

extras! O jogo

Número de Jogadores

No mínimo 2 e no máximo 6

Mecânica

Rolagem de Dados e coleção de componentes
O jogo será feito por rodadas

Avatares

Ferreiro, Lavradora, Carpinteiro, Freira,
Cozinheiro, Costureira.

Itens do Jogo

- ❖ Tabuleiro
- ❖ 7 Dados
- ❖ Cartas Avatares:6
- ❖ Cartas Desafios:17
- ❖ Cartas de Camponeses: 13
- ❖ Cartas do Templo:2
- ❖ Cartas de Poções:20

Tabuleiro

Dividido em 4 quadrantes com cenários diferentes, por onde os participantes podem trafegar. Existe também um templo no meio.

Cenários

- ❖ Pântano
- ❖ Deserto
- ❖ Campo de Batalha
- ❖ Floresta
- ❖ Templo

Cartas

São 4 tipos de cartas.

Cada carta demanda um determinado tipo de ação:

Carta Desafio: São representados pelas figuras da Múmia, Bruxa e Ogro. Para vencê-los, o jogador deve lançar os dados por 3 vezes e a cada lançamento conseguir as sequências indicadas na carta para vencer. A cada sequência obtida, retirar estes dados do próximo lançamento. Caso vença, pode salvar 3 camponeses do local de sua escolha. Caso não consiga as sequências indicadas, fica uma rodada sem jogar.

Carta Poção: A carta de poção é utilizada para salvar os camponeses, o jogador deve guardar a poção consigo até utilizá-la para salvar um camponês enfeitado, cada carta de poção pode somente ser utilizada uma vez e então deve ser colocada na região de descarte de cartas.

Carta Camponês: Os camponeses ficam espalhados pelo os 4 cenários, ao virar uma

carta de um camponês o Avatar deve se deslocar até a região em que se encontra o camponês e usar quantas cartas de Poção que tiver em seu poder para salvar os Camponeses. Cada carta Poção salva apenas 1 camponês.

Carta do Templo: Ao coletar a carta do templo, o jogador deve posicionar seu personagem no centro do tabuleiro onde se encontra o templo e deve abrir mais uma carta e obedecer a ação que a carta pedir. No caso de Poção ou Camponês, agir como descrito anteriormente. Apenas no caso do Desafio, quando o jogador estiver no Templo e não consiga as sequências indicadas ele fica imune e pode jogar na próxima rodada. Só é permitido ficar uma rodada protegido no Templo.

Regras

1. Cada participante escolhe um avatar para representá-lo no tabuleiro.
2. Um jogador deve ser escolhido para começar e a partir daí a sequência segue o sentido horário ao redor do tabuleiro.
3. O tabuleiro deve ser aberto e as peças que correspondem os camponeses devem ser divididas e distribuídas entre as quatro locações do tabuleiro.
4. As cartas devem ser embaralhadas e posicionadas em um monte com a face voltada para baixo.
5. Assim que a ação do jogador for completada, é a vez do próximo jogador abrir a carta do monte e efetuar a ação que a carta solicitar.
6. Ao começar o jogo é necessário coletar 1 carta por vez e deixar ela virada para cima para que todos jogadores possam ver qual é a carta.
7. Se for poção deve guardar a carta para salvar um camponês em outra rodada.
8. Se for carta de desafio, é necessário jogar os 7 dados e tentar atingir as combinações descritas na carta de desafio.
9. Se for carta de camponês, é necessário utilizar poção para salvá-lo.
10. Se não tiver poções ainda, não é possível salvar os camponeses.
11. Caso não vença o obstáculo, o personagem é atacado e fica uma rodada sem jogar;

Pontuação

Cada desafio vencido: Liberta 3 Camponeses.
Cada camponês salvo : 1 camponês.
Ganha quem tiver mais camponeses ao terminar a coleta de todas as cartas.

Instruções para impressão do Jogo



- Imprima frente e verso, depois recorte para ter as cartas.
- Para o tabuleiro, imprimir em folha A4, recortar as bordas brancas que sobrarão por conta da margem obrigatória da folha de sulfite, depois junte na forma:

1	2
3	4

Sendo:

- 1- Pântano do Medo
- 2- Deserto da Incerteza
- 3- Campo de Batalha *Hopeless*
- 4- Floresta da Culpa

- Para os dados, utilizamos 7 dados com medida de 1cm de lado. Imprima e cole em dados que você já tenha em casa.
- Para as peças dos camponeses, você pode utilizar feijões! As peças do jogo foram adaptadas, mas todos podem jogar, é só usar a imaginação!
- Antes de jogar, não se esqueça de conferir as regras!

