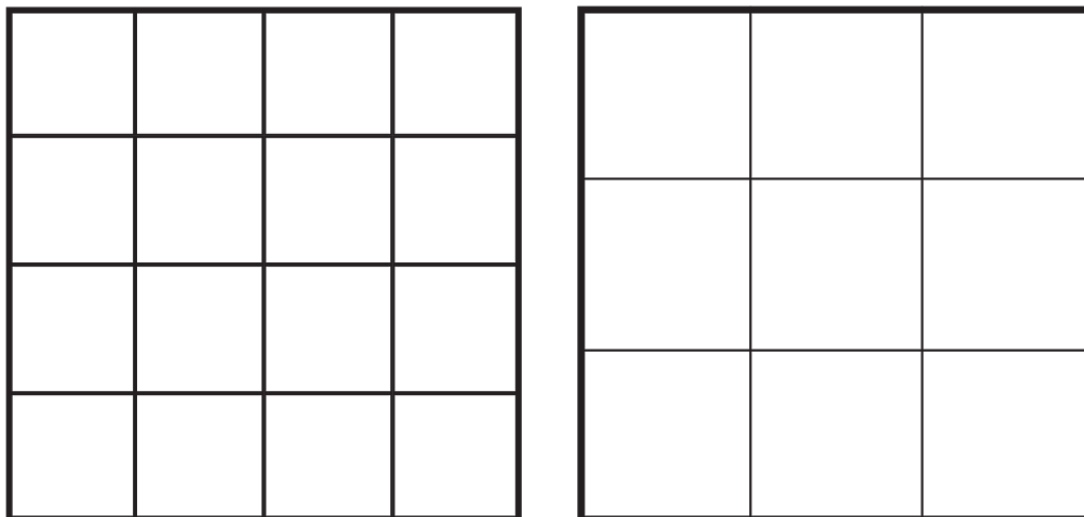


MÓDULOS

Cada módulo será quadrado, e terá uma área de 120x120mm. Dentro de uma mancha gráfica pensada para o papel A4 será possível a impressão de 2 módulos com outros componentes do jogo. Existirão duas categorias de módulos os introdutórios e os comuns, a única diferença entre eles é o número de casas dentro deles, 9 (40x40mm) e 16 (30x30mm) respectivamente.



(verificar por meio de testes, o posicionamento das fichas e a quantidade de horas)

As casas dentro do módulo podem seguir formatos diversos, diferente do molde exterior quadrado, pois não gera empecilhos na montagem/recorte de cada módulo. Porém deve ser levado em consideração um espaço mínimo para o posicionamento da ficha (15x15mm).

ITENS

Itens serão componentes do jogo que serão obtidos pelo jogador no primeiro módulo (introdutório). Cada itens possuirá um habilidade dentro do esquema do jogo, que poder ser separadas em três categorias, movimento (3), controle (3) e cooperação (3) clarividência (3). Cada item terá um custo de utilização em horas, assim limitando seu uso e colocando-o como uma decisão estratégica.

MOVIMENTO:

Jogadores realizam atividades que exigem vários tipos de ação que muitas vezes pode fugir do controle deles. São animados e podem levantar o ânimo da equipe. São conectados com o espaço em que estão, podendo ser dependentes dele. (Dados em Movimento)

1. Bicicleta

Custo: 2 Horas.

Condição: Só pode ser utilizada em uma casa de ciclovia.

Efeito: O jogador pode escolher uma casa de ciclovia que esteja conectada a ela, e se mover até ela. (ciclovia será representada visualmente no módulo). (balancear de acordo com o esquema visual das ciclovias representadas nos módulos).

2. Rolimã

Custo: 2 Horas.

Condição: Não se aplica.

Efeito: Jogador deve andar 3 casas. (Ideia que o rolimã tem que chegar até o final da ladeira para parar).

3. Jangada - a vela seria feita com tecido

Custo: 2 Horas.

Condição: Só pode ser utilizado em casa adjacentes a barreiras de rios e oceanos.

