

TOXICITY 101 | REGRAS

Don't be toxic, just leave. Escape the toxic waste & survive the tyranny of the hidden hand.

Número Máximo de Jogadores: 5 jogadores.

Tempo de Jogo: 1 h – 2 h.

Condição de Vitória: Quem tiver a maior pontuação no final do jogo.

CARACTERÍSTICAS DO JOGO:

Componentes:

- 97 cartas:
 - 23 *items*;
 - 4 *keys*;
 - 1 *door*;
 - 24 *walls*;
 - 12 *traps*;
 - 32 *floors*;
 - 5 peões (1 por jogador);
 - 12 *tokens* (3 para os jogadores verde, amarelo e vermelho; 4 para o azul);
 - 1 *token* representativo da posição do gás;
 - 10 blocos;
 - 1 dado;
 - 5 contadores para pontos;
 - 4 contadores de stamina;
 - 1 tabuleiro.

Estrutura do Jogo:

- Turnos Individuais: cada jogador, num turno individual, pode movimentar-se em qualquer direção disponível e usar um dos seus itens ativos e/ou habilidades;
- Turnos Gerais: termina quando todos os jogadores acabarem o seu turno individual;
- Rondas: cada ronda é um “jogo”; ao fim de cada ronda, altera-se o *gamemaster* e os restantes jogadores.

Fim de Ronda:

- Uma ronda de jogo termina aquando de algum dos seguintes eventos: todos os jogadores no tabuleiro morrem, todos os jogadores escapam ou os jogadores que ainda estão vivos escapam.

Fim do Jogo:

- Quando terminarem 5 rondas, o jogador com mais pontos ganha.

Pontuação:

- Jogadores no tabuleiro:
 - Os jogadores que escapam recebem um ponto;
 - Se o jogador escapar, recebe um ponto por cada morte que causar aos outros jogadores;
 - Se um jogador morrer, não recebe pontos (mesmo que mate alguém);
 - Se um jogador escapar pela *trapdoor*, recebe dois pontos.
- *Gamemaster*:
 - Por cada jogador morto, o *gamemaster* recebe um ponto.

Decidir o Gamemaster e Ordem de Jogo:

- Antes do jogo começar, todos os jogadores lançam os dados. O jogador que rolar o número maior é escolhido como gamemaster e os restantes jogadores vão jogar no tabuleiro;
- O segundo jogador com maior número é o primeiro a jogar e fica com o peão azul, tendo os restantes jogadores os peões com a ordem abaixo definida, bem como a posição de partida;
 - 2º Jogador torna-se o peão azul;
 - 3º Jogador torna-se o peão vermelho;
 - 4º Jogador torna-se o peão amarelo;
 - 5º Jogador torna-se o peão verde.
- O ponto anterior repete até que todos os jogadores tenham um peão e uma ordem associada;
- Na ocorrência de dois ou mais jogadores rolarem o mesmo número, estes rolam novamente até que haja forma de determinar a ordem.

Rotação de Personagens:

- Quando uma ronda termina, todos os jogadores trocam de personagens segundo a ordem seguinte:
 - O peão azul torna-se o *gamemaster*;
 - O peão vermelho torna-se o peão azul;
 - O peão amarelo torna-se o peão vermelho;
 - O peão verde torna-se o peão amarelo;
 - O *gamemaster* torna-se o peão verde.
- No fim do jogo, todos os jogadores terão percorrido todos os papéis e personagens disponíveis.

Movimentação:

- **Jogadores:**
 - Cada jogador anda, normalmente, uma casa por turno, em qualquer direção (horizontal, vertical ou diagonal). Os jogadores têm a opção de correr, o que permite movimentar-se duas casas apenas na vertical ou na horizontal.
 - (*Nota: no mesmo turno, o jogador não pode andar 2 vezes.*)
- **Gás Tóxico:**
 - O que consome varia consoante o estado do jogo:
 - Quando o jogo começa, o gás move-se de dois em dois turnos, consumindo uma coluna;
 - Quando o primeiro jogador chegar à segunda zona de jogo, o gás move-se de turno em turno, consumindo uma coluna;
 - Quando o primeiro jogador chegar à última zona de jogo, o gás move-se de turno em turno, consumindo duas colunas.

