

## Global Game Jam jogo - TRINCHEIRAS DA VIDA (TRENCHES OF LIFE)

**Game Designers:** Alexandre Crispim; Sofia Thomé; Vinicius Fochesatto; Wellington Ferrante.

### Introdução

A vida moderna é complexa, as pessoas enfrentam diversos desafios diariamente e geralmente buscamos evitar que tais problemas atinjam nossa zona de conforto, ou seja, queremos evitar que tais problemas cheguem em nossas casas e atrapalhem nosso descanso. Assim “Trincheiras da Vida” busca retratar um pouco esse conflito diário que enfrentamos.

Trincheiras da Vida é um jogo competitivo para 2 jogadores, ao estilo Tower Defense, onde cada jogador atua no papel de “defensor” do seu lar e “atacante” do lar adversário no momento seguinte.

### Componentes:

2 Tabuleiros em branco 5x5  
1 Tile “Inicial”  
1 Tile “Casa”  
8 Tiles de “Reta”  
12 Tiles de “Encruzilhadas (T)”  
20 Tiles de “Curva”  
10 Torres Vermelhas  
10 Torres Cinzas  
10 Torres Amarelas  
28 Fichas de “Falência”  
28 Fichas de “Doença”  
28 Fichas de “Trabalho”  
28 Fichas de “Preguiça”  
1 Bloco de papel

### REGRAS

Os dois jogadores decidem, por qualquer meio, quem será o primeiro atacante e o primeiro defensor. A partir disso cada jogador recebe 2 Tiles de “Reta” e “Curva” e 1 Tile de “Encruzilhada (T)”, além de 20 créditos (não existe peça para representar o dinheiro, este deve ser anotado no bloco de papel) para “comprar” seus atacantes ou suas torres de defesa.

Na primeira rodada o atacante só poderá gastar 10 créditos e o defensor apenas 12 créditos, os valores de cada “peça” estão na tabela ao final das regras. O defensor deve então utilizar o bloco de papel para anotar a sequência de tiles que irá utilizar, fazendo um caminho do Tile Inicial até a “Casa”, recomendamos anotar o caminho como setinhas representando cada Tile, neste caminho é possível que um Tile tenha uma saída para o “nada”. Após anotado, os jogadores devem, ao mesmo tempo, posicionar as torres (Jogador defensor) e posicionar as fichas no Tile “Inicial” (Jogador atacante), o

primeiro Tile de caminho deve ser revelado e a rodada terá início.

A sequência da invasão é dada pela movimentação (individual ou em grupo das fichas invasoras) seguido das ações das torres, na qual o defensor escolhe o alvo de cada torre e calcula o dano sobre cada ficha invasora, as que forem derrotadas são retiradas do tabuleiro e deixadas próximas ao defensor, para ao final da invasão ser calculado o dinheiro obtido. Conforme as fichas forem avançando pelo caminho para novos tiles, estes são revelados conforme a ficha chegar sobre o Tile, se o tile não existir a ficha não realiza um de seus movimentos. As fichas que atingirem a “Casa” chegaram ao objetivo causando 1 de dano cada. A invasão acaba quando não houverem mais fichas em Tiles que não sejam a “Casa”. Ao final o atacante recolhe suas fichas que estão na “Casa” e ganha o valor equivalente, de cada ficha, em créditos, do mesmo modo o defensor verifica as fichas que foram derrotadas e ganha o valor equivalente, de cada ficha, em créditos. Além disso o defensor recolhe suas torres.