Efeito: Permite que o jogador atravesse barreiras de módulo que sejam representadas por rios ou oceanos. (rios e oceanos serão rerepresentados visualmente no módulo).

CONTROLE:

Jogadores de controle realizam atividades táticas e normalmente ficam insatisfeitos quando os resultados não saem como esperado. Podem ser um pouco individualistas mas tem grande potencial para a cooperação. Eles também possuem grande aptidão com ferramentas. (Dados Precisos)

4. Câmera Fotográfica

Custo: 3 Horas.(balancear)

Condição: Uma utilização por módulo.

Efeito: Alterar a posição da ficha de desafio.

5. Bússola

Custo: 3 Horas.

Condição: Para que o módulo seja válido, nenhum jogador deve estar sobre ele.

Efeito: Permite que o jogador altere a posição de um módulo.

6. Fita - com uma fita do Sr do Bonfim

Custo: 1 Horas.

Condição: Não se aplica.

Efeito: Permite que você adicione ou reduza um número do valor obtido no dado, esse número é definido por um segundo dado que pode ser jogado de acordo com as mesmas condicionantes do desafio.

COOPERAÇÃO:

Gostam de trabalhar em equipe e de sempre estar conectados aos seus aliados, independente da situação. Muitas vezes se sacrificam pelos outros. Suas atividades mesclam as características dos outros grupos. (Dados Compartilhados)

7. Moeda com símbolo de trocas em alto-relevo

Custo: X Horas.

Condição: Só pode ser utilizada uma vez por dia.

Efeito: Permite a troca momentânea de itens de dois jogadores a sua escolha, o efeito dura o número de horas investidas. A troca também pode ser revertida a qualquer momento dentro do limite de tempo da troca.

8. Ampulheta

Custo: X Horas.

Condição: Não se aplica.

Efeito: Da ao jogador a habilidade de doar horas para aliados.

9. Máscara de Teatro

Custo: 2 Horas.

Condição: Só pode ser utilizada uma vez por por aliado.

Efeito: Jogar por aliados em missões, dando a eles mais chances.

CLARIVIDÊNCIA:

(Dados de Informação/Visualização/Adivinhação)

10. Búzios

Custo: 2 Horas.

Condição: Uma utilização por módulo.

Efeito: Permite a verificação de uma ficha de desafio do módulo.

11. Sem nome* (Clarividência) - talvez seja um baralho de tarô

Custo: 3 Horas.

Condição: Não se aplica.

Efeito: Permite que o jogador verifique a próxima carta de evento. Permite que o jogador embaralhe o baralho de cartas de evento.

12. Bandeira Branca

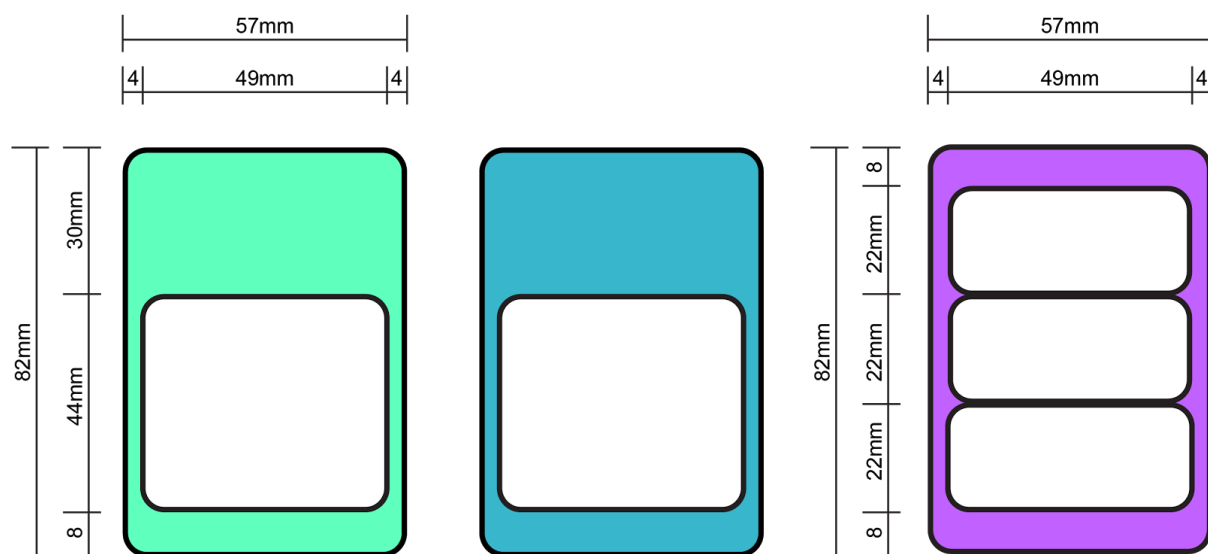
Custo: X Horas.

