

Brewitched

GAME DESIGN: JG GUIMARÃES

ILUSTRAÇÕES: KAMI QUEIROZ



Senta, puxa um copo, que lá vem história

Vocês saquearam a masmorra e saíram com sólido e pesado baú de tesouro. Depois de lutar para arrombar o cadeado, para surpresa de todos, o baú estava cheio de... poções! Em **Brewitched**, vocês são um grupo de aventureiros dividindo e provando poções desconhecidas para descobrir quais são as mais poderosas (e valiosas). Mas cuidado! Nem toda poção tem um efeito agradável!

Componentes

- 08 porta-copos de personagens
- 48 cartas de poções
- 18 marcadores de intoxicação.



Marcadores de Intoxicação:
Se você juntar três marcadores, você vomita e perde a vez!



A seta define quem você está encarando (▲).

Habilidade exclusiva do seu personagem.

Carta de Poção Amaldiçoada:



Carta de Poção:



Quem dá um gole:



Só você dá um gole



Você e (▲) dão um gole



Todo mundo dá um gole!

Pontos de Vitória ao final do jogo.

O que estamos fazendo aqui mesmo?

O objetivo em **Brewitched** é acumular mais Pontos de Vitória ao final do jogo (e curtir o momento, né?). Os jogadores jogam até que alguém comece seu turno com quatro Poções identificadas à sua frente. Quando isso acontecer, o jogador que somar a maior quantidade de Pontos de Vitória, é o vencedor!



Modo sem Bebida:

Neste jogo cada um joga com sua bebida preferida à mão e deverá dar um gole de acordo com alguns efeitos do jogo. Se alguém não quiser jogar bebendo (ou estiver dirigindo), retire as cartas de Poção Amaldiçoadas com um asterisco (*) e ignore sempre que uma carta lhe disser para dar um gole.

Abrindo a Taverna

1. Cada jogador recebe um personagem aleatoriamente.
2. Embaralhe as cartas de poções e forme uma pilha central com a face para baixo. Deixe um espaço do lado para descarte.
3. Distribua 4 poções para cada jogador (ninguém pode olhar).
4. O jogador que fez um drink mais recentemente é o jogador inicial (ou quem venceu a última partida).
5. Todos os jogadores encaram ele (aponte a ▲ de seus porta-copos para ele).
6. O jogador inicial realiza seu turno e depois o jogo segue em sentido horário.



Sua vez de dar um gole

A vez de um jogador é dividida nas seguintes fases:

1. **Verificar seu estado:** Se você tiver 3 ou mais Marcadores de Intoxicação, descarte-os, simule um vômito e passe a vez para o próximo jogador
2. **Encarar alguém:** Você aponta ▲ do seu porta-copos para um outro jogador. Ele será identificado por (▲) nas cartas para seus efeitos.
3. **Usar seus 2 Pontos de Ação** (veja a seguir)
4. **Passar a vez:** O jogador à sua esquerda começa a vez dele.

Em seu turno você pode usar seus dois Pontos de Ação (PA) para:

Cheirar: Espie uma de suas cartas, retorne-a à sua frente com a face para baixo. (1PA)

Trocar: Troque uma de suas poções não identificadas com uma das não identificadas de (▲). (1PA)

Beber: Dê um gole, vire a face de uma de suas poções para cima e execute o efeito descrito. Esta poção agora está identificada. **Você só pode Beber uma única vez em seu turno!** (1PA)

Jogar fora: Descarte uma de suas poções já identificadas e a reponha com uma poção não identificada da pilha de poções. (1PA)

Habilidade de Personagem: Utilize a habilidade descrita em seu personagem. **Você só pode utilizar sua habilidade de personagem uma única vez em seu turno!** (Algumas custam Pontos de Ação e outras não!)

Atenção: Se uma carta se referir a “qualquer” poção, considere poções identificadas e não identificadas, porém não considere amaldiçoadas.

Poções Amaldiçoadas

As Poções Amaldiçoadas se comportam de forma diferente:

- Elas são identificadas ao Cheirar e ao Beber e não podem ser trocadas ou jogadas fora como poções normais.
- Uma **Poção Amaldiçoada não é ativada** caso seja identificada enquanto **em posse de outro jogador**. Apenas a devolva sem revelá-la.
- Elas não contam como critério de término de jogo.
- Após ativar o efeito, **ganhe outra poção da pilha de poções (sem olhar)** e um **Ponto de Ação (PA) extra**.
- O efeito delas permanece ativo até que sejam descartadas ou transferidas.
- Você só pode ter 3 Poções Amaldiçoadas identificadas ao mesmo tempo. Se identificar uma quarta, descarte uma das anteriores.

As Poções Amaldiçoadas possuem efeitos que afetam você e o jogador que você estiver encarando (▲) (o bafo é forte!). Se um de vocês não seguir o efeito mandatório, aquele que não seguiu deve dar um gole em sua bebida e ganhar um Marcador de Intoxicação.

Se um efeito contradizer o outro, ignore ambos os efeitos até um deles ser removido. **Por exemplo:** Falar grosso e falar fino ao mesmo tempo.

