

GAME CREATOR SET

Tutoriais em vídeo
Atualização de regras
Outras línguas
Submissão de ideias

creativetoys.pt/gamecreator



Níveis 0 a 4: TUTORIAL

- Apesar de os vários níveis serem autónomos, sugerimos começar pelo nível 0 e aplicar as alterações propostas em cada nível. Dessa forma, podes começar a aprender como criar os teus próprios jogos, ou simplesmente jogar os jogos sugeridos.

- Usa a régua template, marcadores e componentes fornecidos para modificar ou fazer as tuas próprias versões do jogo.

- nas tuas criações usa apenas os marcadores fornecidos, que te permitem apagar e desenhar de novo sobre os componentes.

Nota: pode ser necessário deixar secar um pouco a tinta antes de usar.



- As mecânicas de jogo dos vários níveis culminam em dois jogos, um Eurogame abstrato de estratégia e uma introdução a um Role Play Game (RPG) colaborativo de destreza.

Nível 5: JOGO

CUBE CONTROL

Nível 6: JOGO



Nível 0

DIFICULDADE ★★★★★

> Vamos começar com um jogo competitivo clássico de Roll & Move - lançar os dados e avançar no circuito de jogo.

Como jogar:

- Decidam aleatoriamente o primeiro jogador, a ordem de jogo segue o sentido horário.
- O jogador lança o seu Dado e move o seu Peão o número de Casas igual ao resultado do Dado. Se calharem numa Casa colorida, trocam de posição com o Peão do jogador dessa cor. Ao calhar na Casa X, poderá escolher qualquer Peão para trocar de Casa.

Mantem a configuração (set up) inicial no novo nível.

Nível 1

DIFICULDADE ★★★★★

> Agora os jogadores terão que juntar alguns recursos antes de chegarem ao final do circuito.

Como jogar:

- Apaguem os X marcados no nível anterior.
- Decidam aleatoriamente o primeiro jogador, a primeira ronda segue o sentido horário.
- Cada jogador lança dois dados (de qualquer cor) e escolhe a soma ou subtração do resultado dos dois dados para avançar no tabuleiro;
- Após a primeira ronda, a ordem do jogo muda (deixamos de usar o sentido horário): O próximo jogador a jogar é sempre o jogador mais atrás no circuito. Quando há vários jogadores na mesma Casa, joga o último que chegou a essa Casa;
- Quando o jogador calha numa Casa colorida, ganha um Cubo dessa cor.

Mantem a configuração (set up) no novo nível.

Nível 2

DIFICULDADE ★★★★★

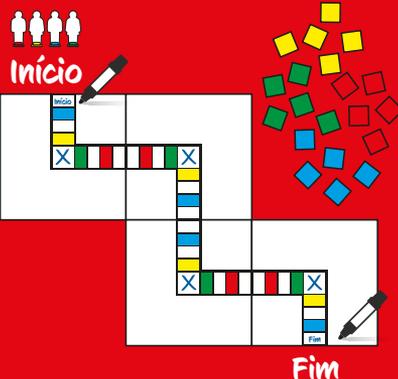
> Vamos tentar algo novo para as Casas X.

Como jogar:

- Desenhem novamente um X nas Casas quadradas;
- Tudo como no nível anterior, exceto: Quando um jogador calha na Casa X, lança o dado e age de acordo com a ação que calha;
- Opcionalmente, os jogadores podem trocar os seus Cubos pelos que estão na reserva: 3 dos seus Cubos da mesma cor por 1 à escolha da reserva.
- Sempre que um jogador joga a sua vez, todos os outros jogadores à sua frente no circuito ganham um Cubo da cor do jogador que está a jogar.

Preparação (set up) níveis 0, 1 e 2:

- Montem um circuito contínuo com as quatro Placas que formam o tabuleiro de jogo;
- Escrevam “Início” e “Fim” na Casa inicial e final do circuito;
- Desenhem um X nas Casas quadradas;
- Cada jogador escolhe um Peão e um Dado da mesma cor;
- Todos os jogadores colocam o seu Peão na Casa “Início”;



- Ao lado do tabuleiro, façam uma reserva de Cubos coloridos com as mesmas cores dos jogadores que irão jogar.

