



ALUNOS: Giovana Couto, Julia Montenegro,
Júlia Velozo, Yuri Telis e Matheus Barroso

Regras do jogo

Preparação

Itens necessários

Jogo impresso, um dado de seis faces (d6), lápis, papel, borracha.

Montagem

Inicialmente, o jogador precisa montar o tabuleiro com as cartas de mapa, as embaralhando e distribuindo. (Importante: as cartas da Ilha e da Ilha Prometida precisam, obrigatoriamente, estarem opostas na diagonal uma da outra. Exemplo: se a Ilha Inicial for a primeira, a Ilha Prometida vai ser a última); Organizar os “pins” de coisas possíveis para achar no mapa de forma aleatória com o desenho do item virado para baixo nas seguintes cartas: naufrágio, ilhas boas e no mar; Colocar o seu barco na ilha de início e está pronto para começar.

Cartas de mapa

Tempestade: essas ilhas te mantêm preso por 2 rodadas (existem 2 métodos de saída, o primeiro é por meio do dado, no qual é necessário tirar 6 para sair (caso não consiga sair nas duas rodadas, o barco perde 2 de vida), e o segundo é por meio do “power up” de saída da tempestade). Além disso, tem chance de aparecer o Whakarere, a entidade do abandono, para saber se irá acontecer ou não o encontro, role o dado e caso caia um número ímpar, o combate irá acontecer.

Ilhas perigosas: nessas ilhas você encontrará os animais para resgatar, no entanto, se atente ao seu inventário.

Ilhas seguras: nessas ilhas você deixará cada animal e enquanto permanecer ali, não irá ocorrer nenhum possível ataque.

Peças de item (recursos)

Madeira: você consegue recuperar metade da vida (arredondando o número para baixo). Um uso por peça.

Petisco: permite que você consiga atrair os animais para resgatá-los e adicioná-los à sua tripulação. Um uso por peça.

Tempestade (power up): permite que você saia das tempestades com maestria. Um uso por peça.

Caixa de ferramentas (power up): você consegue consertar seu navio, recuperando a vida total dele gastando apenas uma madeira. Um uso por peça.

Observação: as peças usadas não voltam para o tabuleiro.

Durante a partida

Para iniciar, a movimentação por “turno” é de uma carta de mapa por partida; ao seguir para a próxima carta de mapa, vire o “pin”, caso ainda tenha, e colete o item ou “power up” que possui naquela parte do mapa. Avance para as ilhas perigosas para conseguir resgatar bichinhos, mas lembre-se de ter consigo um petisco para ter sucesso.

Cada animal resgatado aumenta seu prestígio, seu objetivo é levar todos em segurança para as ilhas seguras.

Seguindo por cada carta de mapa, alguns eventos podem ocorrer (vide “Cartas de mapa”).

Personagens

Whakarere

Ele é a entidade do abandono, seu objetivo é transformar a vida do protagonista um inferno, atrapalhando seu progresso e relembrando dos traumas.

Combate contra o Whakarere: após entrar em uma carta de tempestade e a rolagem do dado for um número ímpar, o combate irá se iniciar. Na sua vez, você irá rolar o dado para verificar se você o acertou, se o resultado for 1 ou 2, as taxas de acerto são: 1 ou 2 - falha; 3 ou 4 - sucesso normal; 5 ou 6 - sucesso total. Se o ataque foi um sucesso normal, você irá rolar novamente para ver quanto de vida tirou dele, e se o ataque foi um sucesso total, o Whakarere irá perder 6 de vida. Você deverá fazer por todos os animais em seu barco (incluindo o João Paulista).

Na vez do Whakarere, que irá se iniciar após a vez do último animal no seu barco, role o dado para ver se ele acertou o barco, se o valor for entre 1 e 3, ele errou, se o número for entre 4 e 6, ele acertou e irá tirar 3 da vida do seu barco (o qual tem 15 de vida).

Obs.: o combate nas aparições duram apenas duas rodadas.

Obs. 2: toda aparição dele, ele retorna com a vida completa.

Confronto final com Whakarere

O confronto final tem a mesma base do confronto no meio do jogo, a única diferença é que o confronto vai ser até o final, sendo necessário matá-lo para chegar no final 1.

