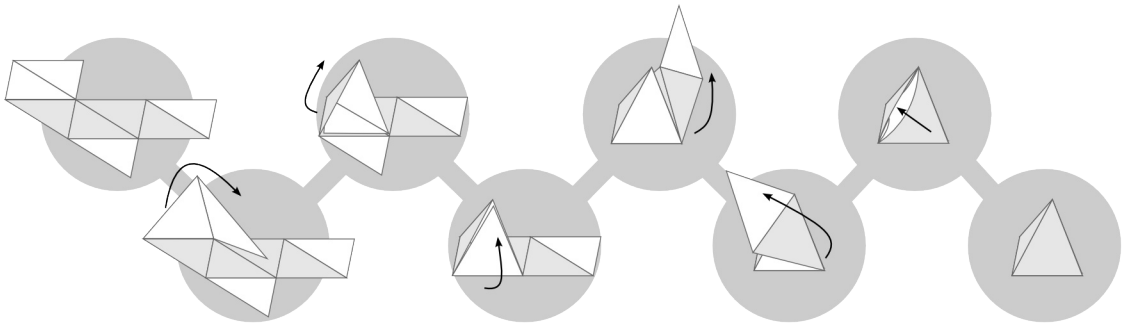
oca studios
sobre este jogo

Este é um arquivo de demonstração dos cortes e dobras necessários para produzir os jogos bronze, disponibilizados pela Oca. Toda arte e as dobras são distribuídas em Domínio Público. Para mais informações acesse www.ocastudios.com/direitos.

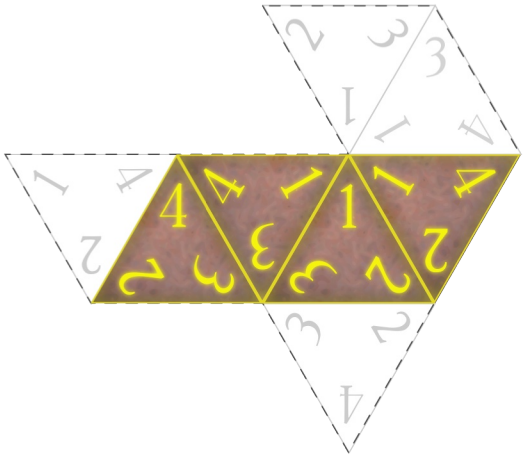
Manual de impressão:
- não imprima as páginas 1 e 2,
- imprima as páginas ímpares e pares como frente e verso, respectivamente.

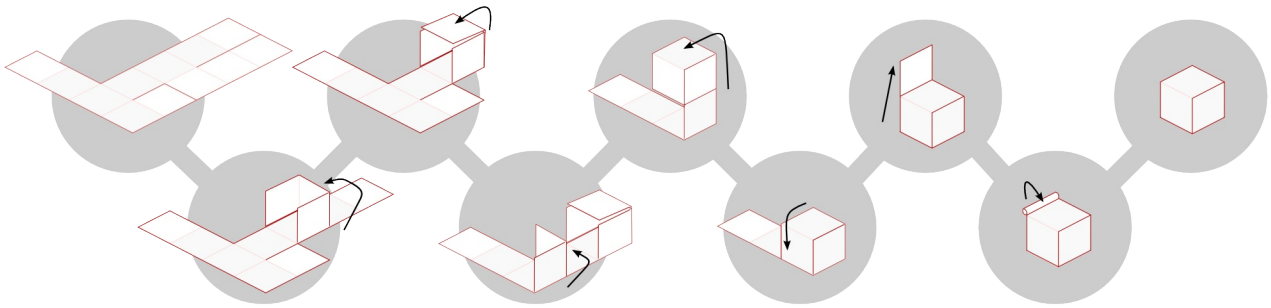
dados básicos

Dados de seis faces são extremamentes em nossos jogos, e esta versão que oferecemos é bastante equilibrado. Alguns jogos usam dados com número de faces diferentes.

