



Die die DIE

Romulo Marques ■ ◆ Carlos Couto

Manual de Regras

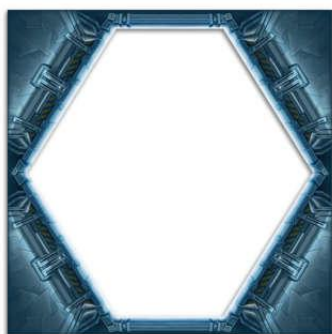
Die die DIE

Um dia os Dadólogos, liderados pelo grande Professor DIEinstein, construíram uma máquina incrível que os permitia observar as mais sangrentas batalhas pelo continuum espaço-temporal. Através desse portal dimensional, exércitos de todos os lugares e épocas são mandados para lutar guerras brutais de petelecos e movimentação tática.

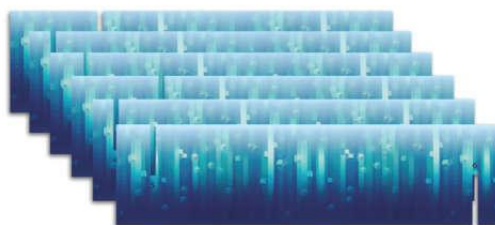
Em Die die DIE!, você é o líder de um exército de soldados e tem que usar a cabeça e os dedos para dominar territórios da arena com os seus guerreiros. Destreza não é sua única arma, use as cartas de poder com sabedoria para tirar o melhor proveito de suas posições e fique atento às melhores estratégias para, ao final de cada guerra, ser o exército vencedor.