Boa Diversão!

Conteúdo do Jogo:

- ❖ Cartas
- ❖ Dados
- ❖ Tabuleiro
- ❖ Regras



Camponês
campo de batalha hopeless



Camponês
campo de batalha hopeless



Camponês
campo de batalha hopeless



Camponês
campo de batalha hopeless



Camponês
deserto da incerteza



Camponês
deserto da incerteza



Camponês
deserto da incerteza



Camponês
deserto da incerteza



Camponês
floresta da culpa

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!



Camponês
floresta da culpa



Camponês
floresta da culpa



Camponês
floresta da culpa



Camponês
pântano do medo



Camponês
pântano do medo



Camponês
pântano do medo



Camponês
pântano do medo

extras!

extras!

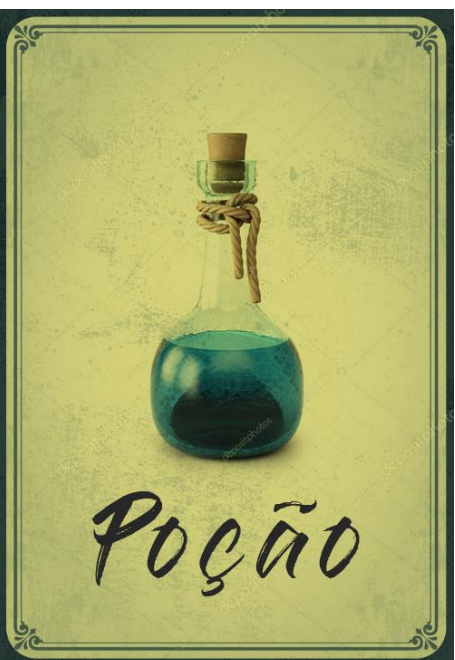
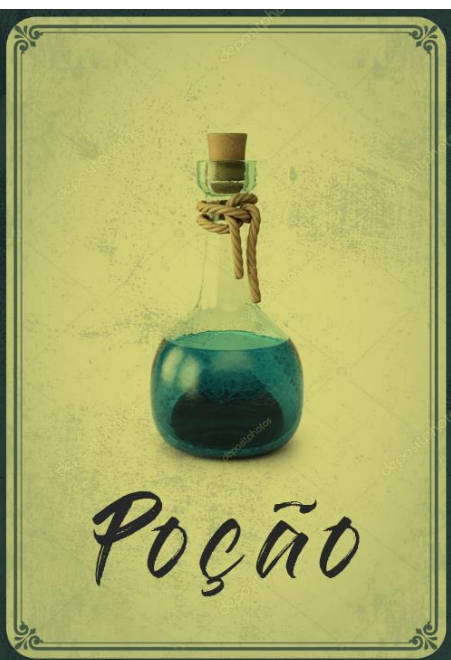
