

Classe Infernal



Grupo: Giovana Couto, Gustavo Tashima, Julia Montenegro, Júlia Velozo, Yuri Telis e Matheus Barroso.



Leia-me!

<https://github.com/yuritelis/Classe-Infernal-Arduino>

Este jogo pode ser jogado integrado a um Arduino. Lendo o QR CODE acima, você pode acessar o código do jogo.

O Arduino é utilizado como um contador de progresso para os times dos Sobreviventes e dos Cultistas, contando os fusíveis e rituais. Isso é feito para aliviar o *up keep* dos jogadores, mas o jogo é totalmente jogável sem essa funcionalidade.

CLASSE INFERNAL

Para 3 a 6 jogadores a partir de 12 anos de idade.

Conteúdo do jogo - 1 tabuleiro, 71 cartas (6 cartas de personagem, 6 cartas de função, 13 cartas de Relógio, 24 cartas de Eventos e 22 cartas de Itens), 22 marcadores de itens, 1 “moeda” (para o cara ou coroa”, 6 peões e manual de instruções;

PREPARAÇÃO

1 - Posicione o tabuleiro em uma superfície plana e coloque os peões dos personagens escolhidos por cada jogador no portão de entrada, seguindo a tabela abaixo:

Personagens	Cor do peão
Maya	Vermelho
Daiki	Rosa
Jun	Azul
Dona Lurdes	Amarelo
Professor Ronaldo	Verde água
Diretor Elias	Preto

OBJETIVOS DE JOGO

Time dos Sobreviventes - entregar todos os fusíveis ou acusar corretamente todos os cultistas.

Time dos Cultistas - conjurar todos os rituais ou sobreviver até o final do jogo.

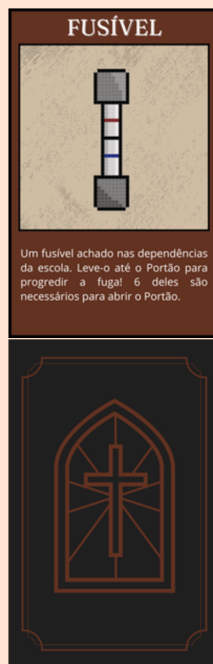
2 - Separe as cartas de evento, relógio e itens em três pilhas separadas de acordo com a tabela abaixo:

Jogadores	Proporção Cultistas (C) e Sobreviventes (S)	Quantidade de eventos	Quantidade de itens
6 jogadores	4 S x 2 C	24 eventos	22 itens
5 jogadores	3 S x 2 C	21 eventos	20 itens
4 jogadores	3 S x 1 C	17 eventos	16 itens
3 jogadores	2 S x 1 C	12 eventos	10 itens

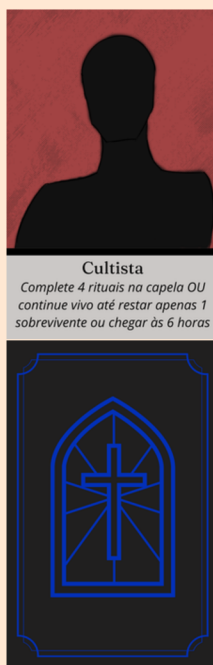
Se estiver jogando entre 5 jogadores separe os seguintes itens: 5 itens de personagem (um de cada personagem escolhido), 4 Irmãs Malditas, 6 fusíveis, 4 itens de ritual (giz, bíblia, ervas e boneco), 1 kit médico; os seguintes eventos: 14 maldições (3 “Tirar fusível”, 2 “Ai, tropecei”, 2 “Exaustão repentina”, 2 “Cansaço demoníaco”, 2 “Lapso temporal”, 2 “Troca de mãos” e 1 “Sacrifício”) e 7 bênçãos (2 “Tirar ritual”, 2 “Relógio parado”, 1 “Item escolhido”, 1 “Revelação” e 1 “Força divina”) e 5 cartas de função (3 cartas de sobrevivente e 2 de cultista).

Se estiver jogando entre 4 jogadores separe os seguintes itens: 4 itens de personagem (um de cada personagem escolhido), 3 Irmãs Malditas, 5 fusíveis, 3 itens de ritual (giz, bíblia e ervas), 1 kit médico; e os seguintes eventos: 12 maldições (2 "Tirar fusível", 2 "Ai, tropecei", 2 "Exaustão repentina", 1 "Cansaço demoníaco", 2 "Lapso temporal", 2 "Troca de mãos" e 1 "Sacrifício") e 5 bênçãos (1 "Tirar ritual", 1 "Relógio parado", 1 "Item escolhido", 1 "Revelação" e 1 "Força divina") e 4 cartas de função (3 cartas de sobrevivente e 1 de cultista).

Exemplo de carta de item e seu verso.



Exemplo de carta de função e seu verso.



