


Gustavo Lira

loop
design



DUAL



Manual de Regras

DUAL

Um jogo de **Gustavo Lira**

Visão Geral

DUAL é um jogo abstrato de movimentação em grid e formação de pares. Os jogadores se movem em um grid 5x5 coletando cartas. Um par é formado quando você possui:

1 carta **branca** + 1 carta **preta** do **mesmo símbolo**

O jogo termina quando ninguém consegue mais se mover. Vence quem tiver mais pontos.

Componentes

30 Cartas de Grid



- 5 símbolos
- 6 cartas de cada símbolo (3 brancas e 3 pretas)



8 peões



15 Cartas de Modificadores



4 fichas Dual



As **fichas DUAL** servem para ajudar a visualização do grid à medida que as cartas são removidas.

Objetivo

Ganhar mais pontos que os outros jogadores ao coletar **pares** de símbolos iguais com cores diferentes (**branco + preto**)

Preparação

Sugestão: Na sua primeira partida, jogue o modo base do DUAL, sem utilizar as Cartas de Modificadores. Elas serão apresentadas posteriormente.

1) Defina quem será o **jogador inicial**

2) Embaralhe as **30 Cartas de Grid**

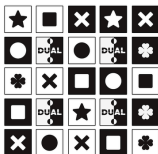
3) Monte o **Grid 5x5**:

3.1) Posicione as **4 fichas DUAL** dessa forma na mesa:



3.2) Coloque uma carta virada pra baixo em cima de cada ficha

3.3) Preencha o restante com cartas abertas, formando um grid 5x5, exemplo:



Obs: As 5 cartas restantes ficam fora da partida

4) Escolha uma cor de personagem para jogar

2 jogadores: 2 peões cada (mesma cor)

3 jogadores: 1 peão cada

4 jogadores: 1 peão cada

5) Posicione os peões nas cartas viradas para **baixo**:

5.1) Posicionamento é feito em ordem reversa:

4° → 3° → 2° → Jogador Inicial

(O **último** jogador começa posicionando em uma das 4 cartas viradas para baixo)

5.2) Ao posicionar, o jogador adiciona a carta à sua mão (*sem mostrar a carta para ninguém*)

5.3) Repita esse processo até o **jogador inicial**, que será o **último a posicionar**



Para 2 jogadores: Os jogadores se alternam posicionando um peão por vez.

Início da Partida

Após o posicionamento, a ordem de turno segue normalmente:

Jogador Inicial → 2° → 3° → 4°

Turno do Jogador

- 1) Escolha um peão seu
- 2) Mova ortogonalmente (horizontal ou vertical), qualquer número de casas, seguindo as regras:

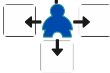
2.1) Você **NÃO** pode atravessar outros peões



2.2) O movimento deve terminar sobre uma carta disponível



2.3) Você pode atravessar espaços vazios



2.4) Se você não tiver movimentos disponíveis, **passe a vez**

- 3) Colete a carta e adicione à sua mão

Pontuação

Junte todas as cartas da sua mão **por símbolo**:



1 par



1 ponto



2 pares



3 pontos



3 pares



5 pontos

Cartas sem o par correspondente **não pontuam**, à **exceção** do símbolo **X**:

O símbolo **X** segue uma regra especial:



X sem o par correspondente



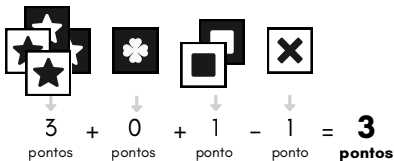
-1 ponto

*Obs: **Pares de X** seguem a mesma regra de pontuação mencionada anteriormente.*

Exemplo:



Cartas na **mão**
ao fim do jogo:



Fim do Jogo

O jogo encerra no momento em que todos os jogadores estiverem sem movimentos válidos

Vence quem tiver **mais pontos**



Em caso de empate

Vence quem tiver **menos cartas** na mão



Persistindo o empate

Vence quem **coletou a última carta**

Modo Torneio

Jogue uma sequência de partidas do DUAL.

Vence quem ganhar **2 partidas primeiro**



Agora que você aprendeu o **jogo base**, é hora de adicionar novas possibilidades:

Cartas de Modificadores

As Cartas de Modificadores **alteram** as regras do jogo para **todos os jogadores** durante toda a partida.



