

I

VIDRADO



No jogo de cartas Vidrado o jogador interpreta o papel de um trabalhador de uma pequena fábrica artesanal de azulejos.

Aspira a subir na carreira e ser o futuro gestor da fábrica, para tal necessita ser testado em todas as fases do processo de fabrico do azulejo, desde o barro até à entrega de encomendas.

Quem tiver o melhor desempenho em todas estas áreas (mais pontos de vitória) obterá a tão almejada promoção (vencerá o jogo).

Muito importante o nível de produção que consiga atingir nas diversas fases de criação do azulejo.

O jogador terá que:

Gerir recursos, modelar o barro, vidrar o azulejo, desenhar, pintar e preparar encomendas.

O jogador nunca deve descurar os funcionários mais antigos da fábrica, porque seus conhecimentos são preciosos e podem dar uma boa ajuda.

O Mestre Alfredo estará sempre disponível para dar seus melhores conselhos.

Processo de criação do azulejo: Usam-se cartas de cores diferentes para cada fase do processo.



MOLDAR



VIDRAR



DESENHAR



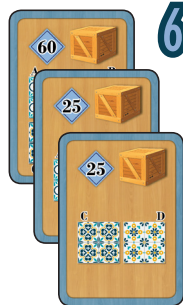
PINTAR

2

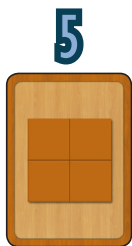
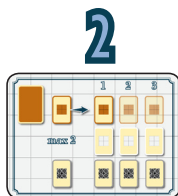
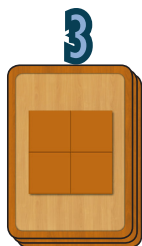
VIDRADO



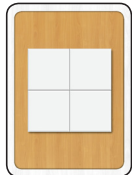
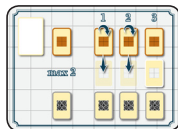
Preparação do jogo



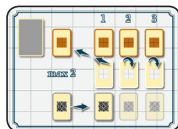
Espaços livres para as pilhas de descarte de cada baralho



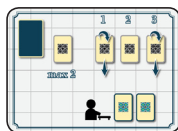
Espaços livres para azulejos moldados



Espaços livres para azulejos vidrados



Espaços livres para azulejos desenhados



3

VIDRADO



Armazém - Local onde se encontram as cartas de recursos.

1 Baralham-se separadamente os 4 baralhos (Castanho, Branco, Cinzento e Azul) e colocam-se por ordem com a face virada para cima deixando um espaço para cada respectiva pilha de descarte (costas voltadas para cima).

Linha de produção - Ficará no centro da mesa e terá do lado esquerdo dois baralhos de azulejos (Castanho e Cinzento) e do lado direito 3 colunas de produção, que no seu máximo de capacidade formará uma grelha de 3x3 cartas.

2 A separar estas duas áreas encontram-se 4 cartas horizontais que não são mais de que 4 guias ilustradas de como jogar, uma para cada fase de produção (cor).

3 Colocam-se 5 cartas de azulejo com a face castanha para cima.

4 Baralham-se as cartas de azulejo e colocam-se com a face cinzenta para cima.

5 Na linha de produção colocam-se cartas de azulejo em cada uma de 3 das fases de produção viradas conforme ilustração. Significa que a fabrica já está em funcionamento e há 1 azulejo em cada fase pronto a ser trabalhado para passar à fase seguinte. A 4ª fase, pintura, será à frente de cada jogador.

Escritório - Local da mesa visível e ao alcance de todos os jogadores onde se colocam-se as outras cartas.

6 Encomendas, **7** Mestre Alfredo, **8** Bónus de pintura, **9** Bónus de produção (por ordem decrescente de pontos 20, 20, 10, 10, 5 e 5), **10** Cartas de nível superior (3/4) de cada uma das fases de trabalho (cor).



Posto de trabalho - Local à frente de cada jogador onde se colocam todas as cartas de apoio. (Cartas de nível inicial e as cartas que se vão conquistando; mestre Alfredo, certificações, azulejos pintados, encomendas e bónus).

