

# Crônicas de Calculária



Livro de Regras

# O Resgate Real

*Em Calculária, reino onde os fluxos dos rios são tão límpidos quanto equações bem resolvidas e os campos se estendem até ao infinito horizonte, o eco de batalha ainda ressoa. As imponentes muralhas do reino testemunharam um ataque violento, onde forças malignas irromperam como uma função exponencial, crescendo rapidamente e inundando a terra como uma integral indefinida.*

*O ataque, tão repentino quanto implacável, deixou o reino cambaleando sob o peso da destruição. Vilas outrora pacíficas agora estão em ruínas, suas casas incendiadas e suas ruas manchadas pelo sangue dos inocentes. O povo, atordoado pela carnificina, busca abrigo e esperança onde quer que possa ser encontrada.*

*No centro desse caos uma tragédia ainda mais angustiante se desenrola: a princesa, joia do reino, foi capturada pelos invasores. O rei, tomado pela aflição, convoca os mais valentes e habilidosos aventureiros do reino para uma missão crucial: resgatar sua filha e herdeira.*

*Os aventureiros, movidos pela promessa de recompensa, honra ou dever, respondem ao chamado do rei. Entre eles um druida sábio, cujo vínculo com a natureza é tão antigo quanto os segredos das árvores, um hábil ladino em busca de*

*aventura e tesouros, um destemido guerreiro em busca de recuperar sua honra e um bardo encantador cujas melodias contam histórias de esperança e coragem.*

*Eles irão embarcar em uma jornada épica através de terras desconhecidas e perigos insondáveis, enfrentando criaturas místicas, conspirações traiçoeiras e desafios que testarão não apenas suas habilidades, mas também seu raciocínio e lógica. Enquanto o sol se aproxima do limite sobre Calculária, o destino da princesa e do reino depende das soluções destes bravos heróis, determinados a restaurar a paz perdida.*

## Resumo do Jogo

*Crônicas de Calculária* é um jogo competitivo que combina conceitos matemáticos com elementos de aventura inspirados em jogos de RPG, como *Dungeons & Dragons*. A cada partida, dois a quatro jogadores terão que explorar um tabuleiro modular, mergulhar em uma história cativante e aprimorar suas habilidades matemática. Competindo entre si, os jogadores buscam se tornar o vencedor, enquanto seus personagens embarcam em uma jornada para resgatar a princesa de Calculária das garras do inimigo.

## Componentes



1 Livro de Regras



1 Pergaminho de História



8 Peças de Mapas

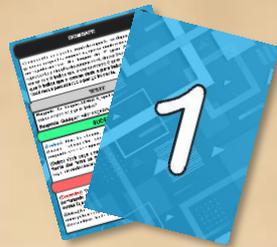


4 Peões

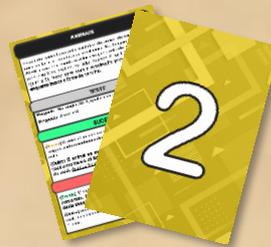
1 Dado



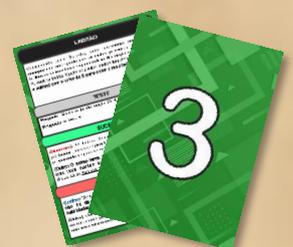
8 Cartas de  
Evento Nº 0



8 Cartas de  
Evento Nº 1



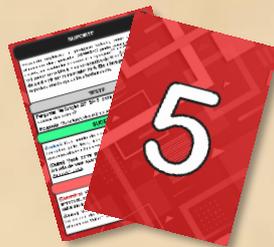
8 Cartas de  
Evento Nº 2



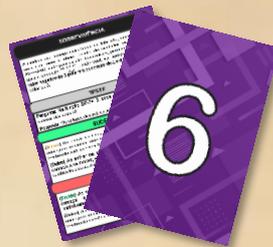
8 Cartas de  
Evento Nº 3



8 Cartas de  
Evento Nº 4



8 Cartas de  
Evento Nº 5



8 Cartas de  
Evento Nº 6



8 Cartas de  
Evento Nº 7



8 Cartas de  
Finalização



8 Cartas de  
História



4 Cartas de  
Personagem

## Preparação do Jogo

Antes de jogar uma partida, siga os próximos passos em ordem para deixar o início do jogo mais dinâmico.

