

MIDNIGHT EXCHANGE™



Regras



blue orange
Hot Games Cool Planet



**Wilfried Fort
Marie Fort
Sylvain Aublin**

Introdução

És um assaltante experiente que irá conduzir vários assaltos às casas mais ricas da cidade. Irás trocar o teu saque no Mercado Negro e expandir a tua preciosa coleção. Mas tem cuidado, corre o rumor que os teus adversários já te apanharam o rasto. Será que vais ser o primeiro a roubar os objetos mais preciosos?
E a ser o colecionador mais famoso de sempre?

Material de jogo

- ✦ 4 tabuleiros de jogo Identidade
- ✦ 4 tabuleiros de jogo Mercado Negro
- ✦ 4 fichas Fuga
- ✦ 54 fichas Lugar
- ✦ 24 cartas Prestígio
- ✦ 60 fichas Obra-prima
- ✦ 1 saco de pano

Objetivo do jogo

Rouba o melhor saque para depois trocá-lo no Mercado Negro por extravagantes obras de arte. Completa a tua coleção e sê o jogador a ganhar mais pontos Prestígio.

Preparação de jogo

- 1 Cada jogador escolhe a personagem com que quer jogar e recebe o seu tabuleiro de jogo correspondente **A**.
- 2 Espalha todas as cartas Lugar no centro da mesa, com a face Lugar virada para cima **B**. Nenhuma ficha deve estar em cima de outra.
- 3 Recebe o número de fichas Fuga consoante o número de jogadores em jogo e coloca-as juntamente com as fichas Lugar **C**.
 - > Para um jogo com 2 jogadores, utiliza as fichas Fuga nº 1 e 2.
 - > Para um jogo com 3 jogadores, utiliza as fichas Fuga nº 1, 2 e 3.
 - > Para um jogo com 4 jogadores, utiliza todas as fichas Fuga.Para jogos com menos de 4 jogadores, as fichas que não forem utilizadas devem ser colocadas de volta na caixa de jogo.
- 4 Sem as virar ao contrário, baralha as fichas Lugar e Fuga no centro da mesa.
- 5 Coloca também em cima da mesa os tabuleiros de jogo Mercado Negro consoante o número de jogadores, com a face virada para cima **D**. Para jogos com menos de 4 jogadores, os tabuleiros de jogo que não forem utilizados devem ser colocados de volta dentro da caixa. Neste caso, certos saques não poderão ser trocados no Mercado Negro durante o jogo. **E**
- 6 Coloca as fichas Obra-prima dentro do saco e baralha-as.
- 7 Tira de forma aleatória, quantas fichas Obra-prima forem necessárias para preencher cada espaço dos tabuleiros Mercado Negro que estiverem a ser utilizados. Apenas uma ficha deve ocupar cada espaço **F**.
- 8 Baralha todas as cartas Prestígio e coloca-as numa pilha de cartas, com a face virada para baixo, perto dos tabuleiros Mercado Negro **G**.
- 9 Coloca quantas cartas Prestígio forem necessárias para preencher cada espaço diferente dos tabuleiros Mercado Negro em jogo. As cartas devem ser colocadas com a face virada para cima **H**. Tem atenção, um dos espaços requer 2 cartas Prestígio que devem ser colocadas uma em cima da outra.

Exemplo de uma preparação de jogo para uma partida com 4 jogadores:



Como jogar

Durante várias rondas de jogo, os teus assaltantes experientes irão conduzir vários assaltos para depois conseguires trocar o saque por valiosas obras de arte. Cada ronda é composta por 3 fases distintas:

- 1) Ataque
- 2) Fim do Ataque
- 3) Trocas

Durante o Ataque e o Fim do Ataque, todos os jogadores jogam ao mesmo tempo.

1) Ataque

O assaltante mais novo deve sussurrar "Ataque!". Assim que for anunciado, todos os jogadores devem começar imediatamente a procurar entre as fichas Lugar que estão no centro da mesa, de modo a reunir os diferentes saques que estão escondidos no verso. Depois, devem colocar essas fichas no seu tabuleiro de jogo Identidade.

