

Level 10

Instruções do Jogo





Level 10

1 a 5 jogadores / tempo de jogo: 20 minutos / idade: 14+

A Terra de Woz está sendo invadida pelos lacaios do terrível Senhor Doon. Agora, Izzy - embarcando em sua primeira aventura - deve cuidar de cada passo, batalhar contra inimigos, encontrar tesouros e cooperar com amigos mágicos para salvar seu lar. Você pode ajudar Izzy a chegar ao Nível 10?

Componentes do Jogo:

40 Cartas de Níveis, numeradas de 1 a 8

(em 5 diferentes mundos: Deserto, Floresta, Céu, Vulcão e Pântano):



10 Cartas de Reset (2 para cada mundo, todas com o número 0):

3 Cartas de Pausa:



O que tem em uma Carta de Nível?

Número do Nível:



Ícone do Mundo:



Imagem do Izzy na sua aventura!

Coloque as cartas em ordem.

Você pode contar a história?



Observação: o mundo do Pântano (roxo) é representado por uma caveira. Os outros ícones de mundo são:



Deserto



Floresta



Vulcão



Céu

Objetivo do jogo:

Level 10 é um jogo de cartas cooperativo. Os jogadores não competem entre si, mas lutam juntos para ajudar Izzy a passar por todos os 10 níveis do jogo em cada um dos 5 mundos. Os jogadores devem jogar uma carta por vez em um arranjo de 5 por 10 para (vamos torcer...) completar o jogo. Cada mundo que Izzy visita será representado por uma linha diferente de cartas na mesa. Para vencer, os jogadores devem jogar todas as 40 Cartas de Nível e todas as 10 Cartas de Reset na mesa. Se um jogador não puder jogar uma carta em seu turno, os jogadores (e Izzy) perderão.


Preparação do jogo:

Primeiro, coloque cada par de cartas de Reset à esquerda das 5 linhas de mundos correspondentes, conforme mostrado no diagrama a seguir:




Cartas de  devem ser jogadas aqui.




Cartas de  devem ser jogadas aqui.




Cartas de  devem ser jogadas aqui.



Cartas de  devem ser jogadas aqui.








Cartas de  devem ser jogadas aqui.

Então, determine o nível de dificuldade do jogo. O nível de dificuldade irá definir quantas cartas de Pausa serão usadas na partida. Quanto menos cartas, maior a dificuldade.

Dificuldade:	Número de Cartas de Pausa no baralho:
Iniciante	
Normal	
Profissional	
Mestre	Nenhuma!

Agora, embaralhe o número selecionado de Cartas de Pausa junto com todas as Cartas de Nível e forme um baralho virado para baixo. Devolva quaisquer Cartas de Pausa não utilizadas para a caixa, elas não serão usadas no jogo. Em seguida, distribua as cartas do baralho de acordo com a tabela abaixo. As cartas restantes são colocadas em um baralho de compra ao alcance dos jogadores.

Número de Jogadores:	Tamanho da Mão Inicial:
1	10x 
2	7x 
3	6x 
4	5x 
5	4x 

Finalmente, os jogadores olham as suas mãos iniciais e, respeitando as regras de discussão a seguir, decidem quem será o jogador inicial. Você está pronto para começar!

Regras de Comunicação entre Jogadores:

Durante uma partida de *Level 10*, os jogadores nunca devem mostrar suas cartas. Os jogadores só podem compartilhar 3 tipos de informação:

- Os jogadores podem revelar quantas Cartas eles têm de um mundo.
- Os jogadores podem sugerir um mundo no qual gostariam de jogar em seu turno.
- Os jogadores podem dizer que gostariam de jogar uma Carta de Reset em um mundo específico.

Os jogadores não devem compartilhar informações sobre mais nada. Em particular, eles não podem dizer ou dar dicas sobre os números das cartas que têm em mãos.

Andamento do Jogo:

Cada jogador deve jogar um turno, seguindo o sentido horário a partir do jogador inicial, até que (assim esperamos...) todas as cartas dos 50 níveis e todas as Cartas de Reset tenham sido jogadas na mesa.

