo possui dois baralhos, o baralho dos jogadores com 95 cartas e o baralho de eventos com 30 cartas. Pelo jogo cada participante irá tentar sair com a maior quantidade de gemas preciosas, entre elas esmeraldas, rubis e safiras, enquanto tenta também escapar dos Goblins e dos outros jogadores que querem sair de lá com a maior quantidade de recursos.

### Como jogar

#### Preparando o jogo

Este é um jogo de 2 a 4 jogadores e possui dois baralhos, o de eventos e o dos jogadores, embaralhe-os separadamente. Cada jogador começa o jogo puxando 2 cartas do baralho de jogadores e colocando a tabela de pontos das gemas inicial que possui o valor 1 para cada gema.

O primeiro jogador é determinado por quem mais recentemente tiver topado o dedo mindinho do pé e a partir dele continuará com o jogador à sua esquerda. Em caso de empate do dedo mindinho, considere o jogador mais velho (ele provavelmente deve ter topado o dedo mais vezes que os outros).

#### Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é conseguir a maior pontuação dentre os outros jogadores, o jogo acaba quando vem uma carta de "Fim de jogo" do baralho de eventos ou quando um jogador conseguir criar 4 baús.

A pontuação é dada ao final do jogo pelas pedras preciosas que o jogador tiver guardado dentro de seus baús e os que estiverem em jogo à frente do jogador. Cada gema será pontuada pela tabela de pontuação conforme a ilustrada abaixo.

		
Rubi	Safira	Esmeralda
1	1	1

O jogo só termina quando todos os jogadores daquela rodada tiverem agido. Todos os jogadores devem ter tido a oportunidade de jogar a mesma quantidade de vezes durante o jogo.

### Sequência do jogo

A cada turno um jogador puxa uma carta do baralho dos jogadores e pode jogar quantas cartas quiser de sua mão. Cada jogador pode jogar cartas apenas em seu turno e as cartas do baralho dos jogadores são de dois tipos: Cartas imediatas e Cartas de ação.

### Cartas Imediatas

São três tipos de cartas imediatas que existem no baralho dos jogadores: “What do we do now?!”, cartas de recurso e cartas de baú.

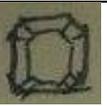
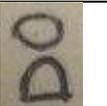
A carta “What do we do now?!” ativa o baralho de eventos, a partir do jogador ativo cada jogador deverá puxar uma carta do baralho de eventos e realizar seus efeitos (ver página X sobre o baralho de eventos).

Cartas de recurso possuem o símbolo do recurso que representam, possuindo 1 ou 2 recursos conforme exemplo abaixo.

As cartas de baú possuem o desenho do baú e um número representando quantos recursos precisam para o mesmo. Para usar a carta do baú precisa de ter especificamente a quantidade de gemas igual ao número do baú e aquelas gemas são guardadas dentro do baú. Cada baú pode armazenar apenas um tipo de gema, pode ter seu conteúdo retirado, mas não se pode colocar mais gemas depois que o baú é colocado em jogo.

### Cartas de ação

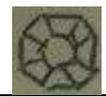
As cartas de ação seguem o uso de símbolos para representar as ações conforme a legenda abaixo:

						
Puxar carta	Olhar carta	Rubi	Safira	Esmeralda	Um oponente	Todos os oponentes

Sempre que uma carta precisar de uma quantidade maior que 1(hum) de algo, terá seu número à esquerda, por exemplo puxar duas cartas seria:

2 

A composição destes símbolos determinará as ações as quais são:

SÍMBOLOS	EFEITO
	Puxar carta do baralho de jogadores
 	Puxar carta de um jogador. Pode tanto ser carta em jogo como as da mão, mas não pode ver a mão.
 	Pegar carta de rubi que um jogador tenha em jogo.
 	Pegar carta de safira que um jogador tenha em jogo.
 	Pegar carta de esmeralda que um jogador tenha em jogo.
	Olhar as três cartas do topo do baralho dos jogadores e reorganiza-las como desejar.
 	Olhar as três cartas do topo do baralho dos jogadores, escolha e fique com uma delas e reorganize-as como desejar.
 	Olhe as cartas da mão de um jogador
  	Olhe as cartas da mão de um jogador e puxe uma das cartas dele. A carta puxada pode ser da mão do jogador ou que ele tiver em campo.

As cartas de ação seguem o modelo abaixo:

Arte conceitual	
Custo da ação 1	Custo da ação 2
Ação 1	Ação 2

Exemplo:

Carta Exemplo	
Custo da ação 1	Custo da ação 2
	2 
Ação 1	Ação 2
2 	3 

## Baralho de eventos

O baralho de evento possui as cinco cartas: “Fim de jogo”, “Ataque dos goblins”, “Assalto do goblin”, “Inflações!” e “Nada acontece”.

Cartas	Efeitos
“Fim de jogo”	Indica que esta será a última rodada do jogo
“Ataque dos goblins”	Todos os jogadores perdem uma quantidade de cartas de gemas indicada na carta
“Assalto do goblin”	O jogador que puxou esta carta perde a quantidade de carta de gemas igual ao número descrito.
“Inflações!”	Troque a tabela de pontuação das pela descrita nesta carta
“Nada acontece”	Nada acontece

## Fim do jogo

O jogo termina ao fim da rodada em que um dos dois seguintes eventos ocorre:

- Um jogador consegue ter 4 baús em jogo
- Alguém puxa a carta “Fim de jogo” do baralho de eventos

Quando o último jogador desta rodada tiver terminado seu turno haverá a contabilização dos pontos. Os pontos são definidos pela tabela de pontos das gemas e são contabilizadas as gemas dentro dos baús e as que estiverem à frente no espaço de cada jogador, mas não as que estavam na mão dos jogadores.

Após contabilizar os pontos das gemas, contabiliza os pontos extras definidos abaixo:

- O jogador que primeiro conseguir 4 baús ganha 2 pontos extras.
- O jogador com a maior quantidade de Rubis ganha 1 ponto extra.
- O jogador com a maior quantidade de Esmeralda ganha 1 ponto extra.
- O jogador com a maior quantidade de Safira ganha 1 ponto extra.

Exemplo:

Ao fim do jogo ficou colocada em jogo a seguinte tabela de pontos para as gemas:

 Rubí	 Safira	 Esmeralda
3	1	2

Estavam duas pessoas jogando e contaram as gemas que eles tinham em jogo e nos baús. O jogador 1 tinha 3 rubis, 4 safiras e 1 esmeralda resultando em:

$$(3 \times 3) + (4 \times 1) + (1 \times 2) = 15 \text{ pontos para o jogador 1.}$$

O jogador 2 tinha 1 rubis, 2 safiras e 6 esmeraldas resultando em:

$$(1 \times 3) + (2 \times 1) + (6 \times 2) = 17 \text{ pontos para o jogador 2.}$$

O jogo terminou pela carta de evento e ninguém conseguiu alcançar os 4 baús, então ninguém ganha os 2 pontos extras.

O jogador 1 tem a mais rubis que os outros jogadores e ganha mais um ponto.

O jogador 1 tem a maior quantidade de safiras e ganha um ponto extra.

O jogador 2 tem a maior quantidade de esmeralda e ganha um ponto extra.

Ao total temos: Jogador 1 com 17 pontos e jogador 2 com 18 pontos, jogador 2 ganha o jogo!