

ANDRÉ CATZ E  
SERGIO HALABAN

# OURO DE TOLO



AS DESCOBERTAS DE NOVOS CAMPOS PARA EXTRAÇÃO DE OURO  
ATICA OS HOMENS. MESMO DEPOIS DE PASSADOS MAIS DE 150 ANOS  
DESDE AS LENDARIAS CORRIDAS DO OURO DO OESTE AMERICANO, CENTENAS  
DE MILHARES DE PESSOAS MIGRAM ANUALMENTE EM BUSCA DE UM  
LOCAL ONDE PODEM SE TORNAR RICOS DO DIA PARA A NOITE.  
PORÉM, OS RISCOS DE SE BUSCAR RIQUEZAS EM UMA VELHA MINA SÃO  
MUITOS E NA TENUE LUZ DOS LÂMPIONS DE CARBURETO, É DIFÍCIL  
DISTINGUIR RIQUEZAS DO OURO DE TOLO.

**Ouro de Tolo** é um mineral conhecido como **Pirita**, seu principal componente é o **Sulfeto de Ferro IV (FeS<sub>2</sub>)**. Apesar de ser facilmente confundido com **Ouro**, a **Pirita** é mais leve e mais dura do que o valioso metal, mas nenhum destes dois fatores pode ser facilmente medido antes de extrair a gema de um veio. Com o passar do tempo, a **pirita** escurece e fica negra. Com certeza tivemos diversas histórias de mineiros que se arriscaram muito para depois descobrir que seu **Ouro** seria valioso apenas para um **Tolo**.

**Quartzo (Dióxido de Silício)** é o segundo mineral mais abundante da Terra. Dependendo do local da jazida e de suas impurezas, pode adquirir diversas colorações e transparências, mas o cristal hexagonal e transparente é o mais comum. Entre as variedades do **Quartzo** se destacam: **Ametista**, **Agata**, **Olho de Tigre** e **Carneíla**.

**Ambar** é um fósil conhecido como **Resínito**, sua base é resina de árvores que fossilizaram com o passar do tempo. Apesar de ser um fósil e não uma pedra natural, sua beleza sempre motivou seu uso como jóias e adornos.

**Esmeralda** é um **Ciclosilicato de Berílio e Alumínio** cuja cor esverdeada vem de traços contaminantes de **Cromo** e **Vanádio**. Pelo peso líquido de uma gema, seria a jóia mais preciosa do mundo, mas suas incrustações sempre presentes fazem-na perder valor.

**Safira** é o **Coridon (Óxido de Alumínio monocristalino)** normalmente de cor azul, mas a safira também pode ser incolor, púrpura, rosea ou dourada. Esta variedade de cores se deve a presença em diferentes teores de **cobalto**, **cromo**, **titânio** ou **ferro**.

**Rubi** é o **Coridon (Óxido de Alumínio monocristalino)** de cor vermelha. Esta cor vermelha se deve a presença de **cromo**. Os **Rubis** naturais são extremamente raros.

**Ouro** é um metal puro, pesado, maleável e precioso. Por ser raro, mas conhecido desde a antiguidade, permanece na cultura popular como o mais valioso dos metais, embora existam outros mais raros e preciosos. Foi o estopim de muitas **Corridas do Ouro** desde o **Séc. XVI**.

**Ouro de Tolo Contém:**

- 70 pedras em resina em 7 cores diferentes:

- 20 Pedras de **Ouro de Tolo**
- 15 Gemas de **Quartzo** (\$1)
- 12 Gemas de **Ambar** (\$2)
- 10 Gemas de **Esmeralda** (\$3)
- 7 Gemas de **Safira** (\$4)
- 4 Gemas de **Rubi** (\$6)
- 2 pepitas de **Ouro** (\$8)

- Um baralho contendo:

- 12 cartas de **"Dinamite"**
- 10 cartas **"Me faz um favor"**
- 9 cartas **"Mão leve"**
- 8 cartas **"Isto não é meu"**
- 2 cartas **"Nem meu"**
- 3 cartas **"Mão levisíssima"**
- 3 cartas **"Estou cansado"**
- 6 cartas auxiliares

- **Dinheiro**
- **1 Saco de TNT**
- **1 Livreto de Regras**



Verso das cartas de jogo



Verso das cartas auxiliares

## Objetivo

O **Objetivo** do **Ouro de Tolo** é, através da mineração de pedras preciosas e algumas cartas na manga, ser o jogador mais rico ao final do jogo.