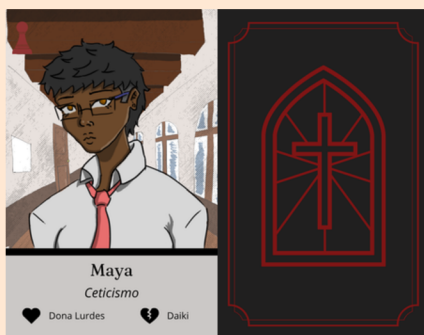
Se estiver jogando entre 3 jogadores separe os seguintes itens: 3 Irmãs Malditas, 4 fusíveis, 2 itens de ritual (giz e ervas), 1 kit médico; e os seguintes eventos: 9 maldições (2 “Tirar fusível”, 2 “Ai, tropecei”, 1 “Exaustão repentina”, 2 “Lapso temporal” e 2 “Troca de mãos”) e 3 bênçãos (1 “Relógio parado”, 1 “Item escolhido” e 1 “Força divina”) e 3 cartas de função (2 cartas de sobrevivente e 1 de cultista).

3 - Embaralhe as cartas de função e entregue uma para cada jogador com a face virada para baixo.



Exemplo de carta de evento e seu verso.

4 - Embaralhe a pilha de itens e a pilha de eventos e as coloque de viradas para baixo, a pilha de relógio deve estar em ordem que comece das 18h até as 6h.



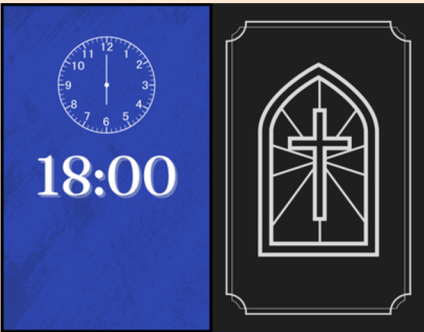
Exemplo de carta de personagem e seu verso.

5 - Separe uma quantidade de marcadores de itens equivalente a quantidade de cartas de item e os distribua no tabuleiro seguindo a tabela abaixo:

Qtd jogadores	Salas com itens
6 jogadores	2 itens em cada sala do tabuleiro
5 jogadores	2 itens em cada sala, exceto no refeitório
4 jogadores	2 itens em cada sala, exceto no refeitório e nos banheiros
3 jogadores	1 item em cada sala, exceto no refeitório

INÍCIO DO JOGO

Ao início da partida, e de todas as rodadas seguintes, o primeiro jogador (este que pode ser definido da maneira que os jogadores preferirem) deverá tirar uma carta de relógio da pilha, iniciando



Exemplo de carta de horário e seu verso.

a noite e contabilizando as horas que passam de rodada em rodada, e uma carta de evento, que pode ser uma maldição ou bênção, em seguida realizar o comando da carta.

Atenção: se cair uma carta “Tirar fusível” ou uma carta “Tirar ritual” e ainda não ter tido progresso, a carta irá para a pilha de descarte e não volta para a pilha de eventos.

HORA DE AGIR

Os jogadores, em seus turnos que passam em sentido horário, ou seja, para a esquerda, podem escolher agir das seguintes formas:

Andar - gasto: 1 ponto de ação; para sair e entrar de uma sala conta como uma ação, trocar de área nos corredores conta como uma ação (as áreas são: primeira área, que inicia no portão de entrada e termina no corredor das salas de aula que ficam na região, segunda área, que fica na área do refeitório e dos dois banheiros, e terceira área, que conta com as últimas salas e a capela).

Roubar itens - gasto: 2 pontos de ação;

Acusação - gasto: todos os pontos de ação.

Pegar, trocar e usar itens - gasto: 2 pontos de ação;

Usar fusível (necessário estar no portão de entrada e todos os jogadores, independente do time, podem entregar fusíveis na entrada) - gasto: 3 pontos de ação;

Fazer ritual (necessário estar na capela e todos os jogadores, independente do time, podem conjurar um ritual e receber seu benefício) - gasto: 3 pontos de ação;

Combate - caso um jogador encontre uma Irmã Maldita no meio do turno, ele não pode mais agir e passa para o próximo jogador.

Obs.: todos os jogadores iniciam o jogo com 3 pontos de ação e eles aumentam 1 a cada 2 fusíveis entregues, ou seja, quando os jogadores entregarem 2 fusíveis na porta de entrada, de 3 pontos, aumenta para 4.

Obs. 2: Os jogadores têm direito a ter 2 itens no inventário, portanto, se exceder esse valor, só é possível realizar trocas ou usar itens.

COMBATE

Quando um jogador encontra uma Irmã Maldita é iniciado um combate. O combate dura 1 rodada e é necessário que se juntem na sala onde a Irmã Maldita foi encontrada um número de jogadores definido pela quantidade de jogadores na mesa, como na tabela abaixo:

Quantidade de jogadores	Quanto jogadores precisa para ter sucesso no combate
6 jogadores	5 jogadores
5 jogadores	4 jogadores
4 jogadores	3 jogadores
3 jogadores	2 jogadores

Quando um jogador entra na sala para ajudar no combate, ele não pode realizar nenhuma outra ação.