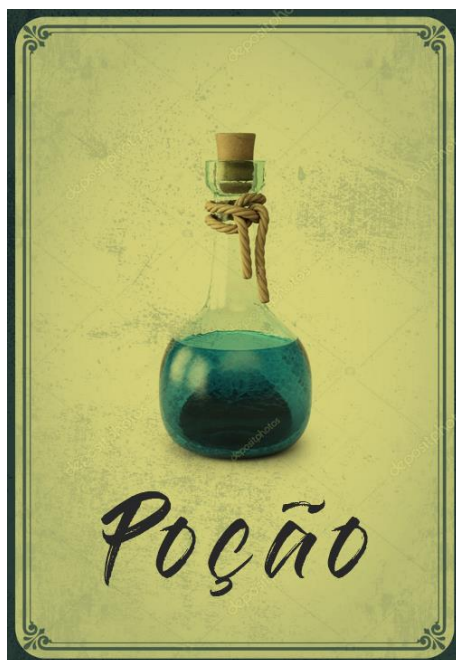
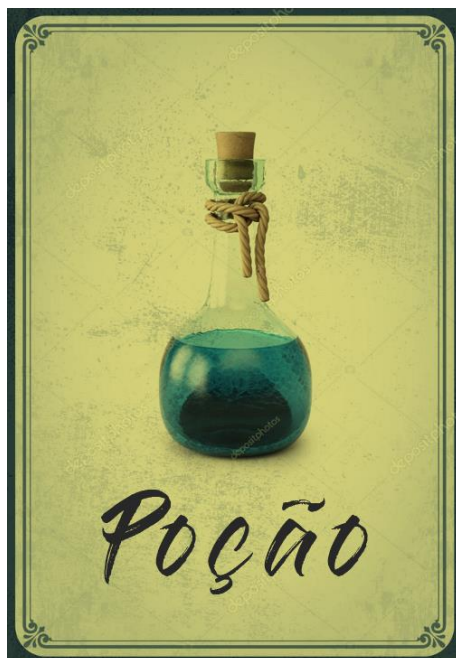
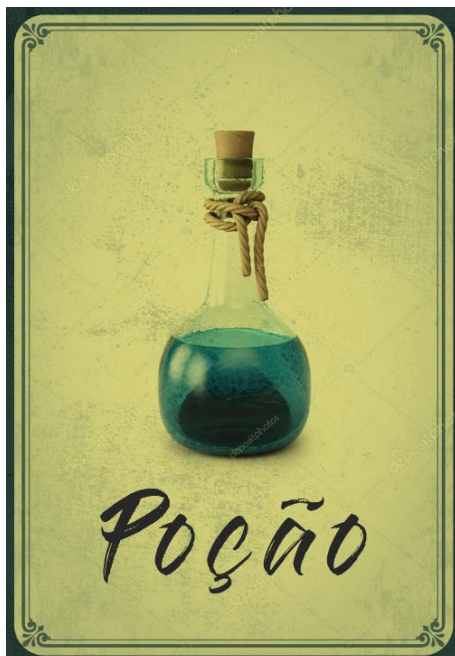
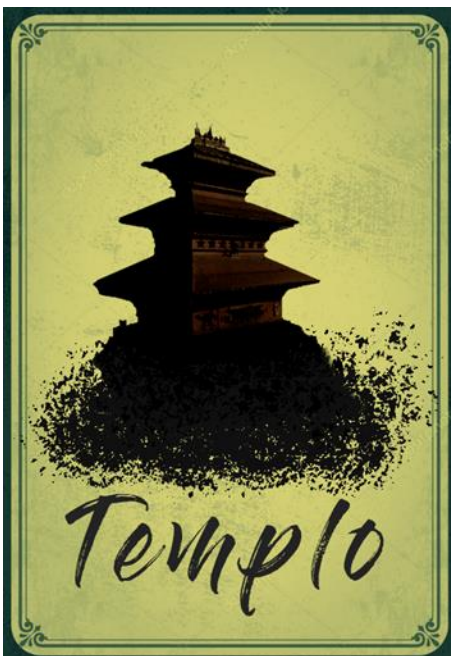
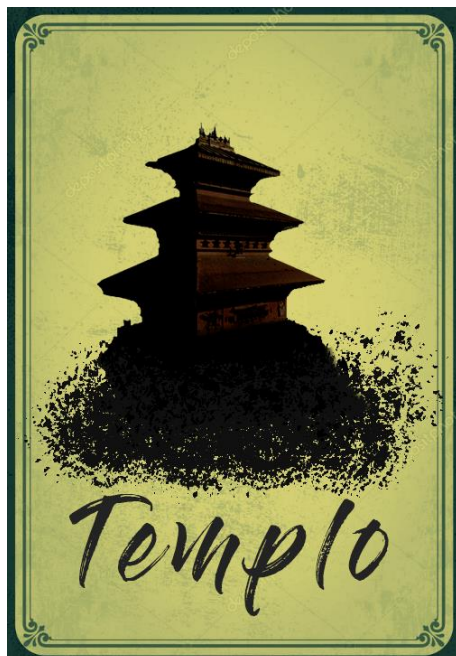
extras!

extras!

extras!

extras!

extras!



extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!



Poção



Poção



Poção



Poção



Poção



Poção



Poção



Poção



Poção

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!



Poção



Poção



Poção



Poção

extras!

extras!

extras!

extras!



extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!



extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!

extras!



Costureira



Cozinheiro



Carpinteiro



Ferreiro



Freira



Lavradora

extras!

