



3D CURE MAZE_



OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores assumem o papel de heróis exploradores que percorrem um labirinto modular em busca do centro do mapa. Para entrar na sala central, é necessário coletar 1 código no labirinto e atingir o nível máximo. O primeiro jogador a derrotar o Chefe Final vence a partida.

COMPONENTES DOS JOGOS

- Manual de Regras
- Cartelas dos Jogadores: indicam atributos e status.
- Marcadores: marcam atributos e status dos jogadores.
- Miniaturas: representam heróis e inimigos.
- Cartas de inimigos: vida, ataque, defesa, drops e efeitos
- Cartas de Evento
- Componentes de Itens: (16 karambits, 16 campos magnéticos, 16 portais, 16 seringas, 16 códigos e 4 chips de acesso.
- Tiles de Labirinto: peças modulares que revelam o mapa (20 curvas, 15 corredores, 10 encruzilhadas e 4 becos sem saída).
- Dado D6: determina ataques críticos.

PERSONAGENS

- Atributos Padrão: Ataque 3 / Defesa 0 / Saúde 8
- Cada jogador tem 3 vidas.
- Ao morrer, perde uma vida e retorna à borda do labirinto com vida máxima e um item escolhido
- Tamanho máximo do inventário: 4 itens.
- Ataque máximo: 9
- Defesa máxima: 4
- Vida máxima: 14





CONFIGURAÇÃO DO JOGO

- Cada jogador escolhe um herói e recebe sua cartela de atributos.
- Embaralhe os tiles do labirinto e organize em uma grade 7x7, voltados para baixo.
- Cada jogador posiciona sua miniatura em um canto do labirinto.
- Para 3 jogadores, a miniatura deve ser posicionada centralizada em um dos lados externos do labirinto.
- Posicione 4 códigos nos tiles diagonais ao tile central
- Embaralhe as cartas de evento e inimigos.
- Defina quem começará a partida.

O JOGO

Em sentido horário, a partir do primeiro jogador, cada jogador, em seu turno, pode escolher se fará uma ação de movimento, uma ação de descanso ou uma ação de retorno para o início do labirinto. O jogador ainda poderá enfrentar inimigos e utilizar itens durante o turno, com base nas descrições a seguir:

TURNO DO JOGADOR

O jogador escolhe uma das seguintes ações:

1 - MOVIMENTO

- O jogador pode se mover para um tile adjacente, seguindo os caminhos disponíveis no formato atual do labirinto.
- Se o tile ainda não foi revelado, ele deve ser virado e posicionado de modo que suas paredes se encaixem com as do tile adjacente.
- Se o jogador se movimentar para um tile que contém um código, ele previsa enfrentar um inimigo de nível 4.
- Para o jogador se movimentar para o tile central ele precisa ter um código. Ele deve enfrentar o chefe final, revelando uma carta de nível 5.
- Jogadores podem mover-se 2 tiles por vez se ambos já estiverem revelados.

2- DESCANSAR

- O jogador recupera 2 de vida.

3- RETORNAR AO INÍCIO

- O jogador paga metade da vida (arredondado para baixo) e retorna para qualquer tile revelado na borda do labirinto.



COMBATE

Iniciando um combate

Quando um jogador entra em um tile ainda não revelado, ele encontrará um inimigo com mesmo nível do jogador (inimigo até nível 3). Puxe uma carta de inimigo para determinar seus atributos, itens que pode deixar ao ser derrotado ("drops") e efeitos especiais. O combate começa imediatamente. (O jogador ainda pode encontrar inimigos no tabuleiro que são posicionados a partir de efeitos quando um inimigo morre).

A carta de inimigo possui as seguintes informações:

- Nome do inimigo.
- Benefícios recebidos pelo jogador ao derrotar o inimigo (Pontos de experiência, itens, eventos).
- Atributos de vida, ataque e defesa do inimigo.
- Efeito ao derrotar o inimigo.

Preparação para o Combate

- Antes do combate, o jogador deve rolar um dado D6 para definir efeitos críticos:
- Resultado 1: o jogador perde 1 ponto de Ataque ou Defesa (decisão feita pelo jogador à esquerda, no sentido anti-horário).
- Resultado 2 a 5: o combate ocorre com os atributos normais.
- Resultado 6: o jogador ganha +1 ponto de Ataque ou Defesa (à sua escolha).

Regras do combate

O combate acontece em turnos, com a seguinte ordem:

Ataque do Inimigo: O inimigo sempre ataca primeiro. Compare o valor de Ataque do inimigo com a Defesa do jogador. A diferença (se positiva) é aplicada como dano na vida do jogador.

Contra-ataque do Jogador: O jogador ataca em seguida. Compare o valor de Ataque do jogador com a Defesa do inimigo. A diferença (se positiva) é aplicada como dano na vida do inimigo.





