

Introdução

Zé Lutinho desistiu de desbravar sua caverna atrás do ouro escondido nela.

Após uma coleção de fraturas e concussões, ele resolveu abrir sua caverna para aventureiros terem a chance de encontrar alguma riqueza.

Para aumentar ainda mais a emoção, ele criou uma competição:

Quem trazer 3 pepitas primeiro será o novo dono da caverna!

Mas tome cuidado, pois a caverna é uma terra sem leis. Então prepare-se para muitos golpes baixos!

Escolhendo o Modo de Jogo

Existem dois jeitos de se jogar Caverna do Zé Lutinho:

Modo Dia

- As cartilhas de jogador e a de eventos são usadas com os versos claros para cima.
- Durante a partida, os eventos são sorteados com o D4.
- Cada jogador terá de se preocupar com seus oponentes e os perigos da caverna.

Modo Noite

- As cartilhas de jogador e a de eventos são usadas com os versos escuros para cima.
- O baralho de troll deve ser embaralhado e posicionado do lado da caverna.
- Durante a partida, os eventos são sorteados com o D6.
- Cada jogador terá uma preocupação adicional nesta aventura. Os Trolls! Eles poderão atrapalhar muito a exploração da caverna ou se tornar aliados para vitória.

Preparando a Partida

1. Baralho:
 - 1.1. Embaralhe todas as cartas do baralho de caverna e posicione ao lado de onde a caverna será montada.
2. Montagem da Caverna:
 - 2.1. Posicione pilhas de 3 cartas do baralho de caverna em uma grade 5x5.
 - 2.2. Em uma das quinas, não coloque cartas do baralho de caverna, deixe apenas a carta de acampamento.
 - 2.3. Na quina oposta ao da carta de acampamento, deixe apenas 2 cartas de caverna e no topo dessa pilha deixe a carta de ouro especial.
 - 2.4. Posicione o restante do baralho da caverna ao lado junto da cartilha de eventos de fim de turno.
 - 2.5. Adicione o número de jogadores +3 em cubos brancos no espaço de tempo de partida na cartilha de eventos de fim de turno.
 - 2.6. Sorteie a posição de 8 paredes.
 - 2.7. Deixe os dados ao alcance de todos os jogadores.
3. Cada jogador:
 - 3.1. Compra 1 carta do baralho de caverna
 - 3.2. Coloca seu meeple no acampamento.
 - 3.3. Posiciona sua cartilha de jogador em sua frente com suas 3 cartas de mochilas.
Use o verso da cartilha de acordo com o modo de jogo da partida (Dia ou Noite).
 - 3.4. Pega 5 cubos vermelhos para marcar seus pontos de vida.

Inicia a partida quem for o atual dono da caverna (último vencedor). Caso esta seja a primeira vez do grupo, começa quem conseguir o maior resultado rolando os 2 dados D6.

Objetivo do Jogo

Encontrar 3 pepitas de ouro e sair da caverna, voltando ao acampamento.

Fluxo de Jogo

A caverna é representada por uma matriz 5x5 de pilhas de cartas, onde os jogadores se revezarão em turnos para se movimentar e coletar recursos em busca do ouro. Os turnos são divididos em 4 etapas: jogar cartas, realizar uma ação básica, jogar mais cartas e sortear o evento de fim de turno.

Turno do Jogador

O turno de um jogador é dividido em 4 partes:

1. Primeira etapa (opcional): O jogador pode jogar quantas cartas quiser de sua mão para realizar seus efeitos de ação. Lembre-se que não é permitido jogar cartas com efeitos repetidos.
2. Segunda etapa (obrigatória): O jogador deverá escolher uma das 5 ações básicas presentes em sua cartilha de jogador.
3. Terceira etapa (opcional): O jogador pode jogar quantas cartas quiser de sua mão para realizar seus efeitos de ação.
4. Quarta etapa (obrigatório): O jogador deverá sortear um evento de fim de turno usando um dado conforme o tipo de partida. Se for uma partida no modo Dia, ele deverá usar um D4. Se for uma partida no modo Noite, ele deverá usar um D6.