## Preparação

Cada jogador pega para si uma carta auxiliar, que ele usará para marcar as pedras que pegou e também para indicar se está dentro ou fora da mina. Retire do baralho as cartas auxiliares restantes. A carta auxiliar deve ser colocada na frente do jogador conforme mostrado abaixo:



## Guia rápido

### Preparação do jogo:

Coloque as pedras no saco. Dê uma carta auxiliar para cada jogador. Distribua as cartas pela tabela abaixo:

número jogadores	número cartas	quantia desejada
6	5	50
5	5	55
4	4	60
3	3	65

Vire uma carta do baralho para ser o bônus do seguro. Começa jogando o último jogador a participar de uma corrida de ouro, ou o mais novo.

### Jogando:

Na sua vez você pode:

1. Sortear uma pedra: pegue uma pedra do saco para você. Verifique se não é a sua segunda Ouro de Tolo.
2. Jogar uma carta: jogue qualquer carta da sua mão que possa ser usada na sua vez. (borda de madeira)
3. Sair da mina: vire sua carta auxiliar para mostrar que você deixou a mina por este dia de trabalho.

Você pode executar apenas uma das três ações descritas. Se em qualquer momento você tiver duas Ouro de Tolo em sua mão, você sofreu um acidente e deve deixar de trabalhar por este dia (vire sua carta auxiliar).

Você não poderá trocar suas pedras por dinheiro no final do dia. Fora da sua vez você pode apenas jogar uma carta em resposta a alguma carta que outro jogador tenha jogado em você.

Embaralhe as demais cartas e distribua para cada jogador conforme a tabela a seguir:

Número de jogadores	Cartas por jogador
6	5
5	5
4	4
3	3

Coloque todas as pedras dentro do saco. Separe as notas de dinheiro e organize por valor. Irá começar a partida o último jogador a participar de uma Corrida do Ouro, em caso de empate, começa o jogador mais novo, que deve pegar o saco em sua mão.

## Jogando

Uma partida é disputada em várias rodadas, sendo que cada rodada representa um dia de trabalho na mina e ao final deste dia de trabalho, os jogadores recebem dinheiro de acordo com o que conseguiram minerar durante aquele dia.

No início de cada rodada, uma carta do monte deve ser aberta, esta carta será um "bônus do seguro", pois será dada ao primeiro jogador que sair da mina, se ele optou por isso.

Na sua vez, o jogador deve escolher uma das três ações possíveis, desde que tenha outros jogadores dentro da mina com ele, se ele estiver sozinho na mina, ele terá outras escolhas a fazer que serão explicadas mais adiante. Em sua vez, um jogador pode:

1. Sortear (minerar) uma pedra do saco
2. Encerrar seu turno e sair da mina por aquele dia
3. Usar uma de suas cartas

## Sortear uma pedra do saco

Quando um jogador escolhe esta ação, ele sorteia uma pedra do saco, sem olhar o seu conteúdo. A pedra retirada pode ser uma pedra de Ouro de Tolo (preta) ou uma pedra valiosa (colorida). A proporção no início de cada rodada é de 5 pedras valiosas para cada 2 Ouro de Tolo. O jogador vê qual pedra ele sorteou:

**Pedra valiosa:** muito bom, o jogador recolhe a pedra e a coloca em volta de sua carta auxiliar, de modo a facilitar a identificação da pedra. Se o jogador conseguir sair são e salvo da mina, ao final da rodada, ele irá receber o valor correspondente da pedra em dinheiro.

