MUNCHKIN

Adaptacao MUD-Like

Game Design Document

Matheus Pimentel Leal

V0.1 – 2022

Informações Gerais

**Munchkin** é um jogo de tabuleiro feito por *Steve Jackson*, ilustrado por *John Kovalic*, publicado pela *Steve Jackson Games* e trazido ao Brasil pela *Galápagos Jogos*. “*O jogo contém a essência da “Experiência Dungeon” sem todos aqueles papéis e livros gigantes do RPG convencional”*.

Objetivo

Este jogo está sendo desenvolvido como meio de avaliação para a matéria de Sistemas de Bancos de Dados I do curso de Engenharia de Software pela Universidade de Brasília – UnB e tem como objetivo principal avaliar os conhecimentos adquiridos sobre Bancos de Dados ao decorrer da disciplina. O jogo será disponibilizado via repositório no GitHub e pode ser jogado in-browser.

Inspirações

*- Munchkin*

*- Slay the Spire*

*- Darkest Dungeon*

*- Dungeons & Dragons (aspecto RPG)*

Fases do turno do jogo

I – Preparação

Separe as cartas em 2 decks: Um de “Porta” e um de “Tesouro”, depois distribua 4 cartas de cada deck para cada um dos jogadores (Essas cartas ficam na mão de cada um dos jogadores).

II – Distribuição das cartas

Mantenha duas pilhas de descarte separadas para cada um dos decks. Não e permitido vasculhas as pilhas de descarte a não ser que voce tenha uma carta que diga o contrário. Quando uma pilha de compras se esgotar, basta reembaralhar as cartas descartadas daquele deck e construir a nova pilha de compras. Se em algum momento não houver cartas nem na pilha de descartes nem na pilha de compras de um dos decks, nenhum jogador pode comprar cartas daquele tipo, afinal isso seria impossível.

**Em jogo:** Essa são as cartas que mostram sua Raça e Classe (se existirem) além dos itens que você está carregando. Existem outras cartas, como algumas maldições, que também permanecem na mesa depois de serem jogadas.

**Sua mão:** Cartas em sua mão não estão “em jogo”. Elas não te ajudam, mas também não podem ser roubadas, a não ser que uma carta diga especificamente ao contrário. No final de seu turno, você deve respeitar o limite máximo de 5 cartas em sua mão.

**Quando as cartas podem ser utilizadas:** Cada tipo de carta pode ser utilizada em um momento especifico. Cartas “em jogo” não podem ser retornadas para a sua mão – elas devem ser descartadas (somente por algum efeito, e não por você não gostar mais dela) ou trocadas se você quiser se livrar delas.

**! Cartas podem conter regras especiais !**

III – Criação do personagem

Todos os jogadores começam o jogo como um humano de Nível 1, sem classe nenhuma.

De uma olhada em suas oito cartas inicias. Se você tiver qualquer carta de Raça ou Classe, você pode (se quiser) colocar uma de cada tipo “em jogo”, revelando a(s) carta(s) e colocando-a(s) na mesa a sua frente. Se você tiver qualquer item que possa ser utilizado, você também pode colocá-lo “em jogo”.

**Características dos personagens**

IV – Início do jogo

**Fases do turno do jogador:**

1. **Abrir uma porta**

Compre uma carta do deck de “Porta” e revele-a no centro da mesa. Se for um monstro, você devera lutar contra ele. Resolva o combate completamente antes de continuar. Se você matar o monstro, suba +1 Nível (ou +2 para monstros especialmente desagradáveis) e pegue o numero apropriado de cartas de tesouro. Se a carta for uma Maldição, ela deve ser aplicada imediatamente a você (Se possível) e descartada posteriormente.

Se você comprou qualquer outra carta, a escolha e usa: colocar em sua mão, ou “em jogo” imediatamente.

1. **Procurar encrenca**

Se você **não** tiver comprado uma carta de monstro quando abriu a porta, você tem a opção de jogar um monstro que esteja em sua mão (Se você tiver um) e combate-lo, da mesma maneira como se você tivesse encontrado quando abriu a porta. Não seja tolo de jogar um monstro que você não é capaz de combater, a não ser que você esteja contando com algum tipo de ajuda.