Stamina:

- A *stamina* é a *resource* que está associada à vida dos jogadores e ao movimento. Todos os jogadores começam com 3 de *stamina*. Esta regenera na sua totalidade no início do turno de cada jogador. Se um jogador chegar a 0 de *stamina*, o jogador morre. No que diz respeito, ao movimento o jogador pode perder *stamina* da seguinte forma:
 - Andar 1 casa consome 1 de *stamina*;
 - Correr consome 2 de *stamina*;
 - Andar na diagonal quando tem uma parede à sua frente consome 2 de *stamina*.

Personagens e Habilidades:

- Cada peão tem dois *traits* que podem ser habilidades ou *perks* e todos funcionam de forma diferente, dependendo da sua classe:
 - Azul:
 - *Perk*: Começa a ronda com um item aleatório e pode ter um máximo de 4 itens, incluindo a chave;
 - Habilidade: Pode usar dois itens num único turno (*1 utilização*).
 - Vermelho:
 - Habilidade: Pode destruir uma parede à sua escolha (*2 utilizações*);
 - Habilidade: Destrói todas as paredes adjacentes e dá *knockback* aos oponentes. Todos os jogadores que se encontrarem nas casas adjacentes recebem *knockback* e recuam uma casa. (*1 utilização*).
 - Amarelo:
 - Habilidade: Pode movimentar-se três casas de uma vez só, tanto na horizontal como na vertical, juntamente ao movimento regular. (*2 utilizações*);
 - Habilidade: Pode movimentar-se para qualquer casa na mesma coluna desde que não haja paredes a bloquear (*1 utilização*).
 - Verde:
 - *Perk*: Imune às primeiras duas *traps* que encontrar;
 - Habilidade: Pode trocar a disposição das paredes adjacentes (*1 utilização*).
- É proibido utilizar duas habilidades no mesmo turno.

TABULEIRO:

Setup do Tabuleiro:

- No início de cada ronda, a mesa de jogo deverá estar como a imagem abaixo, onde as primeiras duas colunas deverão ser preenchidas de cartas de chão normais:

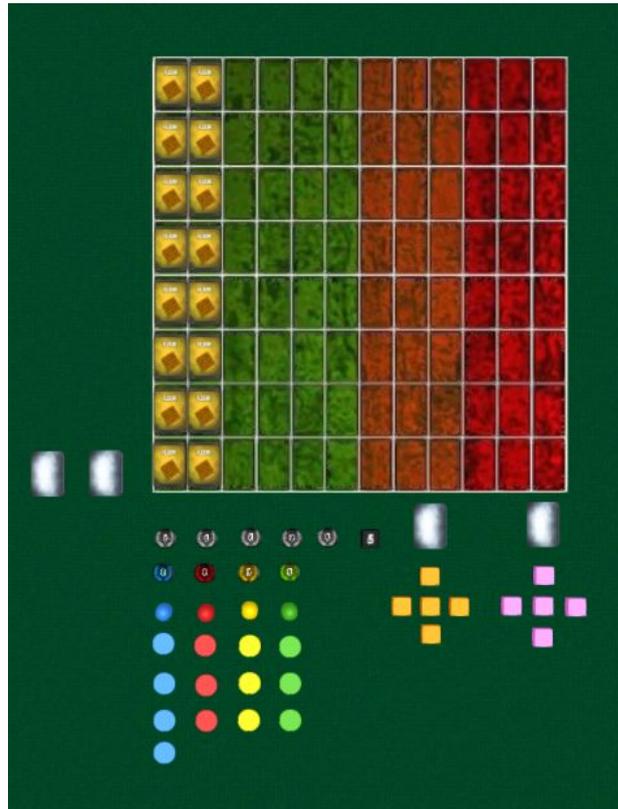


Figura 1 - Setup do tabuleiro.