No nível 2, adicionar:

- Recorrendo a um Marcador fornecido, pintem nas faces do Dado branco:



+4
→ Avança 4 Casas;

+2
→ Ganha 2 Cubos;

-1
→ Perde 1 Cubo;

↻ Troca de posição com jogador à escolha.

FIM DE JOGO DO NÍVEL 0:

- Ser o primeiro a chegar ao fim do circuito.

Agora que terminaste este nível, achaste-o simples? Que tal experimentar criar as tuas regras?

Sugestões:

- Cria mais espaços coloridos e circuitos diferentes.

FIM DE JOGO DO NÍVEL 1 e 2:

- Ser o primeiro a chegar ao fim do circuito, tendo:

- Cubos da cor de todos os jogadores;
- O número de Cubos de cada cor igual ou superior ao número de jogadores.

Ex.: se houver 3 jogadores a jogar, deve ter 3 Cubos de cada cor desses jogadores.

- Se o Peão chegar à Casa final sem os Cubos necessários, a Casa final está “trancada” e o Peão faz ricochete, invertendo o sentido.

Continua muito simples? Sabes que podes adicionar muito mais coisas ou mudar totalmente o jogo proposto.

Sugestões:

- Podes escolher o que acontece na Casa X, por exemplo, roubar Cubos de outros jogadores ou teletransportares-te para qualquer Casa do circuito de jogo;
- Podes criar novas ações para as faces dos dados.

Preparação do nível 3:

- Juntem as quatro placas para formar um circuito sem fim;
- Escrevam "Início" para marcar uma das Casas quadradas;

- Coloquem os Peões na Casa Início;



- Seleccionem e baralhem as Cartas de Recursos (Cubos) e façam uma pilha sobre a mesa;
- Revelem 3 cartas dessa pilha para formar um Mercado de Cartas que todos os jogadores podem usar;
- Neste nível usam-se Cubos e Dados de todas as cores.

Preparação do nível 4:

- Criem um conjunto de Cartas de Habilidade, usando as Cartas em branco e Marcador fornecidos, desenhem 4 conjuntos de 3 Cartas com as seguintes informações:

- Avança até 10 Casas.
- Ganha 3 Cubos.
- Todos entregam 1 Cubo ao jogador.



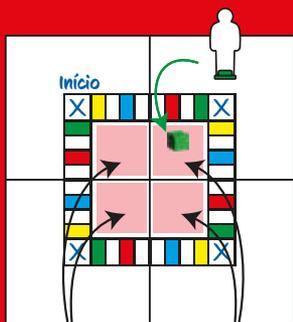
- Ao "set up" anterior adicionem a seguinte pilha de Cartas;

Cartas de Recursos

Cartas de Habilidade (em branco)



Mercado



* 4 áreas Quadradas Internas

Mudem o "set up". Há novas regras no nível 3.

Nível 3

DIFICULDADE ★★☆☆

> Agora vamos jogar um jogo que termina quando um dos jogadores cumpre um objetivo e que, por isso, pode acabar a qualquer momento.

Já não é um jogo de Roll & Move. Propomos um jogo de estratégia, de escolha de opções, planeamento de movimentos e gestão de recursos.

Como jogar:

- Decidam aleatoriamente o primeiro jogador, a ordem de jogo segue o sentido horário;
- **Alteração na forma de lançar os peões:** O jogador lança os quatro Dados e coloca-os num local visível para todos os jogadores verem;
- Na sua vez de jogar, o jogador escolhe um dos Dados disponíveis e:
 - Ganha 1 Cubo da cor desse Dado e avança o numero de casas da face do dado;
 - Lança novamente o Dado, que fica disponível para o próximo jogador;
- Quando um jogador pára numa Casa colorida, ganha 1 Cubo da cor da Casa;
- Quando um jogador passa pela Casa Início, ganha 1 Cubo de uma cor à sua escolha.