Modificadores pretos alteram a **pontuação**



Modificadores brancos alteram a **movimentação/grid**

No início da partida, revele **aleatoriamente**:

- 1 modificador branco
- 1 modificador preto

Os modificadores podem ser combinados livremente, criando novas experiências a cada jogo.

Modificadores Brancos

Os modificadores brancos alteram como o jogo é jogado, modificando regras de movimento, posicionamento e o grid.

1) Diagonal



- Você pode se mover na diagonal
- (1 vez por partida)

Info 1: Se for o único movimento possível, você deve utilizá-lo (Este movimento não permite atravessar outros peões)

Dica: As fichas DUAL ajudam a se localizar no grid.

2) Mudança de Rota



- Você não pode repetir a mesma
- direção realizada pelo jogador anterior

Info 1: A direção é sempre considerada em relação ao grid (cima, baixo, esquerda ou direita).

Info 2: Se o jogador anterior não puder se mover, você pode se mover em qualquer direção.

3) Mudança de Símbolo



- Você não pode coletar o mesmo
- símbolo que o jogador anterior coletou

Info 1: Se o jogador anterior não puder se mover, você pode se mover para qualquer símbolo

Info 2: Em 3 jogadores, quando o jogador anterior pegar a carta fechada, você pode pegar qualquer símbolo

4) Oculito



- Na preparação, coloque as 9 cartas
- destacadas acima viradas para baixo

Info 1: A carta central e as cartas dos cantos também começam fechadas, elas podem servir como ponto inicial na colocação das peças

5) Nova Rota



- Após coletar uma carta, coloque 1
- carta da sua mão em um espaço vazio
- do grid, virada para cima
- **(1 vez por partida)**

Info 1: A carta retorna ao grid e pode ser usada normalmente por outros jogadores.

6) Ricochete



- Se você esbarrar em outro peão, pode
- mudar de direção durante o movimento

Info 1: "Esbarrar" ocorre quando você se move em direção a um peão e termina o movimento em um espaço com carta e adjacente a ele.

Info 2: Você coleta apenas a carta final do movimento

7) Passo Curto



Você pode mover até 2 casas

Info 1: Você pode mover 1 ou 2 casas no seu turno

Modificadores Pretos

Os modificadores pretos alteram como os pontos são calculados ao final da partida, somados à pontuação padrão do jogo. Esses efeitos se aplicam a todos os jogadores.

A) Equilíbrio



Se terminar com o mesmo número de cartas brancas e pretas:

+2 pontos

B) Diversidade



Para **cada** conjunto de 5 símbolos diferentes na sua mão:

+2 pontos

C) Sem Saída



O primeiro jogador a não conseguir se mover:

+1 ponto

Info 1: O primeiro jogador sem movimentos válidos recebe esta carta como marcador de +1 pontos.

Info 2: Jogadores bloqueados também podem recebê-la, mesmo que voltem a se mover depois.

D) Ganância



- Quem tiver mais cartas na mão ao final da partida:
-1 ponto

Info 1: Em caso de empate, todos os jogadores empatados recebem -1 ponto.

E) A Estrela



- Se você coletar a última carta de estrela do grid:
+2 pontos

Info 1: Se restar alguma estrela no grid, considera-se a última estrela coletada.

F) O Quadrado



- Quadrados são coringas de símbolo.
• Com 3 quadrados ou mais, você perde o jogo.

Info 1: O quadrado pode representar qualquer símbolo, mas mantém sua cor. Por isso, um quadrado preto e um círculo preto não formam um par.

G) O Trevo



- Pares de trevo valem 0 pontos. Cada carta de trevo sem par:
+1 ponto

Exemplo: Se você terminar com 3 trevos brancos e 1 preto, você recebe +2 pontos pelos trevos.

H) O Círculo



- Se você acabar com exatamente 0 ou 3 círculos, ganhe:
+2 pontos

Info 1: A pontuação normal de pares também se aplica.

DUAL

Objetivo

Coletar pares de símbolos

Preparação

Monte um grid 5x5 com as cartas

Posicione os peões nas cartas viradas para baixo.

Ações do Jogador

Mover um peão e coletar a carta

Pontuação por símbolos

1 par = **1 ponto**

2 pares do mesmo símbolo = **3 pontos**

3 pares do mesmo símbolo = **5 pontos**

X sem pares valem -1 ponto

Acesse o site da Loop Gamelab para mais informações:

www.loopgamelab.com.br/dual



Créditos

Game design, arte e manual: Gustavo Lira

Gustavo Lira

