

O ÚLTIMO GRANDE CAMPEÃO

de Renato Sasdelli



Chega de jogo de mocinha, de brincar de guerra, de montar sua fazendinha na internet ou de rodar o dado pra ver se você compra a Avenida Brasil!

Nesse jogo o tema é PORRADA!!

Aqui, os jogadores interpretam lutadores de MMA – Artes Marciais Múltiplas (sigla do inglês) que vão brigar até o fim para se tornar o maior campeão de MMA de todos os tempos e entrar para o Hall da Fama. Desafie seus amigos nessa batalha pela fama, glória e orgulho de ser O ÚLTIMO GRANDE CAMPEÃO!

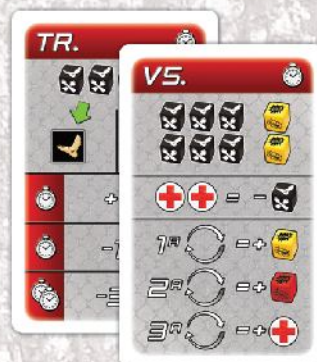
CONTEÚDO



6 cartas de lutadores;



27 cartas de jogo;



4 cartas de ajuda;



6 dados de luta/treino;



3 dados de lesão amarelos;



1 dado de lesão vermelho;



45 fichas de habilidade;
(soco, chute e imobilização)



45 fichas de lesão;



58 pontos de fama (vitória);



1 Cinturão de Campeão;



4 fichas especiais
(Ring Girl, Saco de Pancada, Mestre e Muleta).

PREPARAÇÃO

Destaque as fichas de lesão, habilidades e pontos e coloque-as no centro da mesa, ao alcance de todos.

Cada jogador escolhe 1 carta de lutador que o representará. Os lutadores restantes (se houver) devem ser guardados na caixa de jogo. Separe as 4 cartas de ajuda e deixe-as no centro da mesa ao alcance de todos jogadores para eventuais consultas.

Embaralhe as cartas de jogo e distribua 2 cartas para cada lutador. Com as cartas restantes, crie um monte de compras e coloque-o no centro da mesa de jogo.

Para decidir quem será o lutador inicial existem duas opções:

a) Uma luta geral entre os participantes. O último jogador a ter o supercílio cortado é quem recebe o cinturão de campeão. O jogador à sua esquerda é quem será o lutador inicial e começará a partida.

b) Caso vocês e seus amigos prefiram não lutar, basta escolher um jogador para começar com o cinturão por qualquer método mais convencional. Novamente, o jogador à esquerda deste será o primeiro a jogar.

ATENÇÃO! A opção a) deve ser utilizada somente por lutadores profissionais!



OBJETIVO

O Objetivo do jogo é acumular pontos de fama (vitória) para ser reconhecido como o Último Grande Campeão.

A maneira mais comum de conquistar pontos de fama é participando de lutas!

E a melhor maneira de ganhar uma luta (e com isso ganhar mais pontos) é treinar e usar suas cartas com sabedoria.

Em um jogo com 3 e 4 lutadores, o lutador que conseguir chegar a 8 PONTOS de fama primeiro, e mantiver a posse do cinturão ao final de uma luta, é considerado o Último Grande Campeão.

Para 5 e 6 lutadores, o jogo termina quando um lutador chegar a 10 PONTOS, nas mesmas condições.

Obs.: Caso queira jogar um jogo mais longo, basta aumentar o número de pontos de fama necessários para decretar o final da partida!



TURNO

Em sua jogada, cada lutador pode realizar 2 das ações abaixo, em qualquer ordem:

VS.	Desafiar o Campeão;	-1	Descansar, removendo 1 ficha de lesão;
TR.	Treinar sua modalidade;	+1	Comprar 1 carta;

ATENÇÃO! Um lutador não pode repetir a mesma ação em sua jogada. No entanto, o lutador pode passar sua vez (gastando as 2 ações) para se recuperar com eficiência e remover 3 fichas de lesão que estão à sua frente.