Tumanako

Ela é a entidade da salvação, desta forma, ela ajudará concedendo um item de sua escolha que já tenha sido utilizado ou reconstruindo o seu barco. A Tumanako pode aparecer de duas formas, ou gastando pontos de prestígio ou a encontrando em uma ilha boa (para isso terá que rolar o dado e tirar um número par, ou seja, 2, 4 ou 6).

Capitão Caine

São espíritos prontos para te atacar caso invada seus naufrágios.

Combate contra um pirata:

a base do combate é a mesma que a do Whakarere, a diferença é no turno do pirata, onde o acerto do ataque dele se dá quando a rolagem resulta em 5 ou 6 e o seu dano é 2 pontos.

O pirata possui 15 de vida.

Obs.: após matá-lo, ele não irá aparecer no mesmo naufrágio. Caso seu barco seja destruído, todos os seus itens ficarão no naufrágio e para recuperar terá de lutar contra o pirata, que terá sua vida renovada, após conseguir renovar o seu barco.

Reconstruindo o barco

Para reconstruir seu barco, é necessário ter pelo menos 2 (duas) madeiras ou 1 (uma) madeira e 1 (uma) caixa de ferramentas e esses itens serão descartados, pois cada um tem apenas um uso. Caso você não possua esses itens, será necessário voltar para a ilha inicial e seu barco terá apenas 6 de vida, por ser uma jangada, até que consiga algum item que ajude a renovar seu barco e recuperar a vida total dele.

Finalização do jogo

Quando entregar o último animalzinho para uma ilha, você pode se dirigir a ilha final andando de casa em casa, caso você caia em uma carta de mapa com uma tempestade, você terá um confronto final com Whakarere (vide “Confronto final com Whakarere”). Ao derrotá-lo, se dirija até a casa final e veja a carta Final 1. Se você chegar à casa final sem passar por nenhuma carta de tempestade, veja a carta Final 2.

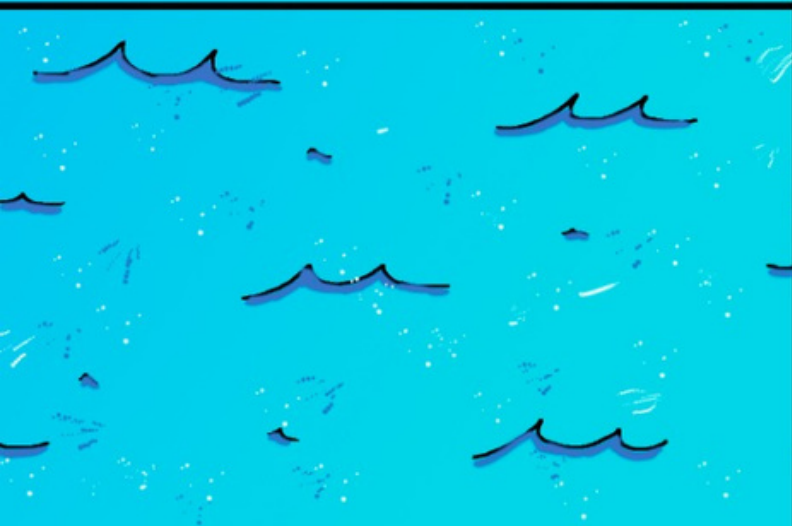
NÃO LER ANTES DE TERMINAR!!!