Zonas do Tabuleiro:

- Cada fase de jogo corresponde a uma das três zonas no tabuleiro (12x8):
 - A 1ª zona (zona amarela);
 - A 2ª zona (zona laranja), onde surgem as cartas *key* que permitem escapar pela porta principal;
 - A 3ª zona (zona vermelha), onde surge a carta *door* que permite aos jogadores em jogo escapar.

Distribuição Inicial das Cartas:

- A ronda começa com quatro baralhos distintos: um apenas com itens, um com quatro cartas (as *keys*), um com uma única carta (a *door*) e o restante (o baralho principal) com o resto das cartas;
- Primeiro começa-se por dar *shuffle* ao baralho dos itens e dá-se uma das cartas ao jogador azul, visto ser um dos seus *perks*;
- De seguida, as cartas dos itens são colocadas no baralho principal e este é novamente baralhado. A este baralho são retiradas 20 cartas para se juntarem ao baralho das quatro chaves. Por fim, são retiradas outras 23 cartas a adicionar à carta de saída;
- No fim, teremos apenas 3 baralhos, um para cada fase do jogo. Cada baralho terá, respectivamente, 32, 24 e 24 cartas.

FOG OF WAR:

- Como está ilustrado na figura abaixo, quando um jogador se move para uma nova casa, as três casas adjacentes que vê irão depender do movimento do jogador, ou seja, o campo de visão depende do movimento do jogador em si.

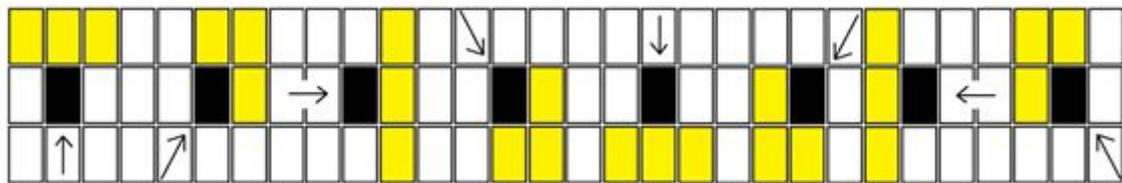


Fig. 2 - *Fog of War* (a andar)

- Se um jogador decidir correr, o número de casas reveladas é menor. Será revelada a casa em que o jogador fica e a imediatamente à frente.

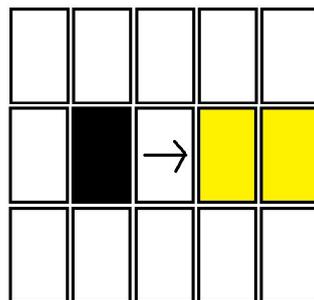


Fig. 3 - *Fog of War* (a correr)

GAMEMASTER:

- Quando um jogador se move, o *gamemaster* dá *draw* de três (ou menos) cartas do baralho, tendo em conta as mecânicas do *Fog of War*. As cartas retiradas são distribuídas conforme a vontade do *gamemaster*, em que as cartas de parede são viradas, obrigatoriamente, para cima e as outras para baixo;
- Caso o jogador se desloque para uma casa sem carta, o *gamemaster* retira, adicionalmente, uma carta para essa casa. Na eventualidade da carta retirada ser uma parede, o *gamemaster* coloca essa carta no baralho, dá *shuffle* e retira outra, repetindo o processo até que encontre uma carta que não seja parede;
- Além disso, caso um jogador na terceira zona revelar três cartas na mesma linha e estas forem todas paredes, o *gamemaster* tem que colocá-las de novo no baralho, tem de dar *shuffle* e retirar outras de substituição.
- O *gamemaster* apenas pode colocar cinco cartas de parede por coluna.

