

Matriarcana - Regras (Português) e English (end of document)



Sobre:

Esse jogo foi desenvolvido em 48 horas durante a Global Game Jam 2016, com o tema Ritual.

Créditos:

Game Design - Bárbara Rodrigues e Raphael Carmo

Arte - Raphael Carmo

1 – Resumo

Após a morte da Matriarcana não existe tempo para luto. As feiticeiras residentes da cidade Abracadabra devem, em três noites, partir em busca de iniciantes para o grande ritual de passagem das novatas. A bruxa experiente que fizer o melhor trabalho convertendo novas meninas para seita conseguirá ser a nova matriarcana.

2 – Objetivos

O objetivo do jogo é fazer o melhor trabalho recrutando novas bruxas para ser mais nova matriarcana.

4 – Componentes

20 garotas

16 itens pessoais

17 itens mágicos

12 pactos

1 tabuleiro

5 cartas de bruxa (Valentina, Ewa, Aqualtune, Yami, Constância)

20 Marcadores de Pontos de Vitória (Você pode escolher qualquer coisa para servir de marcadores)

2 Marcadores de Tempo (Você pode escolher qualquer coisa para servir de marcadores)

Você precisa de papel e caneta para marcar os pontos

3 – Set up

1 – Separa-se as garotas e coloque-as na pilha da escola.

2 - Separa-se os itens, embaralhe-os e ponha na pilha do estacionamento

3 - Separa-se as cartas de entidades e coloque-as no cemitério.

4 - Distribua 1 carta de meninas e 2 itens para cada jogador (a).

5 - Cada jogador escolhe uma personagem.

6 - O jogador mais velho começa.

Cartas

Garotas – É necessário ir a escola para conseguí-las. Estas cartas ficarão na mão do jogador até que ele tenha conseguido convertê-las em bruxas. Para convertê-las é necessário conseguir o item pessoal solicitado na carta mais o item mágico. Tendo os itens em mãos é preciso levá-las para o local solicitado (Igreja, estacionamento, etc..) ou ao bosque, na hora solicitada. Após convertê-las baixe a carta e descarte as cartas de itens utilizadas para realizar o ritual.



É convertida na escola às 23h, é necessário como item pessoal os óculos + qualquer item mágico. (5 cartas) + 2 pv

Objeto pessoal: Óculos

Local de Conversão: Escola.



É convertida no cemitério à meia-noite. É necessário como item pessoal o disco + qualquer item mágico. (5 cartas) + 1 pv

Objeto pessoal: CD

Local de Conversão: Cemitério



É convertida no estacionamento às 23h. É necessário como item pessoal o batom + qualquer item mágico. (5 cartas) + 2 pv

Objeto pessoal: Batom

Local de Conversão: Estacionamento



É convertida na igreja às 22h. É necessário como item pessoal a cruz + qualquer item mágico. (5 cartas) + 3pv

Objeto pessoal: Cruz

Local de Conversão: Igreja

Itens

Os itens serão conseguidos no estacionamento. Há dois tipos de itens: os itens pessoais das garotas e os itens mágicos. Ambos serão necessários para que o ritual seja realizado.

Itens mágicos:

Vela = +1 ponto de vitória no ritual utilizado (6)

Vassoura = +2 pontos de vitória no ritual utilizado (5)

Caldeirão = +3 pontos de vitória no ritual utilizado (4)

Livro de magia = +4 pontos de vitória no ritual utilizado (2)

Cartas de pacto – Estas cartas são conseguidas no cemitério ao invocar uma entidade para fazer um pacto com ela . Elas fornecem diferentes benefícios, entretanto é necessário ter cuidado com as consequências.



- Toma um local já ocupado e uma carta aleatória da mão do jogador que ocupa o local.
Punição: Se você for o jogador com mais pontos de vitória perderás 3 pv.



- Puxa 3 cartas de item não precisando ocupar o estacionamento. Esta ação contará como adicional.
Punição: Para cada carta de pacto contando com esta perderás 2 pv.



- Rouba uma carta aleatória da mão de cada jogador.

Punição: Para cada menina na mão ao final do jogo perderás 2 pv



- Faça um ritual no horário que desejar.

Punição: Ao término da última da última noite esteja no cemitério,. caso não a ação não for cumprida perderás 5 pontos de vitória.



- Escolha por uma carta de qualquer pilha e fique com ela.

