



ANDRÉ NEGRÃO • PATRICK MATHEUS

O BOM DO VIDEOGAME

LIVRO DE REGRAS

O BOM DO VIDEOGAME

Fique ligado:

Leia só o texto em **NEGRITO** para lembrar as regras.

Blocos nesse padrão possuem regras em destaque

Blocos nesse padrão possuem esclarecimentos e dicas que irão lhe ajudar a entender algumas regras.

2-5

90'
MIN

14+

Idealização e Propriedade Intelectual:

André Negrão & Patrick Matheus

Direção de Arte:

Patrick Matheus

Ilustrações:

Aleixo - Marília Gomes & Tamie Gadelha

Amazônia - Tamie Gadelha

Arid Outbreak - André Cardozo

BasketBlasters - Thiago Richau

Bloody Blades - Harumi Namba

Bounty Huntress - Rodrigo Camilo

Buccaneer Deer - Filipe Laurentino

District Disorder - Marcela Freire & Michel Gomes

Dragon Scales - Ivan Inagaki

Dungeon Shredders - Raphael Massarani

Dynamite Sweetie - Amanda Duarte &

Gustavo Lima

Earthnauts - João Vagner

Fairy Tales - Marcelo Rahsdra

Gadget Max - Jessé Suurso

Galaxy Struggle - Ernanda Souza

Ghost File - Lucas Torquato

Irommancer - Yan Kyohara

Lodestar - Natália Bacetti

Mirror Worlds - Harumi Namba

Neow - Harumi Namba

Neow Racing - João Vagner

Pop Star - Marcela Freire

Primaeval - João Vagner

Princess Weasel - Marcelo Rahsdra

Shuriken - Ivan Inagaki

Space Disco - Renato Leôncio

Suricates - Harumi Namba

The Undeafated Master - Michel Gomes & Patrick Matheus

Touchdown Tactics - Marcela Freire

Turbo Throttle - André Cardozo

Werewolf vs Dracula - Filipe Laurentino & Patrick Matheus

Design Visual:

Brenda Vasconcellos

Laura Graça

Marcelo Bastos

Patrick Matheus

Diagramação do Livro de Regras:

Brenda Vasconcellos

Laura Graça

LISTA DE COMPONENTES



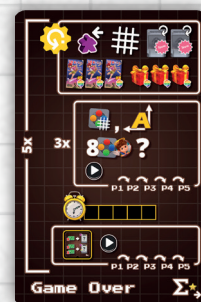
17 Cartas de Reputação (41x63mm)



15 Cartas de Revista (63x88mm)



5 Cartas de Jogo Inicial (80x120mm)



1 Carta Guia (80x120mm)



30 Cartas de Jogos (80x120mm)

"Anos 90. Explosão das locadoras de videogame no Brasil. Época em que o maior sonho da infância era ser O Bom do Videogame!"

O Bom do Videogame é um jogo estratégico para 2 a 5 jogadores com 90 minutos de duração.

Nele, você e seus amigos serão crianças no início dos anos 90, dividindo suas atenções entre: conseguir dinheiro para a diversão, estudar, comprar revistas no jornaleiro, alugar jogos, implorar aos pais por jogos de presente e, finalmente, jogar o máximo que puder.

VISÃO GERAL

Você irá pegar Fichas de Botão da Grade de Ações, ativando uma entre 2 Ações, e então montará combinações com suas Fichas de Botão para Zerar os Jogos.

OBJETIVO

"Ser o melhor jogador de videogame do bairro!"

O jogador que conseguir a maior pontuação, que é baseada nos comentários de recreio da época, será O Bom do Videogame.



15 Meeples
(3 de cada cor)



10 Cubos
(2 de cada cor)



40 Cristais de Novidade
(8 de cada cor)



1 Saquinho de Novidades



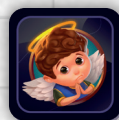
40 Granas



1 Saco de Fichas de Botão



80 Marcadores de Jogado/Zerado
(16 de cada cor)



25 Fichas de Promessa



50 Fichas de Botão



1 Peça de Iniciativa



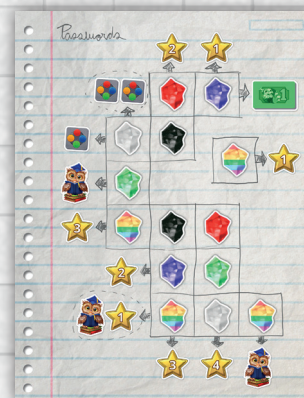
1 Peça de Descarte



8 Peças de Ação



1 Bloco de Pontuação



5 Cadernos de Passwords

PREPARAÇÃO

A Grade de Ações

Coloque a Peça de Iniciativa onde deseja montar a Grade de Ações.

Embaralhe as Peças de Ação e as coloque 4 à direita e 4 abaixo da Peça de Iniciativa, com o lado escuro virado para cima.

Em **#2 jogadores**, use o lado claro das Peças de Ação (marcados com "2P") e retorne as 2 com "vazio" para a caixa. Embaralhe as Peças de Ação e as coloque 3 à direita e 3 abaixo da Peça de Iniciativa como na imagem de exemplo abaixo.

Também retorne para a caixa todas as Fichas de Botão números "0" e "9".

Coloque as Fichas de Botão no Saco de Fichas de Botão, embaralhando-as.

Sorteie, do saco, uma Ficha de Botão para cada espaço da Grade, de forma que cada Ficha de Botão esteja alinhada com 2 Peças de Ação de acordo com o indicado para o número de jogadores nas imagens (**#4 jogadores** na imagem principal).