### 1. Monte os Baralhos

Separe as cartas pelo seu tipo, sendo eles as cartas de personagens, cartas de história, cartas de finalização e cartas de eventos. Em seguida, monte 8 baralhos separados de acordo com a cor e a numeração das cartas de eventos.

Embaralhe cada um dos baralhos de eventos e o baralho de cartas de finalização, e coloque-os voltados para baixo ao alcance dos jogadores.

### 2. Organize os Componentes

Recolha todas as peças de mapa e organize-as por numeração. Isso facilitará que se encontrem as peças necessárias no início de cada partida.

De forma organizada coloque próximo as cartas de personagens, o dado e os peões.

# Como Jogar

*Crônicas de Calculária* é jogado em uma série de rodadas, cada uma delas consiste em duas ações onde cada jogador tem que realizar na seguinte ordem:

**Ação de Movimento:** Os jogadores irão se movimentar pelo tabuleiro.

**Ação Principal:** Os jogadores resolverão um teste de matemática e realizarão uma ação de movimento extra.

Os jogadores prosseguem intercalando as rodadas até que um deles consiga chegar ao final do tabuleiro. Nesse ponto, esse participante precisará resolver um teste de matemática para conquistar a vitória no jogo.

## Estabelecendo a Ordem do Jogo

Para começar o jogo, um por vez, cada jogador deve rolar o dado, os valores que cada pessoa obter, decidirá a ordem em que irão jogar as rodadas, iniciando no número mais alto e indo até o mais baixo. Em caso de empate nos valores obtidos, ambos os jogadores devem rolar novamente o dado até que um consiga o valor mais alto que o outro, definindo assim qual jogará primeiro que o adversário.

## Escolhendo o Personagem

Na ordem definida, cada jogador deve pegar as cartas de personagem, ler com cuidado as informações contidas (*mais detalhes na próxima página*) e escolher o personagem que melhor lhe agrada, pegar o peão e o dado correspondente da mesma cor, e passar as cartas restantes para o próximo jogador. O primeiro jogador poderá escolher entre as quatro opções disponíveis, mas o último só terá a opção que sobrar.

## Ficha de Personagem

Na ficha de personagem há uma representação visual do indivíduo, juntamente com duas informações a serem observadas a seguir:



### 1. Vantagens

Caso o jogador erre um teste de uma carta de evento da qual possui vantagem, ele não será penalizado por isso.

### 2. Desvantagens

Caso o jogador acerte um teste de uma carta de evento da qual possui desvantagem, ele não será beneficiado por isso.

# Montando o Tabuleiro

Os jogadores em consenso devem apontar um entre eles para sortear o tabuleiro, a pessoa escolhida irá rolar o dado duas vezes, até que os dois valores sorteados sejam diferentes. Esses números definirão quais as peças de mapas que irão completar o tabuleiro. (Para um jogo mais equilibrado recomenda-se que a primeira peça escolhida seja entre os números 1 e 3, e a segunda peça entre os números 4 e 6).