Após a realização do evento sorteado, o turno do jogador seguinte inicia imediatamente. Exceto se o jogador atual estiver preso em um espaço entre 4 paredes, neste caso ele deverá rolar um D6 para ver se continuará vivo ou desmaiará.

Ações Básicas

Todo turno, na etapa 2, os jogadores são obrigados a realizar uma das 5 ações básicas disponíveis dentro da caverna ou para entrar nela. Cada ação possui uma quantidade específica de devem ser executadas obrigatoriamente respeitando sua ordem.

- **Avanço Destemido**
 - I – Ande até 2 espaços.
 - II – Busque até 2 cartas.
 - III – Faça um encontro.
- **Andar com Cuidado**
 - I – Ande até 2 espaços.
 - II – Role um D6.
 - III – Caso o resultado seja de 1 a 3, faça um encontro.
- **Bucar com Cuidado**
 - I – Busque até 2 cartas.
 - II – Role um D6.
 - III – Caso o resultado seja de 1 a 3, faça um encontro.
- **Correr**
 - I – Ande até 3 espaços.
 - II – Faça um encontro.
- **Criatividade**
 - I – Descarte 3 cartas.
 - II – Compre 2 cartas do baralho.

No Acampamento

Caso o turno de um jogador inicie com seu meeple no acampamento, ele deve realizar os seguintes passos respeitando sua ordem:

1. Guarde ouro descartando 2 cartas por carta de ouro. Ação opcional que pode ser realizada várias vezes seguidas.
2. Caso esteja com 0 de vida, compre 3 cartas do baralho.
3. Restaure os 5 de vida.
4. Realize as etapas de turno 2, 3 e 4.

Buscar Cartas

Efeitos de buscar te fazem pegar cartas do local que seu meeple estiver e colocar na sua mão. Caso o local estiver sem cartas, não será possível buscar.

Fazer um Encontro

Encontros são efeitos colaterais das ações básicas de turno dos jogadores. Ações mais eficientes te fazem realizar encontros obrigatoriamente enquanto ações mais modestas te dão a chance de terminar seu turno sem realizar um encontro.

Para realizar um encontro, basta revelar uma carta do local onde seu meeple está e executar o efeito da parte de baixo. Caso o local não possua mais cartas, releve uma carta do baralho.

Após a conclusão do efeito de encontro, descarte a carta revelada.

Guardar Ouro

Permite que o jogador deixe uma carta de ouro ao lado da sua cartilha de jogador. A partir desse momento, quando esse jogador desmaiar ou sofrer o efeito da carta "Passar a mão", essa carta estará protegida, pois não estará mais em sua mão / mochila.

Pegar Mochila

Para pegar uma mochila, basta realizar uma busca no local. Caso você seja o dono da mochila, recupere todas as cartas guardadas no espaço respectivo da mochila e coloque a carta de mochila de volta. Caso a mochila não seja sua, escolha apenas 2 cartas e descarte o restante.

As cartas que deveriam ser pegas pela ação de busca em questão não são pegas.

Interagir com Troll

Para interagir com um Troll, é necessário entrar no espaço dele descartando 2 cartas como custo adicional. Todas as demais etapas do turno são canceladas.

Imediatamente, role um D6:

- Se o resultado for maior ou igual a 3, pegue a carta de troll e coloque ela ao lado de sua cartilha de jogador virada para baixo, você pode olhar a frente sempre que quiser. A única maneira de perder uma carta de Troll é o descartando por vontade própria.
- Caso tire 1 ou 2, perca 1 de vida e volte para o espaço que estava anteriormente. O Troll permanece no mesmo lugar.

Atender ao pedido do Troll

As cartas de Troll possuem objetivos a serem cumpridos. Quando este objetivo é atendido, seu jogador deve parar o turno atual para revelá-lo, mesmo sendo o turno de outro jogador.