▣ Cada jogador coloca à sua frente cartas de nível 1/2 de cada uma das diferentes fases de trabalho. Por ordem de cor e com a face do nível 1 voltada para cima.

Descrição temática dos recursos

Baralho Castanho - Simboliza o barro que se irá moldar em forma de azulejo.

Baralho Branco - Simboliza o vidro cerâmico, que é uma mistura complexa de vários óxidos (Silica, água etc), que irá banhar o azulejo.

Baralho Cinzento - Simboliza o pó de carvão que irá definir o desenho através de papel vegetal picotado aplicado com uma “boneca” de pano.

Baralho Azul - Simboliza as tintas para pintar o azulejo. São constituídas basicamente por óxidos, carbonatos e cromatos de vários metais. As cores da maioria destas tintas mudam totalmente de cor após a cozedura do vidro e respectiva pintura, neste jogo serão apresentadas na sua cor final: Azul escuro, azul claro e amarelo.

Como jogar

Determina-se quem é o primeiro jogador a jogar.

Joga-se por turnos e em cada turno o jogador executa apenas 1 de 2 ações (Levantar carta ou jogar carta). Quando o jogador terminar o seu turno, passa a vez ao jogador à sua esquerda (ponteiros do relógio) e assim sucessivamente até ao final do jogo.



Ação Levantar um carta de recursos

O jogador levanta uma carta de recurso para a sua mão de um dos 4 baralhos disponíveis e termina o seu turno passando a vez ao jogador à sua esquerda.

A carta **certificação** (existe uma em cada baralho) é a exceção. Sempre que se levanta uma certificação é logo colocada na mesa no posto de trabalho. Mais à frente será explicado o seu efeito.

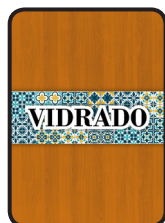
Ação Jogar carta(s)

O jogador joga carta(s) da sua mão para trabalhar na linha de produção. Quando se jogam cartas estas fazem o seu efeito e são colocadas na pilha de descarte da cor respectiva de **costas voltadas para cima**.

Sempre que um baralho terminar, volta-se a pilha de descarte da mesma cor e esta forma novamente o baralho.



baralho
frente voltada
para cima



pilha de
descarte
costas voltadas
para cima

Ruptura de stock: Na eventualidade de um baralho e a respectiva pilha de descarte acabarem (ruptura de stock) e um próximo jogador pretender levantar uma carta dessa cor, então nesse preciso momento, todos os jogadores são obrigados a devolver todas as suas cartas dessa cor. Baralham-se e forma-se novamente o baralho, só depois é que o jogador que despoletou a ruptura de stock pode levantar a sua carta.

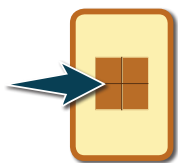
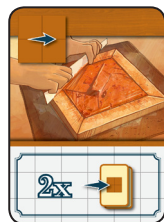
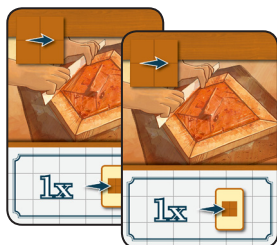
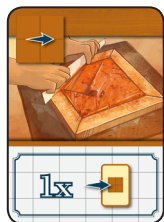
6

VIDRADO

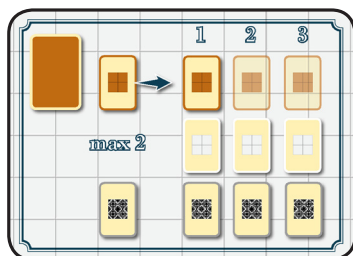


Jogar carta(s) castanhas - Moldar

O jogador pode jogar 1 ou 2 cartas para moldar no máximo 2 azulejos de uma vez.