ITENS:

- Cada jogador tem 3 *slots* de itens (com a exceção do azul, que tem 4) que são representados pelos *tokens* da mesma cor que o jogador. Dois destes *slots* são para *itens* e o outro é para a sua chave. Um jogador num turno individual pode decidir utilizar os itens ativos que tem. Os itens passivos estão sempre em efeito até acontecer a condição de *discard* dessa carta;
- Todos os itens após serem utilizados irão ser colocados num “*discard pile*”.

Itens Ativos (1 utilização):

- ***Knife***: a sua utilização retira 1 unidade de *stamina* a um jogador inimigo adjacente;
- ***Pistol***: a sua utilização retira 2 unidades de *stamina* a jogador inimigo;
- ***Drill***: o jogador pode destruir uma parede adjacente. Ao partir, pode movimentar-se para a casa anteriormente ocupada pela parede;
- ***Cocktail Motolov***: cria uma zona no qual os jogadores que se encontram nela perdem 1 unidade de *stamina* no seu próximo turno; (*Nota: O efeito varia de quem joga primeiro ou depois do uso do item*)
- ***Flashbang***: cria uma zona no qual os jogadores que se encontram nela perdem o seu próximo turno; (*Nota: O efeito varia de quem joga primeiro ou depois do uso do item*)
- ***Freeze Gun***: atrasa a propagação do gás tóxico por um turno geral; (*Nota: O efeito varia de quem joga primeiro ou depois do uso do item*)
- ***Magnet***: puxa um jogador inimigo para a mesma casa de quem usou o item;
- ***Bounce Pad***: permite passar para o outro lado de uma parede;
- ***Crowbar***: permite destruir uma armadilha ou escapar pela *trapdoor*;
- ***Switch***: permite trocar um item com outra pessoa;
- ***Grappling Hook***: permite a um jogador deslocar-se para uma parede na horizontal/vertical.

Itens Passivos:

- **Shield:** protege do ataque de uma *pistol* ou de uma *knife*; (1 utilização)
- **Gas Mask:** protege um jogador do gás tóxico, durante 2 turnos;
- **Syringe:** o jogador ganha 1 unidade extra de 1 de *stamina* enquanto tiver este item.

Chave:

- **Chave:** permite ao jogador escapar pela *door*. Cada jogador apenas pode possuir uma chave. Se descobrir mais do que uma, as chaves extra descobertas podem ser adquiridas pelos outros jogadores que a avistarem.

Condições dos Itens:

- **Pistol:** Pode disparar na vertical e na horizontal até 5 casas;
- **Knife:** Só afeta um jogador inimigo se este estiver numa das 8 casas adjacentes ao jogador;
- **Cocktail Motolov:** Tem duas casas de alcance em qualquer direção e cobre uma área de 5 casas: a casa central, a de cima, a de baixo, a da esquerda e a da direita. Esta zona é marcada com blocos laranja até a duração do efeito acabar;
- **Flashbang:** Tem duas casas de alcance em qualquer direção e cobre uma área de 5 casas: a casa central, a de cima, a de baixo, a da esquerda e a da direita. Esta zona é marcada com blocos rosa até a duração do efeito acabar;

Cartas *Floor* Alternativas e *Traps*:

- No baralho existem vários tipos de cartas representativas de chão que, quando um jogador se movimenta para cima de uma delas, ocorre um efeito especial:
 - **Wet Floor:** o jogador em cima da carta anda uma casa para a frente, no caso de não haver parede;
 - **Muddy Floor:** o jogador em cima da carta não pode correr no próximo turno;
 - **Refresh:** permite voltar a usar uma das suas habilidades que já usou;
 - **Regenerate:** regenera a *stamina* na sua totalidade.
- Para além disso, existem cartas armadilha:
 - **Stamina Trap:** o jogador em cima da carta perde 1 unidade de *stamina*;
 - **Stun Trap:** o jogador em cima da carta não joga o seu próximo turno.
 - **Trap Door:** o jogador se tiver uma *crowbar* pode escapar.

(Nota: Os efeitos do *Regenerate* e *Refresh* são apenas aplicados uma vez por personagem.)