

Manual do Jogo: Gaia Dominium

Table of Contents

- [Visão Geral](#)
- [Componentes do Jogo](#)
- [Estrutura de Jogo](#)
- [Ações Modulares Disponíveis](#)
- [Mecânica de Renda e Produção \(Fase 1 do Tutorial\)](#)
- [Pontos de Vitória](#)
- [Exemplo de Partida Rápida \(3 Turnos\)](#)
- [Dicas Estratégicas](#)
- [Perguntas Frequentes](#)
- [Créditos & Versão](#)

Visão Geral

Gaia Dominium é um jogo de tabuleiro digital estratégico que combina elementos de **Eurogames** (gerenciamento de recursos, engine building) com **Ameritrash** (ação dinâmica, interação entre jogadores). Cada jogador controla uma **Facção** buscando expandir seu domínio florestal, gerenciar recursos escassos e acumular **Pontos de Vitória** para conquistar o controle sobre o planeta.

Componentes do Jogo

Elementos Principais

Facções: Cada jogador representa uma facção única com cores distintas (Verde, Azul, Vermelho, Amarelo), possuindo:

- Recursos iniciais (Madeira, Pedra, Ouro, Água)
- Renda mensal baseada em regiões controladas e projetos ativos
- Contador de Pontos de Vitória

Mapa Florestal: Um grid dividido em 25 regiões, cada uma com:

- Nome identificador
- Tipo de Bioma (Floresta Tropical, Floresta Temperada, Savana, Pântano)
- Controlador (Facção que domina a região)
- Nível de exploração

Recursos: Quatro tipos essenciais obtidos e gastos durante o jogo:

- **Madeira:** Recurso primário, obtido de regiões florestadas
- **Pedra:** Utilizada em construções defensivas e estruturas
- **Ouro:** Recurso premium, necessário para negociações estratégicas
- **Água:** Recurso vital para produção e desenvolvimento

Sistema de Ações: Quatro ações modulares disponíveis a cada turno do jogador

Estrutura de Jogo

Preparação

1. Cada jogador escolhe uma Facção e recebe:
 - 10 Madeira
 - 5 Pedra
 - 3 Ouro
 - 5 Água
 - 0 Pontos de Vitória
2. O tabuleiro começa com regiões distribuídas entre as facções de forma equilibrada (ou aleatória, conforme configuração)
3. O turno inicial é determinado aleatoriamente

Fluxo de Um Turno

Cada turno segue esta sequência obrigatória:

Fase 1: Renda Automática

- O sistema calcula automaticamente a renda baseada em:
 - Número de regiões controladas (cada região = +1 Madeira)
 - Projetos ativos (multiplicadores de produção)
 - Bônus de bioma (cada bioma oferece recursos específicos)
- Recursos são adicionados ao tesouro da facção

Fase 2: Seleção de Ação

- O jogador clica em um dos 4 botões de ação modular (apenas uma pode ser executada por turno)
- A ação é imediatamente resolvida e recursos são consumidos/ganhos

Fase 3: Passar Turno

- O botão "Passar Turno" só fica ativo após a ação ser executada
- Clicando no botão, o turno passa para o próximo jogador
- Todas as condições são resetadas para o próximo turno

Ações Modulares Disponíveis

1. Explorar

Custo: 2 Madeira + 1 Água

Efeito:

- Aumenta o nível de exploração de uma região controlada
- Ganha +1 Ponto de Vitória
- Desbloqueia produção adicional naquela região
- Próximas colheitas nesta região produzem +50% de recursos

Quando Usar: No início do jogo, para preparar regiões para produção máxima

2. Construir

Custo: 3 Madeira + 2 Pedra + 1 Ouro

Efeito:

- Constrói uma estrutura em uma região controlada
- Ganha +2 Pontos de Vitória
- A região passa a gerar +1 recurso adicional por turno
- Desbloqueia bônus especiais conforme o tipo de estrutura

Quando Usar: Quando você quer ganhar pontos rapidamente e tem recursos suficientes

3. Recolher

Custo: 1 Madeira

Efeito:

- Colhe recursos de regiões controladas
- Obtém +2 de cada recurso primário (Madeira, Pedra, Água)
- Pode obter Ouro se houver estruturas de mineração na região
- Ganha +1 Ponto de Vitória

Quando Usar: Quando você precisa repor recursos ou está acumulando para ações futuras

4. Negociar

Custo: 2 Ouro

Efeito:

- Realiza uma transação estratégica
- Pode converter recursos: 3 de um tipo em 2 de outro tipo desejado
- Ganha +1 Ponto de Vitória por negociação
- Desbloqueia acesso a mercados globais (futuro expansion)

Quando Usar: Para balancear sua composição de recursos ou para interações diplomáticas com outros jogadores

Mecânica de Renda e Produção (Fase 1 do Tutorial)

A renda é calculada **automaticamente** no início de cada turno de um jogador:

Fórmula de Cálculo

```
Renda Total = (Regiões Controladas × Tipo de Bioma) + (Projetos Ativos × Multiplicador)
```

