

# BELONA

## COMPONENTES

Você não vê nesta apresentação o item: Manual de Regras.



MANUAL DE REGRAS

# V

## PREPARAÇÃO



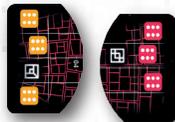
1. Cada jogador escolhe uma Facção e pega a carta da Facção escolhida, os dados e cubos de cor correspondente, e 3 dados brancos.

2. Separe 1 Carta de Mapa que não contenha o símbolo de Rolagem de Influência (Ⓢ). Embaralhe as Cartas de Mapa restantes e as distribua em duas fileiras, a primeira com 3 cartas, a segunda com 2 e, por fim, crie uma terceira fileira com a Carta separada. O layout das cartas formará um triângulo. Deixe a Carta de Domínio próxima ao mapa.



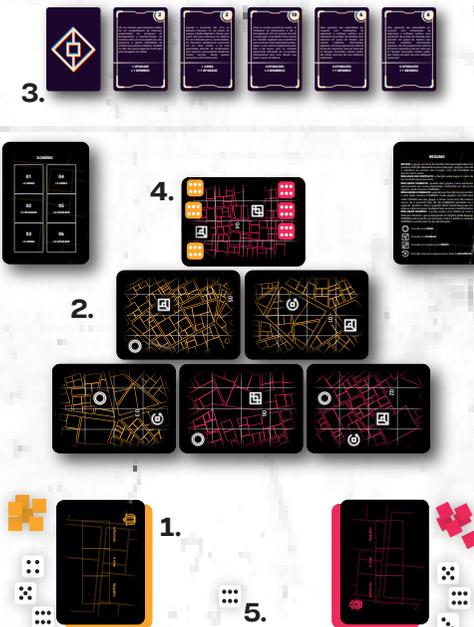
3. Embaralhe o deck de Contratos e pegue aleatoriamente 5 cartas, dispondo-as com a face principal voltada para cima e formando uma fila. O restante do deck fica voltado para baixo ao lado, criando assim a área de Contratos.

4. Cada Facção deve posicionar 3 dados de 6 faces da cor correspondente à Facção nos espaços de borda vazios, com todos os dados voltados para a face 6 na Carta de Mapa única da terceira fileira.



5. Cada jogador rola um dado e o maior resultado na rolagem será do jogador que iniciará a partida.

## COMO O SETUP DEVE PARECER



# BELONA

"O MUNDO AGORA CHORA ÁCIDO EM MEIO AO NEON REFLETIDO NAS RUAS ENCHARCADAS. CORPOS SINTÉTICOS SE CHOCAM NOS TECIDOS MORTAIS QUE AINDA SANGRAM. A EXISTÊNCIA TORNOU-SE UM PRELÚDIO DA AGONIA DE ESTAR CONFINADO EM SI MESMO, ENTORPECIDO APENAS PELA FUGA NA MATRIX. DOS CONFINS DAS CIDADES BAIXAS, A MASSA SEGUE SUBSISTENTE ALIMENTANDO A VIBORA INSACIÁVEL DOS BEM-AFORTUNADOS E ENCHE BELONA DE SANGUE E FLUIDOS RESULTANTES DE UMA DISPUTA SEM FIM... PODER. PARA O EQUILÍBRIO OU CAOS, AS SOMBRAS SE ERGUEM FURTIVAS, OPERANDO EM SEUS MEIOS E PARA SEUS FINS, COM A ESPERANÇA DE ATINGIR A TÃO SONHADA LIBERDADE."  
— FRAGMENTOS DE BELONA, REGISTRO LDC-76.

Belona é um breve jogo competitivo de estratégia para 2 jogadores inspirado no universo *Cyberpunk*. Os jogadores irão experimentar a rivalidade entre Facções em busca da dominação da cidade de Belona.

## OBJETIVO

Neste jogo, cada jogador fará o papel de uma Facção. O objetivo do jogo é o domínio das Zonas e a conquista do maior número de Pontos de Vitória (PV). Para isso, os jogadores irão aumentar seus Recursos, executar Contratos e lutar entre si.

DESIGN WASHINGTON ALBUQUERQUE  
CONCEITO CLAUDIYA SPINDOLA  
REVISÃO LARISSA FONSECA  
PROJETO ESTÚDIO COVERGE

VOCÊ TAMBÉM ENCONTRARÁ MAIS CONTEÚDO E INFORMAÇÕES SOBRE ESTE E OUTROS PROJETOS NO SITE DO ESTÚDIO COVERGE.

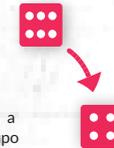
[WWW.COVERGE.COM.BR](http://WWW.COVERGE.COM.BR)



## FAÇÕES

Cada Facção é composta inicialmente por 3 Grupos representados por 3D6 (3 dados de 6 faces). Cada um desses Grupos são compostos inicialmente por 6 Membros que correspondem à face 6 voltada para cima de 1D6 (1 dado de 6 faces).