Regras do Ataque:

- ✦ Só podes atacar com uma mão. A outra deve ficar perto do teu tabuleiro Identidade.
- ✦ Cada assaltante pode atacar como quiser. Quando um saque te interessar, coloca-o num dos espaços livres do teu tabuleiro Identidade. Se não te interessar, coloca-o de volta em cima da mesa, com a face virada para baixo ou para cima, juntamente com as outras fichas Lugar. Lembrete: as fichas não podem ser colocadas em cima umas das outras.

- ✦ Cada objeto que for saqueado deve ser colocado no seu próprio espaço no teu tabuleiro de jogo. Só assim é considerado teu. Podes receber no máximo 6 fichas Lugar por ronda. Podes receber várias fichas do mesmo tipo à exceção das chaves. Só podes receber **uma** chave de ferro e **uma** chave de cobre durante o **Ataque**.

- ✦ Tem atenção, quando o ataque começa só tens acesso à garagem (azul), que está ligeiramente aberta. O escritório (fichas roxas) ou o cofre (fichas laranja) ainda não podem ser atacados.



- ✦ **Chave de ferro**
Para entrares no escritório (fichas roxas) deves receber uma das chaves de ferro que estão na garagem (azul). Assim que esta chave tiver sido colocada num espaço livre do teu tabuleiro de jogo Identidade, podes começar o ataque ao escritório (fichas roxas).



- ✦ **Chave de bronze**
Para entrares no cofre (fichas laranja) deves receber uma das chaves de bronze que estão escondidas no escritório (fichas roxas). Assim que esta chave tiver sido colocada num espaço livre do teu tabuleiro Identidade, podes começar o ataque ao cofre (fichas laranja).



- ✦ A qualquer altura durante a fase de Ataque e antes que a mesma termine, podes voltar a colocar em jogo quantas fichas desejares. Para o fazeres, deves colocar as fichas que já não queres do teu tabuleiro de jogo Identidade com a face visível ou escondida em cima da mesa, juntamente com as fichas Lugar que já lá estavam.

No entanto, não podes devolver chaves. Assim que uma chave tiver sido colocada no teu tabuleiro Identidade, deve permanecer lá até ao final da ronda que está a decorrer.



2) Fim do Ataque

Assim que um jogador estiver satisfeito com as 6 fichas Lugar que colocou no seu tabuleiro de jogo Identidade, pode acabar o seu ataque. O ataque termina quando o jogador escolher a ficha Fuga de menor valor ainda disponível; essa ficha deve ser colocada à frente do seu tabuleiro de jogo e o seu número deve ser anunciado em voz alta.

«Um!»



Durante este tempo, os outros jogadores podem continuar as suas buscas ou parar também o seu ataque, como foi demonstrado anteriormente, se já estiverem satisfeitos com as suas 6 fichas Lugar. Depois, devem escolher as próximas fichas Fuga de menor valor ainda disponível e colocá-las à frente dos seus tabuleiros de jogo, anunciando em voz alta o número que está na ficha.



O fim do ataque ocorre quando restar apenas uma ficha Fuga entre as fichas Lugar. O último jogador que ainda estiver a atacar não tem escolha e deve parar imediatamente o ataque e ficar com a ficha que resta, mesmo que não tenha conseguido reunir as 6 fichas necessárias.

Exemplo: num jogo com 4 jogadores, o fim do ataque ocorre assim que um jogador receber a ficha Fuga número 3 e anunciar o seu valor. O quarto e último jogador deve parar imediatamente o seu ataque e receber a última ficha Fuga disponível.



3) Trocas

Assim que todos os jogadores tiverem terminado os seus ataques, está na hora de venderem o seu precioso saque no Mercado Negro. Essas trocas são feitas por turnos de jogo começando pelas fichas Fuga mais baixas e terminando nas fichas de valor mais alto. Cada jogador pode visitar o Mercado Negro da sua escolha para efetuar a sua primeira troca com o negociante.

Regras para trocar:

Para poderes fazer trocas deves executar uma das duas ações seguintes:

- ✦ **Escolhe um dos tabuleiros de jogo Mercado Negro e paga o custo pedido em objetos que foram saqueados.** O valor está evidenciado no canto superior esquerdo deste Mercado. Para o fazeres, deves retirar os objetos correspondentes do teu tabuleiro Identidade e colocá-los, com a face Lugar virada para cima, juntamente com as fichas Lugar que já estiverem no centro da mesa.