#2 jogadores



#3 jogadores



#5 jogadores



B Granas

Coloque as Granas em uma reserva ao alcance de todos.

C Locadora

Embaralhe os 30 Jogos e coloque, lado a lado, 15 Jogos virados para baixo, formando a Locadora.

Revele os 7 primeiros Jogos na Locadora. (revele um a mais em **#5 jogadores**)

Coloque todos os Cristais de Novidade no Saquinho de Novidades, embaralhando-os. Coloque sobre cada um dos 10 últimos Jogos um Cristal sorteado do saquinho.

D Descarte & Trilha de Empolgação

Coloque a Peça de Descarte próximo à Locadora. Ao lado dela coloque 4 Fichas de Botão sorteadas do saco para formar a Trilha de Empolgação.

E Promessas

Coloque as Promessas em uma reserva ao alcance de todos.



F Jornaleiro

Embaralhe as 15 Revistas, formando o baralho do Jornaleiro. **Revele 3 Revistas e sobre cada uma destas coloque um Cristal de Novidade** sorteado do saquinho.

G Loja

Coloque os 15 Jogos que sobraram da Locadora, formando o baralho da Loja. Revele 3 Jogos e sobre cada um destes coloque um Cristal de Novidade sorteado do saquinho.

H Reputações

Separe as Cartas de Reputação de acordo com os seus tipos: Gênero, Jogar, Zerar e Comportamento. **Revele aleatoriamente uma quantidade de cartas de cada tipo de acordo com o número de jogadores** (indicada no verso das cartas e na tabela abaixo).



Retorne todas as Cartas de Reputação restantes para a Caixa.

J Carta Guia

Coloque a Carta Guia ao alcance de todos.

Press Start

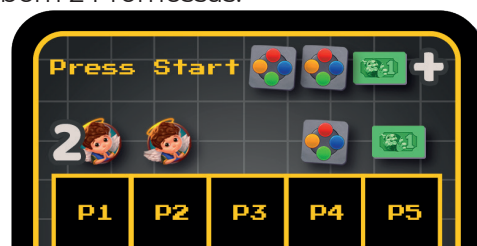
Deixe os cubos dos jogadores próximo à Peça de Iniciativa.

Pegue um cubo de cada jogador e **determine aleatoriamente a ordem de turno**, colocando-os um a um, da esquerda para direita, na primeira fileira da Peça de Iniciativa.

O jogador na posição **P1** será o primeiro a **jogar seu turno**, P2 será o segundo, e assim por diante.

Cada jogador recebe 2 Fichas de Botão sorteadas do saco, **uma Grana e demais itens extras marcados de acordo com sua posição na iniciativa.**

Exemplo: o primeiro jogador recebe também 2 Promessas.



Estes itens são recebidos APENAS no início da partida. Eles equilibram a sorte da ordem inicial de maneira a não dar vantagens a nenhum jogador.



1 Área do Jogador

Cada jogador escolhe uma cor e pega um Caderno de Passwords, uma Carta de Jogo Inicial e todos os Marcadores de Jogado/Zerado, meeples e cubos da cor escolhida.

FLUXO DA PARTIDA

A partida se desenrola durante 5 "Semanas". Elas começam com a chegada de novidades na Locadora, Loja e Jornaleiro, então cada jogador terá 3 turnos de Rotina e um turno de Fim de Semana. A ordem de turno é ajustada antes do Fim de Semana.



A Carta Guia existe para lembrar algumas regras. De um lado ela tem todo o fluxo da partida e do outro a pontuação.



RENOVAR TABULEIRO

Pule esta etapa na primeira Semana da partida. (a Preparação já incluiu esta etapa.)

No início de cada Semana, realize os seguintes procedimentos:

1



"Cuidado com a multa! Não esqueça de devolver os jogos alugados à locadora!"

Retorne todos os **meebles** na Locadora para seus jogadores.

2



Descarte sobre a Peça de Descarte todas as **Fichas restantes da Grade** de Ações e **reponha**, com Fichas sorteadas do saco, **cada espaço da grade** de acordo com o indicado na Preparação para o número de jogadores da partida.

Caso precise sortear Fichas e não tenha nenhuma no saco, **volte as Fichas da pilha de descarte para o saco**, embaralhando-as.

3



Revele os próximos 2 Jogos na Locadora.

4



Retorne para a caixa todas as Revistas restantes do Jornaleiro e seus Cristais de Novidade. **Revele 3 novas Revistas** no Jornaleiro, e sobre cada uma destas coloque um Cristal de Novidade sorteado do saquinho.

5



Retorne para a caixa todos os Jogos restantes da Loja e seus Cristais de Novidade. **Revele 3 novos Jogos na Loja**, e sobre cada um destes coloque um Cristal de Novidade sorteado do saquinho.

Itens que retornaram para a caixa não poderão ser conferidos futuramente pelos jogadores. Nada de interromper a partida para vasculhar descarte ou peças que saíram de jogo!

ROTINA

Começando com o primeiro jogador na ordem de turno, realize as seguintes etapas em sequência: Pegar Ficha de Botão da Grade, Escolher uma Ação, Descartar Fichas de Botão, Jogar Jogos e Passar Seu Turno.



PEGAR FICHA DE BOTÃO DA GRADE

Escolha uma Ficha de Botão da Grade de Ações e a mova para sua Área do Jogador.



