

CASHTREE



REGRAS DO JOGO

Para 02 a 08 jogadores a partir de 14 anos de idade.

CONTÉM: 01 Tabuleiro, 08 Peões, 300 moedas de madeira MDF, 12 dados de 10 faces, 01 Manual de Instruções
Você pode até chegar ao ápice de uma carreira, mas será que essa é a grana que te faz o dono da árvore?

OBJETIVO: Ser o detentor da maior quantia de moedas após a chegada de todos os jogadores ao final do tabuleiro e / ou falência declarada dos mesmos.

PRÉ-JOGO: O tabuleiro deve ser aberto em uma superfície plana. Cada jogador seleciona uma carta perfil que lhe estabelece o caminho primário, escolhe seu peão e o posiciona de acordo com o perfil escolhido. Cada jogador recebe 5 moedas para iniciar o jogo. A ordem de jogadores fica à escolha dos mesmos, porém, fica a sugestão de definição nos dados, onde quem tirar o número mais alto é o primeiro a jogar. Em caso de empate, somente os jogadores referentes ao mesmo número jogam para definir colocação.

JOGANDO: Em seus respectivos turnos de jogada, cada jogador deve escolher por qual casa seguir (quando houver mais de uma opção de acordo com o mapa no tabuleiro) e cada casa oferecerá suas necessidades de jogada. Todas jogadas são definidas pela casa por duas das cinco características presentes nas cartas perfil que serão testadas nos dados. As cinco características são:

 **INTELIGÊNCIA**  **PERCEPÇÃO**  **RACIOCÍNIO**  **CARISMA**  **RISCOS**

O somatório das duas características apontadas na casa e presentes nas cartas perfil indica a quantidade de dados que o jogador possui para testar nessa rodada.

Todas as casas têm representativas "D" e "S", que significam "dificuldade" e "sucessos", respectivamente. Dificuldade simboliza o número mínimo (ordem crescente) necessário para que um número seja válido como sucesso (aprovado) e Sucessos representa a quantidade mínima requerida de sucessos, ou seja, dados aprovados que sejam iguais ou acima da Dificuldade previamente imposta.

- **Erro Crítico:** Nos dados de dez faces, o 0 representa o número 10, onde o menor valor então é o número 1. O erro crítico é caracterizado por um dado que permanece com a face de número 1 para cima no pós-teste (no rolar dos dados), o qual tem o poder de eliminar um sucesso da mesma jogada. Cada erro crítico presente no teste elimina um possível sucesso.

As casas ainda podem ter as representativas “G” proveniente de ganho que indica o ganho de moedas (provenientes da reserva do CASHTREE) caso a jogada se concretize positivamente e “P” de pagamento cujo indica o número de moedas que o jogador deve pagar para o CASHTREE (Para o tabuleiro. Nenhum outro jogador obtém ganhos quando os pagamentos são direcionados ao CASHTREE) quando o jogador manifesta a escolha por jogar em tal casa. Esse pagamento é feito sempre que o jogador quiser andar por essas casas pagas e não há devolução de valor em caso de jogada fracassada.

O jogador avança no tabuleiro se obter o número mínimo de sucessos requeridos em cada casa de acordo com a dificuldade pré-estabelecida.

CASA OCUPADA: Quando a casa estiver ocupada por um jogador e um segundo manifestar a vontade de caminhar pela mesma, o segundo tem a obrigação de tirar mais sucessos do que o primeiro jogador presente na casa tirou em sua jogada.

- **Vitória:** Em caso de jogada positiva do segundo contra o primeiro jogador da casa, o primeiro é obrigado a retornar uma casa (podendo escolher um caminho diferente na jogada seguinte), perde o direito de ganho em sua próxima jogada bem sucedida (quando andar para uma próxima casa) e faz o pagamento de três moedas ao jogador que lhe impôs derrota momentânea.
- **Derrota:** Em caso de jogada negativa do segundo contra o primeiro jogador da casa, o segundo permanece parado na casa em que se encontra e realiza o pagamento de três moedas ao adversário que lhe impôs derrota momentânea.

PERSISTÊNCIA NA CASA: A persistência na casa se caracteriza quando um jogador não obtém sucessos o suficiente nas suas jogadas por três rodadas consecutivas para avançar no jogo. O mesmo é obrigado a voltar uma casa (podendo escolher um caminho diferente na próxima rodada) e pagar 3 moedas para

o CASHTREE. O retorno e pagamento só ocorrem no máximo duas vezes por tentativas de casas na mesma linha (nível) do tabuleiro. Em uma terceira vez preso em persistência na casa no mesmo nível, o jogador está isento de retorno e pagamento.

SEM DINHEIRO: Quando um jogador fica sem dinheiro para efetuar qualquer pagamento, existem 4 opções.

- **Crowdfunding:** Se convencer todos os jogadores, ele poderá receber doações de 1 a 3 moedas de cada um, onde cada jogador doa a quantia que achar necessária dentro desse estabelecido, salientando que essa opção só é válida quando todos jogadores da mesa que obtém moedas façam a doação mínima. Se um jogador se recusar, lhe resta as outras três opções.
- **Restart:** O jogador declara falência e reinicia o jogo com 5 moedas, do princípio da sua carta perfil escolhida, porém essa opção também só pode ocorrer em comum acordo com todos os outros jogadores, sendo que a negativa de um veta o restart. Não é permitido trocar de carta perfil escolhida no começo do jogo.
- **Empréstimo CASHTREE:** O jogador em questão faz um teste de Carisma + Tomar Riscos, Dificuldade 9 com requerimento de 2 Sucessos. Se bem sucedido, o jogador recebe 3 moedas do CASHTREE, com a obrigação de pagar 4 moedas no máximo em três rodadas após o ocorrido. Se o jogador não puder pagar o empréstimo CASHTREE, ele declara falência, não podendo pedir outro empréstimo e entra em Game Over.
- **Game Over:** Não chegando a um acordo com os demais jogadores presentes, não conseguindo o empréstimo CASHTREE ou não efetuando o pagamento do empréstimo previamente conquistado, o jogador em questão declara falência e sai do jogo.

CHEGADA AO FIM E DEFINIÇÃO DO CASHTREE: Com a proximidade do fim do jogo, ainda um teste requerido entre todos os jogadores que conseguiram chegar ao final do tabuleiro. O primeiro não enfrenta ninguém, o segundo enfrenta o primeiro, o terceiro enfrenta o primeiro e o segundo, o quarto enfrenta o primeiro, o segundo e o terceiro e assim sucessivamente até o oitavo (se houver) que enfrenta todos os outros. Todo jogador que chega ao final após o primeiro está na posição de desafiado. O teste é feito nos dados através da somatória de Inteligência + Raciocínio, Dificuldade 7. Se o desafiado tirar mais sucessos do que o desafiador, ele permanece com o seu total de moedas. Quando o desafiado tirar menos sucessos do que o desafiador, esse perde 10% do próprio montante de moedas para cada sucesso de diferença entre os jogadores. Se a porcentagem não resultar em uma moeda no mínimo, esse jogador não perde nada. O ganhador do CASHTREE é quem permanecer com o maior número de moedas.