

# Rios e Mar



Feito por Talita Rhein

Você é cacique de uma aldeia à beira-rio.

Sua população está crescendo e é preciso expandir, procurar novas áreas para viver e ajudar a sua população crescer.

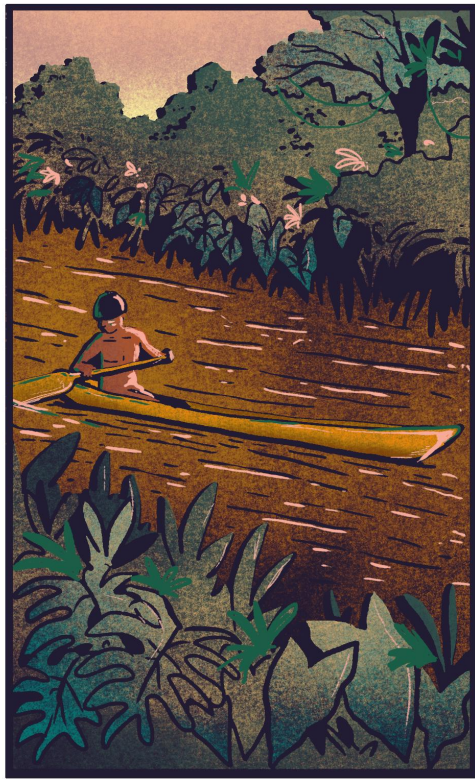
Você vai encarar muitos desafios no caminho, mas está contando com um grupo de jovens talentosos e destemidos, que vão ajudar-lhe a chegar à linha do horizonte, o mar!

Supere os desafios para subir o rio e chegar ao mar com o maior número de pessoas e recursos possível!

**O objetivo do jogo é resolver todos os desafios e chegar ao mar com o maior número de recursos e especialistas que você conseguir.**

**Este jogo é um protótipo e ainda está em desenvolvimento.**

**Por enquanto apenas versão solo. Versão cooperativa em desenvolvimento.**



## Tipos de carta

### Aprendiz

Jovem buscando seu papel dentro da aldeia. Guerreiros fazem lanças e flechas com madeira e ossos de animais. Navegadores esculpem troncos para fazer canoas e utensílios. Alguns aprendizes têm um contato místico com a natureza e se dedicam a aprender rituais e receitas.

### Local

O local é onde você está agora, o lugar que você começa a jornada e cada lugar que você vai expandindo até chegar ao mar. Você se movimenta pelos locais cada vez que encontra um desafio. Nos locais você consegue recursos para seguir a sua jornada.

### Recursos

Madeira, plantas e animais que você encontra em seu local, ou em algum evento no caminho. Você precisa de recursos para lidar com eventos e desafios, e também para fazer de seus aprendizes especialistas no que eles tiverem talento.

### Eventos

Eventos aparecem no seu caminho para ajudar ou atrapalhar. Você pode conseguir recursos e aprendizes, ou se meter em uma emboscada. Eventos fazem parte do seu caminho e vão ajudar você a se fortalecer para superar os desafios.

### Desafios

O desafio é o momento chave da sua jornada. Você só consegue chegar ao mar depois de superar todos os desafios e desenhar o seu mapa. Cada desafio superado significa crescimento da sua população e mais chances de virar uma lenda.



# Rios e Mar Setup



Desenhe o mapa a cada desafio resolvido.  
Resolva todos os desafios.



Aprendiz + Recurso correspondente  
= Especialista



Mar



Pendente

## Como jogar:

Comece o jogo com 4 cartas de aprendiz na mão. Cada aprendiz precisa de um número determinado de recursos para se tornar especialista. Você pode ter até 3 especialistas ao mesmo tempo. Você precisa de especialistas para resolver alguns eventos e desafios.

O jogo é jogado em três fases: **acampamento, pesquisa e navegação**. Este é o loop até a resolução de todos os desafios que são apresentados na fase de navegação.

### Fase 1: acampamento

Pegue uma carta da pilha “local”, ali haverá informações de quantas cartas você poderá pegar na pilha “recursos”. Depois de passar pela **fase 1** a primeira vez, nas consecutivas você sempre pega uma carta da pilha “**aprendiz**” para recrutar mais um membro pro seu grupo antes de pegar a carta da pilha “local”.