ESCOLHER UMA AÇÃO

Se quiser, **escolha e execute UMA Ação que esteja na mesma linha ou coluna do espaço onde estava a Ficha de Botão que pegou.**



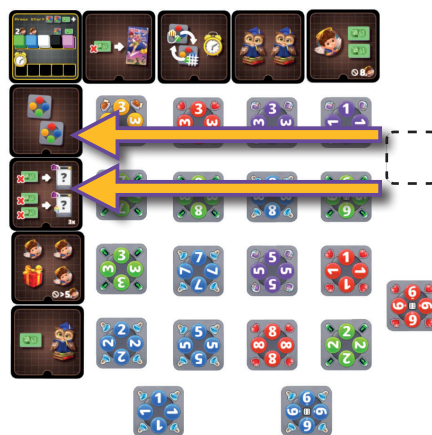
EM #2 JOGADORES

Existem Peças de Ação que mostram 2 opções, ao escolhê-las **execute apenas uma das opções.**



EM #5 JOGADORES

As Fichas mais afastadas estão entre 2 linhas ou 2 colunas. Ao pegá-las **escolha uma das 2 Ações alinhadas.**





DESCARTAR FICHAS DE BOTÃO

Se você estiver com mais de 8 Fichas na sua Área, **escolha e descarte Fichas de Botão até retornar a 8 Fichas.**



Sempre que for descartar Fichas de Botão, **coloque-as** formando uma única pilha **sobre a Peça de Descarte.**

Não é permitido descartar Promessas.
"Não é possível enrolar seus pais."

Não é permitido vasculhar a pilha de descarte.

FICHAS DO JOGADOR

"Sua habilidade e tempo livre para jogar videogame."

As Fichas são de 2 tipos:

- **Fichas de Botão** - São usadas para montar combinações que serão descartadas ao **Jogar e Zerar os Jogos.**
- **Promessas** - Não servem para **Jogar.** Apenas ocupam o lugar que seria de uma Ficha de Botão. "Um acordo com seus pais de que você irá se comportar e ir bem na escola."

Suas Fichas sempre ficam na mesa, assim todos os outros jogadores podem ver quais Fichas você possui.

Não é possível Jogar antes desse descarte, pois esta etapa ocorre antes de Jogar Jogos.



JOGAR JOGOS

Neste momento, **você pode Jogar e Zerar todos os Jogos a que tiver acesso:** os Jogos que alugou esta Semana, os Presentes que pegou da Loja e o seu Jogo Inicial. Jogar e Zerar os Jogos será explicado em detalhes na página 12.



PASSAR SEU TURNO

Ao terminar seu turno de Rotina, **passe a vez para o próximo jogador** na sequência da ordem de turno.

Após o último jogador ter terminado seu turno, **realize** toda a **etapa de Rotina uma segunda e depois uma terceira vez.**

Terminadas as 3 etapas de Rotina, siga para o Ajuste de Iniciativa.

Note que ao final das etapas de Rotina sobrarão na Grade um número de Fichas de Botão igual ao número de jogadores, exceto em **#2 jogadores** onde sobram 3 Fichas.

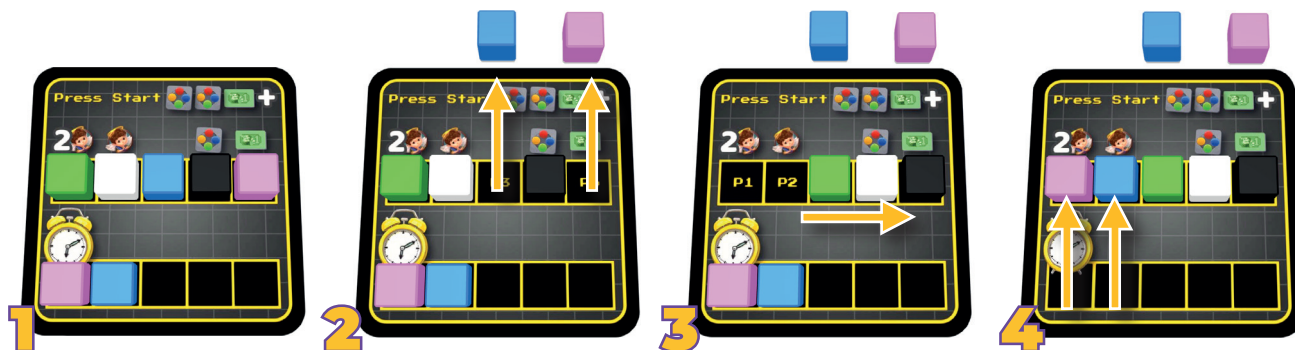


AJUSTE DE INICIATIVA

Na Peça de Iniciativa, a primeira fileira registra a ordem de turno atual e a segunda fileira é uma reserva de posições para a nova ordem de turno. Essa reserva é feita pela Ação "Acordar Cedo" (página 10).

Depois do término das etapas de Rotina, a **Iniciativa é ajustada colocando os cubos de cada jogador em sua posição reservada** e completando o restante seguindo a ordem de turno atual.

EXEMPLO



O jogador rosa tem a 1ª posição reservada e o jogador azul tem a 2ª posição reservada. Ao ajustar a iniciativa, esses jogadores passam a ocupar tais posições, e o restante mantém sua posição relativa, completando a 3ª com o jogador verde, que estava à frente, seguido do jogador branco na 4ª e do jogador preto na 5ª.



FIM DE SEMANA

Os jogadores, na nova ordem de turno, executam a Ação "Ir na Locadora" e podem Jogar e Zerar todos os Jogos a que tiverem acesso. A Ação "Ir na Locadora" será explicada em detalhes na página 11.

Após o término do seu turno de Fim de Semana, passe a vez para o próximo jogador.

