

**RED**  
**BLUE**

# INTRODUÇÃO

Era uma vez um reino muito próspero. Por ser tão rico poucos se aventuravam pelas terras inóspitas do outro lado da muralha.

Porém algumas pessoas sentem no fundo de seu coração a paixão de explorar o desconhecido.

No Reino do Sol, duas Casas são reconhecidas pelas provas de bravuras. A Casa Azul é conhecida por sua destreza, inteligência e coração nobre. A Casa Vermelha é reconhecida por sua força, coragem e habilidades de sobrevivência.

Ambas as Casas são orgulhosas e a cada 100 anos fazem uma competição. Nesse ano a recompensa é o Tesouro do Serpe, medalhas cunhadas com o sangue de dragões milenares. Está pronto para esta aventura? Qual guerreiro irá prevalecer nesta corrida? Escolha sua Casa e explore este mundo! O primeiro a chegar no tesouro ganha o direito de ser a Casa Real Solar pelo próximo século.

# REGRAS

Baixe um dado digital:  
Play Store: Dados 3D(Android)  
Apps Store: iDados (Apple)  
\*O jogador pode também  
optar em utilizar um dado físico.  
A face que fica para cima são as  
casas que o jogador irá andar.

Se cair em uma casa com o ícone da coroa branca, o cavaleiro terá que jogar o dado novamente. O número da face que ficar para cima é o número de casas que o jogador irá retroceder.

A casa com a coroa preta, o jogador irá avançar o número que tirar no dado.



Caveiras  
Comuns



Caveiras  
Chefes

Se o cavaleiro cair em uma casa com o ícone da caveira ele deverá retirar uma carta do monte da mesma cor da caveira e enfrentar um inimigo.

Caso o cavaleiro caia na casa com a caveira preta ou branca, deverá retirar uma carta do monte das caveiras comuns.

A quantidade de corações representa as vidas do inimigo. Para eliminar uma vida, você terá que retirar no dado a quantidade mínima indicada no centro inferior da carta. Ex. +3, +4, etc.

\*As vidas não resetam caso o jogador volte a batalhar com o mesmo adversário. Ganha quem retirar a última vida do inimigo.