A partir desse momento, essa carta conta como um ouro guardado.

A Caverna

A caverna é composta por 24 espaços posicionados em grade onde os aventureiros deverão encontrar os ouros.

Os aventureiros deverão se movimentar de forma ortogonal sempre entre espaços adjacentes.

Espaços Adjacentes

Todos os espaços em volta de onde seu meeple está são considerados adjacentes desde que não haja nenhuma parede obstruindo a passagem.

Por mais que os espaços nas diagonais são considerados adjacentes, os jogadores sempre deverão se movimentar ortogonalmente.

Paredes

As paredes devem ser colocadas entre os espaços.

Espaços separados por paredes perdem sua adjacência.

Obs.: Note que sempre são necessárias 2 paredes para tirar a adjacência entre espaços diagonais.

Ficar preso

Caso um jogador termine seu turno preso em um espaço rodeado de paredes, ele deverá rolar um D6 antes do jogador seguinte iniciar o turno. Caso o resultado seja igual ou menor que 3, ele desmaia.

Acampamento

O acampamento é o único espaço seguro no jogo. Independentemente de como o jogador tenha chegado, por conta própria ou desmaiando, não é possível jogar cartas e realizar encontros ou eventos lá.

Um jogador no acampamento também não pode ser alvo de nenhuma ação jogada por um oponente.

O acampamento não é um local da caverna. efeitos como do encontro "Terremoto" ou "Mina Terrestre" não afetam jogadores no acampamento.

Ao finalizar uma ação de movimento no acampamento, o turno do jogador é finalizado no mesmo momento.

É permitido passar pelo acampamento no meio de uma ação de movimento sem finalizar seu turno. O turno só é finalizado quando o jogador terminar todos os pontos de movimento no acampamento.

Movimentação

Efeitos de andar te fazem movimentar seu meeple pela caverna. Seu meeple pode se mover de 1 a 3 espaços de distância desde que os espaços sejam adjacentes e o movimento seja ortogonal (baixo, cima, esquerda, direita), nunca diagonal.

Se durante seu movimento você entrar em um espaço com troll, todos os movimentos restantes são cancelados, os efeitos de interação com troll ocorrem e seu turno é finalizado.

Cartas de Caverna

Cada carta é dividida em duas partes:

Parte Superior – Efeitos de Ação

Os jogadores podem jogar as cartas de sua mão para realizar estes efeitos. Logo abaixo do efeito, cada carta explica em qual momento ela pode ser usada.

Parte Inferior – Efeito de Encontro

Efeitos de Encontro são desencadeados pelas ações dos jogadores. Quando um Encontro acontece, a carta do local onde o meeple do jogador está é revelada e seu efeito de encontro acontece.

Após uma carta ser usada como ação ou revelada como encontro, ela deve ser descartada em uma pilha posicionada ao lado do baralho após seus efeitos.

Os jogadores podem jogar cartas em 3 momentos:

- Na primeira fase do turno.
- Na terceira fase do turno.
- Em situações específicas descritas em algumas cartas.

Exemplos:

A carta "Só no molejo" deve ser jogada em momentos em que o jogador estiver recebendo dano.

A carta "Parkour" deve ser jogada na etapa 3 ou em algum momento em que o jogador estiver perdendo vida, precisando descartar cartas ou sendo roubado.

Regra Importante

Não é permitido jogar mais de uma vez a mesma carta em um turno.

Renovar Baralho

Após a montagem da caverna, sobrará cerca de 45 cartas. Estas irão compor o baralho de caverna. Sempre que for necessário pegar alguma carta do baralho e ele não tiver mais cartas, embaralhe toda a pilha de cartas descartadas e coloque-as no lugar baralho.

Sempre que renovar o baralho, remova um ponto de tempo de partida da cartilha de eventos.

Sorteio de Posição

A caverna irá se transformando ao decorrer da partida. Paredes são criadas e derrubadas, espaços ficam sem cartas durante um tempo e em seguida lotados de cartas.

