

Componentes:



CRÉDITOS:

Game Design e Desenvolvimento:

André Teruya

Direção de Arte: Cristiano Cuty

Design Gráfico: Paula Ambrosio e

Cristiano Cuty

Revisão: Kleber Bertazzo

WWW.CONCLAVEWEB.COM.BR



Agradecimentos do Autor: dedico a Alice Barbieri Eichemberg, que os girassóis sempre te encontrem.

Agradecimentos a Aleph Teruya Eichemberg, Aron Palo, Bianca Melyna, Felipe Vismara, Fernanda Bordon, Gui Gasques, Gustavo Spaki, Igor Knop, Karina de Oliveira, Luis Brueh, Marcelo Groo, Mateus Carnevalli, Moisés Pacheco, Lívia e Carol, Robert Coelho, Rodrigo Sonnesso e Swami Guimarães. Agradeço, ainda, a todas as pessoas que nos ajudaram a testar o jogo nesta jornada. Agradeço especialmente a toda equipe Conclave pelo carinho, dedicação e por acreditar nesse projeto.



5 x paletas de jogador



01 x tabuleiro de pontuação



1 x marcador de jogador inicial



1 x bolsa para minigoghs (meeples)



55 x minigoghs coloridos*

5 x minigoghs brancos

*1 minigogh de cada cor deve ser usado como marcador de pontuação



6 x cartas de personagens

15 x cartas de pinturas



10 x envelopes de moldura

1 livro de regras, 1 marcador de habilidade de pintura (jogo solo) e marcadores de pontuação não representados aqui.

Carta 1 . Introdução - 22 de março de 1888

Caro Théo,

Preciso lhe falar sobre uma experiência que tive no lindo campo de Auvers, com seus tons amarelados e um sol reconfortante.

Imaginei como seria se outras pessoas estivessem na minha mente por algum tempo. E uma alegria me invadiu, e gargalhei sem parar.

Então, criei um jogo, uma pequena jornada em que cada participante é uma dessas partes dentro de mim, e todas elas são **INSPIRAÇÕES** que movem o meu pincel, e que carinhosamente chamei de Minigoghs, ou simplesmente, Mgoghs (meeples).

Cada Mgogh tem personalidades e habilidades distintas: há Minigoghs felizes, sonhadores, impacientes, melancólicos e brincalhões.

Criei um mecanismo inusitado, lembranças da nossa infância, caro irmão. Chama-se Rolagem de Meepls, que se comportam como se fossem dados, mas são os Minigoghs que refletem nossas personalidades intempestivas, inconstantes e criativas. É como se a rolagem fosse uma pincelada, pois os Minigoghs podem ser alocados conforme suas 4 posições de Rolagem: deitados, de lado, ~~em pé ou de cabeça~~ de pé ou de ponta cabeça.

Tais **INSPIRAÇÕES** são ativadas ao conversarmos com 6 personagens, representação das pessoas que muito já me ajudaram. Cada personagem, portanto, lhe dará uma inspiração criadora que se desdobrará por todos os outros Minigoghs.

O objetivo é utilizar os Minigoghs da maneira mais eficiente para pintar algumas telas, e marcar **PONTOS DE ÊXTASE (PE)** com isso. Cada tela precisa de 4 a 5 Minigoghs, que devem ser alocados em posições distintas.

A cada alocação de um espaço, imediatamente pontua-se êxtase. O valor da pontuação depende da cor do Minigogh alocado.

Em breve, enviarei as regras para que você as compreenda com mais profundidade. Mande um abraço para Johanna. Saudades de todos.

Vincent

*Théo Van Gogh foi o irmão de Vincent, cujas centenas de cartas trocadas entre os dois se tornaram o importante livro Cartas à Théo, referência para o estudo sobre o artista.



Carta 2. Regras, parte 1 - 12 de abril de 1888

Caro Théo,

Envio ótimas notícias, tente lê-las o mais breve possível. Finalmente consegui escrever as regras iniciais para o jogo. Não vejo a hora de compartilharmos um momento juntos e o jogarmos.