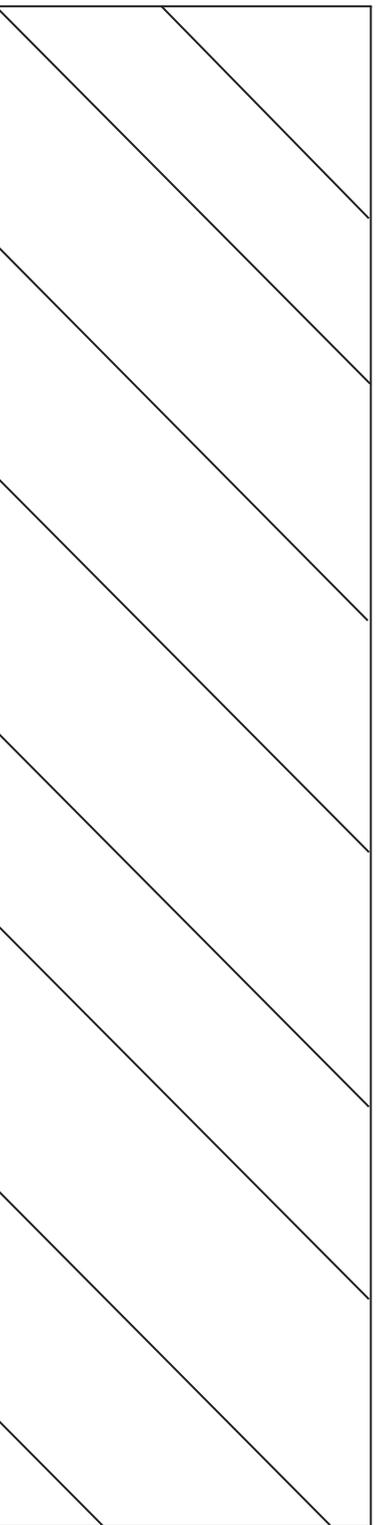
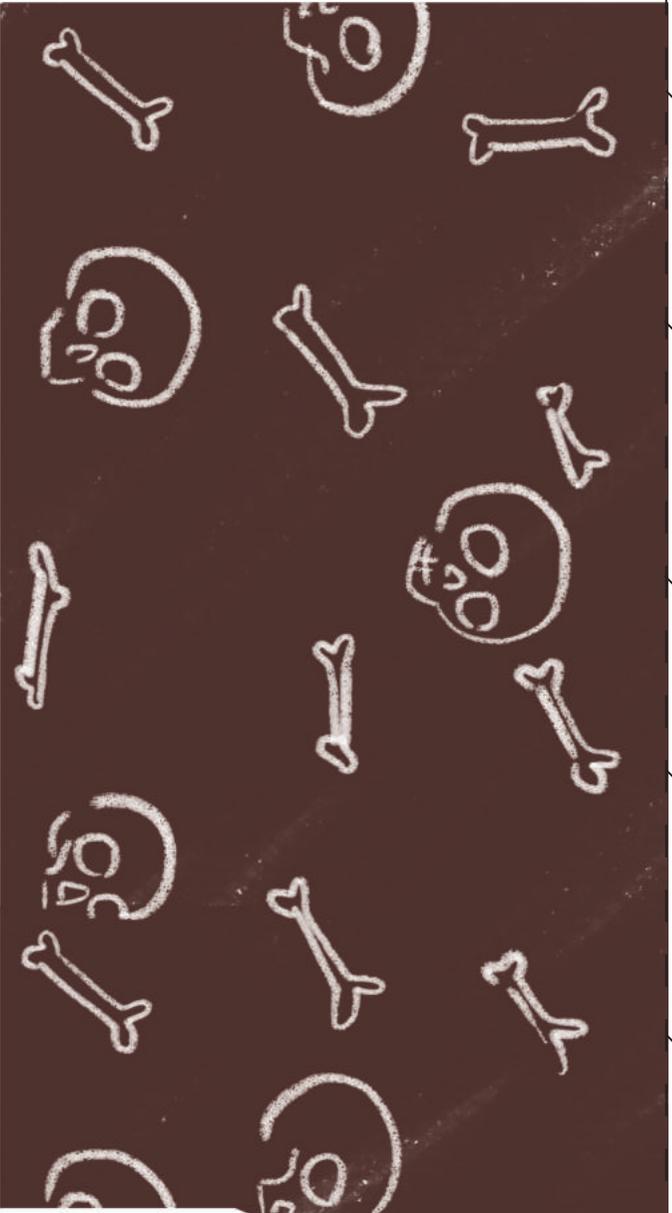
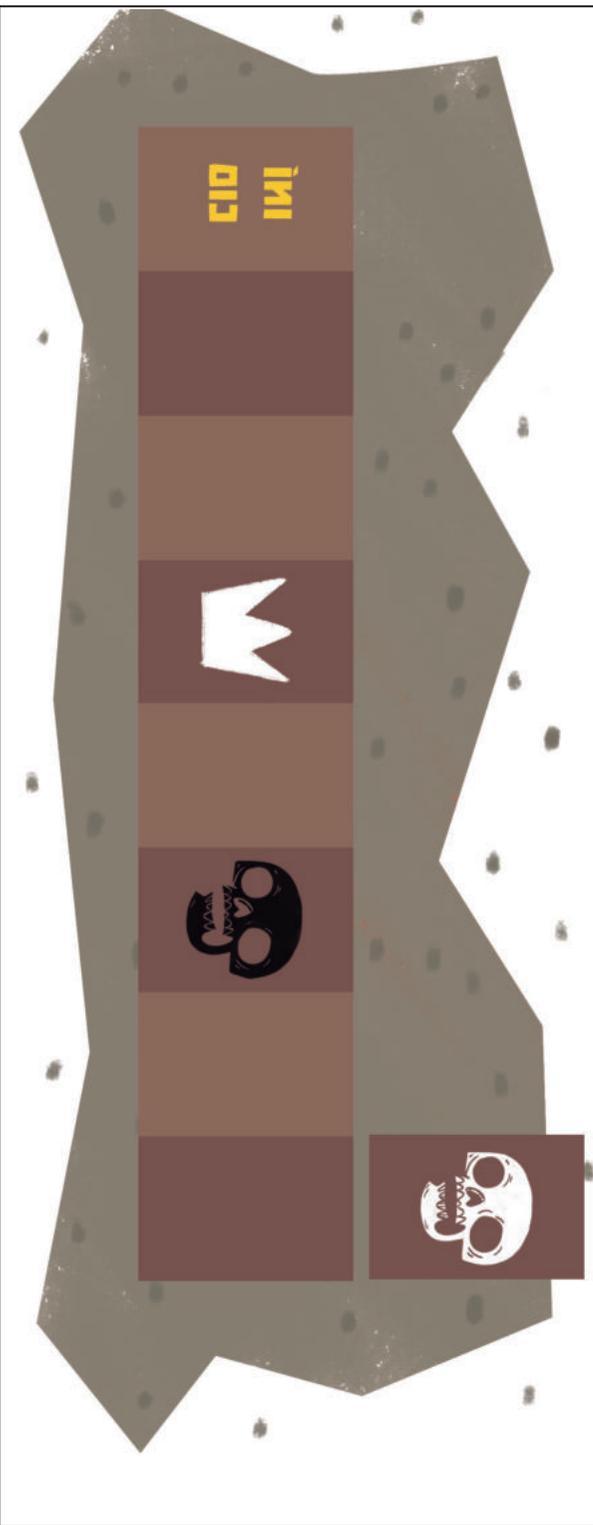
Se você retirar um valor menor no dado:

Caveiras Comuns: Retrocede 1 casa Caveiras Chefes: Retrocede 3 casas.

