

~~GAME OF~~ JOGO
DOS
GNOMOS

Criado por: Gleice Silva e Isabella Lima

10

Ataque:
2 espadas = +1 dado

Defesa:
2 escudos = +1 dado



Você recebeu um spoiler
da sua série favorita.
Guerra!

BATALHA

10

Ataque:
1 espada = +1 dado

Defesa:
2 escudos = +1 dado



Quem envia áudio de 5
minutos pediu para esta
batalha acontecer.

BATALHA

10

Ataque:
1 espada = +1 dado

Defesa:
2 escudos = +1 dado



Entre batalhar ou ficar
com tédio...
A batalha vence!

BATALHA

10

Ataque:
2 espadas = +2 dados

Defesa:
1 escudo = +2 dados



Seu idolo vai fazer uma
turnê em seu país, mas a
sua cidade ficou de fora...

BATALHA

W

W

W

W

20

Ataque:
2 espadas = +1 dado
3 espadas = +2 dados

Defesa:
1 escudo = +1 dado
3 escudos = +2 dados



O gnomo do seu lado queria te contar algo, você parou de trabalhar para escutá-lo e ele te disse: "Depois te conto".

BATALHA

20

Ataque:
2 espadas = +1 dado
3 espadas = +2 dados

Defesa:
1 escudo = +1 dado
3 escudos = +2 dados



Goblins mercenários!
Hoje, com 1 moeda de ouro não se compra nem uma coxinha. Guerra!

BATALHA

20

Ataque:
2 espadas = +1 dado
3 espadas = +2 dados

Defesa:
2 escudos = +1 dado
3 escudos = +2 dados



Biscoito ou bolacha?

BATALHA

20

Ataque:
3 espadas = +2 dado

Defesa:
2 escudos = +1 dado



Batalhe para conquistar a senha do Wi-fi!

BATALHA

W

W

W

W

05

1+



1+



4 ou mais



Solte a voz e cante os hits do momento.
Consiga 4 ou mais pontos no dado e ganhe esta missão.

NOITE DE KARAOKÊ

05

2+



2+



6 ou mais



Solte a voz e cante os hits do momento.
Consiga 6 ou mais pontos no dado e ganhe esta missão.

NOITE DE KARAOKÊ

07

3+



2+



8 ou mais



Solte a voz e cante os hits do momento.
Consiga 8 ou mais pontos no dado e ganhe esta missão.

NOITE DE KARAOKÊ

07

2+



3+



8 ou mais



Solte a voz e cante os hits do momento.
Consiga 8 ou mais pontos no dado e ganhe esta missão.

NOITE DE KARAOKÊ

W

W

W

W

09

3+



3+



9 ou mais



Solte a voz e cante os hits do momento.
Consiga 9 ou mais pontos no dado e ganhe está missão.

NOITE DE KARAOKÊ

09

2+



3+



10 ou mais



Solte a voz e cante os hits do momento.
Consiga 10 ou mais pontos no dado e ganhe está missão.

NOITE DE KARAOKÊ

poxa...
nenhum ponto

1+



1+



HORA DO LIMPEZA
Como já diziam os velhos sapos rabujos: "não só de pão vive o homem, se precisa de espadas e escudos também!"
Você ganhou a carta de roubo meu caro, aproveite e pegue uns itens dos seus adversários, unzinho não mata ninguém haha.

TRAQUINAGEM

poxa...
nenhum ponto

1+



1+



HORA DO LIMPEZA
Como já diziam os velhos sapos rabujos: "não só de pão vive o homem, se precisa de espadas e escudos também!"
Você ganhou a carta de roubo meu caro, aproveite e pegue uns itens dos seus adversários, unzinho não mata ninguém haha.

TRAQUINAGEM

W

W

W

W

poxa...
nenhum ponto

1 +



HORA DO CAOS

Embaralhe os recursos de todos os jogadores e distribua-os do jeito que te faça feliz. Divirta-se! Aproveite e pegue um escudo de um jogador qualquer.

