Manual de Instruções - Prisão Lunar

1. Conteúdo:
   1. 01 Tabuleiro;
   2. 18 Portas de chapa metálica;
   3. 20 Portas de barras de ferro;
   4. 12 Portas de madeira;
   5. 02 Portas de Acesso Nível Premium;
   6. 01 Porta de Acesso Nível Master;
   7. 04 totens de personagem;
   8. 12 totens de sentinelas;
   9. 01 totem Chefe das sentinelas;
   10. 02 blocos de fichas de anotações;
   11. 07 Fichas de personagens (4 detentos, 1 diretor, 1 sentinela e 1 chefe das sentinelas);
   12. 04 Dados (01 Verde “PH”, 01 Vermelho “PA”, 01 Preto “PD”, 01 Amarelo “PM”);
   13. 60 Cartas de Itens;
   14. 01 totem Cartão de Acesso Nível Master;
2. Preparando o Jogo:
   1. A escolha dos personagens deverá ser feita pelo diretor e de forma aleatória (shuffle de cartas). As habilidades e história estão descritas nas fichas dos personagens;
   2. Em um bloco de anotações, cada jogadores anotará seus dados de saúde iniciais (descrita em sua ficha);
   3. Todas as cartas de itens devem ser embaralhadas e colocadas onde todos os jogadores poderão alcançar;
   4. O jogador diretor deverá separar os 4 totens das sentinelas fora do tabuleiro;
   5. O jogador diretor deverá colocar no tabuleiro, o chefe das sentinelas, no quadrado marcado “CS”;
   6. Os jogadores deverão jogar os dados para definir a ordem de jogada por rodada. O jogador diretor sempre será o último na rodada a jogar. A ordem será definida por quem tirar o maior número no dado, até o menor.
3. Ficha de Personagem: Essa ficha contém o resumo das características especiais do personagem e breve história anterior a prisão no verso.
   1. Pontos de Saúde (PS):
      1. Constituem a saúde do personagem;
      2. Chegando a zero, o jogador estará desacordado, portanto permanecerá uma rodada sem jogar;
      3. Enquanto desacordado, outro jogador detento poderá roubá-lo. Se for roubado por uma sentinela, ele perderá todos os seus itens e será transferido para uma das celas próximas;
      4. Na próxima rodada, o jogador recupera metade de seus PS e retorna ao jogo.
   2. Pontos de Habilidade (PH):
      1. Constituem a habilidade de arrombar portas;
      2. A habilidade será igual o valor dos dados de habilidade (azul);
      3. Esse pontos serão utilizados para arrombar as portas da prisão. Para arrombar uma porta, o jogador detento joga o dado de ação. Se o jogador obtiver valor maior que o valor de resistência da porta, descrita na ficha com o jogador diretor, a porta será arrombada, tornando a passagem livre para qualquer detento ou sentinela.
   3. Pontos de Ataque (PA):
      1. Constituem a força de ataque do personagem;
      2. A força de ataque será igual o valor dos dados de ataque (vermelho);
      3. A força de ataque poderá sofrer alteração, dependendo do personagem (vide ficha de personagem) ou item carregado (vide carta) em seu inventário;
      4. O jogador somente poderá fazer um ataque por turno;
      5. Atacar é consideração uma ação.
   4. Pontos de Defesa (PD):
      1. Constituem a resistência de ataque do personagem;
      2. A resistência de ataque é igual o valor dos dados de defesa (dado branco);
      3. A resistência de ataque poderá sofrer alteração, dependendo do personagem (vide ficha de personagem) ou item carregado (vide carta) em seu inventário;
      4. O jogador sempre defenderá quando alguém o atacar. Defender-se não é considerado uma ação.
   5. Pontos de Movimento (PM):
      1. Constituem a agilidade do personagem;
      2. A agilidade será igual o valor dos dados de movimento (dado amarelo);
      3. A agilidade poderá sofrer alteração, dependendo do personagem (vide ficha de personagem) ou item carregado (vide carta) em seu inventário;
      4. O jogador somente poderá realizar um movimento por turno.
   6. Pontos de Capacidade (PC):
      1. Constituem a capacidade de carregar itens do personagem;
      2. A capacidade será igual o valor indicado na ficha do personagem;
      3. A capacidade poderá sofrer alteração, dependendo do personagem (vide ficha de personagem) ou item carregado (vide carta) em seu inventário;