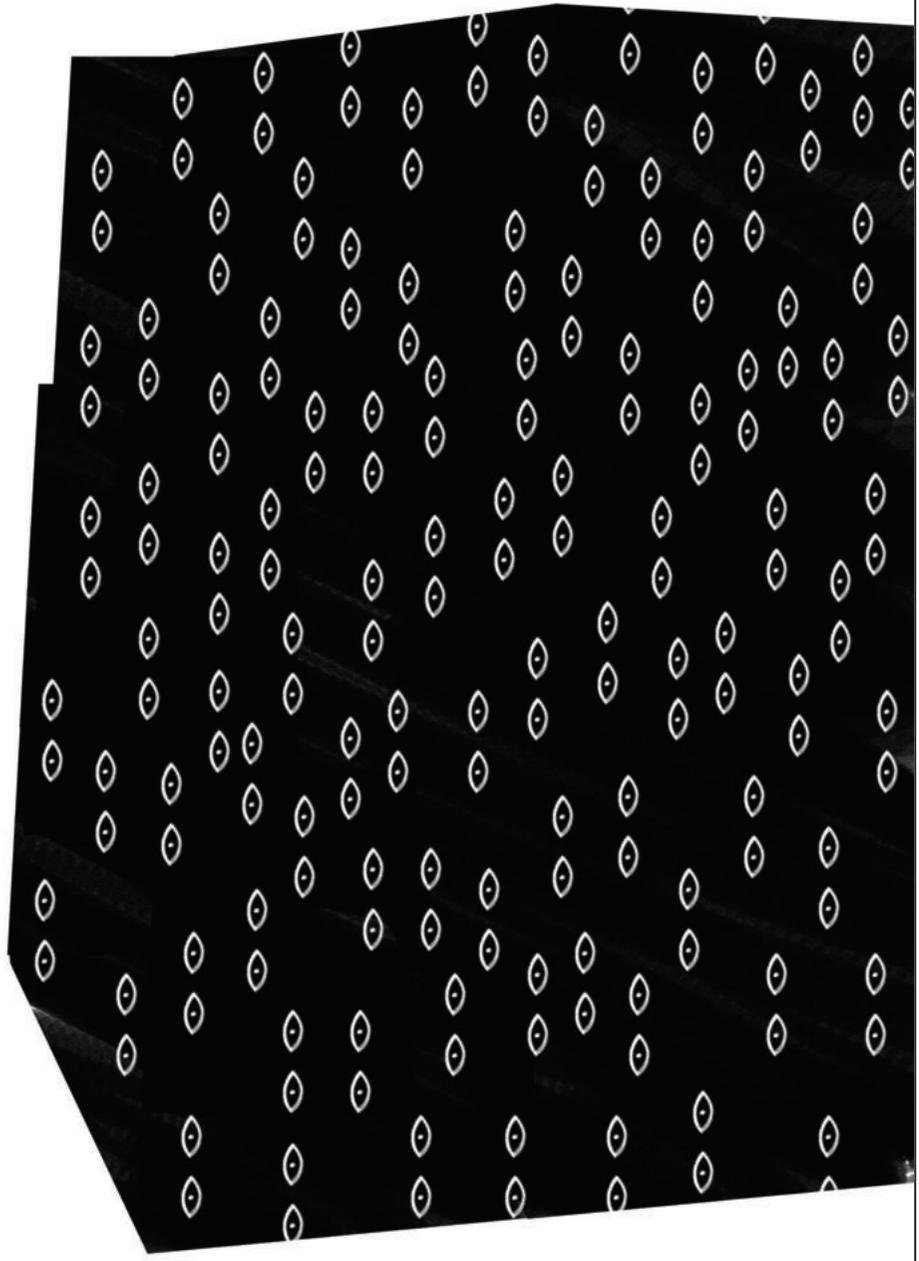
Se o jogador cair na casa de qualquer caveira ele irá ativar um monstro que ficará naquela casa até alguém matá-lo. Ao matar o inimigo, acaba o turno, o jogador fica com a carta e é a vez do próximo jogador.

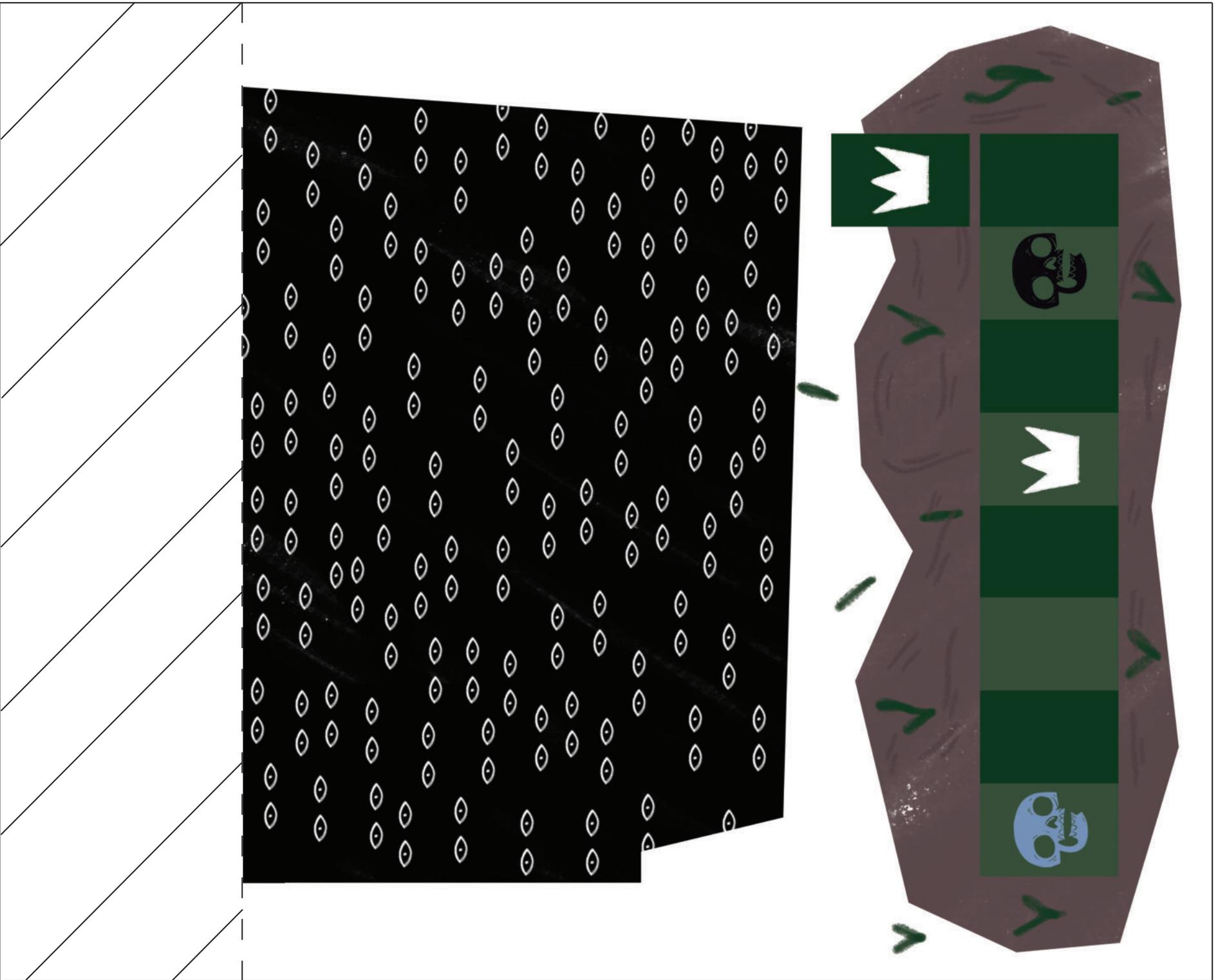
Acabando o jogo, quem tiver mais pontos ganha. A contagem é feita pela soma do número no centro inferior da carta. Ex. +3, +4, etc.

