

DESCAMINHAR



DESCAMINHAR é um jogo de estratégia cooperativo, onde o objetivo é explorar a cidade de Salvador em diversos momentos que caracterizam a vida na cidade. No início de cada partida, os jogadores deverão alcançar um objetivo em um determinado limite de jogadas (horas). Esperamos que vocês se divirtam nesse momento assim como nos divertimos para montá-lo. Bom jogo!

Componentes



Marcador de horas: 1



Peões de jogadores: 8



Dados: 3



Fichas de desafio: 8



Cartas de narrativa: 7



Itens: 12



Módulos de tabuleiro: 30



Cartas de evento: 24



Cartas de itens: 12



Cartas de desafio: 13

Créditos

Coodenação Geral e Artística - Karla Brunet
Curadoria de Design - Daniel Marques
Curadoria De Game - Thiago Araújo
Produção e Documentação - Andressa Melo
Design do Tabuleiro - Cida Matos
Desenvolvedora do Site - Ingrid Rodrigues
Edição de Vídeo - Julia Moraes
Design Peças em 3D - Jéssica Dias
Revisão de Textos - Iara Crepaldi e Felipe Portela
Impressão Peças em 3D - Camila Sá Barros
Design Manual - Moema Baião e Andressa Melo

ecoarte

Clarividência

Dados de Informação/Visualização/Adivinhação/Risco e Recompensa

10. Búzios

Custo: 2 Hora.

Condição de uso: Uma utilização por módulo.

Efeito: Permite a verificação de uma ficha de desafio do módulo. Caso a ficha seja da categoria de clarividência o jogador recebe 1 hora, caso contrário ele perde 1 hora.



11. Baralho de tarô

Custo: 3 Horas.

Condição de uso: Não se aplica.

Efeito: Olhe e revele as 3 primeiras cartas do baralho de eventos, você pode escolher a ordem das cartas e colocá-las de volta ou embaralha-las. Após esse efeito, uma carta de evento é ativada.



12. Bandeira Branca

Custo: 2 Horas.

Condição de uso: Não se aplica.

Efeito: Quando estiver posicionando um Módulo, você poderá substituí-lo e sortear outro, porém na próxima vez que dois módulos forem liberados, em vez de dois será somente 1.



Objetivo

DESCAMINHAR é um jogo cooperativo que pode ser jogado por 2 a 4 pessoas: todas possuem um objetivo em comum que envolve a exploração dos módulos de tabuleiro. A condição de vitória é o desbloqueio dos módulos que compõem o tabuleiro de DESCAMINHAR.

Preparativos

- Sortear uma Carta de Narrativa Inicial. Essa carta indica a condição de vitória da equipe e deve estar de fácil acesso para todos os jogadores;
- Sortear 02 módulos introdutórios e posicioná-los na mesa;
- Posicionar as fichas de desafios sobre esses dois módulos. Elas devem ficar sobre os quadrantes indicados com uma interrogação. Cada ficha de desafio corresponde a uma categoria de Item e não pode haver 02 categorias iguais sobre o mesmo módulo. Um lado da ficha de desafio vem com o ícone da categoria correspondente. É preciso colocar as fichas de desafio sobre as interrogações dos 02 módulos, sem revelar o seu conteúdo;
- Embaralhar e colocar o baralho de cartas de eventos e cartas de desafios (veja mais nos tópicos cartas de eventos e cartas de desafios), ao alcance de todos os jogadores;
- Posicionar os pinos dos jogadores na casa inicial de um dos dois módulos introdutórios, escolhida em conjunto pelos jogadores;
- Ajustar o contador de horas de cada jogador para o máximo de 08 horas (Veja mais no tópico Sistema de horas);
- O jogador que começa é o mais novo, e o jogo segue em sentido horário;



2. Bússola

Custo: 3 Horas.

Condição de uso: Não possui.

Efeito: Permite que o jogador altere a posição de um módulo.



3. Figa

Custo: 2 Horas.

Condição de uso: Não possui.

Efeito: Permite que você adicione, reduza ou substitua o valor obtido no rolar de um dado em um desafio. O valor a ser adicionado, reduzido ou substituído é definido por um rolar de dado.



