



ULTIMATE WARRIORZ

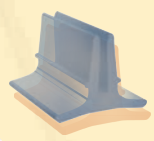


REGRAS DO JOGO

Conteúdo



8 personagens dupla-face de cartolina representando os "Ultimate Warriorz"



12 bases transparentes de plástico (1 para cada um dos 4 Guerreiros menores e 2 para cada um dos Guerreiros maiores)



8 cartas de personagens com a imagem do Guerreiro em uma face e a logo do Ultimate Warriorz na outra



Preparação da Arena de Combate: vire da cabeça para baixo sua caixa fechada do jogo e insira as paredes com colunas. Certifique-se de alternar as paredes com chamas com as sem chamas.



64 cartas de ação Guerreiros em ação (veja p. 2) na parte da frente/Nome e cor do Guerreiro na parte de trás

Trilha de Rounds

Marcador de Rounds

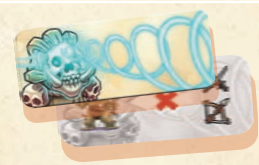
6 dados

8 fichas de Amuleto da Sorte (um para cada Guerreiro)

74 fichas de Pontos de Vida/Pontos de Popularidade (PV/PP) em 8 cores diferentes (incluindo 8 fichas grandes de "Primeiro Ferimento", um para cada Guerreiro)

Corações = Pontos de Vida (PV)
Louros = Pontos de Popularidade (PP)

8 zip lock para facilitar o armazenamento

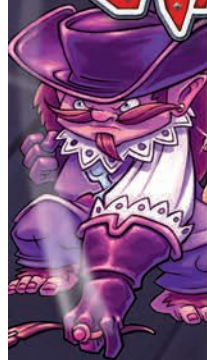


1 ficha de Crânio (para Baobab) Explicação dos efeitos no verso



2 fichas de Eletrochoque (para Burdock): uma com +2 e outra com -2





TRIBAL RUMBLE • 1. Objetivo do Jogo

Cada jogador joga com um dos "Ultimate Warriorz", prontos para fazerem o que for necessário para vencer a batalha tribal conhecida como "O Estrondo da Tribo", organizado a cada eclipse solar, na legendária Ilha do Fim do Mundo. O clima de "Cada um por si" é garantido porque, no fim, apenas um Guerreiro permanecerá de pé: O escolhido, o único Ultimate Warriorz! A menos que, é claro, a luta se torne longa, caso em que o vencedor será declarado ao final do 7º round...

• 2. Escolha do Guerreiro

Cada jogador escolhe uma das 8 cartas de personagem. Os jogadores também podem escolher seus personagens aleatoriamente.

• 3. Preparação do Estrondo da Tribo

Com sua carta de personagem, cada jogador pega:

- O personagem de cartolina de seu Guerreiro
- A carta de ação de seu Guerreiro
- A quantidade de fichas de Pontos de Vida (lado do coração) da cor de seu Guerreiro correspondente à sua quantidade de vida inicial, qual seja: 5 para Agaric (roxo), 6 para Jojoba (verde), 7 para Bonzaï (azul), 8 para Cactus (cinza), 9 para Burdock (laranja), 10 para Sorgho (preto), 13 para Baobab (marrom) e 16 para Zamioculas (vermelho). Uma destas fichas tem que ser a ficha grande de "Primeiro Ferimento" da respectiva cor.

• Sua ficha de Amuleto da Sorte

Assim que todos tiverem todos seus equipamentos, siga os seguintes passos:

- 1) Prepare a Arena de Combate (veja p. 1).
- 2) Começando com o menor Guerreiro e seguindo em ordem crescente de tamanho (👤), cada jogador coloca seu Guerreiro em uma zona vazia da Arena (veja a caixa no topo da página). Se a partida tiver 7 ou 8 jogadores, eles devem preencher primeiro as 6 zonas periféricas (com 8 jogadores, os 2 maiores Guerreiros serão colocados na zona central).
- 3) Cada jogador coloca sua carta de personagem à sua frente com a face para cima.
- 4) Cada jogador coloca suas fichas de PV/PP à direita de sua carta de personagem, coração (PV) com face para cima.
- 5) Cada jogador coloca em suas mãos as 8 cartas de ação.
- 6) Coloque o marcador de round próximo ao 1º round da trilha de rounds (veja p. 01). Agora você está pronto para começar seu "Estrondo Tribal"!