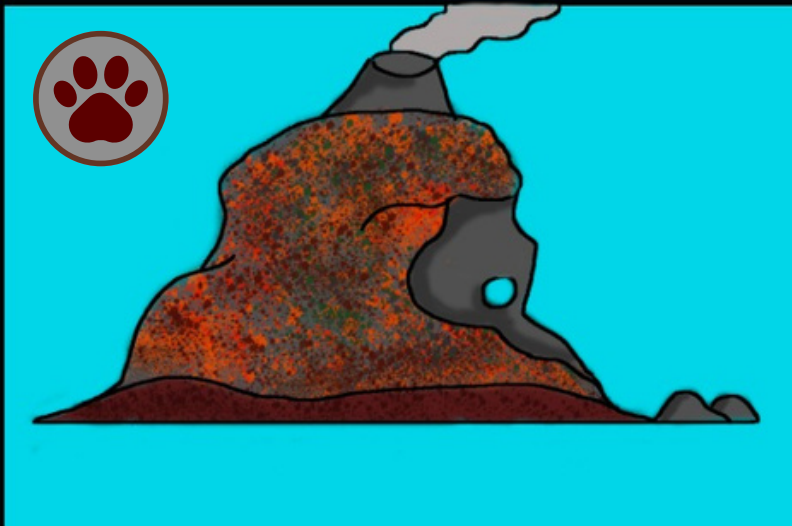
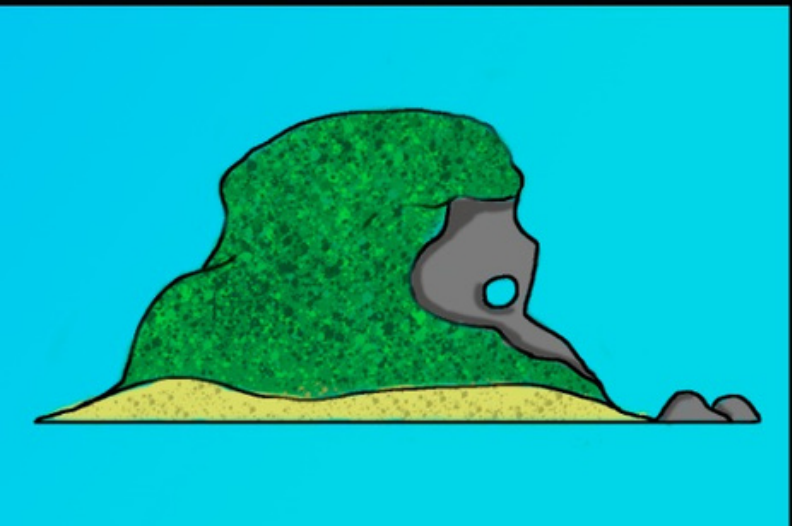
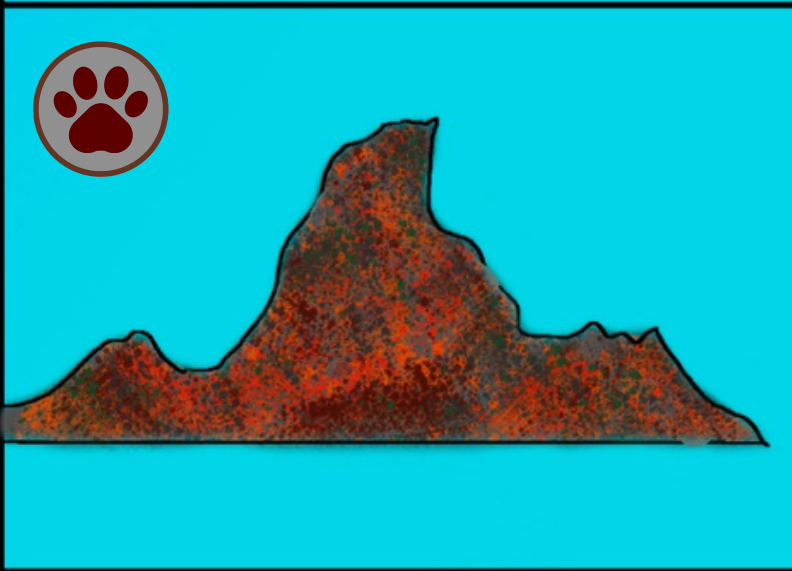
