



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL · MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA · UFV

CAMPUS FLORESTAL

Game Design Document:

Dinos em Extinção

Autores (as):

Sabrina Bruni de Souza Faria	[EF 05081]
Luiz Guilherme de Sá Gontijo	[EF 04839]
Breno Júnio de Oliveira Gomes	[EF 05085]

Florestal - MG
2025

Sumário:

1. Dados Gerais:	3
2. Rascunho do Jogo:	4
3. Gameplay:	5
4. Mundo do jogo:	7
5. Experiência de Jogo:	8
6. Definição das Cartas:	9
CARTAS DE PAPÉIS:	10
CARTAS DE AÇÃO:	10
CARTAS DE TRAIDOREX REVELADO:	15
CARTAS DE MAPA:	17
7. Mecânicas do Gameplay:	18
8. Regras do Jogo:	20
9. Mecânicas do Boardgame:	25
1. Action/Event:	25
2. Card Play Conflict Resolution:	25
3. Command Cards:	25
4. Contracts:	25
5. Dice Rolling:	25
6. Drawing:	26
7. Events:	26
8. Hand Management:	26
9. Lose a Turn:	26
10. Map Addition:	26
11. Map Reduction:	27
12. Pieces as Map:	27
13. Sudden Death Ending:	27
14. Take That:	27
15. Traitor Game:	27
16. Variable Set-up:	27
10. Referências:	28

1. Dados Gerais:

- Título: Dinos em Extinção
- Gênero: Jogo de tabuleiro cooperativo com traidor oculto
- Número de jogadores: 3–6
- Faixa etária: 10+
- Classificação Indicativa: 10+
- Duração média: 20 minutos a 1 hora e 30 minutos

2. Rascunho do Jogo:

Dinos em Extinção é um jogo de tabuleiro cooperativo com elementos de traição. Os jogadores são dinossauros tentando sobreviver após a queda do meteoro Chicxulub. Eles precisam explorar o mapa, coletar recursos para o abrigo ou construir um foguete antes que o inverno de cinzas acabe com tudo. Porém, entre eles existe pelo menos um traidor, que tenta sabotar os planos e impedir a sobrevivência. O jogo combina cooperação, estratégia, blefe e rolagem de dados.

Os inocentes devem explorar o mapa e encontrar uma fonte de água, uma fonte de comida e uma fogueira. Além disso, devem encontrar 3 recursos de cada tipo para serem colocados em cada um desses pontos-chave. Como alternativa, eles podem encontrar partes de um foguete para sair do planeta, sem precisar mais dos recursos. Os traidores podem sabotar os pontos-chave colocando sabotagens ao invés de recursos, mas os inocentes também possuem cartas para preveni-las. Após descobertos, os traidores podem atacar diretamente os inocentes, roubando recursos e parte do foguete ou destruindo pontos-chave, com os inocentes podendo impedir essas ações na mesma rodada ou recuperar os recursos/pontos perdidos mais tarde.

O jogo acaba ao fim da rodada em que todos os pontos-chave possuírem pelo menos 3 recursos, revelados ou não. Os inocentes vencem se completarem pelo menos 2 pontos-chave com os recursos necessários e perdem se forem sabotados em 2 pontos-chave. Outros casos resultam num empate, e o jogo continua. O jogo também pode acabar antes disso se os inocentes encontrarem todas as partes do foguete, ou se os traidores roubarem uma das partes do foguete e destruírem dois dos pontos-chave sem que os inocentes recuperem um deles ainda naquela rodada.

3. Gameplay:

Neste jogo de tabuleiro, dividido em rodadas, cada jogador terá um turno por rodada para decidir entre explorar o mapa, agir ou passar a vez. Se escolher agir, o turno do jogador é dividido em três decisões sequenciais: descartar, onde o jogador decide descartar ou não uma das cartas da sua mão; comprar, onde o jogador decide comprar ou não uma carta do deck de ação; usar, onde o jogador opta usar uma das cartas que possui ou nenhuma.

O jogo dispõe de três decks: Mapa, Ação, e Traidor. Dentre as cartas de mapa, estão os pontos-chave do jogo, que o jogador deve revelar para poder interagir com eles durante o gameplay. No deck de Ação, estão as cartas que os jogadores vão utilizar para atingirem seus objetivos. Nele, os jogadores podem encontrar os recursos para os objetivos dos inocentes, os itens de sabotagem dos traidores e as defesas dos inocentes contra eles. As cartas de recurso, sabotagem e proteção são jogadas viradas para baixo, perto dos pontos-chave correspondentes. Além dessas cartas, há também cartas de sono, que atrasam uma jogada, cartas de evento, que permitem ações diferentes durante a rodada do evento, e cartas especiais, que permitem revelar cartas viradas no tabuleiro e outros tipos de ações diferentes. No deck dos Traidores estão as cartas que serão usadas pelos traidores que forem descobertos, deixando de usar o deck de Ação como os outros jogadores. Neste deck, há cartas que indicam um ataque direto do traidor (que são colocadas para cima, em cima do alvo de ataque), além de eventos especiais e exclusivos dos traidores.

