

Relíquias

Quantidade de jogadores: 3 a 7

Tempo de jogo estimado: de 15 a 30 minutos

Conteúdo

30 Cartas de relíquias

Cartas de defeitos

Cartas de Itens (materiais e ferramentas)

1 dado de doze faces ("D12")

1 régua de progresso

Sobre o jogo

Em Relíquias, você é o(a) chefe de uma loja de restauração e conservação de obras de museu e artigos de colecionadores, com uma equipe de funcionários que faz um trabalho ora impecável, ora duvidoso, que deve usar os recursos disponíveis para restaurar todas as relíquias da melhor forma possível. Um jogo divertido que envolve improviso, persuasão, sorte, e uma pitada de estratégia.

Organização

Embaralhe as cartas de relíquias e separe uma quantidade delas de acordo com o número de jogadores:

- 2 jogadores → 10 cartas
- 3 jogadores → 15 cartas
- 4 jogadores → 20 cartas
- 5 jogadores → 25 cartas
- 6 jogadores → 30 cartas

Faça uma pilha com as relíquias separadas, viradas para cima. Embaralhe todas as cartas de itens e faça outra pilha com elas. Separe as cartas de defeitos em três pilhas — de acordo com sua categoria, uma com os defeitos de esculturas, uma com os defeitos de pinturas, e uma com os defeitos de objetos mecânicos — e coloque-as em frente à pilha de relíquias.

Regras e como jogar

Os jogadores devem decidir quem será o(a) chefe, que vai manipular a pilha de relíquias e distribuir as cartas para os demais jogadores, que serão os funcionários. Os funcionários devem tirar a sorte para ver quem começa, e a partir daí o jogo prosseguirá no sentido horário.

O(A) chefe distribui três cartas de itens para cada funcionário, e revela a primeira relíquia a ser restaurada, colocando-a ao lado da pilha de relíquias e movendo o indicador da régua de progresso até o nível de restauração indicado na carta atual. Em seguida, ele(a) revela a primeira carta da pilha de defeitos correspondente à relíquia atual — vaso/escultura, livro/pintura, objeto mecânico.

O funcionário deve olhar para o defeito atual e escolher, dentre as cartas de itens que possui, uma que acredite que poderá resolver o problema. Ele deverá então convencer o chefe de que poderá resolver o problema com aquela carta, usando sua criatividade para argumentar da maneira que puder.

Se o(a) chefe aprovar, o funcionário terá que rolar o dado para um teste de precisão. Se o valor do teste for maior ou igual ao valor presente na carta do item, o problema será resolvido e o jogador ganhará um ponto, e o(a) chefe deverá subir dois pontos na régua de progresso. Se o valor for menor, a relíquia será danificada, baixando o seu progresso em um ponto, e o jogador responsável também perderá um ponto e ficará uma vez sem jogar por ordem do chefe.

Se o medidor de progresso chegar a 10, a relíquia será restaurada. Descarte esta carta e a substitua pela próxima carta da pilha. A régua deve ser ajustada para o valor de restauração da nova relíquia e a partida continuará normalmente.

Se o medidor de progresso chegar a 10, a relíquia será destruída. O jogador que a quebrou perderá dois pontos, e os mesmos passos que seriam seguidos se ela tivesse sido restaurada se aplicam.

Quando a pilha de relíquias se esgotar, o jogo acaba, e vence o jogador que tiver mais pontos. Caso haja empate, vence o jogador que danificou menos relíquias.