Exceção: em um jogo com 5 jogadores, quando o último jogador, na ordem de turno, jogar uma carta, ele imediatamente tem um novo turno.

No turno de um jogador, ele deve realizar uma das duas ações abaixo:

- A) Jogar uma Carta de Nível ou uma Carta de Pausa ou;
- B) Jogar uma Carta de Reset.

Se um jogador não puder executar nenhuma dessas duas ações, a partida termina imediatamente com a derrota dos jogadores!

A escolha das ações em detalhe...

A) Jogar uma Carta de Nível ou uma Carta de Pausa

Para realizar esta ação, simplesmente jogue uma Carta de Nível ou uma Carta de Pausa da sua mão na mesa, seguindo as regras de colocação de cartas (veja abaixo). Após jogar uma carta, compre uma carta do baralho e adicione-a à sua mão (esta é a ação mais comum no jogo).

B) Jogar uma Carta de Reset

Para realizar esta ação, o jogador escolhe um mundo e pega uma Carta de Reset à esquerda dessa linha e a coloca no fim da linha, seguindo as regras de colocação de cartas (veja abaixo). Então, se houver pelo menos uma carta restante no baralho, escolha 0, 1 ou 2 cartas da sua mão e descarte-as viradas para baixo no fundo do baralho (na ordem de sua escolha). Então, compre a mesma quantidade de cartas do topo do baralho.

Esta ação não pode ser realizada se:

- Não houver Cartas de Reset restantes naquele mundo ou;
- Já houver uma Carta de Reset naquela coluna.

Regras de Colocação de Cartas:

Sempre que uma carta for jogada na mesa, todas as regras a seguir devem ser respeitadas...

1) Todas as Cartas de Nível de uma mesma linha devem ser do mesmo mundo, e só pode existir uma linha por mundo.



Exemplo: a carta acima compartilha o mesmo mundo com a primeira linha e, por isso, pode ser colocada ali. Porém, o jogador não pode colocar esta carta em nenhuma outra linha.

2) O número de uma Carta de Nível jogada deve ser maior que o número na carta à esquerda dela. Se uma Carta de Reset for colocada, ela redefine o número para zero (ou seja, qualquer número pode ser jogado após uma Carta de Reset).



Uma Carta de Céu de número maior que 3 pode ser jogada aqui.

Uma Carta de Floresta de número maior que 3 pode ser jogada aqui.

Uma Carta de Pântano de número maior que 4 pode ser jogada aqui.

Uma Carta de Vulcão de número maior que 6 pode ser jogada aqui.

Uma Carta de Deserto de número maior que 0 pode ser jogada aqui.

3) As cartas devem ser colocadas na coluna atual. Somente quando uma coluna estiver cheia de cartas é possível criar uma nova coluna (por exemplo, somente depois que uma carta estiver em todas as linhas da coluna 1 é que um jogador pode colocar uma carta na coluna 2).



Nesta situação, a próxima carta jogada deve ser uma carta verde de Floresta ou uma carta vermelha de Vulcão. Não é permitido jogar uma carta em outro mundo até que a coluna atual esteja totalmente completa.

4) Em cada coluna de 5 cartas, deve ter exatamente 4 Cartas de Nível ou Cartas de Pausa e uma Carta de Reset. No fim do jogo, cada linha deve ter exatamente 2 Cartas de Reset.



Há exatamente 1 carta de Reset nesta coluna.



Há mais de uma 1 carta de Reset nesta coluna.



Não há nenhuma Carta de Reset nesta coluna.



Cartas de Pausa podem ser jogadas no lugar de qualquer Carta de Nível. Quando uma Carta de Pausa é jogada, considera-se que seu valor é o mesmo da carta à sua esquerda. Se a carta à sua esquerda é uma Carta de Reset, então o valor da Pausa é 0.



Considere esta Carta de Pausa como um Céu 2.



Considere esta Carta de Pausa como um Pântano 0.