Cooperação

Gostam de trabalhar em equipe e de sempre estar conectados aos seus aliados, independente da situação. Muitas vezes se sacrificam pelos outros. Suas atividades mesclam as características dos outros grupos. (Dados Compartilhados)

1. Moeda

Custo: 3 Horas.

Condição de uso: Só pode ser utilizada uma vez por turno.

Efeito: Permite a troca momentânea de itens de dois jogadores a sua escolha. Deverá ser revertida até o final do turno.



2. Ampulheta

Custo: 2 Horas.

Condição de uso: Não se aplica.

Efeito: Outro jogador recebe 3 horas.



3. Máscara de Teatro

Custo: 2 Horas.

Condição de uso: Só pode ser utilizado após outro jogador falhar no desafio alvo.

Efeito: Jogar por aliados em desafios, dando a eles mais chances. Caso você vença o desafio, você e o dono do desafio recebem 1 hora, cada.



Movimento

Jogadores realizam atividades que exigem vários tipos de ação que muitas vezes pode fugir do controle deles. São animados e podem levantar o ânimo da equipe. São conectados com o espaço em que estão podendo ser dependentes dele. (Dados em Movimento).

1. Bicicleta

Custo: 2 Horas.

Condição de uso: O jogador aliado deve estar na mesma casa que o dono do item.

Efeito: Jogador pode se mover 2 casas com outro jogador.



2. Rolimã

Custo: 2 Horas.

Condição de uso: Não possui.

Efeito: Jogador deve andar 3 casas em linha reta.

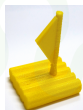


3. Jangada

Custo: 2 Horas.

Condição de uso: Só pode ser utilizado em casa adjacentes a barreiras de rios e oceanos.

Efeito: Jogador pode se mover até a casa mais próxima de um módulo adjacente. Também permite que o jogador se mova livremente por barreiras de módulos representadas por rios ou oceanos.



Controle

Jogadores de controle realizam atividades táticas e normalmente ficam insatisfeitos quando os resultados não saem como esperado. Podem ser um pouco individualistas mas tem grande potencial para a cooperação. Eles também possuem grande aptidão com ferramentas. (Dados Precisos)

1. Câmera Fotográfica

Custo: 3 Horas.

Condição de uso: Não pode ser utilizada duas vezes na mesma

Efeito: Troca duas fichas não solucionadas de posição a posição.



Como jogar?

A partida se inicia com a retirada de uma carta de narrativa do baralho, previamente embaralhado. Essa carta instruirá os jogadores sobre o que deverão fazer. Dentro dela encontram-se diversas informações, incluindo um tema central que contempla a cultura de Salvador, desde a sua histórias até situações da atuais. Também constará a missão, determina os locais que os jogadores deverão explorar (ou seja, os módulos que precisam ser desbloqueados para ganhar a partida) e a quantidade de turnos disponíveis (verificar a descrição de turno e movimentos do jogador) para eles completarem a missão.

Contexto da missão

Você e seus amigos acabam de pegar a lancha em **Mar Grande** (Ilha de Itaparica) em direção à Salvador. Cidade alta, cidade baixa, os edifícios do Corredor da Vitória, a costa ondulada da cidade vai ficando cada vez mais nítida. Na chegada, o Forte de São Marcelo, também conhecido por **Forte do Mar** (1605), impressiona por sua imponência no meio do mar da **Baía de Todos os Santos**. Ao fundo, o **Elevador Lacerda** (1873) chama a atenção e vocês ficam curiosos para conhecer essa cidade rodeada de mar.