Depois que o último jogador na ordem de turno tiver terminado o Fim de Semana, uma nova Semana é iniciada. Se esta é a quinta e última Semana, prossiga para a Pontuação (página 19).

É fácil notar a chegada do final da partida, pois o jogo foi planejado para ter toda a Locadora revelada na última Semana. Ainda na última Semana: Loja e Jornaleiro recebem as últimas cartas e terminam os Cristais de Novidade do saquinho.



AÇÕES

PLANEJAMENTO DE JOGO

"Longe do videogame, mas pensando em como passar daquela fase mais difícil."

Pegue 2 Fichas de Botão sorteadas do saco. Caso necessário, volte as Fichas da pilha de descarte para o saco, embaralhando-as.



ME DÁ UMA GRANINHA?

"Aquele promessa de melhorar as notas para ganhar uma graninha extra na semana."

Pegue uma Promessa e 2 Granas da reserva.



No raríssimo caso de faltar Granas, Fichas de Promessa ou Marcadores de Jogado/Zerado, utilize algum meio de substituir. Eles não são limitados pelo número de componentes.

Você **NÃO pode** executar esta Ação se estiver com 8 Promessas.

PEDIDO DE PRESENTE

"Implorar por aquele jogo novo caríssimo que você nunca terá grana para comprar sozinho."

Pegue 3 Promessas da reserva **e um dos Jogos da Loja.** O Cristal de Novidade vem junto com o Jogo, e permanece sobre este até que seja Jogado.



Esse Jogo fica na sua Área do Jogador, e você passa a ter acesso a ele até o final da partida.

Você **NÃO pode** executar esta Ação se estiver com 6, 7 ou 8 Promessas.

ACORDAR CEDO

"Quando a locadora abrir, adivinha quem vai estar na porta?"

Se quiser, troque uma Ficha de Botão da sua Área por uma Ficha da Grade. Coloque um cubo de sua cor no primeiro espaço disponível da segunda fileira da Peça de Iniciativa, reservando assim esta posição para o próximo Ajuste de Iniciativa.



A Ficha que vai para a Grade tem que ficar exatamente no mesmo espaço da Ficha que você pegou nesta troca.

A Ficha trocada pode ser a que você acabou de pegar neste turno.

ESTUDAR DIA E NOITE

"Dedicação intensa aos estudos para conseguir notas boas e poder voltar a jogar videogame."

Retorne até 2 Promessas para a reserva.

Cada Coruja te permite retornar uma Promessa da sua Área do Jogador para a reserva.



VISITANDO OS AVÓS

"Aquele bom mimo dos avós."

Pegue uma Grana da reserva e **retorne até uma Promessa** para a reserva.



IR AO JORNALEIRO

"Passada no jornaleiro com uma graninha para ficar por dentro de todos os macetes e lançamentos da semana."

Pague uma Grana para **pegar uma das Revistas do Jornaleiro**. O Cristal de Novidade vem junto com a Revista, e permanece sobre esta até que seja usada. As Revistas serão explicadas em detalhes na página 16.



IR NA LOCADORA

"Ahhhh... O Paraíso... Ou quase isso."

Pague uma Grana, ou 2 Granasse for um **Jogo Lançamento** (página 15), **para alugar um Jogo da Locadora** que ainda não possua um meeple sobre ele. **Coloque um meeple** da sua Área do Jogador **sobre a carta do Jogo escolhido**.

Esta Ação, diferente das outras que são executadas no mesmo momento, **pode ser intercalada com Jogar Jogos** neste turno.

É permitido alugar até 3 vezes neste turno, desde que ainda tenha em sua Área do Jogador os meeples para poder alugar.

"Seus pais não deixam você alugar mais que 3 jogos."



O meeple marca que o Jogo está em "sua casa", portanto, nenhum outro jogador poderá alugá-lo nesta Semana.

A Locadora se refere à região central com os 15 Jogos.

Esta é a mesma Ação que será executada no Fim de Semana.

Você **pode** alugar um Jogo que não tenha intenção de Jogar, apenas para impedir que outro jogador o alugue. "Já alugaram o que você queria, filho? Escolhe outro então, que mamãe tá com pressa."



ZERANDO E JOGANDO JOGOS

"Finalmente, é hora de detonar!"

COMBINAÇÕES

As Fichas de Botão vão de "0" a "9" e têm 5 naipes (cores). Com elas, **você monta diferentes combinações** que serão descartadas sobre a Peça de Descarte **para Jogar e Zerar os Jogos**. As combinações são dos seguintes tipos:

SEQUÊNCIA



Fichas em sequência, sem pular número (números consecutivos)

MESMA COR



Fichas do mesmo naipe (cor)

SEQUÊNCIA DE MESMA COR



Fichas em sequência E do mesmo naipe (cor)

IGUALDADE



Fichas com números iguais

COMBOS



Dupla + Dupla & Trinca + Dupla

EXEMPLOS



Uma "sequência de mesma cor" também pode ser usada tanto como "sequência" quanto "mesma cor". Uma "quadra" (4 Fichas com números iguais) também pode ser usada como "dupla + dupla", e uma "quina" (5 Fichas com números iguais) como "trinca + dupla".

Sem loop nas pontas!

O "0" não é consecutivo do "9" e portanto não existem sequências desse tipo. (nem o "1" do "8" em #2 jogadores.)

CARTAS DE JOGOS

Gênero

Um dos 6 Gêneros de Jogos:



PLATAFORMA



LUTA



TIRO



RPG



ESPORTE



VARIEDADE

Combinação

Combinação de Fichas de Botão necessária para Zerar o Jogo.

