

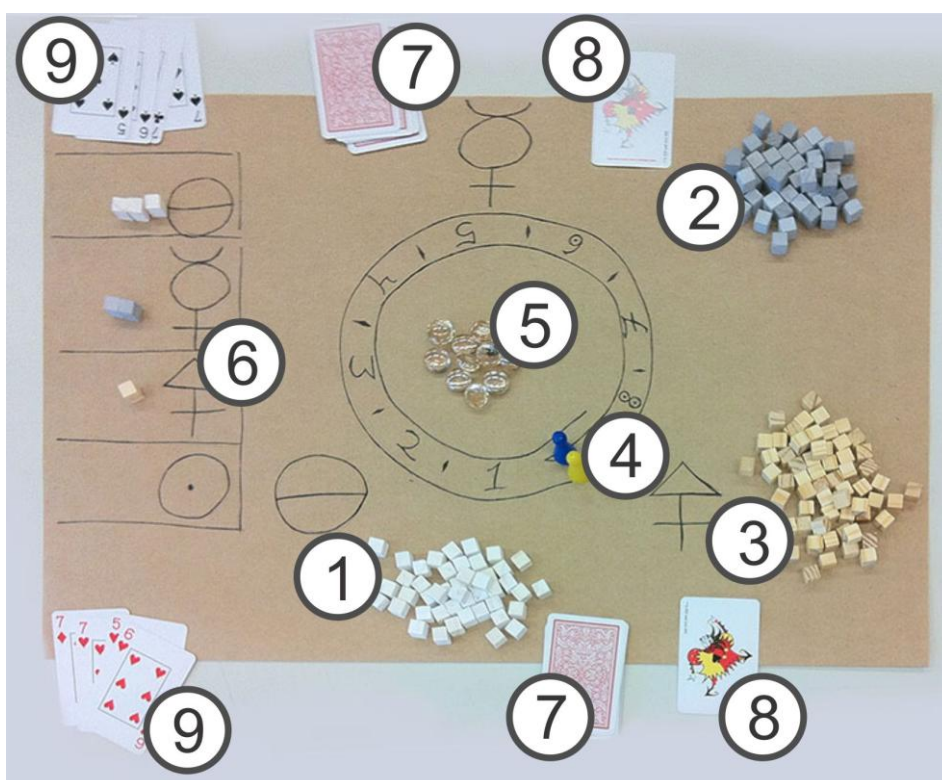
# Magnum Opus

Em Magnum Opus os jogadores são alquimista em busca de conhecimento e do segredo da imortalidade. No jogo você disputará com seus oponentes para acumular os três princípios alquímicos e criar seu trabalho maior, sua Pedra Filosofal.

## Componentes:

- 4 decks de **Dinheiro** contendo 15 cartas
  - 2 grupos numerados de 1 a 7
  - 1 coringa / blefe
- 45 marcadores de **Sal** (cubos brancos)
- 42 marcadores de **Mercúrio** (cubos cinzas)
- 36 marcadores de **Enxofre** (cubos amarelos)
- 10 marcadores de **Pedra Filosofal** (contas de vidro)
- 4 **Alquimistas**
- Tabuleiro

**Objetivo do jogo:** O jogo se desenvolve ao longo de **três eras**, e cada era é dividida em três turnos de disputa pelos elementos alquímicos e ouro. Ao final de cada era os jogadores marcam pontos e, ao fim do jogo marcam ponto mais uma vez. Após a soma final aquele que acumular mais **Conhecimento** é declarado o Mestre Alquimista.



- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1 - Sal               | 6 - Lotes do Leilão                      |
| 2 - Mercúrio          | 7 - Maço de compras                      |
| 3 - Enxofre           | 8 - Coringa/blefe                        |
| 4 - Ouroboros         | 9 - Cartas altas disponíveis para compra |
| 5 - Pedras Filosofais |  |

### Preparação:

1. Coloque todos os marcadores de elementos químicos nos espaços designados no tabuleiro
2. Coloque os peões dos alquimistas na cabeça da **Ouroborus**, na casa marcada com o número 1.
3. Cada jogador escolhe um dos decks de dinheiro e separa as seguintes cartas para posterior uso:
  - a. os dois 7
  - b. um 6
  - c. e um 5
4. Os jogadores também separam e colocam em suas frentes a '**carta blefe**' (coringa)
5. Cada jogador embaralha as demais doze cartas cria um **maço de compras**.
6. Cada jogador compra quatro cartas deste **maço de compras** e junta com sua **carta blefe**.
7. Os jogadores podem então olhar suas 5 cartas.

