

MANUAL DO JOGO



Manual

Nome do jogo: PANDEVID medieval

Tema do jogo: Aventura

Jogadores: Apenas um.

Idade recomendada: 12 anos

ou mais

Tempo de jogo: 15-20

minutos

Instrumentos necessários:

Uma tesoura para recortar

as peças, um objeto qualquer para representar o personagem do jogo no mapa e um dado de 6 lados. Para anotar a quantidade de moedas de ouro que o jogador possui, pode ser usada uma calculadora ou papel e caneta.

Instruções:

1. Recortar o mapa e as

cartas, escolher um objeto para representar o jogador, como uma peça de xadrez ou uma moeda.

2. Fazer uma pilha com as

cartas o-10 com a face para baixo, de forma que a carta no topo da pilha seja a de número 0, seguida pela 1 e assim por diante, a carta mais no fundo será a de número 10.

3. As cartas Final 1, Final

2 e Final 3 contam o resultado da aventura do jogador, e devem ser deixadas de lado até a conclusão da história.

Regras:

O objetivo do jogo é

prosseguir pelo mapa buscando descobrir o paradeiro do feiticeiro desaparecido.

O jogador pode apenas se

mover pela trilha designada pelos quadradinhos marrons. Quando o jogador chegar em um quadrado da cor laranja, ele deve comprar a carta com o número correspondente e seguir as instruções ditadas pela carta.

O jogador recebe 50 moedas

de ouro no início, se este montante chegar a zero durante a aventura, perderá o jogo, pois não terá recursos para continuar a viagem.

O jogo se inicia com o

jogador na cidade de Teméria, comprando a carta de número 0.

Boa sorte e divirta-se!

Carta 0 (Introdução):

Você é um cavaleiro da cidade medieval de

Teméria. Seu reino está sofrendo com uma pandemia letal e aparentemente incurável. Um dos feiticeiros do reino, Salazar, estava perto de desenvolver uma cura, porém ele desapareceu subitamente sem deixar nenhum rastro.

O Rei Guilherme II lhe

dá uma missão: Encontre o feiticeiro desaparecido, ajude-o a desenvolver a cura da doença e salve o reino desse destino terrível.

Para ajudar na sua

missão, o Rei lhe dá 50 moedas de ouro. Lembre-se: se você ficar sem ouro durante a viagem, perderá o jogo.

Carta 1 (Acampamento):

Viajando

até a cidade de Novigrad, você encontra um acampamento de bandidos no interior da floresta. Eles impedem sua passagem, exclamando:

“Esse

território é nosso, se quiser passar por aqui vai precisar pagar 10 moedas de ouro!”

Agora

você precisa escolher entre duas opções:

1. Pagar as 10 moedas de ouro aos bandidos e avançar até a cidade de Novigrad.

2.

Lutar contra os bandidos.

(Jogue o dado uma vez para decidir o resultado da luta).

o Se a jogada do dado der ímpar, você vence a luta e ganha 10 moedas de ouro que você encontra no acampamento dos bandidos.

o Se a jogada do dado der par, você perde a luta e deixa cair 20 moedas enquanto foge dos bandidos.

Independentemente do resultado, você avança até a cidade.

Carta 2 (Novigrad):

Após seu encontro com os bandidos, você chega na cidade de Novigrad, em busca de informações sobre o desaparecimento do feiticeiro.

Você decide ir conversar com o taberneiro da vila, pois ele provavelmente está em dia com todas as fofocas do reino.

“Não ouvi falar de nenhum mago sumido por aqui!

Mas se existe alguém que sabe alguma coisa sobre isso é o meu irmão, Geraldo. Ele trabalha como mercador, isso significa que tá sempre viajando pelo reino, fala com um monte de gente e tá sempre em dia com as notícias.

Nessa época do ano ele tá lá na Vila, vai falar com ele.”

Não tendo nenhuma pista melhor, você decide ir em direção a vila, que fica na região sudoeste do mapa.

Carta 3 (Torre):

Viajando em direção à Vila,

você passa por uma torre que aparente estar abandonada, porém ao se aproximar dela, começa a ouvir gritos de socorro. Você pode decidir entre:

1. Ignorar o pedido de ajuda e seguir em frente.

2. Ir investigar o pedido de ajuda.

(Jogue o dado uma vez)

.

Se

o dado deu 1,2,3 ou 4 você encontra uma pessoa trancada dentro da torre e a salva, ela te recompensa com 10 moedas de ouro.

.

Se

o dado deu 5 ou 6, o pedido de ajuda era, na verdade, uma armadilha que bandidos usaram para te atrair, eles te atacam de surpresa e conseguem roubar 10 das suas preciosas moedas de ouro.

Você continua sua jornada, e se aproxima de uma fazenda

Carta

4 (Fazenda)

O

sol está se pondo e você precisa encontrar um lugar para passar a noite. Você se aproxima de uma fazenda, um camponês vê você chegando e se aproxima. Você conta a ele sobre a missão dada pelo rei para curar a pandemia.

O fazendeiro decide ajudar em sua jornada, graças a sua missão nobre e sua afiliação com a família real. Ele recebe você em sua moradia, também fornecendo alimentos e uma cama para descansar. Você conversa com a família do fazendeiro, eles estão tendo dificuldades para sobreviver por causa da doença que assola o reino.

Ao amanhecer, você decide seguir sua jornada, porém antes você tem uma decisão a fazer:

1.

Deixar 10 moedas de ouro para ajudar a família do camponês a sobreviver nesses tempos difíceis.