NOTE: Os 8 zip lock inclusos permitem armazenar separadamente os equipamentos de cada Guerreiro (Personagem, cartas de ação, fichas PV/PP, ficha de Amuleto da Sorte e as fichas especiais do Baobab e do Burdock).

CARTA DE PERSONAGEM

Quantidade inicial de Pontos de Vida



Defesa (varia com a carta de ação escolhida)

Defesa inversa, permitindo que outros jogadores leiam com maior facilidade

Tamanho do Guerreiro (igual à sua quantidade de Pontos de Vida inicial)

Cor do Guerreiro

Nome do Guerreiro

ZONAS DE COMBATE

Existem 7 "Zonas de Combate" separadas por linhas desenhadas na areia da Arena - seis zonas periféricas e uma grande zona central com um eclipse solar total desenhado no centro.



• 4. Desenrolar do Combate

Tradicionalmente, o "Estrondo Tribal" acontece em 7 rounds, cada qual seguindo estes passos:

- 1) Escolha da carta de ação
- 2) Iniciativa
- 3) Ações
- 4) Término do round

4.1 Escolha da carta de ação

Cada jogador escolhe secretamente um carta de Ação de sua mão e a coloca na mesa com a face para baixo sem cobrir a carta de Ação jogada anteriormente (a carta ativa) para manter o corrente valor da Defesa visível.

4.2 Iniciativa

Assim que todos os jogadores estiverem prontos, inicie um contagem em voz alta, de 8 a 1. Quando o valor da iniciativa (o número no círculo próximo ao símbolo) da carta jogada for dito, o jogador vira a carta e realiza seu turno. Se vários jogadores tiverem a mesma iniciativa, eles realizam seus turnos em ordem ascendente de tamanho (👤).

Exemplo: Burdock escolheu sua carta com ⚡ 7, Baobab a carta com ⚡ 1, Cactus a carta com ⚡ 4 e Jojoba também escolheu sua carta com ⚡ 4. As ações serão realizadas nesta ordem:



1) Burdock (Iniciativa 7) 2) Jojoba (Iniciativa 4) 3) Cactus (Iniciativa 4) 4) Baobab (Iniciativa 1)

Cactus e Jojoba tem a mesma iniciativa, mas Jojoba age antes, porque é menor, com um tamanho 6 (contra o tamanho do Cactus 8).

4.3 Ações

Em seu turno, a primeira coisa que o jogador tem que fazer é cobrir sua carta de Ação anterior (ou sua carta de Guerreiro durante o primeiro do turno da partida) com a escolhida para este turno. Ela se torna sua carta ativa. Então, o jogador tem que realizar TODAS as ações da carta (movimento, mano-a-mano e/ou atirar) na ordem que escolher.

CARTA DE AÇÃO

Iniciativa

Número de Pontos de Movimento

Número de dados rolados no mano-a-mano

Número de dados a serem rolados no tiro

Defesa inversa



Defesa

Tamanho do Guerreiro

Explicação da Técnica Secreta ou Item Mágico do Guerreiro se tiver. (veja p. 4)



MOVIMENTO: Para cada ponto de movimento, o jogador tem que movimentar seu Guerreiro uma Zona (cruzando a linha no tabuleiro). Um Guerreiro não pode voltar para a Zona da qual iniciou seu turno. Um jogador tem que usar todos os pontos de movimento indicado na carta de Ação.



MANO-A-MANO: Um valor maior que 0 em sua característica indica que o jogador tem que atacar um guerreiro que esteja na mesma zona. Ele poderá fazê-lo antes, depois ou durante (isto é, entre dois movimentos) seu movimento deste turno.



ATIRAR: Um valor maior que 0 em sua característica indica que o jogador tem que atirar contra um guerreiro que esteja em uma zona diferente da sua. Ele pode atirar em uma zona adjacente ou em uma mais distante (caso no qual ele utilizará as regras de Tiro à Distância, veja abaixo). Ele poderá fazê-lo antes, depois ou durante seu movimento deste turno.

RESOLUÇÃO DO COMBATE

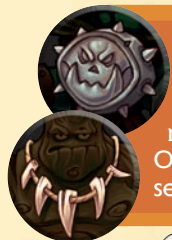
O combate se resolve da mesma maneira que no mano-a-mano ou atirar.

Ataque

O atacante rola uma quantidade de dados igual ao valor indicado no símbolo de combate (☒ ou ☒), então compara o resultado de cada dado com a defesa (☒) do alvo. Cada resultado que for igual ou maior que o valor da defesa causa 1 ferimento no alvo.