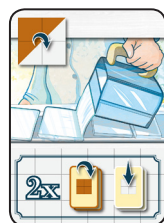
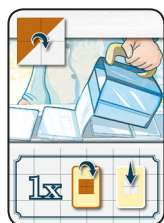
O ícone significa que o jogador move as cartas da pilha de azulejos para a linha de produção. É necessário haver espaço livre para o poder fazer.

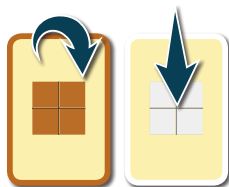


Caso o jogador jogue uma carta 2x e só haja um espaço livre, só pode moldar um azulejo.

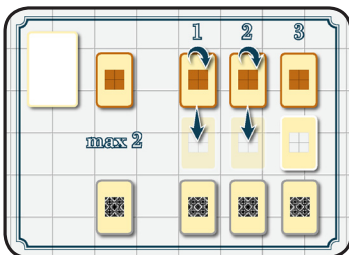
Jogar carta(s) brancas - Vidrar

O jogador pode jogar 1 ou 2 cartas para vidrar no máximo 2 azulejos de uma vez.





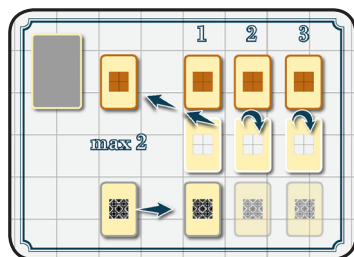
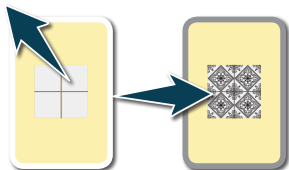
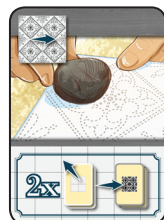
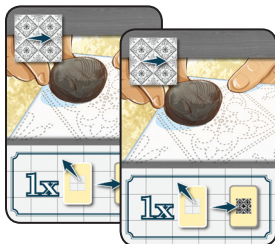
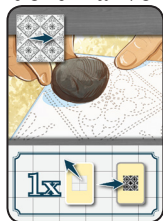
O ícone significa que o jogador volta as cartas azulejos do lado castanho para branco e desce-as para a linha de baixo. É necessário haver espaço livre para o poder fazer. É irrelevante se é da esquerda, direita ou centro.



Caso o jogador jogue uma carta 2x e só haja um espaço livre, só pode vidrar um azulejo.

Jogar carta(s) cinzentas - Desenhar

O jogador pode jogar 1 ou 2 cartas para desenhar no máximo 2 azulejos de uma vez.



O ícone significa que o jogador devolve as cartas azulejos brancas ao baralho do lado castanho e move no máximo 2 cartas de azulejo cinzento para a linha de produção. É necessário haver espaço livre para o poder fazer.

Caso o jogador jogue uma carta 2x e só haja um espaço livre, só pode desenhar um azulejo.

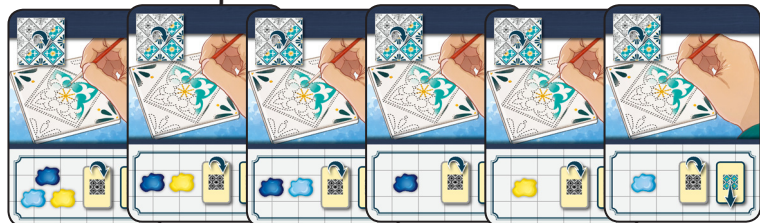
8

VIDRADO

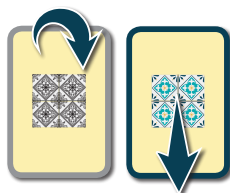


Jogar carta(s) azuis - Pintar

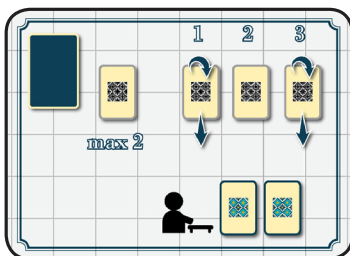
O jogador pode jogar todas as cartas que necessitar para pintar no máximo 2 azulejos de uma vez.



