



## INTRODUÇÃO



Bem-vindo(a) à *Treasure Tower*! Você foi escolhido(a) para participar desta incrível e desafiadora exploração na busca das chaves que permitirão a abertura do baú da torre, que possui uma enorme recompensa!

Mas atenção, você não foi a única pessoa escolhida e terá que lidar com mais exploradores nesta busca!

**Pronto para a aventura?**

## COMPONENTES



- 4 peões
- 3 dados nas cores **verde**, **vermelho** e **branco**.
- 8 **Chaves** e 20 estrelas de **Power-Up**
- 96 cartas de **Movimentação**:
  - 6 cartas **+2** andares
  - 6 cartas **-2** andares
  - 12 cartas **+1** andar
  - 12 cartas **-1** andar
  - 10 cartas de **1** posição no mesmo andar
  - 20 cartas de **2** posições no mesmo andar
  - 20 cartas de **3** posições no mesmo andar
  - 10 cartas de **4** posições no mesmo andar
- 16 cartas para **Eventos** e 38 cartas para **Power-Ups**:



**3 cartas**  
**Explorador**



**5 cartas**  
**Suprimento**



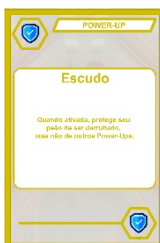
**3 cartas**  
**Emboscada**



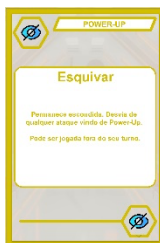
**2 cartas**  
**Transporte**



**3 cartas**  
**Terremoto**



**10 cartas**  
**Escudo**



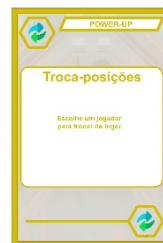
**10 cartas**  
**Esquiva**



**6 cartas**  
**Ataque**



**6 cartas**  
**Armadilha**



**6 cartas**  
**Troca-Posição**

## MONTAGEM INICIAL

Para começar o jogo, deve-se montar o tabuleiro usando as abas em cada um dos cantos como encaixe nas fendas dos suportes de madeira e uma aba por suporte, totalizando 8 suportes e 6 andares montados.

A camada com a numeração no plano e as posições coloridas em cada canto deverá ser a base da torre.



## FUNCIONAMENTO DO TABULEIRO

O tabuleiro possui seis planos com 6 x 6 espaços. As cores da numeração devem indicar as posições destinadas pelos dados de mesma cor, ou seja, o dado verde indica a posição demarcada por números verdes, o dado vermelho, as posições vermelhas, e o dado branco, por sua vez, indicará qual a altura do plano.

***Exemplo:** Se o dado vermelho cair 3, o dado verde cair 3 e o dado branco 2, a posição correspondente será a 3 no vermelho, 3 no verde e no segundo andar do tabuleiro.*

## OBJETIVO

O objetivo do jogo consiste em que um jogador ganhe a corrida de abrir o **baú**. Para isso, deve ser o primeiro a alcançá-lo depois de ter adquirido duas chaves escondidas pelo tabuleiro.

## PREPARAÇÃO



Em primeiro lugar, embaralhar separadamente cada pilha de cartas: uma pilha para as *cartas de movimento*, outra para as *cartas de Power-Up* e uma terceira para as *cartas de evento*.

Em seguida, cada jogador deve posicionar seu peão no canto definido por sua cor, no primeiro andar, e receberá 4 cartas de movimento da pilha.

Por último, serão sorteadas as posições iniciais dos seguintes itens:

- 1) **Primeira Chave:** Utilizando os dados verde e vermelho, deve ser sorteada a posição da primeira chave, colocada, então, no quarto andar obrigatoriamente.
- 2) **Baú:** Novamente com os dados verde e vermelho, sorteia-se a posição do baú no último andar (6º andar).
- 3) **Power-Ups:** Será, então, sorteada a posição para quatro estrelas de *power-up* no tabuleiro, usando os três dados.

***Exceção 1:** Caso um jogador já esteja nessa casa, ele ganha automaticamente a permissão de retirar um Power-Up da pilha de Power-Ups.*

***Exceção 2:** Caso um Power-Up esteja na casa selecionada, esta casa terá agora dois Power-Ups, permitindo ao jogador retirar duas cartas, caso passe na casa.*

***Exceção 3:** Caso seja a mesma casa do baú, deve ser sorteada novamente a posição do Power-Up.*

Irá começar o jogo aquele que tirar o maior número no dado. Em caso de empate nos maiores valores, estes devem jogar novamente até resolver quem será o primeiro. O jogo segue no sentido horário.

## RESUMO DO JOGO



O turno de um jogador divide-se nas seguintes etapas, sempre na mesma ordem:

- 1) Opcionalmente, utilizar uma, e somente uma, carta de Power-Up de seu conjunto acumulado.
- 2) Obrigatoriamente, utilizar uma carta de movimento de seu *deck*. O movimento deve ser realizado por completo.

Depois de esgotar as suas ações do turno, será a vez do jogador à esquerda. Uma rodada termina quando todos os jogadores fizerem seus turnos. Ao final de uma rodada, cada jogador deve pegar uma nova carta de movimento da pilha, na mesma ordem do jogo.