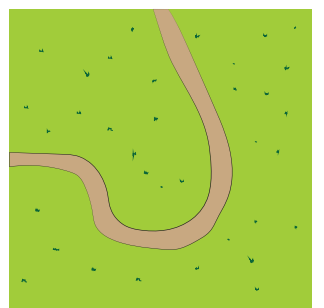
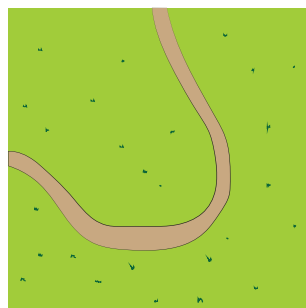
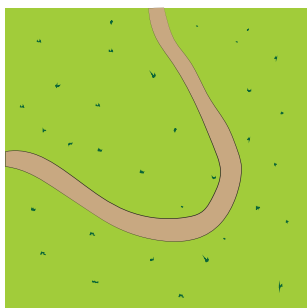
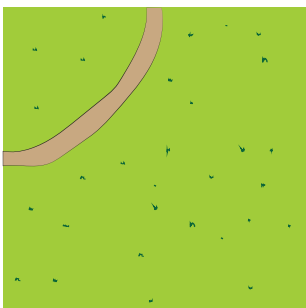
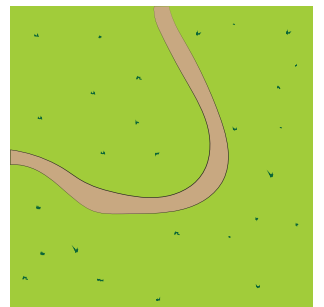
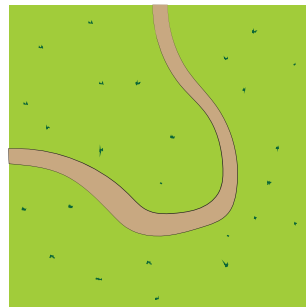
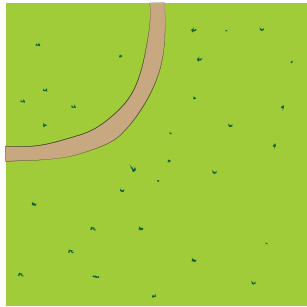
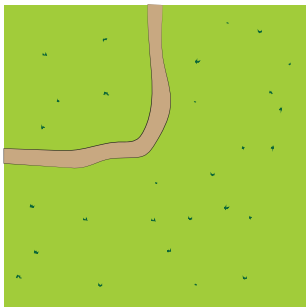
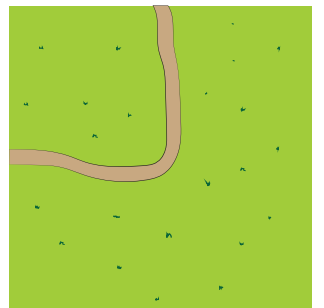
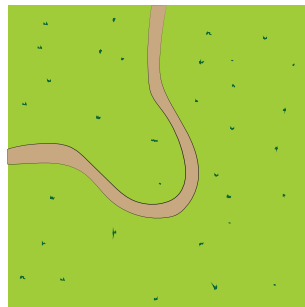
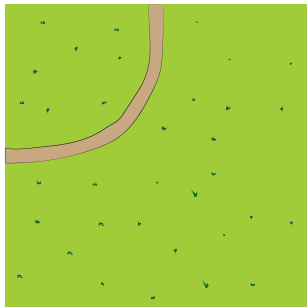
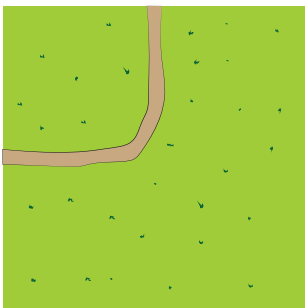
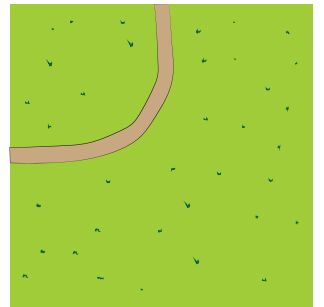
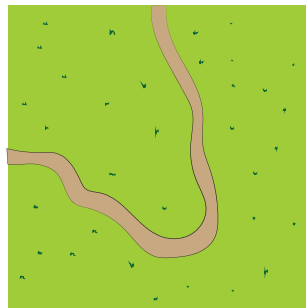
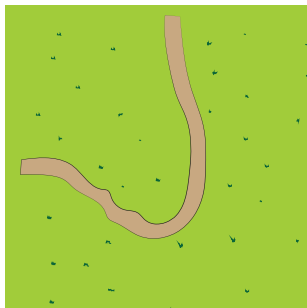
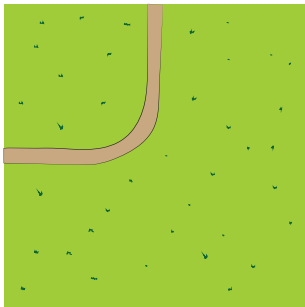
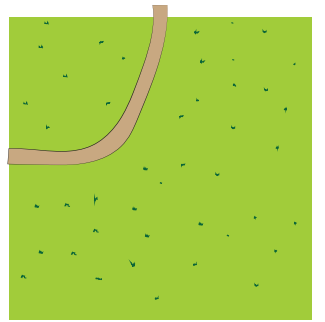
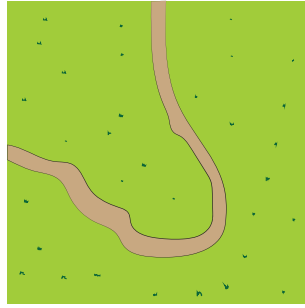
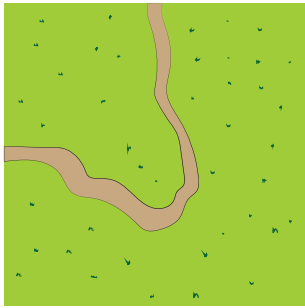
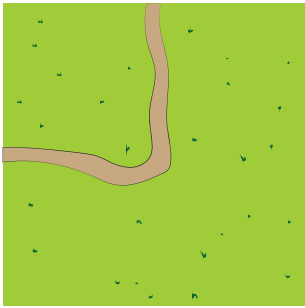
Após isso os papéis são invertidos, o jogador que era atacante torna-se defensor e vice-versa. As fichas e torres recolhidas (não as derrotadas) podem ser utilizadas normalmente nas próximas invasões. As invasões e inversões de papel seguem até que se passem 6 invasões ao total (3 de ataque e 3 de defesa por jogador). Durante a preparação (compra de torres e fichas) os jogadores podem vender suas fichas e torres pela metade do valor tabelado, podendo assim obter mais créditos caso achem necessário.