Como comprar cartas:

- Em qualquer momento, o jogador ativo pode comprar Cartas de Recursos do Mercado se puder pagar o custo dessas Cartas com Cubos. O custo de cada Carta está representado na mesma pela quantidade e cor dos Cubos na carta, ex.:



Quando um jogador compra uma Carta, uma nova Carta deve ser adicionada ao Mercado.



FIM DE JOGO DOS NÍVEIS 3 e 4:

- O jogo termina assim que um jogador consiga comprar 4 Cartas de Recursos.
- Vence quem tem mais pontos. Cada Carta vale 1 ponto.

Mantenham o "set up" no novo nível.

Nível 4

DIFICULDADE ★★☆☆

> As mesmas regras do nível 3, com as seguintes modificações.

Como jogar:

- Movam os Peões como no nível anterior;
- Quando um jogador ultrapassa o Peão de outro jogador, rouba-lhe um Cubo à escolha. Parar no mesmo espaço não permite roubar o Cubo;
- Quando um jogador calha na Casa X, levanta uma Carta da pilha de Cartas de Habilidades, resolve-a e descarta-a. Se estas cartas acabarem, baralha as Cartas descartadas e forma uma nova pilha.

Mantenham o "set up" neste jogo, retirando as cartas de habilidade.

Nível 5 CUBE CONTROL

DIFICULDADE ★★☆☆

> Agora as Casas X fazem algo diferente, propomos um EUROGAME de estratégia abstrato.

Como jogar:

- Removam as Cartas de Habilidade. Movam os Peões como no nível anterior;
- Sempre que avança, o jogador pode colocar um Cubo da sua cor na **Área Quadrada Interna*** da placa onde está o seu Peão (ver imagem);
- Quando um jogador pára na Casa X, pode apanhar um Cubo à escolha (seu ou dos seus adversários) da área quadrada interna da placa onde parou;

Como pontuar:

- No final, contabilizam-se as Cartas e os Cubos em cada Área Quadrada Interna:
 - Cada Carta vale 1 ponto;
 - O jogador com mais cubos da sua cor ganha 2 pontos;
 - O segundo jogador com mais cubos ganha 1 ponto;
 - Em caso de empate ambos ganham 1 ponto e não são atribuídos mais pontos aos restantes.



Sugestões:

- Cada jogador pode receber 2 cartas aleatórias no início do jogo. Assim esconde os seus objetivos dos restantes jogadores.
- Os jogadores só podem comprar uma carta da sua mão por turno, dessa forma os adversários saberão quem está perto de vencer o jogo.

FIM DE JOGO:

- O jogo termina assim que um jogador consiga comprar 4 Cartas. Vence quem tem mais pontos.

- Em caso de empate ganha o jogador que conseguiu guardar mais cubos.
- Se os jogadores tiverem o mesmo número de cubos, vence então quem tiver avançado mais no circuito.
- Na absurda situação de empate que ainda persiste, os dois jogadores jogaram muito bem e dividiram a vitória.

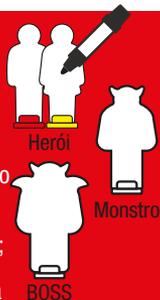


Sugestões:

- Os Cubos no tabuleiro podem-se transformar noutras coisas. No final do jogo, os Cubos podem ser transformados em vários lançamentos de dados. Quem tiver a maior pontuação na soma dos dados ganha os 2 pontos e o segundo ganha 1 ponto.