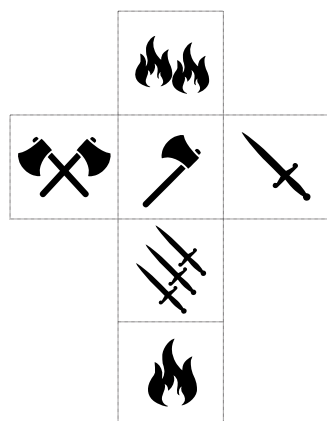
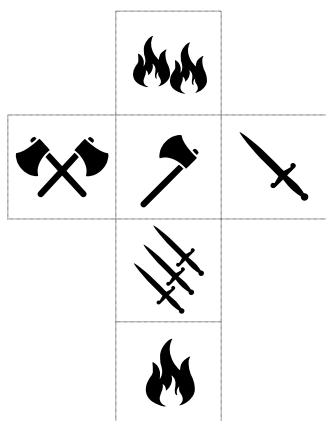
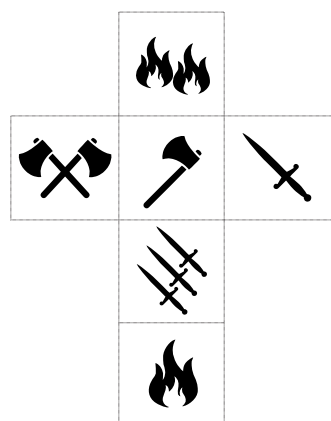
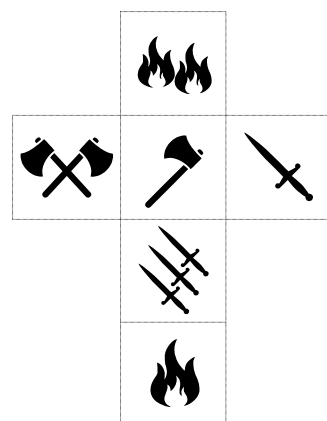
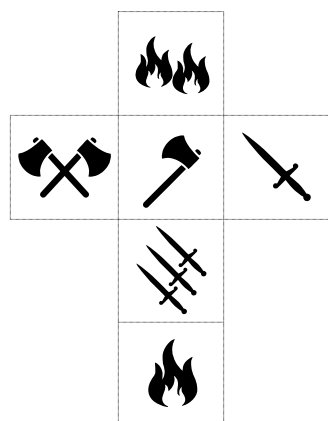
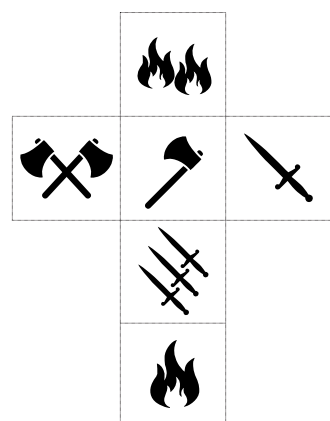
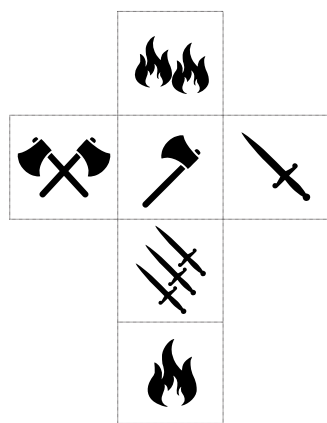
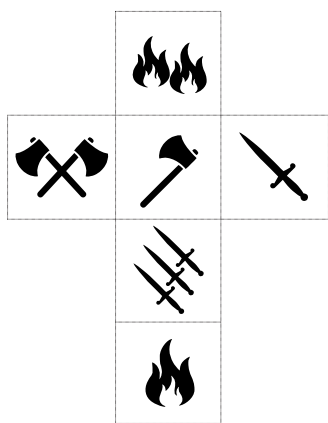
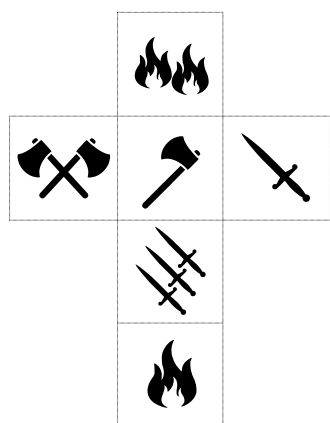
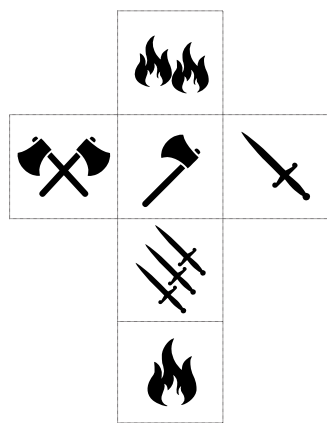
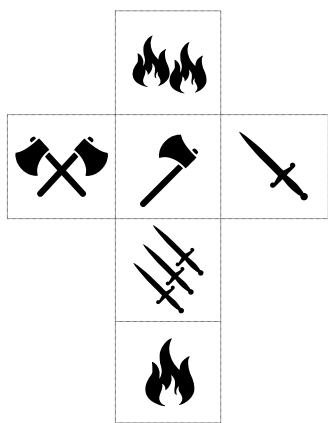
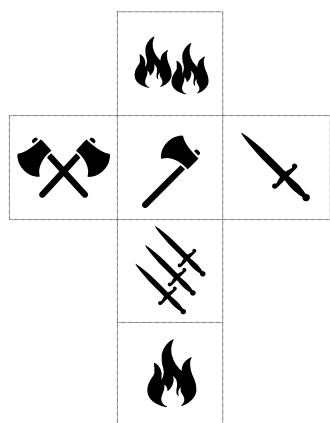
extras!