**Ouro de Tolo:** Nem tudo que reluz é ouro e você, desta vez, deu azar. Uma pedra de Ouro de Tolo não significa nenhum risco, mas se em algum momento você receber uma segunda pedra de Ouro de Tolo, você certamente se arriscou muito por nada, tendo que abandonar a mina às pressas, deixando para trás todas as riquezas acumuladas do dia.

## O Caxias

*O último jogador dentro da mina pode pegar uma carta e terminar sua jogada ou pode sortear pedras do saco até que deseje parar (ou fique com duas Ouro de Tolos).*

### Final do dia

*Todo jogador com duas Ouro de Tolos deve devolver suas pedras ao saco sem ganhar nada em troca. Os demais jogadores trocam suas pedras valiosas pelos seus valores em dinheiro.*

Pedra	Valor
Ambar	1
Esmeralda	2
Safira	3
Rubi	4
Diamante	6
Ouro	8

*O dinheiro de cada jogador deve ser escondido dos demais. As pedras valiosas também devem ser devolvidas ao saco.*

*Vira-se mais uma carta para o bonus do seguro e o Caxias começa o novo dia de trabalho.*

### Final do jogo

*Um jogador com mais dinheiro do que o valor desejado da partida declara que tem mais dinheiro. Todos os jogadores contam seu dinheiro e o mais rico vence o jogo.*

## Encerrar seu dia

Significa que você considerou as riquezas que já acumulou por hoje e os riscos de continuar na mina e decidiu encerrar o trabalho por hoje e trocar as riquezas que acumulou por dinheiro. Se você é o primeiro jogador a sair da mina nesta rodada, pegue sua carta bônus.

Vire sua carta auxiliar para mostrar a todos os jogadores que você deixou de trabalhar naquele dia. Quando todos o jogadores acabarem de jogar na rodada, você pode trocar suas jóias pelo seus valor em dinheiro.

*Nota 1: Você tem direito a carta bônus apenas se você escolheu sair da mina, se você teve que sair devido a uma segunda pedra de Ouro de Tolo, você deve deixar a carta para o próximo jogador que sair da mina.*

*Nota 2: Se você pegou uma pedra ou jogou uma carta da sua mão, não pode encerrar seu dia na mesma jogada, é necessário esperar sua vez novamente.*

## Jogar uma carta

Você, em vez de sortear uma pedra ou encerrar o dia, joga uma carta da sua mão. Existem dois tipos de cartas, as que podem ser jogadas na sua vez, indicadas por uma plaqueta escura e as que só podem ser jogadas como uma resposta a uma carta de outro jogador, que têm plaqueta clara. Existem, no total, sete tipos diferentes de cartas, destas, quatro podem ser jogadas durante a sua vez e os três tipos restantes, apenas como resposta a outro jogador.

*Nota: Ao jogar uma carta, você utilizou sua vez, e não poderá encerrar o dia ou sortear uma pedra (fora da ação descrita na carta). Você deverá esperar até sua próxima vez para escolher outra ação.*

### Tipos de cartas

- **Dinamite:** Permite você sortear, de uma vez, três pedras do saco. Se alguma das pedras sorteadas for de Ouro de Tolo (preta), você devolve para o saco, as pedras valiosas (coloridas) você pega para você.
- **Me faz um favor:** Ao usar esta carta, escolha um jogador qualquer ainda dentro da mina. Este jogador deve sortear duas pedras. Após olhar as pedras sorteadas, você pode pegar uma delas para você, deixando a outra para o jogador que fez o sorteio, ou deixar as duas para o jogador que fez o sorteio. Nota: esta carta permite que um jogador receba pedras de Ouro de Tolo fora de sua vez. Se ele receber sua segunda pedra desta maneira, ele está imediatamente fora da rodada, de acordo com as regras para a segunda pedra de Ouro de Tolo.
- **Mão leve:** Escolha qualquer outro jogador que ainda esteja na mina e roube duas de suas pedras.



### Dinamite

• **Isto não é meu:** Escolha um outro jogador qualquer que ainda esteja dentro da mina e passe uma pedra de Ouro de Tolo que você possua para ele. Nota: esta carta permite que um jogador receba pedras de Ouro de Tolo fora de sua vez. Se ele receber sua segunda pedra desta maneira, ele está imediatamente fora da rodada, de acordo com as regras para a segunda pedra de Ouro de Tolo.



