



Crianças Lutam Unidas Buscando Impedir Máscaras Horrivelmente Opressoras

Resumo

5 crianças, durante uma excursão escolar no museu do bairro das Laranjeiras, encontraram o Prisma Emocional. Sem querer(querendo), ao interagir com o artefato, acabaram libertando as 5 Máscaras Emocionais: **Alegria, Apatia, Medo, Raiva e Tristeza**. Agora livres, elas começaram a desregular as emoções de todos os moradores do bairro. Juntas, as crianças deverão utilizar suas Habilidades e Recursos: **Amizade, Empatia, Foco, Motivação e Segurança**; para enfrentar as emoções e capturar as Máscaras de volta. Só assim, será possível restabelecer o equilíbrio e salvar o bairro!

Objetivo

Em C.L.U.B.I.M.H.O. os jogadores precisarão superar a maior parte das Adversidades que serão postas contra eles e derrotar as 5 Máscaras Emocionais fornecendo cada um dos recursos requisitados para a captura das mesmas. Tudo isso, sem se comunicar.

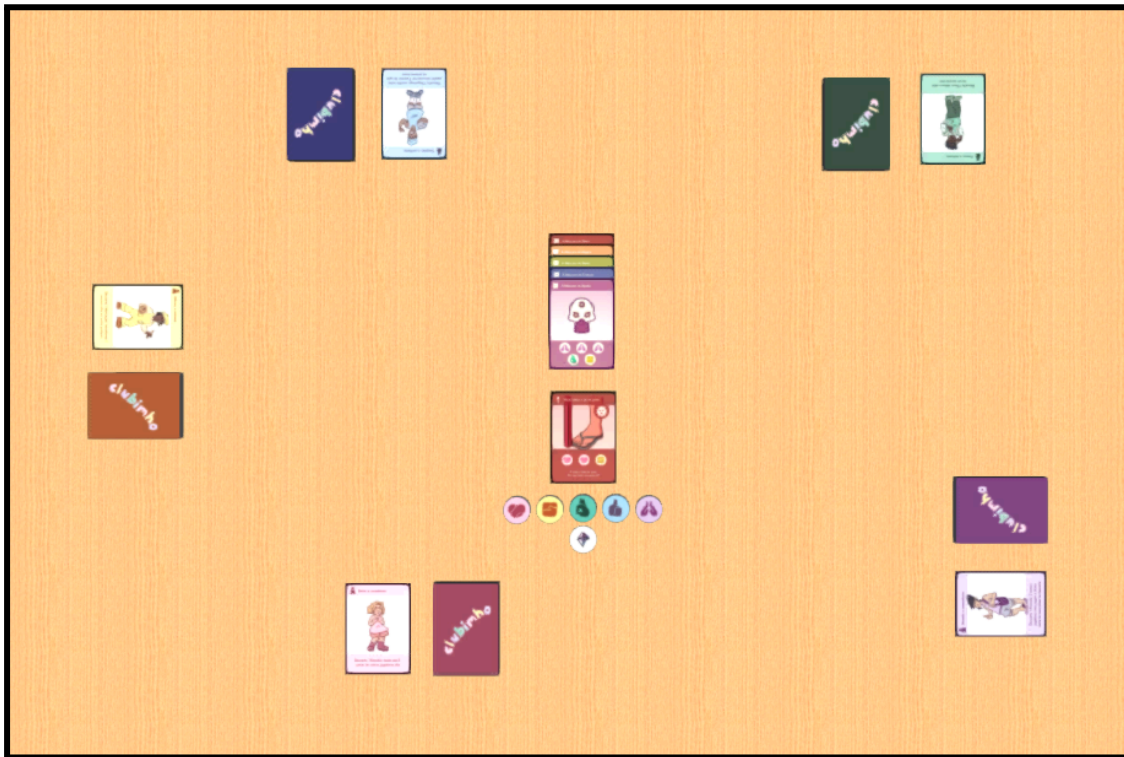
Componentes

25 Cartas de Adversidade;
5 Cartas de Máscaras Emocionais;
5 Baralhos de Criança com 30 Cartas de Recurso cada(150 no total);
5 Cartas de Criança;
25 Tokens de Emoções(5 de cada);
1 Token de Primeiro Jogador.

Preparação

- Coloque o baralho de Adversidades, embaralhado, no centro do espaço de jogo, de forma que todos os jogadores consigam alcançá-lo. Adjacente a este(acima de preferência), posicione as cartas de Máscaras Emocionais;
- Escolha um dos 5 personagens para jogar. Pegue sua carta de Criança e baralho correspondente. Posicione-os à sua frente e embaralhe o baralho de Recursos.