Condição: Não se aplica.

Efeito: Permite que o jogador regresse no tempo por X horas, retrocedendo os movimentos nesse turno, porém não os efeitos referente a habilidade e a desafios.

CARTAS

Existirão três baralhos no jogo, de missões, desafios e eventos. Todas as cartas terão o mesmo formato (57 x 82 mm), mesmo formato utilizado em cartas de Magic The Gathering (<http://magic.wizards.com/pt-br/game-info/gameplay/about-the-game>). Cada categoria de carta terá informações únicas diferentes de cada uma das outras cartas, também podendo conter imagens, objetivos do jogo, trechos da história ou curiosidades.



(cartas não necessariamente terão as bordas arredondadas, provavelmente serão retângulos retos para facilitar a montagem e recorte)



CARTAS DE MISSÕES

Uma dessas cartas deve ser retirada de um monte, previamente embaralhado, no início de cada partida. Ela ditará a condição de vitória da equipe, também podem ser utilizadas para dar uma narração mais épica ou contextualizada desse objetivo, por meio de informação textual ou visual. Lista de cartas de missões a seguir:

1. Encontrar um módulo em específico. (pode se destringir em 3 missões, uma para cada categoria)
2. Desbloquear 7 módulo em 4 dias.
3. Cada jogador deve resolver pelo menos duas missões com uma categoria de item específica. Por exemplo: Cada jogador deve resolver duas missões com categoria de movimento. (pode se destringir em 3 missões, uma para cada categoria)
4. Desbloquear 4 módulos em 3 dias, sendo que todos devem ser adjacentes ao módulos de introdução.



CARTAS DE DESAFIO E FICHAS

As cartas de desafio funcionarão durante a partida, serão sacadas do monte quando um jogador entrar em contato com uma casa no tabuleiro que possua uma ficha. Ao virar a ficha para cima, nela estará indicado uma das três categorias de itens (movimento, controle, cooperação e clarividência) e somente poderão resolver tais missões jogadores que possuírem itens dentro da categoria da ficha. Cada carta terá informações de quatro desafios, cobrindo as quatro categorias de itens, evitando assim a necessidade de um baralho para cada categoria.

As fichas serão quadradas e terão o tamanho de 15x15mm, uma face será branca e a outra terá uma imagem ou cor que represente uma das quatro categorias. Cada um dos desafios também estará dentro da temática de cada categoria.

1. Movimento: Jogue o dado pra cima, pegue-o antes de cair e o coloque na mesa, tire um número maior que 4.
 2. Movimento: Pegue e jogue o dado com os cotovelos, e tire um valor acima de 3.
 3. Movimento: Jogue o dado por cima do jogador mais alto, e tire um valor acima de 3.
 4. Movimento: Jogue o dado por debaixo da perna e tire um valor maior que três
 5. Movimento: Gire o dado que nem pião e tire um numero maior que 2.
 6. Movimento: Jogue o dado e acerte o tabuleiro enquanto anda em volta dele - Valor maior que 3.
 7. Movimento: Jogue o dado e faça o máximo de agachamentos antes dele cair no chão/mesa. O valor do dado deve ser menor que o número de agachamentos multiplicados por 2.
 8. Movimento: Faça malabarismo com 2/3 dados sem que eles caiam por até 18 segundos. O valor dos dados deverá ser menor que o tempo que você manteve o malabarismo.
-
1. Controle: Jogue o dado tente acertar o módulo introdutório. Caso tire 5 ou 6, desconsidere o local onde o dado caiu.
 2. Controle: Você mais outro jogador. Jogue um dado com o verso de sua mão, e tente acertar, com um número maior que 3, a área que o jogador de cooperação delimitou.
 3. Controle: Você mais outro jogador. O outro jogador deve fazer uma trave com os dedos e você deve fazer um gol com o dado e tirar um número maior que 3.
 4. Controle: Jogue dois dados um com cada mão, e tente fazer com que eles se encontrem em sua trajetória, a soma dos valores deve ser maior que 3.
 5. Controle: Tire valores maiores que 3, três vezes seguidas - Duas chances por hora investida.
 6. Controle: Jogue o dado sem utilizar as mãos ou os pés e tente tirar um número maior do que 2.