Em contrapartida, o jogador recebe uma das cartas Prestígio à sua escolha ou uma ficha Obra-prima do mercado escolhido.

Exemplo: neste Mercado Negro, o jogador deve pagar um Maço de Notas e uma Barra de Ouro. Para conseguir pagar, o jogador deve tirar essas duas fichas do seu tabuleiro de jogo Identidade e colocá-las, com a face virada para cima, no centro da mesa.

Em contrapartida, esse jogador pode escolher receber uma das quatro fichas Obra-prima ou uma das três cartas Prestígio propostas pelo negociante.



Importante: um dos espaços do Mercado Negro tem lugar para 2 cartas Prestígio, estas devem ser colocadas uma em cima da outra. Neste caso, o jogador recebe ambas as cartas durante a troca.



OU

✦ O jogador troca uma das suas Malas de Cabedal que recebeu no primeiro assalto.

Para o fazer, o jogador retira a ficha Mala de Cabedal do seu tabuleiro de jogo Identidade e depois coloca-a, com a face virada para cima, juntamente com as outras fichas Lugar que estão em cima da mesa.



Em contrapartida, o jogador escolhe de forma aleatória, uma ficha Obra-prima do saco de pano, descobrindo o tesouro que estava escondido. Depois, o jogador coloca essa ficha Obra-prima onde desejar:

- > pode colocá-la no seu tabuleiro de jogo Identidade para usar mais tarde
- > ou pode colocá-la numa das cartas Coleção que foram adquiridas anteriormente.



Exceção: se um jogador for retirar uma ficha Obra-prima do saco de pano e este estiver vazio, o jogador não recebe nenhuma ficha. Esse jogador deve depois colocar a ficha Mala de Cabedal de volta em cima da mesa. Isto também significa que o jogo termina, assim que esta última fase das Trocas esteja terminada. Ver Fim do jogo.

✦ Assim que todos os jogadores que puderam fazer trocas no Mercado Negro tiverem terminado, uma nova ronda de trocas começa. Esta ronda é realizada da mesma maneira que a ronda anterior, respeitando o aumento de valor das fichas Fuga.

✦ Se um jogador já não conseguir efetuar mais trocas, ele deve passar a sua vez.

✦ Esta segunda ronda de trocas termina assim que todos os jogadores tiverem jogado a sua ronda. A fase **Trocas** termina e por consequência a ronda também termina. Uma nova ronda pode agora começar.

A Fama do Colecionador

Graças às trocas feitas no Mercado Negro, os assaltantes irão receber várias obras de arte: fichas Obra-prima ou cartas Prestígio, algumas dessas podem receber upgrades de modo a acumular o maior número de pontos Prestígio possível.



Cartas Prestígio

Estas podem ser peças únicas ou coleções para serem completadas.



✦ **Peça Única** (carta sem possibilidade de receber um upgrade)

Se um jogador receber uma carta Peça Única, deve colocá-la com a face virada para baixo perto do seu tabuleiro de jogo Identidade. Isso irá render-lhe 3 pontos Prestígio no final do jogo.

Coleção

(carta com possibilidade de receber um upgrade)

> Se um jogador receber uma carta Coleção, deve colocá-la com a face virada para cima, perto do seu tabuleiro Identidade, pois esta carta pode receber um upgrade. Se não receber, o jogador ganha 2 pontos Prestígio no final do jogo.

> Se um jogador conseguir fazer um upgrade à sua coleção usando as fichas Obra-prima requeridas, essas cartas irão render-lhe um número correspondente de pontos: ver **fichas Obra-prima**.

Exemplo: esta carta Prestígio faz parte de uma coleção. Se não receber um upgrade, rende ao jogador 2 pontos no final do jogo. Se a carta for completada com uma ficha Manuscrito, renderá ao jogador 4 pontos em vez de 2 no final do jogo.



> Se todos os espaços do upgrade forem completados antes do final do jogo, a carta Coleção é colocada com a face virada para baixo perto do tabuleiro de jogo Identidade. Todas as fichas Obra-prima desta carta são colocadas de volta na caixa de jogo.