Após um traidor ser revelado, seu modo de jogar muda e ele passa a tentar adquirir e usar ataques diretos contra os objetivos dos outros jogadores. Agora, este jogador sempre compra uma carta no início de seu turno, quando houver espaço na sua mão, e deve escolher entre manter a carta ou arriscar tirar nos dados a chance de realizar ou não sua ação. Para o sucesso de uma ação, é necessário tirar dois números iguais ou sucessores em dois dados d6 — caso contrário, a carta de ataque é descartada. Os ataques padrão (roubo de recursos e destruição de objetivos) podem ser bloqueados pelos inocentes se eles também tiverem sucesso com os dados durante a rodada de ataque. O jogo acaba e os traidores ganham se conseguirem usar suas ações para impedir que os inocentes conquistem seus objetivos fim de jogo.

Antes de serem revelados, os traidores devem se disfarçar jogando como inocentes e desviando suspeitas. Mas, diferentemente dos inocentes, cujo objetivo é colocar recursos nos pontos-chave, o traidor deve sabotar esses objetivos e descartar recursos e partes do foguete.

O jogo dos inocentes é baseado em explorar o mapa para encontrar os pontos-chave e tentar descobrir quem é o traidor, e, para isso, planejar quando e quais cartas na mão devem manter ou usar. O inocente deve juntar recursos nos pontos-chave, encontrar partes do foguete, usar ações de proteção e bloqueio de ataques, usar as ações especiais de ver o papel e as cartas dos outros jogadores e de expor as cartas viradas para baixo.

Quando os jogadores completam no mínimo 3 cartas em todos os pontos-chave, reveladas ou não, se inicia uma rodada de fim de jogo: as cartas colocadas em cada ponto devem ser viradas e conferidas, e se o requisito de pelo menos de 3 recursos estiver cumprido em pelo menos 2 pontos sem sabotagens, os inocentes ganham. Caso haja alguma sabotagem não defendida ou não haja a quantidade necessária de recursos em 2 ou mais pontos, os traidores vencem. Cada sabotagem precisa de uma proteção para ser anulada. Quando uma proteção anula uma sabotagem, as duas cartas são retiradas do ponto-chave, e quando o número de cartas de recurso restantes em um ponto é menor que 3 (resultado indefinido) e entre os outros pontos houver empate (onde em um o traidor ganhou e no outro o inocente ganhou), o jogo continua. Quando uma rodada de fim de jogo começa, os traidores e inocentes ainda têm a chance de reverter o resultado do jogo, pois o resultado só é considerado ao fim da rodada, ou seja, quando voltar a vez de quem iniciou a rodada de fim de jogo.

Um inocente pode iniciar o fim do jogo se todas as 5 partes do foguete forem encontradas. Antes que eles vençam, os traidores terão a rodada, começando a partir de quem tiver completado o foguete, para roubar o foguete e impedir o fim do jogo. Os traidores podem iniciar o fim do jogo se tiverem roubado um foguete e destruído 2 pontos-chave. Antes que eles vençam, os inocentes terão uma rodada, a partir do traidor que chamou fim de jogo, para reverter a situação e impedir o fim do jogo.

Em uma partida de três jogadores, há uma condição especial de vitória. No caso de haver 2 traidores – o inicial e um dos inocentes se tornar um traidor –, se o inocente descobrir os dois traidores, ele vence instantaneamente.

4. Mundo do jogo:

A história se passa no fim do período cretáceo, numa comunidade de dinossauros que vivia na floresta. Em uma noite, uma enorme explosão iluminou o horizonte, seguida de uma poderosa rajada de vento e de uma chuva de pedras flamejantes, destruindo a floresta e iniciando o fim dos tempos. Poucos dinossauros sobreviveram, lutando uns contra os outros pelos poucos recursos que sobraram. Depois de inúmeros dias com espessas nuvens de fumaça tapando totalmente o céu e a temperatura caindo sem parar, os dinossauros sobreviventes decidiram entrar em trégua e procurar um abrigo para se esconderem até que o inverno de cinzas passasse. Após dias de brigas e desavenças, eles encontram uma caverna, e agora precisam estocar recursos para sobreviverem até o fim do inverno de cinzas. Mas alguns já haviam sido tomados pelo rancor: irão conspirar para impedir que os outros sobrevivam, mesmo que isso signifique a extinção!

O cenário do jogo é um cemitério de cinzas, que há pouco tempo era uma mata densa. Nos destroços da floresta, os dinossauros procurarão restos dos materiais que usavam no dia a dia: baldes para coletar água, tempero para poder comer frutas, e lenha para manter fogueiras acesas e se proteger do frio. Se tiverem sorte, os Dinocentes podem encontrar partes de um antigo foguete – talvez, até consertá-lo e fugir para fora do mundo!

Porém, os Traidorex estão sedentos por vingança, e vão aproveitar enquanto não forem descobertos para sabotar os estoques de recursos e impedir a sobrevivência na caverna. Eles não desistirão se forem pegos: Estão dispostos a roubar materiais e até a destruir pontos-chave para a sobrevivência, impedindo os Dinocentes de depositar mais estoque. Os Traidorex ganhando ou perdendo, o fim da história é bem conhecido: Os dinossauros não sobreviverão a este apocalipse. Mesmo que os Dinocentes estoquem recursos o suficiente para se abrigar na caverna, ainda virarão fósseis com o passar dos bilhões. A não ser que consertem o foguete. Será que ainda estão lá fora, escondidos nas estrelas?