## DECORRER DO JOGO



### 1. Realizar um movimento:

Durante o turno de um jogador ele deve utilizar uma de suas cartas de movimento. Elas são distribuídas em 2 grupos:

- a) **Movimentação no Plano:** no mesmo andar. Estas são indicadas pelo símbolo ⇄, e possuem a quantidade de casas a serem movidas escritas no meio. A movimentação deve ser feita por completo, ou seja, se indica 3 movimentos, o peão deve andar por três casas.
- b) **Movimentação na Vertical:** entre andares. Estas são indicadas pelos símbolos ↑, para indicar subida, e ↓, para indicar descida. A movimentação deve ser feita por completo, ou seja, se a carta indicar +2, o peão deve subir dois andares, permanecendo na mesma casa no plano.

## 2. Encontrar peças no tabuleiro:

Durante a movimentação de um jogador em seu turno, é possível que este passe por uma casa contendo uma **chave** ou uma **estrela de Power-Up**.

- a) **Caso seja uma chave:** Deve guardá-la na sua frente e jogar os três dados coloridos, para saber qual será o próximo lugar da chave. Com a posição selecionada, deve ser colocada uma nova **chave** no lugar.

***Exceção 1:** Caso um jogador já esteja nessa casa, ele ganha automaticamente a chave e deve ser tirado imediatamente o próximo lugar.*

***Exceção 2:** Caso um Power-Up esteja na casa selecionada, esta casa terá agora tanto um Power-Up quanto uma chave.*

***Exceção 3:** Caso seja a mesma casa do baú, deve ser sorteada novamente a posição da próxima chave.*

- b) **Caso seja uma estrela de Power-Up:** Deve ser retirada uma carta de Power-Up da pilha e guardada no deck do jogador. Só poderá usá-la no seu próximo turno.

## 3. Derrubar um adversário:

Durante o jogo, se um jogador passar ou chegar na mesma posição de outro jogador, o outro jogador deverá voltar para a casa de partida no primeiro andar da torre correspondente a sua cor.

Caso o um jogador esteja com o **Power-Up de escudo** ativo, a casa onde está não será uma posição de movimentação válida para outros jogadores, o que indica que não poderá ser derrubado.

#### **4. Cartas de Eventos:**

A cada três rodadas jogadas, deve ser tirada uma carta de eventos ao final da 3ª rodada, logo após buscar as cartas de movimento. Uma carta de Evento acontece por todo o tabuleiro e pode afetar mais de um jogador. Algum dos jogadores deve retirá-la do topo da pilha de cartas de Evento e lê-la, aplicando qualquer um dos efeitos tirados.

#### **5. Acabaram as cartas das pilhas:**

Durante o jogo é possível que alguma, ou mais de uma, pilha fique sem nenhuma carta. Devem ser, então, recolhidas todas as cartas descartadas de tal pilha, embaralhadas e colocadas à disposição novamente.

## POWER-UPS



Dentro da Pilha de Power-Ups, é possível encontrar:

1. **Escudo:** Protege o seu peão de ser derrubado por outro jogador, invalidando a posição dele como uma casa alcançável de qualquer lado, de cima ou de baixo, mas não defende de Power-Ups de ataque. Esta carta possui uma duração de duas rodadas, ou seja, quando ativada, o jogador terá escudo até jogar novamente pela segunda vez depois do turno atual.
2. **Esquiva:** Esta carta deve permanecer escondida no *deck* do jogador até que alguém realize um ataque e o jogador deseje esquivar-se dele. Depois de impedir o ataque a carta deve ser descartada. É o único Power-Up que pode ser utilizado fora do turno do jogador.
3. **Armadilha:** Este Power-Up, quando jogado, imobiliza a um jogador à escolha, impedindo-o de jogar no seu próximo turno.
4. **Troca-Posições:** Quando utilizado, o jogador escolhe outro jogador para trocar de lugar no tabuleiro.
5. **Ataque:** Quando utilizado, derruba um jogador à escolha, fazendo com que este volte para a casa inicial no primeiro andar.





Dentro da pilha de eventos, é possível encontrar as seguintes cartas:

1. **Explorador:** A carta “Explorador” permite aos jogadores encontrarem quais serão as próximas duas chaves, ou seja, quando esta carta for retirada, devem ser rodados os dados para descobrir onde serão as próximas duas chaves no tabuleiro, posicionando-as (as mesmas exceções indicadas para posicionar uma nova chave também se aplicam). Se uma posição já possuía uma chave, agora haverá a chance de um jogador coletar duas chaves de uma vez.
2. **Suprimentos:** A carta “Suprimentos” disponibiliza ao mapa novos Power-Ups. Deverá ser jogado os dados para colocar 4 novas posições de Power-Ups pelo tabuleiro (as mesmas exceções se aplicam para a colocação dos novos Power-Ups).
3. **Terremoto:** A carta “Terremoto” faz com que todos os jogadores no tabuleiro caiam dois andares. Caso um jogador esteja no primeiro ou segundo andar, deve voltar à sua casa de partida no primeiro andar.
4. **Transporte:** A carta “Transporte” faz com que todas as chaves no tabuleiro sejam automaticamente transportadas para o primeiro andar do tabuleiro. Caso existam mais de uma chave na mesma posição, agora existirá um espaço com mais de uma chave para ser coletada. Caso um jogador ao coletar esse montante fique com mais de duas chaves, deve devolver uma para a mesa de chaves ainda não colocadas.
5. **Emboscada:** A carta “Emboscada” ataca todos os jogadores do tabuleiro, fazendo com que todos voltem para as suas casas de partida no primeiro andar.