

# FAROL 207



## VOCÊ É CAPAZ DE CHEGAR AO TOPO DO FAROL?

Os piratas da tripulação Leviatã sofreram um trágico naufrágio enquanto navegavam, e atravessaram o véu da realidade indo parar em uma ilha deserta onde o Farol 207 brasileiro habita.

Os naufragos são seduzidos a entrar no farol, que se mostra como a única rota de fuga existente para o grupo, onde o objetivo é alcançar o último andar, acendendo a luz do farol para voltar à realidade que eles conhecem, porém, a subida até o topo é repleta de percalços pelo caminho.

Durante a jornada, podem encontrar monstros com os quais eles têm que lutar para sobreviver, situações inesperadas que podem auxiliar ou atrapalhar o progresso deles, além disso, eles têm que evitar enlouquecer para não se voltarem contra seus amigos e se tornarem inimigos do grupo de sobreviventes.

Então tome cuidado. Se perder sua sanidade você vira um Profanado, se for a vida, você será eliminado do jogo! Mas caso passe nos 3 andares e chegue ao último degrau, parabéns, você alcançou a luz no topo do farol!

**Duração do jogo (tempo médio): 30 a 40 minutos.**



A PARTIR  
DE 14 ANOS



## Objetos do jogo

<b>Cocodrilo Croc Cocada</b>	<b>Peão verde claro</b>
<b>Crustana L'Agosta</b>	<b>Peão azul</b>
<b>Harpina Vultur</b>	<b>Peão vermelho</b>
<b>Khara Vella</b>	<b>Peão cinza</b>
<b>Patoel Quaker de Patas III</b>	<b>Peão amarelo</b>
<b>Piragon O Mago</b>	<b>Peão roxo</b>

<b>66</b>	<b>Peça laranja</b>	<b>Contagem de Sanidade</b>
<b>80</b>	<b>Peça vermelha</b>	<b>Contagem de Vida</b>
<b>1</b>	<b>Dado azul</b>	<b>Quatro lados (D4)</b>
<b>1</b>	<b>Dado vermelho</b>	<b>Seis lados (D6)</b>
<b>2</b>	<b>Saquinho preto</b>	<b>Guardar as peças de contagem</b>

<b>45</b>	<b>Cartas do acaso</b>
<b>6</b>	<b>Ficha de personagem</b>

### Antes da partida começar, se preparem...

Cada jogador escolherá a ficha de um dos 6 (seis) naufragos da tripulação Leviatã, 1 (um) peão para representar seu personagem no jogo e a quantidade correspondente de peças laranjas para Sanidade e peças vermelhas para Vida, descritas na ficha de cada personagem, empilhando-as no local indicado. Para decidir quem começa, os jogadores devem rolar o D6, a pessoa que tirar o maior número será a primeira. Caso outras pessoas tirem o maior número do sorteio, deve-se rolar novamente o dado entre os que empataram até que apenas um deles tenha tirado o maior número. O jogo segue sempre para a direita do jogador inicial.

O número de casas que o jogador avançará será determinado pelo número que cair no D4.

Em jogos de três a seis pessoas, utilizam-se os três tabuleiros.

Para campanhas com apenas duas pessoas, recomenda-se utilizar apenas dois tabuleiros.

**Níveis de dificuldade:** Para campanhas mais fáceis use o primeiro e o segundo tabuleiro, para campanhas com dificuldade comum, utilize o primeiro e o terceiro tabuleiro, e para campanhas difíceis, utilize o segundo e o terceiro tabuleiro. Recomendamos esta ordem porque a dificuldade do ataque dos monstros varia conforme o nível do tabuleiro, já que seus ataques são somados a ele.



Caso haja mais de dois jogadores e optem por uma partida mais curta, pode-se utilizar apenas dois tabuleiros, respeitando a mesma sequência de dificuldade descrita anteriormente.

## Como jogar

Sempre que parar em uma casa do tabuleiro, deve-se comprar uma carta do Acaso no topo do baralho e ler em voz alta o efeito aplicado por ela, que pode resultar em três acontecimentos diferentes:

**DÁDIVAS:** acontecimentos bons, vantagens no jogo. Podem ser desde cura, avançar uma quantidade específica de casas no tabuleiro, ou até a recuperação de sanidade.