O Play indica a combinação de 2 Fichas para Jogar o Jogo.



Dificuldade

Nível de dificuldade para Zerar:



FÁCIL



NORMAL



DIFÍCIL

Pontos

Pontuação recebida por Zerar o Jogo.

Capa

Ilustração e nome do Jogo.



Empolgação

Pegue uma Ficha da Trilha de Empolgação ao colocar seu Marcador de Jogado/Zerado nesse Jogo.

ZERANDO

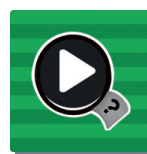
Para Zerar um Jogo, descarte Fichas de Botão que formem a combinação informada nele, sendo do tipo e exata quantidade de Fichas exigidos.

Ao Zerar, coloque um Marcador de Jogado/Zerado da sua cor sobre o Jogo, com a medalha de Zerado para cima.

EXEMPLO



Você pode descartar "3", "4" e "5" de Frangos para Zerar o Jogo acima.



Jogado



Zerado

Cada Jogo Zerado lhe garante uma pontuação. Quanto mais Fichas de Botão exigir e mais complexa for a combinação, maior é esta pontuação.

Zerar Jogos é a principal maneira de pontuar, então tente Zerar o máximo que puder.

Todo Jogo que possuir um Marcador de Jogado/Zerado é considerado Jogado. Sendo assim, **todo Zerado é também um Jogado**.

JOGANDO

"Você com certeza é um excelente jogador de videogame, mas nem sempre conseguirá zerar os jogos na primeira tentativa. Às vezes irá apenas jogá-lo."

Jogos com combinações de 3 ou mais Fichas podem ser apenas Jogados, sem Zerar de primeira.

Para Jogar um Jogo, considere apenas os 2 primeiros símbolos da combinação, terminando no Play . Então **descarte as 2 Fichas da combinação reduzida**.

Exemplo: você poderia descartar "8" e "9" para Jogar o Neow da imagem ao lado.

Ao Jogar, **coloque um Marcador de Jogado/Zerado** da sua cor **sobre o Jogo**, com o Play de **Jogado** para cima.

Apenas Jogar não garante a pontuação do Jogo, mas possui alguns benefícios:

BENEFÍCIOS DE JOGAR

1. Facilita o Zeramento

"Mesmo que não tenha 'save game', sem dúvidas que você já pega algumas manhas, e fica mais fácil de zerar aquele jogo que já jogou antes."

O Marcador de Jogado substitui qualquer Ficha da combinação, à sua escolha, para Zerar o Jogo futuramente. Ou seja, conta como um curinga. A aba com "?" no Marcador de Jogado é um lembrete visual desta vantagem.

Assim, **para Zerar um Jogo já Jogado, descarte as Fichas da combinação, exceto uma à sua escolha**. Ao Zerar dessa maneira, **vire seu Marcador de Jogado para** a face com a medalha de **Zerado**.

Cada Jogo só pode ter um Marcador de Jogado/Zerado de cada jogador.

Você **pode** Zerar um Jogo no mesmo turno que o tenha apenas Jogado.

Você **pode** Jogar ou Zerar os Jogos da Locadora que possuem Marcadores de Jogado/Zerado de outros jogadores sobre eles.

Jogos com combinações de apenas 2 Fichas são sempre Zerados na primeira tentativa. Por isso, não têm o Play e não podem ser apenas Jogados.

"Jogo fácil você zera em uma tarde."



As Fichas que você usou para Jogar antes não têm relevância. Exemplo: se usou "1" e "2" para Jogar a "sequência" do Jogo acima, não significa que para zerá-lo agora terá que usar "3", "4" e "5".

O importante é que terá um curinga para Zerar este Jogo em uma nova combinação.

2. Facilita a conquista de Reputações

Algumas Reputações (página 18) são conquistadas ao Jogar determinados Jogos. Jogar sem Zerar pode lhe ajudar a conquistar essas Reputações mais rápido, garantindo muitos pontos.

3. Aumenta a quantidade de Jogados

Existem bônus de pontuação para a quantidade de Jogos Jogados, então mesmo que não consiga Zerar, apenas Jogar um Jogo pode garantir bons pontos extras no final da partida.

4. Facilita a Empolgação

Sempre que Jogar ou Zerar um Jogo, você pega uma Ficha de Botão da Trilha de Empolgação. Jogar pode ser a chave para pegar aquela Ficha que você precisa para outra combinação.



EMPOLGAÇÃO

"Sempre que joga um jogo que nunca tenha jogado antes, você fica tão empolgado que quer jogar mais."

Seja apenas Jogando, ou Zerando de primeira, **assim que colocar o seu Marcador de Jogado/Zerado em um Jogo, pegue uma das 4 Fichas de Botão da Trilha de Empolgação.**

Lembre que Zerar um Jogo já jogado **NÃO** concede nova empolgação.

A Ficha pega da Trilha de Empolgação já **pode** ser usada para Jogar e Zerar Jogos neste turno.

JOGANDO LANÇAMENTOS

"Lançamentos são jogos novinhos em folha, que nem você ou seus amigos chegaram a jogar."

Os Jogos que são Lançamento possuem um Cristal de Novidade sobre eles.

Ao Jogar ou Zerar um Lançamento, mova o Cristal de Novidade dele para o seu Caderno de Passwords (página 17).

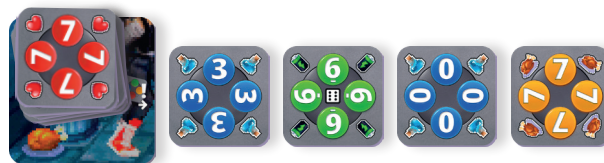
5. Garante o Cristal de Novidade

Jogar um Jogo Lançamento já te garante o Cristal de Novidade. Ver em "Jogando Lançamentos" adiante.