Componentes do jogo

1 Plataforma de lançamento



1 Arena composta de 6 peças que se encaixam



25 Dados em 5 cores diferentes



5 Fichas de personagem



1 Trilha de pontuação



5 Marcadores de pontuação em 5 cores diferentes



1 Marcador de Eras, 1 de Quarentena e 1 de Armistício



5 Marcadores de ordem de turno



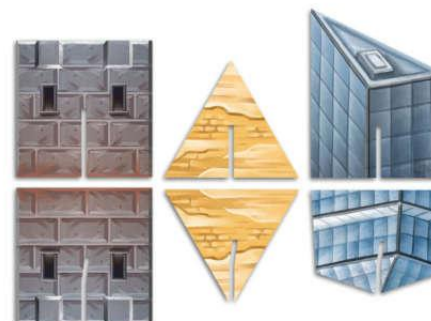
14 Cartas de Poder



4 Mapas em duas placas frente e verso



3 Monumentos



1 Manual de regras



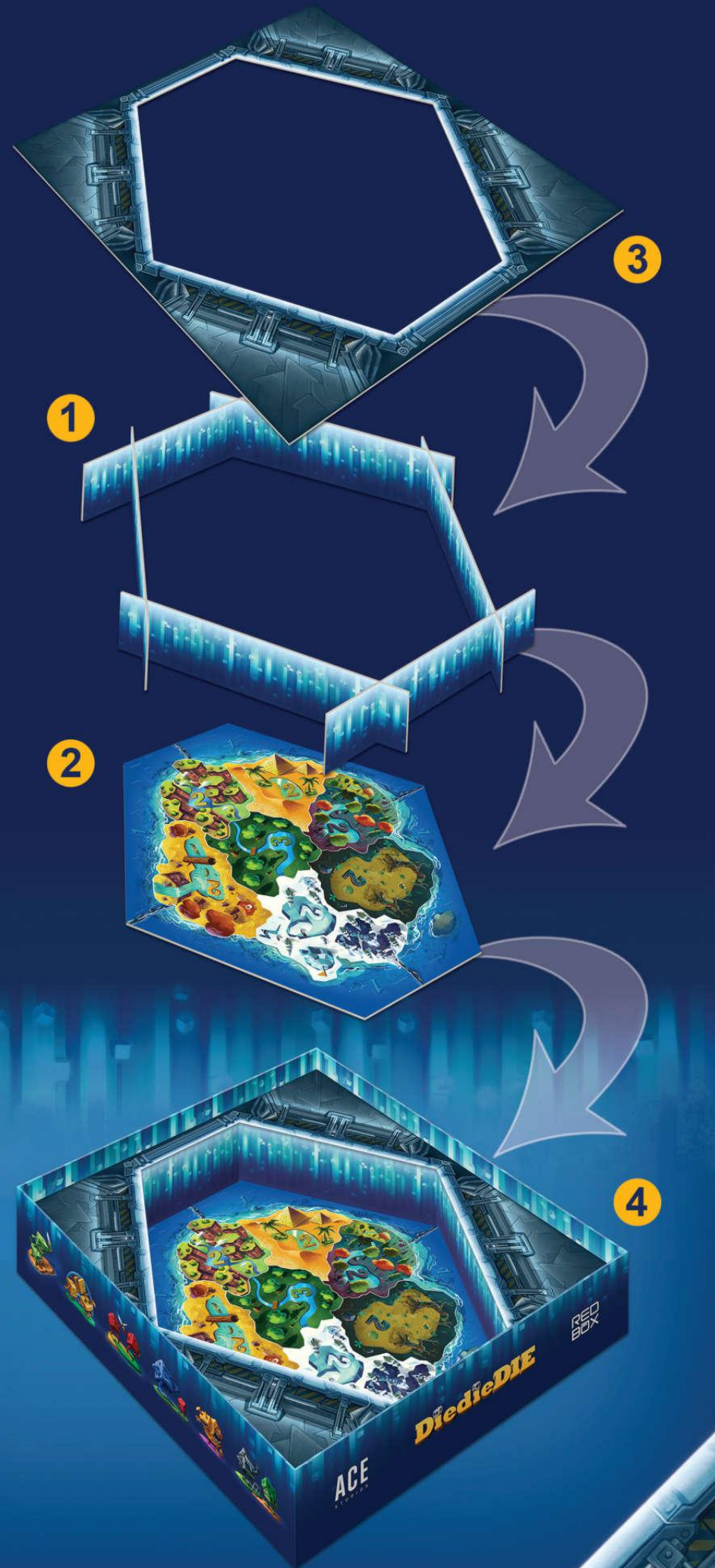
◆ Montando o jogo



*Olá! Eu sou o Professor
DIEinstein, Pesquisador
Chefe do D.D.D. Lab.
Eu vou mostrar tudo o que
você precisa saber para
jogar Die die DIE! e ajudar
nossa pesquisa!*

Se você chegou agora, primeiro precisamos montar as peças do jogo. Não se preocupe, você só precisa fazer isso uma única vez! Primeiro, destaque cuidadosamente todas as peças de papelão.

- 1** Agora junte as 6 partes da arena usando os encaixes com o mesmo número.
- 2** Você pode escolher entre diferentes mapas para jogar Die die DIE! Basta escolher um e colocar dentro da arena no fundo da caixa.
- 3** Agora coloque a plataforma por cima da arena.
- 4** Está pronto! Agora você pode usar os espaços dentro da caixa para guardar todos os outros componentes do jogo. Legal, né? Estamos prontos para jogar!



◆ Preparando para jogar

Combine com os outros jogadores em qual mapa vão jogar; coloque-o no fundo da caixa conforme mostrado na montagem.

Vamos mostrar como é o jogo em sua forma mais simples usando o cenário da Guerra Mundial. Durante a explicação, você vai encontrar caixas de texto que mostram outras formas de jogar.



Cada jogador escolhe um exército, pega sua ficha de personagem e os dados de sua cor.



REGRAS AVANÇADAS ◆

Cartas de Poder:

Se você quiser jogar Die die DIE! com mais opções táticas e desfechos mais dramáticos, recomendamos a você experimentar as cartas de poder! Separe cartas do baralho de cartas de poder igual ao número de jogadores mais um. Ou seja, se forem 5 jogadores, separe seis cartas; 3 jogadores, quatro. As cartas restantes voltam para a caixa. Agora distribua uma carta de poder para cada jogador e coloque a restante aberta na mesa, ao alcance de todos. Mais à frente vamos explicar como se usam as cartas de poder.

Coloque a trilha de pontuação na mesa. O jogador que mais recentemente jogou um jogo de guerra é o primeiro a jogar, seguido pelos demais em sentido horário. Distribua os marcadores de ordem de turno e crie uma pilha com os marcadores de pontuação, deixando o primeiro jogador no topo. Coloque o marcador de Eras no espaço "Era I".



Agora vamos ao jogo! O mapa da Guerra Mundial deve ser jogado em 3 Eras. O jogador com mais pontos de vitória no fim da última Era é o vencedor do jogo.

◆ Jogando uma Era

Cada Era em Die die DIE! é dividida em três fases: ataque, movimento e combate.