### Sequencia de jogo:

1. **Leilão:** Em cada turno os jogadores usarão suas cartas para dar lances nos lotes oferecidos: Sal, Mercúrio, Enxofre ou Ouro.
  - a. O jogador escolhe entre as cartas que tem na mão qual quer usar para cada **lote** e a coloca com a face numerada para baixo na área de lances
  - b. Cada jogador só pode colocar **uma carta** por lote
  - c. Os jogadores devem dar pelo menos um lance em cada lote (se tiver cartas suficientes).
  - d. Quando todos jogadores tiverem dado seus lances, o daquele leilão é encerrado e as cartas reveladas para avaliar o ganhador de cada lote
  - e. O jogador com maior valor leva o conteúdo inteiro do lote.
  - f. Jogadores que ganharem os lotes dos elementos alquímicos pegam para sua área todos os marcadores presentes daquele lote.
    - i. Em caso de empate na vitória de um lote de elementos, os jogadores envolvidos dividem igualmente o lote, deixando lá qualquer sobra não exata da divisão.
  - g. O Jogador do lote de Ouro avança um ponto na trilha de ouro (representado pela **Ouroborus**, serpente devorando a própria calda)
    - i. Em caso de empate na vitória de um lote de ouro, ninguém avança na **Ouroborus**
    - ii. A pontuação máxima do track da Ouroborus é 8. Caso o jogador ganhe mais ouro esse excedente é ignorado
  - h. Após a resolução do leilão o jogador terá usado quatro cartas no leilão e terá uma carta sobrando na mão.
    - i. O jogador descarta as cartas usadas no leilão numa '**pilha de descartes**', com exceção da carta blefe que deve voltar a sua mão mesmo que tenha sido usada.
2. **Reposição:**
  - a. Os jogadores devem comprar cartas até recriarem uma mão de: **quatro cartas numeradas + o blefe**
    - i. Se o jogador usou o **blefe** no turno passado e ficou com uma carta numerada na mão, ele deve comprar apenas mais três cartas de seu maço de compras.
    - ii. Observação: Caso o jogador precisar comprar mais cartas para completar sua mão mas seu maço já tiver se exaurido ele deverá jogar aquele turno apenas com as cartas em seu poder.

iii. Durante o 3º leilão de cada era alguns dos jogadores podem não ter cartas suficientes para dar lances em todos os lotes.

b. Reponha os lotes e inicie uma nova fase de leilão.

### 3. Criação das Pedras Filosofais

Na fase de criação das Pedras o jogador pode escolher por gastar um marcador de cada um dos três princípios alquímicos (Sal, Mercúrio e Enxofre) para tentar criar uma Pedra Filosofal.

Para conseguir criar a pedra o jogador deve decidir quantas trincas vai usar juntas, cada trinca aumenta a chance do jogador ser bem sucedido.

O jogador deve então recolher seu baralho atual e sortear uma carta, caso o valor da carta sorteada seja menor ou igual ao número de trincas utilizadas ele conseguiu criar sua pedra filosofal. Caso o número sorteado seja maior do que o número de trincas investidas, ele não teve sucesso. Em ambos os casos o material utilizado é gasto e volta à reserva no tabuleiro. Caso a carta sorteada seja o blefe ele consegue criar duas pedras filosofais.

*Exemplo: Ao fim da primeira era o Artur conseguiu coletar: 6 marcadores de Sal, 2 de Mercúrio e 2 de Enxofre. Ele pode então formar trincas de princípios e ainda ficar com 4 marcadores de sal. O Artur decide realmente usar as duas trincas mas vai tentar arriscar usar as duas separadamente. Ele gasta a primeira trinca e sorteia um 4 na primeira tentativa. Apesar da frustração o Bruno ainda continua otimista e gastando sua 2ª trinca ele sorteia um 1 e recebe sua primeira Pedra Filosofal.*

*Ao final da segunda era William tem 4 marcadores de Sal, 4 de Mercúrio e 4 de Enxofre, material suficiente para tentar criar 4 Pedras Filosofais. William decide começar arriscando e gasta apenas 1 trinca. Ele puxa um 1 em seu deck e recebe por isso uma Pedra. Percebendo a diferença de pontos para o Artur, William tenta garantir mais uma Pedra com gastando suas outras 3 trincas juntas, desta forma, qualquer número sorteado menor ou igual a três indica um sucesso. William readiciona o 1 sorteado anteriormente ao seu baralho, mistura, e sorteia uma nova carta, desta vez um 2 e consegue com sucesso sua segunda pedra filosofal nessa rodada.*

### 4. Pontuação:

Ao final de cada era, após a fase de criação das Pedras, o jogador recebe pontos pelas pedras que tem seguindo a seguinte tabela:

Fim da primeira era	5 pontos por pedra filosofal
Fim da segunda era	10 pontos por pedra filosofal
Fim da terceira era	15 pontos por pedra filosofal

Observação: Perceba que as pontuações são cumulativas. Exemplo: Artur ao longo de todo o jogo conseguiu apenas uma pedra filosofal na primeira rodada e uma na segunda. Ele vai receber 5 pontos pela única que tem na primeira rodada, mais 10 por cada uma que detém na segunda (totalizando 25 pontos) e mais 15 pontos por cada uma que ele continua a ter na 3ª fase, totalizando 55 pontos de conhecimento advindos de Pedras Filosofais.

Além disso, os jogadores também ganham pontos pela quantidade de seus marcadores restantes multiplicados pelo ouro do próprio jogador.

*Exemplo: Ao fim da primeira era o Artur gastou 2 trincas para pesquisar a pedra filosofal mas ainda ficou com 4 cubos de Sal, como seu marcador de ouro se encontra no número 2 ele ganha mais 8 pontos de conhecimento ainda nessa primeira era.*

## **5. Capitalização:**

Nessa ultima fase do turno o jogador pode investir dois de ouro (retornando na trilha de ouro) para ganhar uma nova carta daquelas separadas no início da partida (5, 6, 7, 7) efetivamente aumentando a quantidade de cartas em seu maço de compras.

Observações:

- a. Caso o jogador acabe o terceiro turno de uma era com cartas sobrando em suas mãos, essas cartas são ignoradas e reembalhadas normalmente ao maço de compras para o turno seguinte.
- b. O jogador não pode gastar mais ouro do que possui.

## **6. Fim de Jogo**

O jogo acaba assim que a pontuação da terceira era for somada. O jogador que tiver a maior quantidade de pontos vence o jogo