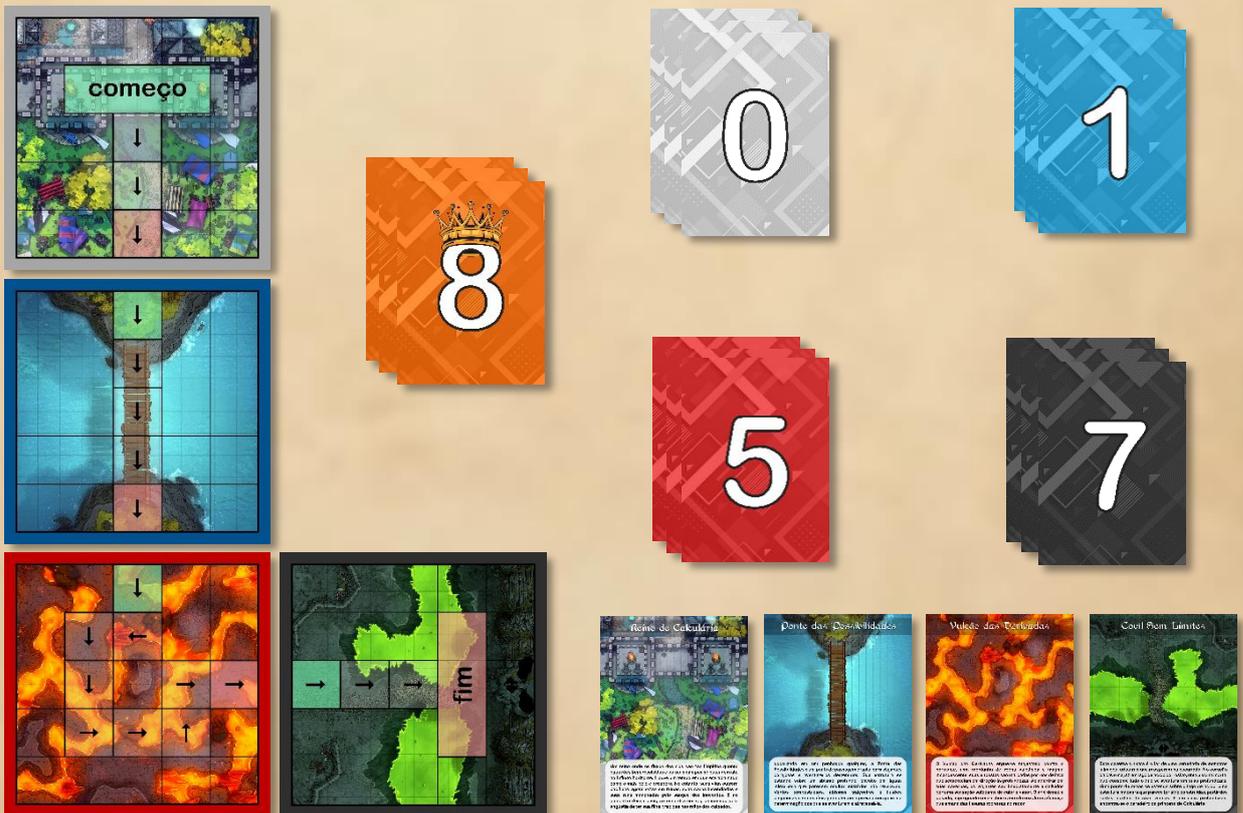
Em conjunto com a peças sorteadas, deve ser separada as peças de mapas com os números 0 (representa o começo do tabuleiro) e 7 (representa o fim do tabuleiro) que são obrigatórias em todas as rodadas.

As peças de mapas numeradas de 1 a 6 possuem uma seta verde sinalizando o início do mapa e uma seta vermelha sinalizando o fim do mapa. A peça de mapa número 0, possui um começo que indica onde o jogo inicia e uma seta vermelha sinalizando o fim do mapa. A peça de mapa número 7, possui uma seta verde sinalizando o início do mapa e um fim que indica onde o jogo termina.

Para montar o tabuleiro, os jogadores devem posicionar o mapa número 0 onde queiram que fique o início do tabuleiro. Em seguida, posicionar a seta verde do primeiro mapa sorteado conectada na seta vermelha do mapa número 0. Continuando, posicionar a seta verde do segundo mapa sorteado conectada na seta vermelha do primeiro mapa sorteado. E para finalizar, devem posicionar a seta verde do mapa número 7 conectada na seta vermelha do segundo mapa sorteado.

Com o tabuleiro montado, basta posicionar todos os peões dos jogadores no começo. Após isso, resta separar os baralhos de finalização e de eventos dos respectivos mapas que fazem parte do tabuleiro, os outros baralhos de eventos podem ser guardados, pois não serão usados. Também podem ser separado as cartas de histórias dos respectivos mapas, as outras não serão utilizadas, podem ser guardadas e separar.