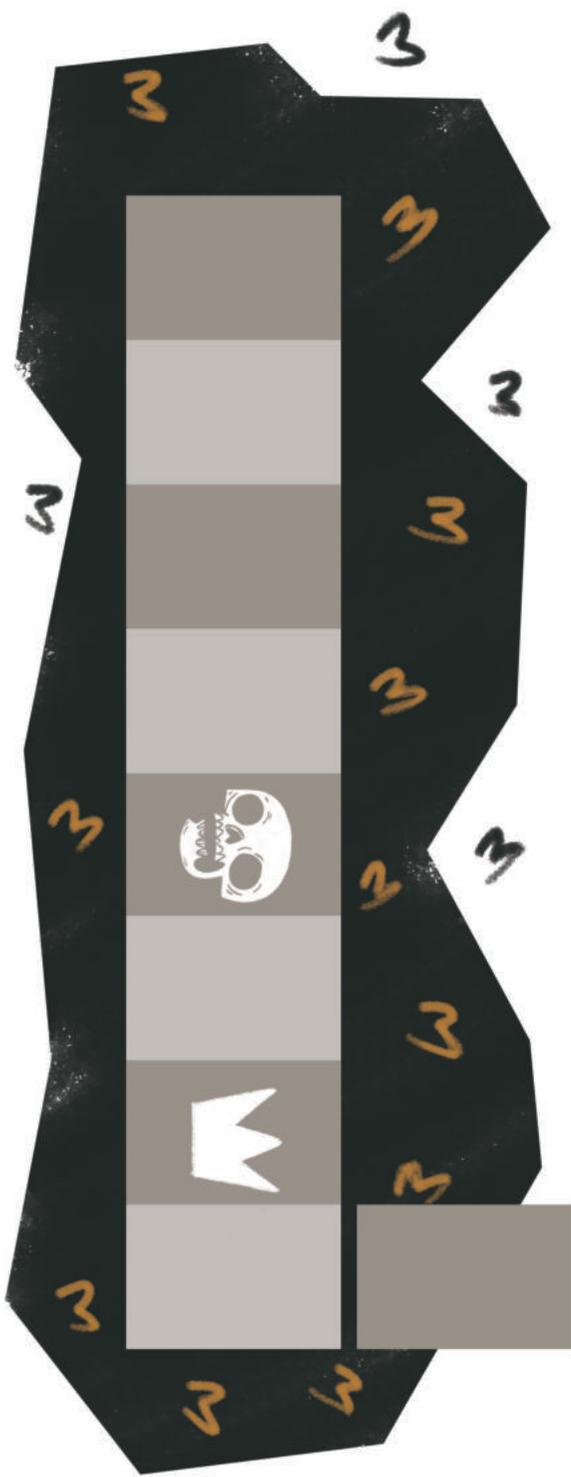
O primeiro jogador que chegar no tesouro do dragão ganha +3 pontos.



