

REGICIDA

Variante Solo – Titereiro

As Casas estão disputando ferozmente pelo Trono. Resta você, dono de todos os segredos, manipular vassalos e nobres para chegar num resultado que, apesar de não agradar a todos, trará paz. Entretanto, o tempo é escasso e algumas das suas preciosas informações tardam a chegar. Você precisará trabalhar com incertezas por um momento. E quando as informações chegarem, talvez seja tarde demais para reverter a situação. A guerra pode estar mais perto do que nunca e a única pessoa capaz de evita-la é você.

As regras dessa variante são autocontidas. Isto é, você não precisa conhecer as regras de Regicida para entender e jogar essa variante solo.

I) Visão Geral

Você representa o Titereiro, figura enigmática e bastante influente. Após quatro Fases (Expansão, Corvo, Intriga e Guerra) você vencerá a partida se conseguir colocar cada Casa na pontuação definida no começo da partida. Evitando, assim, a guerra.

II) Objetivos

Em Regicida existem quatro objetivos distintos, no qual apenas um será usado na partida. Esse Objetivo servirá para: i) indicar a maneira que as Casas pontuam; ii) demarcar a pontuação de cada Casa; e iii) estabelecer qual pontuação aquela Casa deve obter para que a vitória seja alcançada.

	Unidos somos fortes: um ponto para cada Ficha de Aliado em seu maior agrupamento de Fichas de Aliado.
	Dividir para conquistar: um ponto para cada agrupamento diferente de Ficha(s) de Aliado.
	Concentração central: um ponto para cada ficha de Aliado posicionada na grade mais interna 4x4.
	Controle das fronteiras: um ponto para cada Ficha de Aliado posicionada na borda do tabuleiro 6x6.

Agrupamento é um conjunto de uma ou mais Fichas de Aliado adjacentes e da mesma Casa.

II) Preparação

Escolha um Objetivo (A) para essa partida e posicione todas as Fichas de Pontos (B) de modo acessível, todas viradas para o lado claro.

Então, embaralhe as Fichas de Identidade (C) e posicione cada Ficha (virada para baixo) em uma pontuação indicada na Tabela abaixo de acordo com o Objetivo selecionado para a partida.

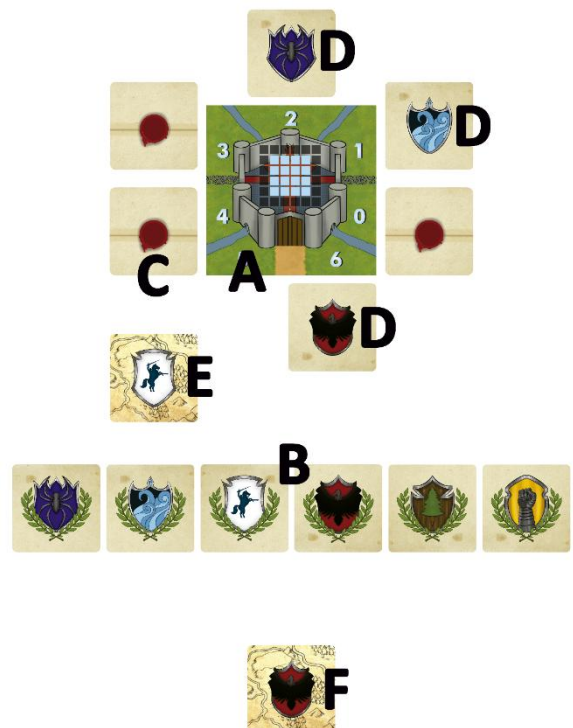
1, 2, 3, 4, 5 e 6	0, 1, 2, 3, 4 e 6	0, 2, 3, 4, 5 e 6	

Agora escolha uma dificuldade que deseja jogar, utilizando a Tabela abaixo como referência. Então, revele a quantidade indicada de Fichas de Identidade (D). Você poderá escolher quais Fichas em quais pontuações revelar.

Revele				
3	♥	♥	♥	♥
2	♥♥	♥♥	♥♥	♥
1	♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥	♥♥

Quanto mais ♥ maior a dificuldade da partida.

Embaralhe todas as Fichas de Aliado (E) e forme uma única pilha. Posicione a Ficha no topo da pilha no centro da mesa, esse é seu tabuleiro inicial (F).



Preparação escolhendo uma dificuldade ♥, revelando 3 Fichas de Identidade.

III) Fase de Expansão

Nessa Fase, você irá montar um tabuleiro formado de 6 linhas e 6 colunas com as Fichas de Aliado, quando acabar a pilha com as Fichas de Aliado.

Então, pegue a Ficha de Aliado do topo e coloque-a adjacente à alguma Ficha de Aliado já presente no tabuleiro. A Ficha de Aliado não pode ser colocada de modo a desrespeitar o limite de 6 linhas e 6 colunas.



Posicionamento válido/inválido das Fichas de Aliado.

IV) Fase do Corvo

Revele as Fichas de Identidade que ainda não estavam reveladas. Agora, você tem a informação completa para tentar manter a paz.



Revelando o restante das Fichas de Identidade.

V) Fase de Intriga

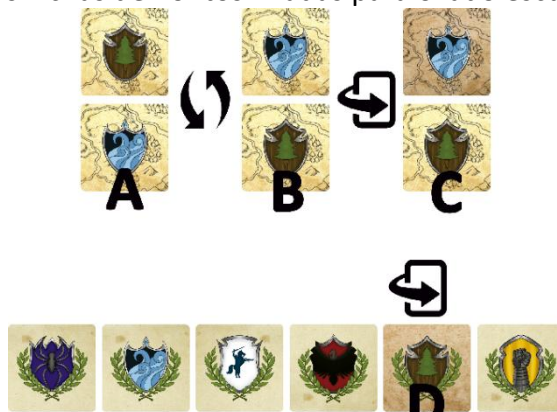
Nessa Fase você terá a oportunidade de manipular a posição das Fichas de Aliado. No caso, você poderá efetuar até seis Intrigas.

Uma intriga consiste de:

- (A) Escolha duas Fichas de Aliado adjacentes (diagonal não é adjacente);
- (B) Troque-as de lugar uma com a outra;
- (C) Vire exatamente uma delas para o lado escuro.
- (D) Vire a Ficha de Pontos de uma das Casas envolvidas na Intriga para seu lado escuro.

Uma Ficha de Aliado virada para o lado escuro indica que não poderá mais ser alvo de Intrigas, isto é, não poderá mais trocar de lugar com outras Fichas de Aliado.

Enquanto que uma Ficha de Pontos virada para o lado escuro indica que você usou uma de suas Intrigas (do total de seis) e que envolveu a respectiva Casa. Futuramente, você não poderá fazer Intriga entre duas Casas, caso ambas tenham suas Fichas de Pontos viradas para o lado escuro.



Exemplo de uma Intriga.

VI) Fim da Partida

Nessa Fase você irá determinar se venceu a partida ou não. Para tal, calcule a pontuação de todas as Casas de acordo com o Objetivo da partida. Se as Fichas de Pontos de cada Casa estiverem na mesma pontuação que suas respectivas Fichas de Identidade, você conseguiu evitar a guerra e a paz irá reinar por mais algum tempo. Caso contrário, você falhou e muitas vidas serão perdidas.



Exemplo de Vitória



Exemplo de Derrota

VII) Créditos

Game Design: Roberto Pinheiro e Emerson Andrade.