

# ZURA

Um jogo de: Inon Kohn  
Ilustrado por: Pedro Codeço

Todos os anos, no solstício de verão, os adultos de Zura levam os adolescentes numa jornada de iniciação, seguindo a tradição enquanto guardiões do equilíbrio. Esta é uma longa e árdua viagem até ao destino final que é o oásis Tzerzura, que se encontra no coração do deserto, para lá da montanha. Os anciãos, demasiado velhos para esta viagem, ficam na aldeia a cuidar das crianças. Uma destas noites de solstício, um ancião reparou, com espanto, que as estrelas haviam desaparecido do céu. Como poderão regressar a casa os adultos e os jovens?

Impossibilitados pelas maleitas da idade, aos anciãos não lhes resta outra opção a não ser a de confiar às crianças a tarefa de embarcarem numa aventura em busca dos Tzerzurianos, as lendárias criaturas que os vão ajudar a restituir o brilho às estrelas, para que os seus pais e irmãos adolescentes consigam regressar a casa.

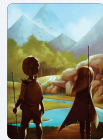
Neste jogo vais ajudar as crianças de Zura a encontrar os Tzerzurianos, jogando cartas de viagem das diferentes paisagens. Quantas mais cartas de um mesmo tipo conseguires jogar na tua vez mais hipóteses terás de encontrar Tzerzurianos que te irão ajudar... ou não! Talvez te dificultem um pouco a vida... No final do jogo, o vencedor é aquele que tiver um maior número de pontos de aventura na soma das suas cartas de Tzerzurianos encontrados.

## PREPARAÇÃO E COMO JOGAR

### 60 CARTAS DE VIAGEM



PAISAGENS



VERSO

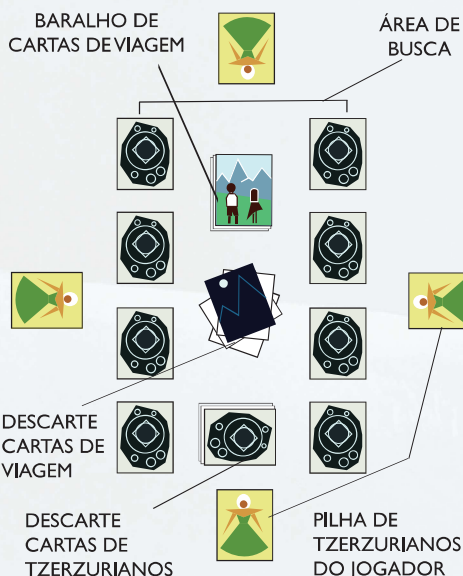
### 35 CARTAS DE TZERZURIANOS



PERSONAGENS



VERSO



Separa as 4 cartas de referência e dá uma a cada jogador. Divide as restantes cartas nos dois baralhos correspondentes: o baralho de cartas de viagem (com as diferentes paisagens e as crianças no verso) e o baralho dos Tzerzurianos (com o selo mágico no verso).

Distribui 5 cartas de viagem a cada jogador e coloca as restantes numa pilha voltada para baixo no centro da mesa. Revela a carta do topo do baralho e coloca-a em linha com o baralho, mas voltada para cima. Isto será a pilha de descarte.

A seguir, sem revelar as cartas, coloca 8 Tzerzurianos em duas linhas de 4 cartas como exemplificado na ilustração abaixo. Esta é a área de busca. As restantes cartas formam uma pilha voltada para baixo que deve estar ao alcance de todos os jogadores.

Estás agora pronto para iniciar o jogo. O jogador que mais recentemente fez uma caminhada na natureza será o primeiro jogador, seguido pelos restantes no sentido dos ponteiros do relógio até o fim da partida.

### No teu turno terás de executar 2 ações obrigatórias:

1º Enche a tua mão com cartas de viagem, até ao limite de 6 cartas. Podes biscá-las todas do baralho ou, em alternativa, podes escolher a primeira carta do descarte e as restantes do baralho. Quando a pilha terminar, baralham-se as cartas do descarte e forma-se uma nova pilha.

2º Descarta qualquer número de cartas de viagem da mesma paisagem (cor) e executa as ações abaixo descritas consoante o número de cartas descartadas:

- 1 ou 2 cartas: não acontece nada, apenas libertaste espaço na tua mão, para o próximo turno.
- 3 cartas: escolhe e revela uma carta de Tzerzuriano da área de busca, de modo que todos a possam ver.
- 4 cartas: escolhe e revela duas cartas de Tzerzuriano da área de busca, de modo que todos as possam ver.
- 5 cartas: espreita uma carta sem a mostrares aos restantes jogadores e devolve-a ao seu lugar. Depois, revela 2 quaisquer cartas de modo que todos as possam ver.
- 6 cartas: Executa a mesma ação descrita para “5 cartas” e depois podes roubar uma carta de Tzerzuriano que esteja no topo de uma das pilhas de um jogador oponente.