5. Experiência de Jogo:

Dinos em Extinção é um jogo que busca trazer uma experiência humorística, estratégica, de tensão e competitividade. Nesse jogo, você precisa planejar e gerenciar suas ações, suspeitar dos seus companheiros, buscar atingir os objetivos e vencer.

Ao início do jogo, os jogadores não possuem nada além de seu papel e a caverna. À medida que o tempo passa, o tabuleiro vai ganhando forma (um mapa com áreas vazias e pontos-chave), recursos vão sendo encontrados e adicionados e ações vão sendo feitas. Com isso, existe a empolgação de encontrar recursos e pontos-chave, a tensão em uma outra pessoa estar encontrado esses pontos, a incerteza sobre os itens depositados nesses pontos, a desconfiança em não saber quem é o traidor, a vontade de vencer e muitas outras emoções que podem surgir ao longo de tudo isso.

6. Definição das Cartas:

Papéis	Exploração	Ações					Traidor
Início de Jogo	Mapa	Eventos	Ataque	Recursos	Especial	Defesa	Ataque
2 traidor	26 vazio/mato	8 noite de vagalumes	2 veneno de água	5 madeira	1 traír dinocentes	6 bloqueia roubo de recurso	6 roubar recursos
4 inocente	1 fonte de água	3 noite de poker	2 gasolina	5 tempero	19 soninho	4 bloquear destruição de ponto-chave	2 destruir ponto-chave
	1 fonte de comida	2 dia de aventura	2 veneno de comida	5 balde	3 ver identidade de um jogador	2 Antídoto para a água	1 roubar foguete
	1 fogueira	2 dia produtivo		5 partes de foguete	3 ver cartas da mão do jogador	2 Antídoto para a comida	3 soninho
	1 caverna				3 ver cartas no ponto-chave	2 extintor	1 noite de roubalheira
					3 ação em dobro		1 noite de destruição
					2 duplica uma ação		1 roubar carta
					2 recuperar recurso roubado		
					2 recuperar mapa		
6 cartas	30 cartas	15 cartas	6 cartas	20 cartas	38 cartas	16 cartas	15 cartas

CARTAS DE PAPÉIS:



PAPEL DINOCENTE: Carta inicial que define o jogador como um inocente Dinocente. (4 cartas)



PAPEL TRAIDOREX: Carta inicial que define o jogador como um traidor Traidorex. (2 cartas)

CARTAS DE AÇÃO:



MADEIRA: Recurso básico que os Dinocentes colocam na Fogueira. Três destes devem ser reunidos na fogueira para cumprir uma das condições de vitória dos Dinocentes. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (5 cartas)



BALDE: Recurso básico que os Dinocentes colocam na Fonte de Água. Três destes devem ser reunidos na Fonte de Água para cumprir uma das condições de vitória dos Dinocentes. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (5 cartas)



TEMPERO DE FRUTA: Recurso básico que os Dinocentes colocam na Fonte de Comida. Três destes devem ser reunidos na Fonte de Comida para cumprir uma das condições de vitória dos Dinocentes. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa

carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (5 cartas)



EXTINTOR: Carta de proteção que os Dinocentes colocam na Fogueira para anular o efeito de uma Gasolina colocada por um Traidorex. Esta carta conta para iniciar o fim do jogo, mas não conta como recurso para um objetivo. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (2 cartas)



ANTÍDOTO PARA A ÁGUA: Carta de proteção que os Dinocentes colocam na Fonte de Água para anular o efeito de um Veneno para a Água colocado por um Traidorex. Esta carta conta para iniciar o fim do jogo, mas não conta como recurso para um objetivo. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (2 cartas)



ANTÍDOTO PARA A COMIDA: Carta de proteção que os Dinocentes colocam na Fonte de Comida para anular o efeito de um Veneno para a Comida colocado por um Traidorex. Esta carta conta para iniciar o fim do jogo, mas não conta como recurso para um objetivo. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (2 cartas)



GASOLINA: Carta de sabotagem que os Traidorex colocam na Fogueira para sabotar o objetivo dos Dinocentes. Se uma carta dessa - não anulada por uma defesa - continuar no ponto-chave até o final da rodada de fim de jogo, o objetivo relacionado a esse ponto falha. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (2 cartas)



VENENO PARA A ÁGUA: Carta de sabotagem que os Traidorex colocam na Fonte de Água para sabotar o objetivo dos Dinocentes. Se uma carta dessa - não anulada por uma defesa - continuar no ponto-chave até o final da rodada de fim de jogo, o objetivo relacionado a esse ponto falha. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual

o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (2 cartas)



VENENO PARA A COMIDA: Carta de sabotagem que os Traidorex colocam na Fonte de Comida para sabotar o objetivo dos Dinocentes. Se uma carta dessa - não anulada por uma defesa - continuar no ponto-chave até o final da rodada de fim de jogo, o objetivo relacionado a esse ponto falha. Essa carta deve ser jogada virada para baixo. Essa carta deve ser jogada em um ponto-chave do qual o jogador tenha controle, a menos que seja durante um evento que permita outro comportamento. (2 cartas)