À medida que os combates ou custos de Contratos resultarem em perda de Membros, a quantidade deverá ser reduzida do dado do Grupo ativo. **Exemplo:** durante o seu turno, você decide pagar 2 Membros para executar um Contrato. O dado representando o Grupo ativo deverá reduzir 2 unidades do seu valor, indo do 6 inicial, para 4.



## INFLUÊNCIA

A Influência é utilizada no domínio das Zonas em Belona. As Zonas que podem ser dominadas estão marcadas no mapa com número de 01 a 06. Esse também é o valor da Influência necessária para dominá-la. **Exemplo:** se um dos seus grupos está sobre a zona 01 e seu dado de Influência atual aponta o valor 1, você pode dominar essa zona. **Adicione um cubo da sua Facção sobre a Zona 01 na Carta de Domínio para sinalizar que pertence à sua facção. Você também deve usufruir imediatamente do bônus concedido pela Zona.**



**IMPORTANTE: PARA DETERMINAR A SUA INFLUÊNCIA INICIAL, A FACÇÃO DEVE USAR UM DE SEUS GRUPOS PARA ATINGIR UM ESPAÇO COM SÍMBOLO DE ROLAGEM DE INFLUÊNCIA (Ⓢ).**

## RECURSOS

As Armas, Upgrades e Membros conquistados e utilizados pelas Facções são referidos como Recursos. Além de serem utilizados para pagar o custo de Contratos, os Recursos possuem outras funções e podem ser usados de acordo com as limitações esclarecidas abaixo:



**ARMAS:** As Armas possuem fins de combates e moeda. Durante um combate, uma Facção pode gastar a quantidade de Armas que tiver e desejar e acrescentar o valor gasto à soma da sua rolagem de dados.



**UPGRADES:** Os Upgrades possuem fins de movimentação e moeda. Durante um combate, uma Facção pode gastar 1 Upgrade para Fugir. Ao fazê-lo, deve mover o Grupo ameaçado um espaço para qualquer direção adjacente. Os Upgrades também são usados para movimentação, uma Facção pode gastar 1 Upgrade para mover um Grupo por um espaço extra durante uma ação de Movimento.



**MEMBROS:** Os Membros são os indivíduos dos Grupos. No início de uma partida, todos os Grupos possuem 6 Membros, que são marcados pela face 6 do dado correspondente à Facção. Quando um Grupo perder seu último Membro, o dado marcador do Grupo deverá ser retirado de jogo. Se em algum momento uma Facção com um Grupo derrotado conseguir utilizar o Símbolo de Efeito que concede 1 Membro, ela pode retornar um Grupo derrotado ao jogo com a face 1 do dado voltada para cima. O Grupo retorna em qualquer um dos três espaços iniciais da Facção.

## AÇÃO COMUM - MOVIMENTO

A Facção da vez escolhe um Grupo para realizar uma Ação de Movimento. O Grupo escolhido se move de acordo com sua capacidade em qualquer direção ortogonal adjacente ao espaço onde está. Grupos com até 3 Membros se movem até 3 espaços e Grupos mais de 4 Membros se movem até 2 espaços. Um Grupo não passa sobre ou ocupa o mesmo espaço que outro Grupo.

**IMPORTANTE: O MOVIMENTO É UMA AÇÃO COMUM E NÃO SE REPETE NO MESMO TURNO.**



**ATIVANDO ÍCONES DE EFEITO:** Quando um Grupo se mover para um espaço com Símbolo de Efeito, o efeito é aplicado imediatamente, mas não necessariamente à aquele grupo, podendo ser qualquer grupo da Facção beneficiada.

**IMPORTANTE: UM GRUPO NÃO PODE SAIR E VOLTAR PARA UM MESMO ESPAÇO COM SÍMBOLO DE EFEITO DURANTE O MESMO TURNO.**



## AÇÕES LIVRES

As ações livres são aquelas que, quando possível, podem ser realizadas mais de uma vez, como entrar em um combate ou executar um contrato.

**ENTRANDO EM COMBATE:** quando um Grupo estiver em um espaço adjacente ao rival, ele poderá declarar combate. Se o Grupo rival não fugir, o combate se inicia. Durante um combate, o jogador atacante rola um dado de 6 faces (D6) e soma o resultado à quantidade de Membros em seu Grupo combatente. Qualquer modificador Armas deve ser declarado antes da rolagem. O outro jogador faz o mesmo e então os resultados são comparados. A rolagem mais alta vence e o Grupo derrotado é retirado do jogo imediatamente.



**Ex:** no combate ao lado, o Grupo da Octacorp (amarelo) declarou combate e o Grupo rival não fugiu. Como ambos possuem 6 membros, cada Facção, começando pela Octacorp, deve rolar 6 dados e somar os resultados. Nesse caso, a soma da Octacorp deu 12 e da Vetran 10. A Octacorp vence e o Grupo rival sai de jogo.

