

Gustavo Lira



DUAL



Manual de Regras

DUAL

Um jogo de **Gustavo Lira**

Visão Geral

DUAL é um jogo abstrato em que você se move por um grid 5x5, coletando cartas para formar pares. Um par é formado quando você possui:

1 carta **branca** + 1 carta **preta** do **mesmo símbolo**

*O jogo termina quando ninguém consegue mais se mover.
Vence quem tiver mais pontos.*

Componentes

30 Cartas de Grid



- Total de 5 símbolos
- 6 cartas de cada símbolo (3 brancas e 3 pretas)

8 peões



20 Cartas de Modificadores



4 fichas Dual



As **fichas DUAL** servem para ajudar a visualização do grid à medida que as cartas são removidas.

Objetivo

Ganhar mais pontos que os outros jogadores ao coletar **pares** de símbolos iguais com cores diferentes (**branco + preto**)

Preparação

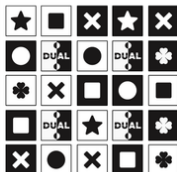
Sugestão: Na sua primeira partida, jogue sem as Cartas de Modificadores. Elas serão apresentadas posteriormente.

1) Embaralhe as **30 Cartas de Grid** e monte o **Grid 5x5**:

1.1) Posicione as fichas Dual com espaço de 1 carta de grid virada pra **baixo** entre elas, dessa forma:



1.3) Preencha o restante com cartas **abertas**, formando um grid 5x5, exemplo:



As 5 cartas restantes ficam fora da partida

3 jogadores: A carta fechada restante pode ser coletada pelo primeiro jogador que parar nela.

2) Escolha uma cor de personagem para jogar

2 jogadores: 2 peões cada (mesma cor)

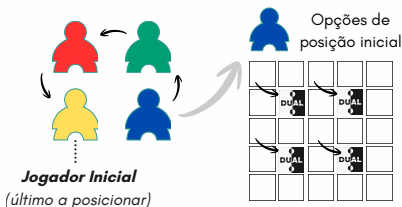
3 ou 4 jogadores: 1 peão cada

3) Definam quem será o Jogador Inicial. Começando pelo jogador à **direita** do jogador inicial, posicione os peões em sentido **anti-horário**.

3.1) Na sua vez, escolha uma das 4 cartas viradas para baixo e adicione-a à sua mão.

3.2) Coloque seu peão sobre a ficha Dual revelada.

Continue em sentido anti-horário até o jogador inicial, que será o último a posicionar.

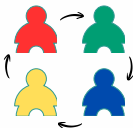


2 jogadores: alternem o posicionamento dos peões, um por vez, começando pelo jogador que não é o jogador inicial.

Início da Partida

Após o posicionamento, o jogador inicial faz o primeiro turno.

A partida segue em sentido **horário**.



Turno do Jogador

1) Mova seu peão em **linha reta** (na *horizontal ou na vertical*), **qualquer** número de casas:

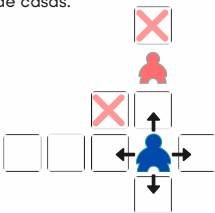
1.1) Você **NÃO** pode atravessar outros peões

1.2) Você deve terminar sobre uma carta desocupada

1.3) Você pode atravessar espaços vazios

1.4) Você não pode se mover na diagonal

1.5) Se você não tiver movimentos disponíveis, **passe a vez**



2) Colete a carta e adicione à sua mão

Pontuação

No fim da partida, revele todas as cartas da sua mão **por símbolo**:



1 par



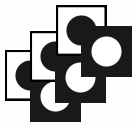
1 ponto



2 pares



3 pontos



3 pares



5 pontos

Cartas sem o par correspondente **não pontuam**, à **exceção** do símbolo **X**.

O símbolo **X** segue uma regra especial:



X sem o par correspondente

↓
-1 ponto

*Observação: **Pares de X** seguem a mesma regra de pontuação mencionada anteriormente.*

Exemplo:



Cartas na **mão**
ao fim do jogo:



↓
3
pontos



↓
0
ponto



↓
+ 1
ponto



↓
- 1
ponto

= 3
pontos

Fim da Partida

A partida termina quando todos os jogadores estiverem sem movimentos válidos.

Vence quem tiver **mais pontos**



Em caso de empate

Vence quem tiver **menos cartas** na mão



Em caso de empate

Vence quem **coletou a última carta**

Modo Torneio

Jogue uma sequência de partidas do DUAL.

Vence quem ganhar **2 partidas primeiro**. O jogador que venceu a rodada anterior se torna o jogador inicial.

