

# O Resgate Real

*Em Calculária, reino onde os fluxos dos rios são tão límpidos quanto equações bem resolvidas e os campos se estendem até ao infinito horizonte, o eco de batalha ainda ressoa. As imponentes muralhas do reino testemunharam um ataque violento, onde forças malignas irromperam como uma função exponencial, crescendo rapidamente e inundando a terra como uma integral indefinida.*

*O ataque, tão repentino quanto implacável, deixou o reino cambaleando sob o peso da destruição. Vilas outrora pacíficas agora estão em ruínas, suas casas incendiadas e suas ruas manchadas pelo sangue dos inocentes. O povo, atordoado pela carnificina, busca abrigo e esperança onde quer que possa ser encontrada.*

*No centro desse caos uma tragédia ainda mais angustiante se desenrola: a princesa, joia do reino, foi capturada pelos invasores. O rei, tomado pela aflição, convoca os mais valentes e habilidosos aventureiros do reino para uma missão crucial: resgatar sua filha e herdeira.*

*Os aventureiros, movidos pela promessa de recompensa, honra ou dever, respondem ao chamado do rei. Entre eles um druida sábio, cujo vínculo com a natureza é tão antigo quanto os segredos das árvores, um hábil ladino em busca de*

*aventura e tesouros, um destemido guerreiro em busca de recuperar sua honra e um bardo encantador cujas melodias contam histórias de esperança e coragem.*

*Eles irão embarcar em uma jornada épica através de terras desconhecidas e perigos insondáveis, enfrentando criaturas místicas, conspirações traiçoeiras e desafios que testarão não apenas suas habilidades, mas também seu raciocínio e lógica. Enquanto o sol se aproxima do limite sobre Calculária, o destino da princesa e do reino depende das soluções destes bravos heróis, determinados a restaurar a paz perdida.*

## Resumo do Jogo

*Crônicas de Calculária* é um jogo competitivo que combina conceitos matemáticos com elementos de aventura inspirados em jogos de RPG, como *Dungeons & Dragons*. A cada partida, de dois a quatro jogadores terão que explorar um tabuleiro modular, mergulhar em sua história cativante e aprimorar suas habilidades matemática. Competindo entre si, os jogadores buscam se tornar o vencedor, enquanto seus personagens embarcam em uma jornada para resgatar a princesa de Calculária das garras do inimigo.

## Componentes

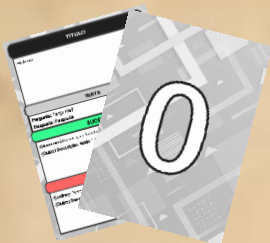


Livro de Regras

Pergaminho de  
História



8 Peças de Mapa



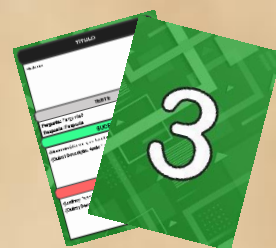
*10 Cartas de  
Evento Nº 0*



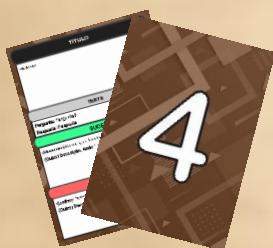
*10 Cartas de  
Evento Nº 1*



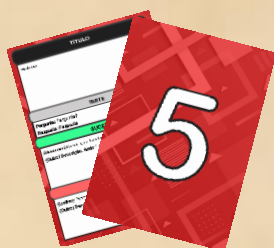
*10 Cartas de  
Evento Nº 2*



*10 Cartas de  
Evento Nº 3*



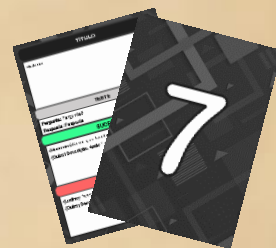
*10 Cartas de  
Evento Nº 4*



*10 Cartas de  
Evento Nº 5*



*10 Cartas de  
Evento Nº 6*



*10 Cartas de  
Evento Nº 7*



*4 Cartas de Personagem*



*4 Peões*



*4 Dados para  
Movimentação*

*7 Cartas de História*

*00 Cartas de Finalização*

# Preparação do Jogo

Antes de jogar uma partida, siga os próximos passos em ordem para deixar o início do jogo mais dinâmico.

## 1. Monte os Baralhos

Separe as cartas pelo seu tipo, sendo eles as cartas de personagens, cartas de história, cartas de finalização e cartas de eventos. Em seguida, monte 8 baralhos separados de acordo com a cor e a numeração das cartas de eventos.

Embaralhe cada um dos baralhos de eventos, e coloque-os voltados para baixo ao alcance dos jogadores.