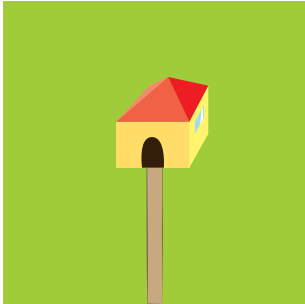
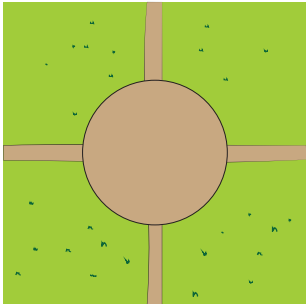
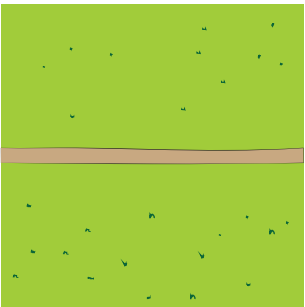
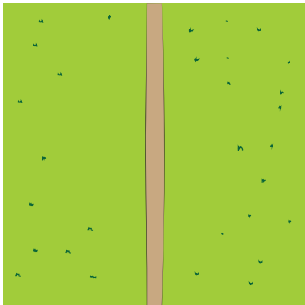
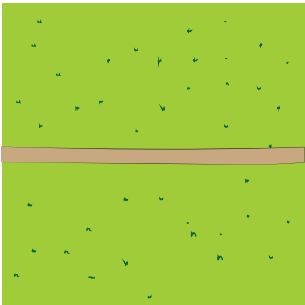
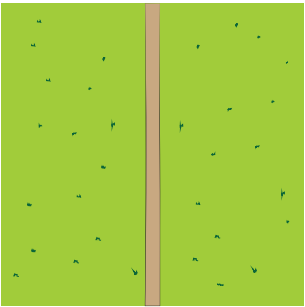
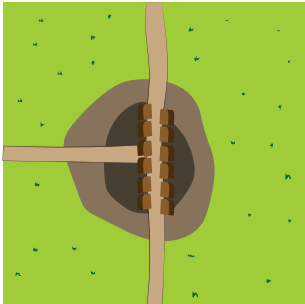
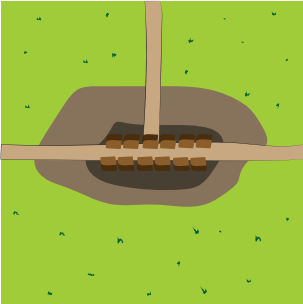
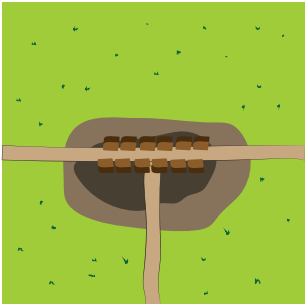
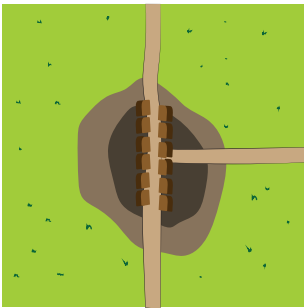
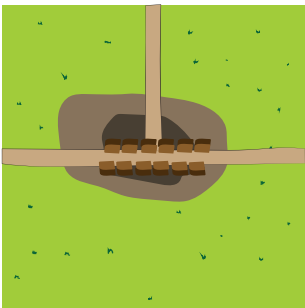
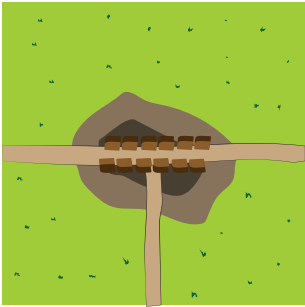
O vencedor é o jogador que causar mais danos ao adversário, o critério de desempate é o jogador que ficou com a maior quantidade de créditos (venda as torres e fichas se necessário).

