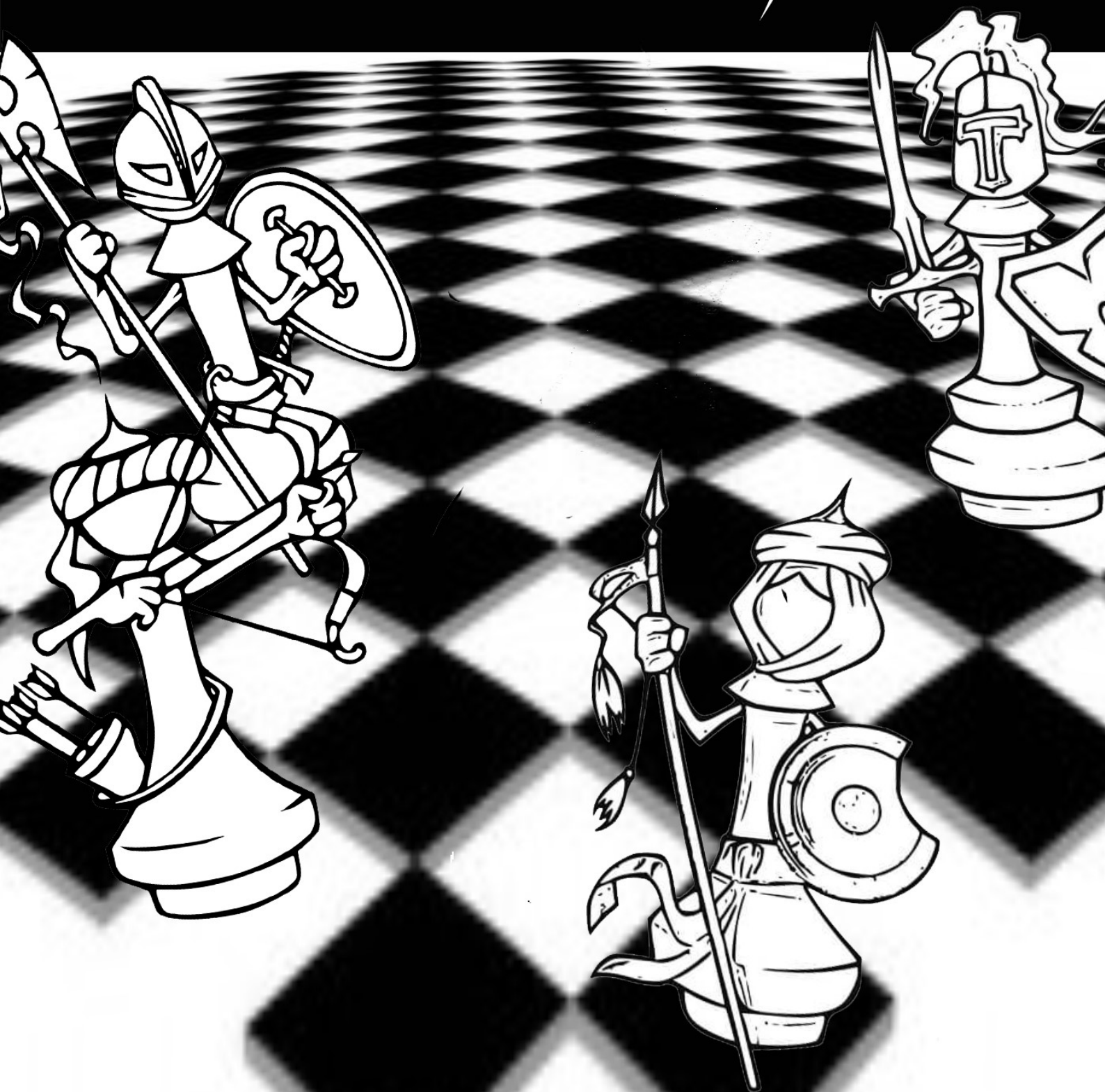


Mete o pé do Meu reino



Mete o pé do Meu reino



**Um jogo competitivo
Para dois participantes**



Ouçam todos. Ouçam Todos!

O rei preto tomou o trono do rei branco, pois acredita ser o verdadeiro e único rei dessas terras – e suas justificativas são plausíveis. Todavia, o rei branco não aceitará ter seu trono usurpado. Assim, uma grande guerra está prestes a se iniciar. Então, junte-se aos pelotões e defenda o lado que você acredita estar certo. Às armas, guerreiros e guerreiras.