2.

Simplesmente seguir viagem.

De qualquer forma, você segue em direção à ponte.

Carta 5 (Ponte)

Quando tenta atravessar a ponte, você é abordado por um grupo de soldados, eles estão cobrando uma taxa de 20 moedas de ouro para atravessar a ponte.

Isso te deixa com duas opções:

1. Pagar a taxa de 20 moedas de ouro.
2. Lutar com os soldados. (Jogue o dado)

.

Se o dado der ímpar, você perde a luta e os soldados tomam 30 das suas moedas de ouro.

.

Se o dado der par, você derrota os soldados e atravessa a ponte sem precisar pagar. Você segue até a vila.

Carta 6 (Vila):

Chegando na Vila, você procura o irmão do taberneiro, Geraldo. Você encontra facilmente o mercador, que está anunciando seus produtos para todos da Vila.

Você conta a ele que conhece seu irmão, e pede informações sobre o feiticeiro desaparecido.

O mercador fica feliz sabendo que você conhece o irmão dele, e lhe fornece uma pista: “Na Caverna aqui perto da Vila, fica o laboratório desse feiticeiro que você procura, talvez ele esteja lá.”

Você então decide ir em direção à caverna.

Carta 7 (Caverna):

Dentro da caverna você encontra vários aparatos estranhos, como pedras brilhantes, esculturas, frascos de vidro contendo líquidos fluorescentes de diversas cores, além de instrumentos que você nunca havia visto antes. Este é, com certeza, o laboratório de um feiticeiro.

Porém antes que você possa analisar os objetos e as anotações deixadas pelo mago, você percebe que não é o único dentro da caverna.

“Quem está aí!” você exclama. Um vulto começa a se aproximar de você, e quando chega perto da entrada da caverna, você consegue identificar um jovem vestindo um manto azul.

“Oi, eu sou João, sou o ajudante do feiticeiro Salazar. Quem é você?”

Você então conta sua história e João aceita te ajudar, contando que o feiticeiro foi sequestrado por homens do Lorde Frederico e que agora ele está sendo mantido no castelo dele. O assistente também quer salvar o mestre Salazar, por isso ele te oferece um item para ajudar na sua jornada, você deve escolher um dos dois:

.

Um saco contendo 50 moedas de ouro.

.

Uma poção mágica de cura, que pode curar qualquer ferimento instantaneamente, é extremamente rara e valiosa.

Além disso, João decide acompanhar você em sua jornada, juntos vocês vão em direção ao castelo, que fica além da Fazenda, na região Leste do mapa.

Carta 8 (Castelo):

Chegando no Castelo, um grupo de soldados do Lorde Frederico impedem a sua entrada. Um dos soldados é o filho do camponês que você encontrou anteriormente na Fazenda.

Você precisa encontrar uma maneira de entrar no castelo:

.

Se você presenteou a família do camponês com 10 moedas ao sair da Fazenda, o filho do fazendeiro convence os outros soldados a deixar você entrar, pois ele é grato à sua generosidade.

.

Porém, se você não presenteou a família do fazendeiro, você pode pagar aos soldados 50 moedas de ouro, assim eles deixarão você entrar.

.

Caso você não tenha 50 moedas de ouro, você presenteará os soldados com sua poção de cura de valor inestimável. Você perde a poção, mas pelo menos consegue entrar no castelo.

Carta 9 (Dentro do Castelo):

Dentro do castelo, você e João descem até a masmorra, onde vocês encontram o feiticeiro Salazar, que está inconsciente e seriamente ferido.

Se você possui a poção de cura, você pode dá-la ao feiticeiro, dessa forma seus ferimentos são instantaneamente curados. Leia a carta "Final 1".

Se você não possui a poção de cura, Salazar morre devido aos seus ferimentos fatais, porém João afirma que existe uma forma de trazê-lo de volta à vida. João carrega o corpo do feiticeiro, e juntos, vocês vão para as Ruínas.

Carta 10 (Ruínas):

Chegando nas Ruínas, João prepara um ritual de ressurreição para trazer Salazar de volta à vida, porém ele lhe explica que, para que o ritual tenha sucesso, é necessário que a vida de outra pessoa seja sacrificada em troca. Você tem, então, duas opções:

1.

Sacrificar sua vida para salvar Salazar. Leia a carta "Final 2"

2.

Se recusar a participar do ritual e ir embora. Leia a carta "Final 3"

Carta 11 (Final 1)

Com o uso da poção de cura, o feiticeiro Salazar é salvo e consegue finalizar sua cura. A pandemia é derrotada e o reino é salvo, graças a você. Todos do reino acabam sabendo da sua aventura, e você é reconhecido como um herói. Este é o Final Feliz.

Parabéns e muito obrigado por jogar !!

Carta 12 (Final 2)

Você se sacrifica para que ocorra a ressurreição do feiticeiro Salazar. Após voltar à vida, ele conclui a cura para a doença e a pandemia é derrotada de uma vez por todas. Todos do reino lembram do seu sacrifício heroico. Este é o Final Intermediário, no qual você morre, porém o reino é salvo graças ao seu sacrifício.

Parabéns e muito obrigado por jogar!!

Carta 13 (Final 3)

Você se recusa a participar do ritual e o feiticeiro Salazar não é trazido de volta à vida, consequentemente, a cura da doença não é concluída e o reino continua a ser aterrorizado pela pandemia. Este é o Final Triste, no qual a doença não é derrotada, mas pelo menos você sobreviveu. Parabéns e muito obrigado por jogar!!