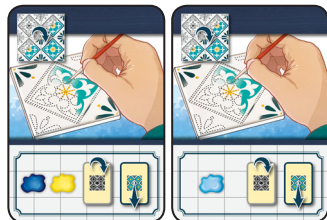
Joker



O ícone significa que o jogador volta as cartas azulejos do lado cinzento para azul e move-as para uma pilha no posto de trabalho, ficando visível apenas o último azulejo pintado.



O jogador joga todas as cartas necessárias de forma a cumprir as cores indicadas nas cartas azulejo. Pode desperdiçar alguma cores não necessárias.



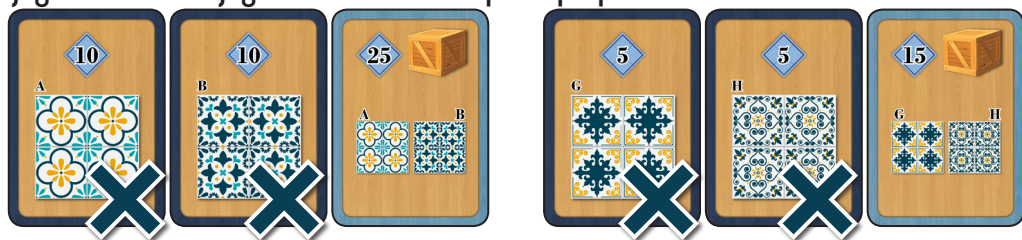
Ações Especiais

Durante o seu turno, o jogador, pode ainda executar ações especiais. Não contam como ação e podem ser executadas antes ou depois da ação que o jogador executa por turno. Pode executar várias ações especiais por turno.



Ação Especial Preparar encomendas(s)

O jogador pode trocar cartas de encomenda por azulejos que pintou (os azulejos pintados saem do jogo). Existem azulejos do tipo A, B, C, D, E, F, G e H e estão também indicados na carta encomenda. Podem ser preparadas várias encomendas por turno que são colocadas em pilha no posto de trabalho do jogador. Há no jogo 6 encomendas para preparar.



Ação Especial Ajuda do Mestre Alfredo



Para poder usar a ajuda do mestre Alfredo, o jogador necessita primeiro de ter a carta no seu posto de trabalho. Para o conseguir, terá que jogar para a pilha de descarte respectiva, uma carta com a função de chamar o mestre Alfredo do local onde se encontrar nesse momento (conta como 1 ação e o jogador termina o seu turno). Só poderá voltar a ser chamado no turno seguinte de forma a poder ser usado pelo menos uma vez. Existem apenas 2 no baralho castanho e 2 no baralho branco.

Se usar a ajuda do mestre Alfredo, que **não conta como ação**, o jogador passa a carta Mestre Alfredo ao jogador à sua direita e pode executar 1 das 4 fases de produção de azulejos. É uma ótima oportunidade para poder executar 2 ações encadeadas.



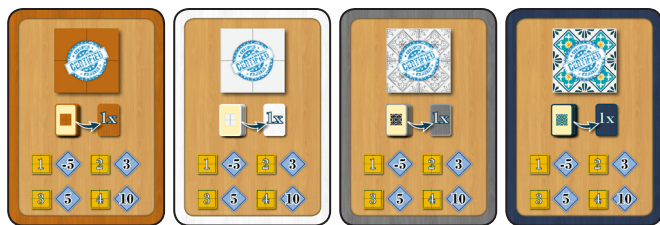
Por ex Moldar e de seguida Vidrar os azulejos que moldou.



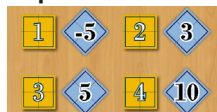
Ação Especial Certificação

Existe uma carta certificação em cada baralho. Quando levantada, move-se para o posto de trabalho com a face voltada para cima e abaixo da carta de nível da respectivo.

O jogador pode ter várias cartas certificação no posto de trabalho.