**Ex 2:** ainda em um mesmo cenário, antes da rolagem, a Vetran, que tinha 4 Armas, declarou que usaria 3 delas, ficando então com 1 restante. Ao rolar seus dados, a Vetran deve somar as 3 armas declaradas ao resultado. Se a Octacorp tivesse obtido 12, teria sido vencida pela Vetran, que obtería 13 (10+3) na rolagem.



**EXECUTANDO UM CONTRATO:** se uma das Facções possuir os requisitos exigidos por uma carta de Contrato disponível, ela pode, no turno de qualquer um de seus Grupos, executar um Contrato pagando o custo e pegando a carta para si, deixando-a visível próximo a sua Carta de Facção.

Quando um Contrato for resolvido, uma nova carta deverá ser revelada e alocada no espaço livre da fileira de Contratos.



**Ex:** O custo para a execução do Contrato ao lado é 1 Arma e 1 Upgrade. Sendo assim, para ser executado, uma Facção deverá reduzir (se tiver) 1 do valor do seu dado marcador de Armas e 1 do valor do seu dado marcador de Upgrades.



Ao final do jogo, o valor no canto superior direito da Carta de Contrato será somado aos Pontos de Vitória (PV) da Facção que a possuir.

## SIMBOLOGIA

Existem 4 tipos de símbolos distribuídos no mapa, cada um deles concede efeitos, como atributos e vantagens.

- Concede 1 ARMA. O valor 1 ou um dado com o valor 1 deve ser adicionado às Armas.
- Concede 1 UPGRADE. O valor 1 ou um dado com o valor 1 deve ser adicionado aos Upgrades.
- Concede 1 MEMBRO. O valor 1 deve ser adicionado a um GRUPO, ou um Grupo derrotado deve retornar ao jogo com 1 Membro.
- Concede 1 rolagem do dado de INFLUÊNCIA.

## FIM DE JOGO

O jogo termina quando todas as Zonas possíveis forem dominadas, então a contagem dos pontos de vitória se inicia.

Há duas formas de vencer o jogo:

- 1 Vence o jogador que obtiver o maior número de pontos de vitória ao final do jogo.
- 2 Vence o jogador que derrotar todos os Grupos rivais em combate.

## PONTUAÇÕES

**ZONAS CONQUISTADAS:** 10 pontos.  
**RECURSOS RESTANTES:** 1 ponto por Recurso.  
**CONTRATOS:** Pontos correspondentes à soma dos PV dos Contratos executados.

## PONTUAÇÃO EXTRA

**DOMINANTE:** 3 pontos para a Facção com mais Zonas dominadas.  
**EFICIENTE:** 3 pontos para a Facção com mais Contratos executados.  
**VANGUARDA:** 2 pontos para a Facção com mais Membros.  
**EXPANSIONISTA:** 2 pontos para a Facção com mais Recursos.

## DESEMPATE

**NO CASO DE EMPATE, A FACÇÃO COM O MAIOR NÚMERO DE CONTRATOS EXECUTADOS VENCE.**

## GLOSSÁRIO

- Facção** - É a união de diversos Grupos sob uma mesma bandeira e ideal que lutam para dominar Belona.
- Grupo** - São a presença física das Facções em Belona.
- Membro** - Representa cada unidade dentro de um Grupo.
- Espaço de Transição** - Espaço vazio no mapa.
- Espaço/Área** - O mesmo que Espaço de Transição.
- Zonas** - Espaços com valor de Influência de 01 a 06 que podem ser dominados e concedem bonificação.
- Influência** - Valor determinado aleatoriamente e marcado por um dado de 6 faces (D6), seu valor é usado para dominar Zonas.
- Ícones de Efeito** - São símbolos dispostos no mapa e que concedem bonificação quando um Grupo para sobre eles.
- Dados Marcadores** - São dados de 6 faces (D6) usados para marcar indicadores de quantidade, como Membros, Armas e Upgrades. Também usados para combates.
- Cubo Marcador** - São cubos coloridos usados para identificar as Zonas dominadas por cada Facção.
- Custo** - Valor em Recursos que deve ser pago para executar uma Carta de Contrato.
- Recursos** - Como são chamados os Membros, Armas e Upgrades de uma Facção.
- Símbolo de Efeito** - São símbolos espalhados pelo mapa que concedem vantagens.
- Pontos de Vitória** - São pontos que, quando somados, indicam quem vence o jogo.

## COMPONENTES EM DETALHES

### CARTA DE FACÇÃO



### CARTA DE DOMÍNIO



### CARTA DE CONTRATO



### CARTA DE MAPA



### CARTA DE RESUMO



- DADO MARCADOR DE RECURSOS & GRUPOS DE FACÇÃO
- CUBO MARCADOR DE ZONAS DOMINADAS PELA FACÇÃO
- DADO PARA ROLAGEM DE COMBATE E MARCADOR DE ARMAS E UPGRADES DE FACÇÃO