- Coloque os Tokens de Emoção e de Primeiro Jogador próximos ao baralho de Adversidades;
- Cada jogador deve sacar 5/4/3 cartas(dependendo do número de jogadores: 3/4/5) para formar sua mão inicial.



Rodadas

Uma partida de C.L.U.B.I.M.H.O. se dá em rodadas. Em cada uma, os jogadores deverão fornecer os Recursos requeridos pela carta de Adversidade ou Máscara Emocional revelada ao início da rodada. Uma rodada acontece com a seguinte sucessão de eventos:

1. A carta do topo do baralho de Adversidades é virada para cima ou uma das Máscaras Emocionais é posicionada ao centro do espaço de jogo(ver sessão “**Máscaras Emocionais**”);
2. Em sentido horário, os jogadores tomam turnos, buscando, **sem se comunicar**, fornecer os Recursos necessários para superar a Adversidade ou capturar a Máscara revelada. O jogador que chorou por último é o primeiro a ter um turno na partida. Ele deverá pegar o token de Primeiro Jogador e posicioná-lo à sua frente;
3. Após o término do turno do último jogador da rodada, as cartas de Recurso fornecidas que não estiverem reveladas, são viradas para cima. Os jogadores verificam se todos os recursos requisitados pela carta foram fornecidos;
4. Caso tenham sido bem sucedidos, colocam a carta “em pé” ao lado direito do baralho de Adversidades. Caso tenham falhado, colocam a carta “deitada”;
5. As cartas de Recurso que foram utilizadas para enfrentar a Adversidade são descartadas, viradas para cima, perto da pilha de compra de seus respectivos jogadores;

6. O primeiro jogador da rodada passa o token para o jogador à sua direita. Ou seja, o último jogador da rodada se tornará o primeiro jogador da próxima. Ele então revela a próxima carta de Adversidade, virando-a para cima e iniciando a próxima rodada.

É imprescindível para a dinâmica do jogo, que os jogadores não se comuniquem sobre estratégias ou qualquer elemento da partida, seja verbalmente ou através de mímicas.

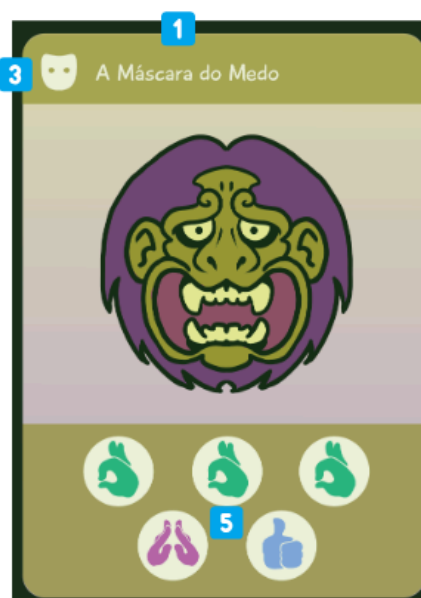
Vitória e Derrota

Os jogadores **VENCEM** se: Capturarem todas as Máscaras e tiverem derrotado a maioria das Adversidades ao final do jogo.

Os jogadores **PERDEM** se: Deixarem de capturar qualquer Máscara, em qualquer momento do jogo, e tiverem perdido para mais de 12 Adversidades(maioria) durante a partida.

Adversidades e Máscaras Emocionais

Desde que as Crianças libertaram as Máscaras do Prisma Emocional pelo bairro, tem sido mais difícil que o habitual, passar por situações cotidianas sem que haja uma reação emocional desproporcional. Para acabar com esse efeito as Crianças precisarão usar de inteligência emocional e trabalho em equipe para passar por essas Adversidades e capturarem as Máscaras.