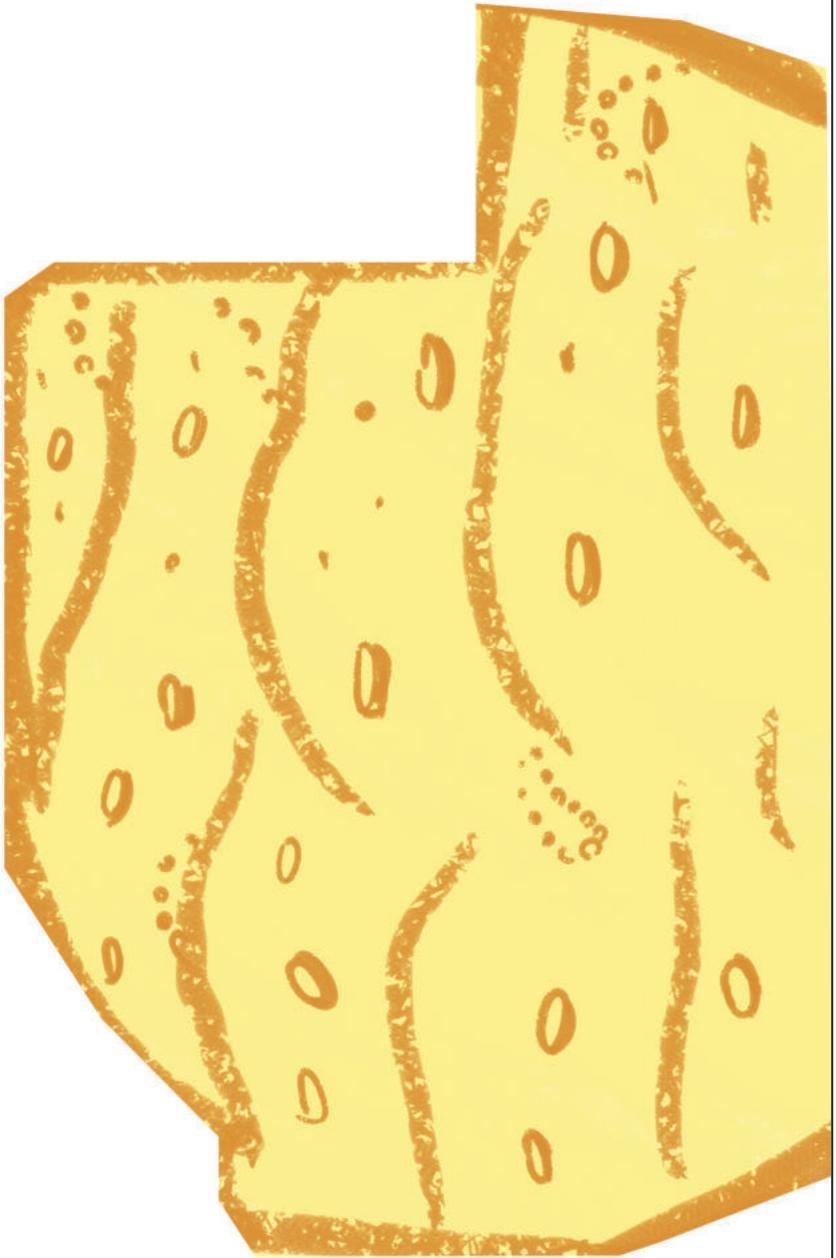


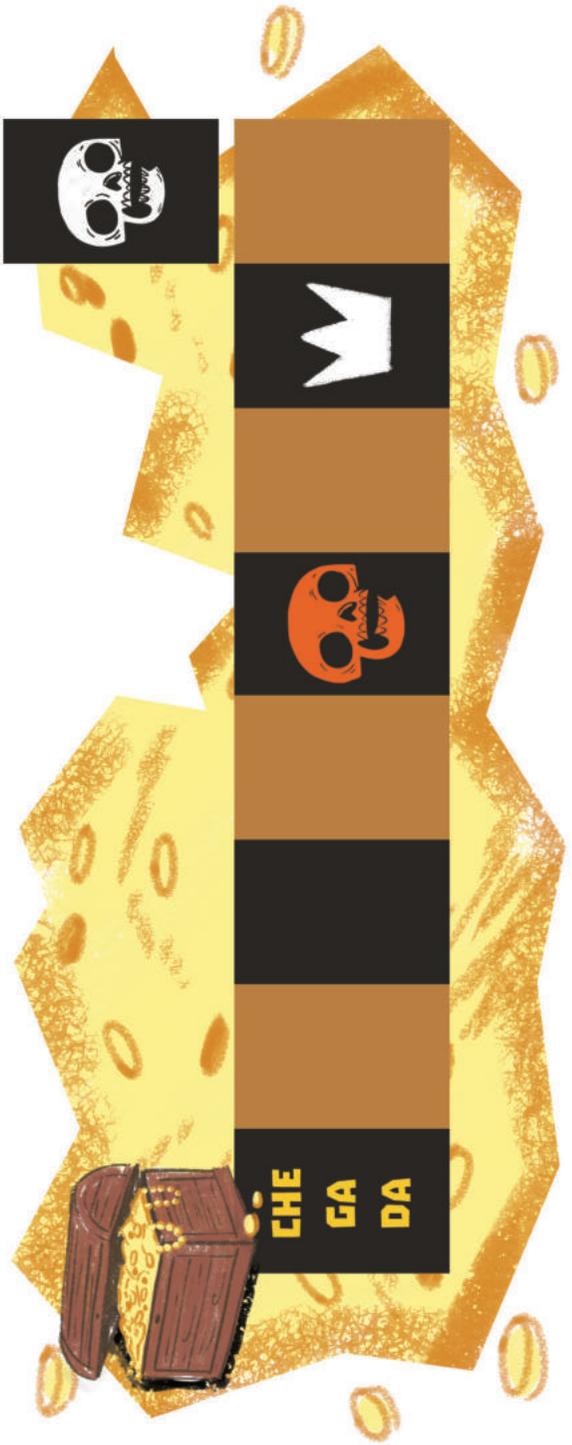
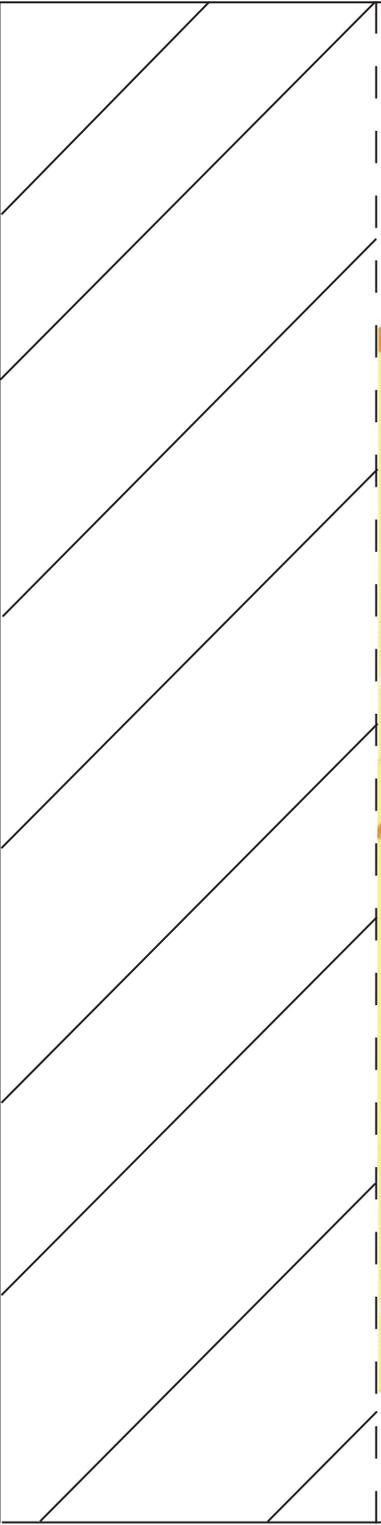