1. **Saquear a sala**

Se você **não** achou um monstro quando abriu a porta e resolveu **não** procurar encrenca, então o mínimo que você pode fazer e saquear a sala... Compre uma segunda carta do deck de porta (sem revela-la aos outros jogadores) e coloque-a em sua mão.

1. **Caridade**

Se você tiver mais de cinco cartas em sua mão nesse momento, você deve colocar “em jogo” quantas cartas foram necessárias para que se respeite esse limite de cinco cartas. Outra opção e dar as cartas em excesso ao jogador que possua menor nível. Se houver mais de um jogador empatado com o menor nível, divida as cartas da maneira mais igualitária possível (Você quem decide quem fica com as sobras...). Se você for o jogador com o menor nível, simplesmente descarte as cartas excedentes e procure melhorar no jogo o mais rápido possível, pois a coisa esta feia pro seu lado!

O turno do jogador e finalizado e passa-se ao turno do próximo jogador.

**Combate**

Para lutar com um monstro, compare a sua força de combate com a dele. Força de combate e o total da soma do seu nível mais qualquer modificador – positivo ou negativo – conferido por itens e outras cartas. Se a força de combate do monstro for igual ou maior que a sua, você perde o combate

V – Termino do jogo

O primeiro jogador a atingir o nível 10 e o vencedor! Mas ele deve atingir o nível 10 matando um monstro, a não ser que uma carta especificamente permita que você ganhe de outra maneira.

Itens

Cada Item possui um nome, um poder, um tamanho e seu valor em peças de ouro. Uma carta de Item em sua mão não vale nada até você coloca-la “em jogo”. Você pode carregar infinitos itens pequenos, mas apenas um item grande. (Qualquer item não considerado Grande e um item Pequeno).

Itens grandes não podem ser simplesmente descartados para carregar outro, você deve vende-lo ou perde-lo para uma maldição ou Coisa Ruim ou ainda o descartar para aumentar o poder de uma habilidade de Classe ou Raça.

O jogador pode carregar qualquer um dos itens, mas alguns itens possuem restrição de uso: por exemplo, a Maca Afiada pode ser manejada apenas por um Clérigo. Seu bônus só conta para o personagem que for naquele momento um Clérigo.

Da mesma forma, o jogador pode usar apenas um elmo, uma armadura, um par de calcados e dois itens de “1 mão” ou um item de “2 mãos” ... A não ser que o jogador tenha uma carta que faca os limites serem ignorados. Se você estiver carregando dois elmos, por exemplo, apenas aquele que estiver “em uso” ira te ajudar.

Sempre que o jogador derrota um monstro, seja matando ou usando um item para elimina-lo, você pegara seu(s) tesouro(s). Cada monstro tem um número de tesouros que está indicado na parte inferior de sua carta. O jogador recebe a quantidade de cartas de tesouro que está indicado na carta do monstro.

Os itens que não estiverem em uso, deverão ser colocados na mochila do jogador.

Personagens

Criação

Todos os jogadores começam o jogo como um Humano de nível 1, sem nenhuma classe. Logo após o jogador pode olhar suas cartas iniciais e se ele possuir uma carta de raça ou classe, ele pode colocar uma de cada tipo “em jogo”, revelando a(s) cartas, e colocando-a(s) em estado ativo. Se o jogador tiver algum item que possa ser utilizado, ele pode colocá-lo “em jogo”

Características

Cada personagem e basicamente um apanhado de armas, armaduras e itens mágicos, com três características: Nível, Raça e Classe. Por exemplo, você pode descrever seu personagem como um “Elfo mago de nível 8 com Botas de chutar a Bunda, um bastão de napalm e joelheiras da sedução”. Seu personagem começa tendo o mesmo sexo que o seu.

Nível: Essa e à medida que geralmente indica o quão forte o jogador e.

Raça: Os personagens podem ser Humanos, Elfos, Anões ou Halflings. Se você não tiver nenhuma carta de Raça a sua frente, você e um humano.

Classe: O jogador pode ser um Guerreiro, Mago, Ladrão ou Clérigo. Se você não tem uma carta de Classe a sua frente, você não tem classe.

Gameplay (Resumo)

O jogo começa na fase de distribuição das cartas e segue para a criação de personagem

Gameplay (Detalhado)

Texto com detalhamento máximo da gameplay do jogo em questão.