Fichas Obra-prima

Para ganharem mais pontos Prestígio, os jogadores podem fazer upgrades às suas coleções. Podem fazê-lo adicionando obras de arte às margens indicadas para os upgrades nas cartas.



✦ Quando um jogador receber uma ficha Obra-prima do Mercado Negro, pode colocá-la:



> no seu tabuleiro de jogo Identidade para ser usada mais tarde.

> ou numa das cartas Coleção que recebeu anteriormente.

✦ Quando um jogador decidir colocar uma ficha Obra-prima numa das suas cartas Coleção, deve colocá-la no espaço vazio mais abaixo da margem de upgrade. Esta ficha deve corresponder à Obra-prima requerida pela carta. Os jogadores não podem colocar uma ficha no espaço se não corresponder ao objeto requerido. Cada ficha colocada em cima de uma carta não pode ser movida até ao final do jogo ou até a coleção estar completa.

Exemplo: um jogador quer fazer um upgrade à sua coleção de cálices. O jogador começa por colocar a sua ficha Cálice no espaço vazio mais abaixo da margem de upgrade, recebendo 4 pontos Prestígio. A qualquer altura durante o jogo, o jogador pode escolher preencher o segundo espaço vazio com uma nova ficha Cálice, desta forma ganha 7 pontos Prestígio em vez de 4. Como lembrete, um total de 2 fichas Cálice são necessárias para completar esta coleção e nenhuma Obra-prima sem ser um Cálice pode ser colocada.



✦ Cada carta Coleção deve ser sempre completada do princípio ao fim, os pontos Prestígio vão aumentando conforme o desenvolvimento do jogo. Na contagem final, cada coleção que tiver recebido upgrades vai render o número de pontos Prestígio consoante o número indicado no espaço completo do topo da margem.

Lembrete: se uma carta Coleção não tiver nenhuma(s) fichas Obra-prima no final do jogo, essa carta rende apenas 2 pontos Prestígio ao jogador.



Exemplo: nesta carta Coleção, o jogador deve preencher o primeiro espaço vazio da margem dos upgrades usando uma ficha Jóia. A sua Coleção agora vale 5 pontos Prestígio no final do jogo em vez de 2.

Se o jogador assim o desejar, pode melhorar a sua Coleção mais tarde preenchendo o segundo espaço vazio com uma ficha Relógio. Neste momento, a carta vale 9 pontos Prestígio em vez de 5.

Finalmente, se o jogador conseguir preencher o terceiro e último espaço com uma ficha Pintura, a sua Coleção vai render-lhe 14 pontos Prestígio no final do jogo em vez de 9.



Nova ronda

✦ Os assaltantes preparam-se para a última ronda de jogo em conjunto, respeitando o seguinte:

> Cada jogador retira todo o seu saque do tabuleiro Identidade que não foi trocado no Mercado Negro e coloca-o no centro da mesa. As chaves que foram roubadas também são colocadas no centro da mesa.

> Baralha todas as fichas deixando as fichas Garagem, Escritório e Cofre com a face Lugar virada para cima tal como no início do jogo. Lembrete: nenhuma ficha pode ser colocada em cima de outra.

> Preenche os espaços vazios em cada tabuleiro Mercado Negro com as fichas Obra-prima que forem necessárias (estas fichas estão dentro do saco de pano) e com as cartas Prestígio precisas da pilha de cartas.

> Tem atenção, se esta preparação de jogo não fizer com que o jogo termine (ver **Fim do jogo**) cada jogador deve colocar também a sua ficha Fuga juntamente com as outras fichas Lugar.

✦ Joga uma nova ronda, começando pelo **Ataque**, depois pelo **Fim do Ataque**, acabando com as **Trocas**.

✦ Continua a jogar o número de rondas que forem necessárias para o jogo terminar.

Fim do jogo

O jogo termina quando uma das seguintes duas situações acontecer:

✦ **não há mais fichas Obra-prima dentro do saco.**

> Se esta situação acontecer durante a preparação de jogo para uma nova ronda, o jogo termina imediatamente.