• • • •

Agora que você aprendeu o **jogo base**, é hora de adicionar novas possibilidades:

Cartas de Modificadores

As Cartas de Modificadores **alteram** as regras do jogo para **todos os jogadores** durante toda a partida.



Modificadores
pretos alteram a
pontuação



Modificadores
brancos alteram a
movimentação/grid

No início da partida, revele **aleatoriamente**:

- 1 modificador branco
- 1 modificador preto

Os modificadores podem ser combinados livremente, criando novas experiências a cada jogo.

Modificadores Brancos

Os Modificadores Brancos alteram as regras de movimento, posicionamento e do próprio grid.

1) Diagonal



Info 1: Se for o único movimento possível, você deve utilizá-lo

Info 2: Este movimento não permite passar por cima de outros peões

Dica 1: As fichas DUAL ajudam a se localizar no grid.

2) Mudança de Rota



Info 1: A direção é sempre considerada em relação ao grid (cima, baixo, esquerda ou direita).

Info 2: Se o jogador anterior não puder se mover, você pode se mover em qualquer direção.

3) Mudança de Símbolo



Info 1: Se o jogador anterior não puder se mover, você pode se mover para qualquer símbolo

Info 2: Em 3 jogadores, quando o jogador anterior pegar a carta fechada, você pode se mover para qualquer símbolo

4) Segredo



Info 1: A carta central e as cartas dos cantos também começam fechadas, elas podem servir como ponto inicial na colocação das peças

5) Desvio



Info 1: A carta retorna ao grid e pode ser usada normalmente por outros jogadores.

6) Ricochete

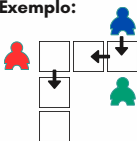


Info 1: "Esbarrar" ocorre quando você se move em direção a um peão e termina o movimento em um espaço com carta e adjacente a ele.

Info 2: Você coleta apenas a carta final do movimento

Info 3: Você pode esbarrar em mais de um peão no mesmo movimento, encadeando o efeito sempre que possível.

Exemplo:



7) Passo Curto



Info 1: Você pode mover 1 ou 2 casas no seu turno

8) Rastro



Info 1: Existe somente o rastro do turno imediatamente anterior

9) Expansão



Info 1: Posicione as fichas Dual nos mesmos espaços onde estão as cartas viradas pra baixo (como demonstrado na imagem)

10) Cor Proibida



Info 1: A cor é relacionada ao fundo da carta

Modificadores Pretos

Os Modificadores Pretos alteram a pontuação ao final da partida, adicionando novas formas de ganhar ou perder pontos. Seus efeitos se aplicam a todos os jogadores.

A) Equilíbrio



Exemplo: Se você terminar com 4 cartas brancas e 4 cartas pretas, ganhe 2 pontos

B) Diversidade



Exemplo: Se você terminar com duas cartas de cada símbolo, ganhe 4 pontos

C) Sem Saída



Info 1: O primeiro jogador sem movimentos válidos recebe esta carta como marcador de +1 pontos.

Info 2: Jogadores bloqueados também podem recebê-la, mesmo que voltem a se mover depois.

D) Ganância



Info 1: Em caso de empate, todos os jogadores empatados recebem -1 ponto.

E) Vértice



Info 1: Se uma ou mais cartas de Vértice não forem coletadas até o fim da partida, nenhum jogador recebe o bônus.

F) A Estrela



Info 1: Para o efeito da carta, contam apenas as cartas de estrela viradas para cima

Info 2: Se restar alguma estrela no grid, considera-se a última estrela coletada.

G) O Quadrado



Info 1: O quadrado pode representar qualquer símbolo, mantendo sua cor. Por isso, um quadrado preto e um círculo preto não formam um par.

H) O Trevo



Exemplo: Se você terminar com 3 trevos brancos e 1 preto, você recebe +2 pontos pelos trevos.

I) O Círculo



Info 1: A pontuação normal de pares também se aplica.

J) O X



Exemplo: Se terminar com 3 estrelas brancas e 1 estrela preta, forma 1 par e as 2 estrelas brancas restantes dão -2

Objetivo

Coletar pares de símbolos

Preparação

Monte um grid 5x5 com as cartas

Posicione os peões nas cartas viradas para baixo.

Ações do Jogador

Mover um peão e coletar a carta

Pontuação por símbolos

1 par = **1 ponto**

2 pares do mesmo símbolo = **3 pontos**

3 pares do mesmo símbolo = **5 pontos**

X sem pares valem -1 ponto

Acesse o site da Loop Gamelab para mais informações:



www.loopgamelab.com.br/dual



@loopgamelab



Créditos

Game design, arte e manual: Gustavo Lira

Gustavo Lira

