



3

# Combate



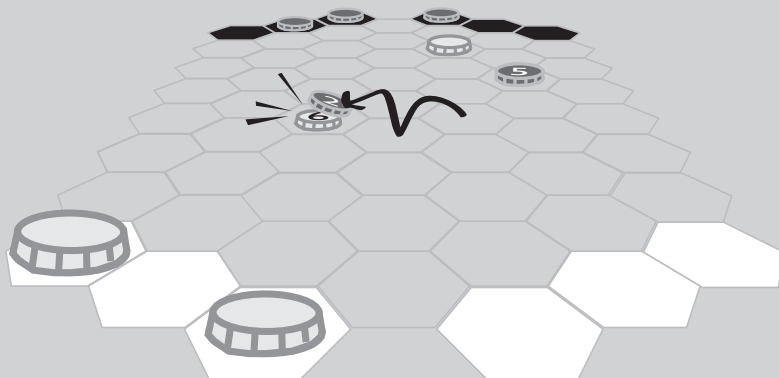
3

OS  
ESSENCIAIS 6



# Combate

Jogo Base



### QUEST 3X4

ESPAÇO	PROGRESSÃO	EXPLORAÇÃO	COMBATE
ATORES	MARCADORES	PERSONAGENS	CUSTOMIZÁVEIS
ITENS	POWER UPS	INVENTÁRIO	STATUS
DESAFIOS	KILL	COOP	FEDEX



3

# Combate



- Componentes**
- 01 Tabuleiro (dividido em 4 partes)
  - 01 tabuleiro inteiro
  - 12 Peões (6 de cada time)
  - 12 Peões numerados (6 de cada time)
  - 01 dado
  - O mais novo começa.

**Setup**

Decidam qual dos tabuleiros será usado na partida: o FIXO ou o FRAGMENTADO em 4 partes, sendo este último montado de forma aleatória.

Escolham um dos 3 MODOS DE JOGO:

- MODO 1 - Apenas Peões numerados
- MODO 2 - Peões numerados + dado
- MODO 3 - Peões lisos + dado

Posicione seu exército para o combate! Coloque suas 6 fichas, aleatoriamente, nos espaços da sua cor.

## Como Jogar

### MODO 1

Para MOVIMENTAR o seu peão, ande EXATAMENTE o número de casas indicado pelo próprio peão:

Para ATACAR e ELIMINAR um peão adversário, basta fazer com que o fim do movimento do seu peão COINCIDA com uma casa ocupada pelo peão adversário.

O PEÃO n°6, por exemplo, se movimenta EXATAMENTE SEIS CASAS.



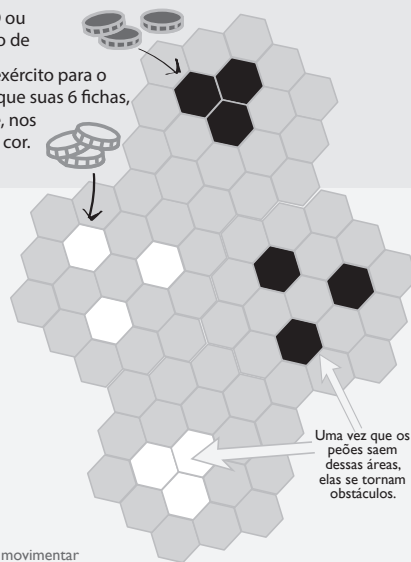
Não vale "ir e voltar" em uma jogada, mas vale andar em círculos. O Peão não pode "pular" qualquer outro peão na jogada, nem atravessar ou pular uma área escura ou clara.

**MODO 2** - só altera o modo de movimentar

ROLE O DADO. Ande apenas com o peão indicado, exatamente o n° de casas indicado. (ex.: Se tirar 6 no dado, ande com o peão 6, 6 casas). Se cair um número cujo peão já saiu do jogo, use o n° para movimentar qualquer peão adversário.

**MODO 3** - só altera o modo de movimentar

ROLE O DADO. Ande com qualquer peão EXATAMENTE o número correspondente. Se cair o número 6, pode-se REPARTIR O MOVIMENTO (ex.: anda 2 casas com um peão, 4 com outro).



Uma vez que os peões saem dessas áreas, elas se tornam obstáculos.

## Objetivo

Simple: DESTRUA O EXÉRCITO ADVERSÁRIO.