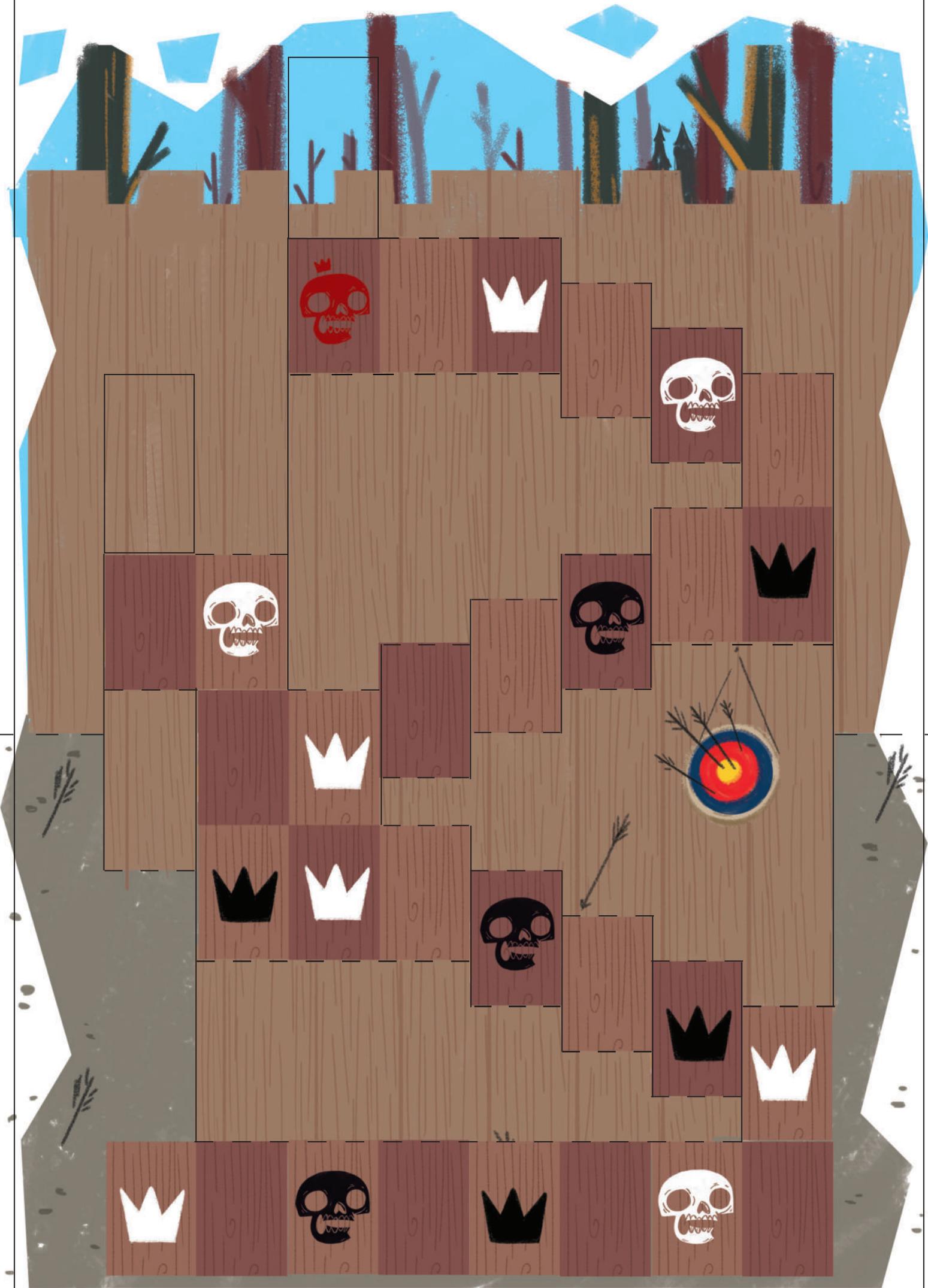




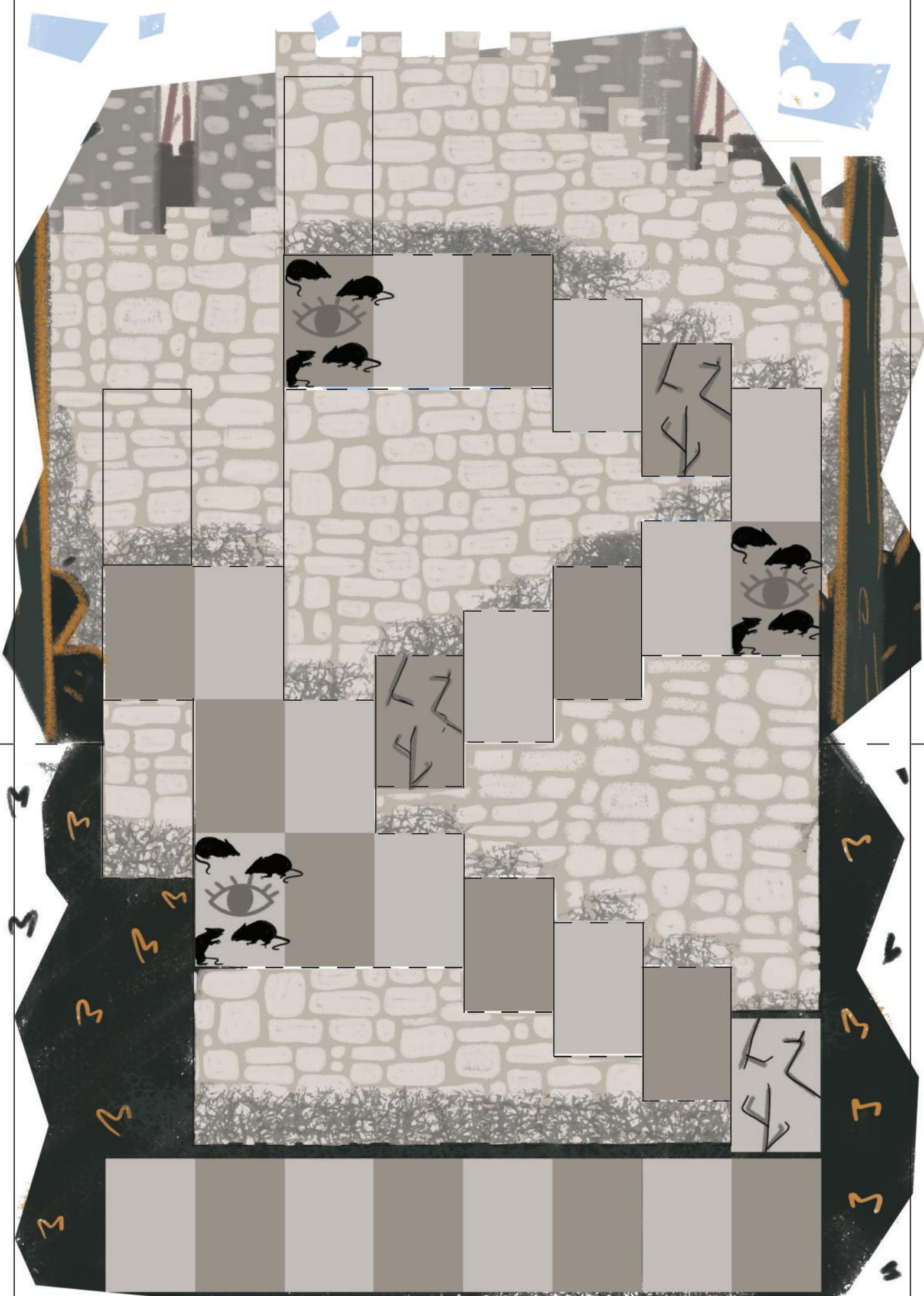


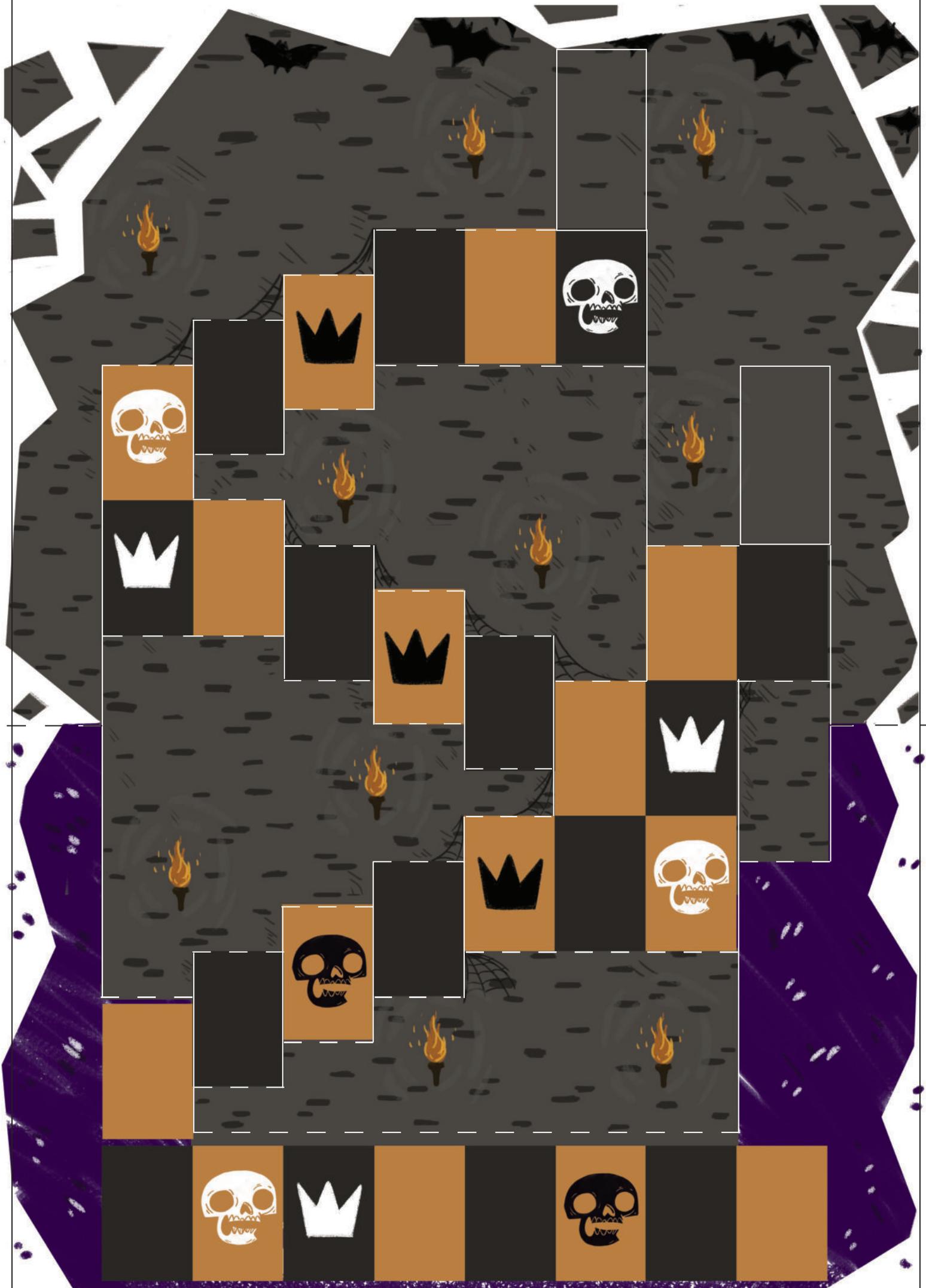


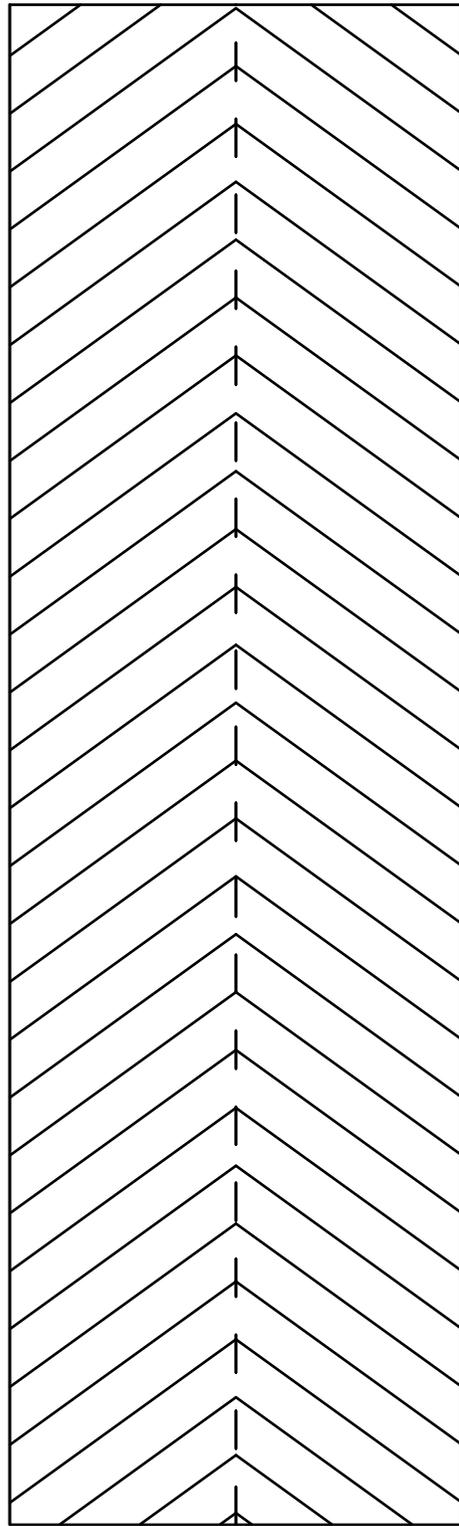
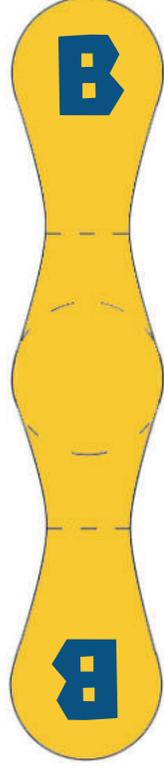
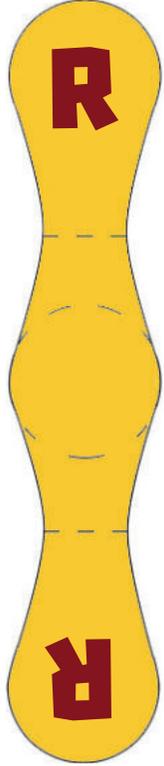
**DESENVOLVEDORA ISABELLA LIMA**  
**IDEALIZADOR NOBIL BARRERA**















Arqueiro

+2

A card with an orange border and four orange circles at the corners. The top-right and bottom-left circles contain a white heart. The central illustration is a yellow shield with a target and three arrows. The text "Arqueiro" is written in a black gothic font, and "+2" is at the bottom.



flechas Envenenadas

+2

A card with a green border and four green circles at the corners. The top-right and bottom-left circles contain a white heart. The central illustration is a green shield with diagonal lines and several arrows. The text "flechas Envenenadas" is written in a black gothic font, and "+2" is at the bottom.



Monstros

+3