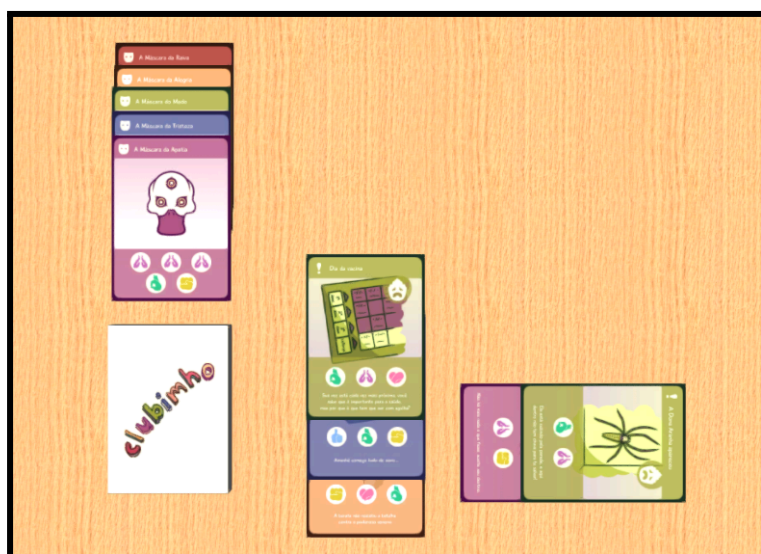


- 1** - Nome da carta **2** - Ícone de Adversidade **3** - Ícone de Máscara
4 - Ícone de emoção predominante **5** Recursos requisitados

Máscaras Emocionais

Ao fim de uma rodada em que se enfrentou uma carta de Adversidade, os jogadores devem posicionar a mesma, ao lado direito do baralho, em pé ou deitada, caso tenham tido sucesso ou fracasso respectivamente. Isso formará um contador que anunciará qual Máscara surgirá.

Depois que os jogadores enfrentarem 5 Adversidades, deverão verificar se há uma maioria de cartas com a mesma emoção predominante. Caso haja uma maioria, o último jogador deverá pegar a carta de Máscara Emocional correspondente e colocá-la no centro do espaço de jogo.



No exemplo ao lado, os jogadores acabaram de enfrentar a quinta carta de Adversidade da partida. Venceram 3 delas (cartas em pé) e perderam para 2 (cartas deitadas).

Como, entre as Adversidades, existe uma maioria de cartas de Medo (verdes), essa será a Máscara que deve ser enfrentada na próxima rodada.

Caso haja empate entre duas ou todas emoções nas cartas de Adversidade, os jogadores devem verificar a maioria de recursos requeridos nas 5 cartas e selecionar a Máscara indicada na tabela abaixo.

RECURSO	MÁSCARA
Empatia	Raiva
Motivação	Alegria
Foco	Medo
Segurança	Tristeza
Amizade	Apatia

Se ainda houver empate, os jogadores decidem, entre as emoções predominantes que empataram, qual irão combater.

A cada 5 cartas de Adversidade enfrentadas a preparação para uma nova rodada tem as seguintes mudanças:

Verifica-se qual máscara deverá ser enfrentada, de acordo com as regras acima;

1. As cartas de Adversidade ao centro do espaço de jogo são colocadas, viradas para baixo e ainda separadas, ao lado esquerdo das cartas de Máscara. Essa separação servirá para que, ao final do jogo, se possa verificar quantas delas foram derrotadas e quantas não foram.
2. A carta de Máscara determinada deve ser posicionada à direita do baralho de adversidades para ser enfrentada

Quando uma Máscara Emocional é derrotada a carta é virada e colocada à direita das demais cartas de Máscara.

Na imagem de exemplo ao lado pode-se observar que os jogadores já derrotaram 2 Máscaras (Tristeza e Alegria) e estão enfrentando a terceira (Raiva).

As cartas de Adversidade encaradas anteriormente estão no canto esquerdo viradas para baixo e separadas para contagem no final da partida.



Turno dos Jogadores

Ao iniciar seu turno, um jogador tem **3/2/2 Pontos de Ação**, de acordo com o número total de jogadores (3/4/5). Esses pontos podem ser usados para realizar as seguintes ações:

- **Comprar 1 Recurso.** O jogador pega a carta do topo do próprio baralho e a coloca em sua mão;
- **Revelar 1 Recurso.** O jogador escolhe uma carta de sua mão e a coloca virada para cima perto de si;
- **Fornecer 1 Recurso.** O jogador escolhe uma carta de sua mão ou uma carta sua que tenha sido revelada e a posiciona à esquerda da carta de Adversidade ou Máscara Emocional ativa na rodada. Caso o jogador forneça uma carta de sua mão, ela deverá ser mantida virada para baixo;
- **Ativar Habilidade.** Cada jogador tem uma habilidade especial exclusiva descrita em sua carta de Criança. Uma vez por turno, um jogador pode gastar o Recurso que sua Habilidade requer e realizar seu efeito. Esse recurso gasto pode ser uma carta