Punição: Para cada item em mãos perderás 1 pv

5 - Locais

Escola - Puxa 1 carta de Garota.

Cemitério - Puxa 1 Pacto.

Estacionamento - Puxe 3 carta e fique com 2. Coloque a outra no fundo do Deck.

Igreja - Se livra de uma carta de pacto na sua mão ou que já foi usada.

Bosque - Esse lugar pode ser usado para converter qualquer garota. Mas o bônus informado

na carta de garota não se aplica.

No final de cada rodada, os locais que não tiveram personagens recebem +1 pv em cima

Local do Meio - Nenhuma habilidade e não pode converter garotas.

5 – O Jogo

- O jogo se passa durante 3 noites. Cada noite possui 6 horas. Das 7 da noite até a meia-noite. Cada rodada representa uma hora.
- O jogador inicial escolhe em qual dos locais vai colocar seu marcador. Os outros jogadores seguem colocando seus marcadores.
- Se um jogador escolher um local já ocupado, ele precisa dar uma carta de sua mão para o outro jogador que já ocupava. Ele então deve escolher outro local (não pode ser o mesmo). Caso ele escolha também um lugar já ocupado, ele precisa entregar 2 cartas, e assim por diante. Quando acabar essa cadeia, o próximo jogador pode jogar, caso ele escolha um local ocupado, ele dará somente 1 carta, seguindo a lógica informada anteriormente.
- Quando todos os jogadores escolherem, as ações são resolvidas, partindo do primeiro jogador na ordem.
- Resolver a ação significa obrigatoriamente fazer o que o local oferece e realizar um ritual caso esteja na hora e com as cartas certas.

Final da Rodada

- Cada local não usado recebe um marcador de ponto de vitória. Caso um jogador escolha esse local na próxima rodada, ele pega todos os marcadores de pontos de vitória no local, coloca-os de volta na pilha e move seu marcador na contagem de pontos.
- O próximo jogador na ordem horária vira o jogador inicial
- Move-se o marcador de hora para a próxima hora. Caso seja a última hora do último dia, contam-se os pontos.

Realizando um ritual

- Para realizar um ritual você precisa ter na sua mão uma carta de garota, o item específico descrito na carta, um item mágico, o horário seja o certo descrito na carta de garota e o local deve ser o que está descrito lá (ou o bosque).
- Automaticamente você descarta todas as cartas e marca seus pontos no marcador de vitória.

Outras regras

- As cartas de pacto somente podem ser usadas na sua vez. Depois de usadas, elas ficam na sua frente e darão pontos negativos no final do jogo caso não sejam resolvidas.
- Todas as cartas descartadas são colocadas em uma pilha do lado do seu respectivo deck, caso o deck acabe, embaralhe-as novamente.

Fim do Jogo

- O jogo termina na meia-noite do terceiro dia
- Os jogadores contam seus pontos no marcador e retiram pontos caso possuam cartas de pacto.
- O jogador com mais pontos é o vencedor.
- Caso haja um empate, o jogador com menos cartas na mão é o vencedor. Caso haja empate novamente, o jogador mais novo vence.

Dúvidas: mande para raphaeldante@gmail.com

Facebook: <https://www.facebook.com/matriarcana>

RULES (ENGLISH)

About:

This game was developed in 48 hours during the Global Game Jam in 2016 , with the theme Ritual .

credits:

Game Design - Barbara and Raphael Rodrigues Carmo

Art - Raphael Carmo

1 - Summary

After the death of the Matriarch, there is no room for grief. The witches of Abracadabra City must, in 3 nights, search for girls for the great initiation ritual. The best eternal witch who brings more girls converting them for the guild will be the new Matriarcana.

4 - Cards

20 Girls

16 personal items

17 magical items

12 pacts

1 board
5 Witch Cards
20 VP tokens (you have to choose something to use as tokens)
2 time tokens (you have to choose something to use as tokens)
You need a pen and paper to score the points

2 - Objective

The main goal of the game is to recruit the most girls to be the new Matriarcana.

3 - Setup

- 1 - Search for the Girls cards and put them together at the School
- 2 - Search for all items and put them together at the Parking Lot
- 3 - Search for all Pact card and put them together at the Cemetery
- 4 - Give 1 Girl Card and 2 item cards for each player
- 5 - Each player chooses a Witch and a color.