O lutador que detém o cinturão é o atual Campeão (mas ainda não é o Último Grande Campeão). Em sua jogada, o atual Campeão só tem direito a 1 ação, pois é provável que ele esteja por aí dando autógrafos, entrevistas ou fazendo algum comercial de cereal na TV. São tantos compromissos com os patrocinadores que o atual campeão acaba ficando com menos tempo disponível.

Com somente uma ação, o atual campeão poderá descansar, em uma jogada, no máximo 1 ficha de lesão.

2.0 LUTA

Quando um lutador decide desafiar o Campeão, inicia-se uma luta. O turno de cada jogador se encerra logo após lutar com o Campeão, ganhando ou perdendo.

2.1 - ATACANDO O Oponente

Todos os lutadores envolvidos no combate rolam 6 dados de luta como base, sendo o desafiante o primeiro a jogar. Após jogar os dados, cada lutador pode re-rolar (até 3 vezes) quantos dados quiser.

Quando acabarem as re-rolagens ou a qualquer momento que o lutador estiver satisfeito, ele deve comparar o que tirou nos dados com suas habilidades.

A conta é simples: basta somar a quantidade de símbolos de habilidade à sua frente, (somando os símbolos presentes na sua carta de lutador e fichas de habilidade) com a quantidade de dados tirados daquela habilidade. Esta é a quantidade de dano que você vai desferir contra seu oponente.

Obs.: Se você não tirou nenhum dado compatível com uma de suas habilidades (tanto da carta de personagem como das suas fichas de habilidade), aquela habilidade não foi ativada e, portanto, não lhe concede pontos.

Ex.: Rodolfo tem um lutador com 2 símbolos de habilidade: 1 de 'chute' e 1 de 'imobilização'. Rola o dado e tira 2 'chutes', 2 'socos' e 2 'nada'. Neste momento ele está atacando seu oponente com um dano de **3 pontos** (= 3 'chutes'). Cada lutador pode re-rolar os dados durante a luta, no máximo, mais 3 vezes.

Rodolfo decide re-rolar 4 dados, reservando os 2 dados de 'chute'. Rola os dados e obtém:

1 'chute', 1 'imobilização' e 2 'nada', que se juntam aos 2 'chutes' reservados previamente. Neste momento ele está atacando com um dano de **6 pontos**. (= 4 'chutes' + 2 'imobilizações').

2.2 - APÓS O ATAQUE, LESÕES

Após rolar, re-rolar (se desejado) os dados pretos de ataque e optar por parar, o lutador deverá rolar os dados de lesão conforme seu esforço realizado na luta:

Entrou na luta = rolará 2 dados amarelos de lesão

Re-rolou dados de luta pela 1ª vez = rolará + 1 dado amarelo de lesão

Re-rolou dados de luta pela 2ª vez = rolará + 1 dado vermelho de lesão

Re-rolou dados de luta pela 3ª vez = ganha + 1 lesão

Os dados vermelhos são mais perigosos que os amarelos, tendo mais chance de resultar em lesões. Para cada dado que indicar o símbolo de lesão ('POW!' ou 'BAM!') o lutador recebe 1 ficha de lesão.

Ex.: José terminou seu ataque durante o qual re-rolou seus dados de luta duas vezes. Após seu ataque, ele deve então rolar seus dados de lesão que correspondem a: 3 dados amarelos e 1 dado vermelho. José rola os dados e saem 2 faces de lesão ('POW!' e 'BAM!') e 2 'nada'. Ele se esforçou demais na luta e se machucou, recebendo 2 fichas lesão.

2.3 - FINAL DA LUTA

Após o desafiante jogar seus dados de luta (pretos) e seus dados de lesão (amarelos e vermelho), é a vez do atual Campeão jogar, repetindo os mesmos procedimentos.

Quem causar mais dano ao oponente é o vencedor!