### Me faz um favor

Além destas, existem algumas cartas que você joga quando alguém tenta usar alguma das cartas acima contra você. Para usar, você deve descartar a carta no momento em que um outro jogador escolher você como alvo de uma das cartas. Veja quais são:

• **Estou cansado:** Use contra "Faz um favor", você não precisa sortear as duas pedras, anulando a ação do outro jogador.

• **Mão levíssima:** Use contra "Mão leve", além de não entregar duas de suas pedras, pegue uma pedra do outro jogador

• **Nem meu:** Use contra "Isto não é meu", escolha um outro jogador que ainda esteja na mina para receber a Ouro de Tolo em seu lugar. É possível usar esta carta para evitar ficar com duas pedras de Ouro de Tolo ao mesmo tempo.



### Mão leve



### Isto não é meu

Todas as cartas, depois de usadas, são imediatamente descartadas.

*Dica: é muito difícil conseguir novas cartas, portanto tenha muito cuidado para não desperdiçar nenhuma carta.*

## O Caxias



### Estou cansado

Quando um jogador é o último dentro da mina, seja por abandono ou por acidentes dos outros, ele é considerado o Caxias. Se a carta de "bônus do seguro" ainda estiver disponível, descarte a mesma, o Caxias não tem direito a ela por ficar trabalhando sozinho na mina. O Caxias, em vez das ações normais do jogo, tem duas alternativas.



### Mão levíssima

1. Comprar uma carta do baralho: O Caxias pega uma carta fechada do baralho e acrescenta a sua mão, e o dia de trabalho é encerrado.

2. Pegar pedras do saco: O Caxias sorteia uma pedra por vez do saco até que fique com duas Ouro de Tolos ou que decida encerrar seu dia de trabalho.



### Nem meu

Nota 1: não é possível utilizar nenhuma carta neste momento em que um jogador está sozinho na mina.

Nota 2: Se o jogador optar por sortear pedras do saco, ele não poderá comprar a carta, ainda que pegue apenas uma pedra.

Nota 3: Se o Caxias pegar uma segunda pedra de Ouro de Tolo, ele também perde todas as pedras acumuladas na sua mão e encerra seu dia de trabalho.

## Variantes

### Jogos mais curtos ou mais longos

*Se você quiser, pode jogar um jogo mais curto (com um valor desejado menor) ou mais longo (com um valor desejado maior)*

### Semana dura

*Em vez de ter um valor desejado fixo, vocês podem ver qual jogador terá mais dinheiro após um número fixo de dias, que pode ser uma semana, mais tempo ou menos de acordo com sua vontade.*

### Mina segura

*Um jogador não perde suas pedras ao pegar uma segunda Ouro de Tolo, apenas é obrigado a sair da mina naquele dia. Esta variante só é recomendada com crianças pequenas.*

### Febre do Ouro

*Cada jogador pega apenas metade das cartas (arredonde para cima) no início do jogo, mas sempre que ele encerrar seu dia de trabalho, ele compra uma carta fechada. Esta carta é em adição ao bônus do seguro e a carta do Caxias, sendo que um jogador pode receber duas novas cartas no mesmo dia. Esta variante torna mais intensa o uso das cartas.*

## Final do dia de trabalho

Quando o Caxias encerra seu dia de trabalho (ou sofre um acidente), a mina estará vazia e então aqueles que saíram da mina sem sofrer acidentes e perder suas pedras, poderão trocar suas pedras por dinheiro.

Cada jogador que foi acidentado com duas Ouro de Tolo deve pegar todas as suas pedras e retorná-las ao saco, sem receber nada por elas.

Então, cada jogador que saiu da mina sem sofrer acidente deve trocar suas pedras coloridas por seu valor em dinheiro, depois deve devolver todas as suas pedras para o saco. O dinheiro recebido deve ficar escondido dos demais jogadores.