Cards

Girls - you need to go to school to get them . These cards will stay in the player's hand until he has been able to convert them into witches. To convert them is necessary to achieve personal item requested in the card plus the magic item . Having the items you need to take them to the requested location (church , parking, etc ..) or the woods , in the requested time . After convert them, show the card and discard the cards of items used to perform the ritual .



is converted in school at 23 PM , it is necessary as a personal item: glasses + any magic item . (5 cards) (2 VP)

Personal item: glasses

Conversion Site: School



is converted in the cemetery at midnight . It is necessary as a personal item disk + any magic item . (5 cards) (1PV)

Personal item: CD

Conversion Site: Cemetary



is converted in the parking lot at 23 PM . It is necessary as a personal item: lipstick + any magic item . (5 cards) (2 VP)

Personal item: lipstick

Conversion Site: Parking Lot



It is converted in the church at 22 PM . It is necessary as a personal item: cross + any magic item . (5 cards) (3 VP)

Personal item: cross

Conversion Site: Church

Items - Items will be achieved in the parking lot . There are two types of items: the personal items of the girls and magic items . Both will be needed for the ritual to be performed .

Magic items :

Candle = +1 point victory in the ritual used (6 each)

Broom = +2 victory points used in ritual (5 each)

Cauldron = +3 victory points used in ritual (4 each)

Book of magic = +4 victory points used in ritual (2 each)

Pact cards - These cards are achieved in the cemetery to invoke an entity to make a deal with her. They provide different benefits, however care should be taken with the consequences. One should pay (s) feature (s) request (s) by the entity to use the skill until the end of the game or suffer the penalty of victory points highlighted in the card.



- Take a place already occupied and a random card from the hand of the player who occupies the site.

Punishment(end of game): If you are the player with the most victory points lose 3 VP.



- Get 3 random item cards.

Punishment(end of game): Lose 2 VP for each pact you have.



- Steals a random card from the hand of each player.

Punishment(end of game): For every girl on hand at the end of the game lose 2 PV



- Do a ritual on time you want.

Punishment(end of game): You must be on the cemetery or you lose 3 VP.



- Choose from a letter of any stack and stick with it. Shuffle the deck after.

Punishment(end of game): For each item in hand lose 1 VP

5 - Locations

School - Get 1 card Girl .

Cemetery - Get 1 Pact.

Parking - Pull 3 cards and stay with 2. Place the other on the bottom of the deck . C

Church - Discard a pact card (used or not) .

Grove - This place can be used to convert any girl . But the bonus informed in the letter of girl does not apply.

At the end of each round, the sites that did not have characters gain +1 VP on it

Location at the Middle- No ability and can not convert girls.

5 - The Game

The game is set for 3 nights. Each night has 6 hours. 7 pm to midnight. Each round is one hour.

The starting player chooses which of the sites will put your marker. The other players follow placing your bookmarks.

If a player chooses a site already occupied, he has to take a card from your hand to the other player who already occupied. He then should choose another location (can not be the same), and put his character card there. If it also choose a place already occupied, it needs to deliver two cards, and so on. When you finish this chain, the next player can play, if he

chooses a occupied place, he will give only one card, following the logic previously reported. When all players choose, the actions are resolved, starting from the first player in the order. Solve the action necessarily mean doing what the site offers and perform a ritual if it is on time and with the right cards.

End of Round

Each unused site receives a victory point marker. If a player choose this place in the next round, it takes all the victory points markers in place, puts them back on the stack and move your marker on the VP Marker.

The next player in clockwise order becomes the starting player

Move the time marker for the next hour. If it is the last hour of the last day, the points are counted.

Performing a ritual

To perform a ritual you need to have in your hand a card of girl, the specific item described in the card, a magical item, the time marker must be the one described at the girl's card and the site should be what is described there (or the grove).

You automatically discard all cards and mark his points in the victory marker.

Other rules

Pact cards may only be used in turn. Once used, they are in front of you and give negative points late in the game if not resolved.

All discarded cards are placed in a pile on the side of your respective deck, if the deck is over, shuffle them again.

End of the game

The game ends at midnight of the third day

The players count their points in the marker and loose points if they have pact cards.

The player with the most points is the winner.

If there is a tie, the player with fewer cards in hand is the winner. If there is a tie again, the youngest player wins.

FAQ: Send to raphaeldante@gmail.com

Facebook: <https://www.facebook.com/matriarcana>