O símbolo da Ficha com "!" nas Cartas de Jogos é um lembrete visual desta regra.

Ao pegar a Ficha, **reponha a Trilha de Empolgação com uma nova Ficha sorteada do saco.** A Trilha de Empolgação sempre terá 4 Fichas de Botão à disposição dos jogadores.



Após um Jogo Lançamento ser Jogado, ele deixará de ser um Lançamento, pois seu Cristal de Novidade será removido. Se for um Jogo da Locadora, isso significa que nas próximas Semanas ele custará apenas uma Grana para ser alugado.



REVISTAS

"As Revistas possuem macetes, códigos e detonados que lhe ajudam a zerar os jogos. Além de te deixar inteirado das novidades."

As **Revistas** possuem 2 Gêneros em suas abas. Elas **só podem ser usadas para Jogar ou Zerar os Jogos que são de um dos Gêneros exibidos em suas abas.**



USO DA REVISTA



A Revista substitui qualquer Ficha da combinação, à sua escolha. Ou seja, como o Marcador de Jogado, também conta como um curinga.

Assim, para Jogar ou Zerar usando Revistas, **descarte as Fichas da combinação, exceto uma à sua escolha, para cada Revista que usar.**

Ao usar uma Revista, **move o Cristal de Novidade dela para seu Caderno de Passwords**, ver em "Caderno de Passwords" na página seguinte. Após ter seu Cristal de Novidade removido, a Revista não pode ser usada novamente, mas continua com o jogador, pois pode ser válida para conquistar algumas Reputações.

Você pode usar mais de uma Revista em um mesmo Jogo, inclusive, usar apenas Revistas para Jogar ou Zerar.

Você também pode usar as Revistas em conjunto com o Marcador de Jogado.



CADERNO DE PASSWORDS

"Lembra de quando anotávamos no caderno os macetes, códigos e detonados?"

Ao mover um Cristal de Novidade para o Caderno de Passwords, coloque-o em um espaço vazio que seja de sua cor ou arco-íris.

Caso não exista um espaço válido para colocar o Cristal, mantenha-o ao lado do seu Caderno de Passwords. Ele é válido para pontuar ou conquistar Reputações.

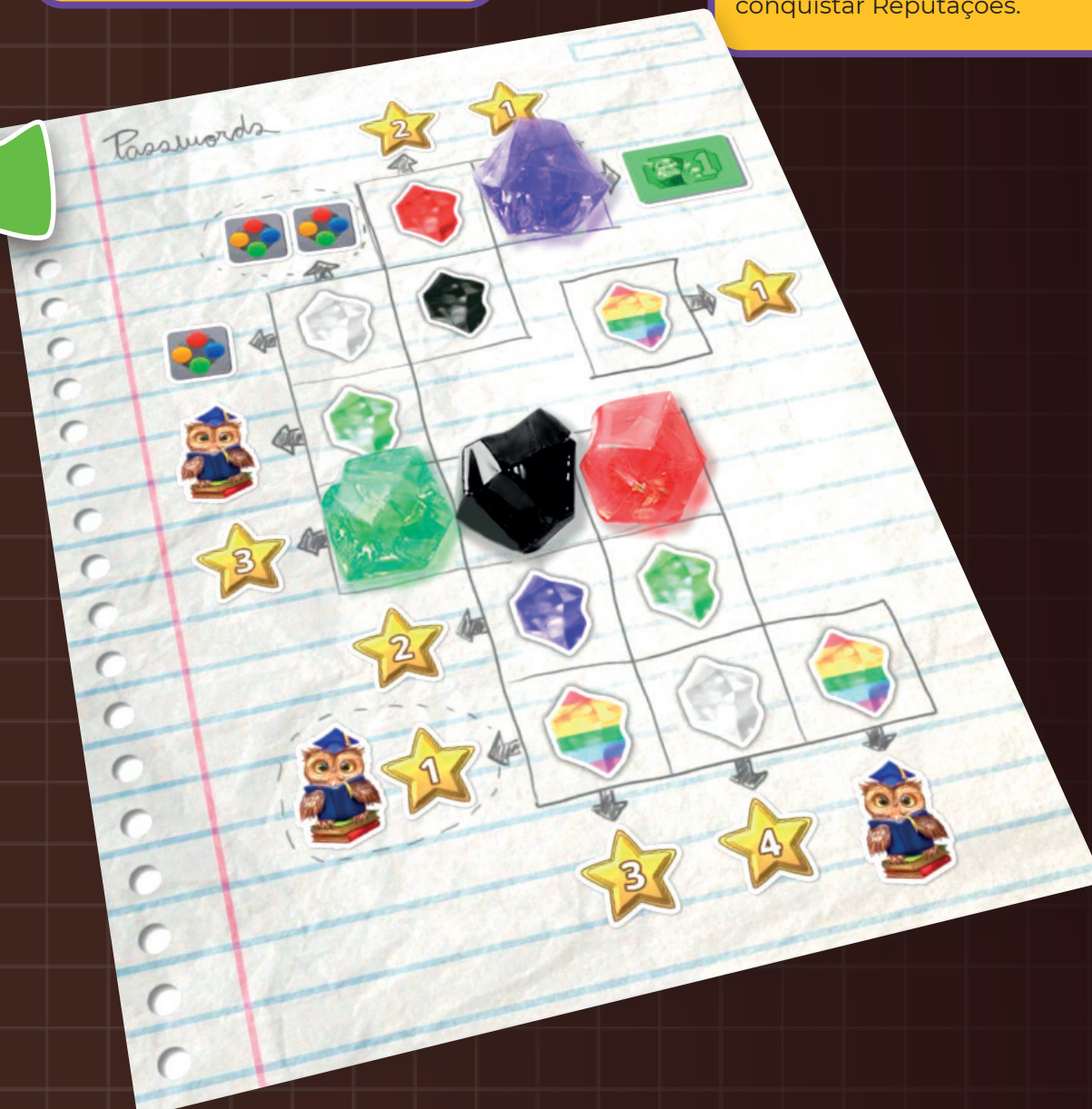
Ao completar uma linha ou coluna do Caderno de Passwords com Cristais, receba as recompensas indicadas.