TRAQUINAGEM

poxa...
nenhum ponto

1 +



HORA DO CAOS

Embaralhe os recursos de todos os jogadores e distribua-os do jeito que te faça feliz. Divirta-se! Aproveite e pegue um escudo de um jogador qualquer.

TRAQUINAGEM

-05

Shhhh....



Daqui a pouco você vai adquirir uma fazenda de carneiros, não importa o que você faça a insônia vence! Tire 5 ou 6 pontos no dado para enviar esta carta ao próximo jogador ou perca 5 pontos.

MALDIÇÃO

-5

Shhhh....



Nossa! Que bafo! Perca 5 pontos. Talvez ainda haja esperança para você... Tire 5 ou 6 para enviar para enviar esta carta ao próximo jogador.

MALDIÇÃO

W

W

W

W

poxa...
nenhum ponto

Shhhh....



Seu pior pesadelo aconteceu!
Você está pelado na frente de seus
amigos, que vergonha!
Tire 4 ou menos pontos no dado e
perca o seu direito a carta de
Recursos.

MALDIÇÃO

poxa...
nenhum ponto

Shhhh....



Que onda de azar! Até o médico do
jardim desistiu de encontrar uma
cura para esta maldição.
Tire 1 ou 6 para enviar para enviar
esta carta ao próximo jogador ou
perca o seu direito a carta de Recursos.

MALDIÇÃO



W





























































W

R

R





							4
							5
							6
							7
							8
							9
					1		10
					2		
					3		

~~GAME OF~~ Jogo Dos GNOMOS

Até 4 jogadores

Objetivo: Conquiste o máximo de pontos possíveis!!!

CARTAS DE MISSOES

No total, existem 4 estilos diferentes de missões no jogo, as quais são: Batalha, Noite de Karaokê, Maldições e traquinagens. As cartas de Batalhas e Noite de Karaokê possuem pontos de vitória.

Cada estilo de missão possui um jeito diferente para soluçona-la, como iremos ver a seguir:

Testando, testando,
você já ouviu falar
sobre o jogo dos
gnomos?



Explore o cotidiano
deste jardim de gnomos:
batalhas, noites mal
dormidas e roubos
fazem parte de uma
sexta-feira de qualquer
gnomo que se preze.



Que se inicie os jogos!

Separe as cartas em dois montes: Um de Missões (M no verso) e outro de Recursos (R no verso). Não se esqueça de separar um espaço para sua pilha de descarte!

Em seguida, distribua uma espada e um escudo para todos os jogadores.

O primeiro jogador será aquele que pegar o token com valor de dado mais alto (ou se possuir um dado - é claro - os role! Não se acanhem).

O jogo termina assim que um dos jogadores adquirir 5 cartas de missões.*

*Somente as cartas de Batalhas e Coletas.

Funcionamento da rodada

1° Pegue uma carta do monte de missões.

2° Se o jogador não conseguir completar aquela missão ele deverá passar sua vez, deixando a missão para o próximo jogador.

3° Antes de passar a jogada para o próximo jogador, ele deverá pegar uma carta no baralho de recursos, independente do resultado das ações anteriores.

O número máximo de recursos guardados por cada jogador é três de cada (espadas e escudos), se ultrapassar esse limite, favor devolva o excesso ao banco seus gulosos!

OS RECURSOS

Cartas de Recursos. Pegue a quantidade de recursos (espadas e escudos) indicada pelo gnom fada.

Todo jogador no final de seu turno deve pegar uma carta do monte com o R no verso e descartar a carta depois de recolher os recursos. Quando o monte de Recursos acabar, embaralhe a pilha de descarte.



A CONTAGEM DE PONTOS

Quando o primeiro jogador conquistar 5 cartas de missões (cartas de Batalhas e Coleta de Recursos).

Cada jogador faz a soma dos pontos de vitória em todas suas cartas de missões! a quantidade de pontos está localizada na parte de cima das cartas). Cada token vale 1 ponto. Se o jogador tiver coletado maldições ele deve subtrair a quantidade de pontos perdidos exibido na carta.

O jogador que conseguir a maior soma, ganhou o jogo!

