

Ficha Técnica

Sentando a Pua – Um Jogo de Hugo Bustilho

Idade: 8+

Duração: 15+ minutos

Jogadores: 2–4 (2–8 com expansão)

Modo de Jogo Principal: Dog-Fight (Combate Aéreo – Sobrevivência)

Um clássico duelo aéreo em que todos os pilotos se enfrentam até que reste apenas um avião no ar.

Objetivo:

Ser o último jogador com um avião ativo no tabuleiro.

Regras Especiais:

- Todos os jogadores começam posicionados nas bordas do tabuleiro.
 - A partida termina quando restar apenas um avião.
 - Em caso de eliminação simultânea, o grupo pode decidir por empate ou vitória compartilhada.
-

Preparação do Jogo

1. Monte o tabuleiro ao centro da mesa, acessível a todos os jogadores.
 2. Separe os componentes:
 - 1 dado D10
 - 24 tokens de Flack!
 - Tokens de avião (4 modelos)
 - Cartas de avião (1 por modelo)
 - 10 cartas de manobras por avião
 3. Cada jogador escolhe um modelo de avião e recebe:
 - 1 carta de avião
 - 10 cartas de manobra
 - 1 token correspondente
 4. **Posicionamento Inicial:**
Em ordem de escolha, cada jogador posiciona seu avião em um hexágono da borda do tabuleiro, desde que **não esteja mirando um adversário** diretamente.
-

Início da Rodada

1. Todos escolhem uma carta de manobra e a colocam virada para baixo.
 2. Após todos escolherem, revelam simultaneamente.
 3. A ordem de execução é determinada pelo número de iniciativa:
 - Quem tiver **menor iniciativa** age primeiro.
 - Os demais seguem em ordem crescente.
-

Desempates de Iniciativa

- Compare a iniciativa das cartas da rodada anterior.
 - Se persistir o empate, continue voltando até encontrar um desempate.
 - Caso seja a primeira rodada ou alguém tenha reiniciado o baralho:
 - Todos os empatados rolam um D10.
 - O menor resultado age primeiro.
 - Persistindo o empate, role novamente.
-

Movimento

Cada jogador realiza sua manobra conforme a carta escolhida:

1. **Ponto de Partida (Verde):** Onde o avião começa.
 2. **Movimento (Branco):** Hexágonos a percorrer.
 3. **Ponto Final (Amarelo):** Onde o avião termina.
 4. **Descarte:** A carta usada vai para a pilha de descarte.
-

Ataque

Durante a manobra, o jogador pode disparar se tiver **visada** sobre um inimigo.

O que é Visada:

- Linha de visão + alcance direto
- Deve respeitar a orientação do avião

Regras de Ataque:

- Pode atirar ao passar por hexágonos brancos ou ao final da manobra (hexágono amarelo).
- Pode realizar múltiplos disparos na mesma manobra.

- Se houver dois ou mais aviões no mesmo hexágono, escolha apenas **um alvo**.
-

Como Realizar o Disparo

1. Verifique a **blindagem** do avião-alvo (frente, lateral ou cauda).
2. Conte os hexágonos de distância.
3. **Some blindagem + distância** para determinar o número-alvo.
4. Role um D10. Se o resultado for **igual ou maior**, acerte o alvo.

Exemplo:

Blindagem: 1 (cauda)

Distância: 3 (hexágonos inclusive o do avião atacante)

Resultado necessário: 4+ no D10.

 Cada acerto causa **1 hit** (dano).

Cartas de Avião

Cada carta contém:

- Ilustração e nome do avião
 - Dois atributos:
 - **Hits:** Quantidade de dano que o avião suporta
 - **Armor Vital:** Valor crítico para destruição imediata
-

Armor Vital

- Se o valor obtido no D10 for **igual ou superior ao Armor Vital**, o avião é **abatido instantaneamente**.
 - Isso vale mesmo se ele não tiver sofrido hits anteriormente.
-

Acerto Crítico

- Um **10** no D10 é sempre um acerto, **mesmo que o número-alvo fosse superior a 10**.
- Conta como 1 hit normal.
- Se também atingir o Armor Vital, o avião é destruído imediatamente.

 O 10 **não ignora** o Armor Vital — ele apenas garante que um acerto sempre ocorre.

Colisão Aérea

Se dois ou mais aviões terminarem no mesmo hexágono:

1. Todos os envolvidos rolam 1 D10.
2. Se todos obtiverem valores **diferentes**, não há colisão (altitudes diferentes).
3. Se dois ou mais obtiverem o **mesmo valor**, ocorre colisão.

 Cada avião envolvido recebe **1 hit**.

Recuperar Cartas de Manobra

A qualquer momento, você pode:

1. Recuperar todas as cartas da pilha de descarte.
2. Escolher 1 carta da mão e colocá-la sob a carta de avião (como **combustível gasto**).

 Essa carta sai do jogo permanentemente.

Queda por Falta de Combustível

Se você:

- Não tiver cartas na mão,
- E não tiver descarte para recuperar,

 Seu avião **cai automaticamente**.

Saída do Tabuleiro

- Descarte 1 carta da mão ( Essa carta sai do jogo permanentemente).
 - No início do próximo turno, reposicione seu avião no **último hexágono válido**, sem mirar um adversário.
-

Reentrada após Abate

- Posicione um novo avião (ou o mesmo) na borda do tabuleiro no turno seguinte.
- Ele não pode estar mirando diretamente outro avião.
- A reentrada é opcional (dependendo do modo de jogo).