Uma vez colocado, não é permitido mudar o Cristal de espaço.

Os pontos serão somados no final da partida. As Fichas de Botão do saco, as Corujas (que retornam Promessas) e a Grana você recebe imediatamente.

Ao completar linhas e colunas do Caderno de Passwords, **você escolhe a ordem em que recebe as recompensas, e pode recebê-las antes mesmo de pegar a Ficha na Trilha de Empolgação**, no caso de ter acabado de jogar um Jogo.

Os Cristais que permanecerem sobre suas Revistas e Presentes NÃO contam como seus, portanto, não são válidos para pontuar ou conquistar Reputações.



REPUTAÇÕES

"Feitos impressionantes, dignos de comentários da galera."

A cada partida, diferentes Cartas de Reputação estarão em disputa, cada uma com sua pontuação e condição de conquista.

Apenas o primeiro jogador a atingir a condição exigida conquista a carta, pegando-a para si definitivamente.

Os tipos e as condições são as seguintes:



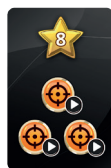
Gênero



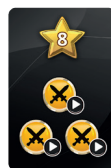
Mestre da Plataforma
Jogar 3
Jogos de
Plataforma



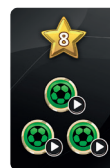
Mestre da Luta
Jogar 3
Jogos de
Luta



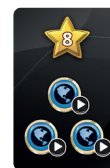
Mestre do Tiro
Jogar 3
Jogos de
Tiro



Mestre do RPG
Jogar 3
Jogos de
RPG



Mestre do Esporte
Jogar 3
Jogos de
Esporte



Mestre da Variedade
Jogar 3
Jogos de
Variedade

Jogar



Indeciso
Jogar 4
Jogos sem
Zerá-los



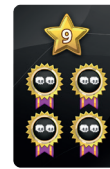
Mascote da Locadora
Jogar 7
Jogos na
Locadora



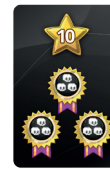
Eclético
Jogar um
Jogo de cada
Gênero



Noob
Zerar 4
Jogos
fáceis



Mediano
Zerar 4
Jogos
normais



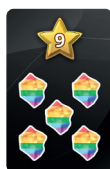
Hardcore
Zerar 3
Jogos
difíceis

Zerar

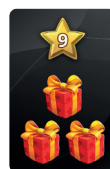
Comportamento



Enrolado
Ter 7
Promessas



Vanguardista
Ter 5 Cristais
de Novidade



Mimado
Ter 3
Presentes



Curioso
Ter os 6
Gêneros nas
abas de suas
Revistas

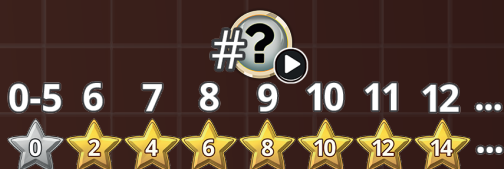


Decidido
Ter 3 Revistas
com o
mesmo
Gênero em
suas abas

Σ★ PONTUAÇÃO

"Para ser o bom do videogame, você tem que fazer as coisas que impressionavam a molecada na década de 90: jogar muitos jogos, estar por dentro das novidades, conquistar reputação com a galera e, principalmente, zerar o máximo que puder."

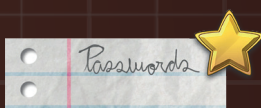
Terminadas as 5 Semanas chega o final da partida. Some a pontuação dos jogadores:



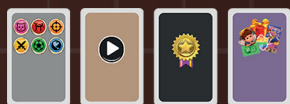
2 pontos para cada Jogo que Jogou além do quinto. Lembre-se que Jogos Zerados também contam como Jogados.



8 pontos para o jogador com o maior número de Jogos Jogados. Se houver empate nessa maioria, os empatados recebem 4 pontos cada. E 8 pontos para o jogador com o maior número de Cristais de Novidade. Se houver empate nessa maioria, os empatados recebem 4 pontos cada.



Some os pontos das linhas e colunas que completou no Caderno de Passwords.



Some os pontos das Cartas de Reputação que conquistou.



Some os pontos dos Jogos que Zerou.



O jogador com a maior pontuação é O Bom do Videogame!

No caso de empate, o primeiro critério de desempate é a soma dos pontos dos Jogos que Zerou. Se permanecer empatado, o segundo critério de desempate é a soma dos pontos das Cartas de Reputação que conquistou.

O símbolo de gravata quebrada "tie breaker" é um lembrete visual desses critérios de desempate.

Se o empate permanecer, todos os jogadores empatados recebem o título de O Bom do Videogame.