Embaralhe o baralho de cartas de finalização, e coloque-as voltadas para baixo ao alcance dos jogadores.

## 2. Organize as Peças de Mapas

Recolha todas as peças de mapa e organize-as por numeração. Isso facilitará que se encontrem as peças necessárias no início de cada partida.

## 3. Organize os Dados e Peões

Coloque próximo as cartas de personagens um monte com todos os dados e um monte com todos os peões.

# Como Jogar

*Crônicas de Calculária* é jogado em uma série de rodadas, cada uma delas consiste em duas ações onde cada jogador tem que realizar na seguinte ordem:

**Ação de Movimento:** Os jogadores irão se movimentar pelo tabuleiro de acordo com seu personagem.

**Ação Principal:** Os jogadores resolverão um teste de matemática e realizarão uma ação de movimento extra.

Os jogadores prosseguem intercalando as rodas até que um deles consiga chegar ao final do tabuleiro, onde deverá resolver um teste de matemática para ganhar o jogo.

## Iniciando o Jogo

Para iniciar o jogo, um por vez, cada jogador deve rolar um dado de 8 lados, os valores que cada um obter, decidirá a ordem em que irão jogar as rodadas, iniciando no número mais alto e indo até o mais baixo. Em caso de empate nos valores obtidos, ambos os jogadores devem rolar novamente o dado até que um consiga o valor mais alto que o outro, definindo assim qual jogará primeiro que o outro.

## Escolhendo o Personagem

Na ordem definida, cada jogador deve pegar as cartas de personagem, ler com cuidado as informações contidas (*mais detalhes na próxima página*) e escolher o personagem que melhor lhe agrada, pegar o peão e o dado correspondente da mesma cor, e passar as cartas restantes para o próximo jogador. O primeiro jogador poderá escolher entre as quatro opções, mas o ultimo só terá a opção que sobrar.



# Ficha de Personagem

Na ficha de personagem possuem 5 informações a se observar:

## 1. História

Um breve resumo da história de cada personagem para os jogadores os conhecerem um pouco melhor.

## 2. Movimentação

A movimentação define com qual dado, o jogador irá se movimentar pelo tabuleiro 8, 6 ou 4 lados. Além disso, também mostra uma característica especial do personagem em relação a rolagem do dado:

Caso o Bardo tire o número 8 no dado, ele deverá perder a vez e passar ao próximo jogador.

Caso o Druida tire um número ímpar no dado, ele deverá jogar uma segunda rodada seguida.

Caso o Ladino tire um número par no dado, ele deverá jogar uma segunda rodada seguida.

O Guerreiro não possui uma característica especial.

## 3. Jogabilidade

A jogabilidade define mais uma característica especial de cada personagem, porém essa tem relação à quando o mesmo se encontra com outro jogador durante a sua movimentação pelo tabuleiro:

Caso o Bardo enquanto se movimenta passar por outro jogador e não parar na mesma casa que ele, seu movimento é reduzido em um, então se fosse se mover seis casas, deverá se mover cinco casas.

Caso o Guerreiro enquanto se movimenta passar por outro jogador e não parar na mesma casa que ele, seu movimento é aumentado em um, então se fosse se mover seis casas, deverá se mover sete casas.

Caso o Druida parar em uma casa que já esteja sendo ocupada por outro jogador, ele não poderá ficar nessa casa, então terá que andar uma casa adiante.

Caso o Ladino parar em uma casa que já esteja sendo ocupada por outro jogador, ele não poderá ficar nessa casa, então terá que andar uma casa para trás.

## 4. Vantagens

Escrever o que é a vantagem.

## 5. Desvantagens

Escrever o que é a desvantagem.

## Montando o Tabuleiro



Os jogadores em consenso devem apontar um entre eles para sortear o tabuleiro, o jogador escolhido irá rolar o dado de 6 lados duas vezes, até que os dois valores sorteados sejam diferentes. Esses números definirão quais as peças de mapas que irão completar o tabuleiro em conjunto com a peça 0 (início) e a peça 7 (fim) que são obrigatórias.

Para um jogo mais equilibrado recomenda-se que a primeira peça escolhida seja entre 1 e 3, e a segunda peça entre 4 e 6.

## Ação de Movimento

Os jogadores irão jogar os dados de acordo com sua movimentação, mover o seu personagem as casas e usar as habilidades se necessário. Caso entre em um novo mapa, retira a carta do mapa e faz a leitura para os outros jogadores.

## Ação Principal

Os jogadores tiram uma carta de acordo com o mapa onde caíram, outro jogador lê a introdução da história para ele e faz a pergunta teste. O jogador tenta resolver o teste e dá uma resposta, a ação resposta é lida e a vez passa para o próximo jogador.

## Vencendo o Jogo

Escrever como vencer o jogo.