Continuação do Combate: Se ambos ainda estiverem vivos, o combate prossegue repetindo os passos acima até que:

- a. O inimigo seja derrotado.
- b. O jogador seja derrotado.
- c. O combate termine em empate.

Resultado do combate

Vitória do Jogador: Se a vida do inimigo chegar a 0, ele é derrotado. O jogador recebe pontos de experiência, itens e efeitos indicados na carta do inimigo.

Derrota do Jogador: Se a vida do jogador chegar a 0, ele perde uma vida, retorna para a borda do labirinto com vida máxima e escolhe um item de recompensa.

Empate: Se nenhum dos dois conseguir causar dano ao outro, o combate termina em empate. O jogador perde 2 pontos de vida.



Progressão de níveis

Derrotar inimigos concede experiência, a depender do inimigo. Ao receber experiência, o jogador move o marcador de experiência conforme a quantidade recebida na ficha de jogador. Ao atingir certos níveis, o jogador ganha melhorias de atributos.

Coletas de código

Algumas salas do tabuleiro guardam códigos que são necessários para abrir a sala central do mapa. Para obter um código, o jogador deve derrotar o inimigo de nível 4 que protege essa sala. Depois de vencer o inimigo, pegue o cubo de código e coloque-o no chip correspondente. Apenas um cubo de código é necessário para acessar a sala central.



Combate entre jogadores

Um jogador não pode ocupar um tile que já tenha outro jogador. Caso um jogador se mova para um tile já ocupado, inicia um combate entre jogadores.

O combate ocorre em turnos, com as regras usuais, com o jogador defensor tendo a vantagem de começar atacando. Caso haja um empate, o jogador atacante perde 2 de vida e os jogadores se movimentam 2 tiles em sentidos opostos, começando com o jogador que foi atacado. Caso um jogador fique com a vida igual a 0, volta para o início do labirinto.

LISTA DE INIMIGOS

NÍVEL 1					
INIMIGO	VIDA	ATAQUE	DEFESA	RECOMPENSAS	EFEITO
Mecânico de rua	2	2	1	+1 XP +1 karambit	spawna inimigo
Atirador de gosma	2	1	2	+1 XP +1 seringa	jogador não pode se mover no próximo turno
Rato Tóxico	3	2	2	+1 XP +escolhe um item	evento + spawna inimigo
Autômata Obsoleto	4	1	1	+1 XP +1 campo magnético	spawna inimigo
Drone de segurança	1	3	0	+1 XP	não pode explorar novos tiles no próximo turno



NÍVEL 2



INIMIGO	VIDA	ATAQUE	DEFESA	RECOMPENSAS	EFEITO
Entregador Autômata	5	3	2	+2 XP +1 portal	spawna inimigo
Thug	6	2	1	+1 XP +1 portal	evento + spawna inimigo
Medica Clandestina	4	2	3	+1 XP +1 seringa	não pode se mover no próximo turno
Traficante de armas	4	3	2	+1 XP +escolhe um item	evento + spawna inimigo
Sniper de beco	3	4	1	+1 XP +escolhe um item	evento + -1 defesa no próximo combate

NÍVEL 3



INIMIGO	VIDA	ATAQUE	DEFESA	RECOMPENSAS	EFEITO
Mecha de Demolição	8	4	3	+1 XP +escolhe um item	-1 ataque no próximo combate
Assassino Fantasma	5	5	2	+1 XP +1 portal	evento + spawna inimigo
Exoesqueleto	6	6	1	+1 XP +1 karambit	spawna inimigo
Experimento 19	7	5	3	+1 XP +1 campo magnético	evento + spawna inimigo
Automata de Segurança	6	5	5	+3 XP +escolhe um item	jogador volta para o beco na borda



NÍVEL 4



INIMIGO	VIDA	ATAQUE	DEFESA	RECOMPENSAS	EFEITO
Tanque Remoto	10	4	5	+1 código +escolhe 2 itens	evento + vida completa restaurada
Drone de guerra	5	6	6	+1 código +escolhe 2 itens	evento
Mercenário de Elite	7	6	4	+1 código +escolhe 2 itens	evento

NÍVEL 5



INIMIGO	VIDA	ATAQUE	DEFESA	RECOMPENSAS	EFEITO DURANTE COMBATE
Kaela	15	3 + 106	5	escapar do labirinto	Inuoca cópia ao final (Vida 10, ataque 6, defesa 2)
C.E.O	18	7	6	escapar do labirinto	Inuoca criatura nível 2 a cada turno. Puxe uma carta e acrescente os status ao C.E.O
Z3RD.EXE	50	1	1	escapar do labirinto	Rola D6 a cada turno. Se 1 ou 6, +2 ataque e + 1 defesa permanente



ITENS CONSUMÍVEIS

Cada jogador pode ter no máximo 4 itens. Caso exceda a quantidade de itens, deve descartar para a pilha de descarte.

