

Refugee Crisis - The Game

Existe uma guerra entre dois ou mais países (ou uma guerra civil), os refugiados têm que sair do seu país de origem para os países que fazem fronteira com a guerra, sendo legalmente ou não, tentando evitar o máximo de tragédias possíveis pelo caminho. MAS CUIDADO! Os países podem ser hostis ou receptivos, com os caminhos cheios de surpresas e terrenos desafiantes.

Um jogo de estratégia, manipulação e administração de recursos, você precisa saber em quem confiar e quais os melhores caminhos e terrenos para evitar que as CARTAS DA DESGRAÇA acabem com os seus grupos de refugiados e os recursos do seu país.

Cada jogador puxa obrigatoriamente uma carta do baralho de desgraças por turno.

Itens

Baralhos:

- Baralho de Identificação - Países, Refugiados e Impostores
- Cartas de Decreto (Presidencial para os países e Expatriado para os Refugiados)
- Cartas da Desgraça
- A carta de Tratado de Paz é a última carta do baralho de Desgraças

Tabuleiro:

- Feito com hexágonos, para garantir mais dinâmica aos caminhos para os países e os pontos de interação.
- Os terrenos de fronteira podem variar entre deserto, neve, planície, praia, oceano, rio, floresta, área rural.
- Movimentação hexagonal em sistema de turnos e divisão entre os grupos de refugiados.

Peças:

- Pinos: Representam 1 refugiado
- Busto Napoleão: Representam os Países

Objetivos

Os jogadores podem ser de três tipos, Refugiados, Países aliados e países “impostores”.

- Os países aliados, que fazem parte da fronteira representam a ONU, o objetivo deles é de ajudar os refugiados a chegar em seu país com o menor número de consequências possíveis para os seus recursos e os refugiados.
- Os refugiados: Os jogadores que jogam como refugiados tem que ter o maior número possível de refugiados vivos em segurança (mesmo que de forma ilegal).
- O impostor: Um ou mais países recebem a carta de impostor, também é um país da ONU, mas que não é simpático aos refugiados, é o país que deve fazer de tudo para evitar que refugiados entrem em seu território.

Método de Pontuação e Vitória

- Os métodos de pontuação são diferentes para cada tipo de jogador.
- Os refugiados ganham pontos pelo número de refugiados que eles conseguem em segurança nos países receptivos.
- Os países receptivos ganham pontuação pelo número de refugiados em seu território em relação aos seus recursos: Dinheiro, capacidade, comida e legalidade.
- Os países impostores ganham inversamente a pontuação pelo número de refugiados, o que quer dizer que quanto mais ele conseguir impedir o número de impostores de entrar em seu território, caso contrário ele perderá pontos.
- Cartas de ação e de desgraça também conferem pontos para os países e refugiados.
- Para cada 1 refugiado num país aliado, o líder refugiado ganha 20 pontos
- Para cada carta negativa de um país aliado ele perde pontos, e para cada carta positiva ele ganha pontos, e é o inverso para um país impostor.

Baralhos

- Descarte das Cartas: Após o uso das cartas de decreto elas serão “descartadas” em um local específico no tabuleiro ao lado do jogador, separado do slot de cartas de rodada, já as cartas de desgraça serão descartadas fora do tabuleiro pois não contam ponto.
- Mecânica do Impostor: Ações serão inversas, usará cartas específicas para ações contra os refugiados que lhe concederão pontos, mas sem deixar claro que está contra eles.

- Decreto dos Expatriados: Possuirão cartas de auxílio específicas que lhe darão locomoção extra ou suprimentos médicos.
- Baralhos de Desgraça e Decretos: Os países aliados e impostores terão que usar, sendo obrigatório o uso das cartas de desgraça pelos países aliados e impostores. Já os decretos podem ser usados a cada turno, a cada carta usada você automaticamente puxa outra, tendo que ter sempre cinco cartas de decreto na mão.
- Baralho de identificação: Baralho usado para definir quem será Aliado, Impostor ou Refugiado, será de uso único em todo início de partida. Serão distribuídas 2 cartas de Aliados, 2 cartas de Impostores e 4 cartas de Refugiados.
- Sigilo de Cartas: Ninguém saberá quem é quem, você terá que descobrir se aquele em que você confiou é impostor ou aliado caso contrário poderá sair na pior.

Movimentação

Um refugiado pode andar até 2 hexágonos por turno com um mesmo grupo, só pode controlar um grupo por turno, os grupos podem ter até 2 membros.

Como jogar

Dependendo da quantidade de jogadores (de 4 a 8 apenas em números pares), cada um pega uma carta do baralho de identificação, no caso de se jogar com 4 jogadores tem que haver no baralho apenas 4 cartas, sendo que nessa cartas tem que haver pelo menos 1 carta de refugiado e 1 impostor.

Cada jogador deve escolher uma ponta do tabuleiro hexagonal onde vai ser a entrada do seu país, deve ser levado em conta a geografia do lugar, que pode dificultar ou facilitar a chegada dos refugiados, o país dos refugiados deve ser escolhido por último.

Depois de definidos os dois pontos acima, é a hora de dividir os baralhos, e divida para cada País cinco cartas de Decreto Presidencial e cinco cartas de Decreto Expatriado para os refugiados, deve sempre haver 5 cartas na mão de cada um dos jogadores.

Os turnos sempre começam pelos Refugiados, caso haja mais de um refugiado, eles podem usar o método que preferirem para decidir quem começa. (cara ou coroa, pedra-papel-tesoura, etc.)

No turno do refugiado ele decide quantos refugiados ele vai mandar e quantos hexágonos ele vai andar, sendo no total 2 refugiados que podem andar até 2 hexágonos dependendo do terreno, ele pode usar uma das sua cinco cartas de Decreto para acelerar sua movimentação se acaso tiver, ao fim da movimentação ele puxará sua carta de desgraça e seja o que Deus quiser.

No turno dos Países os pinos não se movem, a menos que seja por efeito de algum decreto utilizado, eles puxam a carta de desgraça e escolhem para quem entregar no caso de haver mais de um refugiado, e utilizam quantos decretos acharem necessários.

O fim do jogo é definido pela carta de “tratado de Paz” que é a última carta do Baralho das Desgraças, assim que ela aparece o jogo para e se inicia a contagem de pontos.