PREPARAÇÃO

Para começar, fiz algumas anotações que podem ajudá-lo. Essas anotações indicam a forma de se preparar o jogo para uma partida de 2 - 5 jogadores. Vamos a elas:

Embaralhe as cartas de pintura para formar o Deck de Pinturas (A). Saque 3 cartas do Deck de Pinturas e as coloque no centro da mesa, de face para cima. Essas são as pinturas ativas (B).

Coloque as 6 cartas de personagens, todas de face para cima, ao lado das pinturas ativas (C).

Coloque o tabuleiro de pontuação ao alcance de todos e 1 Mgoch de cada cor em jogo no espaço 0 (D). Retorne 1 Mgoch de cada cor não usada para a caixa do jogo.

Embaralhe as 5 Paletas de jogador. Cada jogador pega aleatoriamente uma delas, ou, se preferirem, cada um escolhe sua cor. A cor representa a personalidade dos Mgochs, cada qual com sua habilidade específica (E).

Pegue 3 Mgochs da SUA cor e coloque-os nos espaços 1, 2, 3 da área de Mgoch inativos de sua paleta, na posição indicada (F e pag. 6).

Deixe os Mgochs Brancos separados, ao alcance de todos os jogadores (G).

Coloque todos os outros Mgochs na Bolsa, sacudindo-a. Saque 5 Mgochs da Bolsa, role-os e coloque-os próximo às cartas de personagens (H). Eles serão os Mgochs Inativos. Dessa forma, teremos sempre um acervo de Mgochs inativos acessível a todos os jogadores.

Sempre que o acervo possuir menos do que 5 Mgochs, IMEDIATAMENTE saque e role da bolsa uma quantidade de Mgochs até completar 5 no acervo.

Saque 2 Mgochs da Bolsa, role-os e coloque-os em qualquer espaço vazio da área de Mgochs ativos de sua paleta (I e pag. 6).

O Jogador Inicial é o jogador mais ruivo. Caso não seja possível decidir, é escolhido de forma aleatória. O Marcador de Jogador Inicial, Chapéu do Van Gogh (J), só é entregue na segunda rodada.

Pronto, meu caro! Essa é a BASE de que precisamos para começar nossa jornada. Já é tarde, preciso acordar cedo para ir ao campo, encontrei um lugar especial, cheio de vida e de cores sorridentes.

Mande notícias logo. Um grande abraço,

Vincent



Carta 3. Regras, parte II - 20 de junho de 1888

Caro Théo,

Os dias têm sido intensos em criatividade e muito generosos nos afetos. Tenho rascunhado algumas obras, mas, ultimamente, fiquei focado no desenvolvimento do jogo. Tem sido uma aventura emocionante, uma fascinante experiência.

Cada cor tem uma habilidade especial (indicada no canto inferior direito da paleta), que só pode ser ATIVADA uma ÚNICA vez na rodada em que se pega o marcador de Jogador Inicial.

Desenvolvi algumas relações entre cores, inspirações e habilidades, que lhe mostro a seguir. São ideias em que estou cada dia mais focado e imerso.

Cuide-se. Saudades de vocês. Desculpe amolá-lo, mas se pudesse me enviar alguns francos para comprar tinta, eu ficaria muito grato.



Esta é a paleta do jogador. Sobre as tintas se localizam os espaços para Mgoghs ativos, 7 no total. No canto superior direito, podemos encontrar a tabela de pontuação. Abaixo desta tabela, encontra-se a habilidade especial. Ao centro, temos as ações que podem ser realizadas com o personagem Joseph Roulin. E, por fim, na parte inferior da paleta, está localizado o espaço de Mgoghs Inativos. Quando este espaço estiver vazio ele NÃO aumenta a quantidade de espaços para Mgoghs ativos de sua paleta, nem mesmo na paleta Roxa, em que os Mgoghs destes espaços são considerados ativos. Quando vazios eles geram os PE indicados.

AMARELO (Minigoghs alegres) = Mude para qualquer posição um Mgogh amarelo de sua paleta.