Recolhe todas cartas reveladas que sejam da mesma cor que as cartas de viagem que descartaste neste turno.

**No final** volta a virar para baixo as cartas de Tzerzurianos que não recolheste (à exceção do Diabrete!) e preenche os espaços vazios com novas cartas. Cada Tzerzuriano tem uma habilidade especial que está ativa enquanto a carta estiver no topo da tua pilha, sendo substituído cada vez que colocas um em cima. As habilidades são ativadas adicionalmente aos efeitos gerados com o descartar das cartas de viagem.

**NOTA:** As cartas especiais correspondem a todos as cores (vê de seguida mais detalhes). Caso ganhes mais de que uma carta de Tzerzuriano num mesmo turno, podes escolher a que fica no topo, ou seja, com a habilidade ativa.

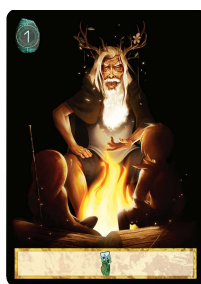
# CARTAS DE PERSONAGEM

Correspondência da paisagem (cor) das cartas de viagem com os Tzerzurianos.



Azul Montanha Verde Floresta Rosa Gruta

## O EREMITA



O Eremita é sempre recolhido quando revelado, independentemente da paisagem das cartas de viagem descartadas, sozinho ou até juntamente com qualquer outro Tzerzuriano que possas ter encontrado. Exemplo: se descartas 4 cartas de montanha revelas 2 cartas. Uma delas é o Eremita e a outra um Tzerzuriano das montanhas: recolhes ambas e escolhes qual delas queres colocar no topo da tua pilha. Embora o Eremita não seja um Tzerzuriano, ele foi acidentalmente capturado nesta confusão mística... e a melhor parte é que ele é uma valiosa ajuda.

## O DIABRETE DE ZURA



O Diabrete de Zura corresponde a todas as cores de cartas de viagem, portanto pode ser recolhido em qualquer paisagem. No entanto ele é tão chato que só vem aos pares e é a única carta com pontos negativos! Quando o primeiro Diabrete de Zura é revelado a sua carta permanece na mesa com a face para cima. O jogador que revelar um segundo Diabrete terá de recolher os 2, bem como qualquer outro Tzerzuriano que tenha revelado e que corresponda à cor da paisagem.

Pontos de aventura



Habilidade do personagem

# HABILIDADES DAS PERSONAGENS



Quando descartas 4 ou mais cartas de viagem: espreita uma carta de Tzerzuriano adicional antes de efetuares a tua busca.

Quando descartas 5 ou mais cartas de viagem: rouba a carta do topo da pilha de Tzerzurianos de um jogador à tua escolha.



Ao descartares 1 ou 2 cartas podes, adicionalmente, descartar uma carta de cor diferente.



Escolhe um Tzerzuriano da tua pilha e coloca essa carta no topo.



No início do turno enche a tua mão até ao limite de 7 cartas de viagem.



No início do turno, ao biscares cartas para a tua mão, podes optar por recolher 2 cartas do topo da pilha de descarte (em vez de apenas uma).

Esta carta vale X pontos, sendo que X = número de jogadores + 1 ponto por cada Tzerzuriano da mesma cor que esta carta (incluindo a própria).

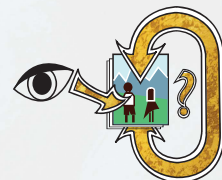


Ex: numa partida a 3 jogadores, esta carta vale 4 pontos + 1 ponto adicional por cada outra carta da mesma cor.

Troca uma carta de viagem da tua mão com outro jogador à tua escolha. Estas cartas devem ser retiradas da vossa mão aleatoriamente.



No início do turno podes espreitar a carta que está no topo do baralho de viagem. De seguida decides se a queres manter lá ou passar para o fundo do baralho.



# FINAL DA PARTIDA

O jogo termina quando se esgotar o baralho dos Tzerzurianos. O jogador que esgotou o baralho não volta a jogar, mas todos os outros fazem um último turno. No final somam-se os pontos de aventura acumulados nas cartas encontradas (subtraindo os Diabretes) e o vencedor será o jogador que somou mais pontos, ou seja, o que tem a história mais fantástica para contar aos anciãos no regresso à aldeia!

Autor: Inon Kohn  
Ilustrações: Pedro Codeço  
Design Gráfico: Karishma Kusurkar  
Edição: Agie Games Unip. Lda. & Andrew Thompson

Rua da Marcha  
Gualteriana n° 636,  
3.º Esq 4810-264  
Guimarães, Portugal



Revisão da tradução para português e distribuição em Portugal:  
www.saltadacaixa.pt

