

Cadê minha meia?

Um jogo bem-humorado para 2 a 4 jogadores onde você lava roupas, protege sua roupa de baixo, e bate papo com o Gnomo que mora atrás da sua máquina de lavar.

O que você precisa

- 2 a 4 pessoas. *Isso não é negociável*
- 2 dados de 6 lados para cada jogador. (Pode ser jogado com menos dados, mas fica um pouco lento)
- 1 dado de 20 lados. (Não é obrigatório, mas recomendado)
- Peças de roupa, reais ou impressas, conforme descritas no arquivo “*Clothes.pdf*” que acompanha esse manual.
- Tokens de sujeira, varios. (Você pode usar moedas ou algo similar)

Como jogar

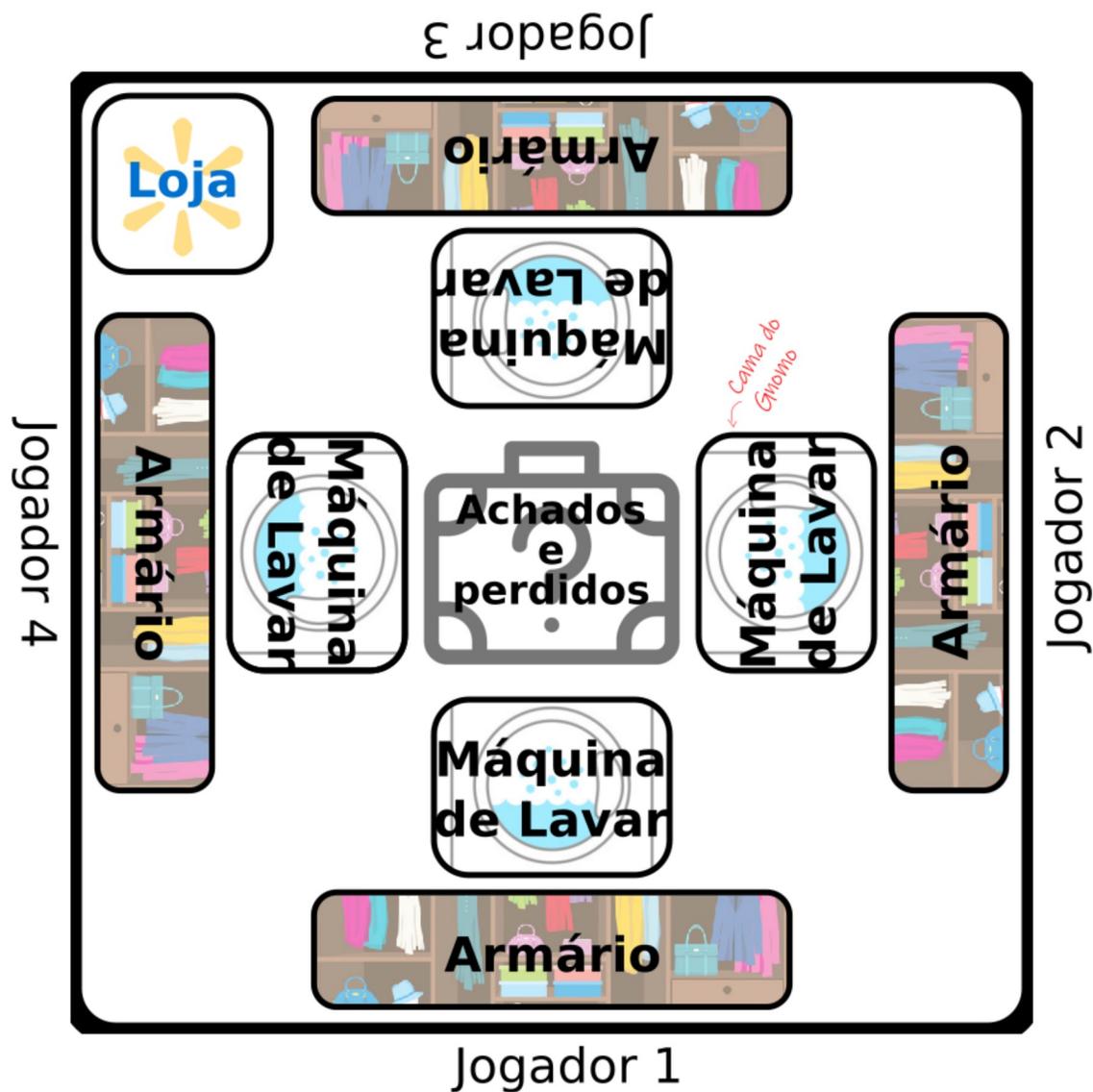
Todo turn, os jogadores passam pelas fases do turno, colocando roupas na máquina de lavar, que é controlada pelo Gnomo da lavadora, que definitivamente é de verdade.

Toda lavagem tem uma chance de perder alguma peça de roupa. (*Eu estou procurando uma meia esquerda específica desde 1998*)

Roupa de baixo representa as vidas dos jogadores. O último jogador que ainda tiver roupa de baixo ganha o jogo.

O Setup

Monte o tabuleiro com espaço para a loja, o *achados e perdidos*, armários e máquinas de lavar para cada jogador. O tabuleiro deve parecer mais ou menos como o layout abaixo:



Distribua 2 roupas de baixo para cada jogador, e coloque as outras peças de roupa numa pilha na loja, e a embaralhe.

Jogadores compram 5 peças aleatórias peças cada um.

Coloque 1 de sujeira nas roupas que cada jogador estiver usando. (2 peças qualquer e 1 roupa de baixo)

O turno

Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo, passando para a próxima fase quando todos tiverem feito sua jogada.