Efeito da carta certificação: Sempre que o jogador pretender levantar uma carta da cor da sua certificação, pode descartar a carta do topo do baralho e escolher para si a carta seguinte. No final do jogo pode obter mais pontos caso tenha subido de nível na cor respectiva. Caso se tenha mantido no nível 1 perderá 5 pontos.



Ação Especial Inspeção (Retirar azulejos partidos)

Se o jogador jogar uma carta inspeção, pode descartar de volta para o topo do baralho de azulejos (castanho, branco ou cinzento caso os azulejos já estejam desenhados) 1 ou 2 cartas que estejam na linha de produção. Simboliza a remoção de azulejos partidos. Esta ação especial **não conta como ação** e o jogador pode voltar a ocupar a linha montagem com a ação Moldar, Vidrar ou Desenhar consoante os azulejos que queira substituir. Só há 1 carta inspeção no baralho castanho, 1 no branco e 1 no cinzento.



Se optar por guardar estas cartas na mão até ao final do jogo recebe por 1 carta na mão 3 pontos, 2 cartas 8 pontos ou 3 cartas 15 pontos.



Benefícios de produzir azulejos

Quando o jogador colabora para a produção de azulejos, em qualquer uma das 4 fase do processo, é sempre compensado.

A ultima fase é a pintura e o jogador que pinta os azulejos ganha pontos de vitória e consequentemente pode também ganhar pontos das encomendas. No entanto, produzir na fases anteriores também pode ser muito compensatório. O jogador quando produz, pode sempre produzir 1 ou 2 azulejos. A compensação que irá receber está indicada na parte de baixo da carta do nível em que o jogador se encontra da cor respectiva.

Produzir 1 azulejo Recebe 2 cartas das cores (iguais ou diferentes).

Ícone de 1 carta indicadas na carta de nível, excepto na pintura (azul) que só se recebe 1 carta.



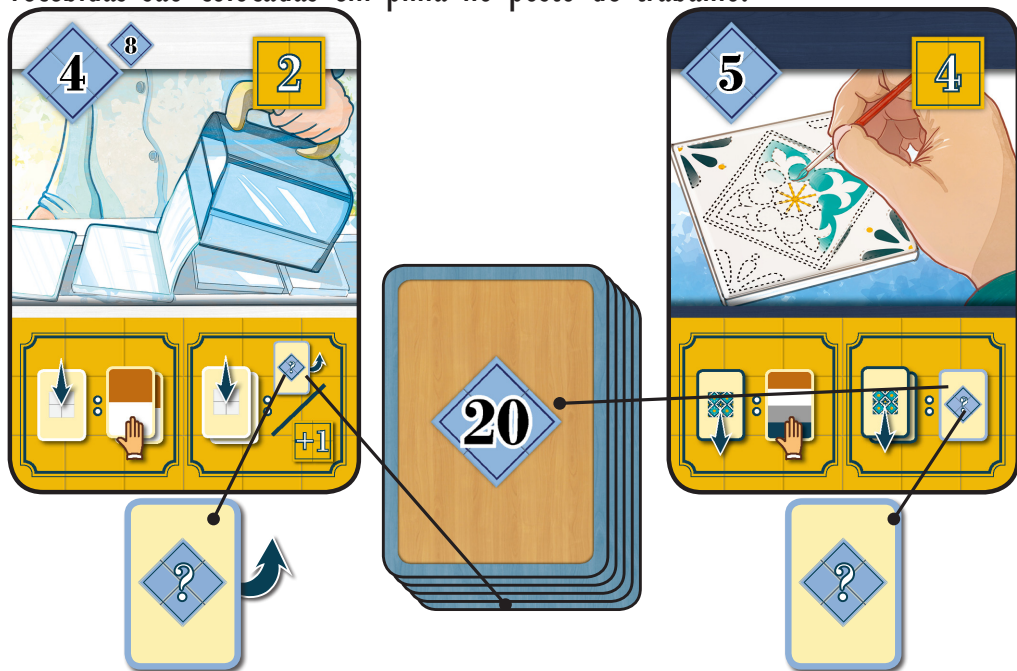
Produzir 2 azulejos Ícone de 2 cartas

Permite subir de nível (virar a carta ou conquistar a carta de nível superior). Só há uma 1 carta nível 3/4 de cada cor e apenas o primeiro jogador a subir ao nível 3 a conquistará substituído a carta de nível 1/2 que sairá do jogo.