Você administra os recursos recebidos, você pode usar os recursos para promover um aprendiz a especialista. Uma vez especialista, o aprendiz e o recurso não voltam a ser jogáveis separadamente, apenas como uma coisa só. Um especialista **não** pode ser usado como recurso.

Você só pode ter três especialistas na sua aldeia ao mesmo tempo. Você só pode promover aprendiz a especialista **no final** de cada uma das fases do jogo, na hora de administrar as cartas. Para promover seu(s) aprendiz(es), use cartas de recurso que tenham os ícones correspondentes.



Iara

Faz de tudo para ficar navegando pelas águas.

Precisa de uma carta de madeira para virar **especialista**.



Eoató

Coração aberto e muita vontade de aprender.

Precisa de uma carta de cada recurso para virar **especialista**.



Aricema

Herdeira de muitas receitas, criativa para criar outras mais.

Precisa de uma carta de planta e uma carta de animais para virar **especialista**.

## Fase 2: pesquisa

Pegue uma carta da pilha “evento” e abra na mesa. Caso você não tenha recursos suficientes para resolver o evento, você pode descartar o evento. Atenção: eventos com ícone de exclamação vermelha não podem ser descartados. Os outros eventos sem exclamação vermelha podem ser descartados normalmente.

### Evento



Te' Hey

Uma chuva muito forte chegou em sua aldeia e algumas Kijëme (casas) estão perdendo as estruturas. **Esta carta não pode ser descartada.**

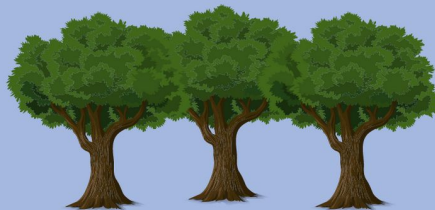
Bonus de recursos de especialista diminui a qtd de recursos perdidos.

- 5 Madeira
- 5 Plantas



Não pode ser descartado

### Evento



Mniomipticajo

Após a tempestade, alguns troncos fortes estão caídos pela floresta, você pode usá-los para conseguir mais madeira.

+ 5 Madeira se voce tem ao menos 2 especialistas na hora de coleta-la e na hora de usa-la.



Pode ser descartado

### **Fase 3: navegação**

Tire uma carta da pilha “desafios”, use suas cartas para resolver. Caso você não consiga lidar com o desafio, deixe a carta ali para resolver depois.

O limite de desafios em aberto é **2**, **se você não conseguir resolver 2 desafios, o jogo acabou, seu acampamento foi desmantelado.**

**Quando resolver o desafio ponha a carta resolvida com as costas para cima no meio da mesa. Você está desenhando seu mapa rumo ao mar!**

Administre suas cartas e prossiga para fase 1 novamente.

**Quando chegar ao último desafio, você só pode ir para a fase 1 uma última vez. Caso ainda não consiga resolver, o jogo acabou ali e você não conseguiu chegar ao mar.**



## **Final do jogo:**

**O objetivo do jogo é resolver todos os desafios e chegar ao mar.**

Você ganha mais relevância conforme você tem mais especialistas, aprendizes e recursos restando.

Se ao final do jogo você tem 2 ou mais especialistas, você acaba de se tornar uma lenda. As gerações futuras vão se lembrar de como triunfante foi a sua jornada.

Se ao final do jogo você tem 1 especialista, você conseguiu plantar uma semente de esperança na juventude de sua aldeia, que está ansiosa para continuar crescendo e expandindo, até se tornarem lendas para as próximas gerações.

Se ao final do jogo você não tem especialistas, sua aldeia chegou fraca ao mar e vai precisar de apoio para continuar a crescer.

*Versão cooperativa em desenvolvimento, expansões podem ser feitas para deixar a experiência de jogo mais imersiva e trazer mais da cultura dos povos originários aos jogadores.*

## **Resumo das regras:**

**O objetivo do jogo é resolver todos os desafios e chegar ao mar.**

**Você só pode ter até 3 especialistas ao mesmo tempo.**

**Você só pode promover aprendiz a especialista ao final de cada fase do jogo.**

Fase 1: recrutar aprendiz (4 na primeira vez, 1 nas seguintes), abrir carta de local, captar recursos e administrar as cartas.

Fase 2: abrir carta de evento, resolver ou descartar, e administrar cartas.

Fase 3: abrir carta de desafio, resolver ou deixar pendente (máximo de 2 desafios pendentes). Administrar as cartas. Cada desafio resolvido se torna uma parte do mapa.