BLOQUEAR ROUBO DE RECURSO: Carta de defesa usada pelos Dinocentes para bloquear uma tentativa de roubo de recursos realizada pelos Traidorex em uma mesma Rodada de Ataque. (6 cartas)



BLOQUEAR DESTRUÇÃO DE PONTO-CHAVE: Carta de defesa usada pelos Dinocentes para bloquear uma tentativa de destruição de ponto-chave realizada pelos Traidorex em uma mesma Rodada de Ataque. (4 cartas)



VER IDENTIDADE DE UM JOGADOR: Carta usada para revelar para a mesa o papel inicial atribuído a um jogador. (3 cartas)



VER CARTAS DA MÃO DO JOGADOR: Carta usada para revelar para a mesa as cartas que estão na mão de um jogador. (3 cartas)



VER CARTAS NO PONTO-CHAVE: Carta usada para virar e revelar as cartas jogadas em um ponto-chave. As cartas reveladas ficam viradas para cima pelo resto do jogo. (3 cartas)



RECUPERAR RECURSO ROUBADO: Carta usada pelos Dinocentes para recuperar um recurso roubado por um Traidorex numa Rodada de Ataque anterior. (2 cartas)



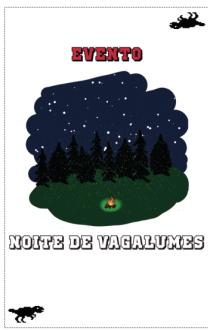
RECUPERAR MAPA: Carta usada pelos Dinocentes para recuperar um ponto-chave destruído por um Traidorex numa Rodada de Ataque anterior. (2 cartas)



DUPLICA UMA AÇÃO: Carta usada para duplicar o efeito de uma carta de ação de um jogador. Ao usar essa carta, o jogador usa, em sequência, uma carta de ação, e esta tem seu efeito duplicado. Por exemplo, Ver Recursos no Ponto-Chave poderá ser usado em dois pontos-chave diferentes. (2 cartas)



AÇÃO EM DOBRO: Carta usada para comprar ou usar duas cartas de ação. Essa carta só pode ser usada para comprar duas cartas se o jogador ficar com, no máximo, 3 carta ao fim da ação. (3 cartas)



NOITE DE VAGALUMES: Carta de Evento. Neste evento, os jogadores podem colocar cartas em pontos-chave de que não são donos. Os jogadores também podem descartar várias cartas de ação de uma vez. (8 cartas)



NOITE DE POKER: Carta de Evento. Neste evento, os jogadores podem escolher até 3 cartas para trocar com o baralho. (3 cartas)



DIA DE AVENTURA: Carta de Evento. Neste evento, cada jogador deve pegar 2 cartas de mapa, se ainda houverem cartas de mapa. (2 cartas)



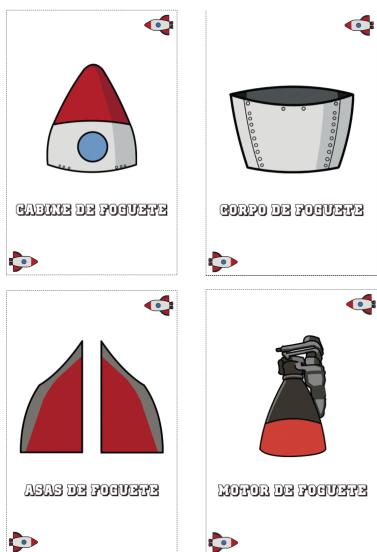
DIA PRODUTIVO: Carta de Evento. Neste evento, os jogadores devem pegar 2 cartas do deck de ação (mesmo com a mão cheia) e usar e/ou descartar quantas cartas quiserem (inclusive nenhuma), respeitando que, antes de passarem sua vez, não hajam mais que 3 cartas na mão. (2 cartas)



TRAIR DINOCENTES: Carta que um Dinocente usa para virar um Traidorex. Enquanto estiver com a carta na mão, é um Traidorex. Se descartada, continua com o papel inicialmente definido. (1 carta)



SONINHO (DINOCENTE): Carta que pula a vez. O jogador deve usar essa carta para tirá-la de sua mão. Ao usar essa carta, o jogador passa a vez. (19 cartas)



PARTE DE FOGUETE: Cabine, Corpo, Asas, e dois Motores. Essas são as partes do foguete. Se compradas por um Dinocente, devem ser lançadas na mesa imediatamente. Todas as 5 (cinco) partes do foguete devem ser reunidas para começar uma rodada de fim de jogo. (5 cartas)

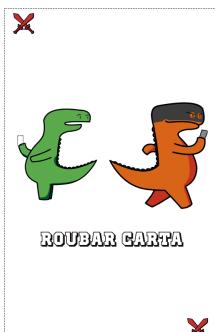
CARTAS DE TRAIDOREX REVELADO:



ROUBAR RECURSOS: Carta que os Traidorex revelados usam para roubar uma carta da pilha de recursos de um ponto-chave. Essa carta só pode ser usada se houver pelo menos uma carta em jogada em algum ponto-chave. (6 cartas)