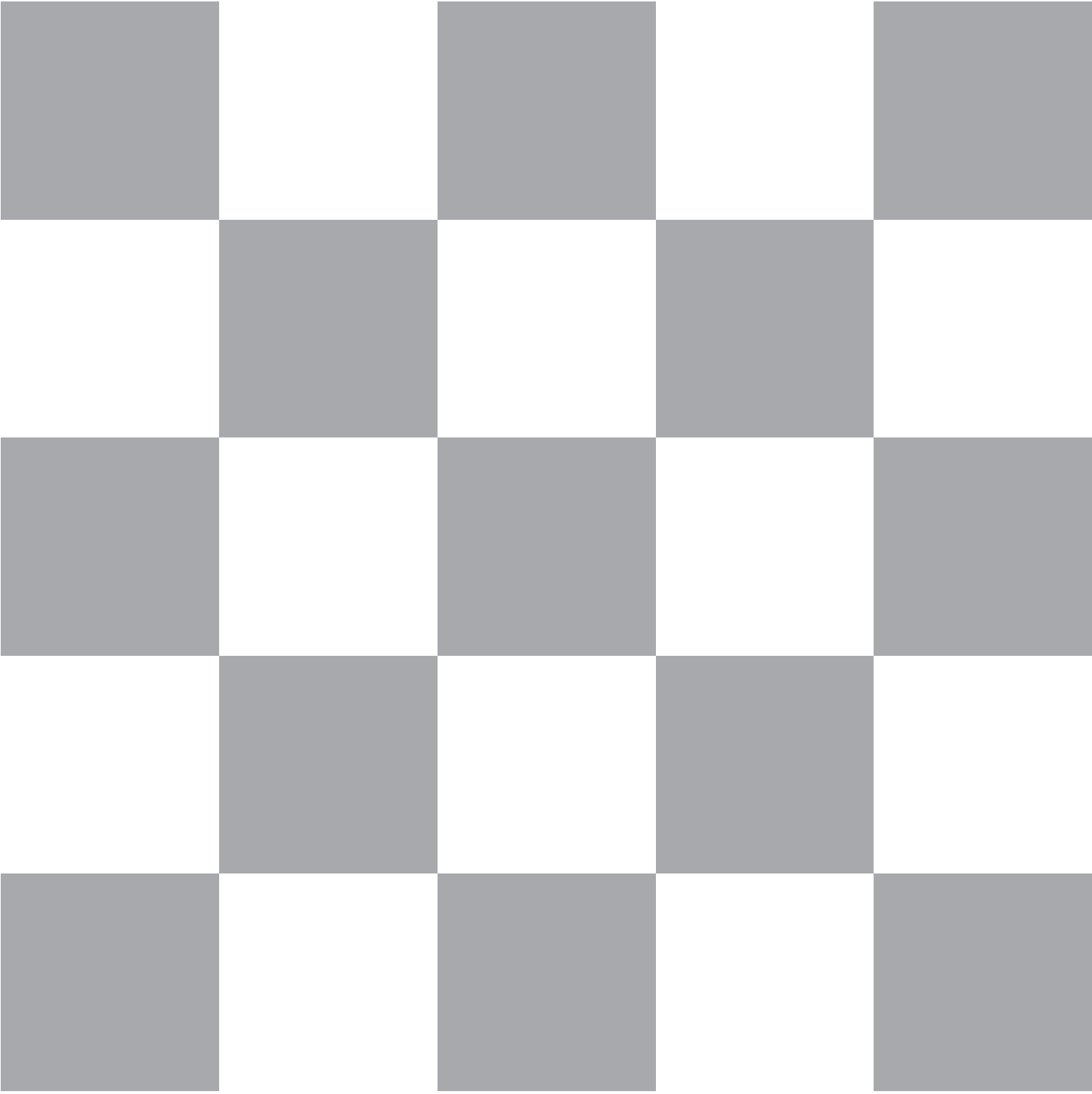
TABELA

Nome	Preço	Alcance	Dano	Vida	Deslocamento
Preguiça	1	-	-	2	1
Doença	2	-	-	2	2
Trabalho	3	-	-	3	2
Falência	5	-	-	3	3
Vermelha	4	1	1	-	-
Cinza	7	2	1-1*	-	-
Amarela	10	2	2-2*	-	-