Preparação do jogo:

- Seleccionem o conjunto de cartas Magic Flick;
- Desenhem 1 Herói, 1 Monstro e 1 BOSS nos Peões em branco com base de plástico;
- Montem aleatoriamente uma sequência de placas a formar o tabuleiro de jogo, escrevendo Início e Fim nas extremidades do circuito (ver imagem abaixo);
- Coloquem o Peão Herói no Início e o Peão Boss no Fim do circuito;
- O herói começa com 2 cubos de cada cor;
- Coloquem a Carta BOSS junto do tabuleiro e um Cubo verde na 1ª Casa da Barra de Energia;
- Escrevam os níveis nas placas, conforme a imagem. Desta forma, passam 4 níveis no jogo antes de enfrentarem o BOSS;
- Usem os quatro Dados e todos os Cubos coloridos, que colocam ao lado do tabuleiro;



- Façam 1 pilha de Cartas de Tesouro;



- Preparem o Dado branco fornecido desenhando nas faces as seguintes informações:

+2H Herói ganha 2 Cubos

-1H Herói perde 1 Cubo

-1B BOSS recua o Cubo em 1 casa.

? Lança um Dado e avança, no circuito, o número de casas igual ao resultado.



Novo "set up" e novos componentes no jogo.

Nível 6



DIFICULDADE ★★★★★

Como jogar:

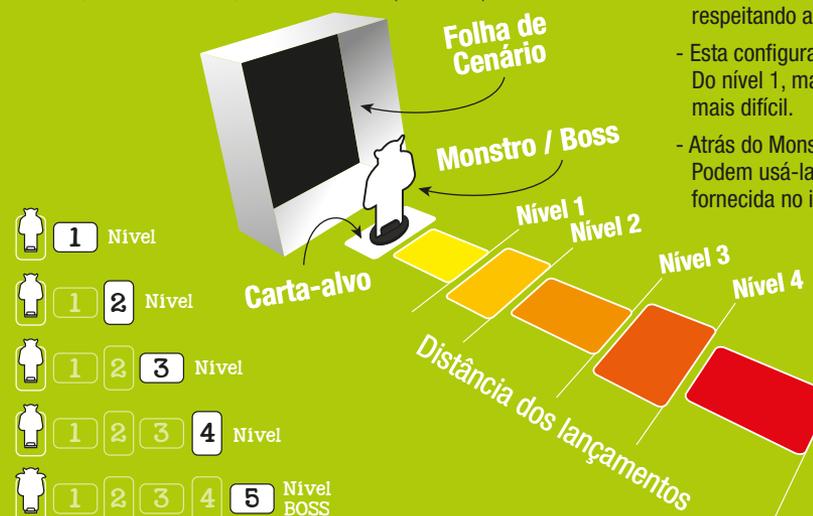
- Este é um jogo cooperativo em que todos os recursos são partilhados;
 - Usa-se apenas um Peão de Herói;
 - Decidam aleatoriamente o primeiro jogador. Os jogadores revezam-se, alternando os turnos no sentido horário, para tentar ajudar o Herói a progredir no circuito, derrotando Monstros ao longo do jogo e o BOSS no final;
 - Na sua vez, o jogador ativo escolhe dois dados coloridos e lança-os em simultâneo e vê os resultados;
 - Escolhe um dos dados para ganhar uma quantidade de energia (cubos) dessa cor;
 - O outro Dado servirá para avançar no circuito o número de casas da face do Dado;
- **As Casas onde podes calhar:**
 - **Casa vazia:** nada acontece e passa ao jogador seguinte;
 - **Casa X:** lancem o Dado branco e resolvam o resultado (ver instrução na zona vermelha das regras);
 - **Casa colorida:** quando calham nesta Casa, um **COMBATE COM MONSTROS** acontece. Terás que lutar contra um Monstro dessa cor e do Nível onde estás (ver detalhes do combate abaixo);
 - Depois de resolvido o que acontece em cada casa, os jogadores seguintes, à vez, jogam um novo turno como jogador ativo, até o Herói chegar ao fim do circuito. Aí acontece o combate final com o BOSS (ver secção COMBATE COM O BOSS no verso);

Os Cubos representam energia do tipo: Fogo Água Sol Natureza

Quando o Herói pára numa Casa colorida, o JOGADOR ATIVO terá de lutar contra um Monstro no Campo de Batalha.

O CAMPO DE BATALHA:

- Este vai ser o cenário dos ataques aos Monstros e por fim ao BOSS.
- No espaço livre da mesa, montem o campo de batalha conforme a imagem, usando: 1 Tapa do jogo; 1 Folha de cenário; 6 Cartas brancas; 1 Peão Monstro; 1 Dado colorido (à escolha).