- **Seringa** - Restaura 5 de vida ao jogador.
- **Portal** - Permite atravessar uma parede e fica lá para sempre.
- **Campo magnético** - Permite bloquear um ataque do inimigo. Descarte ao usar.
- **Karambit** - Ao atacar, recebe mais 1 de dano no combate. Descarte ao usar.

Conforme o jogador utiliza itens, move o marcador correspondente na ficha de jogador. Ao atingir uma quantidade de itens do mesmo tipo, o jogador pode aumentar o respectivo atributo de ataque, defesa e vida.



CARTAS DE EVENTOS

Toda vez que um inimigo com o ícone de evento (!!!) é derrotado, um evento ocorrerá. O jogador deverá tirar uma carta de evento e rolar um dado D6, caso o resultado no dado seja 1, 3 ou 5, o evento 1 será ativado. Caso o resultado seja 2, 4 ou 6 o evento 2 será ativado.

A descrição de cada carta pode ser encontrada a seguir:

- **Armadilha Oculta:** Perde 2 de vida ou precisa rolar um dado para escapar.
- **Cobaia de teste duvidoso:** Regenera um D6 de vida.
- **Drone de reconhecimento:** Olha um beco adjacente de sua escolha e devolve para sua posição.
- **Chave de acesso:** Gire um beco adjacente 90° à sua escolha (pode facilitar sua rota).



- **Sistema de tubulação:** Mova-se para qualquer beco já revelado sem custo de movimento.
- **Portal Instável:** Teleporte para qualquer beco revelado da borda do labirinto.
- **Especialista de logística:** Troque de lugar dois becos revelados adjacentes entre si.
- **Remanejo de agentes:** Troque de lugar dois jogadores no tabuleiro, incluindo você.
- **Z3RO.EXE não está respondendo:** Gire todos os becos adjacentes em sentido horário.
- **Interditado para reformas:** Um beco adjacente é revertido ao estado “não explorado”.
- **Furto!!:** Perca 1 item consumível ainda não utilizado.
- **Acesso negado:** Bloqueie uma saída do beco atual (coloque um marcador indicando).
- **Ordem do C.E.O:** Todos os becos da fileira atual (ou coluna) giram 90°.
- **Território da Neon Blade:** Um beco revelado à sua escolha é removido do jogo, não pode mais ser atravessado.





FIM DO JOGO

O jogo termina quando o primeiro jogador derrota o chefe no tile central do labirinto (Inimigos nível 5).

- Para entrar na sala central, o jogador precisa coletar 1 código e chegar ao nível máximo (4).

MODOS DE JOGO ALTERNATIVO: CAÇA AOS CÓDIGOS

Neste modo, o objetivo é ser o primeiro jogador a coletar todos os códigos espalhados pelo tabuleiro!

Coletar todos os códigos antes dos outros jogadores.

Antes de começar, determine quantos códigos serão necessários para vencer:

- Escolha aleatoriamente um número de 1 a 4, ou
- Decidam juntos entre os jogadores a quantidade de códigos que será usada nesta partida.

A quantidade total de códigos que a serem posicionados nos tiles depende do número de jogadores:

- Total de Códigos = (Objetivo de Vitória) × (Número de Jogadores)

Para cada código que será colocado:

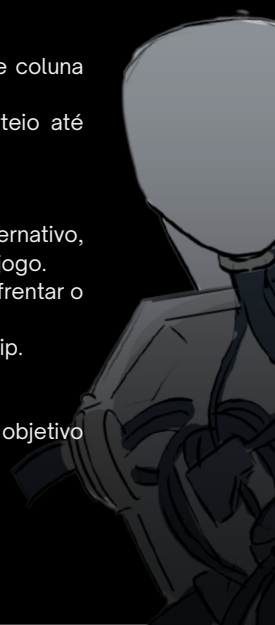
1. Role duas vezes o dado.
 - O primeiro número indica a linha (1 a 6).
 - O segundo número indica a coluna (1 a 6).
2. Coloque o código no tile da interseção correspondente da linha e coluna sorteadas.
3. Se o espaço já estiver ocupado por outro código, repita o sorteio até encontrar um espaço livre.

Como Jogar

- As mesmas regras do jogo padrão se aplicam ao modo alternativo, alterando apenas a configuração inicial do tabuleiro e o objetivo de jogo.
- Quando um jogador entra em uma sala com um código, ele deve enfrentar o inimigo que a protege (nível 4).
- Ao derrotar o inimigo, o jogador coleta o código e o posiciona no chip.

Condição de Vitória

O primeiro jogador que coletar a quantidade de códigos definida como objetivo de vitória é o vencedor da partida!





3D CURE MAZE_

Realização
João Vitor de Miranda
Rafael Arimatea
João Lima
Torre Arcana
Equipe 3D Cure