

## Regras Break Out:

❖ **Você está numa prisão com outros prisioneiros e encontra uma lista com 5 objetos para poder escapar dela! Os outros prisioneiros também encontram listas, quem conseguir juntar os 5 itens primeiro consegue escapar!**

- O jogo sempre começa como “dia”;
  - A ordem para jogar é pelas celas (1 a 6);
  - As cartas de locais são diferentes para dia e noite, ambas têm fundos diferentes;
  - No final de cada rodada, após o último jogador terminar a jogada, a moeda da hora deve ser virada para alterar dia e noite;
  - As cartas de ação são:
    - CARTA DE OBJETO: Pegar qualquer objeto que o local possa ter;
      - Na carta do local, tem os objetos que podem ser encontrados naquele mesmo local;
    - HORA DE EXPLORAR: Pescar 2 cartas referente ao turno que jogou;
    - LADRÃO: Permite o jogador roubar objetos dos outros jogadores;
      - Só é permitida 1 carta de ladrão na mão por vez;
    - SOLITARIA: O jogador fica 1 turno na solitária sem jogar;
1. O jogador deve pescar antes de começar a partida:
    - a. Uma cartela de objetivo;
    - b. 2 cartas de locais para dia;
    - c. 2 cartas de locais para noite;
    - d. Levar seu personagem até uma das celas;
  2. No começo da rodada o primeiro jogador (Cela 1) deve jogar uma carta de local, e então mover o personagem até o local;
  3. No local, o jogador pesca uma carta de ação;
    - a. Caso venha uma carta de objeto, o jogador pode escolher dentre os objetos disponíveis naquele local para pegar;
    - b. Caso venha uma carta de explorar, o jogador deve pescar 2 cartas referente ao turno (dia/noite) que acabou de jogar, e escolher uma delas;
    - c. Caso venha uma carta de ladrão, o jogador deve passar a poder roubar qualquer objeto de qualquer jogador, enquanto tem a carta na mão, assim que

roubar algum item, ele descarta a carta. **Só pode ter 1 carta dessa na mão por vez;**

- d. Caso seja a carta da solitária, o jogador deve passar um turno na solitária;
- 4. Se o jogador pegou o objeto, ele deve levar o objeto até a cartela referente a sua cela na mesa e deixar o objeto lá.
  - a. O jogador não é obrigado a pegar algum objeto, caso nenhum sirva;
- 5. Para acessar alguns locais, é necessário outros objetos, e não carta de local:
  - a. Enfermaria – Disfarce de enfermeira;
  - b. Sala de câmeras – Disfarce de policial;
  - c. Sala do diretor – Chave da sala do diretor;
    - i. Nesses locais o jogador pesca a carta de objetivo, se vier a carta “Hora de explorar” ele pode pescar novamente até vir uma de objeto, ladrão ou solitária.

Se o jogador tiver todos itens cheios e não tiver completado a cartela, ele só poderá trocar o objeto, caso o lugar onde ele esteja, tenha o objeto que ele deseja devolver como possível objeto a ser pego.