Modos Alternativos de Jogo

Patrulha Aérea (2v2 ou 3v3)

- Objetivo: Eliminar todos os aviões da equipe adversária.
- Comunicação entre aliados é limitada: somente até escolher as cartas de manobras.

Missão de Escolta (*Avião de Transporte / Missões de Logística ou Lançamento de Paraquedistas*)

Regras de Utilização – C-47 Skytrain

Restrição:

○ C-47 não pode ser utilizado em missões que incluam o B-17.

Ativação:

- O C-47 se move **após todos os caças escolherem suas cartas de manobra, mas antes das cartas serem reveladas.**
- Ele **não escolhe carta de manobra e não participa da rolagem de iniciativa.**

Movimento:

- Move-se **1 hexágono por turno**, para frente, direita ou esquerda (movendo o nariz do avião para a direção escolhida).
- **Não pode entrar em hexágonos ocupados por aviões inimigos.**
- Pode compartilhar hexágono com aviões aliados (exceto se a missão proibir).

Ataque:

- O C-47 **não possui armamento e não realiza ataques.**
- Deve ser protegido por caças aliados.

Objetivo (dependente da missão):

- Lançamento de paraquedistas (ao atingir um hexágono de zona designada).
- Transporte até um ponto seguro no mapa, conforme livro de missões.
- Retirada estratégica ou evacuação, conforme livro de missões.

Regras de Pontuação / Consequência:

- Se o C-47 for abatido, pode causar:
 - **Falha automática da missão, ou**

- **Pontuação bônus ao inimigo**, conforme livro de missões.
-

Bombardeio Estratégico (*Bombardeiro Pesado / Missões Estratégicas*)

Regras de Utilização – B-17 Flying Fortress

Restrição:

- **B-17 não pode ser utilizado em missões que incluam o C-47.**

Ativação:

- O B-17 se move **após todos os caças escolherem suas cartas de manobra**, mas **antes das cartas serem reveladas**.
- **Não utiliza carta de manobra e não participa da iniciativa.**

Movimento:

- Move-se **1 hexágono por turno**, para frente, direita ou esquerda.
- **Não pode entrar em hexágonos com aviões inimigos.**

Armamento Defensivo:

- O B-17 pode **atacar 1 vez por turno, em qualquer direção** (frente, atrás, laterais ou diagonal inclusive para baixo ou para cima sem blindagem do inimigo – caso algum caça inimigo termine seu turno sobre ou abaixo do B17).
- O ataque pode ser feito **antes ou depois de se mover**, à escolha do jogador.
- O alcance do ataque do B-17 é de **3 hexágonos**.
- **Só pode realizar um disparo por turno.**

Objetivo (dependente da missão):

- Alvo principal: **bombardeio estratégico** de uma posição inimiga.
- Pode ter pontos de bombardeio ao longo do mapa (depósitos, trens, etc.).
- A sobrevivência até o fim da missão ou o cumprimento da rota também pode definir o sucesso, conforme livro de missões.

Regras de Pontuação / Consequência:

- O B-17 é um **alvo prioritário**: sua destruição causa a **falha automática da missão**.
 - Cada objetivo bombardeado com sucesso pode gerar **pontos bônus ou vitória automática**, conforme livro de missões.
-

Caçada ao Ás

- Todos contra todos, por pontos.
- Dura 10 rodadas.

Pontuação:

- Hit: +1 ponto
- Abate: +3 pontos
- Abate por Armor Vital: +5 pontos

Reentrada:

- Permitida após abate (respeitando regras de posicionamento)

Desempate:

- Quem foi abatido menos vezes vence, se empatar, os pilotos dividem a vitória.

Último Voo do Ás

- Um jogador usa um avião mais poderoso (ex: +1 hit, +1 Armor Vital).
- Todos os outros tentam abatê-lo.
- O Ás vence se sobreviver a 10 rodadas ou eliminar todos os adversários.

Equipe de Desenvolvimento

Autor:

- Hugo Bustilho

Ilustração:

- Dennis Bueno
- Hugo Bustilho

Playtesters:

Alexander Francisco, Alexandre Medeiros Lemos, Ana Paula Bustilho, Ana Vitória Alexandre, Carlos Santhyago, Denis Salustiano, Dennis Bueno, Diermany D'Alessandro, Eduardo Campos, Eduardo Xavier, Erik Morgado, Fabiano Machado, Felipe de Souza, Fernando Henrique de Araujo Mota, Fernando Nascimento, Hellen Mara Altiva Nogueira, Isabella Rodrigues de Almeida Fernandes, Jamilton Augusto Alves, Jefferson Soares da Silva, Jonathan Dias Alves, José Gilson Magalhães Lima, Julyana Barradas, Lucas Guedes, Luciano Carli, Luis Felipe, Márcio Maruyama, Messias Gomes do Nascimento, Otávio Carli, Rhuan Souza, Ricardo Souza, Ricardo Souza Filho, Rodrigo Rocha, Thais Bustilho de Oliveira, Thamires Feres, Ualace Cerqueira, Yuri Correa, Yuri Vieira.