      4. O jogador jamais poderá carregar mais itens que sua capacidade lhe permite.
4. Carta de Itens:
   1. São cartas que representam itens que poderão ser encontrados, equipados e consumidos ao longo das rodadas;
   2. Caberá aos jogadores bem administrar seus recursos;
   3. Os pontos de capacidade (PC) de seu personagem definirá até quantos itens simultâneos seu personagem poderá carregar;
   4. Administrando seus itens:
      1. Itens pequenos poderão ser guardados em mochila, saco, pochete ou carregados a mão;
      2. Itens grandes não poderão ser guardados na mochila, saco ou pochete, portanto somente carregados a mão;
      3. Mochilas, sacos e pochetes não ocupam slots do inventario;
      4. Todos os jogadores não podem ter mais de uma mochila;
      5. Todos os jogadores não podem ter mais de dois sacos ou pochetes;
      6. Não é permitido carregar mais de um item de capacidade (vide carta) e nem carregar um item de capacidade dentro de outro;
      7. Usando item tipo “equipável”: você poderá carregá-lo até o item quebrar (vide carta), decidir descartá-lo ou caso for roubado;
      8. Usando item tipo “consumível”: você receberá seus efeitos (vide carta), porém perderá a carta após o uso e devolverá por último ao monte de cartas;
5. Jogabilidade:
   1. Ações do Jogo:
      1. O jogador em sua vez, deverá realizar sempre apenas um movimento e uma ação ou uma ação e um movimento. Ação é atacar, usar itens ou roubar outro jogador. Andar pelo tabuleiro é considerado movimento do jogador. Arrombar portas, procurar itens e defender não contam pontos do dado;
      2. O jogador poderá em seu turno mover-se pelo tabuleiro, arrombar porta e prosseguir seu movimento;
      3. Se o jogador quiser pular um balcão, ele deverá jogar um dado e tirar mais que 6;
      4. O jogador não poderá realizar seu movimento pela diagonal;
      5. O jogador ou sentinelas não poderão ocupar mesmo quadrado e nem ultrapassar outro jogador ou sentinela.
   2. Atacando:
      1. O jogador atacante precisa estar em quadrado adjacente ao oponente;
      2. O jogador atacante jogará o dado de ataque e o valor obtido, mais as pontuações das armas ou habilidades do personagem serão adicionados ao seu poder de dano no oponente;
      3. O jogador atacante só atacará somente uma vez em seu turno;
      4. O jogador que derrotar uma sentinela, retirará do monte de carta um novo item para si.
   3. Defendendo:
      1. Após o jogador atacante jogar os dados, é a vez do jogador se defender;
      2. O jogador lança os dados de defesa;
      3. O valor obtido será descontado do valor da força de ataque do jogador atacante;
      4. O valor resultante será o valor de dano aos pontos de saúde (PS) do jogador atacado;
      5. O jogador que foi atacado não poderá jogar dados de movimento e não poderá realizar uma ação, apenas defender-se;
      6. Defender não é considerado uma ação do jogador.
   4. Roubando (somente jogadores detentos):
      1. O jogador só poderá roubar o oponente se ele estiver desacordado ou adormecido;
      2. Não é preciso arremessar nenhum dado;
      3. Carta de itens “Fósforo” não tem efeito no roubo;
      4. O jogador que está sendo roubado, não tem direito de defesa;
      5. Para roubar, o jogador deve exibir em forma de leque suas cartas de itens obtidas anteriormente com o verso para cima, ocultando seus itens do jogador ladrão;
      6. O jogador ladrão escolherá uma carta do oponente para roubar;
      7. Caso o item seja uma mochila, saco ou pochete, os itens extras serão passados para o jogador ladrão, deixando apenas o oponente com quantidade de itens permitidas iniciais (vide ficha de personagem);
      8. Não é permitido roubar sentinelas, pois eles não carregam itens.
   5. Procurando Itens (somente jogadores detentos):
      1. Procurar itens não é consideração ação do jogador;
      2. O jogador poderá procurar por itens, se somente estiver em quadrado de busca de itens;
      3. O jogador poderá escolher se quer ou não aquele item. Caso o item seja recusado, o jogador o devolverá por último ao monte;
      4. Caso seu inventário esteja lotado e deseje pegar novo item, deverá devolver outro item, que considere menos importante, por último ao monte;
      5. O jogador nunca deverá portar mais itens que não seja de capacidade de seu inventário;
   6. Usando itens (somente jogadores detentos):
      1. O jogador em seu turno, poderá usar um item a sua escolha, de seu inventário;
      2. Itens consumíveis (vide descrição em carta) só poderão ser usados uma única vez. Após o uso, o jogador devolverá por último ao monte de carta itens;
      3. Itens equipáveis (vide descrição em carta) poderão ser usados ao longo das rodadas pelo jogador, a menos que seja descartadas ou roubadas por outro jogador;
      4. Para usar um item, o jogador, antes de arremessar os dados, deverá revelar o item aos outros jogadores. Uma vez revelado o item, ele será usado até quebrar;
      5. O item quebra, se a quantidade de usos, escrita na carta, for atingida a zero. O jogador deverá marcar na sua ficha de anotações menos um uso, quando ele usar os pontos destacados em laranja (característica de desgaste do item) da carta de item;
      6. Se o jogador tiver uma carta, e quiser envenenar, ou adormecer outro joagdor, ele deverá realizar uma ação de ataque, porém com redução dos PA descritos na carta de item. O outro jogador se defenderá normalmente. Se a pontuação de ataque for superior à pontuação de defesa, o outro jogador receberá o efeito do item, porem não perderá pontos de saúde (Tem efeito sobre as sentinelas). O jogador diretor não tem essa opção;
      7. O jogador envenenado, que tiver antídoto em seu inventário, poderá tomá-lo imediatamente antes de seu próximo turno, sem sofrer com o efeito do veneno;
      8. O jogador adormecido, acordará quando estiver em seu turno, porém até acordar, estará vulnerável a ser roubado por outros detentos ou levado para a celas pelas sentinelas.