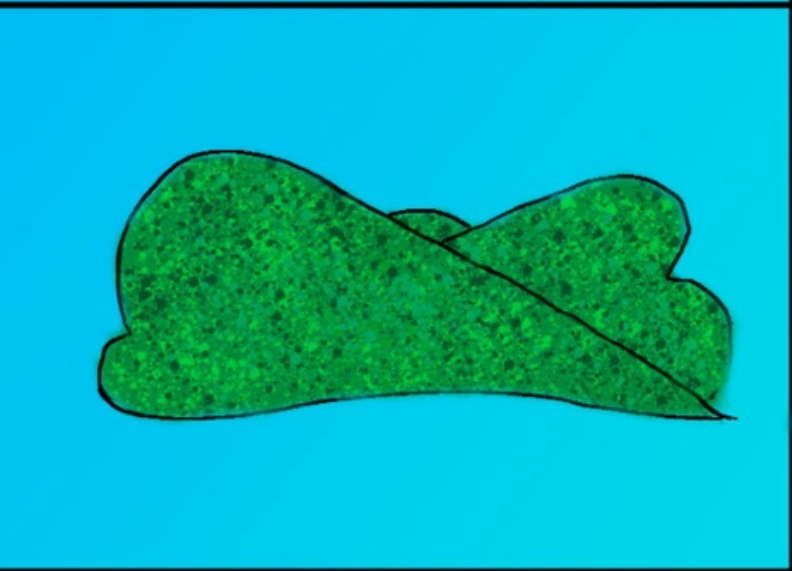
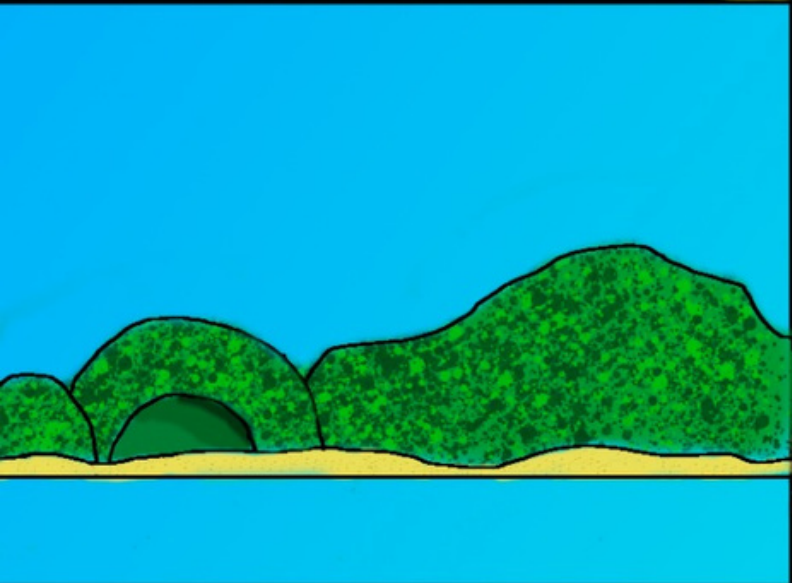
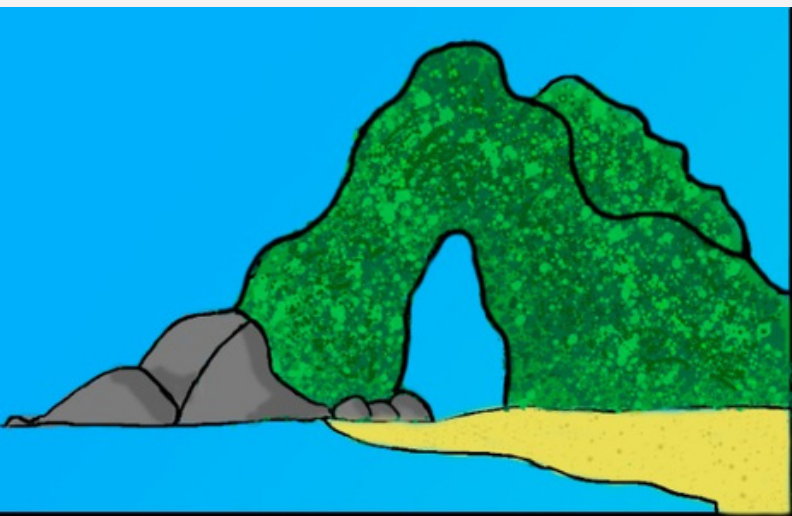
Final 1