Hora de lavar

Todo turno começa com os jogadores escolhendo quais roupas eles querem lavar, e colocando elas na máquina. O jogador pode escolher não lavar nada.

Roupas podem apenas ser lavadas se tiverem pelo menos 1 sujeira nelas. (*repeite o meio ambiente, por favor*)

Se uma peça de roupa tiver 3 sujeiras nela, ela é obrigada a ser lavada nesse turno.

Quando todos tiverem feito suas escolhas, cada jogador rola 2 dados de 6 lados, e compara a soma contra o número naquela peça.

O jogador perder um número de peças igual ao número de peças que falharam o teste. O jogador escolhe quais peças ele perde. Peças perdidas dessa maneira são colocadas no *achados e perdidos*.

Roupas ficam sujas

Depois que da lavagem, todas as roupas no armário recebem 1 de sujeira, menos as roupas de baixo, que recebem 2 sujeiras.

Organize suas coisas

Mova as roupas limpas de volta para o armário, dobrando direitinho.

Fazer compras é legal

A última fase do turno é ir a loja.

A loja abre apenas uma vez a cada 4 turnos. (*essa economia, não é mesmo?*)

Se a loja estiver aberta esse turno, cada jogador ganha 1 peça nova aleatória de roupa e coloca ela no seu armário.

Roupas para toda ocasião

Cada peça de roupa tem pelo menos 1 habilidade, como descrito abaixo.

Roupa de baio

- Rolada mínima dos dados = 8 (falha com 7 ou menos)
- Não pode ser comprada, roubada ou coletada do *achados e perdidos*. (*é coisa muito pessoal, sabe?*)

- Se esta peça rolar **menos** que seu mínimo, você ganha 1 peça aleatória de roupa da loja.

Meias e Gravatas

- Rolada mínima dos dados = 8 (falha com 7 ou menos)
- Quando compradas, você recebe 2 peças em vez de uma. *(Não tem isso de meias de mais)*

Moleton, Casaco e Jeans

- Rolada mínima dos dados = 6 (falha com 5 ou menos)
- Recebe apenas 1/2 sujeira por turno.
- Se essa peça rolar mais que seu mínimo, você pode re-rolar uma outra peça que tenha falhado nesse turno. *(Aquele abraço quentinho, sabe?)*

T-shirt, Shorts, Sports Bra

- Rolada mínima dos dados = 7 (falha com 6 ou menos)
- Apenas precisa ser lavada com 6 sujeira. *(Apesar de que você não deveria fazer isso, tá fedido já)*

Camiseta Social, Calça Social, Vestido Formal

- Rolada mínima dos dados = 8 (falha com 7 ou menos)
- Se essa peça rolar mais que seu mínimo, você pode coletar 1 peça de roupa do *achados e perdidos* e colocá-la no seu armário. *(Apenas negócio, meu amigo)*

Calça de moleton, Gorro, Bandana

- Rolada mínima dos dados = 8 (falha com 7 ou menos)
- Se essa peça rolar mais que seu mínimo, você pode roubar uma peça da máquina de um oponente. *(Que menino malandro)*

Robe de banho, Toalhas

- Rolada mínima dos dados = 6 (falha com 5 ou menos)
- Se essa peça rolar mais que seu mínimo, remova 1 sujeira de 2 peças de roupa no seu armário. *(Cheiro bom de roupa limpa)*

Chapéu divertido, Luva confortável

- Rolada mínima dos dados = 9 (falha com 8 ou menos)
- Se essa peça for colocada na máquina (passando o teste ou não), você pode

conversar com o Gnomo depois da fase de compras. *(Ele é louco por essas coisas)*

O Gnomo é de verdade

O Gnomo que mora atrás da máquina de lavar é uma criatura dúbia e inconsistente, que é tanto boa quanto má, generosa e gananciosa, mas definitivamente real, e definitivamente me deve uma meia esquerda.

Se algum jogador tiver colocado a isca certa na máquina, ele encurrala o Gnomo, e tem um diálogo com ele.

O jogador rola um dado de 20 lados (ou escolhe aleatoriamente). Outro jogador “canaliza” o Gnomo (*recomendamos o uso de vozes engraçadas*), e interpreta a entrada do número correspondente na lista abaixo:

1-4: O Gnomo está bravo que foi encurralado, e acha que o jogador é rude. Ele põe 1 sujeira em 5 peças de roupa diferentes no armário daquele jogador. *(Ele olha feio para ele)*

5-8: O Gnomo está entediado, e acha que é um bom momento para pregar peças. Ele põe 1 sujeira em 3 peças de roupa no armário de cada jogador, incluindo o jogador que o encurralou. *(Uma pra você, uma pra você e uma pra você também)*

9-12: O Gnomo está se sentindo energético, e quer fazer tarefas de casa. Remova todas as sujeiras das peças de roupa no armário do jogador, com exceção das roupas que ele estiver usando agora (escolha 1 peça superior, 1 inferior e 1 roupa de baixo). *(Tá muito bonito, aliás)*

13-16: O Gnomo se sente generoso, e quer ajudar você a ficar mais arrumadinho hoje. O jogador escolhe 2 peças de roupa da loja, o Gnomo paga a conta, e põe as peças no armário do jogador. *(Embrulha pra presente, por favor)*

17-19: O Gnomo ressentido o capitalismo, e quer redistribuir renda. Cada jogador recebe 2 peças de roupa da loja aleatoriamente, e põe elas no seu armário. *(Pequenos atos, grandes consequências)*

20: O Gnomo quer que você se sinta confortável todo dia, o tempo todo. Ele te dá de presente uma roupa de baixo nova, limpinha. *(Viu? Seja gentil com seu Gnomo)*