## Exemplo do Tabuleiro Montado



# Iniciando o Jogo

Em cada rodada, conforme a ordem já definida, cada jogador deve realizar duas ações: a **Ação de Movimento** e a **Ação Principal**. Depois de realizar essas ações, uma nova rodada se inicia e a vez é passada ao próximo jogador. Os participantes prosseguem intercalando as rodadas até que o jogo seja finalizado.

Com a ordem em que os jogadores irão jogar definida, os personagens escolhidos e o tabuleiro montado, chegou o momento de realmente iniciar o jogo. Os jogadores em consenso devem apontar um entre eles para pegar o pergaminho de história e ler o seu texto em voz alta para todos os jogadores.

Na primeira rodada do jogo, antes de começar as ações, cada jogador deve pegar uma carta de história, e um por vez, deve ler o seu texto em voz alta para todos os participantes. Após concluir a leitura das quatro cartas, o primeiro jogador dará início a sua primeira Ação de Movimento.

## Ação de Movimento

Na Ação de Movimento os jogadores irão rolar o dado e se movimentar pelo tabuleiro:

### Rolar Dado

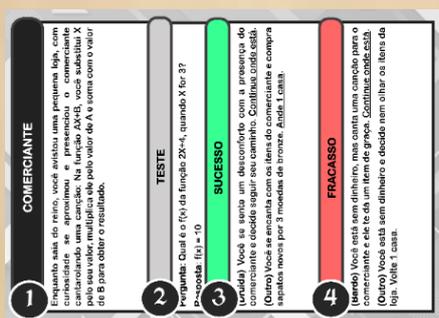
O jogador deverá lançar o dado para determinar quantas casas ele irá se mover nesta rodada.

### Andar Casas

Após rolar o dado, ele deve mover seu peão pelo número de casas no tabuleiro correspondente ao valor obtido na rolagem do dado.

## Cartas de Evento

As informações presentes nas cartas de evento determinam o que ocorre a seguir na Ação Principal:



### 1 Tipo e Evento

O tipo da carta de evento determina a ideia central do que acontecerá no evento da história e também indica se o jogador terá vantagem, desvantagem ou se será neutro em relação a essa carta.

O evento descrito na carta narra um acontecimento na história do jogo relacionado ao seu tipo e inclui

discretamente uma dica matemática que pode auxiliar o jogador a responder o teste subsequente.

### 2 Teste

A pergunta determina qual teste matemático o jogador deve resolver nesta rodada e está diretamente relacionada à dica matemática incluída na história narrada anteriormente.

A resposta indica a solução correta para a pergunta realizada. O sucesso ou o fracasso na resolução deste teste determinará a ação bônus que o jogador deve realizar nesta rodada, além de incluir uma narração final para este evento da história.

## 3 Sucesso

O sucesso indica os dois possíveis eventos no caso de o jogador ter acertado a pergunta do teste.

O primeiro evento contido no sucesso (*indicado pelo nome do personagem*) refere-se estritamente ao personagem que possui desvantagem nesse tipo de carta de evento.

O segundo evento contido no sucesso (*indicado pela palavra "outro"*) refere-se a todos os outros personagens, que não possuam desvantagem nesse tipo de carta de evento.

## 4 Fracasso

O fracasso indica os dois possíveis eventos no caso de o jogador ter errado a pergunta do teste.

O primeiro evento contido no fracasso (*indicado pelo nome do personagem*) refere-se estritamente ao personagem que possui vantagem nesse tipo de carta de evento.

O segundo evento contido no fracasso (*indicado pela palavra "outro"*) refere-se a todos os outros personagens, que não possuam vantagem nesse tipo de carta de evento.

# Ação Principal

A Ação Principal se desenrola conforme as cartas de evento, a história do jogo é narrada e os jogadores são desafiados a resolver um teste de matemática. Essa ação envolve duas pessoas: o jogador da vez, encarregado de responder ao teste, e o próximo jogador, responsável por ler as informações da carta, assim como dita as etapas a seguir:

## Obtendo um Evento

Após realizar sua Ação de Movimento, de acordo com a posição onde o seu peão parou no tabuleiro, o jogador deve retirar uma carta de evento do baralho correspondente e entregá-la ao próximo jogador que irá jogar.