Depois que todas as trocas foram realizadas e todas as pedras devolvidas ao saco, os jogadores devem iniciar um novo dia de trabalho. O primeiro jogador do novo dia de trabalho é o Caxias do dia anterior. Não se esqueça de abrir mais uma carta do baralho que será o "Bônus do seguro".

## Final da Partida

O jogo prossegue dia após dia de trabalho na mina, até que, ao final de um dia de trabalho, um jogador declare que tem mais dinheiro do que a quantia desejada daquela partida. Esta declaração só pode ser feita depois que todos os jogadores fizeram suas trocas de pedras por dinheiro do dia, mas antes de se iniciar o próximo dia de trabalho.

Número de Jogadores	Quantia Desejada
6	50
5	55
4	60
3	65

É possível que um jogador, mesmo tendo mais dinheiro do que a quantia desejada da partida, não declare isto, estendendo a partida caso nenhum outro jogador faça esta declaração.

*Dica: Se você não tem certeza se é o jogador com mais dinheiro, pode valer a pena não fazer a declaração e ver se com mais um dia de trabalho você consegue ser o jogador mais rico.*

Cada jogador então, conta o dinheiro que conseguiu até aquele momento, e o jogador mais rico é o vencedor desta partida.

*Nota: O vencedor não é o jogador que declarou que atingiu a quantia desejada, mas sim o jogador que, após a contagem, tiver mais dinheiro.*

## Créditos

### Design de Jogo:

*André Zatz e Sérgio Halaban*

Sérgio Halaban, designer de produtos, nascido em 1963 e André Zatz, formado em comunicação, nascido em 1974, criam jogos juntos desde 1996. Nesse período a dupla de autores publicou inúmeros jogos lançados pelos principais fabricantes de brinquedos do Brasil e da Alemanha.

Ouro de Tolo, uma das mais recentes criações da dupla, é um jogo de tomada de risco cheio de golpes e contragolpes. Explore a mina com seus amigos e tome muito cuidado para que no final você não fique apenas com ouro de tolo.

### Arte e Design:

*Sr. Bird* - Sr. Bird é um studio especializado em jogos de Tabuleiro e Jogos de Cartas e desenvolveu projetos como Córdoba de Reiner Knizia (mesmo autor do Samurai) e Palacio de Viana

### Editor:

*Ceilikan Jogos* - A Ceilikan Jogos é uma pequena Editora Brasileira de jogos de tabuleiro. Iniciou suas atividades em 2007 com o lançamento do Samurai de Reiner Knizia, atualmente em sua segunda edição. A missão da Ceilikan Jogos é trazer para o Brasil os jogos de tabuleiros modernos, sejam de autoria nacional ou não.

*Tiago Bueno* - é Engenheiro Químico de formação e fundador da Ceilikan Jogos. Atualmente, e dedica integralmente a Ceilikan Jogos. É proprietário de uma coleção particular de mais de 250 títulos diferentes de jogos de tabuleiro, entre nacionais e importados.

*Lahja Hamalainen* - Se juntou a equipe da Ceilikan Jogos em 2009, onde se dedica em tempo parcial. É também a organizadora da Jogatina Campinas.

### Playtesters:

Cicero Gomes Junior, Davi Bueno, Evandro Campos, Gilberto, Jaime Louro, João Bueno, Johan Poker, Julia Hamalainen, Leonardo Houlschu, Luiz Bayard, Maria Fernanda Hamalainen, Mariana, Tiago Tomazi além de outros, que, mesmo não tendo seus nomes publicados aqui, foram de imensa importância no processo de criação, edição e provação do jogo.



CEILIKAN JOGOS COM VARIANTE DE BRINQUEDO REGISTRO

CNPJ: 06.831.359/0001-13

RUA DOIS, 825 - VALENOS - SP

DÚVIDAS E RECLAMAÇÕES:

[WWW.CEILIKAN.COM.BR](http://WWW.CEILIKAN.COM.BR)



### ATENÇÃO!

Não recomendável a  
crianças menores de  
03 anos por conter  
partes pequenas

### Segurança



CE BRINHO 005558  
NM 306/2002  
SEGURANÇA DE BRINQUEDO

Compulsório