O combate pode ser finalizado de duas formas: conseguindo reunir os jogadores na sala para o combate ou quando chega o turno do jogador que encontrou a Irmã Maldita. Se chegar o turno de quem a achou e não tiver reunido a quantidade de jogadores na sala, todos os jogadores envolvidos no combate recebem a condição 'Sangramento'.

Sangramento - o inventário do jogador que tiver essa condição diminui em 1 e caso ele esteja com o inventário cheio no momento que ganhar a condição, ele precisa retirar um item aleatório do inventário e colocar na pilha de cartas. Atenção: caso um jogador esteja com essa condição e tenha outro combate mal sucedido, ele irá virar um Espírito Zombeteiro.

ACUSAÇÃO

Após obter 2 de progresso nos fusíveis e rituais (2 fusíveis, 2 rituais ou 1 fusível e 1 ritual) podem se iniciar as acusações. Um jogador, em seu turno, pode gastar todos os seus pontos de ação para iniciar uma acusação e todos os jogadores devem votar para um jogador para ser eliminado e virar um Espírito Zombeteiro. Se ocorrer um empate e nenhum jogador quiser votar em outra pessoa, o voto de quem chamou a acusação tem maior peso.

Ao ser morto, o jogador precisa colocar seus itens, caso tenha, no baralho de itens e colocar a mesma quantia de itens que tinha no inventário de marcadores de item na sala onde estava antes de morrer. (Caso esteja em um corredor, coloque em uma das salas adjacentes).

JOGANDO COMO UM ESPÍRITO ZOMBETEIRO

O Espírito Zombeteiro é um jogador que morreu e ele faz parte do time dos Cultistas, seu objetivo é atrapalhar o progresso dos sobreviventes. O Espírito só pode realizar uma ação por turno, que são as seguintes:

Pegar uma carta de evento - o jogador pode sortear uma nova carta de evento e realizar o comando dela.

Roubar item - o Espírito pode decidir roubar outro jogador, no entanto, para verificar se foi bem sucedido, é necessário que ele jogue cara ou coroa.

Trocar a mão de dois jogadores - também é possível trocar a mão de dois jogadores, mas é necessário jogar cara ou coroa para ver se consegue.

Obs.: em um jogo de 3 jogadores, não é possível ter um espírito zombeteiro.

FINALIZANDO O JOGO

O jogo é finalizado quando uma das próximas condições forem concluídas:

Caso todos os fusíveis forem entregues ou todos os rituais forem conjurados, o time que concluir o objetivo ganha.

Caso os sobreviventes acusem corretamente os cultistas, os sobreviventes ganham.

Caso tenham 3 jogadores e 2 deles forem cultistas, o time dos cultistas ganha.

Caso tenham apenas 2 jogadores e 1 deles for cultista, o jogo acaba e ambos precisam revelar o seu time, se um deles for cultista, o time dos cultistas ganha, se forem 2 sobreviventes, os sobreviventes ganham.

REGRA OPCIONAL

Se deseja um jogo onde os cultistas podem trabalhar de forma coordenada, antes da partida iniciar, todos os jogadores devem fechar os olhos e abaixar a cabeça, alguém da mesa fala "Cultistas podem abrir os olhos", eles se olham, a mesma pessoa diz "Podem fechar os olhos" e, em seguida, "Todos podem abrir os olhos".

HISTÓRIA DOS PERSONAGENS



Maya é a líder do Grêmio Estudantil e sobrinha do Diretor Elias. Secretamente, ela é atea e por isso criou uma grande amizade com Daiki, no entanto, não trabalham bem juntos. Ademais, se dá muito bem com Dona Lurdes, que sempre a tratou sem nenhum preconceito.

Daiki entrou nessa escola forçado por seus pais e é obrigado a tocar violão na banda gospel da escola, mas em casa, ele arrebenta na guitarra. Há um boato de que ele tem sentimentos por seu melhor amigo Jon.



Jon é o aluno exemplar da escola e um verdadeiro cristão. Ele trata todos bem independente de religião. É o melhor amigo de Daiki e descobriu alguma atividade suspeita entre o Diretor Elias e o Professor Ronaldo, mas não sabe muito bem o que está acontecendo.

Dona Lurdes trabalha na escola como cozinheira há 30 anos e vem tentando se aposentar há muito tempo. Adora a Maya e guarda rancor contra o Professor Ronaldo por conta de uma história passada com ele.



Professor Ronaldo dá aula de TI na escola. Ele é separado e tem uma filha pequena com uma doença rara. Na escolha, ele é mal falado, pois dizem que teve um caso com Dona Lurdes e que ele está envolvido em alguma mutreta com o Diretor Elias.

Elias é o diretor e padre da escola e, por divergências ideológicas, não se dá bem com Maya. Ele tem ficado de olho em Jon, pois teme que ele tenha descoberto que está ajudando Ronaldo a roubar dinheiro do dízimo para pagar pelo tratamento da filha do professor.



“Classe Infernal” se passa em uma escola católica onde um culto demoníaco se proliferou. Em uma tarde fatídica, 3 alunos e 3 funcionários da escola ficam presos. Descubra quais deles são os cultistas, e fuja antes que amanheça e eles consigam abrir o portal para o Inferno!