Ataque à distância: Se o atacante decidir atacar a uma distância de 2 Zonas, ele subtrai 1 do resultado de cada dado rolado antes de compará-los à Defesa do alvo.

AMULETO DA SORTE



Cada guerreiro tem uma ficha de "Amuleto da Sorte" que pode usar uma vez por partida quando ele for alvo do ataque de um oponente para:
Ou virar um dado do atacante para o lado oposto (por exemplo, mudando um resultado 6 para um resultado 1).
Ou forçar o atacante a re-rolar até 3 dados. O novo resultado não pode ser alterado e será o resultado final dos dados.

Ferimentos

Para cada ferimento que tiver infligido, o atacante pega do alvo uma de suas fichas de PV. Ele vira a ficha para o lado do louro (PP) e a coloca ao lado esquerdo da carta de Personagem (PV ficam na direita da carta). Agora elas são Pontos de Popularidade.

Pontos de vida, eliminação e lançamento de rocha

Quando um guerreiro perde seu PRIMEIRO Ponto de Vida, seu oponente pode pegar sua ficha grande de PV/PP, a qual corresponde a seu "Primeiro Ferimento" e vale 3 PP.

Quando um guerreiro perde seu ÚLTIMO Ponto de Vida, ele é eliminado. O jogador

responsável pela eliminação pega a figura de sua vítima e a coloca à sua frente como troféu (o qual é usado como desempate ao final da partida, veja "Vitória").

Exemplo de Eliminação:

No 3º Round, Sorgho ataca Bonzai que tem apenas 2 PV sobrando.

Sorgho tem 4 dados em combate mano-a-mano contra a defesa 5 de Bonzai.

Sorgho obtém: 4, 5, 6, 6.

Bonzai perde seus últimos 2 PV. Estes se tornam 2 PP para Sorgho, que também recebe a figura do Bonzai.

Tenha cuidado! Se houver uma eliminação durante os 3 primeiros rounds, a plateia fica descontente e joga pedras no Guerreiro que eliminou seu oponente tão precocemente.

As pedras jogadas são iguais a um ataque à distância de 3 dados no primeiro round, 2 dados no segundo round e 1 dado no terceiro round. Estes ataques se encerram no início do quarto round. Os dados são rolados pelo jogador eliminado, e os PV perdidos pelo alvo são descartados.

Sorgho eliminou Bonzai no 3º round. Um dado de pedra é rolado (resultado 4).

Ele tem 4 de defesa, então ele perde 1 PV (descartado).

4.4 Fim do round

Depois que todos os jogadores tiverem realizado suas ações (o que significa que todas as cartas de ação jogadas neste round foram resolvidas em ordem decrescente de Iniciativa), um novo round de combate se inicia.

Avance o marcador de round um espaço na trilha.

Cada jogador prepara uma nova carta de Ação daquelas que ainda sobraram em suas mãos (a carta usada anteriormente não poderá mais ser usada), e uma nova contagem regressiva se inicia, cada jogador escolhe sua ação, e assim sucessivamente até que todos os Guerreiros sobreviventes tenham jogado sua última carta no 7º round. Ao final deste round, independente do que aconteça, o gongo final será soado.

5. Vitória

Se um Guerreiro for o único a ficar de pé antes do 7º round, ele é declarado o grande campeão e se tornará o Ultimate Warriorz... até o próximo "Estrondo Tribal", é claro! Se mais de um Guerreiro ainda estiver em condições de combate até o final do 7º round, cada sobrevivente conta os PP ganhos durante o Estrondo Tribal. O Guerreiro com a maior quantidade de PP é declarado vencedor! Se vários guerreiros empatarem em Popularidade, o guerreiro que tiver eliminado a maior quantidade de oponentes (aquele com a maior quantidade de troféus) é o vencedor. Se o empate persistir, então o menor Guerreiro entre os jogadores empatados (comparando-se o valor do Tamanho) é declarado vencedor deste "Estrondo Tribal"!

Independentemente do que aconteça, no fim sempre haverá apenas UM vencedor: O escolhido, o único Ultimate Warrior!

Exemplos de combate:

Baobab ataca Cactus que está na mesma zona.

Baobab tem 3 dados em combate mano-a-mano contra 4 de defesa de Cactus.

Baobab rola os dados e obtém: 2, 4, 5.

