
GUIA

1 messages

CuritibaRETRO GAMECLUB <curitibaretrogameclub@gmail.com>

Reply-To:

To: CuritibaRETRO GAMECLUB <curitibaretrogameclub@gmail.com>

Cc:

QUESTIONÁRIO

Usar somente um dado

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

Tabuleiro atual (inclusive com a alteração sugerida pelo Jonattan)

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

Esquilo pega a NOZ e volta para o início do tabuleiro.

Deverá haver mais uma peça móvel que seria a NOZ, e ficaria junto com o totem do jogador que a pegou.

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

Esquilo passa pela casa e carrega a NOZ, em vez de ter que cair obrigatoriamente na casa da NOZ.

(Neste caso ao chegar no pé do tabuleiro novamente também não precisa tirar o número exato...

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

COMPETITIVIDADE – na Batalha pela casa (com os dados), aquele que ganhar fica com a NOZ e o outro volta uma casa (conectada para baixo ou anterior).

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

CARTA - Arremesso de NOZ.

*Acerte um esquilo para ele cair X casas anteriores as conectadas abaixo (por que nem sempre a gente sabe exatamente por onde passou).

O “X” representa o número que está na determinada carta (número de casas).

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

CARTA - Cipó do arremesso, arremessa o esquilo pelas próximas X casa em qualquer direção.

(Com ou sem conexão) – (X = Máximo de 3 casas nas cartas para evitar muita vantagem)

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

CARTA - Galho quebrado volta 3 casas por onde havia passado.

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

CARTA - Pata presa, o esquilo fica preso por uma rodada no local

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

CARTA - Super pulo, o esquilo salta 2 casas em qualquer direção

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

CARTA - Café expresso, o jogador joga novamente

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	()	(X)	* Na verdade concordo parcialmente - a carta é legal mas acho que em vez de jogar o dado novamente (para evitar que tire 6 por exemplo e dispare na frente dos outros) o esquilo tem o direito de andar mais 3 casas conectadas.
JONATTAN	()	(X)	*Achei interessante este seu ponto de vista e concordo com ele.
JHONATAN	(X)	()	*Concordo com o Enzo
RICARDO	()	()	*

Das cartas : Galho quebrado e Arremesso de noz aquele que sofrer a consequência da carta perde a noz de ouro se tiver.

(A NOZ fica parada na casa que ele estava).

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	(X)	()	*
JONATTAN	(X)	()	*
JHONATAN	(X)	()	*
RICARDO	()	()	*

O pata presa não aconteceria porque ele vai ficar na mesma casa, mas isso atrasa a pessoa e outro pode passar e pegar a noz dele.

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	()	(X)	* Concordo parcialmente, acho que passar e pegar não dá muito certo, mas cair na mesma casa e brigar pela casa com os dados e ficando com a NOZ, acho mais justo.
JONATTAN	(X)	()	*Concordo com o Enzo, acho que não me expressei direito neste ponto, concordo com o fato que outro esquilo tem que ficar na mesma casa e brigar pela noz.
JHONATAN	(X)	()	*Concordo com o Enzo
RICARDO	()	()	*

O jogador precisa voltar com ela (para entregar à princesa esquila, TEMA E HISTÓRIA).

	DE ACORDO	NAO CONCORDO	
ENZO	()	(X)	* Acho que ele deve ficar com a NOZ e comer,,, kkkkk
JONATTAN	(X)	()	*Acredito que entregar a noz

dourada para a princesa faria mais sentido, porque eles jogam nozes um no outro, se fosse só comer não faria sentido a corrida então. Ou voltar com a noz.

JHONATAN	(X)		()		*"MEU PRECIOOOOOOOOSO"	kkkkkkkkk
RICARDO	()		()		*	