Ao descer do barco, vocês se deparam com o **Mercado Modelo** e seus túneis subterrâneos sustentados por arcadas. No subsolo do Mercado, ficavam os africanos escravizados, abaixo do nível do mar e quase sempre alagados. Lendas locais contam que, ao passar pelo local à noite, ainda hoje se escuta o ruído de suas correntes. No chão subterrâneo, vocês encontram uma **garrafa com um bilhete dentro**, que diz:

Missão

"Você's têm somente **03 dias em Salvador**. Logo voltaria a casa. Nestes 03 dias devem **conhecer 04 localidades**:

| | |
|----------------------------|----------------------------|
| PELOURINHO | RIBEIRA |
| ALGUM DOS FARÓIS DA CIDADE | ALGUMA PRAIA DE MAR ABERTO |



*Retrato da Bahia
Trio Nordestino*
"Quem chega na Praça Cayru
Olha pra cima o que é que vê
Ver o Elevador Lacerda
Que vive a subir e a desce"

EXEMPLO DE CARTA DE NARRATIVA

Módulos de tabuleiro

Após selecionada a carta de narrativa com a descrição da missão, os jogadores deverão sortear dois módulos de tabuleiro para iniciar a partida. Os módulos são os componentes básicos do Descaminhar, e é neles que as ações e estratégias dos jogadores tomam forma. Cada módulo é um quadrado e possui 16 casas ou quadrantes por onde se movimentam os jogadores.

Esses módulos, selecionados aleatoriamente, são colocados no centro da Mesa virados para cima. Caso os módulos correspondam a algum dos listados na carta de narrativa como necessários para completar a missão, outro deverá ser selecionado aleatoriamente. O módulo é dividido em casas, que são os espaços que os jogadores podem se movimentar. Em quatro casas têm os símbolos de interrogação, onde deverão ser posicionadas fichas de desafio, uma para cada categoria: Movimento, Controle, Cooperação e Clarividência (mais detalhes na descrição de Itens e Cartas de desafios).

As fichas são posicionadas sempre que novos módulos são adicionados a partida. Em seguida, os jogadores podem se posicionar em algumas das casas do módulo que não tenham fichas de desafio. Na primeira rodada da partida, quando os jogadores estão explorando os módulos introdutórios, eles têm que chegar até as casas indicadas com fichas de desafios. Cada jogador deverá resolver o desafio correspondente a categoria descrita na ficha de desafios.

Ao vencer o desafio, o jogador sorteará um item da categoria da ficha, que poderá ser usado estrategicamente para vencer o jogo (veja mais no tópico Itens). Após resolver os desafios e ganhar seu item, os jogadores devem movimentar-se até o outro módulo para resolver outros desafios. Módulos de Tabuleiro são desbloqueados quando todos os desafios de um módulo são solucionados.

Itens e cartas de item

Nos primeiros momentos do jogo, nenhum jogador possui itens e

obtê-los é uma parte essencial do jogo. Os primeiros itens são atrelados às fichas e cartas de desafio iniciais. **Quando um jogador sem item solucionar um desafio, ele ganhará um item aleatório daquela categoria.** Itens são componentes do jogo que são obtidos pelo jogador no primeiro módulo.



Cada item possui uma habilidade dentro do jogo e estão separados em quatro categorias: movimento (1), controle (2), cooperação (3) e clarividência (4). Cada item tem um custo de utilização em horas, assim limitando seu uso e colocando-o como uma decisão estratégica. Cada item possui uma habilidade específica que pode ser utilizada para superar as dificuldades do jogo. Na carta do Item, tem o nome do item, a identificação da sua categoria, o custo em horas para utilização, a condição de uso e o efeito que ele tem na partida.

O uso de um item pode ocorrer em qualquer momento do jogo, desde que o jogador possua horas necessárias para utilizá-lo e esteja dentro das condições de uso.

Os jogadores também têm a liberdade de trocar de itens, mas isso só pode ser realizado se os dois estiverem na mesma casa. Um jogador só pode ter um item por vez.



Carta de eventos



Como o nome já indica, as cartas de evento são ocasionais e só ocorrem no momento de uma mudança de turno, mas elas podem ter efeitos potentes no jogo. Os jogadores devem se preparar para o inesperado.

Eventos ocorrerão para alterar o ambiente do jogo e fazer com que os jogadores pense em novas estratégias para se adequar a essas situações.

Os eventos são identificados por meio de Cartas de Eventos, que devem ser embaralhadas no início do jogo e colocadas no centro da mesa viradas para baixo. As cartas de evento são atreladas a um contexto narrativo da cidade de Salvador, esse contexto também direciona o efeito da carta. Por exemplo: chuvas e alagamentos dificultam o movimento dos jogadores nos módulos.