Cactus perde 2 PV, incluindo sua ficha grande de primeiro ferimento. Estas fichas se transformam em 4 PP para Baobab.

Então Baobab se move a 2 zonas de distância.

Em seu turno, Cactus realiza uma ação de ataque à distância contra Baobab.

Cactus tem 4 dados em ataques à distância contra 4 de defesa de Baobab.

Cactus rola os dados e obtém: 1, 4, 4, 5, os quais se tornam 0, 3, 3, 4 devido à regra de ataques à distância.

Baobab perde 1 PV, que se transforma em 1 PP para Cactus.

• ESPÍRITO DE EQUIPE

Você também pode jogar *Ultimate Warriorz* em equipes. Abaixo você encontra algumas combinações de equipes que poderão ser usadas. Você é livre, é claro, para criar suas próprias equipes. Um clima de “Um por todos e todos pro um” é garantido (espírito de equipe e boa vontade em se sacrificar são requeridos), porque apenas o que importa é a vitória do time!

▷ **COM 2 JOGADORES:** Cada jogador controla uma equipe de 2, 3, ou 4 Guerreiros (dependendo do tempo da partida) tentando eliminar todos os componentes da equipe do oponente.

[Agaric + Zamioculcas] VS [Jojoba + Baobab]

[Bonzaï + Sorgho] VS [Cactus + Burdock]

[Agaric + Bonzaï + Baobab] VS [Jojoba + Burdock + Sorgho]

[Agaric + Bonzaï + Burdock + Zamioculcas] VS [Jojoba + Cactus + Sorgho + Baobab]

▷ **COM 3 JOGADORES:** Cada jogador controla uma equipe de 2 Guerreiros tentando eliminar os outros dois times para vencer.

[Agaric + Baobab] VS [Bonzaï + Sorgho] VS [Cactus + Burdock]

▷ **COM 4 JOGADORES:** Cada jogador controla apenas um dos Guerreiros, mas se organizam em equipes de “Irmãos de Guerra” cuja a ajuda será necessária para eliminar o par de oponentes da outra equipe e vencer.

[Agaric + Baobab] VS [Cactus + Sorgho]

[Burdock + Baobab] VS [Jojoba + Zamioculcas]

▷ **COM 6 JOGADORES:** Cada jogador controla um Guerreiro, mas se organizam em equipes de “Irmãos de Guerra”, e ambos os jogadores têm que eliminar as outras duas equipes de Guerreiros para se sagrarem vencedores.

[Agaric + Sorgho] VS [Jojoba + Burdock] VS [Bonzaï + Cactus]

▷ **DE 5 A 8 JOGADORES:** Cada jogador controla um Guerreiro, mas ele faz parte de uma equipe. O objetivo principal é eliminar totalmente a equipe oponente.

Com 5: [Agaric + Jojoba + Bonzaï] VS [Cactus + Zamioculcas]

Com 6: [Agaric + Bonzaï + Baobab] VS [Jojoba + Burdock + Sorgho]

Com 7: [Agaric + Bonzaï + Cactus + Baobab] VS [Burdock + Sorgho + Zamioculcas]

Com 8: [Agaric + Bonzaï + Burdock + Zamioculcas] VS [Jojoba + Cactus + Sorgho + Baobab]

Todas as Condições de Vitória do “Estrondo Tribal” se aplicam ao modo de partida “Espírito de Equipe”, você tem apenas que somar todos os PPs e troféus ganhos pelos membros da equipe para determinar o vencedor ao final da partida. Isso apenas se aplica se mais de uma equipe ainda tiver Guerreiros de pé ao final do 7º round.

Cada um dos Guerreiros tem duas cartas especiais de Ação (uma técnica secreta e um item mágico), ambos com uma caixa na base contendo uma explicação.

AGARIC O MOSQUETEIRO COZINHEIRO



O explosivo “Barril de Pólvora”

Este explosivo ataque à distância tem um poder de destruição de 3 dados e alveja TODOS os Guerreiros na Zona alvo (uma rolagem se aplica a todos os alvos)!



O Anel Fantasmagórico “Para onde ele foi?”

Pelo tempo que esta carta estiver ativada, ninguém poderá atacar Agaric à longa distância. Ataque mano-a-mano ainda é possível.

JOJOBA O GOBLIN INDIANO



A inconcebível “Flechada”

Jojoba realiza 2 ataques à distância na mesma Zona, mas a 2 alvos diferentes.



O Cachimbo da Paz do Shaman “Deixe-me em paz!”