Na maioria dos casos, a inserção de uma parede ou cartas na caverna ocorre de forma aleatória por meio de sorteios.

Para se guiar, utilize a cartilha de evento de turno como referência.

Sorteando Paredes

Para sortear o lugar exato de onde deverá ser colocada uma parede, é necessário rolar os 3 dados.

- D6 Preto – Indica a coluna do espaço.
- D6 Vermelho – Indica a linha do espaço.
- D4 – Indica qual lado do espaço será colocada a parede.

Caso seja sorteado um local que já possui uma parede, coloque no local seguinte do resultado do D4 esteja fora da caverna ou no acampamento.

Exemplos: Caso o espaço do resultado 2 já esteja ocupado, coloque no 3. Caso o 3 também esteja ocupado, coloque no 4. Caso o 4 também esteja ocupado, coloque no 1. Se por final o 1 também estiver ocupado, cancele esta inserção desta parede.

Regra Importante

Não é permitida a inserção de paredes entre o acampamento e a caverna.

Sorteando Cartas

Para sortear o lugar exato de onde deverá ser colocada uma carta, é necessário rolar os dados D6.

- D6 Preto – Indica a coluna do espaço.
- D6 Vermelho – Indica a linha do espaço.

Caso o espaço do acampamento seja sorteado (espaço 1x1), coloque a carta na quina oposta (espaço 5x5).

Exemplos de Sorteios:

[imagem]

O método para sortear a posição das cartas é o mesmo usado para sortear a posição de jogadores ou cartas de troll. Caso um troll seja sorteado para ser colocado em um lugar que já possui um troll, refaça o sorteio até sortear um local válido.

Marmitas

Durante um sorteio, marmitas podem aparecer dentro da caverna. Elas servem para recuperar 1 ponto de vida de quem as pegar.

- Sempre que resultados de marmita for obtido em qualquer sorteio, o dado deverá ser re-rolado e a marmita em questão será colocada no lugar sorteado.
- Ela irá para o local mesmo se já estiver dentro da caverna.
- Qualquer jogador poderá andar por cima de um espaço com marmita para consumi-la e recuperar 1 de vida. Em seguida a marmita é descartada fora da caverna.
- O jogador não precisará terminar o movimento no local da marmita para consumi-la.

- Caso a marmitta apareça em um espaço com jogador, ela só será consumida na vez dele.
- Caso o resultado seja o acampamento, a marmitta deve ser colocada na quina oposta da caverna.

Vida, Dano e Desmaio

Os jogadores irão permanecer dentro da caverna quanto tiverem pontos de vida. Mas não se preocupe, caso sua vida acabe você apenas desmaia e volta para o acampamento para continuar jogando. O limite máximo de vida é 5, parece pouco e realmente é.

Dano

Quanto um jogador recebe dano, ele perde uma quantidade determinada de vida. A carta "Só no molejo" pode ser jogada no momento para tentar defender o dano recebido.

Perder Vida

Efeitos de perder vida não são iguais aos que causam dano pois não podem ser defendidos. Em momentos em que um jogador deve perder vida, ele pode jogar a carta "Parkour" para evitar o efeito e, ao invés disso, se movimentar.

Desmaiar

Um jogador desmaia sempre que ficar sem vida. Quando isso ocorrer, coloque uma de suas cartas de mochila no local em que seu meeple está e toda a sua mão no espaço respectivo em sua cartilha de jogador. Em seguida, coloque o seu meeple no acampamento.

Caso você desmaie com a carta de 2 ouros na mão, não a coloque com as demais cartas no espaço de mochila. Deixe-a sobre sua carta de mochila no espaço em que desmaiou.

Para finalizar, remova um ponto de tempo de partida da cartela de evento de turno.