Fase de Ataque

A partir do primeiro jogador e seguindo a ordem indicada pelos marcadores de pontuação, os jogadores se alternam dando petelecos em seus dados para dentro da arena. Na sua vez, o jogador pode fazer um ataque, dar um tiro e construir uma torre, seguindo essa ordem.



A ordem dos jogadores:

Várias vezes neste manual vamos nos referir à ordem dos marcadores de pontuação para estabelecer a ordem em que os jogadores devem jogar. Isso significa da maior para a menor pontuação e de cima para baixo nos casos de empate, uma vez que os marcadores podem ficar um em cima do outro.

Fazer um ataque:

Pegue um de seus dados, coloque-o em qualquer lugar na plataforma e dê um peteleco nele para dentro da arena. Lembre-se que seu objetivo é dominar os territórios e somar o maior número de pontos de vitória, que estão indicados pelos números em cada território do mapa. Ao fazer um ataque, seu dado pode se chocar com outros dados dentro da arena e tudo bem! O jogo é assim mesmo.

Ooops!

O dado voou para fora da arena, e agora? Se o dado cair para fora da arena, pegue-o de volta e tente novamente até que o dado caia dentro da arena. Se seu ataque colocar um outro dado (seu ou adversário) fora da arena, os jogadores devem “petelecar” os dados novamente para a arena imediatamente, seguindo a ordem dos marcadores de pontuação.

A ciência do peteleco:

Peteleco é coisa séria! Você precisa pressionar um dedo contra o polegar para atingir seu dado. Você pode controlar a força do seu peteleco, mas não pode simplesmente empurrar o dado com os dedos. Entretanto, lembre-se de manter o jogo acessível a todos! Se algum jogador, por qualquer razão, não puder dar petelecos, ele deve jogar da forma que lhe for mais confortável.



Dar um tiro:

Se no início da sua vez de atacar houver uma torre sua na arena, você pode dar um peteleco no dado do topo da torre. Você não poderá atirar durante o seu primeiro e segundo ataques, uma vez que ainda não terá construído torres (veja “Construir uma torre”).



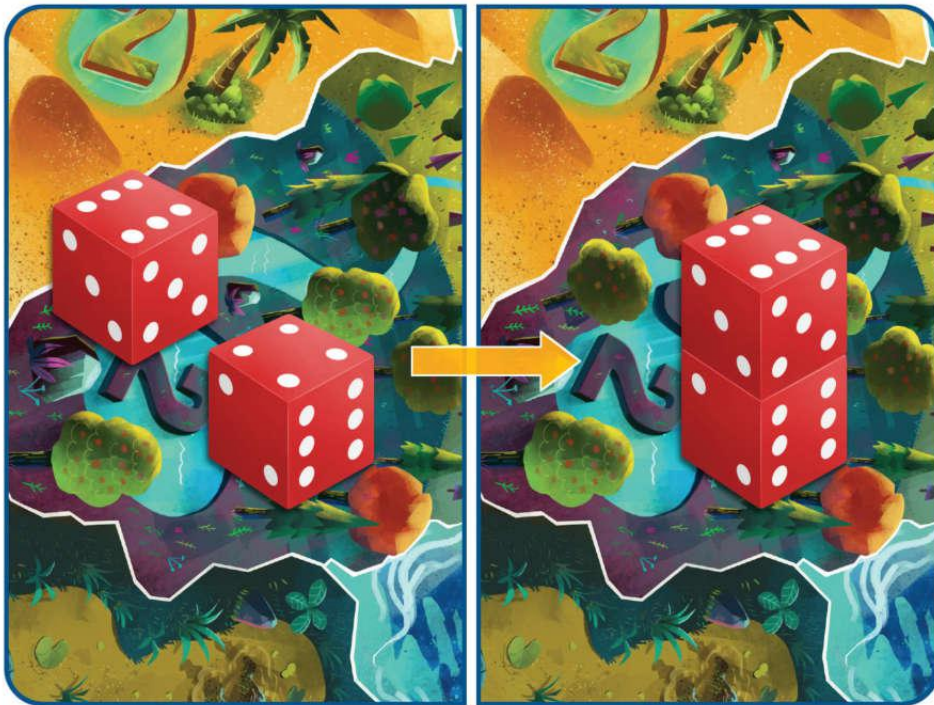


Cuidado onde mexe!

Sempre que você for mexer nos dados da arena tome muito cuidado! Um leve esbarrão num outro dado pode mudar o rumo do jogo. Após mover um dado você não pode mais recolocá-lo no lugar em que estava. Pense bem antes de jogar e seja cuidadoso.