extras!

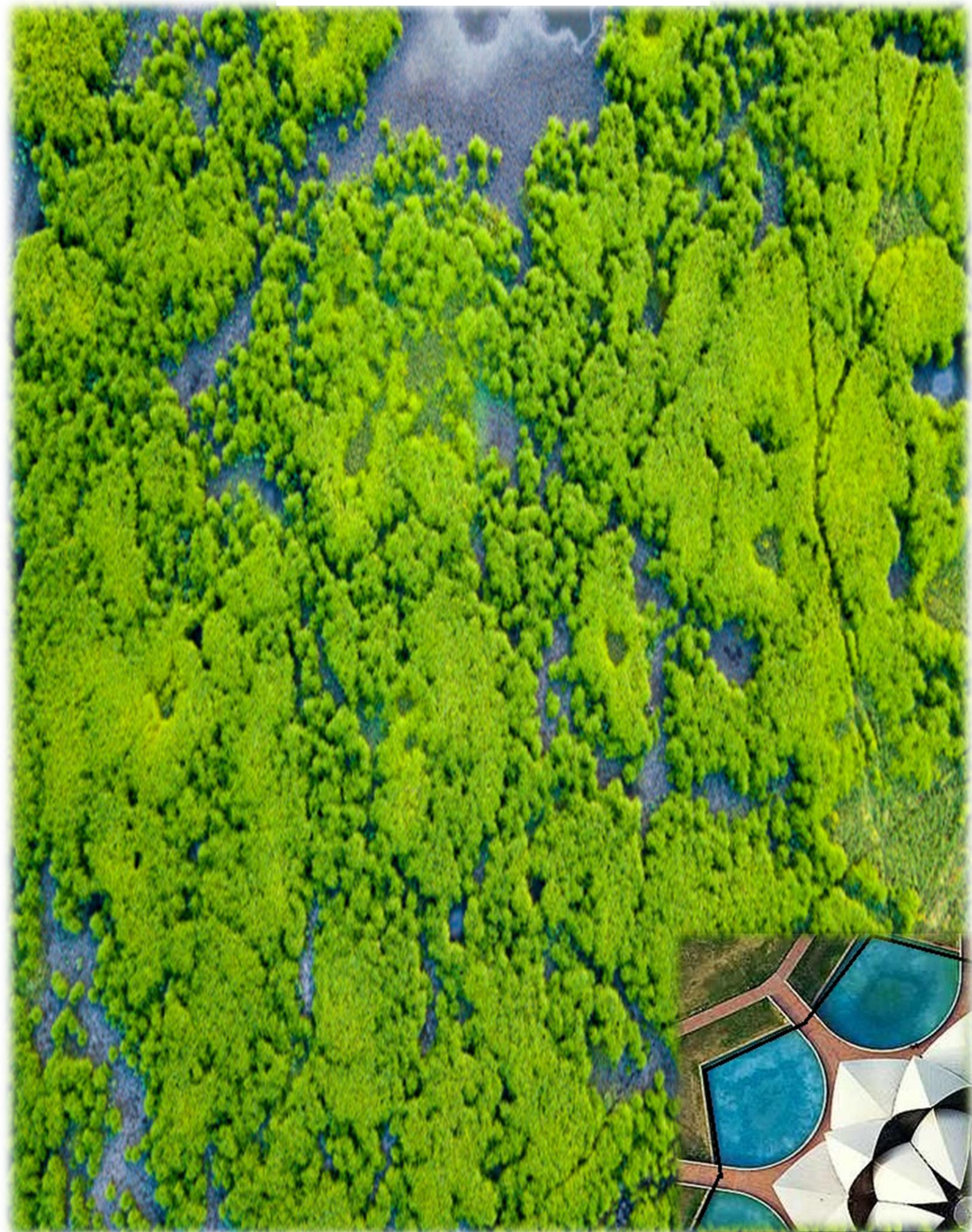
extras!