O vencedor da luta recebe 2 pontos de fama e o perdedor recebe 1 ponto*. (ver nocaute)

Caso o desafiante saia derrotado, ele recebe 1 carta de jogo e o Campeão mantém seu cinturão. Caso o desafiante vença, ele recebe o cinturão e é agora o novo atual Campeão.

2.4 - EMPATE

Em caso de empate na luta (danos ao oponente), ganha o lutador que tiver menos fichas de lesão à sua frente ao final do combate (após todos jogarem seus dados de lesão). Persistindo o empate, a vitória vai para o atual Campeão (o lutador que foi desafiado).

2.5 - ENTRANDO NA LUTA LESIONADO

Caso o lutador vá para uma luta lesionado (com fichas de lesão à sua frente), ele jogará 1 dado a menos para cada 2 fichas de lesão à sua frente.

Ex.: Felipe é o atual Campeão e foi desafiado. Na sua vez de jogar ele tem à sua frente 3 fichas de lesão. Isso significa que ele jogará 1 dado a menos de luta, ou seja, jogará somente 5 dados pretos de luta. Independente do número de lesões à sua frente e das ações das cartas, o lutador sempre jogará um mínimo de 3 e um máximo de 6 dados de luta!

Ex.: Rodolfo é o atual Campeão e está 'arrebentado': tem 8 fichas de lesão à sua frente!! Apesar da conta indicar que ele deveria jogar 4 dados a menos (que corresponderia a apenas 2 dados de luta), Rodolfo jogará 3 dados de luta, uma vez que este é o mínimo.

2.6 - NOCAUTE (K.O.)

Caso um lutador tire 5 dados iguais ele efetuou um nocaute! A vitória é imediata.

O nocaute é acionado independente do lutador possuir ou não a habilidade repetida nos dados de luta (soco, chute ou imobilização).

Se este jogador foi o primeiro a atacar, o outro lutador nem chega a jogar seus dados de luta, jogando somente os 2 dados de lesão amarelos por ter entrado no combate (mesmo que tenha sido para apanhar feio e passar vergonha).

O lutador que perde por nocaute tem sua honra manchada e não recebe seu ponto de fama!

Ex.: José roda seus dados de luta e de cara saem 4 faces de 'soco'! José não tem a habilidade de 'soco' nem em sua carta nem em suas fichas de habilidade, mesmo assim decide arriscar: guarda os 4 dados de 'soco' e re-rola os outros 2 dados. Insano! José tirou mais uma face de 'soco', totalizando 5 dados iguais de 'soco'. Isso é um nocaute!! José joga então seus 3 dados amarelos de lesão.



TREINAMENTO

Treinar é essencial para se tornar um campeão. Com os treinos, o lutador fica mais forte e sua chance de vencer aumenta!

Caso o lutador decida treinar, ele deverá anunciar alguma habilidade ('soco', 'chute' ou 'imobilização') e deverá jogar 4 dados de luta (pretos). Para treinar com sucesso, nesses 4 dados lançados, ele deverá conseguir ao menos 1 face do tipo de habilidade desejada e anunciada antes.

Se o treinamento for bem sucedido, o lutador recebe 1 ficha da habilidade anunciada e a coloca à sua frente. Agora ele está mais forte e preparado para as lutas.

Se o treinamento não teve sucesso, o lutador compra 2 cartas do monte de compras.

4.0

DESCANSAR

Escolhendo descansar, você remove 1 ficha de lesão que está à sua frente.

Você pode escolher descansar para suas 2 ações e com isso remove 3 ficha de lesão que estão à sua frente.

5.0

CARTAS

Escolhendo comprar cartas, você gasta uma de suas ações e compra 1 carta do monte de compras. Cada lutador pode ter no máximo 5 cartas na mão. Quando o monte de cartas se esgotar, embaralhe as cartas da pilha de descarte e crie um novo monte de compras.

As cartas não contam como ações, e podem ser utilizadas a qualquer momento dentro da fase determinada.



Só pode ser usada durante a sua jogada e para você mesmo. Seu romance com a Ring Girl lhe concede imediatamente 1 ponto de vitória.