A card with a grey border and four grey circles at the corners. The top-right and bottom-left circles contain a white heart. The central illustration is a black shield with a pattern of white eyes. The text "Monstros" is written in a black gothic font, and "+3" is at the bottom.

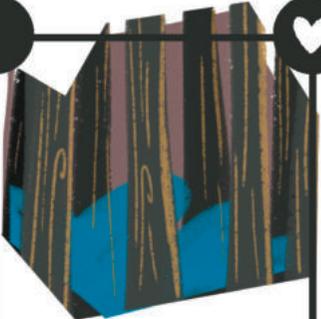


Bárbaro

+3

A card with a brown border and four brown circles at the corners. The top-right and bottom-left circles contain a white heart. The central illustration is an orange shield with a hammer. The text "Bárbaro" is written in a black gothic font, and "+3" is at the bottom.





A floresta  
Amaldiçoada

+1



Campo de  
Espinhos

+2



Bruxa

+2



Aranha  
Gigante

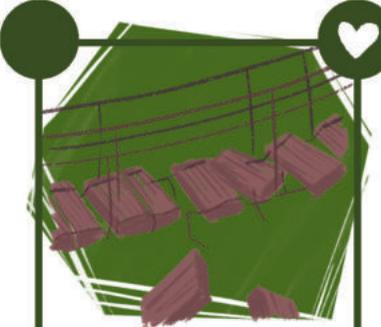
+3





Jogue com o Druida

+3



Ponte Precária

+2



Horda de Esqueletos

+2



Peste Negra

+2





Arqueiro

+2

A card with an orange border and four orange circles at the corners. The top-right and bottom-left circles contain a white heart. The central illustration shows a target with three arrows hitting the bullseye.



flechas Envenenadas

+2

A card with a green border and four green circles at the corners. The top-right and bottom-left circles contain a white heart. The central illustration shows a green shield with several black arrows pointing towards the center.



Monstros

+3

A card with a grey border and four grey circles at the corners. The top-right and bottom-left circles contain a white heart. The central illustration shows a black shield with a repeating pattern of white eyes.



Bárbaro

+3

A card with a brown border and four brown circles at the corners. The top-right and bottom-left circles contain a white heart. The central illustration shows a hammer on a yellow shield.





A floresta  
Amaldiçoada

+1



Campo de  
Espinhos

+2



Bruxa

+2



Aranha  
Gigante

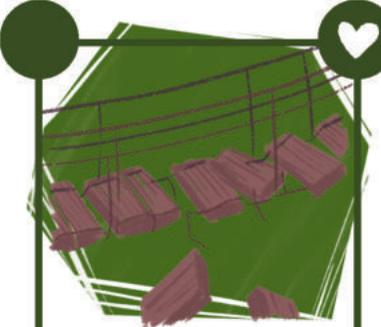
+3





Jogue com  
o Druida

+3



Ponte  
Precária

+2



Horda de  
Esqueletos

+2



Peste Negra

+2