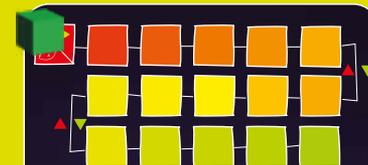
Continua no verso...

> Ao contrário dos níveis anteriores, este jogo é cooperativo. Cada jogador representa uma força específica que ajudará o Herói a avançar pelo circuito (território imaginário) e derrotar os Monstros e o BOSS. Propomos uma introdução a um Role Play Game (RPG).

OBJETIVO DO JOGO:

- Ajudar o Herói a chegar ao fim do circuito derrotando as várias evoluções dos Monstros e por fim derrotar o BOSS.

A Barra de Energia na Carta BOSS:



- No início do jogo, BOSS começa com zero energia. Ganha energia (Cubo avança 1 Quadrado) de cada vez que o Herói avança no circuito do tabuleiro;
- No COMBATE CONTRA O BOSS, sempre que o Herói faz um ataque com sucesso, o Cubo recua 1 quadrado na Barra de Energia do BOSS;
- O BOSS morre quando o Cubo volta ao quadrado inicial;
- A energia do BOSS não cresce mais do que o último quadrado.

A cor do Cubo no exemplo é meramente ilustrativa. Podem usar a cor que mais gostarem.

- Coloquem o Peão Monstro sobre a Carta-alvo (primeira carta horizontal na imagem).
- A partir desta Carta, adicionem as Cartas de Caminho fornecidas, uma a uma, conforme o nível (1, 2, 3 ou 4) do circuito onde está o Herói, respeitando a configuração abaixo.

- Esta configuração representa a distância do disparo do Dado. Do nível 1, mais próximo e mais fácil, ao nível BOSS mais afastado e mais difícil.

- Atrás do Monstro coloquem a Tapa da caixa a fazer de parede, Podem usá-la para fazer ricochete. Apliquem a Folha de cenário fornecida no interior da Tapa.

Nível BOSS



Evolução do Monstro:

Nível 1



Nível 2



Nível 3



Nível 4



Nível BOSS



Dica de limpeza: Caso seja necessário, pode-se proceder a uma limpeza extra dos componentes customizáveis passando um algodão embebido em álcool sobre a superfície dos componentes.

Depois de montado o Campo de Batalha (ver verso), dá-se o ataque.

ATAQUE AOS MONSTROS:

Como efetuar os ataques:

- O jogador ativo (o que avançou o Herói para a Casa que fez aparecer o Monstro) pega a Carta Monstro do nível no circuito onde está o Herói.
- Coloca um Cubo da cor da Casa onde calhou o Herói, no quadrado verde com seta da Barra de Energia do Monstro;
- A cor do Cubo representa a cor do Monstro;
- O jogador ativo faz o primeiro ataque. Gasta 1 Cubo de energia e faz o disparo da distância associada ao nível do Monstro;
- **Atenção:** O Monstro resiste mais a ataques que usem Cubos da sua cor, neste caso gasta-se 2 Cubos de Energia no ataque.
- Durante o combate, a qualquer momento, o jogador pode usar as suas Carta de Tesouro com poderes especiais. As cartas jogadas são depois descartadas.



DOUBLE HIT

Usar antes de atacar.
O Cubo RECUA 2 Casas nas Barras de Energia.



RISKY ATTACK

Usar antes de atacar.
Acertas: O Cubo RECUA 3 Casas na Barra de Energia.
Falhas: Perdes 2 Cubos.



MAGIC ATTACK

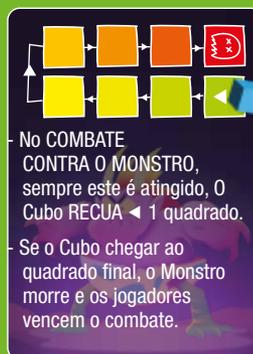
Usar antes de atacar.
dispara o Dado a partir do nível 2.