Só pode ser usada para você. Você se recupera imediatamente de 2 lesões, descartando-as para a reserva geral.



Só pode ser usada durante um treinamento e para você mesmo. Permite re-rolar quantos dados pretos desejar, apenas uma vez.



Só pode ser usada durante uma luta e para você mesmo. Faz com que você jogue um dado de luta a mais (o máximo de dados de lutas que se pode jogar é 6).



Só pode ser usada durante uma luta e para você mesmo. Faz com que você consiga um nocaute com apenas 4 faces iguais (mesmo que você não possua a habilidade tirada).



Só pode ser usada durante a sua jogada e para um oponente. Você desafia esse outro lutador, que não pode ser o atual Campeão, a uma luta, sob regras normais, exceto que ninguém sai com o Cinturão.



Pode ser usada a qualquer momento e afeta a todos os outros jogadores (menos você). Todos devem rolar um dado de lesão amarelo.



Só pode ser usada durante um treinamento e para você mesmo. Permite jogar dois dados a mais para o treino, ou seja, jogar um total de 6 dados pretos para treinar.



Só pode ser usada durante uma luta e para seu adversário. Faz com que o adversário jogue um dado de luta a menos (o mínimo de dados de luta que se pode jogar é 3).



Pode ser usada a qualquer momento, para você ou para qualquer outro jogador. Faz re-rolar quantos dados de lesão desejar, amarelos e/ou vermelhos, apenas uma vez.



Pode ser usada a qualquer momento para qualquer outro jogador. Faz o jogador alvo jogar 3 dados amarelos de lesão imediatamente.

SOU O CAMPEÃO

Quando um lutador inicia sua jogada de posse do cinturão, sua fama cresce automaticamente e ele recebe 1 PONTO de fama imediatamente. Todas aquelas propagandas, autógrafos e fãs enlouquecidas dão trabalho e tomam tempo, mas tem sua recompensa!



VARIANTES

O jogo vem com 4 fichas de variantes. Nós elaboramos regras para duas delas e deixamos as outras duas para que você e seus amigos criem coisas novas para o jogo. Sugerimos que as primeiras partidas sejam jogadas sem as variantes. Quando os lutadores estiverem mais experientes, podem jogar com uma ou todas as variantes juntas. As fichas de variante devem ser colocadas no centro da mesa e serão conquistadas pelos lutadores no decorrer do jogo.

O MESTRE

A vida é dura para alguns lutadores. Nem sempre você consegue a fama, mulheres e dinheiro de forma fácil.

E o que fez Daniel San?? Ele arranhou um mestre!

Para conseguir o mestre ao seu lado, você deve ser o pior! Isso mesmo: O PIOR! O lutador deve estar em último lugar na contagem de pontos de fama (sozinho ou empatado), gastar uma ação e ainda deverá pagar 2 pontos de fama (devolvendo-os ao estoque). Uma vez conquistado, o mestre, estará ao seu lado até o final do jogo.

Quando o lutador 'vira brother' do mestre ele ganha 1 ficha de habilidade à sua escolha, que deverá ser colocada sobre a ficha do mestre. Este treino aplicado pelo mestre é especial e você se torna imbatível naquela habilidade!

Agora, durante as lutas, danos provindos daquela habilidade pelos outros lutadores não vão afetá-lo! Para efeito de ataque, a ficha de habilidade sobre a ficha do mestre conta como uma ficha comum.



Ex: Felipe tem à sua frente 1 habilidade de 'chute' e 1 de 'soco', e foi treinado pelo mestre em 'chute'. Rodolfo (2 'chutes' e 2 'socos') desafia Felipe e em sua primeira rolagem de dados de luta tira: 2 'chutes', 1 'soco', 2 'imobilizações' e 1 'nada'. Até o momento ele só está aplicando um dano de 3 pontos (= 3 'socos'), já que seus 'chutes' não possuem efeito contra Felipe.

