

# GEMAS & GNOMOS



2 a 5

15'

14+

Gnomos vivem no subsolo e são fascinados por gemas brilhantes. Mas não se engane – eles são exigentes e só aceitam coletar as pedras mais especiais! Ajude seus gnomos a recolher conjuntos de 3 gemas iguais ou 5 diferentes nesta aventura estratégica antes que a caverna fique vazia!

## Objetivo


2 a 5 jogadores comandam grupos de gnomos coloridos, se revezando para explorar a caverna, revelar pedras preciosas e tentar coletá-las. Mas não seja ganancioso! Se os requisitos dos gnomos não forem atendidos, eles voltarão para casa de mãos abanando. No final, vence o jogador que acumulou mais pontos!


## Componentes


-25 Gnomos de madeira


(5 de cada cor: azul, verde, laranja, roxo e preto)


-75 Fichas de Gema


8 Esmeraldas 


8 Safiras 


8 Rubis 

8 Topázios 

8 Ametistas 

8 Citrinos 

8 Diamantes 

10 Carvões 

9 Gemas combinadas



## Preparação

Embaralhe todas as fichas de gema e espalhe-as pela mesa, com a face da gema virada para baixo, ao alcance de todos os jogadores. Cuidado para que as fichas não se sobreponham.

Cada jogador escolhe uma cor e pega os 5 gnomos correspondentes, colocando-os à sua frente – essa será sua reserva de gnomos.

O jogador que viu um gnomo mais recentemente será o jogador inicial. Ou, se preferirem, escolham o jogador inicial por qualquer outro critério.

## Jogando o Jogo

Uma partida de Gemas & Gnomos é jogada em turnos alternados, começando pelo jogador inicial. Em seu turno, cada jogador deve realizar 3 ações, podendo repetir o mesmo tipo de ação mais de uma vez. Depois disso, o turno passa para o próximo jogador em sentido horário.

Os tipos de ação disponíveis são:

**Explorar:** Escolha uma ficha de gema virada para baixo e vire-a para cima, revelando a gema escondida. Essa ficha continuará revelada até ser recolhida.

**Tomar Posse:** Coloque um gnomo da sua reserva sobre uma ficha de gema virada para cima que não esteja em posse de outro gnomo. Enquanto seu gnomo estiver sobre a ficha, ela será considerada como estando em sua posse.

**Recolher:** Pegue um grupo de fichas que estejam em posse de seus gnomos e adicione-as à sua pilha de fichas pessoal. Em seguida, devolva os gnomos que estavam sobre essas fichas para sua reserva. O grupo de fichas deve ser composto exatamente:

Três gemas iguais:



Ou cinco gemas diferentes:




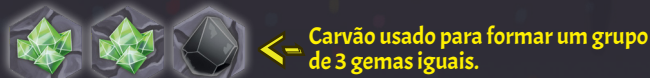
**Recuar:** Devolva todos os seus gnomos que estiverem sobre fichas de gemas para sua reserva, sem recolhê-las, deixando essas fichas disponíveis.

Essa ação pode ser realizada independentemente do número de gnomos nas fichas de gema.

# Gemas Especiais

**Diamantes**  Valem 2 pontos no final da partida.

**Carvões**  Não valem pontos no final da partida, mas podem ser usados como qualquer tipo de gema em qualquer combinação durante uma ação de recolher. Exemplos:



**Gemas Combinadas** Apresentam 2 gemas diferentes, mas o jogador deve escolher apenas 1 para utilizar em um grupo durante uma ação de recolher. Exemplos:



## Final da Partida

A partida acaba imediatamente quando todas as fichas de gema restantes na mesa estiverem viradas para cima (com as gemas reveladas) e em posse de algum gnomo. Nesse momento, cada jogador recolhe as fichas que estiverem em posse de seus gnomos e as coloca em sua pilha de fichas pessoal.

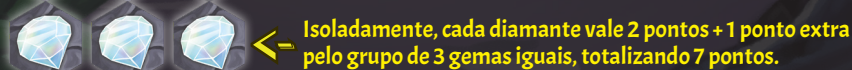
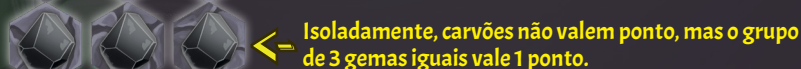
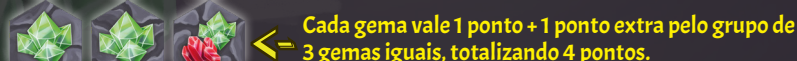
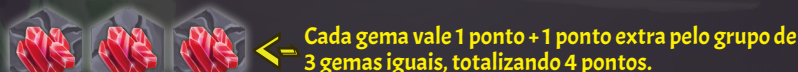
## Pontuação

Após todas as fichas de gema terem sido recolhidas, é hora de descobrir qual jogador acumulou mais pontos.

Neste momento, cada jogador deve juntar todas as fichas de sua pilha pessoal e agrupá-las da melhor forma possível.

- Carvões não valem ponto.
- Cada Diamante vale 2 pontos.
- As demais gemas valem 1 ponto cada.
- Grupos de 3 gemas iguais concedem 1 ponto extra.

Gemas combinadas podem ser usadas como qualquer um dos tipos mostrados nelas, mas apenas em um grupo. Carvões só podem ser agrupados com outros carvões. Cada ficha pode ser usada em apenas um grupo, mas os jogadores podem reorganizá-las livremente para otimizar sua pontuação.



O jogador com mais pontos é coroado o rei dos gnomos!

Em caso de empate na pontuação, vence aquele que tiver o maior número de fichas de gema. Caso persista o empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

**Título do Jogo:** Gemas & Gnomos.  
**Game Designer:** Bruno Marquez.  
**Desenvolvedores do Jogo:** Eurico Cunha, Gustavo Silveira.  
**Ilustradores:** Bruno Marquez, João Victor Cramonez (JVC\_Artz).  
**Diretor de Arte:** Bruno Marquez.  
**Designers Gráficos:** Bruno Marquez.  
**Coordenador de Playtestes:** Alexandre Reis.  
**Escritor de Regras:** Bruno Marquez.  
**Revisão de Regras:** Eurico Cunha, Gustavo Silveira, Pedro Vinicius.  
**Validação Final(QA):** Alexandre Reis, Claudinei Mendonça, Paulo "Bandana" Matos, Maria Julia Ronzani, Wallace Lucas.

Originalmente publicado por:  
Games ForFun LLC, Billings, Montana - EUA  
customerservice@gamesforfun.us

**Edição Brasileira:**  
CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA. CNPJ.  
29.329.187/0001-53, Juiz de Fora, MG - Brasil  
contato@calamitygames.com.br

**Avisos de Direitos Autorais:**  
© 2025 Games ForFun LLC. Todos os direitos reservados.

© 2025 CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA.  
Todos os direitos reservados.  
Nenhuma parte deste jogo pode ser reproduzida sem a permissão dos detentores dos direitos autorais.  
Este jogo e todos os seus componentes são propriedade intelectual de Games ForFun LLC e são protegidos pelas leis internacionais de direitos autorais.