

## REGRAS WUMBUS:

As **regiões vizinhas** são: **quadrante superior ao poço, quadrante lateral esquerdo ao poço, quadrante lateral direito ao poço, quadrante inferior ao poço.**

Só pode haver **Movimento** em direção às **regiões vizinhas**, não sendo possível mover-se diagonalmente. Todos os personagens podem se mover **1 casa** por **turno**, a não ser que haja uma mudança de estado que o permita movimentos maiores (por exemplo, o monstro entrar em estado de Histeria).

## OBSTÁCULOS E PERSONAGENS

- **Poço:**

Quando o humano passa pelo poço, ele morre instantaneamente e o jogo é finalizado. É possível identificar um poço através das brisas que ele emite nas regiões vizinhas a ele.

- **Brisas** identificam que há um poço em alguma região vizinha à ela.

- **Monstro:**

O monstro começa no estado **Dormente**. Se o humano entre no mesmo quadrante do monstro, o humano é imediatamente morto, mesmo se o monstro ainda estiver dormente.

Quando o humano faz sua 10 jogada, o monstro passa para o estado de **Alerta**, perseguindo o humano a partir da entrada da caverna. Quando o monstro sair do estado dormente, ele solta um **Hurro** avisando ao jogador que está acordado e caçando. O monstro é capaz de sentir os movimentos do humano com seu olfato, ele sabe por onde o humano passou e refaz seus passos em busca de sua vítima.

Após 10 turnos caçando o humano sem sucesso, o monstro entra em estado de **Histeria**, soltando outro **Hurro**, tendo sua velocidade de movimento dobrada, conseguindo andar 2 casas por turno.

O monstro pode ser morto caso o humano atire uma **Flecha** ou uma **Flecha em Chamas**, ao morrer ele solta um **Choro** de dor.

O monstro emite **Fedor** nas regiões vizinhas, permitindo ao humano saber que seu fim está próximo.

- **Fedor** identifica que há um monstro em alguma região vizinha.
- **Hurro** avisa que o monstro mudou de estado.
- **Choro** avisa que o monstro morreu.

- **Ouro:**

Se o humano entrar no mesmo quadrante que está o ouro, ele imediatamente o pega e seu estado muda para **Pique Final**, tendo sua velocidade de movimento dobrada, conseguindo andar 2 casas por turno.

O ouro é posicionado em uma região próxima ao covil do **Monstro**, o tornando uma

recompensa desejada porém perigosa para o humano.

O ouro emite **Brilho** nas regiões vizinhas, permitindo ao humano saber que sua recompensa está próxima.

- **Brilho** identifica que há ouro em alguma região vizinha.

- **Torre:**

Se o humano entrar no mesmo quadrante da torre, ele imediatamente a sobe, ganhando visão sobre uma área de **X** ao redor da torre, e revelando o conteúdo de todos os quadrantes visíveis da torre.

Existe uma chance de **70%** de haver uma **Flecha** extra na torre.

O humano não consegue atirar de cima da **Torre**.

O humano consegue ver a **Torre** a uma distância de **X** ao redor dela.

- **Rocha:**

Impede o movimento para o quadrante que ocupa, a não ser que o humano tenha uma **Picareta**, levando **2 turnos** para atravessar a rocha, a **Picareta** é **perdida** no processo. Quando o humano está adjacente a uma **Rocha**, ele sabe onde ela está.

- **Atalho:**

Se o humano entrar no mesmo quadrante do atalho, ele tem a **escolha** de entrar nele ou não. Caso ele escolha entrar, ele é levado até o outro atalho mais próximo no mesmo turno.

- **Risco de Desmoronamento:**

Se o humano entrar neste quadrante, ele entra em risco de desmoronamento. Como o universo odeia este humano, na próxima vez que ele entrar neste quadrante, ele desmorona, matando o humano imediatamente. O humano percebe que o quadrante está em risco de desmoronamento após sair dele.

- **Baú:**

Se o humano entrar neste quadrante, ele imediatamente abre o baú. Dentro do baú, podem ter os seguintes itens:

- **Flecha extra (40%)**
- **Picareta (25%)**
- **Óculos de Miopia (15%)**
- **Ativar um Alarme (10%)** – avança o estado do **Monstro** (se ele estava **Dormente**, agora estará **Alerta**, se estava **Alerta** agora estará em **Histeria**).
- **Mapa (5%)**
- **Nada (5%)**

- **Entrada:**

Onde o humano começa o partida. Quando ele entra, a entrada se **fecha**, tornando impossível sair por ali. Quando o monstro entra no estado de **alerta**, ele vai até a entrada procurando rastros do invasor.

- **Saída:**

Onde o humano pode sair da **Dungeon**. Sobrevivendo à caçada do **Monstro**. A saída pode ser encontrada com um **Mapa**, com os **Óculos de Miopia** e estando na **região vizinha** à ela.

A saída deve ser posicionada na parede oposta à **Entrada**, podendo estar em qualquer posição desta parede. O humano não tem ideia de onde a **Saída** está.

- **Fogo:**

O humano pode colocar uma flecha em chamas, podendo atirá-la em alguma direção, revelando o que tem nos quadrantes pelos quais a **Flecha em Chamas** passou. O quadrante com fogo é visível em um raio de 2 quadrantes.

## EQUIPAMENTOS

- **Arco e Flecha** – permite que o humano atire uma flecha em uma direção, se a flecha acertar o **Monstro**, ele morre.
- **Picareta** – permite que o humano escave uma **Rocha**.
- **Óculos de Miopia** – permite que o humano veja o conteúdo de todas as **regiões vizinhas** em um raio de 1 quadrante.
- **Mapa** – revela o mapa de toda a **Dungeon**.

## HUMANO

O humano começa somente com um **Arco e Flecha**. Possui 3 estados:

1. **Curioso:** começa o jogo neste estado. Pode se mover somente 1 quadrante por turno.
2. **Desesperado:** entra neste estado quando o **Monstro** entra no estado de **Alerta** ou quando ele sente o **Fedor** do **Monstro** quando este está em estado **Dormente**. Permite que o humano mova-se um **quadrante a mais** a cada **4 turnos**.
3. **Pique Final:** entra neste estado quando ele encontrar o **Ouro** ou o **Mapa**. Permite que o humano mova-se **2 quadrante** por turno. Recebe o benefício de **Desesperado** caso tenha entrado neste estado anteriormente.