Construir uma torre:

Assim que você tiver pelo menos dois dados na arena (isso já acontece na segunda vez que você ataca), pode construir uma torre no final do seu ataque ou tiro. Para isso, pegue um dos seus dados que esteja na arena e coloque-o em cima de outro dado seu. Se essa torre ainda estiver de pé na sua próxima vez de atacar, você poderá atirar com ela. As torres também são muito importantes na fase de combate e pontuação, como veremos mais à frente.



Seguindo a ordem dos marcadores de pontuação, os jogadores alternam suas jogadas durante a Fase de Ataque dando um peteleco no dado para dentro da arena, um tiro a partir de uma torre e construindo uma torre, até que todos os jogadores tenham usado seus cinco dados. A Fase de Ataque termina e começa a Fase de Movimento.

Fase de Movimento

Seguindo a ordem dos marcadores de pontuação, cada jogador ajusta todos os seus dados que estejam nas fronteiras dos territórios.

Ao resolver a sua fase de movimento, você deve colocar cada um de seus dados e torres completamente dentro dos limites de um território. Se o dado ou torre estiver sobre uma fronteira (a linha que divide dois ou mais territórios), você deve movê-lo para dentro de um território sem alterar a posição dos outros dados em volta. Se por qualquer razão algum dado na arena não tiver um resultado claro (tenha ficado numa inclinação esquisita, por exemplo), ele não pode ser mexido por nenhum jogador e está fora da Era.



Quando todos os jogadores tiverem realizado suas fases de movimento, a fase termina e seguimos para a última fase da Era.

REGRAS AVANÇADAS

Cartas de Poder:

Ao realizar a sua fase de movimento, após ajustar os seus dados, você pode usar as cartas de poder das seguintes formas:

- Use o poder da carta na sua mão e coloque-a no descarte.
- Troque a carta da sua mão por uma da mesa, use o poder da carta que pegou e coloque-a no descarte.
- Coloque a carta da sua mão junto com as cartas da mesa, deixando-a disponível para os outros jogadores, e mova um dado ou torre sua para um território adjacente.

Mais à frente explicamos os efeitos das cartas de poder.

Fase de Combate

É aqui que o bicho pega: os dados vão lutar nos territórios do mapa para ver quem tem a supremacia. Seguindo a ordem dos marcadores de pontuação, cada jogador conta seus pontos e avança na trilha da pontuação.

Quem vence?

Some o total de pontos dos dados e torres de cada jogador no território. Uma torre vale o dado do topo mais 1. Exemplo: uma Torre com um dado de valor 3 no topo vale 4 no combate. O jogador que tiver obtido o maior somatório é o vencedor e ganha os pontos de vitória marcados no território.

Em caso de empate, os jogadores empatados dividem entre si a pontuação do território, arredondando o resultado para cima. Exemplo: dois jogadores empatados em um território que valha 3 pontos de vitória ganham 2 pontos de vitória cada. Três jogadores empatados em um território que valha 1 ponto de vitória ganham 1 ponto de vitória cada um.

Além disso, cada torre dá 1 ponto de vitória ao seu dono, mesmo que a torre esteja num território onde o jogador foi derrotado.

Contando os pontos:

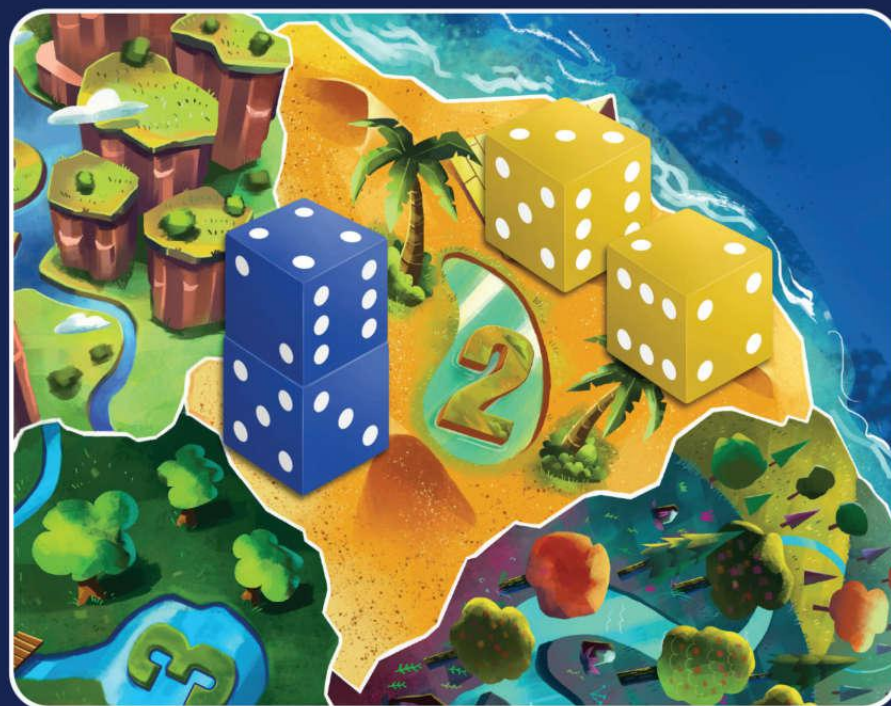
É importante contar os pontos de vitória de cada jogador seguindo a ordem dos marcadores de pontuação. Cada jogador soma todos os seus pontos (territórios e torres) e move seu marcador na trilha de pontuação. Um marcador pode terminar em cima de outros marcadores adversários.



O jogador vermelho tinha 5 pontos de vitória e marcou mais 3 pontos. Seu marcador passa a ficar em cima do marcador do jogador amarelo, que tinha 8 pontos de vitória.



Exemplo: Dienturions tem um dado de valor 4 e Diepoleons tem um dado de valor 2. Dienturions vence esse combate e ganha 2 pontos de vitória (valor indicado no território) na sua fase de combate.



Exemplo: Diekings tem uma torre de 5 pontos (4 + 1) e Samudie tem um dado de valor 3 e outro de valor 2, somando 5 pontos. Os jogadores estão empatados em um território de 2 pontos de vitória, então cada um ganhará 1 ponto de vitória pelo território na sua Fase de Combate. Lembre-se que Diekings tem uma torre no território e, por isso, vai ganhar 1 ponto de vitória adicional.

■ ◆ Fim de uma Era (e início da próxima)

Após a Fase de Combate de uma Era, os jogadores recolhem seus dados da arena, colocando-os novamente em suas fichas de personagem. A trilha de pontuação agora indica a ordem dos jogadores na próxima Era, distribua novamente os marcadores de ordem de turno seguindo a ordem dos marcadores de pontuação. Cada Era jogada segue exatamente as mesmas regras explicadas anteriormente neste manual.

REGRAS AVANÇADAS ◆ ■

Se vocês estiverem jogando com as cartas de poder:

Embaralhe todas cartas de poder em jogo, distribua uma carta secretamente para cada jogador e deixe a que sobrar aberta na mesa disponível para todos os jogadores.

■ ◆ Fim do jogo

Em cada mapa deve ser jogado um conjunto de Eras. No caso do mapa Guerra Mundial, o jogo se encerra no final da terceira Era. O vencedor sempre será aquele que tiver mais pontos de vitória ao final das Eras determinadas pelo mapa. Em caso de empate, o jogador que estiver no topo dos marcadores de pontuação empatados é o vencedor.

■ ◆ Cartas de Poder

As cartas de poder são opcionais, elas acrescentam poderes especiais que os jogadores podem usar durante o jogo. Ao longo deste manual, você já viu como elas são usadas no jogo (é só olhar as caixas de regras avançadas!), agora vamos ver detalhadamente como elas funcionam:



Dupla Dinâmica - Troque de posição dois dados seus no mapa. Pegue dois dados de sua cor e troque-os de posição no mapa. Tome cuidado ao mexer no tabuleiro para não mover nenhum outro dado sem querer.



Cambalhota - Inverta um dado seu para a face oposta. Fato curioso: você sabia que o somatório das faces opostas de um dado comum é 7? Então um dado de valor 1 irá virar 6, o 2 vira 5 e o 3 vai para o 4!

■ ◆ Regras Opcionais

Aqui sugerimos algumas regras que podem tornar o seu jogo de Die die DIE ainda mais explosivo!

Execução Sumária

Os dados que forem parar fora do mapa (e até mesmo da caixa!) por conta de petelecos não podem ser jogados novamente. Errou, perdeu, na guerra não tem perdão.