**CALAMIDADES:** acontecimentos ruins, obstáculos na sua jornada. As calamidades vão desde interações negativas com o farol até ilusões perturbadoras causadas pelo mesmo, causando dano à Vida e Sanidade.

**CRIATURAS:** são antigos aventureiros que perderam sua humanidade e se tornaram parte do Farol, são os monstros e atacam sem piedade os sobreviventes (jogadores). O jogador pode escolher enfrentar atacando-o, ou fugir e procurar outra rota. Sempre que escolher fugir, o jogador irá rolar o D4, isso definirá quantas casas o irá voltar e quanta sanidade será perdida.

Após pegar sua carta do Acaso e obedecer o que nela contém, o jogador deve devolvê-la para o fim do baralho, passando sua vez para o próximo da sequência. As cartas das criaturas continuam a corresponder a casa na qual foram puxadas no tabuleiro até que o monstro seja derrotado. Um ou mais jogadores podem enfrentar o mesmo monstro até derrotá-lo.

O tabuleiro segue em círculo, no formato da concha náutica, tendo 20 casas para percorrer, até que os jogadores possam seguir para o próximo nível, passando para o próximo tabuleiro e repetirem o ciclo até chegar ao topo, o último andar do Farol. Vencem os jogadores que chegarem ao topo do tabuleiro.

**OBSERVAÇÃO:** Os tabuleiros podem ser empilhados um embaixo do outro quando os jogadores tiverem passado de nível, mas se houver jogadores em diferentes níveis os tabuleiros devem ser ordenados da esquerda para a direita na superfície em que o jogo está acontecendo. Toda vez que um player sobe para o próximo, ele recupera Sanidade. Deve-se jogar uma vez o dado de 4 (quatro) lados, para determinar a quantidade de pontos recuperados.

Os jogadores não recuperam pontos de Vida ao passarem para o próximo andar do Farol, a menos que uma carta o beneficie com isso.



**COMBATE:** Ao enfrentar uma criatura os jogadores perdem pontos de vida correspondentes ao ataque da criatura+nível do farol, por exemplo: **2 (dois) de ataque + 3 (três) do andar do farol = 5 (cinco) de ataque sofrido pelos jogadores que a enfrentam.** Cada criatura tem pontos de vida e devem ser contados pelos jogadores até que a quantidade chegue a zero, a derrotando e devolvendo para qualquer parte do baralho.

Os jogadores podem causar dano comum, que não tem custo, ou então utilizar seu Poder, que custa Sanidade, mas causa um efeito especial único. Ambos só podem ser utilizados uma vez por rodada, e o Poder apenas se tiver a quantidade necessária de Sanidade para ativá-lo.

Zerar Sanidade faz seu personagem perder a humanidade, a loucura e o desespero o consome e ele deixa de ser um sobrevivente e torna-se parte do Farol, torna-se um Profanado.

**Profanado:** Ao se tornar Profanado, o jogador deve rolar o D6 para descobrir quanto recupera de vida, não podendo exceder o máximo descrito na ficha de seu personagem. O Profanado tem o único objetivo: zerar a Vida dos sobreviventes e prendê-los no Farol com ele.

Passa então, a utilizar o dado vermelho (D6), e sempre que for sua vez, pode escolher avançar ou regredir nas casas do tabuleiro. Ele não deve mais puxar cartas do baralho, porque não é mais afetado pelas criaturas ou pelas cartas do Acaso, isso significa que nenhuma criatura irá atacá-lo mais e ele não sofrerá com as consequências de Dádivas ou Calamidades.

Para atacar um jogador, o Profanado deve estar na mesma casa de seu alvo. O Profanado perde seu poder especial e só pode utilizar o dano comum. E para ele morrer, deve zerar vida.

## Como ganhar

**Neste jogo, existem duas formas de vencer.**

**Final bom:** Para os naufragos vencerem, eles têm que chegar à última casa do último andar do jogo com Vida e Sanidade no mínimo igual a 1. Todos os jogadores que se tornaram Profanados perdem.

**Final ruim:** Para os Profanados vencerem, eles têm que transformar todos os naufragos em Profanados também.

**VISITE O SITE DO JOGO: [farol207.vercel.app](https://farol207.vercel.app)**