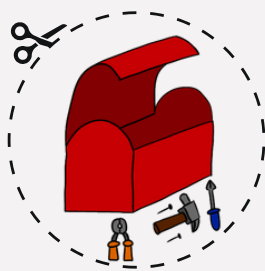
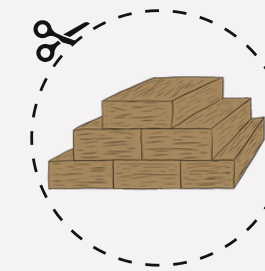
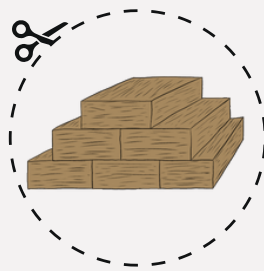
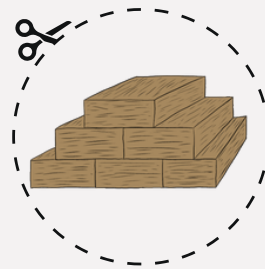
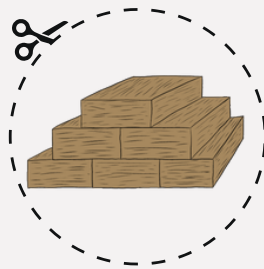
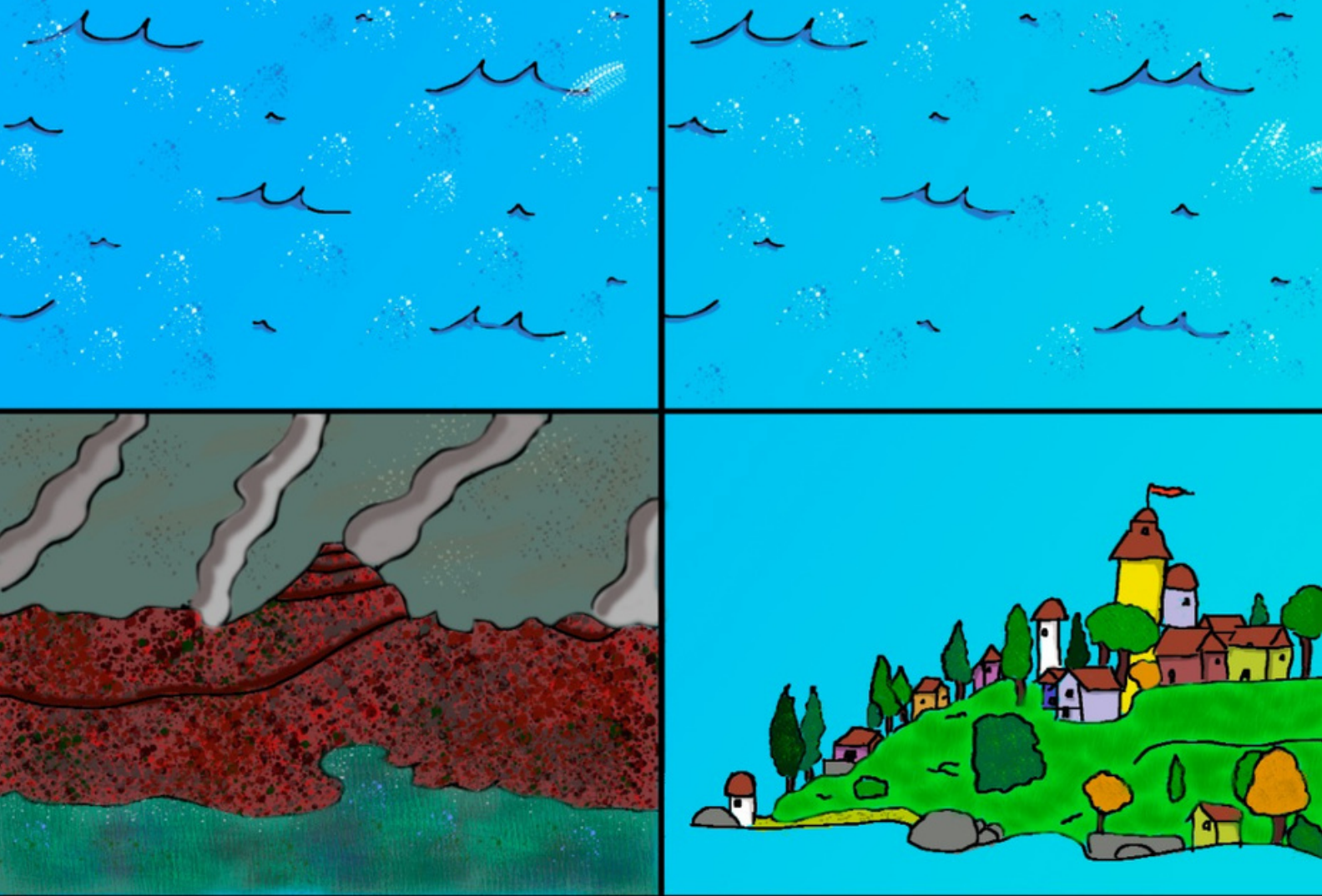
Com a benção de Tumanako, Capitão Grey e sua tripulação enfrentam seus traumas cara a cara, e assim superam as cicatrizes do abandono juntos. Grey, João e todos os bichinhos finalmente encontram um novo lar e uma nova família na Ilha Prometida. Bella é aceita e cuidada do jeitinho que ela é. Bartolomeu triunfa sobre seu passado com Caine e aprende a confiar em um capitão novamente. Sir Fur e Lady Bonnie, finalmente reunidos, vencem a solidão da Fúria Sombria do Mar.