Guerrilha

Na Fase de Combate os jogadores somam seus dados de valor 1 ou 2 a sua pontuação caso vençam a batalha. Ou seja, se você vencer uma batalha num território de valor 3 e tiver um dado seu de valor 2, você ganha 5 pontos pela batalha! Essa regra especial dá um sabor a mais para a carta de Cambalhota e valoriza os dados de menor valor, tornando a movimentação tática ainda mais interessante.

Muito obrigado pelo seu interesse em nossa pesquisa! Agora que você já sabe tudo sobre o Die die DIE! posso te mostrar nossos relatórios sobre os mundos que descobrimos e as batalhas que observamos!





Quarentena - Coloque o marcador de Quarentena em um território. *Apenas você pode mover ou alterar dados no território em quarentena. Este é um poder que funciona melhor se você for o primeiro a jogar na Fase de Movimento. Uma vez que você escolhe um território para a quarentena, os próximos adversários a fazerem movimentos não poderão ajustar seus dados para dentro do território ou, usando suas cartas de poder, alterar dados no território.*



Parrudo - +1 ponto de vitória por empate. *Quando há empate em um combate, os jogadores empatados dividem os pontos entre si, arredondando para cima quando necessário. O jogador que tiver jogado esta carta na Fase de Movimento ganha +1 ponto de vitória em cada território onde estiver empatado com outros jogadores.*



Torre Secreta - Construa uma torre. *Ocorre exatamente como na ação de construir uma torre na Fase de Ataque, mas deve ser executada na Fase de Movimento.*



Fusão - Remova um dado e distribua seu valor entre seus dados. *Escolha um dado seu para remover do mapa. Distribua seu valor em pontos entre os seus dados no mapa. Exemplo: o jogador remove um dado com valor 3 e soma esse valor a um dado de valor 2 que está no mapa, tornando-o um dado de valor 5. O jogador também pode distribuir esse valor entre dois ou mais dados, somando 2 a um dado e 1 a outro dado diferente.*



Táticas Sombrias - Escolha um dado seu, este dado copia o valor de outro que esteja no mesmo território ou em sua fronteira. *Excelente carta para surpreender seus oponentes com reviravoltas incríveis. O jogador também pode distribuir esse valor entre dois ou mais dados, somando 2 a um dado e 1 a outro dado diferente.*



A História Se Repete - Copie um poder já utilizado. *Pegue as cartas de poder descartadas e escolha uma para usar imediatamente. Descarte A História Se Repete em seguida.*



Armistício - Coloque o marcador de armistício em um território, o combate neste território é um empate. *Todos os jogadores que tiverem dados no território com armistício dividem os pontos no território.*



Salto de Cerco - Mova um dado no topo de uma torre para cima de outro dado seu. *Uma forma diferente de movimentar seu dado pelo mapa. Dependendo do valor do dado na base da torre, pode transformar derrotas em vitórias.*



Soldado do Futuro - Seu exército recebe um dado de 8 lados. *Após jogar essa carta, imediatamente pegue o dado de 8 lados. Na sua próxima era, troque um de seus dados pelo Soldado do Futuro. Você pode usar o Soldado do Futuro para construir torres normalmente. Após a fase de combate, devolva o dado de 8 lados.*



Babel - Coloque um dado sobre uma torre sua. *Babel vale 3 pontos. No combate, babel vale o valor do dado no topo mais 2 pontos. Babel ainda dá 3 pontos vitória.*

Mapas

Guerra Mundial (3 Eras)

Recomendado para 3, 4 ou 5 jogadores.

Nesta batalha global, os dados disputam vários territórios diferentes por todo o mundo.

Navio Pirata (4 Eras)

Mapa para 2 jogadores.

Os jogadores são Capitães piratas que abalroaram o navio um do outro. Os jogadores devem ficar em lados opostos da caixa e só podem usar as plataformas a sua frente para “petelecar” seus dados. O mapa deve ser colocado de forma que um navio esteja de frente para cada jogador. O mapa do Navio Pirata é jogado da seguinte forma:

- Cada Capitão tem uma tripulação de 7 piratas, sendo 3 mestres (dados da mesma cor da ficha de personagem do jogador) e 4 marujos (cada jogador deve escolher uma segunda cor de dados para representar seus marujos). Os capitães se alternam na Fase de Ataque mandando mestres ou marujos para a batalha na ordem a sua escolha.
- Os jogadores podem fazer torres misturando seus mestres e marujos.
- Os pontos de um jogador num combate são o somatório dos pontos de seus mestres e marujos.
- O mapa possui somente 3 territórios: dois navios e o mar entre eles.
- Se o jogador vencer o combate tendo pelo menos um mestre no território, conquista 2 pontos de vitória. Se houver apenas marujos, 1 ponto de vitória.
- Em caso de empate, cada jogador ganha 1 ponto de vitória se tiverem pelo menos um mestre. Empates com marujos não pontuam.
- Na Fase de Movimento, dados ou torres que estejam numa corda sobre o mar podem ser movidos para dentro de qualquer um dos navios.
- Distribua 3 cartas de poder para cada jogador. Os jogadores podem usar as cartas de poder, de acordo com as seguintes regras:
 - Na Fase de Movimento, o jogador pode usar uma carta de poder. Cartas de poder usadas devem ser colocadas na mesa, viradas para baixo.
 - No início de uma era, pegue todas as cartas de poder usadas na mesa e vire-as para cima novamente, formando uma linha.
 - Os jogadores podem escolher usar uma carta de poder de sua mão ou uma das cartas abertas na mesa.





Krakatoa (3 Eras)

Recomendado para 4 ou 5 jogadores.

Numa instável ilha vulcânica, os soldados lutam pelos territórios enquanto têm que lidar com os humores dos Deuses. O mapa é dividido em 5 partes diferentes, indicadas por totens numerados de 1 a 5. Uma vez por Era, o vulcão entra em erupção. Todos os dados em uma das partes do vulcão são destruídos, exceto os dados de quem já entregou seu sacrifício. O mapa Krakatoa é jogado da seguinte forma:

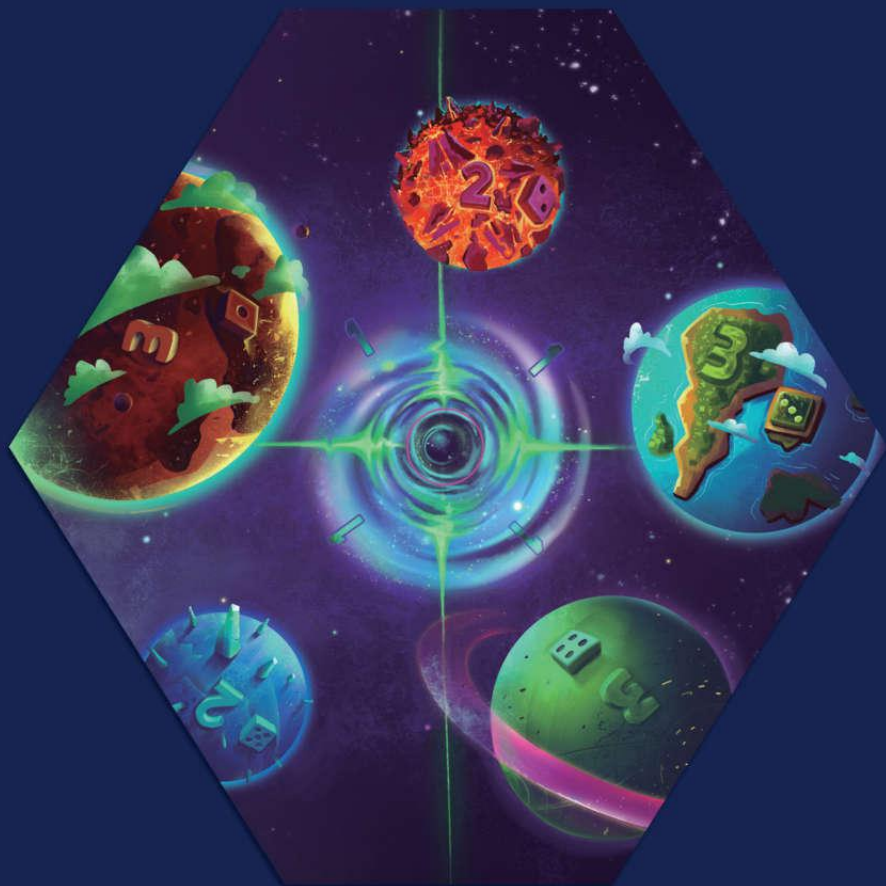
- Durante a Fase de Ataque, os jogadores podem acabar caindo na cratera do vulcão.
- Se não houver nenhum dado na cratera após a Fase de Ataque, um dos jogadores terá a oportunidade de fazer um sacrifício. Esse jogador pode decidir pegar um de seus dados na arena e colocar na cratera ou abrir mão do sacrifício. A prioridade de escolha será do último colocado na trilha de pontuação. Se ele abrir mão do sacrifício, a prioridade será do penúltimo colocado, e assim sucessivamente se este também optar por abrir mão do sacrifício. Porém, caso essa oportunidade chegue até o primeiro jogador, ele é obrigado a sacrificar um dado. Assim que houver um dado na cratera, o jogo prossegue para a Fase de Movimento.
- Antes da Fase de Combate, acontece um derramamento de lava na área do mapa cujo número corresponda ao valor do dado na cratera. Os jogadores devem remover todos os seus dados dessa área, exceto pelo jogador dono do dado na cratera, que é imune ao derramamento de lava e não precisa remover nenhum dado.
- O dado na cratera também soma pontos para a conquista do território no topo do vulcão.
- Se o valor do dado na cratera é 6 ou mais, o jogador pode escolher a área do derramamento de lava.
- Se você estiver jogando com as cartas de poder, o dado na cratera pode ser afetado normalmente pelos poderes, alterando, assim, a área do derramamento de lava.