Exemplos de Cálculo

Exemplo 1: Um jogador controla 5 regiões

- 2 regiões de Floresta Tropical (1 Madeira + 0.5 Ouro cada)
- 2 regiões de Savana (1.5 Madeira cada)
- 1 região de Pântano (0.5 Madeira + 1 Água)

Renda Recebida:

- Madeira: $(2 \times 1) + (2 \times 1.5) + (1 \times 0.5) = 2 + 3 + 0.5 = \mathbf{5.5 \text{ Madeira}}$ (~6 arredondado)
- Ouro: $2 \times 0.5 = \mathbf{1 \text{ Ouro}}$
- Água: $1 \times 1 = \mathbf{1 \text{ Água}}$

Exemplo 2: Com Projetos Ativos

Mesmo cenário anterior + 1 Projeto de "Floresta Gerenciada" (multiplicador 1.5x para Madeira)

Nova Renda:

- Madeira: $6 \times 1.5 = \mathbf{9 \text{ Madeira}}$
- Ouro: $\mathbf{1 \text{ Ouro}}$
- Água: $\mathbf{1 \text{ Água}}$

Pontos de Vitória

Os Pontos de Vitória são ganhos através de:

| Ação | Pontos Ganhos |
|---------------------------------|---------------|
| Explorar uma região | +1 PV |
| Construir uma estrutura | +2 PV |
| Recolher recursos | +1 PV |
| Negociar com sucesso | +1 PV |
| Controlar 50% do mapa | +5 PV |
| Primeira a atingir 3 estruturas | +3 PV |
| Encerrar turno com 15+ recursos | +2 PV |

Objetivo de Vitória: Primeira facção a atingir **25 Pontos de Vitória** vence o jogo

Exemplo de Partida Rápida (3 Turnos)

Turno 1 – Facção Verde

1. **Renda:** Sistema calcula e adiciona 3 Madeira, 1 Pedra
2. **Recursos Atuais:** 13 Madeira, 6 Pedra, 3 Ouro, 5 Água
3. **Ação:** Clica em "Explorar" → Escolhe uma região → Gasta 2 Madeira + 1 Água
4. **Resultado:** +1 PV, região agora nível 2 de exploração
5. **Recursos Finais:** 11 Madeira, 6 Pedra, 3 Ouro, 4 Água | **PV: 1**
6. **Passar Turno** → Próximo jogador

Turno 1 – Facção Azul

1. **Renda:** Sistema calcula e adiciona 2 Madeira, 1 Água
2. **Ação:** Clica em "Recolher" → Ganha +2 de cada recurso primário
3. **Resultado:** +1 PV, recursos aumentados
4. **Passar Turno** → Próximo jogador

Turno 2 – Faccção Verde

1. **Renda:** Mesma de antes (3 Madeira, 1 Pedra)
2. **Ação:** Clica em "Construir" → Constrói estrutura em região explorada
3. **Custo:** 3 Madeira + 2 Pedra + 1 Ouro
4. **Resultado:** +2 PV, estrutura criada, região agora produz +1 extra
5. **Recursos Finais:** 8 Madeira, 4 Pedra, 2 Ouro, 4 Água | **PV: 3**
6. **Passar Turno**

Jogo continua até uma facção atingir 25 PV...

Dicas Estratégicas

Para Iniciantes

1. **Explore primeiro:** Comece explorando suas regiões antes de construir, para desbloquear produção máxima
2. **Equilibre recursos:** Mantenha uma distribuição balanceada entre Madeira, Pedra e Água
3. **Guarde Ouro:** Ouro é raro e valioso; use-o estratégicamente em negociações
4. **Passe turno rápido:** Não delay desnecessariamente; a velocidade é importante em jogos multiplayer

Para Jogadores Avançados

1. **Engine Building:** Construa múltiplas estruturas em regiões florestadas para multiplicadores cumulativos
2. **Timing de Projetos:** Ative projetos nos momentos certos para maximizar renda em turnos específicos
3. **Bloqueio de Regiões:** Explore regiões que outros jogadores precisam, forçando negociações
4. **Conversão Estratégica:** Use a ação Negociar para converter recursos excedentes em scarce resources

Perguntas Frequentes

P: Posso mudar de ação após iniciar uma?

R: Não. Uma vez que você clica em uma ação, ela é executada. Planeje bem antes de clicar.

P: O que acontece se não tiver recursos suficientes para uma ação?

R: A ação não pode ser executada. O botão ficará desabilitado até você ter recursos suficientes.

P: Quanto tempo dura uma partida completa?

R: Uma partida para 25 PV com 2-4 jogadores leva aproximadamente 30-45 minutos.

P: Posso jogar contra a IA?

R: Na versão atual do MVP, o jogo é multiplayer local. Futuras versões incluirão IA e multiplayer online.

P: Regiões podem ser conquistadas?

R: Não nesta versão. Regiões são designadas no início. Versões futuras incluirão conflito e negociação por territórios.

Créditos & Versão

Gaia Dominium MVP v1.0

Jogo de estratégia digital

Desenvolvido para plataforma web interativa