ROUBAR FOGUETE: Carta que os Traidorex revelados usam para roubar permanentemente uma das partes do foguete dos Dinocentes. Essa carta só pode ser usada se houver pelo menos uma parte do foguete encontrada. (1 carta)



ROUBAR CARTA: Carta que os Traidorex revelados usam para roubar uma das cartas da mão de um Dinocentes, descartando-a. Ele pode escolher de quem roubar e qual carta roubar, sem visualizar o conteúdo dela. (1 carta)



DESTRUÍR PONTO-CHAVE: Carta que os Traidorex revelados usam para destruir um ponto-chave dos Dinocentes. Essa carta só pode ser usada se houver pelo menos um ponto-chave explorado e não destruído. (2 cartas)



SONINHO (TRAIDOREX): Carta que pula a vez. Um Traidorex revelado deve usar essa carta para tirá-la de sua mão. Ao usar essa carta, o jogador passa a vez. (3 cartas)



NOITE DE ROUBALHEIRA: Carta de Evento. Neste evento, os Traidorex revelados podem usar uma carta de Roubar Recursos sem precisar rolar os dados. Se não possuírem cartas na mão, os Traidorex podem comprar uma carta para tentar adquirir uma de Roubar Recursos. (1 carta)



NOITE DE DESTRUÇÃO: Carta de Evento. Neste evento, os Traidorex revelados podem usar uma carta de Destruir Ponto-Chave sem precisar rolar os dados. Se não possuírem cartas na mão, os Traidorex podem comprar uma carta para tentar adquirir uma de Destruir Ponto-Chave. (1 carta)

CARTAS DE MAPA:



CAMPO VAZIO: Carta de Mapa. Apenas um campo vazio. Nada de especial acontece. (26 cartas)



FOGUEIRA: Carta de Mapa. Ponto-Chave Fogueira. O jogador que revelar esse ponto-chave pode jogar cartas de recurso Madeira, de proteção Extintor, e de sabotagem Gasolina no seu turno. Outros jogadores só podem interagir com este ponto-chave durante o Evento de Noite de Vagalumes. (1 carta)



FONTE DE ÁGUA: Carta de Mapa. Ponto-Chave Fonte de Água. O jogador que revelar esse ponto-chave pode jogar cartas de recurso Balde, de proteção Antídoto para a Água, e de sabotagem Veneno para a Água no seu turno. Outros jogadores só podem interagir com este ponto-chave durante o Evento de Noite de Vagalumes. (1 carta)



FONTE DE COMIDA: Carta de Mapa. Ponto-Chave Fonte de Comida. O jogador que revelar esse ponto-chave pode jogar cartas do recurso Tempero de Fruta, de proteção Antídoto para a Comida, e de sabotagem Veneno para a Comida no seu turno. Outros jogadores só podem interagir com este ponto-chave durante o Evento de Noite de Vagalumes. (1 carta)



CAVERNA: Carta de Mapa. Carta inicial. A primeira carta de mapa lançada na mesa, antes de começar o jogo. (1 carta)

7. Mecânicas do Gameplay:

Como um jogo de cartas, as mecânicas do jogo se baseiam fortemente nos tipos de carta com que os jogadores interagem.

Cartas de Ataque: Cartas usadas pelos Traidorex, depois de revelados, para atrapalhar o objetivo dos Dinocentes. São as cartas de roubo de recursos e de destruição de pontos-chave. O uso bem sucedido de uma Carta de Ataque inicia uma **Rodada de Ataque**, que dura até o próximo turno do Traidorex que iniciou a Rodada de Ataque. Durante essa rodada, os Dinocentes podem tentar impedir a tentativa de roubo de recursos ou destruição de pontos-chave se tiverem as cartas de defesa apropriadas.

Cartas: *Roubar Recursos, Destruir Ponto-Chave, Roubar Foguete.*

Cartas de Defesa: Cartas com a propriedade de defender os objetivos dos Dinocentes contra ataques dos Traidorex. Essas cartas são usadas no embate entre Dinocentes e os Traidorex revelados quando estes usam suas Cartas de Ataque. Essas cartas devem ser usadas durante uma Rodada de Ataque iniciada por um Traidorex revelado.

Cartas: *Bloquear Roubo de Recurso, Bloquear Destruição de Ponto-Chave.*

Cartas de Recuperação: Cartas com a propriedade de reverter o estado de um objetivo dos Dinocentes após ataques dos Traidorex. Essas cartas são usadas em qualquer momento após um ataque bem-sucedido dos traidores revelados.

Cartas: *Recuperar Recurso Roubado, Recuperar Mapa.*

Cartas de Sabotagem: Cartas usadas pelos Traidorex não revelados para sabotar os objetivos dos Dinocentes.

Cartas: *Veneno para a Comida, Veneno para a Água, Gasolina.*

A mecânica de **Sabotagem** não está baseada exclusivamente nas Cartas de Sabotagem. Outra forma com que os Traidorex secretos podem sabotar o jogo é roubando cartas de recurso e partes do foguete, mantendo-as ou descartando-as de propósito.