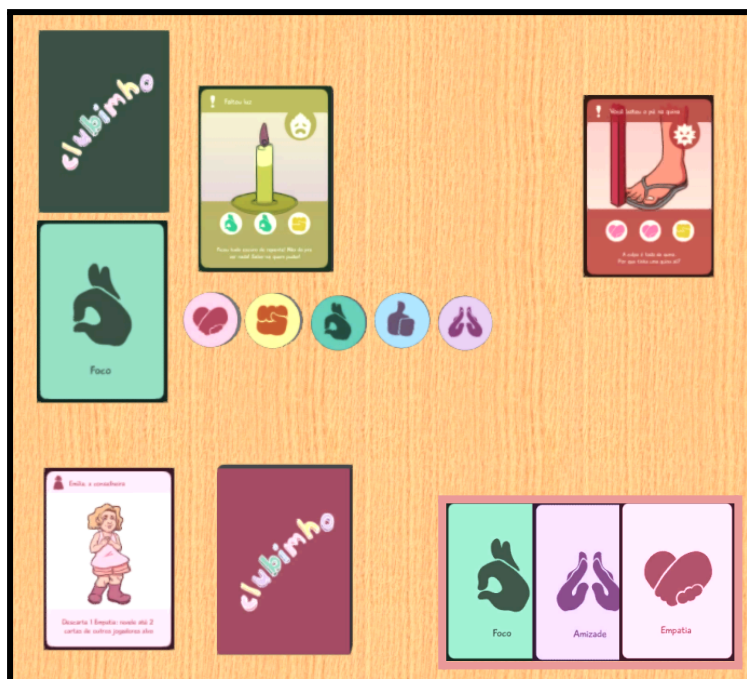
da mão do jogador ou qualquer carta do recurso adequado que esteja revelada na mesa de jogo. Quando o recurso é usado ele vai, imediatamente, para a pilha de descarte do jogador de origem.

Cada Ação descrita custa **1 Ponto de Ação** para ser realizada. O jogador ativo pode realizar qualquer combinação de ações, inclusive realizar a mesma ação mais de uma vez(exceto “Ativar Habilidade”).

As ações de “Ativar Habilidade” das Crianças Mônica e Franco podem modificar cartas de Recurso. Contudo, esse efeito só dura até que a carta alvo do efeito seja utilizada. Para marcar a modificação feita por tais ações, deve-se colocar um token do recurso correspondente a ação realizada.

- Para a Habilidade de Mônica, o jogador coloca, em cima da carta, um token do recurso que ela deseja que a carta tenha;
- No caso da Habilidade de Franco, o jogador deve colocar o token que seja igual ao da carta modificada.

Exemplo de turno em uma partida com 5 jogadores:



A partida está na sua segunda rodada. O jogador ativo está jogando com Emília, uma personagem com a Habilidade de revelar até 2 cartas de outros jogadores. Considerando a mão no canto inferior direito, o jogador percebe algumas possibilidades. Ele poderia usar 1 Ponto de Ação para revelar a sua carta de Foco e, outro ponto, para fornecer esse Recurso. Também seria uma possibilidade Comprar 1 Recurso e torcer para que seja uma carta de Motivação. Caso comprasse a carta desejada poderia fornecê-la de forma velada. Uma terceira opção, talvez mais segura, mas menos

econômica, seria usar 1 Ponto de Ação e, gastando o recurso de Empatia de sua mão, Ativar Habilidade. Dessa forma o jogador poderia revelar a carta velada que outro jogador já forneceu e decidir como gastar sua segunda ação tendo essa informação. Caso o recurso velado seja uma Motivação, haveria a possibilidade de vencer a Adversidade no turno da Emília, fornecendo, com o segundo Ponto de Ação o Foco que faltaria.

Iconografia

Ícones de Recursos:



Amizade



Segurança



Foco



Empatia



Motivação

Ícones de Tipos de Carta:



Adversidade



Criança



Máscara

Ícones de Emoção Predominante(cartas de Adversidade):



Raiva



Alegria



Medo



Tristeza



Apatia

Créditos

Produção - Maria Luiza Dutra
Arte - João Athayde
Arte - Luana Adelino
Game Design - Rael Freitas
Game Design - Vitor Aragão
Distribuidora - Prisma Game Lab

Agradecimentos

Direção - Clarissa Turela
Direção - Maria Esteves
Direção Adjunta - Luana Adelino
Direção Adjunta - Giovanna Bilotta
Mídia - Samantha Coelho
Consultoria - Rodrigo Copello
Consultoria - João Vitor Trindade
Consultoria - André Ruiz