Introdução

O que preciso para jogar

- ✦ Um jogo de xadrez completo (tabuleiro e suas 32 peças);
- ✦ Um dado de 06 faces.

Objetivos

O objetivo do jogo depende da cor das peças que você estiver jogando.

O rei preto é o usurpador do trono. Ele acredita ser o verdadeiro rei daquelas terras e muitos irão defender suas idéias. Portanto, o objetivo do rei preto é acabar por definitivo com o rei branco.



Para vencer com as peças pretas, você deve matar o rei branco com o seu rei preto e acabar com essa guerra civil.



O rei branco teve seu trono afanado pelo rei preto. As terras que durante gerações esteve sob o julgo de sua família. Portanto, o objetivo do rei branco é retomar seu antigo trono.

Para vencer com as peças brancas, você deve posicionar o rei branco na casa original do rei preto, ou se já, no seu antigo trono.





Como jogar

- ✦ As peças brancas sempre iniciam;
- ✦ Cada jogador tem **03 ações por turno**, podendo variar essas ações conforme sua estratégia, ou até mesmo realizar aquela ação duas ou três vezes repetidas. Como dito, conforme sua estratégia.

Tipos de ação

Convocação: Essa ação representa a intimação ao campo de batalhar realizada pelo rei. Para tanto, o jogador deve rolar 1d6 e conferir na lista "**Tropas**" o seu resultado. As peças surgem justamente em sua casa original, conforme o jogo normal do xadrez: os peões nascem em qualquer casa da segunda linha, inclusive de uma já utilizada, assim como as torres, os bispos e os cavalos (na primeira linha). Uma peça não pode ser convocada em uma casa já ocupada nem se já fora utilizada ou morta. Se o dado rolar um resultado impossível de ser atendido, você perdeu a vez. No final do livro, há a referência de cada peça e sua casa original.

Exemplo: o jogador rola um dado e tem como resultado 04. Ao conferir na lista, nota que esse resultado refere-se a um, bispo. O jogador pode colocar o bispo (desde que o tenha disponível) em qualquer uma das duas casas originais do bispo.



Movimentar: É a ação deslocamento pelo tabuleiro. As peças andam em qualquer direção reta (para frente, para trás, esquerda ou direita), nunca na diagonal, e cada casa alcançada consiste em uma ação, **exceto o cavalo que anda até duas casas por ação**. As peças não se sobrepõem ou ocupa a mesma casa, elas terão de dar a volta naquelas que estiverem em seu caminho, ou enfrentá-la!



Atacar: O ataque é uma ação fundamental para derrotar seu inimigo. **Note que o objetivo do rei preto é matar o rei branco, e para isso, é necessário que ele realize uma ação de ataque.** Para realizar um ataque as peças envolvidas nessa ação devem estar

próximas (não na diagonal). Dessa forma, o jogador atacante anuncia qual peça irá atacar e qual será a atacada.

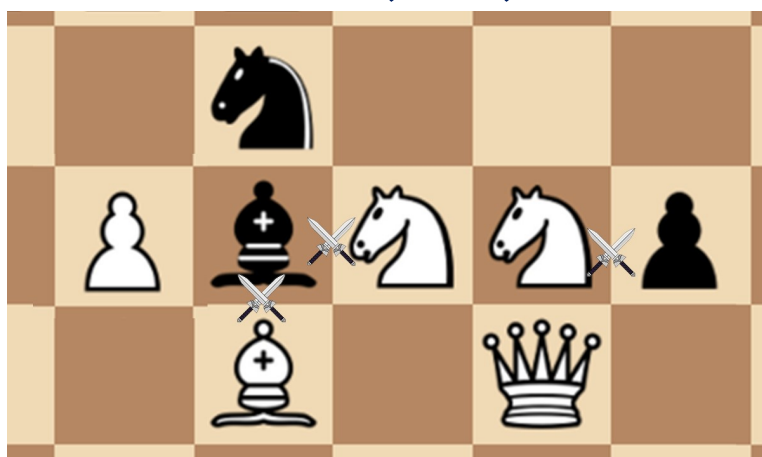


Um ataque é a soma do nível da peça mais o resultado de um d6. Porém, a peça atacada se defenderá. A defesa é a soma do nível da peça mais o resultado de um d6. Para vencer aquele embate, o resultado do ataque tem que ser superior ao resultado da defesa

O cavalo branco, de nível 03, atacará a torre preta, de nível 02. O jogador que controla o cavalo branco rola um dado e tem como resultado um "03". Portanto, o Dano infringido à torre é $3 + 3 = 6$. Todavia, a torre preta se defende: o jogador que o controla também lança um dado, com resultado 02. Dessa forma, a defesa da torre é $2 + 2 = 4$. O dano do cavalo é maior que a defesa da torre, levando-a ao chão.

