**Perguntas e Respostas de Elicitação de Requisitos**

1. **Qual é o objetivo principal do jogo?**  
    O herói deve acender 3 tochas no tabuleiro para avançar de fase.
2. **Como o jogador vai controlar o herói?**  
    Movendo-o para cartas adjacentes no tabuleiro por meio de cliques e interação de ações.
3. **O que acontece quando o herói encontra um monstro?**  
    O sistema compara ataque do herói e a vida do monstro para decidir o resultado do combate desgastando assim a arma, caso o herói esteja desarmado o monstro que o ataca.
4. **Existe a possibilidade de evitar combates?**  
    Sim, o herói pode usar stealth para passar por monstros, mas pode perder vida se falhar (ainda passando pelo monstro, mas dando chance de piorar seu tabuleiro).
5. **O que os baús devem oferecer ao jogador?**  
    Pontos, armas ou armadilhas.
6. **O herói pode melhorar atributos durante a partida?**  
    Sim, equipando armas que aumentam o ataque, sua amplitude e eficácia contra certos monstros.
7. **O que acontece quando o jogador elimina ou ultrapassa uma carta?**  
    O sistema gera uma nova carta (monstro, parede, baú ou tocha) para preencher o espaço e a carta monstro mais próximo dele o persegue.
8. **O jogo terá sistema de pontuação?**  
    Sim, o jogador ganha pontos ao derrotar inimigos, abrir baús e completar o objetivo.
9. **Quais são as condições de vitória e derrota?**  
    Vitória: acender 3 tochas.  
    Derrota: pontos de vida do herói chegam a zero.
10. **Como o jogador visualizará o jogo?**  
     O tabuleiro será exibido em formato 4x4, com cartas interativas.
11. **Qual deve ser a duração média de uma partida?**  
     Entre 10 e 15 minutos.
12. **Em quais plataformas o jogo deve rodar?**  
     Navegadores web, executáveis (desktop) e/ou dispositivos móveis.
13. **Será possível adicionar conteúdo no futuro?**  
     Sim, o código deve ser modular para permitir expansões.
14. **O sistema deve ser estável?**  
     Sim, não pode travar nem falhar durante partidas.
15. **Como deve ser o visual do jogo?**  
     Elementos visuais claros, com cores e ícones que diferenciem herói, monstros, baús, tochas e paredes.