Lembre-se que se um jogador começar seu turno com 3+ Marcadores de Intoxicação, eles devem ser descartados e o jogador passa a vez (por estar ocupado colocando o almoço para fora).

Fechando a Taverna

O jogo termina imediatamente quando **um dos jogadores começar seu turno possuindo 4 Poções identificadas (não amaldiçoadas) e menos de 3 Marcadores de Intoxicação**.

O jogadores somam os pontos de suas Poções identificadas e o jogador com a maior pontuação é o vencedor. Se houver empate, quem tiver o maior número de Poções vence. Se o empate continuar, quem tiver menos Poções Amaldiçoadas vence. Se ainda assim continuar empatado, o menor número de Marcadores de Intoxicação vence. Se ainda assi... *sério cara!? Compartilhem a vitória com um drink e mandem uma foto para a gente! Vocês merecem!*

Exemplo de Partida

Após embaralhar as cartas e distribuir quatro poções para cada jogador, uma disputa entre o Bárbaro, o Mago e a Bruxa se inicia. O Bárbaro separou uma garrafa de bebida para todos na mesa e será o primeiro a jogar:

Bárbaro – Não vou perder tempo, **encaro o Mago** e gasto uma ação para **beber** essa poção sem nem cheirar.
(A poção é revelada: um **Xarope da Náusea**)

O bárbaro dá um gole na sua cerveja e exclama:

Maldição! Essa poção vale **-1 ponto** e como não tem nenhuma outra **poção identificada** na mesa, ela não faz nada... Gasto meu segundo ponto de ação para **jogar fora** essa porcaria e comprar uma poção nova virada para baixo. Grrrr...Passo.

A poção é jogada fora e uma nova é comprada sem olhar, virada para baixo, da pilha no centro da mesa.



Mago – Tinha que ser um brutamontes mesmo... para se vencer neste jogo precisa ser esperto. Eu **encaro a Bruxa** e **uso minha habilidade** para cheirar duas poções dela (Uma das poções é uma Poção de Cura Maior e a outra uma maldição). Ele solta uma risada pomposa: Huhuhu, essas “poções” estão ótimas mesmo, vou usar meu outro ponto de ação para **trocar uma das minhas poções não identificadas** por essa. E passo minha vez...

O mago troca uma poção não-identificada sua por aquela que ele sabe ser a Poção de Cura Maior.

Bruxa – Eu continuo encarando o Bárbaro. Quer dizer que essa poção é boa? *O Mago faz que sim com a cabeça* Então eu uso **uma ação para bebê-la!**

A Bruxa bebe e ativa a maldição “**Gotas Filosófais**”. Ela lê o efeito e, a partir de agora, ela e (o Bárbaro nesse momento) devem sempre falar em forma de perguntas ou terão que dar um gole e ganhar um marcador de maldição.

Me enganou! Maldição! - Esbraveja a Bruxa

Mago – Opa, isso não foi **uma pergunta!**

Pode ir **dando um gole** e toma esse **marcador de intoxicação**

Bruxa – Você sabe com quem lida? Tem ideia do que a minha **habilidade** faz?

A bruxa usa sua **habilidade** (que custa 0 ações) para dar a carta de maldição para o Bárbaro que por sua vez aponta para o mago fazendo os dois serem afetados.

Gasto minha segunda ação para identificar outra carta ...

A partida prossegue e após três rodadas a Bruxa tem todas as suas poções identificadas o que significa que o jogo termina no início do seu próximo turno. Ela tem 3 pontos, enquanto o Mago tem 2 e o Bárbaro 1. Antes do jogo terminar, o Bárbaro bebe uma **Poção Deslocadora** e vira o placar!



Receita

Suco de Aranha

50ml de suco de maracujá
100ml de suco de uva
50ml de vodka de mandrágora
20ml de licor de curaçu blue
Pernas de viúva negra e gelo

Preparo

Bata tudo e beba enquanto as aranhas ainda estão atordoadas.



Receita

Caldo de Lodo

20ml de absinto do pântano
20ml de creme de leite
20ml de leite condensado
Hortelãs dos goblins

Preparo

Bata tudo e beba. Ou use de adubo para suas mandrágoras.



Receita

Chá de Vidência

50ml de suco de uva verde
20ml de curaçu blue
20ml de rum do futuro
20ml de vinho tinto

Preparo

Misture tudo em uma bola de cristal e sirva. Cuidado para não confundir o que aconteceu nessa noite com o que acontecerá daqui a uma década.



Receita

Perfume do Charme

50ml de suco de laranja
50ml de licor de pêssego de fada
50ml de vodka cintilante
Um pouquinho de groselha

Preparo

Coloque os ingredientes na ordem sem misturar. É sábio não consumir essa poção estando próximo à animais silvestres.



Receita

Óleo da Corrosão

50ml de cachaça do abismo
50ml de curaçu blue
20ml de tequila dos mortos

Preparo

Bata tudo... e NÃO beba! Use essa poção para limpar latrinas e caldeirões. Beber tal mistura pode ser fatal



Receita

Poção de Cura

20ml de suco de cranberry
50 de licor de pêssego
20ml de tequila energizada
1 morango dos vales perdidos

Preparo

Misture tudo, beba e, por favor, pare de se meter em brigas na taverna.