Ficando sem cartas:

Quando o baralho acabar, o jogo continua, mas os jogadores não poderão mais comprar cartas. Quando isto acontecer, os jogadores ganham uma habilidade especial para ajudá-los:

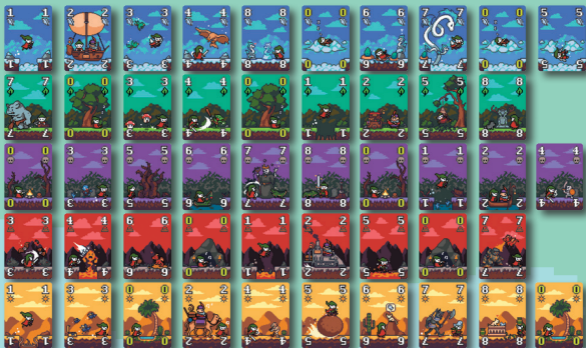
Sempre que um jogador colocar uma Carta de Pausa, ele também pode descartar uma Carta de Nível do mesmo mundo no qual ele jogou a Pausa (se ele tiver uma carta do mundo em sua mão). Coloque a Carta de Nível descartada sob a Carta de Pausa. Apenas uma carta por carta de Pausa jogada pode ser descartada.

Se um jogador não tiver mais cartas na mão, o jogo continua normalmente, mas esse jogador não tem mais turnos até o fim do jogo.

Ganhando e perdendo o jogo:

Se todas as 50 Cartas de Nível e as Cartas de Reset forem colocadas na mesa, os jogadores vencem o jogo!

Entretanto, se a qualquer momento, um jogador for incapaz de realizar uma ação, o jogo termina imediatamente com a derrota dos jogadores.



Neste exemplo, os jogadores perderam.

É o turno de Diego e ele tem apenas uma carta na mão: a carta verde de Floresta 6. Esta carta não pode ser jogada após a carta de Floresta 8 (já que esta tem um número de nível maior), e todas as Cartas de Reset de Floresta já foram jogadas. Assim, Diego não pode realizar uma ação.

Claro, se o grupo estivesse jogando em um nível de dificuldade menor, eles poderiam jogar uma Carta de Pausa. Infelizmente, eles atingiram o Nível 10 (a décima coluna de carta) em apenas três dos cinco mundos...

Você pode fazer melhor?

Se quiser comparar sua pontuação ao longo das partidas, conte quantas Cartas de Nível e Cartas de Reset foram jogadas na mesa no fim do jogo. Esta será a sua pontuação final, mais um bônus por cada Carta de Pausa não jogada: +5 para uma, +20 para duas e +40 para três.

Se TODAS as Cartas de Nível e Cartas de Pausa foram jogadas na mesa, ganhe um bônus maior por cada Carta de Pausa não jogada: +10 para uma, +30 para duas e +50 para três.

Pontuações acima de 50 são consideradas ótimas e poucos jogadores atingem a pontuação perfeita de 100!

Dicas:

- Para cada coluna, é sempre muito útil discutir quem poderia jogar uma Carta de Reset.
- Se não for na 10ª coluna, evite colocar uma carta de Nível “8” duas vezes na mesma coluna, porque a não ser que você tenha uma carta de Pausa, você irá perder na próxima coluna.
- Depois de jogar a segunda carta de Reset em um mundo, é imperativo jogar todas as cartas restantes da cor na ordem exata.



Créditos:

Design do jogo: Hisashi Hayashi

Ilustração: Francisco Coda

Tradução das regras originais: HAL99 & Daryl Chow

Agradecimentos especiais: Japon Brand, Okazu Brand e Tasty Minstrel Games

Créditos da edição brasileira:

Tradução: Marcos Franco

Revisão: Diego Oliveira e Marcos Franco

Design gráfico: Marcelo Groo



ACROSS
THE
BOARD



 EditionsMatagot
www.matagot.com

 acrosstheboardbr_oficial  bestmarkdistribuidora
comercial@bestmark.com

Direitos Mundiais:
Editions Matagot

Direitos da Edição Brasileira:
Across the Board

Produzido na China.



ATENÇÃO: Não recomendável para crianças menores de 3 anos por conter partes pequenas que podem ser engolidas.