MAGIC POTION

Usar para ganhar 3 Cubos à escolha.

A Barra de Energia na Carta MONSTRO:



No COMBATE CONTRA O MONSTRO, sempre este é atingido, O Cubo RECUA ← 1 quadrado.

Se o Cubo chegar ao quadrado final, o Monstro morre e os jogadores vencem o combate.

- Depois o jogador dispara o Dado com os dedos para tentar acertar no Monstro. O dado tem de estar colocado sobre a mesa.

Resultados do Ataque ao Monstro (disparo do Dado):

- Se o jogador acertar no Monstro:
 - O Monstro perdeu energia. O Cubo recua na Barra de Energia da Carta Monstro;
- Se o jogador não acertar no Monstro: A energia do Monstro não se altera.
 - Passa a vez ao próximo jogador que faz um novo disparo, gastando cubos de energia;
 - ou continua a disparar o Dado gastando Cubos extra. Para cada repetição gasta um Cubo adicional. Se for a segunda repetição gasta dois, a terceira três e por aí em diante;
 - Os novos disparos são feitos a partir do sítio onde o Dado parou no disparo anterior, aproveitando a nova posição, mas gastando Cubos adicionais;
 - Se o jogador falhar e não desejar repetir, pois vai gastar cubos adicionais, passa ao jogador seguinte;
- Os jogadores seguem esta sequência de repetição até:
 - O cubo sobre a carta de energia do monstro chegar ao quadrado vermelho. Derrotaram o Monstro e ganham uma quantidade de cartas de tesouro igual ao nível do monstro;
 - Ou até os jogadores ficarem sem Cubos para usar e serem derrotados;
- Se não existirem mais cartas na pilha, baralha as cartas descartadas e cria uma nova pilha.

O Herói chegou ao fim do circuito no Nível 4, agora os jogadores têm de defrontar o Monstro BOSS.

ATAQUE AO BOSS:

- Finalmente vão usar a carta do Monstro, com a energia que este foi acumulando durante o jogo;
- Substituem o Peão Monstro pelo Peão BOSS no Campo de Batalha;
- Adicionem uma Carta à sequência na mesa:
 Nível BOSS
- Antes de cada ataque, o Herói é amaldiçoado pelo Monstro, os jogadores lançam um Dado para descobrir que maldição recebem:
 - Se calha 1 ou 2: Disparem o Dado contra o Peão BOSS de olhos fechados.
 - Se calha 3 ou 4: O Dado tem obrigatoriamente de parar na Carta-alvo.
 - Se calha 5 ou 6: O Peão BOSS deve ser derrubado pelo disparo.
- Sigam as mesmas regras do ataques anteriores. Não se esqueça de ajustar a posição do disparo do dado ao nível BOSS

NOTA: Podem repetir disparos com os custos adicionais de Cubos, tal como nos ataques aos Monstros;

- O Monstro BOSS não tem uma cor definida, como tal, não tem mais resistência a um Cubo de uma cor específica, por isso vocês não gastam Cubos Extra nos ataques;

FIM DO JOGO:

- Se o Cubo na Barra de Energia da Carta BOSS recua até zero (primeiro quadrado), o Herói sagra-se vencedor.
- Se o Herói esgotar os seus Cubos de Energia antes de derrotar o BOSS, o BOSS é o vencedor.



Agora é a tua vez

Agora que exploraste os vários níveis do Game Creator Set e os jogo finais, estás mais bem preparado para criar os teus próprios jogos. Ajudamos com algumas dicas e sugestões, mas agora é a tua vez.

Nunca te esqueças que desenvolver um jogo é uma experiência criativa. É importante que te divirtas e que os jogadores também gostem. É por isso que tens que fazer os jogos e experimentá-los!

Usa as cartas, caixa e componentes em branco fornecidos para desenvolveres os teus jogos e submete-os em:

creativetoys.pt/gamecreator

Se quiseres adicionar um cronómetro às tuas criações, segue o Código QR ou o link:



timer.creativetoys.pt