Em caso de empate ninguém é derrotado. O nível de cada peça equivale ao dado de sua convocação, porém você pode conferir na lista esses níveis na lista "Tropas".

Exemplos de possibilidades de ataques



Especial: cada peça possui uma ação única – e utilizar essas ações especiais com sabedoria representa a vitória para suas tropas. Essa especialidade são espécies de poderes invocados durante o jogo. Apenas peças que estão no tabuleiro podem usar o especial. Algumas peças, como o cavalo e a torre possuem especiais passivos, ou seja não são atreladas a sua própria característica e por isso não gastam ação para serem utilizadas. Na lista “**Tropas**” há as descrições de cada especial.

Reagrupar: essa é uma ação muito importante para se defender: consiste de o jogador não realizar ação alguma em seu turno, porém ele



retorna todas suas peças às suas casas originais, passando assim sua vez.

Manter a posição: assim como o Reagrupar, Manter a posição é uma ação estratégica de defesa: consiste de o jogador não realizar ação alguma em seu turno, dessa forma, suas peças em campo recebem uma bonificação de mais um ponto em sua defesa e ataque. Duração de um turno. No caso da defesa, essa ação funciona no próximo turno de seu oponente.



Tropas

O Peão

Essa peça representa os servos mais pobres do reino. Os peões tem seu verdadeiro valor nas frentes avançadas morrendo por seus nobres e abrindo brechas na defesa do oponente.



Dado de convocação e nível: 01

Especial: O personagem que foi atacado e tiver sua peça morta, pode escolher trocar essa por um peão que possuir em seu campo. Essa regra não se atem à morte do rei.

A Torre



Essa peça representa as grandes muralhas e as construções bélicas do reino. Sem as torres, um reino está desprotegido e fadado à ruína.



Dado de convocação e nível: 02

Especial: A defesa natural da torre é igual a 05, porém seu ataque continua sendo 2.



O Cavalo

Essa peça representa a cavalaria pesada do reino. É uma peça fundamental em qualquer batalha, pois ela é versátil e forte. Um bom ataque sempre começa com os peões abrindo caminho e a cavalaria limpando.



Dado de convocação e nível: 03

Especial: A cavalaria pode andar até duas casas por ação.

O Bispo

O conselheiro, o confidente e o braço direito do rei. Os bispos representam o lado místico do reino, pois eles fazem a ligação entre o secular e o sagrado. Mas não pense que o Bispo é apenas um sacerdote decrépito. Ele possui muitas armas escondidas sob sua batina.



Dado de convocação e nível: 04

Especial: Pode invocar uma peça morta. Essa peça nasce na sua casa original, desde que ela esteja já desocupada.



A Rainha



A poderosa rainha, como alguns estrategistas alegam, é a peça mais forte e importante de todo o reino, afinal é sob seu manto que os reis se escondem. A rainha percorre os campos de batalha sem temor aniquilando aqueles que se levantaram contra seu reinado. Manter uma rainha viva e ativa é fundamental para sua vitória.

Dado de convocação e nível: 05

Especial: O jogador pode abster de suas ações e somá-las ao ataque da rainha. Quer dizer, em seu turno, o jogador pode atacar com a rainha somando as ações que lhe resta. Note que o ataque dessa peça já é considerado como uma ação, sobrando-lhe então no mínimo mais dois pontos no mínimo para o ataque per si.

Especial 2: Uma vez morta uma rainha, o jogador poderá, sem a necessidade de rolar um dado, convocar outra rainha em seu lugar. É de muito mau agouro um rei não ser casado. Veja que esse ato ainda é considerado uma ação e não é necessário que o rei esteja convocado.





O Reis

O rei. O grande e poderoso rei. O rei é a figura chave de toda essa história. De um lado, um usurpador ambicioso, porém, sub seu julgo, legítimo. De outro, um rei destronado sedento por vingança. Peça fundamental em nosso jogo, pois sem ele nenhum dos lados torna-se vencedor.

Dado de convocação e nível: 06

Especial: O rei convence qualquer peça (exceto o outro rei) a fazer parte de seu exército. Para tanto, o jogador que invocou esse especial, deverá ter a mesma peça em seu cemitério. O oponente perde a peça e você convoca a mesma (da sua cor) na casa original.