Final 2

O capitão Grey salva os outros bichinhos, os deixando com famílias que os amam e cuidam, mas ele não foi capaz de superar seus medos e traumas, não conseguindo ficar na Ilha Prometida, pois memórias do passado sempre retornavam para o assombrar e ele não conseguia confiar em nenhum humano novamente, por medo de ser maltratado e abandonado igual tinha sido pela sua antiga família. Então, acompanhado de seu melhor amigo, João Paulista, ele vaga pelo mundo ainda em busca de um lar.







Capitão Grey

Bichinho



Gancho Lancinante

Nomeado Mingau pelos seus antigos donos, foi abandonado depois de perder 2 de suas patas. Assim, adotou o nome de Capitão Grey e zarpou em busca de um novo lar.

Bella

Bichinho



Mordida Destruidora

Adotada pela sua fofura inquestionável, Bella foi abandonada pouco tempo depois por conta de sua deficiência, que tornava seus cuidados muito caros e trabalhosos.

Sir Fur

Bichinho



Miado Ensurdecedor

Adotado pela burguesia local, se envolveu com Bonnie, a gata da realeza. Já que pertenciam a grupos rivais, tiveram que fugir juntos, mas foram separados por uma tempestade.

João Paulista

Bichinho



Rajada de Penas

Esse papagaio era chamado de Verdão e pertencia ao mesmo dono do "Mingau". Quando o gato foi abandonado, a ave fugiu para ficar com ele, e assim tornaram-se Grey e João.

Bartolomeu

Bichinho



Latido Supersônico

Morava na rua desde que nasceu, mas foi adotado por piratas. Pouco tempo depois, rebelou-se contra o Capitão Caine, perdendo seu olho e sendo arremessado no mar como punição.

Lady Bonnie

Bichinho



Arranhão Dilacerante

Gata de estimação de uma princesa, apaixonou-se por Sir Fur, pertencente à casta burguesa. Tentaram viver uma vida juntos, mas a fúria sombria do mar não os permitiu.

Tumanako

Entidade



Luz Cintilante

A maior esperança dos bichinhos do caribe. É a Deusa dos mares, do amor e do acolhimento, ajudando viajantes e aventureiros de coração puro e digno em suas jornadas.

Capitão Caine

Pirata



Juízo Final

Capitão Caine é um comandante cruel e impiedoso com todos, até aliados. Ele e sua tripulação aterrorizam os mares, viajando à procura de bichinhos para roubar, vender e maltratar.

Whakarere

Entidade



Umbra do Abismo

A Fúria Sombria do Mar! Uma entidade que se alimenta dos traumas de bichinhos abandonados. É a dor e as cicatrizes físicas e emocionais causadas pelo descaso de humanos.