Fim da Partida

A partida termina em duas situações:

- Quando um jogador for para o acampamento possuindo 3 ouros no total entre sua mão e os guardados. Ele será o vencedor da partida e o novo dono da Caverna.
- O último ponto de tempo de partida for removido. Nessa situação, quem tiver mais ouro guardado é o vencedor. Em caso de empate, quem estiver mais distante do acampamento vence. Conte a distância apenas por espaços adjacentes. Se ambos estiverem na mesma distância, estes jogadores dividem a vitória.

Apêndice de Ações das Cartas

Largar a Pedrada

Texto da ação: "Cause 1 dano a um amiguinho a qualquer distância desde que em linha reta e sem paredes entre você e ele.

Use no seu turno."

Você pode causar este 1 ponto de dano em qualquer amiguinho que esteja em qualquer distância do seu meeple desde que atenda duas condições:

- Não exista nenhuma parede no caminho, todos os espaços devem ser adjacentes.
- A direção seja ortogonal e em linha reta.

Descer a Bica

Texto da ação: "Cause 1 D4 de dano a um amiguinho no seu espaço. (4 = 0)

Use no seu turno ou quando o amiguinho entrar no seu espaço."

O dano causado por essa carta é variável, então é necessário rolar o D4 para definir o valor. Caso caia em 4, esta ação não causará dano.

Além de jogar em seu turno, esta carta pode ser jogada no momento que algum amiguinho entre no espaço do seu meeple. Antes de realizar esta ação, verifique se não falta mais nenhuma etapa da ação ou efeito que fez o meeple adversário entrar no espaço como:

- mais movimentos, nesse caso, esta carta só pode ser jogada se o jogador terminar o movimento no seu espaço.
- uma busca, após isso essa carta poderá ser jogada.
- um encontro, após isso essa carta poderá ser jogada.

Passar a Mão

Texto da ação: "Pegue uma carta da mão do amiguinho no seu espaço ou adjacente. Faça isso sem olhar a frente das cartas.

Use no seu turno."

A carta que pegar irá direto para sua mão. Você não irá saber qual carta está pegando pois não pode ver a frente das cartas, mas a boa notícia é que a carta que vale 2 ouros não tem verso.

Beijin de Mamãe

Texto da ação: "Recupere 1 de vida. (máx. 5)

Use no seu turno."

O limite máximo de vida é 5.

Só no Molejo

Texto da ação: "Defenda um D4 de dano. (4 = 0)

Use quando estiver recebendo dano."

O dano defendido por essa carta é variável, então é necessário rolar o D4 para definir o valor. Caso caia em 4, esta ação não defenderá dano.

Essa carta só pode ser jogada no momento que estiver sofrendo dano por algum efeito de encontro ou ação de outros amiguinhos.

Ela não pode ser usada em efeitos que te fazem perder vida.

Parkour!

Texto da ação: "Ande 2 espaços.

Use na etapa 3 do seu turno ou para evitar efeitos que fazem você perder cartas ou vida."

Essa carta não pode ser usada na etapa 1, apenas na etapa 3. Ela pode ser usada para evitar os efeitos dos encontros "Tá escuro aqui", "Tá um breu" e "Se emocionou".

Ao usar quando fizer o encontro "Se emocionou", você evita apenas o efeito de perder vida. A carta de ouro ainda irá para sua mão e um ponto de tempo de partida é removido.

Também é possível usar esta carta para evitar o efeito da ação "Passar a mão".

Você não perde o direito de se movimentar ao usar esta carta para evitar algum efeito de perda de vida ou cartas.

Ir na Picadilha

Texto da ação: "Ande 1 espaço e busque 1 carta.

Use no final do seu turno."

Apesar da semelhança com a ação "Avanço Destemido", esta ação não gera um encontro.

Vai Filhão!

Texto da ação: "Escolha um amiguinho no seu espaço ou adjacente para fazer um encontro ao invés de você.

Use quando for realizar um encontro."

Essa carta deve ser jogada antes de você revelar o encontro. O jogador escolhido revela a carta do espaço dele para fazer o encontro, não a carta do seu.

Picaretada

Texto da ação: "Crie ou destrua uma parede neste local.

Use no seu turno."