A RING GIRL

As Ring Girls deixam os marmanjos babando. Se um lutador estiver "pegando", quer dizer, "namorando" a Ring Girl, sua fama vai aumentar. Para conquistar a Ring Girl basta que o lutador faça esta nova ação de "pegar a Ring Girl" gastando uma de suas ações na rodada, seja pegando a ficha do centro da mesa OU tomando ela de outro lutador!! Sempre que iniciar sua jogada de posse da Ring Girl o lutador receberá 1 ponto de fama automaticamente.



SUPER EXEMPLO QUE COMTEMPLA QUASE TUDO QUE FOI FALADO

Estamos quase no final da partida, Felipe tem a posse do Cinturão. Os jogadores (pela ordem da mesa) e seus pontos são: **RODOLFO** (7) / **JOSÉ** (6) / **ADRIANO** (5) / **FELIPE** (9)



É a jogada de Rodolfo. Rodolfo está **MUITO** lesionado (tem 6 fichas de lesão à sua frente) e sabe que será difícil vencer Felipe jogando somente 3 dados. Decide então passar sua jogada, descansando em suas duas ações, e com isso descarta 3 fichas de lesão.



Agora é a vez de José e ele tem 3 lesões à sua frente. Como sua 1ª ação, ele prefere treinar e anuncia que irá treinar 'chute'. Rola os 4 dados pretos de treino: não sai nenhum 'chute'! José então usa sua carta de 'MEGA MASSA' e rola novamente os dados. Sucesso! Saem 2 dados de 'chute' e, como teve no mínimo 1 dado de 'chute' nos dados, José recebe a ficha de 'chute'.



Como sua segunda ação, José decide desafiar o atual Campeão Felipe. É uma luta ariscada... se Felipe ganhar o jogo acaba, pois ele terá 11 pontos e a posse do cinturão!

José atacará primeiro e jogará 5 dados pretos de luta (suas 3 lesões rendem 1 dado a menos).

Ele acredita ter vantagem já que Felipe tem 4 lesões à sua frente e por isso jogará 4 dados.

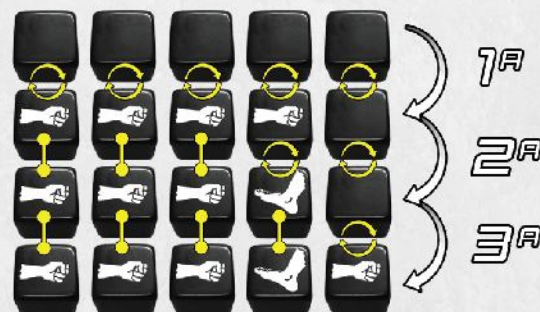


José rola os dados e tira 2 'socos', 1 'chute' e 2 'nada'. Está aplicando 5 danos em Felipe. Decide re-rolar os 2 dados 'nada' e agora tira, no total: 2 'socos', 1 'chute', 1 'imobilização' e 1 'nada'. Isso são 8 danos. José não quer perder a luta e decide re-rolar uma 2ª vez, tirando: 3 'socos', 1 'chute' e 1 'imobilização'. Agora ele causa 9 danos em Felipe!!

José decide parar e agora deve jogar os dados de lesão. Ele jogará os 2 dados amarelos básicos, +1 dado amarelo (pela primeira re-rolagem) e + 1 dado vermelho (pela segunda re-rolagem). Que azar! José tira 2 faces com 'POW!' ou 'BAM!', e recebe 2 fichas de lesão, ficando com 5 fichas.

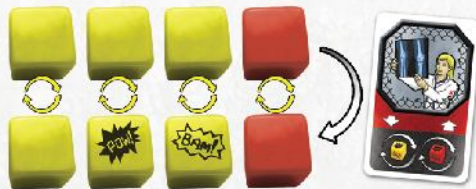


É a vez de Felipe atacar e ele tem que superar José nos danos. Felipe tem 4 lesões à sua frente e portanto jogará somente 4 dados de luta. Ele surpreende a todos e usa sua carta de 'ISOTÔNICO'! Agora jogará um dado a mais, totalizando 5 dados pretos de luta.