   7. Arrombando, destrancando e trancando portas:
      1. Arrombar, abrir e trancar portas são considerados movimentos e não ações do jogador;
      2. Para interagir com uma porta, o jogador deve estar em quadrado adjacente (horizontal ou vertical) à porta;
      3. Para arrombar a porta, o jogador arremessa os dados de habilidade. Se cair número superior ao valor de resistência da porta, ela será arrombada;
      4. Uma vez a porta arrombada, a porta sempre estará aberta;
      5. Para destrancar uma porta, o jogador deverá usar o item “Cartão de Acesso Nv. Zero” e arremessar os dados de habilidade. Se a soma do adicional de PH (vide carta de item) e o número obtido no dado for superior ao valor de resistência da porta, ela será destrancada. Quando o jogador passar pela porta, ela será trancada novamente;
      6. Se o jogador retornar para a mesma porta destrancada anterior, terá que repetir movimentos acima;
      7. O jogador poderá continuar seus movimentos, atingindo valor dos dados obtidos após arrombar ou destrancar portas.
   8. As cartas de itens:
      1. Todas as cartas de itens obtidas, deverão permanecer ocultas dos outros jogadores, e deverão ser guardadas com o jogador;
      2. Se o jogador usar ou equipar algum item, ele deverá revelar seu item;
      3. Se o item foi revelado, e for equipável, deverá ser deixado sobre a mesa a vista dos demais. Se o item foi revelado, e é consumível, o jogador dono da carta, deverá informar e mostrar seu item, marcando os efeitos ou indicando o jogador que sentirá os efeitos e colocará a carta junto por último ao monte de cartas;
      4. Se o jogador for roubado, ele recolherá suas cartas, as embaralhará, e fará como leque ocultando os itens das cartas para o jogador ladrão;
      5. Se o jogador for desacordado (PS for igual a zero) por um sentinela, todos seus itens serão devolvidos por último no monte de cartas.
6. Jogando com o Diretor:
   1. O diretor não tem totens de personagem para si, porém sua ação no jogo se faz sobre os totens de sentinelas;
   2. O diretor irá controlar as sentinelas somente em seu turno;
   3. Em um único turno, o diretor poderá mover todas as sentinelas, porém realizando com cada uma das sentinelas em jogo, um movimento e uma ação ou uma ação e um movimento;
   4. Para o diretor, movimento é andar com as sentinelas;
   5. Para o diretor ação é atacar um detento;
   6. Uma sentinela não pode ocupar mesmo quadrado que outra sentinela ou detento;
   7. Uma sentinela não pode atacar outra sentinela.
7. Trabalhando em Equipe:
   1. Os jogadores poderão fazer alianças para enfrentar as sentinelas, o chefe das sentinelas, outros detentos ou mesmo para procurar, usar ou trocar itens;
   2. Compartilhando itens: Os jogadores poderão usar itens de forma compartilhada, para isso, ambos precisarão estar em quadrados adjacentes. Os efeitos dos itens cairão sobre ambos os jogadores (válido somente para itens tipo consumíveis).
8. Vencendo o Jogo:
   1. Para vencer o jogo, o jogador deverá abrir a última porta com os Cartões de Acesso Nível Master;
   2. Os "Cartões de Acesso Nível Master" somente serão obtidos, derrotando o chefe das sentinelas, guardião do portão de saída;
   3. Derrotado o guardião, o jogador diretor entregará o item “Cartão de Acesso Nível Master” ao jogador vitorioso;
   4. Para abrir o portão de saída, o jogador detento possuidor do "Cartão de Acesso Nível Master" deve estar adjacente ao portão e ter valor de movimento suficiente para sair da prisão;
   5. O jogador detento que ultrapassar o portão de saída, vencerá o jogo;
   6. Caso os jogadores não consigam sair da prisão em até 30 rodadas, a prisão será destruída e os jogadores morrerão, assim o jogador diretor ganha o jogo.