

# 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:

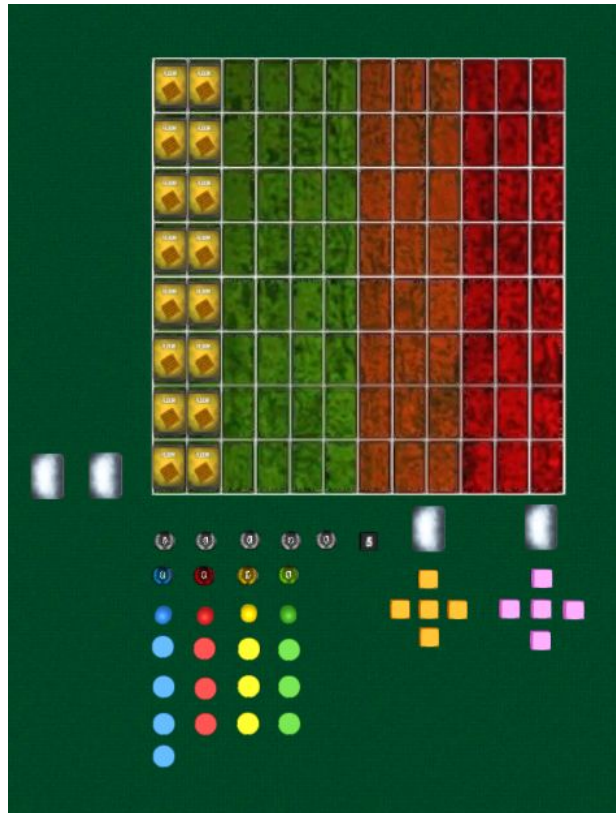


Figura 1 - Setup do tabuleiro.

### 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.

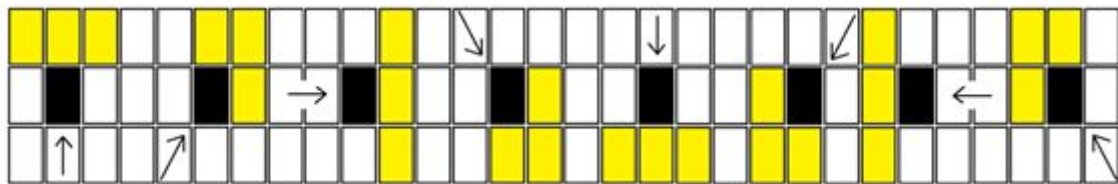


Fig. 2 - *Fog of War* (a andar)

- 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.

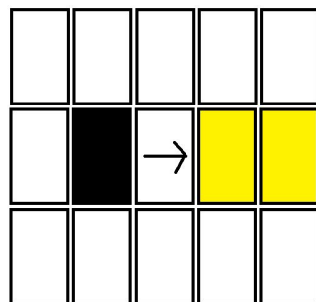


Fig. 3 - *Fog of War* (a correr)

## **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.)