extras!

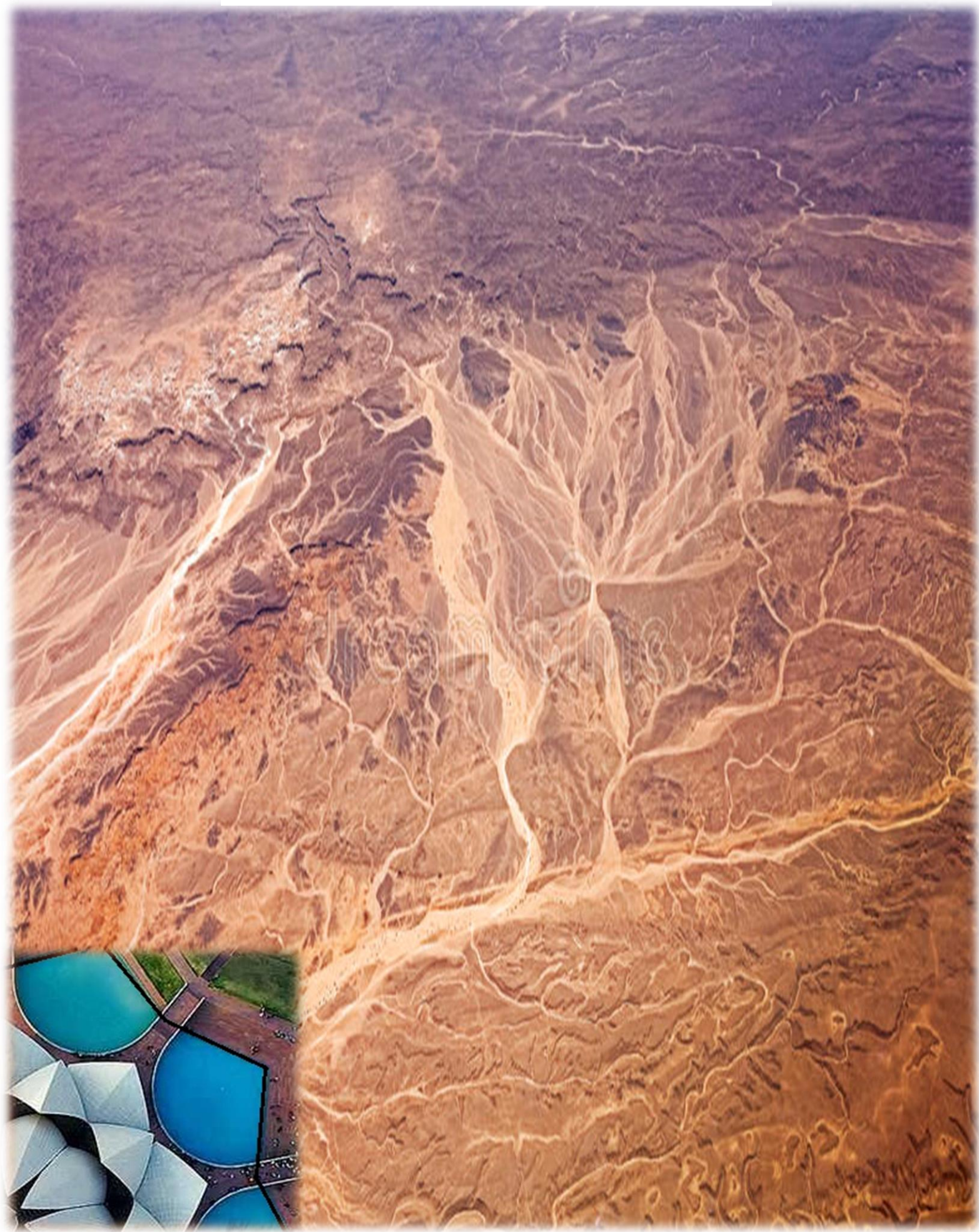
extras!