Cartas de Proteção: Cartas usadas para anular os efeitos de uma carta de sabotagem. São as cartas que os Dinocentes usam para prevenir possíveis sabotagens dos Traidorex.

Cartas: *Antídoto para a Comida, Antídoto para a Água, Extintor.*

Assim como a mecânica de **Sabotagem** não se resume ao uso das Cartas de Sabotagem, a forma de os Dinocentes se protegerem dos Traidorex secretos não se limita ao uso das Cartas Proteção. Os Dinocentes podem usar cartas especiais para

revelar o estado dos pontos-chave e ver se eles estão sendo sabotados, ou ver a mão de um jogador e descobrir se ele é um sabotador.

Cartas: Ver *Cartas no Ponto-Chave*, Ver *Cartas da Mão do Jogador*.

Eventos: Quando os eventos acontecem, o fluxo do jogo muda por uma rodada, que se inicia a partir do jogador que pegou a carta de evento. Cada evento tem suas próprias regras, que devem ser respeitadas enquanto durar o evento. O evento se encerra quando voltar a vez do jogador que o iniciou. Eventos funcionam na forma de pilha, pausando qualquer o fluxo do jogo (seja ele o normal ou o de outro evento), e, ao encerrar, o jogo volta ao fluxo anterior.

Cartas: *Noite de Vagalumes*, *Noite de Poker*, *Dia Produtivo*, *Dia de Aventura*, *Noite de Roubalheira*, *Noite de Destruição*.

8. Regras do Jogo:

1. O jogo começa com a distribuição das cartas do deck de papéis entre os jogadores e a inicialização do mapa, colocando a peça da caverna no meio do tabuleiro.
 - 1.1. O uso das cartas do deck de papéis varia de acordo com a quantidade de jogadores.
 - 3 e 4 jogadores → 1 traidor
 - 5 e 6 jogadores → 2 traidores
 - 1.2. Os jogadores decidem por sorteio quem começa o jogo.
 - 1.3. A vez de cada jogador é passada no sentido horário.
2. Cada jogador pode ter em sua mão, no máximo, 3 cartas.
 - 2.1. Deve-se descartar uma carta antes de comprar outra caso a mão já esteja cheia, exceto quando um evento permitir o contrário.
3. Os decks de ação e de traidor devem ser embaralhados novamente caso acabem.
4. Cartas de mapa devem sempre ser colocadas na mesa, viradas para cima.
5. Cartas de ação podem ser usadas ou mantidas na mão.
6. Cartas de evento devem sempre ser colocadas na mesa, viradas para cima.
 - 6.1. A rodada de evento permite apenas ações relacionadas ao evento.
 - 6.2. A rodada de evento começa a partir do jogador que pegou o evento, e acaba no jogador anterior a ele.
 - O Evento deve ser colocado na frente da pessoa que o pegou para indicar em quem termina.
 - 6.3. Quando um evento acontece dentro de outro, a ordem de procedência segue como uma boneca russa, ou uma pilha: O evento mais recente deve terminar, e depois, o jogo volta onde o último evento parou.
 - Um número deve ser colocado em cima do evento para indicar a ordem. O evento no fundo da pilha recebe o número 1, o seguinte, o 2, e assim sucessivamente, sendo o maior número o evento atual.



- 6.4. A Rodada de Ataque e a Rodada de Fim de Jogo se comportam como eventos, e obedecem a ordenação de pilha dos eventos em andamento.
- 6.5. Traidorex descobertos não jogam durante os eventos de Dinocentes e os Dinocentes não jogam durante os eventos dos Traidorex, embora Dinocentes possam jogar normalmente durante Rodadas de Ataque.
 - Para cada rodada de evento que os Traidorex ficam sem jogar, acumulam-se chances de repetir o lance de dados em um ataque, contabilizadas com discos de madeira.



- Essas chances são do grupo de Traidorex revelados, não individuais.
7. Cartas de bloqueio só podem ser usadas na Rodada de Ataque de um Traidorex descoberto.
 - 7.1. Os Dinocentes devem rolar dois dados d6 e tirar dois números iguais ou dois números sequenciais para que o bloqueio realmente aconteça. Caso contrário a carta é descartada.
 8. Cartas de recuperação podem ser usadas a qualquer momento após a Rodada de Ataque que tenha afetado o alvo de sua ação.
 9. Se os Traidorex vencerem e um dos Dinocentes possuir a carta de trair Dinocentes em sua mão naquele momento, ele também será vitorioso. Caso contrário, ele perderá com os outros Dinocentes.
 10. Cartas de partes de foguete podem ou não ser usadas.
 - 10.1. Se forem usadas, devem ser colocadas juntas em algum canto do tabuleiro, viradas para cima, formando o foguete.
 11. Os pontos-chave do mapa precisam ser preenchidos com os recursos apropriados.
 - 11.1. A fonte de comida pode receber: tempero, veneno para a comida e antídoto para a comida.
 - 11.2. A fonte de água pode receber: balde, veneno para a água e antídoto para a água.
 - 11.3. A fogueira pode receber: madeira, gasolina e extintor.
 12. Cada ponto-chave precisa de 3 recursos para estar completo.

- 12.1. Os Dinocentes precisam de 2 pontos com 3 recursos cada para vencer.
- 12.2. Recursos esses que não sejam cartas de proteção ou de sabotagem.