Agora que as peças estão no tabuleiro, basta movimentá-las com sabedoria. Até a vitória!



Imprima, Corte e Cole

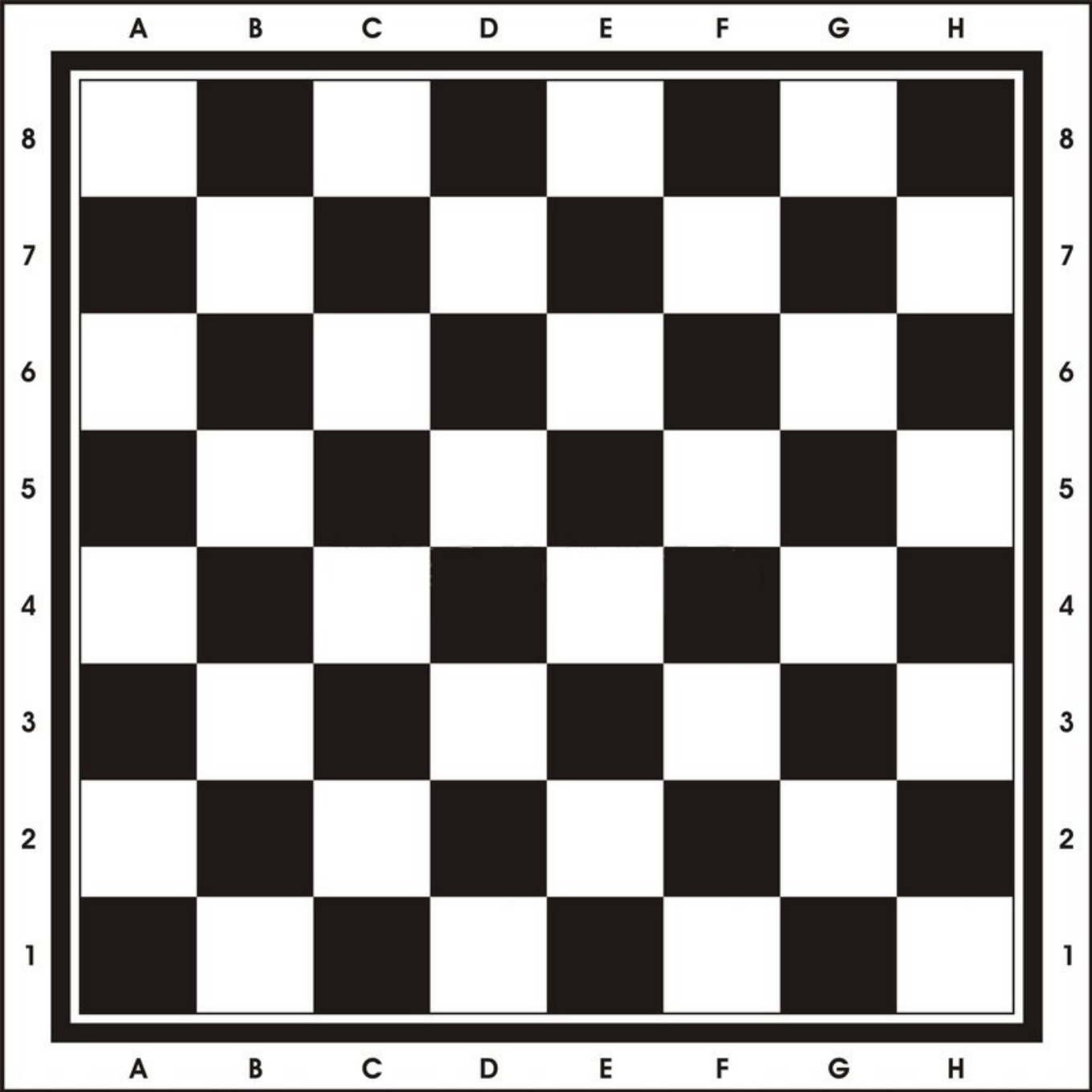
O Título é auto-explicativo! Porém, cabem aqui algumas recomendações:

1. Imprima as figuras abaixo um número de vezes que lhe for conveniente. Não recorte ou pinte a original do livro, se não você vai estragar essa joça;
2. Recorte as figuras a seguir com cuidado e acompanhado pelos pais ou responsáveis; Responsabilidade e segurança vêm em primeiro lugar;
3. Após recortar, cole as figuras em cartolina ou em caixa velha de sapato. Qualquer material mais durinho serve.

