

Jogo: Resgate Orbital

Tema: A humanidade abandonou o planeta pois este havia se tornado tóxico, anos depois uma equipe de terraformação é enviada para tornar a Terra novamente o lar da humanidade.

Objetivo: os jogadores nascem na primeira torre de terraformação, devem construir mais 3 torres e voltar a primeira para ganhar o jogo.



A foto acima representa o tabuleiro do jogo onde a torre de xadrez representa a torre inicial dos jogadores e os peões representam a posição onde os jogadores devem montar as torres de terraformação.

O jogo é por turnos. A sequência do turno é a seguinte:

1. O jogador 1 pode se mover até a quantidade de casas igual a sua habilidade;
2. O jogador 1 anuncia o uso de uma carta ESPECIAL caso possua uma.
3. O jogador 1 pode realizar uma ação.
4. O jogador 1 puxa uma carta do deck de cartas;
5. O jogador 2 pode se mover até a quantidade de casas igual a sua habilidade;
6. O jogador 2 anuncia o uso de uma carta ESPECIAL caso possua uma.
7. O jogador 2 pode realizar uma ação.
8. O jogador 2 puxa uma carta do deck de cartas;
9. Caso haja um Drone de Ataque, ele ataca um monstro
1. Os monstros se movem para a torre mais próxima.
2. Caso algum jogador esteja mais perto que uma torre, o monstro se move em sua direção
3. Caso o monstro esteja na mesma casa que o jogador, ele ataca o jogador.

4. Caso o monstro esteja na mesma casa que uma torre, ele ataca a torre.
5. Caso haja um Drone de Ataque, o monstro ataca o drone.

As torres tem 1 pv cada.

Ações:

Teste de habilidade: joga-se um dado de 6 lados (1d6). Caso o resultado seja menor ou igual que o valor de habilidade em teste, obtem-se um sucesso.

Ataques: Realiza-se um teste de habilidade. Em caso de sucesso, é reduzido uma quantidade igual ao dano do atacante dos pontos de vida (PV) do atacado.

Montar uma torre: ao chegar na posição da torre, o jogador deve declarrar a intenção de montar a torre, o que não exige teste de habilidade mas leva 1 turno.

Tipos de cartas:

Armas: São equipadas automaticamente ao personagem e aumentam o valor de dano.

Especial: Cartas que ficam na mão do jogador até sua utilização, quando são descartadas. O efeito esta descrito nelas. Não pode ficar com mais de 3 cartas em mão.

Armadilhas: deve-se fazer um teste de habilidade por turno ou sofrer as consequencias descritas.

Armadilhas (imobilização): deve-se fazer um teste de habilidade por turno ou não pode se mover no turno seguinte.

Armadilhas (Fenda espacial): Quando um mostro entrar no jogo, outro monstro tipo pária surge na fenda espacial. Ela deve ser fechada com um teste de habilidade bem sucedido.

Monstros: Personagens antagonistas do jogo cujo objetivo é derrubar as torres e destruir os personagens jogadores

Dano e habilidade de monstros: O valor de dano e habilidade dos monstros é demonstrado pelo símbolo de caveira