As cartas de evento podem ser acionadas quando um turno é finalizado. Sempre que termina um turno de 8 horas, é ativada uma nova carta de evento que pode beneficiar ou não os

jogadores. Essas cartas serão selecionadas aleatoriamente, porém alguns itens têm habilidades para interagir com as cartas de evento, possibilitando algum controle dos jogadores.

Quando isso ocorre, dois módulos aleatórios são sorteados aos jogadores para que eles os encaixem no jogo.

Os novos módulos liberados só podem ser posicionados em um dos lados do módulo inicial utilizado para seu desbloqueio. Nos módulos também podem haver barreiras, normalmente representadas por mar ou rios. Estes não podem ser atravessados em condições normais (apenas com item específico, veja mais em Itens). Barreiras também podem ser adicionadas como efeito de cartas de evento.

Posicionar a ficha de desafio



Sistema de Horas



Para a movimentação dos jogadores em Descaminhar, não utilizamos os dados e sim o Sistema de Horas. Como vimos anteriormente, o jogador tem um limite de tempo para completar o jogo, e o tempo aqui é traduzido como jogadas. Cada ação do jogador corresponde a uma hora, cada turno possui oito horas e cada dia possui dois turnos.

A rodada só é finalizada quando todos os jogadores investem todas suas horas; O turno do jogador é finalizado quando ele tentar um desafio ou movimentar-se pelo

Os conceitos de horas podem ser ilustrados da seguinte maneira:

1 dia = 2 turnos

1 turno = 8 horas

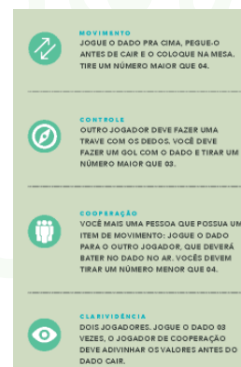
8 horas = 8 movimentos

Se a carta de narrativa informa que para concluir a missão os jogadores devem desbloquear 4 módulos em 3 dias, isso quer dizer que os jogadores têm 6 turnos de 8 horas para concluir a missão. Ao finalizar estes 6 turnos, caso não consigam desbloquear os módulos, eles perdem.

O turno só é finalizado quando todos os jogadores investirem suas horas. Exemplo: caso três jogadores tenham 0 horas disponíveis e o quarto jogador tenha 2, o mesmo deverá, obrigatoriamente, se movimentar ou realizar outra ação para que o jogo avance. Ao terminar um turno, outro novo se inicia e as 8 horas dos participantes são restauradas.

Para ter um melhor controle de quantas horas cada jogador tem, temos o **Marcador de Horas**. Nele será posicionado 4 pinos com cores iguais aos dos tabuleiro. Os pinos identificam cada jogador e, a cada movimento, deve ser sinalizado no Marcador quantas horas este ainda tem para movimentar-se.

Carta de desafio e fichas



As cartas de desafio devem ser embaralhadas antes do início do jogo. Durante o jogo, os jogadores encontrarão nos Módulos de Tabuleiro fichas de desafio.

Cada ficha tem uma imagem de alguma das categorias de itens e também a categoria do desafio que deverá ser solucionado.

Os desafios só podem ser feitos pelo jogador daquela categoria. Exemplo: se um jogador, durante o primeiro módulo, chegou até a ficha de desafio da categoria de Movimento, ele só poderá fazer os desafios da categoria de movimento. Caso um jogador troque de item, os desafios que ele pode solucionar também são alterados. As fichas de desafios são colocadas no início da partida, no caso do primeiro módulo. Nos módulos subsequentes, elas devem ser colocadas no momento em que eles forem posicionados na mesa.

As fichas devem ser escolhidas de maneira aleatória e viradas para baixo, mas deverá haver somente uma ficha de cada categoria por módulo de tabuleiro. Como pudemos ver anteriormente, a carta de desafio é dividida em 4 partes, uma para cada categoria.