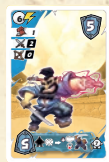
Pelo tempo que esta carta estiver ativada, ninguém poderá atacar Jojoba mano-a-mano. Ataques à distância ainda é possível.

BONZAÏ O SAMURAI ANÃO



O temido “Ataque Kamikaze”

Quanto mais ferimentos se causar ao Bonzaï mais perigoso ele fica. Ele rola de 1 a 6 dados dependendo da quantidade de PVs ele tiver (veja a caixa de explicação na carta de Ação).



A Mordida do Vampiro “Vamos aumentar nossa força!”

Fichas de PV perdidas pelo oponente com este ataque permanecem com o coração com a face para cima e são adicionadas ao total de PVs do Bonzaï (nenhum PP é ganho). Se o Bonzaï perder essas fichas, elas são dadas ao atacante viradas para a face do PP.

CACTUS O ORC GLADIADOR



O viciante “Ataque da Dragona Pontuda”

Cactus pode atacar um oponente com seu tridente (3 dados) e um outro oponente com sua dragona (2 dados). Estes dois ataques podem ser realizados separadamente (antes e depois do movimento, por exemplo), mas sempre contra 2 oponentes diferentes.



A Rede Perversa “Não se mova!”

Antes de rolar os dados no combate mano-a-mano desta carta, role 3 dados: Se o somatório destes dados for igual ou maior do que o Tamanho de seu alvo, sua defesa para esse ataque é reduzida em 2. Se não, o ataque continua normalmente.

BURDOCK O LEÃO ESCOCÊS



O poderoso “Eletrochoque”

Se este ataque infligir ao menos um ferimento no alvo: - O adversário coloca a ficha de “Eletrochoque” -2 sobre sua carta de Personagem. A iniciativa de sua próxima ação é reduzida em 2 (pode ficar menor que 0, podendo agir depois de todos os outros jogadores). - Burdock coloca a ficha de “Eletrochoque” +2 sobre sua carta de Personagem. A iniciativa de sua próxima ação é aumentada em 2 (pode superar 8, podendo agir antes de todos os jogadores). Após, ambas as fichas são descartadas.



A Claymore Elétrica “Eletrificar sua cara!”

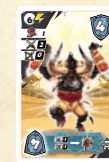
Antes de resolver este ataque à distância, Burdock rola um dado para determinar o poder do ataque (o qual varia entre 1 a 6 dados).

SORGHO O MINOTAURO MATADOR



O incrível “Estilo Assassino Exterminotauro”

Quanto mais ações Sorgho tiver realizado anteriormente, mais efetivo ele será. Ele rola uma quantidade de dados igual ao número de cartas de ação que ele já tiver usado (incluindo esta).



O Equipamento Ultra Brilhante “Tente encostar em mim!”

O brilho do equipamento do Sorgho cega cada oponente que tentar atacá-lo. Os oponentes rolam um dado a menos em seus ataques contra Sorgho enquanto esta carta estiver ativa.

BAOBAB O BARBÁRARVORE



O temido “Ataque”

Baobab pode atingir vários alvos com apenas uma bala. Se houver mais de um Guerreiro na Zona alvo, Baobab indica um como alvo principal, o qual sofre um ataque normal à distância (4 dados). Depois ele pode redirecionar cada dado de ataque bem sucedido para outros Guerreiros na mesma Zona (limitado a um dado por Guerreiro). Alguns dados não atingirão nenhum Guerreiro e não terão efeito.



O Crânio Místico “Eu sou seu amigo”

Baobab entrega a ficha de “Crânio” para outro Guerreiro ao alcance de um ataque à distância. Este Guerreiro não poderá atacar Baobab durante sua próxima ação. Remova esta ficha ao final da próxima ação do oponente ou assim que Baobab o atacar.

ZAMIOCULCAS O DRAGÃO VERMELHO ESPARTANO



A espetacular “ofensiva/defensiva lança giratória”

Zamioculcas pode realizar 2 ataques mano-a-mano neste turno (2 dados cada). Eles podem ser realizados separadamente (antes e depois do movimento, por exemplo), mas sempre contra dois oponentes diferentes. Adicionalmente, enquanto esta carta estiver ativa, Zamioculcas rola um dado para determinar o valor de sua defesa em cada ataque contra ele.



A Armadura de Energia “Laser armado e na mira!”

Zamioculcas adiciona 1 ao valor da rolagem de cada um de seus 3 dados de ataque à distância.