FUNCIONAMENTO DO DADO

O dado desconstruído, foi feito no intuito de substituir o uso do dado comum, ele funciona na base de tokens que serão sorteados dentro da sacolinha e assim se é dado o valor ao jogador!

Caso deseje, pode comprar um dado a parte para agilizar todo o dinamismo do jogo. De qualquer forma, independente do uso escolhido, ambos irão funcionar da mesma forma na hora de te dar os resultados precisos durante as partidas. Divirta-se!

COMPONENTES

24 Cartas de Missões
10 Cartas de Recursos
12 tokens de Espada
12 Tokens de Escudos
1 dado desconstruído
1 manual

AS BATALHAS

Assim que se recebe uma carta de batalha, você automaticamente tem que atacar o próximo jogador e ambos irão pegar os tokens (ou rolar dados!) para ver quem consegue um número maior.

A quantidade de pontos que o jogador atacante ganhará com esta missão está localizada no topo da carta.

O jogador que comanda a batalha ataca e o próximo jogador defende. Ambos podem escolher vender seus recursos para a conquista de até dois ataques/defesa extras.

Se o jogador que atacar tirar um número maior

no dado, ele conquistou a missão, ganhando os pontos de vitória; caso ele perca, sua vez é passada e o jogador que defendia ataca o próximo, continuando até que alguém vença o ataque.

Jogadas extras devem ser feitas no início do ataque ou defesa!

Se empatar ganha quem está atacando.

Em caso da falha de todos os jogadores no primeiro turno, a carta poderá ser descartada para a busca de uma nova missão. O primeiro jogador do segundo turno decide se irá mandar a carta para a pilha de descarte ou ter um segundo turno com esta carta de batalha.



NOITE DE KARAOKÊ

Será indicado na esquerda da carta um número de recursos necessários para o jogador poder conquistar a missão; ele deve entregar seus recursos para o banco e só então pode pegar os tokens que representa um dado, para medir seus pontos; se a carta exigir dois dados, pegue um token uma vez e marque seu ponto, em seguida o jogue na bolsinha de novo e pegue novamente. Estamos simulando dados reais, acho que deu para entender, não?

Se o jogador alcançar a quantidade de pontos necessários ele ganha a missão, se a sorte não estiver do seu lado o próximo jogador deverá

tentar conquistar esta carta.

Em caso da falha de todos os jogadores no primeiro turno, a carta poderá ser descartada para a busca de uma nova missão, como explicado na sessão das cartas de batalha.

Ex de jogada: A carta indica o necessário de 2 espadas e 1 escudo, na parte de dados te dá apenas o direito de rolar-lo uma vez e conseguir o mínimo de 4 pontos para sua conquista.

Após entregar os recursos ao banco, ele pega um dos tokens e recebe o número 5, conquistando então a missão. Caso tire menos, sua vez é passada ao próximo jogador.

***Quantidade de pontos ganhos localizado no topo da carta.**

MALDIÇÕES

Existem diversas maldições neste jardim: algumas anulam a rodada do jogador (não podendo retirar uma carta de recursos); outras diminuem a quantidade de pontos do jogador (se o jogador não conseguir se livrar deste tipo de maldição ele deve guardar esta carta junto com as missões conquistadas para depois subtrair os pontos no final da partida); outras maldições você terá a chance de passa-lás ao próximo jogador, tire os tokens ou role o dado e se conseguir a quantidade de pontos necessárias ele passa a maldição para o próximo jogador (o jogador que ganhar este presente grego não tem

a chance de repassar a maldição).

A maldição é explicada na carta, basta seguir as instruções, não é um bicho de 7 cabeças pirralhos.

***Podem ser tanto de efeito imediato quanto acumulativo, se a carta for de efeito imediato, deve ser devolvida a pilha de descarte no final do turno.**

SHHHH...

TRAQUINAGENS

Servem para atazanar a vida de seus companheiros de jogo, seja roubando suas cartas ou embaralha-las. Vamos, é hora de causar confusão em seu pequeno grupo.

***Devolva a Traquinagem para a pilha de descarte das cartas de Missões.**



Os gênios do jogo me prenderam sem poder dormir. Não confie neles, isso vai te viciar, fujaaaaa!!!