AZUL (Minigoghs sonhadores) = Saque um Mgogh da bolsa e coloque-o em sua paleta, NA POSIÇÃO QUE DESEJAR. Depois, descarte um Mgogh de sua paleta, colocando-o na bolsa.

ROSA (Minigoghs brincalhões) = Mude a posição de um Mgogh de sua paleta (de qualquer cor) respeitando a seguinte orientação:

Deitado para de Pé; ou de Pé para de Lado; ou de Lado para Ponta Cabeça.

VERDE (Minigoghs ansiosos) = Ao realizar uma ação "Pintar", ignore a posição exigida para alocação do Mgogh. Marque 1 PE a menos. Ex: ao pintar com um Mgogh branco, ganhe 4 PE (5 PE - 1 PE).

ROXO (Minigoghs melancólicos) = Os 3 Mgoghs da área inativa de sua paleta são considerados ativos, ou seja, não precisam ser colocados na área ativa para serem utilizados. Porém, devem ser usados da esquerda para a direita.



Carta 4. Regras, parte III - 5 de agosto de 1888

Caro Théo,

Mais uma vez tenho me dedicado às pinturas, tentando compreender como a diversidade de cores corresponde à diversidade dos sentimentos aflorados. Uma obra envolve todos os incontáveis sentimentos que estão dentro de nós.

Utilizando essa percepção no jogo, coloquei nas pinturas espaços em que alocamos os Minigoghs, gerando uma diversidade explosiva de cores e posições.

AS PINTURAS

Cada pintura possui espaços, sem cor definida, para se alocar os Mgoghs. Nesses espaços pode-se alocar Mgogh de QUALQUER cor, porém, ele deve estar na posição exata exigida pelo espaço. Alguns espaços geram PE extra ao se alocar Mgogh (ex: +1). O ícone de MOLDURA indica quantos PE os jogadores ganham ao se finalizar a pintura.

Como já lhe disse antes, Théo, há 4 posições em que os Mgoghs podem ficar após uma rolagem:



DEITADO



DE LADO



DE PÉ



PONTA CABEÇA

Sempre devem haver 3 pinturas abertas na área de jogo. Quando todos os espaços para alocação de Mgogh estiverem preenchidos, a pintura estará finalizada.

Quando finalizada, verifica-se qual cor possui a maior quantidade de espaços ocupados na pintura. O jogador que controla os Mgoghs desta cor ganha a maior pontuação da pintura (indicada na carta). O jogador que controla a cor com a segunda maior quantidade ganha a segunda maior pontuação, e o terceiro ganha a terceira pontuação.

Depois de pontuar a pintura, os Mgoghs que estavam alocados nela são devolvidos para a bolsa e uma nova carta é sacada do deck de pinturas.



Em caso de empate, somam-se as pontuações conforme a quantidade de jogadores empatados e dividi-se por esta quantidade (arredondando para baixo). Exemplo: dois jogadores empataram na primeira posição. Soma-se os valores do primeiro e segundo colocados e dividi-se por 2.



No exemplo acima, os Mgochs AMARELOS ocupam 3 espaços da pintura, portanto, eles detêm a maioria. Tanto o Mgoch MARROM quanto o Mgoch ROSA ocupam apenas um espaço. Desta forma, o jogador que controla os Mgochs AMARELOS ganha 7 PE, enquanto os que controlam os Mgochs MARROM e ROSA ganham 3 PE cada ($4+2=6 \div 2=3$).

Ao se finalizar uma pintura, ela DEVE ser posta na moldura e colocada em exposição em alguma parte vazia da mesa. Pinturas finalizadas NÃO poderão mais ser pontuadas.

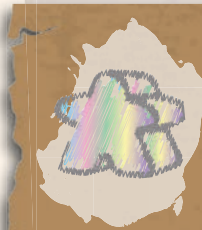
É isso, querido irmão: aos poucos as pinturas vão se desenvolvendo, assim como eu vou me encontrando nisso tudo.

MARCANDO A PONTUAÇÃO

Mova os meeples no tabuleiro para marcar a pontuação obtida. Sempre que o meeple cruzar da casa 19 para a 0, vire-o para a próxima orientação, de modo a representar a pontuação obtida.