7. Controle: Você e mais outro jogador. O outro jogador deve formar uma elipse com as mãos e você deve fazer o dado passar pelo interior da elipse e tirar um número maior do que 2.

1. Cooperação: Você deve jogar o dado pela mão da pessoa à sua direita, e tentar tirar um número maior que 4.
2. Cooperação: Você e uma pessoa que possua um item de movimento: Jogue o dado para o outro jogador, esse deverá bater no dado no ar, vocês devem tirar um número menor que 4.
3. Cooperação: Passe o dado para um amigo e depois esse deverá jogá-lo e tirar um número maior que 2. Não é permitido usar as mãos.
4. Cooperação: A uma distância de dois passos largos entre você e outro jogador. Ele deverá jogar um dado para você, onde você deve pegá-lo antes de cair no chão.
5. Cooperação: Jogue o dado ao mesmo tempo que outro jogador o resultado deverá ser o mesmo. Três tentativas por hora investida.
6. Cooperação: Você e mais outro jogador devem fazer malabarismo juntos com três dados, por até 18 segundos. Vocês devem tirar um número menor que o tempo que permaneceram na atividade.
7. Cooperação: Jogue três dados ao mesmo tempo, um outro jogador deve tentar pegar o máximo de número de dados possíveis, depois deverá jogar novamente para você os dados que conseguiu pegar. Finalmente você joga os dados restantes e a soma deverá ser maior que 4.

1. Clarividência: Jogue o dado com os olhos vendados e acerte o valor do dado utilizando somente o tato.
2. Clarividência: Jogue o dado e seu amigo deve acertar o valor desse dado sem olhar. Você pode dar dicas a ele sem falar e sem dar indicações numéricas diretas.
3. Clarividência: Você pode fazer qualquer um dos outros desafios nessa carta.
4. Clarividência: Jogue o dado e tente adivinhar o número antes do dado cair, você tem três tentativas.
5. Clarividência: Outro jogador joga um dado, você tem que tirar um número maior que ele tirou. Você tem duas chances.
6. Clarividência: Jogue o dado no tabuleiro, caso ele acerte um módulo noturno, o número deverá ser maior que 3, caso seja diurno menor que 3.
7. Clarividência:



CARTAS DE EVENTO

Cartas de evento serão sacadas de um baralho previamente embaralhado na passagem de cada momento do dia. Essas cartas podem causar efeitos diversos no

ambiente do jogo, como alterar condições de vitória para cartas de missões, alterar condições de movimento, alterar posicionamento dos jogadores, etc...

