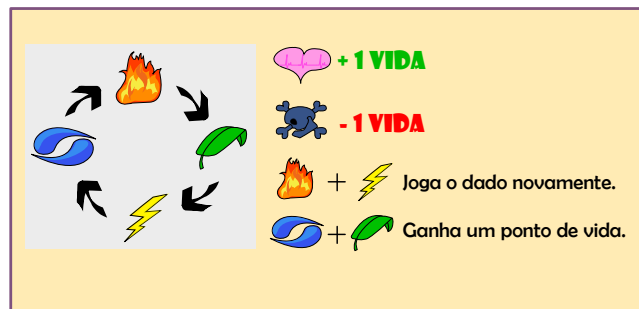


Teste de Morin

Regras:

- Jogador começa do quadrado Início.
- Você começa com dez pontos de vida.
- O jogo termina quando um dos dois participantes chegar a zero de vida.
- Vence aquele que tiver vida ao final da partida.
- Jogador roda um dado para andar:
 - 2 Esquerda 3 Direita 4 cima 5 baixo
 - 1 escolhe entre esquerda e direita
 - 6 escolhe entre cima e baixo
- Ao passar sobre um poder você escolhe: Manter (até 2), Lançar e Defender.



Manter: Você só pode manter 2 poderes por vez, poderes contrários se anulam (remove os poderes mantidos).

Lançar: Você pode escolher quando e qual poder lançar. Para cada 1 poder do mesmo tipo mantido +1 de dano.

Defender: Você pode escolher quando e qual defesa usar. Para cada 1 poder do mesmo tipo mantido -1 de dano, caso sua defesa seja de um tipo forte contra o poder lançado, não leve dano, caso seja o contrário, leve o dano +1.

Ao chegar na linha do meio do tabuleiro, reinicia do ponto de início, com o adicional de +1 de poder, que vale para defesa e ataque. A terceira vez que passar pela linha do meio você começa com 2 cargas de um escudo que anula todos os danos.



PLAYER 1

PLAYER 2