AGRADECIMENTOS

Os designers gostariam de agradecer aos amigos: Alan Farias, Alan Fernandes, Alan Maya, Alex Oliver, Alexandre Amaral, Alexandre Melo, Aline Costa, Aline El Bayeh, Allan Melo, André Cruz, André G. Souza, Arildo Ricardo, Augusto Faria, Bianca Lopes, Boscolo Gilsmy, Bruna Telles, Bruno Davi Kretzmann, Bruno Galvão, Bruno Kretzmann, Bruno Mauad, Bárbara Antpack, Carlos Almeida, Carlos Couto, Carlos H. Beta, Cecília Dante, Celso Affini, Celso da Costa, Chris Lemos, Ciro de Castro, Claudinei Mendonça, Claudio Meira, Cássio Yoshiyaki Shibukawa, Dan C. Cabral, Daniel Felipe, Daniel Furtado, Daniel Justino, Danielle Schmidt, Davi Araki, David Preti, Desley Raul, Diego de Moraes, Diogo Mazza, Edson Almeida, Eduarda Lima, Eduardo Felipe, Eduardo Guerra, Eduardo Jordão, Eduardo Pompermayer, Eduardo Reis, Eládio Gonzalez, Eric Vanucci, Erika Aguiar, Eurico Cunha, Fabricio Ferreira, Felipe Augusto, Felipe B. Barbosa, Fernanda Távora, Fernando A. Nogueira, Fernando Costa, Fernando Fenero, Filipe Cunha, Flaviano Ranção Vieira, Flávia Scalioni, Francis Weslen, Franz Bertazzo, Fábio Ferraz, Gabriel Gasperini, Gebson Mendes, Glauber Teixeira, Gomes Junior, Guilherme Otávio Pikachu, Guilherme Scoralick Villela, Gustavo de Paula Moraes, Gustavo Miranda, Gustavo Razia, Gustavo Silveira, Henrique Benincasa, Hoyt Silva, Hugo Baldi, Hugo Trevisan, Humberto Cotta, Iara Netto, Iara Costa, Igor Knop, Jackson Bezerra, Jean Lopes, Jefferson Beraldo, Jonathan Carletti, Jonathan Pessanha, José Medeiros, João Baraky, João Claudio, João Victor, Karine Rocha, Kelmer Ronzani, Kiania Silva, Klaus Simões, Kleber Bertazzo, Layla SA, Leandro Zombie, Leonardo Franco, Leonardo Goulart, Lipe Diaz, Lissandro Torres, Lucas Müller, Luis Francisco Baroni Coutinho, Luis Paulo Porto, Luiz Junior, Luiz M. Gianeli, Magna Albuquerque, Maju Ronzani, Marcos Ribeiro, Marcos Shoji, Marcus Martins, Mariana Pereira, Mary Ellen, Mary G. Beta, Matheus Mattos, Michael Lopes, Márcia Quintella, Naiara Castro, Nathália Vendramini, Niraldo Siqueira, Patricia Nate, Paulo Henrique, Pedro Dutra, Pedro Franco, Pedro H. Espíndola, Pedro H. Miranda, Pedro Schmidt, Peique Espíndola, Rafael Belini, Rafael Brandão, Rafael Leme, Rafael Pestana, Rafael S Borges, Rafael Sales, Rafael Sanzio, Rafael Z Teles, Renata Gil, Renato Albuquerque, Renato José Lopes, Renato Pereira, Ricardo Cosme, Ricardo Miranda, Robert Coelho, Rodrigo Deus, Rodrigo Miranda, Rogerio Rotiroti, Rogério Lourenço, Ron Halliday, Rony Gabriel Fagundes, Salo Maldonado, Tatiana Nunes Sanches, Thiago Baptista, Thiago Fahr, Thiago Leite, Thiago Mello, Thiago Santiago, Tomás Queiroz, Vanessa Piasa, Victor H. Prando, Vinícius Lima, Vitor Guilherme Moraes Ohi, Wesley Nunes, Will Chamorro, Willian Pereira e Yuri Monteiro, pelos testes e ajudas durante o processo, assim como agradecemos às diversas pessoas que prestigiaram nossas mesas em eventos pelo Brasil.

Um agradecimento em especial vai para os amigos: Ludmila Martins, Lucas Ramos, Israel Jeffman, Fellipe de Freitas, Anoel Macedo Jr., Vinícius O. Souza, Filipe Negrão, André Fuzaro, Fred Barcelos, Pedro Grizotti, Luiz F. Tom, Juliana Boasquevisque, Rudson Alves, William Trancoso, Mario Cravinhos, Winston Spencer, Evandro Ribeiro, Otávio Caliar, Vitor Caliar, Paloma Matheus, Patrícia Mello e Gregory Matheus, por seu dedicado apoio durante as intensas sessões de teste. Pessoas sem as quais tudo teria sido mais difícil.

Também a todos os artistas e designers creditados (página 02). Suas aptidões, entusiasmo e carinho com nosso projeto transparecem na qualidade inspiradora que conseguimos atingir.

E um agradecimento infinito aos familiares: Ludmila Martins e Geraldo Ferreira Gomes, por acreditarem em nossos sonhos de corpo, alma e coração.

FABRICAÇÃO

LUDOGRAF LTDA
CNPJ: 47.351.778/0001-09
São Paulo/SP - Brasil &

LongPack Games
Shanghai - China

DISTRIBUIÇÃO

Calamity Jogos de Tabuleiro e Acessórios Ltda-ME
CNPJ: 29.329.187/0001-53
Rua São Mateus, 1325 - São Mateus
Juiz de Fora/MG - Brasil
CEP 35025-001

