

Regras do Jogo

Objetivo

O objetivo dos jogadores é cooperar e evoluir para derrotar os três chefes das três fases para salvar o Reino de Aryun do mal!

Componentes

* 1 Tabuleiro * 2 Dados * 8 Cartas de Caverna * 20 Cartas de Evento * 6 peões * 4 Retângulos com X * 1 Marcador de Rodadas * 1 Tabela para Marcar Rodadas * 1 Carta Mercado * 6 Cartas de Personagem * 3 Cartas de Chefe * 6 Réguas de HP * 6 Réguas de Moeda * 6 Réguas de Velocidade * 6 Réguas de Poder * 6 Réguas de XP * Manual do Jogo.

Preparação

Separe as Cartas de Caverna e faça um monte com elas viradas para baixo. Faça o mesmo com as Cartas de Evento. Cada jogador escolhe um dos personagens, colocando o peão correspondente no centro do tabuleiro. Coloque a Carta Mercado do lado do tabuleiro em um lugar que todos possam consultar. Coloque, também, a tabela de marcar rodadas do lado do tabuleiro.

O Jogo

O jogo é dividido em três fases, cada uma com 15 rodadas. Cada fase é dividida em dois momentos:

-Preparação para a Batalha: Os jogadores tem 15 rodadas para se prepararem e evoluírem seus atributos.

-Batalha final do Chefe de fase: Ao término das 15 rodadas, os jogadores batalham com o chefe da fase.

Preparação para a Batalha

No início da rodada, o Marcador de Rodadas deve estar em cima do número da rodada escrito na Tabela de Rodadas.

Tendo decidido a ordem dos jogadores, o primeiro jogador joga os dois dados e pode mover seu peão livremente pelos hexágonos, fazendo o número de movimentos igual a soma dos dados. Se a linha no tabuleiro for vermelha, significa que o jogador não pode ultrapassá-la.

Se o jogador entrar em uma casa especial e ainda tem movimentos sobrando, ele não precisa gastar o resto dos seus movimentos. Lembrando que, tirando a casa central de início, os jogadores nunca podem ocupar a mesma casa.

Personagens:

Cada personagem possui sua habilidade especial e começa com atributos diferentes. Existem três atributos em cada personagem(HP, Poder e Velocidade), que podem ser melhorados trocando Experiência por Pontos de Atributo(PA).

Os personagens se dividem em 3 classes:

-Mage: São os que domam a magia, por isso são poderosos. Podem ser desde curandeiros até necromantes.

-Rogue: São ágeis e espertos. Tem vantagem em esquivar dos ataques.

-Warrior: Possuem bastante vida, apesar de serem menos ágeis.



Cada Casa Especial tem uma função diferente no tabuleiro:

Casa Caverna:

Nessas casas é possível ganhar dinheiro batalhando com os monstros. Primeiramente, pegue uma Carta Caverna do Monte e leia. Para ganhar a recompensa em dinheiro, é necessário tirar o número escrito na carta. Após batalhar, misture a carta que você tirou com as do monte e empilhe novamente.

Casa Mercado:

Nessa casa os jogadores podem comprar artefatos e trocar suas experiências por Pontos de Atributos (PA). Os Pontos de Atributos evoluem seu personagem. Por exemplo, se você tiver 4 pontos de atributo, você pode gastar ele para aumentar seu 2+ de dois atributos diferentes ou 4+ de um atributo. Consulte a Carta Mercado para saber os valores dos produtos a venda, lembrando que os artefatos só podem ser comprados uma vez no jogo, então é colocado uma carta com o X para saber que não tem mais.

Casa Escola:

Existem 3 tipo de escolas no mapa do tabuleiro, cada uma para cada classe de personagem. Por exemplo, se sua classe é Mage, para ganhar experiência é necessário ir até a Escola de Mages. A Escola garante o ganho de Experiência(XP), porém é necessário que o jogador fique na casa por uma rodada inteira para ganhar a Experiência. Na fase um o jogador recebe 10xp, na segunda fase 20xp e na terceira fase 30xp.

Casas de Trilha:

As casas de trilha tem uma cor diferenciada. Quando o jogador entra na casa de trilha (indicada pela seta), ele deve seguir em frente (nesse caso não é permitido voltar para trás) escolhendo que caminho seguir. Se o jogador cair em alguma casa marcada por uma estrela, ele deve pegar uma carta de evento.

-Cartas de Evento: As cartas de evento possuem coisas boas e ruins. O jogador deve pegar a carta do início da pilha e devolvê-la para baixo da pilha após lê-la. Na maioria dos eventos é necessário tirar um certo número nos dados para conseguir a recompensa.

Batalha do Chefe de Fase

Após as 15 rodadas, os jogadores não podem fazer mais nenhuma alteração nos atributos de seus personagens. Assim, mesmo que o jogador tenha XP suficiente para trocar por PA, após o término da rodada 15, não é possível fazer a troca. Os recursos do jogador ficam estagnados até a próxima fase.

Primeiro, é necessário pegar a carta do Chefe da Fase correspondente. Cada Carta de Chefe possui a informação do Ataque e HP(Vida) do Ataque(dano) do Chefão.

Chefe Fase 1



Recompensa: 10xp para cada jogador

Chefe Fase 2



Recompensa: 20xp para cada jogador

Chefe Fase 3



Atributos:

HP: É a vida do seu personagem

Poder: É o ataque do seu personagem, o quanto de dano aflinge o inimigo.

Velocidade: A velocidade serve para desviar do ataque, evitando levar dano. Quanto maior a velocidade, mais chance de esquivar do ataque, não levando dano.

*2~10: Não altera nada na batalha.

*11~20: Se a soma dos dados do Boss atacando for menor ou igual a 6, você não leva dano.

*21~29: Se a soma dos dados do Boss atacando for menor ou igual a 7, você não leva dano.

*30: Se a soma dos dados do Boss atacando for menor ou igual a 8, você não leva dano.

A batalha:

A batalha começa com um dos jogadores atacando o Chefe. No ataque o jogador joga os dois dados e memoriza o número (lembrando que as habilidades dos personagens valem no número tirado no ataque do jogador).

Depois disso é a vez da reação do Chefe. O jogador joga os dois dados novamente e vê os números.

*Se o número for menor que o número tirado nos dados na hora do ataque do jogador, o jogador vence e tira vida do Chefão equivalente ao poder do personagem desse jogador.

*Se o número dos dados da reação do Chefe for igual ou maior que o de ataque o jogador perde, levando dano e diminuindo seu HP equivalente ao valor do ataque do Chefe. O jogador pode não levar dano por causa do seu atributo de velocidade.

Assim, a vez é passada para o próximo jogador. Esse ciclo se repete até que os jogadores zerem a vida do Chefe, ou o Chefe zere a vida de todos os jogadores.

Se os jogadores vencerem, eles ganham a recompensa e passam para a próxima fase, começando as 15 rodadas de preparação novamente.

Criadoras e Ilustradoras do Jogo:

Luciana Yuri Sassaqui
@vanyllaflavourchan

Sabrina Hammel Cattaneo
@catladycapuccino

Tais Akemi Kawaguti
@skoaryk

Arya

Manual do Jogo

A