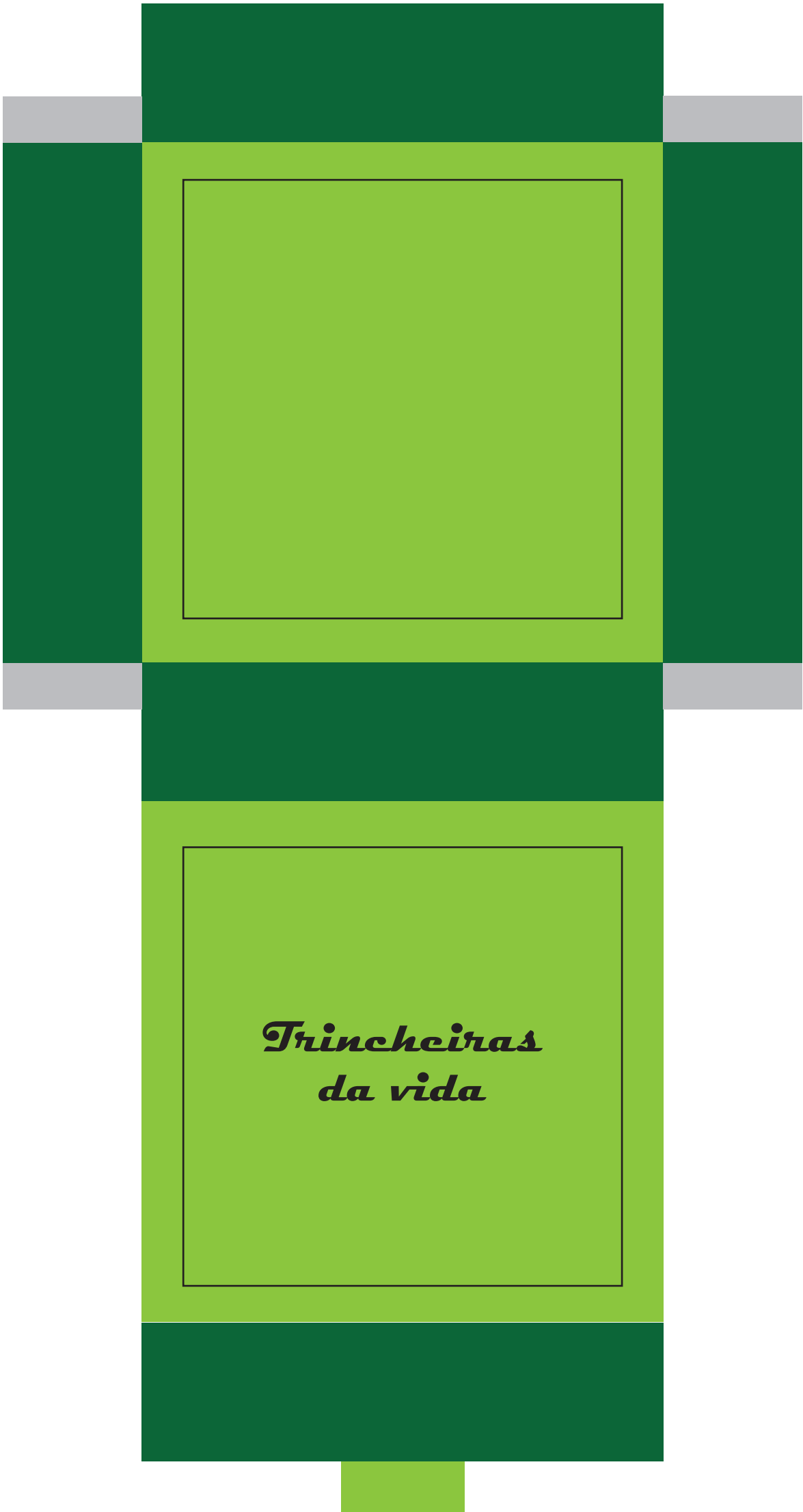
\* Essas torres atacam duas vezes, portanto podem acertar fichas diferentes.











*Trincheiras  
da vida*