Assim, de 0 a 19, o meeple permanece deitado ☞, de 20 a 39, de pé ☞, de 40 a 59, de lado ☞ e, de 60 a 80, de ponta cabeça ☞!

Você também pode usar as fichas de pontuação fornecidas.



Importante: os Mgochs que NÃO SÃO CONTROLADOS POR NENHUM JOGADOR também contam para critérios de maioria.

PONTUAÇÃO POR PINTAR

Ao alocar um Mgoch de sua cor em uma pintura, o jogador ganha 3 PE. Alocando um Mgoch da cor de um Oponente, o jogador ganha 4 PE. Se o jogador alocar um Mgoch de uma cor que não tenha jogador a controlando, ele marca 2 PE.

Minigochs brancos são os "insights" de Vincent! Eles são Mgochs neutros e valem 5 PE ao serem alocados. Note que o Insight também ocupa um espaço na pintura, contudo ele não conta para critérios de maioria.

Antes de pontuar, verifique se o espaço possui ponto extra (+1). Se possuir, adicione +1 PE à pontuação ganha. Ex: O jogador alocou um Mgoch Branco. Ele pontua 6 PE (5 por alocar um Mgoch Branco + 1 PE extra).

Abaixo um exemplo de pontuação para os Mgochs impacientes.





Modo Solo

Caro Theo,

Também é possível se divertir com este jogo sozinho. Veja as regras para jogar solo!

PREPARAÇÃO

Escolha uma paleta de sua preferência, exceto a Roxa. Coloque a ficha com o pincel sobre a habilidade especial da paleta, cobrindo-a. Agora a paleta possui uma habilidade especial que é pintar uma vez a mais a cada rodada (pode ser usada em todas as rodadas).

Retorne a personagem Anna Van Gogh (mãe de Van Gogh) para a caixa do jogo, ela não é utilizada no modo solo.

O objetivo do modo solo é fazermos 100 pontos ou mais após 5 rodadas. Use um meeple de sua cor para marcar pontos e um de cor diferente para marcar as rodadas no tabuleiro de pontuação.

RODADA

Cada rodada permite que Van Gogh escolha 3 personagens para conversar e usar as habilidades (principal e secundária) deles. Os outros personagens não utilizados na rodada ganham 1 minigogh retirado da sacola e rolando.

PONTUAÇÃO

A pontuação é distinta em relação ao modo competitivo, sendo:

- Pintar com suas cores: 2 pontos (cor da paleta escolhida)
- Pintar com Mgochs neutros: 4 pontos (cores diferentes da paleta escolhida)
- Pintar com branco: 5 pontos
- A pontuação de influência de área continua valendo ao final de cada obra finalizada.

O jogo termina ao final de 5 rodadas completas, pontuando ainda 1 ponto para cada meeple na sua paleta e também, para os meeples ativados (1/3/5).

Carta 5. Regras, parte IV - 27 de setembro de 1888

Caro Théo,

A RODADA

A rodada é composta pelos turnos dos jogadores, um para cada.

Começando pelo jogador inicial, em seu turno, o jogador escolhe um dos personagens disponíveis para conversar e o coloca à sua frente. Então, ele realiza a ação principal deste personagem e os demais jogadores, em sentido horário, realizam a ação secundária desse personagem.

A rodada termina depois que todos os jogadores tiverem escolhido um personagem para conversar. Em uma partida com 2 jogadores, cada um escolhe 2 personagens na rodada.

Antes de devolver os personagens para sua posição original, saque da bolsa e role um Mgogh para cada personagem que não foi utilizado nesta rodada (máximo de 2 Mgochs por personagem). Coloque o Mgogh rolando sobre a carta de personagem. Se algum jogador escolher um personagem que possua Mgogh sobre ele, além de realizar a ação principal, o jogador também ganha o(s) Mgogh(s) e deve imediatamente colocá-lo(s) em um espaço vazio da área de Mgochs Ativos de sua paleta. Caso não haja espaço vazio em sua paleta, devolve-se o(s) Mgogh(s) ganho(s) para a sacola (escolha qual devolver se ganhar 2 Mgochs para apenas um espaço vazio).