O jogador que receber a carta de evento desempenha um papel de extrema importância na Ação Principal.

Sua responsabilidade inicial será ler as informações contidas na carta em voz alta para todos os jogadores, começando pelo tipo da carta e a narração do evento (*conforme explicado no item 1 da página anterior deste manual*).

## Administrando o Teste

Após garantir que as pessoas compreenderam a história narrada e a dica para auxiliar no teste, ele deve então fazer a pergunta do teste ao jogador que retirou a carta e esperar a sua resposta (*conforme explicado no item 2 na página anterior deste manual*).

O jogador que retirou a carta deve agora elaborar uma resposta para a pergunta feita, podendo realizar cálculos, se necessário, utilizando uma folha de papel avulsa, e deve levar em consideração a dica fornecida pela narração. Após decidir sobre o resultado, o jogador deve pronunciá-lo em voz alta para que todos possam ouvir.

Após receber uma resposta, o jogador que estiver com a carta assumirá um novo papel. Deverá indicar se a resposta está correta ou não e, em caso de erro, informar a resposta correta para a pergunta realizada.

## Sucesso no Teste

Se o jogador responder corretamente à pergunta, o jogador com a carta deve verificar se o personagem dele possui desvantagem neste tipo de evento (*indicado na própria carta, conforme explicado no item 3 da página atual deste manual*). Se for o caso, o evento desse personagem deve ser lido, seguido pela sua ação bônus, que, nesta situação, pode ser "continuar onde está".

Se o jogador não tiver o personagem com desvantagem neste tipo de carta, o outro evento de



sucesso deve ser lido (*indicado na carta, conforme explicado no item 3 da página anterior deste manual*), seguido pela sua ação bônus, que, nesta situação, pode ser “avance 1 casa”.

Dessa forma, conclui-se a Ação Principal do jogador que retirou a carta, passando a vez para o próximo jogador, que é o mesmo que leu a carta de evento. Ao final, a carta deve ser devolvida ao jogador que a retirou.

## Fracasso no Teste

Se o jogador responder incorretamente à pergunta, o jogador com a carta deve verificar se o personagem dele possui vantagem neste tipo de evento (*indicado na própria carta, conforme*

*explicado no item 4 da página anterior deste manual*). Se for o caso, o evento desse personagem deve ser lido, seguido pela sua ação bônus, que, nesta situação, pode ser “continuar onde está”.

Se o jogador não tiver o personagem com vantagem neste tipo de carta, o outro evento de fracasso deve ser lido (*indicado na carta, conforme explicado no item 3 da página anterior deste manual*), seguido pela sua ação bônus, que, nesta situação, pode ser “volte 1 casa”.

Dessa forma, conclui-se a Ação Principal do jogador que retirou a carta, passando a vez para o próximo jogador, que é o mesmo que leu a carta de evento. Ao final, a carta deve ser devolvida ao jogador que a retirou.

## Vencendo o Jogo

Os jogadores devem continuar alternando suas rodadas até que um deles chegue ao final do tabuleiro.

Caso um jogador alcançar o fim do tabuleiro durante sua Ação de Movimento, ao invés de retirar uma carta de evento do mapa 7, ele deve retirar uma carta de finalização (*não possui uma dica matemática para auxiliar o jogador a responder o teste*) e em seguida, as etapas da Ação Principal podem prosseguir normalmente utilizando a carta de finalização retirada no lugar de uma carta de evento.

Caso um jogador alcance o fim do tabuleiro por meio da sua ação bônus durante a Ação Principal, ele deverá aguardar até a sua próxima rodada, onde não acontecerá a sua Ação de Movimento, indo direto para a Ação Principal. Que ao invés de retirar uma carta de evento do mapa 7, ele deve retirar uma carta de finalização (*não possui uma dica matemática para auxiliar o jogador a responder o teste*) e em seguida, as etapas da Ação Principal podem prosseguir normalmente utilizando a carta de finalização retirada no lugar de uma carta de evento.

O jogo será finalizado quando um jogador responder corretamente à pergunta do teste contido na carta de finalização, definindo este jogador como vencedor do jogo.