- 13. Os recursos começam a valer quando são colocados no mapa.
- 13.1. Cartas de recurso devem ser colocadas em seus pontos-chave correspondentes, viradas para baixo.

- 14. Os recursos só podem ser colocados quando seu ponto-chave correspondente estiver no mapa e não estiver destruído.

- 15. O jogador que encontrar um ponto-chave é responsável por ele.
- 15.1. Deve-se usar um par de meeples de mesma cor, um ficando perto do jogador, e o outro, perto do recurso pelo qual é responsável.



- 15.2. Somente o responsável por um ponto pode colocar recursos nele, exceto se um evento permitir o contrário.

- 16. Cada proteção combate uma sabotagem e cada bloqueio combate um ataque.

- 17. A cada rodada, o Dinocente pode escolher explorar o mapa ou manipular cartas de ação.
 - 17.1. As escolhas são excludentes: explorar o mapa proíbe manipular cartas de ação e vice-versa.
 - 17.2. Antes de comprar uma ação, sempre é permitido descartar até uma carta.

- 18. A cada rodada, o Traidorex **não descoberto** possui as mesmas escolhas que um Dinocente, porém deve usar as cartas de forma diferente.
 - 18.1. As cartas de recurso, foguete, proteção e bloqueio devem ser mantidas na mão ou descartadas, atrapalhando os Dinocentes.
 - 18.2. Cartas de sabotagem devem ser colocadas nos pontos-chave para atrapalhar os Dinocentes.

- 19. Um Traidorex pode ser descoberto quando:
 - 19.1. Um jogador revela seu papel inicial.

- 19.2. Um jogador revela as cartas na mão dele, mostrando que ele possui uma carta de trair Dinocentes ou cartas de objetivos sendo guardadas.
- 19.3. As cartas de um ponto-chave de um Traidorex são reveladas, há cartas de sabotagem e somente ele colocou cartas nesse ponto.

- 20. Quando um Traidorex é **descoberto**:
 - 20.1. Suas cartas são embaralhadas com o deck de ação, liberando as cartas para os Dinocentes.

 - 20.2. Os objetivos do qual era responsável passam a ser do próximo jogador na ordem de jogada.

 - 20.3. O fluxo do jogo continua normalmente, mas o Traidorex descoberto passa a usar o deck de traidor para atacar os inocentes na sua vez de jogar.

 - 20.4. O Traidorex continua com o limite de 3 cartas na mão.

 - 20.5. A cada rodada, na sua vez, o Traidorex deve comprar uma carta do deck de traidor.

 - 20.6. A cada rodada, o Traidorex pode manter a carta que comprou ou tentar usar um ataque, podendo usar uma carta por rodada.

 - 20.7. O Traidorex deve rodar dois dados d6 para tentar atacar. Somente quando o resultado de um dado for igual ou sucessor ao do outro, o Traidorex poderá atacar. Caso contrário, a carta usada é apenas descartada.



- 20.8. Numa rodada de ataque, os Dinocentes podem bloquear ataques ou jogar normalmente quando for a vez deles.
 - O Dinocente deve rodar dois dados d6 para tentar bloquear. Somente quando o resultado de um dado for igual ou sucessor ao do outro, o Dinocente poderá bloquear. Caso contrário, a carta usada é apenas descartada.



- 20.9. Ao longo de uma rodada de ataque, Dinocentes continuam comprando cartas de mapa e ação normalmente.
 - 20.10. O jogo continua até uma condição de fim de jogo ser atingida.
21. Uma Rodada de Fim de Jogo se inicia quando:
- 21.1. As 5 partes do foguete foram encontradas e unidas.
 - Os Dinocentes ganham ao final da Rodada de Fim de Jogo.
 - Se uma das partes for roubada antes de a Rodada de Fim de Jogo terminar, o jogo continua.
 - 21.2. Todos os pontos-chave possuem 3 cartas, reveladas ou não.
 - Nesse momento, as cartas são viradas e comparadas.
 - As cartas de proteção e sabotagem entram em combate, sendo pares de proteção e sabotagem retirados do mapa.
 - Pontos que ficam com menos de 3 cartas após isso são considerados indefinidos.
 - Os Dinocentes ganharão se 2 pontos estiverem com 3 recursos completos e não sabotados.
 - Os Traidorex ganham se tiverem 2 pontos sabotados ou não completos de recursos (diferente de indefinido).
 - Em caso de empate, o jogo continua até que sejam preenchidos com 3 cartas cada ponto novamente, contando as cartas já reveladas.
 - O resultado só vale de fato ao fim da Rodada de Fim de Jogo, podendo o placar mudar até lá.
 - 21.3. Os Dinocentes não tiverem chance de ganhar, ou seja, uma parte do foguete foi roubada e dois pontos-chave foram destruídos.
 - Neste caso, os Traidorex ganham.
 - Se os Dinocentes recuperarem um ponto destruído antes do fim da Rodada de Fim de Jogo, o jogo continua.
 - 21.4. No caso de 3 jogadores, se um Dinocente revelar 2 Traidorex, ele ganha o jogo instantaneamente.
 - 21.5. Todos os eventos em andamento devem ser encerrados para chamar o fim do jogo.