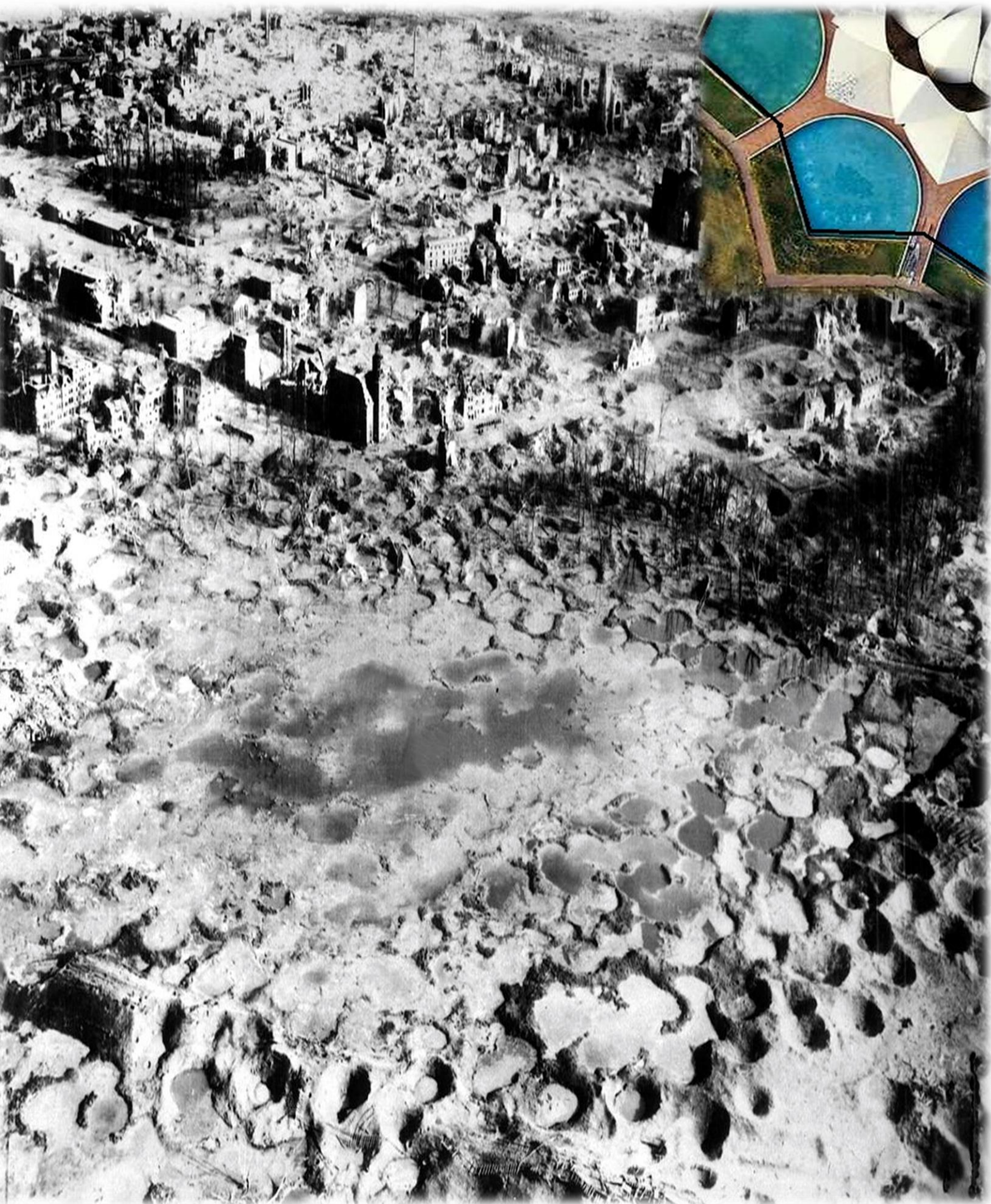


Pântano do Medo

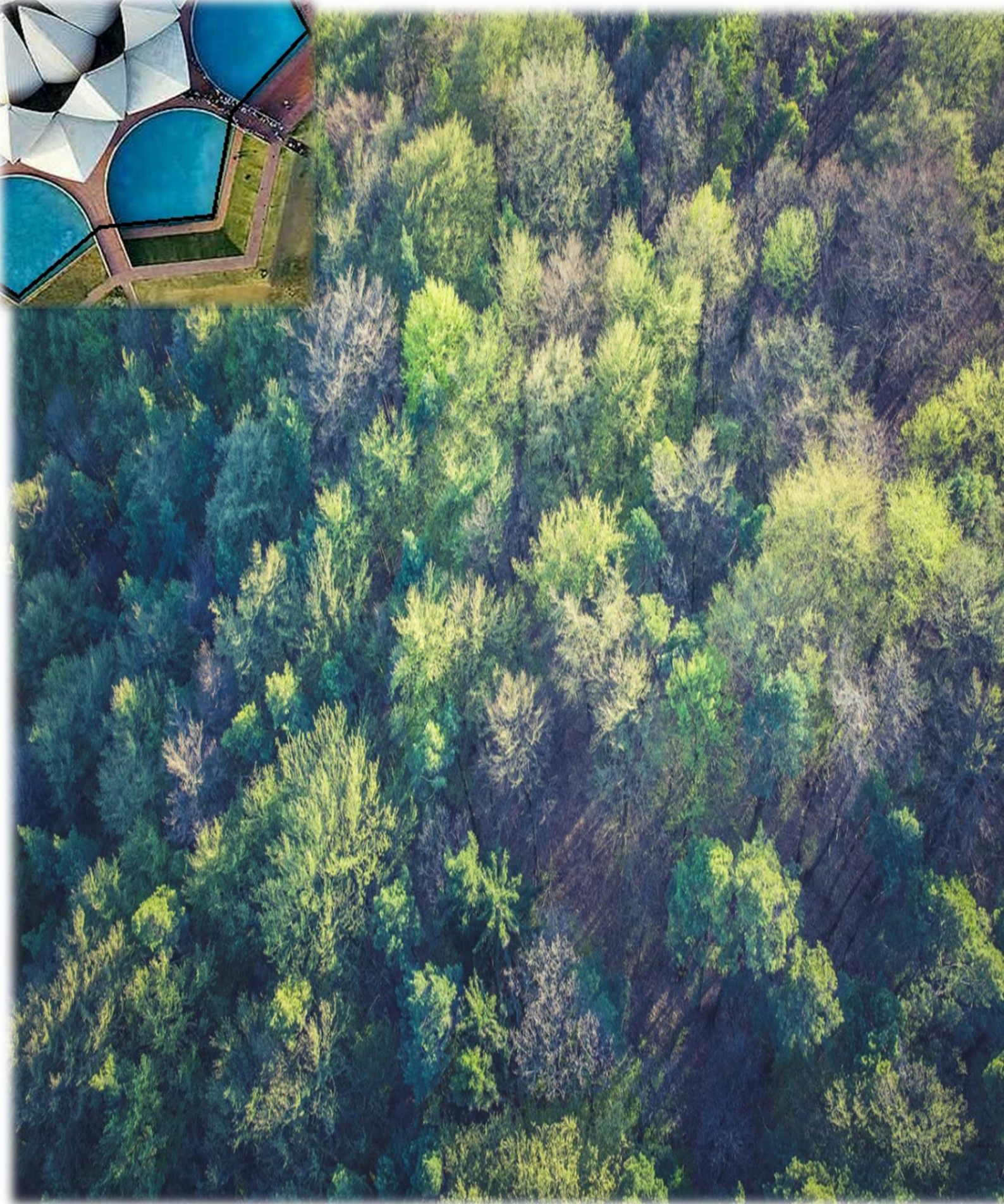


Deserto da Incerteza





Campeo de Batalla Hopeless



Floresta da Culpa