Devolva as cartas de personagens para a sua posição original. Agora eles novamente estarão disponíveis para a próxima rodada.

PERSONAGENS

Os seis personagens inspiram o artista para as criações das suas pinturas. Cada personagem tem uma habilidade específica, promovendo interações importantes para os jogadores. Portanto, são eles os responsáveis por todo processo de criação realizados pelos Minigochs:



VAN GOGH: PINTAR.

Principal: Alogue até 2 Mgoghs em Pinturas (na mesma ou em pinturas diferentes).

Secundária: Alogue 1 Mgogh em uma pintura.



DR. GACHET: REPOSICIONAR.

O médico de Vincent compreende a mente humana e consegue fazer com que organizemos os Mgoghs da melhor forma possível.

Principal: Mude para qualquer posição 2 Mgoghs da área ativa de sua paleta.

Secundária: Mude a posição de 1 Mgogh da área ativa de sua paleta.



MADAME GINOUX: INSPIRAR

Principal: Saque 3 Mgoghs da Sacola, escolha 2, role-os e coloque-os em espaços vazios da área ativa de sua paleta. Mgoghs em excesso são devolvidos para a sacola (à sua escolha).

Secundária: Saque 1 Mgogh da Sacola, role-o e coloque-o em um espaço vazio da área ativa de sua paleta. Se o jogador não tiver espaço vazio, ele não realiza esta ação.



MÃE DE VINCENT: AFAGAR

Principal: Pintar. Alogue 1 Mgogh em 1 pintura. Pegue o marcador de Jogador Inicial. O jogador PODE ativar sua habilidade especial nesta rodada.

Secundária: Não tem. Os outros jogadores não realizam nenhuma ação.

IMPORTANTE: O jogador com o marcador de Jogador Inicial não pode escolher esta personagem.



CARTEIRO:

Principal: Realize ATÉ 2 ações diferentes da paleta do jogador.

Secundária: Realize 1 ação da paleta do jogador.

1. Pintar: Alogue 1 Mgogh em uma pintura.
2. Recomeçar: Troque qualquer Mgogh da área ativa de sua paleta por um Mgogh branco. Coloque-o na mesma posição.
3. Epifania: Pegue o Mgogh mais à esquerda da área inativa de sua paleta e coloque-o em um espaço vazio da área ativa de sua paleta.



EUGENE: TRABALHAR

Principal: Pegue 2 Mgoghs da área de Mgoghs Inativos da mesa e coloque-os em espaços vazios da área ativa de sua paleta. Mgoghs em excesso são devolvidos para a sacola (à sua escolha).

Secundária: Pegue 1 Mgogh da área de Mgoghs Inativos da mesa e coloque-o em um espaço vazio da área ativa de sua paleta. Se o jogador não tiver espaço vazio, ele não realiza esta ação.

Importante: Depois de realizar essa ação, IMEDIATAMENTE reponha a Área de Mgoghs Inativos da mesa (5 Mgoghs). Saque da sacola a quantidade de Mgoghs necessária e role-o(s). SEMPRE deve haver 5 Mgoghs para o jogador escolher.

Carta 6. Regras, parte Y - 13 de dezembro de 1888

Caro Théo,

Enfim, envio a você a última parte que descreve as regras do jogo, a qual atribui as pontuações de final de partida. Espero que fique claro conforme explico abaixo.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando uma certa quantidade de pinturas tiverem sido finalizadas:

- 3 pinturas para uma partida com 2 jogadores.
- 4 pinturas para uma partida com 3 jogadores.
- 5 pinturas para uma partida com 4 jogadores.
- 6 pinturas para uma partida com 5 jogadores.

Termine a rodada para que todos os jogadores tenham a mesma quantidade de turnos.

Pode acontecer de mais pinturas serem finalizadas antes do término da última rodada.

