**Dungeon Maker**

**1. Conceito do Jogo:**

Aventura baseada em rolagem de dados onde os jogadores desbravam territórios, enfrentam monstros e coletam tesouros. O objetivo é alcançar o nível 10 e ter a maior pontuação possível.

**2. Regras e Mecânicas do Jogo:**

- Push your Luck

- Rolagem de Dados

- Tabuleiro Modular

**3. Loop de GamePlay**

1. Início da Rodada: O turno do jogador começa. As informações do jogador são exibidas (ID do jogador, nível, contagem de tesouros, pontuação).
2. Rolagem de Dados: O jogador rola uma quantidade de dados baseada no seu nível atual. Os resultados são exibidos no console
3. Re-Rolagem de Dados: O jogador tem a opção de re-rolar qualquer número dos dados rolados anteriormente, com a exceção dos dados que mostram dragões. O jogador entra com os dados que deseja re-rolar e os resultados atualizados são exibidos.
4. Escolha da Localização de Aventura: O jogador escolhe uma das localidades (Floresta, Deserto, Dungeon) de onde ele quer extrair cartas para a sua aventura.
5. Aventura: O jogador enfrenta uma série de eventos baseados nas cartas extraídas da localidade escolhida. Esses eventos podem ser lutas contra monstros, onde o jogador precisa ter um número suficiente de espadas para vencer, ou tesouros que podem ser coletados se o jogador tiver dados de coleta suficientes.
6. Se o jogador tiver dados de aventura restantes, ele pode optar por continuar sua aventura e enfrentar mais eventos, ou terminar a aventura. Se o jogador não tiver mais dados de aventura ou for derrotado por um monstro, a aventura termina automaticamente.
7. Final da Aventura: Se o jogador sobreviver à aventura (ou seja, não for derrotado por um monstro), ele sobe de nível e sua pontuação é atualizada com base nos monstros derrotados e tesouros coletados.
8. Final do Turno: As informações atualizadas do jogador são exibidas. O turno do próximo jogador começa e o processo se repete a partir do passo 1.
9. Final do Jogo: O jogo termina quando um jogador atinge o nível 10. Se ambos os jogadores atingirem o nível 10 no mesmo turno, o jogador com a maior pontuação vence. As pontuações finais e o vencedor são exibidos no console.

**4. Possiveis adicoes**

* Classes de personages.
* Tesouros com Set Collection
* Tesouros que geram algum tipo de vantagem nas aventuras futuras.