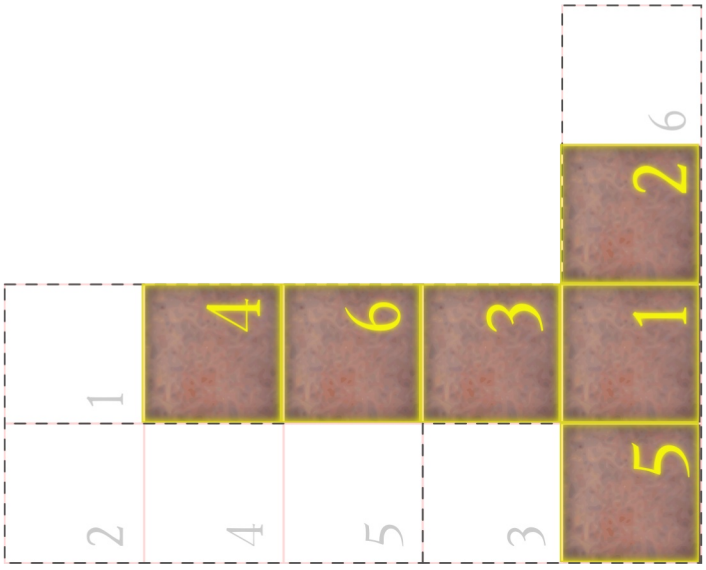


d4





d6

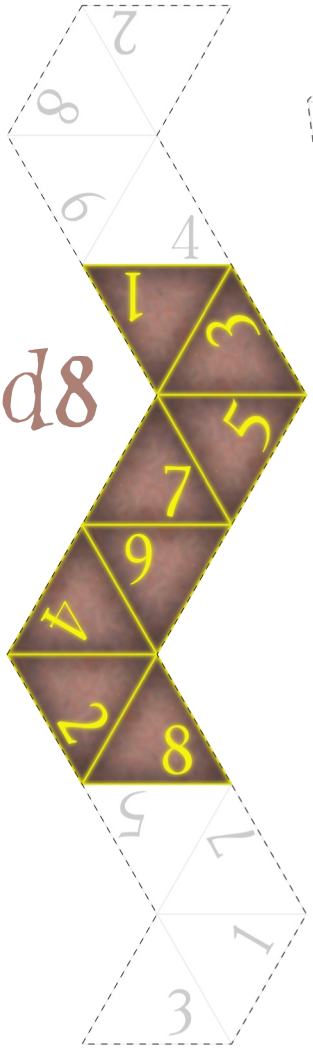
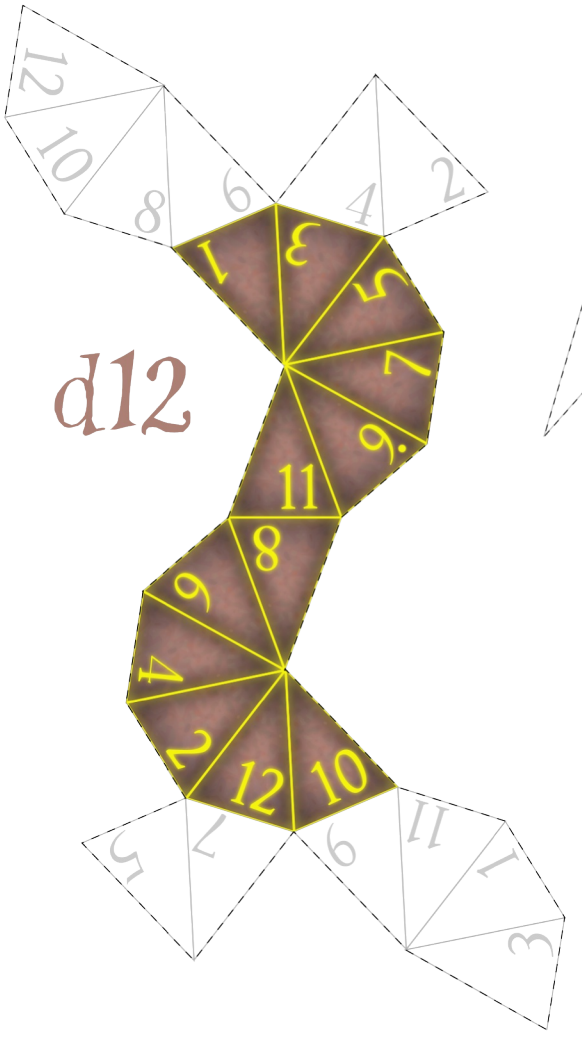
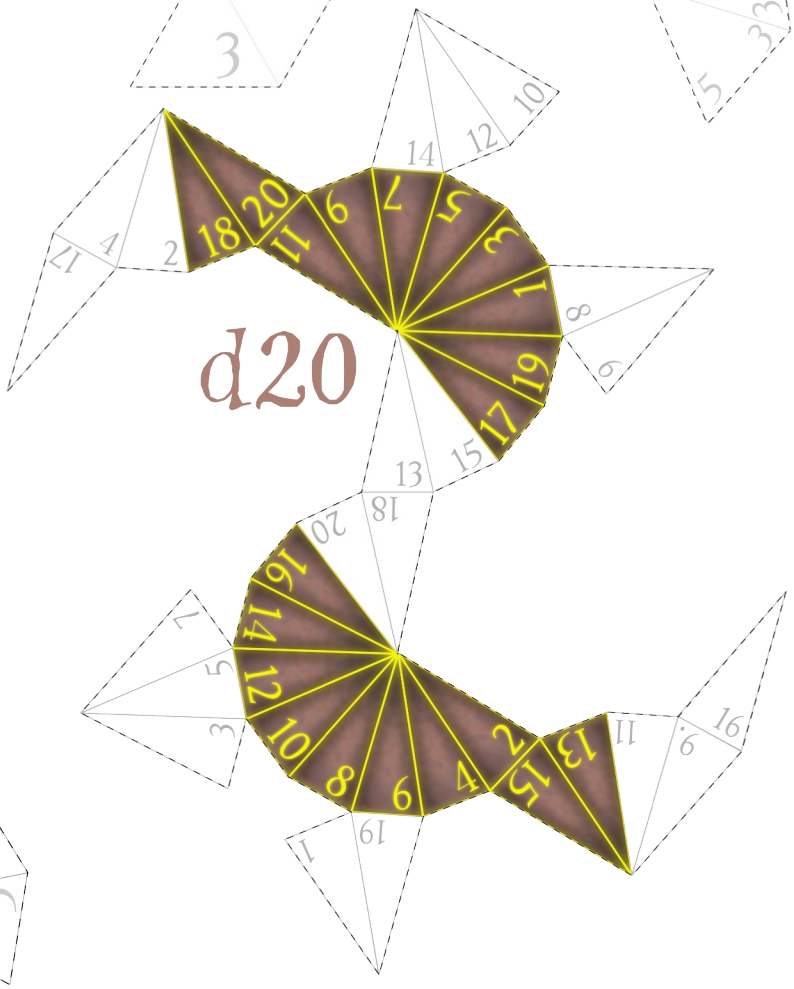


dados avançados

Os dados com mais de seis faces são muito utilizados em RPGs. Eles são mais difíceis de se dobrar que os dados de 4 e 6 faces, e as instruções aqui são, sabidamente, escassas. Pense nisso como um desafio (ah, e lembre-se de dobrá-los antes da sessão).

Cada face de cada dado possui uma camada dupla, e o número sobre a face exterior deve ser igual à interior. Pense assim: dentro de cada dado colorido há um dado igual com as faces brancas.

(Nestas dobradures, é possível que você precise utilizar um lápis ou outro objeto para manipular as faces dentro do dado!)

Estes dados são rígidos apenas para serem rolados, e se forem esmagados ou indevidamente manipulados, eles não resistirão.

Estes dados estão em uma versão de teste. Temos certeza de que existem formas de fazê-los mais rígidos e mais fáceis de dobrar, e certamente iremos encontrá-las. Se você desenvolver uma dobradura mais eficiente (que não use cola) e quiser liberá-la em domínio público, nós colocaremos aqui sua criação e daremos o devido crédito.