PONTUAÇÃO DE FINAL DE PARTIDA

Ao término da última rodada os jogadores ganham pontos conforme se segue:

1 ponto para cada Mgogh na área ativa de sua paleta. Mgogh branco vale 3 pontos;

1/3/5 pontos pelos espaços vazios da área inativa de sua paleta. A paleta Roxa não ganha pontos por espaços vazios.

O jogador com a maior quantidade de Pontos de Êxtase vence a partida. Em caso de empate, o jogador dentre os empatados com a maior quantidade de Mgoghs nas pinturas que não foram finalizadas vence. Se o empate persistir, o jogador com a maior quantidade de Mgoghs em sua paleta é o vencedor. Se mesmo assim os jogadores continuarem empatados, eles compartilham a vitória.

É isso, espero que logo nos encontremos para passar uma tarde juntos novamente. Abraços a todos.

Vincent



Resumo das regras:

PREPARAÇÃO

Coloque 3 pinturas no centro da mesa.

Coloque os 6 personagens próximos às pinturas.

Posicione o tabuleiro de pontuação e coloque os Mgoghs dos jogadores no espaço 0.

Distribua as paletas aos jogadores.

Coloque 3 Mgoghs de sua cor sobre os espaços inativos de sua paleta.

Deixe sobre a mesa todos Mgoghs brancos. Coloque todos os outros dentro da sacola.

Saque 2 Mgoghs da sacola, role-os e coloque-os em espaços vazios da área ativa de sua paleta.

Saque 5 Mgoghs da Sacola e role-os para formar a área inativa da mesa.

Escolha o Jogador Inicial.



PARTIDA

Em seu turno: escolha um personagem e realize a ação principal.

No turno de seu(s) oponente(s): realize a ação secundária do personagem escolhido por seu oponente.

PONTUAÇÃO

Pintar: 2 PE cor sem jogador; 3 PE sua cor; 4 PE cor de oponente; 5 PE branco.

Final da partida: 1 PE para cada Mgogh na área ativa de sua paleta (3 para brancos); 1/3/5 PE por espaço vazio da área inativa de sua paleta.



POSIÇÕES DOS MGOGHS:



DEITADO



DE LADO



DE PÉ



PONTA
CABEÇA

PALETA

Ações:

Pintar: Aloque 1 Mgogh em 1 pintura.

Recomeçar: Troque 1 Mgogh da área ativa de sua paleta por 1 Mgogh branco (mesma posição).

Epifania: Coloque o Mgogh mais à esquerda da área inativa na área ativa de sua paleta.

Habilidades especiais (apenas na rodada que pegar o marcador de Jogador Inicial):

Amarelo: reposicione 1 Mgogh amarelo de sua paleta.

Azul: saque 1 Mgogh e coloque em sua paleta na posição que desejar. Descarte 1 Mgogh de sua paleta.

Rosa: reposicione 1 Mgogh – Deitado p/ de Pé; de Pé p/ de Lado; de Lado p/ Ponta Cabeça.

Verde: ao Pintar ignore a posição. -1 PE.

Roxo: os Mgoghs da área inativa da paleta são considerados ativos. Vazia, a área continua inativa.



PERSONAGENS

Vincent: pinte 2 Mgoghs/pinte 1 Mgogh.

DR. Gachet: Reposicione 2 Mgoghs/Reposicione 1 Mgogh

Madame Ginoux: saque 3 Mgoghs, escolha 2, role e coloque em sua paleta/saque 1 Mgogh, role e coloque em sua paleta;

Anna Van Gogh: pinte 1 Mgogh. Pegue o marcador de Jogador Inicial. Ative sua habilidade/Não tem. O jogador inicial não pode conversar com Anna.

Eugene: pegue 2 Mgoghs da área inativa da mesa e coloque na área ativa de sua paleta/pegue 1 Mgogh da área inativa da mesa e coloque na área ativa de sua paleta. Reponha imediatamente.

Joseph Roulin: 2 ações da paleta/1 ação da paleta.



FIM DA PARTIDA

Quantidade de pinturas finalizadas:

3 pinturas / 2 jogadores.

4 pinturas / 3 jogadores.

5 pinturas / 4 jogadores.

6 pinturas / 5 jogadores.