> Se esta situação acontecer durante a fase das **Trocas** quando um jogador estiver a tirar uma ficha Obra-prima do saco, o jogador não recebe ficha nenhuma. O jogador deve colocar a sua ficha Mala de Cabedal no centro da mesa e todos os outros jogadores terminam a última ronda de **Trocas**, o jogo termina quando a fase tiver terminado.

OU

✦ **não há cartas Prestígio suficientes para preencher todos os espaços do tabuleiro Mercado Negro durante a preparação de jogo para uma nova ronda.**

Cada jogador revela todas as suas cartas Prestígio e é feita uma contagem final dos pontos ganhos por cada assaltante. Cada jogador ganha:

> 1 ponto Prestígio por cada Obra-prima de prata (Manuscrito, Cálice ou Estatueta) ainda presente no seu tabuleiro Identidade,

> 2 pontos Prestígio por cada Obra-prima de ouro (Jóia, Relógio ou Pintura) ainda presente no seu tabuleiro Identidade,

> 3 pontos Prestígio por cada objeto Peça Única ganha,

> os pontos Prestígio que estão indicados no topo da margem dos upgrades de cada carta Coleção que tenha sido completa,

> os pontos Prestígio que estão indicados no espaço mais acima da margem dos upgrades de cada carta Coleção que esteja incompleta.

Lembrete: se a margem dos upgrades estiver vazia, as cartas Coleção ainda vão render aos jogadores 2 pontos Prestígio.

As Malas de Cabedal não valem pontos nenhuns no final do jogo.

O jogador que tiver mais pontos Prestígio no final do jogo, torna-se o colecionador mais respeitado de todos!

Em caso de empate, o jogador que recebeu a ficha Fuga com o valor mais baixo no final da última ronda ganha o jogo.





Exemplo: o assaltante roxo ganhou os seguintes pontos Prestígio:

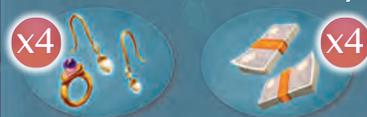
- ✦ 1 ponto Prestígio pela ficha Cálice de prata e 4 pontos Prestígio pela Jóia de ouro e pelo Relógio de ouro no seu tabuleiro de jogo Identidade.
- ✦ 3 pontos Prestígio pela sua Peça Única Estatueta e Faraó.
- ✦ 5 pontos Prestígio pela sua Coleção completa de jóias.
- ✦ 11 pontos Prestígio pela sua Coleção completa de Manuscritos.
- ✦ 4 pontos Prestígio pela sua Coleção incompleta de Estatuetas.
- ✦ 9 pontos Prestígio pela sua vitrine de Obras de Arte incompleta.

Este assaltante ganha um total de 37 pontos Prestígio por todas as suas coleções de Obras de Arte.

Distribuição do saque no verso das fichas Lugar



Garagem (azul)



Jóias e Maços de Notas estão presentes em todas as áreas: 4 cartas por área.



As Malas de Cabedal estão escondidas em todas as áreas: 2 cartas por área.

Assim que as tiveres colocado no teu tabuleiro de jogo Identidade, cada **chave** dá-te acesso ao próximo nível de Ataque.



Uma **chave de ferro** encontrada na Garagem (azul) dá-te acesso ao Escritório (roxo): 4 cartas por área.



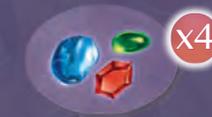
Exclusivamente na Garagem (azul), podes encontrar **gavetas vazias**. Estas irão fazer-te perder tempo precioso no teu ataque ou então ajudar-te a completar o teu tabuleiro de jogo Identidade mais depressa: 4 cartas por área.



Escritório (roxo)



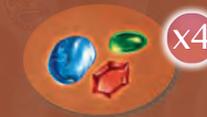
Uma **chave de cobre** encontrada no Escritório (roxo) dá-te acesso ao Cofre (laranja): 4 cartas por área.



Podes encontrar as pedras preciosas no Escritório (roxo) e no Cofre (laranja)



Cofre (laranja)



As **Barras de Ouro** só podem ser encontradas no Cofre (laranja): 4 cartas por área.






blue orange
Hot Games Cool Planet

© 2020 Blue Orange Edition. Midnight Exchange e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França.
Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.
www.blueorangegames.eu