



3

3

3

3

0 3 6 9



6 8 10 12



NOME



10-10-10



PONTOS DE GLÓRIA

TURNOS

RODADAS

○○○○○○○○○○ 1

○○○○○○○○○○ 2

○○○○○○○○○○ 3

1 1 1 1 1

1



1 1 1 1 1

1+2



1 1 1 1 1

1+2+3



MIRIANTH

-TRAILS-

Um jogo de Rafael Verri

RESUMO DO JOGO

Em MiriAnth Trails, os jogadores estão explorando uma área do reino em busca de alimentos, riquezas e glória. A cada turno de jogo os jogadores irão ampliar seu alcance nos terrenos e obter novos itens que irão aumentar sua pontuação (Ponto de Glória - PG).

COMPONENTES

- Mapa do jogo
- 2 Dados Especiais (acessíveis gratuitamente no QR CODE)
- 1 lápis/caneta (não fornecido)

PREPARAÇÃO

Imprima o mapa do verso e entregue uma cópia por jogador, juntamente com 1 lápis/caneta. Cada jogador escreve o seu nome no espaço central superior. Acesse o site da ludofun escaneando o QR Code desta página.

COMO JOGAR

MiriAnth Trails é jogado em 3 rodadas com 8 turnos cada uma. No início de cada turno, um dos jogadores irá rolar os dados no app disponível no site da Ludofun (1 dado de Terreno e 1 dado de número - 1,2,3,3,4).

Simultaneamente, os jogadores irão começar a marcar no mapa com um "X" em um terreno correspondente ao do resultado do dado de terreno. O jogador só poderá marcar terrenos que sejam **do mesmo tipo** do resultado do dado de terreno¹, e **ortogonalmente adjacentes** à:

- a) um terreno já marcado ("X");
- b) um terreno inicial.

O jogador poderá marcar no turno a quantidade de terrenos de acordo com o resultado do dado de número.

¹O resultado do dado de terreno "3" (curinga) permite que o jogador escolha qualquer terreno.

Caso não queira ou não consiga marcar os terrenos de acordo com a quantidade disponível pelo dado de número, o jogador poderá passar.

Após marcar todos os terrenos no turno ou passar, ele irá marcar um "X" na contagem de turnos, começando da esquerda para a direita, e de cima para baixo (cada linha do contador de turnos representa uma das rodadas). O jogador continua realizando seus turnos até o último turno, quando então irá realizar a contagem final da sua pontuação.

AS FRUTAS

Sempre que um jogador marcar um terreno que possua uma das frutas  ele irá marcar com um "X" na fruta correspondente, começando pela fruta disponível **mais à esquerda**. Ao final da partida, para cada fruta marcada, ele irá ganhar 1 PG. Além disso, para cada linha marcada inteiramente, ele irá ganhar mais 3 PGs adicionais e as colunas marcadas inteiramente irão dar PG adicionais conforme indicado (0, 3, 6, 9).



AS CHAVES E BAÚS

Sempre que um jogador marcar um terreno que possua uma chave  ele irá marcar com um ○ (círculo) ao redor da chave na parte superior, começando pela chave disponível **mais à esquerda**. Isto significa que ele agora tem uma chave disponível para usar com um baú.

Para que ele possa marcar um terreno que tenha um baú  ele precisará ter uma chave disponível. Para isso, ele irá marcar um "X" em uma chave disponível (e partir de agora ela não poderá mais ser utilizada), e com isso irá marcar o terreno e o baú disponível **mais à esquerda** com um "X".

Ao final da partida, os baús adquiridos valerão Pontos de Glória conforme indicado abaixo deles (6, 8, 10, 12).

ESPADA, LIVRO, MAPA, DADO

Sempre que um jogador marcar um terreno que possua     ele irá marcar um ○ círculo ao redor do item correspondente na parte superior. A qualquer momento do seu turno, o jogador poderá marcar um "X" em um dos itens para usar o item e executar a ação correspondente.

Ao usar uma espada  ele poderá marcar um espaço adicional no turno (no mesmo tipo de terreno do dado).

Ao usar um livro  ele poderá ignorar o requisito da adjacência para marcar terrenos (no mesmo tipo de terreno do dado).

Ao marcar um mapa  ele poderá escolher qualquer terreno no turno.

Ao marcar um dado  ele poderá rolar o dado de número 1 vez.

TERRENO INICIAL E CAPITAL

Ao final da partida, cada terreno inicial  que esteja conectado diretamente à Capital  (ou seja, com terrenos marcados que os liguem diretamente), irá dar ao jogador 10 PG.

MOEDAS

Sempre que um jogador marcar um terreno que possua uma  ele irá marcar um "X" em uma moeda da tabela superior.

Ao final da primeira rodada, ele irá ganhar 1 PG por moeda marcada. Ao final da segunda rodada, ele irá ganhar 1 PG por todas as moedas marcadas MAIS os PG ganhos por moedas na primeira rodada. Ao final da terceira rodada, ele irá ganhar 1 PG por todas as moedas marcadas MAIS os PG ganhos por moedas nas primeira e segunda rodada.

FINAL DA PARTIDA

Ao final da 3ª rodada (24 turnos), o jogador irá somar os PGs obtidos pelas frutas, baús, conexões e moedas, e anotar sua pontuação final no canto superior direito. Compare sua pontuação com outros jogadores.

ACESSE O APP E MAIS AQUI:

Escaneie o QR Code e acesse os dados para jogar este jogo e veja outros mapas disponíveis em ludofun.com.br