1. Cada jogador deverá trocar a sua posição com o jogador à sua direita.
2. Jogadores com cartas de movimento perdem suas habilidades, porém podem direcioná-las para outro jogador durante um turno. (Caso não tenha jogador com item de movimento desconsidere esse evento e retire outra carta).
3. Jogadores que estiverem posicionados em certos tipos de casa (por exemplo: que represente ruas visualmente) começam o momento do dia com 2 horas a menos.
4. Jogadores que estiverem posicionados em certos tipos de casa (por exemplo: que represente parques ou florestas) começam o momento do dia com 1 hora a mais.
5. O primeiro desafio do momento do dia tem um valor de dado alterado, deve-se tirar qualquer número menos 1.
6. Os jogadores devem escolher um módulo e reposicioná-lo.
7. Os jogadores devem colocar duas barreiras (que impedem a movimentação nas margens dos módulos) no jogo.
8. O primeiro movimento do turno gasta duas horas ao invés de uma.
9. As fichas de desafio são reposicionadas aleatoriamente.
10. Um módulo, que já esteja completo, deve ser retirado de jogo. Caso não tenha nenhum módulo completo desconsidere essa carta.
11. O próximo módulo deve ser colocado adjacente ao módulo introdutório.
12. Um módulo, que já esteja completo, deverá ser escolhido e novas fichas de desafio devem ser colocadas nele.
13. Os jogadores devem colocar uma barreira (que impedem a movimentação nas margens dos módulos) no jogo.
14. Os jogadores podem retirar uma barreira colocada previamente no jogo.
15. Jogadores de controle perdem o controle da situação. Devem trocar o item por outro item aleatório de controle (jogue um dado ou moeda pra decidir). (Caso não tenha jogador com item de controle desconsidere esse evento e retire outra carta).
16. Jogadores de Cooperação se sentem na necessidade de ajudar os aliados. Perca duas horas. Cada outro jogador ganha uma hora. (Caso não tenha jogador com item de cooperação desconsidere esse evento e retire outra carta).
17. Jogadores de Clarividência preveem uma grande mudança. No próximo turno duas cartas de evento entrarão em efeito no lugar de uma. (Caso não tenha jogador com item de clarividência desconsidere esse evento e retire outra carta).



O jogo será dividido em dois momentos por dia, manhã/tarde e noite/madrugada. Cada momento será composto por uma determinada quantidade de horas (8) e cada ação do jogador será igual a um investimento de uma hora.

REGRAS - PASSO A PASSO

1º - Organização do tabuleiro:

- Sortear uma carta de missão geral. A carta de missão geral deve estar acessível a todos os jogadores. Essa carta indica a condição de vitória da equipe;
- Pegar o módulo introdutório que esteja ligado a missão geral, começar com 2 módulos introdutórios (testar esta opção na partida);
- Posicionar uma ficha de desafio para cada jogador (2 - 4). Não podem haver mais de uma categoria por módulo;
- Baralho de Eventos e de Desafios devem estar embaralhados e ao alcance de todos os jogadores;
- Jogadores são posicionados na casa inicial do módulo introdutório;
- Contador de horas de cada jogador deve ser colocado no máximo de horas (8);

2º - Primeiro módulo:

- Primeiro jogador é o mais novo e segue em sentido horário;
- Objetivo inicial desses jogadores é cada um resolver um desafio posicionado nesse módulo;
- Após a conclusão de cada desafio, um item da respectiva categoria será entregue ao jogador;
- Quando todos os jogadores tiverem seus itens, dois novos módulos serão desbloqueados. Os jogadores podem colocar os módulos da maneira que eles desejarem.

3º - Próximos módulos e outras situações:

- O final do turno acontece quando todos os jogadores gastam todas suas horas ou quando eles concordem em finalizar o turno;
- Na passagem de turno, uma carta de evento será retirada do monte e seu efeito entrará em ação;
- Jogadores podem utilizar as habilidades especiais do seus itens. Na descrição de cada item terão informações de uso como: custo, condição e efeito;
- Caso os jogadores não cumpram a missão, eles perdem o jogo;
- Elementos dos módulos: Barreiras, Florestas, Ciclovias e Espaços de Fichas;
 - Barreiras: Bloqueiam o caminho dos jogadores em certos pontos do módulo. São representadas por oceanos e rios ou por barreiras geradas por cartas de evento;
 - Florestas: Uma zona será afetada por cartas de evento. Representa por zonas verdes de mata nos módulos;
 - Ciclovias: Zonas que estão diretamente relacionada a habilidade de movimento da bicicleta. São representadas visualmente no módulo.

- Espaços de Fichas: São locais onde as fichas de desafio serão posicionadas em cada módulo.