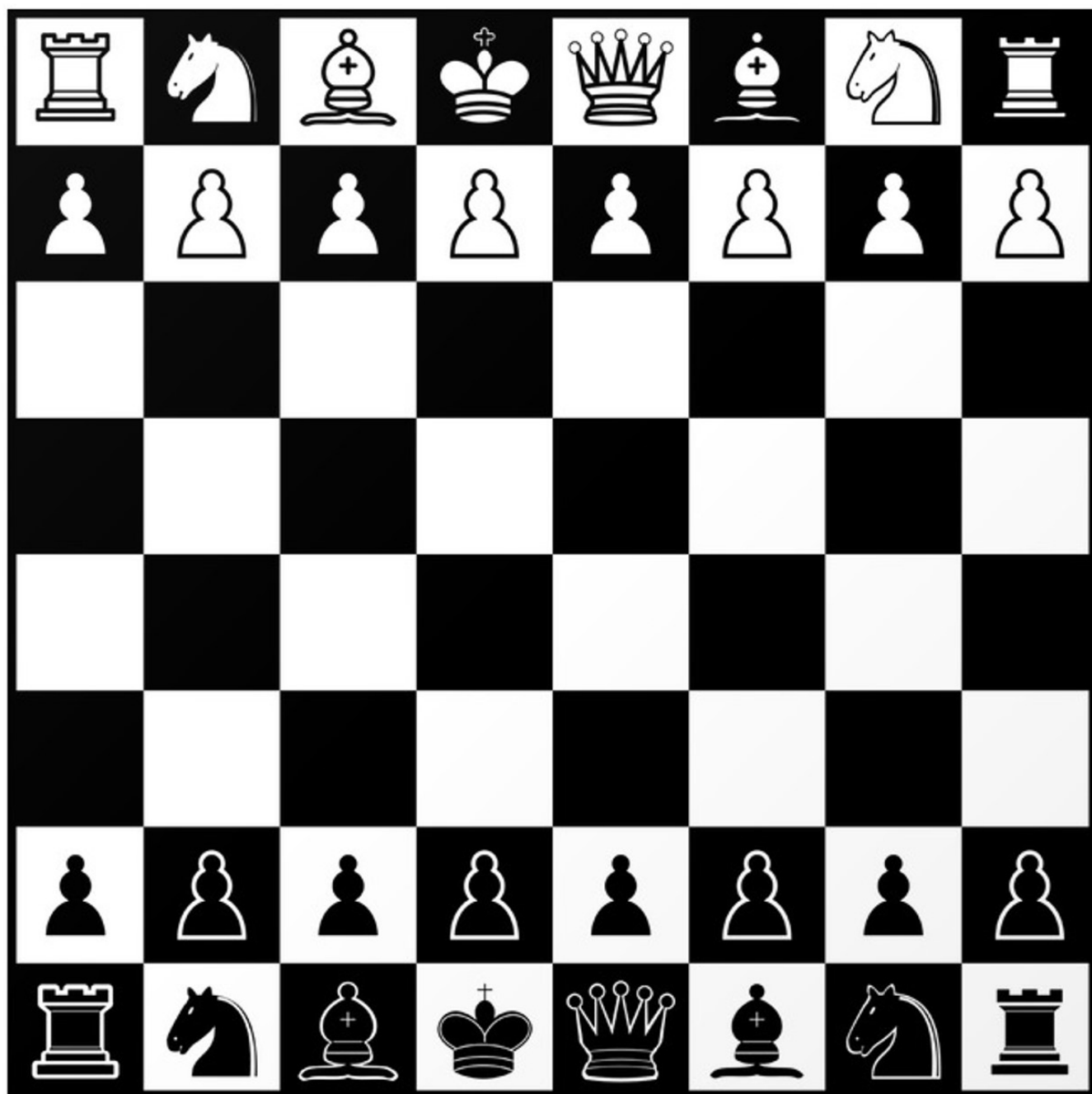
Nas próximas páginas, seguem um tabuleiro xadrez, a posição que cada peça pode surgir (o que segue as posições originais do jogo de xadrez) e as próprias peças.

Sem mais, divirtam-se

Tabuleiro Xadrez



Posições das peças



As peças



**Conheça os outros jogos da Jotun
Raivoso em:**

jotunraivoso.com.br

**E, também nossas redes
sociais, sites e projetos pelo
linktr.ee/jotun**

