

BELONA

COMPONENTES

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



MANUAL DE REGRAS

V

PREPARAÇÃO



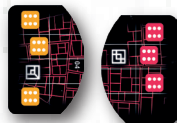
1. Cada jogador escolhe uma Facção e pega a carta da Facção escolhida, os dados e cubos de cor correspondente, e 3 dados brancos.

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.



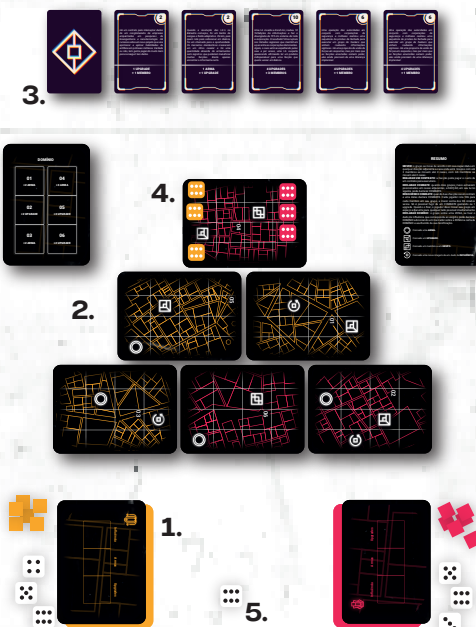
3. Embaralhe o deck de Contratos e pegue aleatoriamente 5 cartas, dispondo-as com a face principal voltada para cima e formando uma fila. O restante do deck fica voltado para baixo ao lado, criando assim a área de Contratos.

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

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 (Ⓜ).

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

WWW.COVERGE.COM.BR



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.

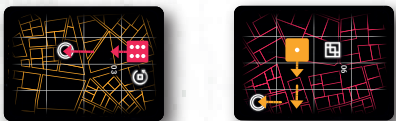
UPGRADES: Os Upgrades possuem fins de movimentação e moeda. Durante um combate, uma Facção pode gastar 1 Upgrade para Fugir. Ao fazê-lo, deve mover o Grupo ameaçado um espaço para qualquer direção adjacente. Os Upgrades também são usados para movimentação, uma Facção pode gastar 1 Upgrade para mover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

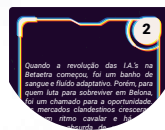


EXECUTANDO UM CONTRATO: se uma das Facções possuir os requisitos exigidos por uma carta de Contrato disponível, ela pode, no turno de qualquer um de seus Grupos, executar um Contrato pagando o custo e pegando a carta para si, deixando-a visível próximo a sua Carta de Facção.

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

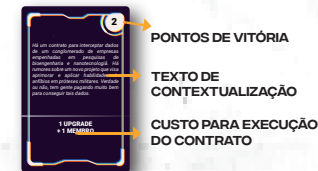
CARTA DE FACÇÃO



CARTA DE DOMÍNIO



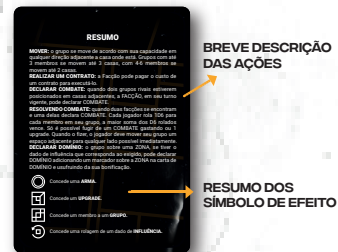
CARTA DE CONTRATO



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