9. Mecânicas do Boardgame:

1. Action/Event:

- **Definição:** Ações específicas ou eventos que ocorrem durante o turno de um jogador.
- **Como é usado:** No deck de ação, há cartas de eventos e de ação que o jogador pode usar durante o seu turno.

2. Card Play Conflict Resolution:

- **Definição:** Conflitos ou combates são resolvidos usando cartas com valores ou efeitos específicos.
- **Como é usado:** As cartas de ataque entram em combate com as cartas de bloqueio e as cartas de recuperação. Além disso, as cartas de sabotagem entram em combate com as cartas de proteção.

3. Command Cards:

- **Definição:** Cartas que determinam ordens, ações ou efeitos durante o jogo.
- **Como é usado:** As cartas do deck de ação determinam ações, eventos e revelações durante o jogo.

4. Contracts:

- **Definição:** Jogadores assumem obrigações ou objetivos específicos, com recompensas ao cumprí-los.
- **Como é usado:** Os papéis de cada jogador, inocente ou traidor, que são definidos no início do jogo, definem as obrigações e objetivos de cada jogador. Além disso, a responsabilidade sobre um ponto-chave também envolve deveres e recompensas, tanto para jogadores inocentes quanto jogadores traidores.

5. Dice Rolling:

- **Definição:** Uso de dados para determinar resultados ou eventos, geralmente aleatórios.
- **Como é usado:** No deck de traidor, os dados são necessários para definir se um ataque acontece ou não, sendo necessário dois dados d6 com valores

iguais ou valores sequenciais (um número é sucessor do outro) para que o ataque aconteça.

6. Drawing:

- **Definição:** Jogadores retiram cartas de um baralho para usar em jogadas futuras.
- **Como é usado:** Os jogadores retiram cartas dos decks e podem mantê-las na mão para jogar depois.

7. Events:

- **Definição:** Acontecimento que altera o estado do jogo, podendo afetar jogadores ou recursos.
- **Como é usado:** No deck de ação, há eventos que são responsáveis por permitir ações diferentes durante a rodada do evento.

8. Hand Management:

- **Definição:** Jogadores gerenciam cartas ou recursos na mão para otimizar jogadas futuras.
- **Como é usado:** Os jogadores gerenciam suas cartas, podendo descartá-las, usá-las ou mantê-las na mão.

9. Lose a Turn:

- **Definição:** Jogador perde a vez, seja por penalidade ou efeito de carta/evento.
- **Como é usado:** Algumas cartas no deck de ação, chamadas de *soninho*, são cartas de passar vez, ou seja, não realizar ação. Além disso, no deck do traidor, se não tirar os valores necessários nos dados, o jogador passa a vez.

10. Map Addition:

- **Definição:** Novas áreas ou tiles são adicionados ao mapa durante o jogo.
- **Como é usado:** As cartas de exploração, ou seja, de mapa, definem as áreas do jogo e são adicionadas ao mapa a cada jogada em que o jogador decide explorar.

11. Map Reduction:

- **Definição:** Áreas do mapa são removidas ou bloqueadas, alterando estratégias.
- **Como é usado:** O traidor descoberto pode destruir pontos-chave do mapa, impedindo os inocentes de interagirem com ele.

12. Pieces as Map:

- **Definição:** As próprias peças do jogo formam o mapa ou áreas jogáveis.
- **Como é usado:** O deck de exploração se constitui em peças do mapa do jogo, tendo áreas vazias e áreas importantes.

13. Sudden Death Ending:

- **Definição:** O jogo termina imediatamente quando certas condições são atingidas.
- **Como é usado:** Todos os momentos que iniciam o fim do jogo são repentinos: Todos os pontos com pelo menos 3 cartas, o foguete totalmente montado, os traidores roubarem o foguete e destruírem 2 pontos, etc.

14. Take That:

- **Definição:** Jogadas que prejudicam diretamente outros jogadores.
- **Como é usado:** O deck do traidor é usado para jogadas de ataque para prejudicar diretamente os inocentes.

15. Traitor Game:

- **Definição:** Um ou mais jogadores secretamente tentam sabotar os outros.
- **Como é usado:** No início do jogo, são definidos secretamente jogadores para serem inocentes e jogadores para serem traidores.

16. Variable Set-up:

- **Definição:** O tabuleiro, cartas ou recursos mudam a cada partida, aumentando a rejogabilidade.
- **Como é usado:** A configuração inicial do jogo muda a cada partida, pois os papéis definidos são aleatórios e a ordem de seleção dos mapas e ações são aleatórios.

10. Referências:

[1] BOARDGAMEGEEK. *Board Game Mechanic*.

Disponível em: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>.

[2] TABLETOP SIMULATOR. *Tabletop Simulator – Official Site*.

Disponível em: <https://www.tabletopsimulator.com/>.

[3] CHOU, Jean-Xia. *Traitors Aboard*. Savana, Huch!, 2023.

Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/traitors-aboard>.

[4] GINGER FOX GAMES. *The Traitors*. Ginger Fox, 2023.

Disponível em: <https://www.thetraitorscardgame.co.uk/>