Em sua rolagem tira: 5 'nadas'. A sorte parece não estar ao seu lado. Ele resolve re-rolar todos os dados. Em sua primeira re-rolagem tira: 4 'socos' e 1 'nada', que invertida!! Felipe pode tentar ir para o nocaute (5 dados iguais) tentando re-rolar este último dado e garantindo a vitória, mas é arriscado! Para vencer nos pontos, Felipe precisaria desferir 10 pontos de dano OU 9 danos e ganhar no desempate. Felipe decide tentar os 10 pontos e reserva 3 'socos', re-rolando os outros 2 dados. Quase!! Saem 1 'chute' e 1 'nada'. Felipe conseguiu 8 danos. Se re-rolar o dado com 'nada' e tirar uma 'imobilização' ele ganha a luta! Se tirar um 'soco' ou 'chute', a luta irá para o desempate. Com qualquer outro resultado ele perde a luta. Ele roda o dado e tira "1 soco". No final causa 9 danos. Ufa!, vamos para o desempate.

Felipe rolará os 2 dados amarelos básicos, +1 dado amarelo (pela primeira re-rolagem) e + 1 dado vermelho (pela segunda re-rolagem) e receberá +1 lesão (pela terceira re-rolagem). Ele tem agora 5 lesões à sua frente enquanto José também tem 5. Se não rolar nenhuma lesão, Felipe ganhará no desempate pois é o atual campeão!



SUCESSO!! Nenhum dado indica lesão e Felipe está pronto para soltar o grito de campeão! Porém Rodolfo joga imediatamente a carta 'DOUTORA', e obriga Felipe a re-rolar todos os dados de lesão!!! Afinal, a carta pode ser utilizada a qualquer momento. Felipe rola os dados e agora surgem 2 lesões! Que azar... não foi dessa vez. Felipe termina a luta com 7 lesões à sua frente enquanto José tem apenas 5. José ganha no desempate. A luta termina: Felipe ganha 1 ponto de fama, José ganha 2 pontos de fama e a posse do cinturão. José agora está com 8 pontos, e uma vitória (mais 2 pontos) lhe garantirá a entrada no Hall da Fama.

Agora é a vez de Adriano.
Como primeira ação, Adriano decide treinar 'chute'.
Rola os 4 dados de luta/treino: Não sai nenhum 'chute', que azar!! Ele então recebe 2 cartas.



Como segunda ação, Adriano desafia o atual campeão José. Adriano tem 2 lesões à sua frente e portanto jogará 5 dados pretos de luta.



Ao rolar os dados ele consegue: 4 'imobilizações' e 1 'nada'!! Ele usa a carta 'NOCAUTE COM 4 DADOS IGUAIS!'. A luta terminou em NOCAUTE!! José nem pode fazer nada. Cada um rola 2 dados amarelos de lesão e recebe as lesões de acordo com o resultado. Adriano ganha 2 pontos de fama e a posse do cinturão! José passou vergonha e nem seu ponto de fama ganhará.

O jogo segue e agora é a vez de Felipe.
As pontuações agora são: **RODOLFO (7) / JOSÉ (8) / ADRIANO (7) / FELIPE (10)**

ATENÇÃO: A Galápagos é contra qualquer tipo de violência. Lutadores de MMA são profissionais responsáveis (mesmo que possam ter um parafuso a menos por ter escolhido esta profissão), e não devem ser imitados por NINGUÉM! O Último Grande Campeão é apenas um jogo e seu único objetivo é divertir os jogadores!



Autoria e Arte: Renato Sasdelli
Edição e distribuição: Galápagos Jogos

Um agradecimento especial à todos que ajudaram nos testes do jogo!

Qualquer dúvida, crítica ou sugestão, entre em contato através do e-mail:
jogos@galapagosjogos.com.br

Visite nosso site para conhecer outros jogos de tabuleiro! Boa diversão!

www.galapagosjogos.com.br