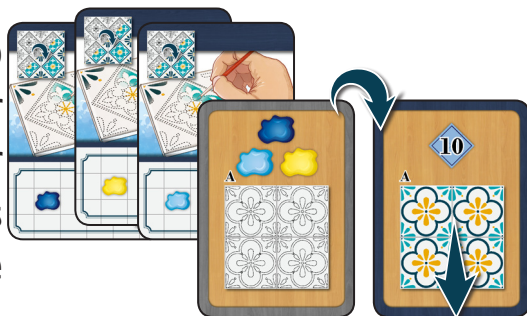
Produzir 2 azulejos - Nível 2 e 4 (cartas de bônus de produção)

No nível 2 o jogador pode optar por subir de nível ou receber uma carta de bônus de produção da parte de baixo da pilha. No nível 4 recebe bônus de produção do topo da pilha (maior número de pontos). As cartas de bônus recebidas são colocadas em pilha no posto de trabalho.



ATENÇÃO:

Produzir 2 azulejos não é o mesmo que usar 2 cartas de recurso. Por exemplo: Um jogador pode pintar apenas 1 azulejo usando 3 cartas de recurso. Não obtêm o benefício de produzir 2 azulejos mas de apenas 1.





Final do jogo e pontuações finais

Quando terminar a pilha de bónus de produção ou a pilha de cartas de azulejos cinzentos da linha de produção, todos os jogadores até ao ultimo jogador que iniciou o seu jogo, jogam apenas mais um turno, de forma a todos terem jogado o mesmo número de turnos ao longo do jogo.

Terminado o jogo atribui-se o bónus de pintura ao jogador que mais azulejos pintou durante o jogo (empate dividem-se os pontos) e somam-se todos os pontos de vitória indicados pelo ícone azulejo azul de todas as cartas (nível, azulejos, encomendas, bónus, mestre Alfredo, certificação e inspeção).

Cada grupo de 3 cartas de recursos diferentes na mão vale 5 pontos.

Vence, o jogador que tiver mais pontos de vitória. Em caso de empate vence o jogador que pintou mais azulejos. Se o empate permanecer partilham a vitória.



Exemplo de pontuação: Total 120 pontos de vitória

5vp 1 conjunto de 3 cartas diferentes na mão; 30vp níveis; 35vp em azulejos e encomendas; 12vp bónus azulejos; 20vp bónus produção; 5vp certificações (-5 castanho+10 azul); 8vp 2 cartas inspeção na mão e 5vp mestre Alfredo.



Para mais informações e tutoriais em vídeo consulte:

artandgames.pt/vidrado

boardgamegeek.com/boardgame/299159/vidrado

Do mesmo autor:



Autor: João Quintela Martins, Ilustrações: Luís Peres, Design Gráfico: João Quintela Martins © Art and Games, Lda. - 2020 | Direitos reservados

Agradecimentos: Tiago Martins, Francisco Martins, João Pedro Martins, Joana Martins, Aurora Coelho, Victor Escalona, Michael Pereira, Orlando Sá, Pedro Silva, Luís Branco, Luís Peres, Vital Lacerda, Alexandre Abreu, Fábio Lima, Eder Faria, André Almeida, Pedro Coelho, Rita Coelho, Lídia Coelho, João Pimentel, Joana Pimentel, Hugo Marinho, Rita Jesus, Pedro Kerouac, Mário Ferreira, Liliana Pinto, Pedro Felício, Carlos Ramos, Luís Santos, André Dias, António Silva, Rui Duarte, João Troviscal, Rachel Viegas e Jorge Guedes.