Espacial (3 Eras)

Recomendado para 3, 4 ou 5 jogadores.

A batalha dos soldados chega ao espaço sideral! Em vez de meros territórios, agora a briga é para dominar planetas inteiros e o sinistro buraco negro que teleporta dados para outros planetas! O mapa Espacial é jogado da seguinte forma:

- Se ao longo da Fase de Ataque um dado cair no buraco negro, seu valor indica qual é o planeta destino. O jogador pega o dado e rola um novo valor fora da arena. Em seguida, o jogador deve colocar esse dado em seu planeta destino. Se o resultado do buraco negro for 6, o jogador pode colocar o dado onde quiser no mapa. Ao colocar o dado em um planeta, não há importância se o dado ficar sobre uma fronteira, desde que pelo menos parte do dado esteja no planeta destino.



■ ◆ Monumentos

Os Monumentos são um módulo opcional que você pode usar em qualquer jogo de Die die DIE. Se escolher jogar com o módulo Monumentos, siga as seguintes regras:

- Jogue 4 Eras.
- Ao separar as Cartas de Poder para o jogo, coloque as cartas exclusivas dos Monumentos.
- Antes da Fase de Combate da Era I, veja onde é o combate mais sangrento, com o maior somatório total de pontos. Coloque a pirâmide neste território. Nas Eras II e III, coloque da mesma forma o castelo e em seguida o edifício. Se houver dois ou mais territórios com o mesmo somatório de pontos, o jogador com menor pontuação escolhe o território.
- Ao longo do jogo, os Monumentos vão cair e ser reerguidos, mudando a todo instante de posição no mapa. Um mesmo monumento pode estar em dois ou mais territórios.
- Os jogadores que vencem combates em territórios que tenham Monumentos erguidos, ganham um ponto adicional por monumento. Monumentos caídos não pontuam, a não ser que você use uma carta de poder que diga ao contrário.

Monuments Power Cards:

Rebuild - Rise up one fallen monument and score 1 point. *You must put a fallen monument back on its base without changing its place.*

Archeology - You score fallen monuments. *In your turn in the Combat Phase, add up monument points if you win (or tie) the combat even for fallen monuments.*



Créditos:

Criadores: Carlos Couto e Romulo Marques

Ilustradores: Lucas Ribeiro, Daniel Araújo e Doug Lira

Design Gráfico: Marcelo "Groo"

Edição: Marcos Mandina (Ace Studios)

Produção: Antônio Pop (RedBox Editora)

Revisão: Bianca Melyna

ACE
STUDIOS

RED
BOX

Os designers agradecem um ao outro por terem segurado as pontas um do outro nos momentos complicados, à família do Cacá, Ana Luiza, Alice e Arthur (co-autor do mapa dos piratas), à esposa do Romulo, a Leila, aos amigos de jogatina que hoje são mais importantes do que os jogos, ao Fel Barros, ao Antônio Pop, ao Marcos Mandina, ao Daniel Araújo, ao Lucas Ribeiro, que sempre acreditaram no projeto e fizeram essa coisa linda que chegou a cada um de vocês. Agradecemos também à comunidade do tabuleiro que, além de curtir, ajudou a testar e divulgou nosso jogo em seus canais quando ainda era uma ideia em andamento. A você que está com o jogo nas mãos, espero que se divirta muito!