





studios
sobre este jogo

Este jogo foi desenvolvido em parceria por Marcelo Melo e Ocastudios, baseado em um conceito original de Marcelo Melo. Ele é liberado em Domínio Público por seus autores. Para mais informações acesse www.ocastudios.com.br/direitos.

Instruções para impressão:

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

ATENÇÃO! O TRAIÇOEIRO PROMETEU, BENFEITOR DA HUMANIDADE, ROUBOU O FOGO DOS DEUSES E PLANEJA ENTREGÁ-LO AOS MISERÁVEIS HUMANOS. NOSSO SENHOR, O PODEROSO ZEUS, CONVOCA TODAS AS DIVINDADES OLÍMPICAS PARA QUE PERSIGAM E CAPTUREM O TRAIADOR. GRANDES RECOMPENSAS AGUARDAM AQUELE MAIS ZELOSO NESTA BUSCA.

PROMETEU

CONCEITO

Existem dois tipos de peça neste jogo: as **letras**, usadas para identificar os jogadores (*cada um deles é associado a uma letra*); e os **números**, que usamos para marcar o caminho de Prometeu e as armadilhas colocadas nele (*estes são comuns a todos os jogadores*).

Todas as peças possuem uma direção, indicada por uma seta, e devem ser dispostas de modo a formar uma corrente (*o caminho de Prometeu*).

No turno de cada jogador, ele lançará uma **peça numérica**, que marca quantas casas faltam para que Prometeu caia em sua armadilha – mas já que o Titã pode prever o futuro, as armadilhas apenas mudam sua trajetória. *Por exemplo, se você jogar o número 2, isso significa que, duas casas à partir dali, Prometeu irá fazer uma curva à direita ou esquerda.*

Para ilustrar, imagine a corrente . Os negritos indicam quando Prometeu fez uma curva: a primeira é duas casas após o número 2 e a segunda é cinco casas após o número 5.

Em seu turno, o jogador também pode lançar uma **letra**. Estas peças não são armadilhas – ao invés disso elas servem para que você reinvidique uma armadilha que esteja sendo acionada, ganhando pontos por ela. *Por exemplo, imagine a corrente . Ela indica que o jogador 'A' reinvidicou a armadilha armada pelo número 2.*

De fato, quando você **reinvidica uma armadilha**, você recebe um ponto por peça numérica que aponta para a casa que você está ocupando. *Por exemplo, na corrente , o jogador 'B' marcou 3 pontos (ele acionou as armadilhas dos três primeiros números: 4, 3 e 2). Neste manual, os asteriscos indicam o número de pontos conquistados.*

No jogo, ao invés de asteriscos, o que você faz para contar os pontos é **colocar, em frente à letra, peças numéricas** com a face voltada para baixo (os chamaremos de **marcadores** de pontos). Assim, a corrente acima mencionada teria três marcadores após a letra 'B'.

Quando o jogo acabar, cada jogador deve contar quantos marcadores possui após suas letras. O jogador com a maior contagem terá agradado a Zeus – e vencido o jogo.

PREPARAÇÃO

Cada jogador recebe um conjunto de 5 peças de letra, que permitirão a ele identificar as armadilhas que aciona. Cada jogador também recebe 5 peças numéricas aleatoriamente. O jogador 'A' deve começar a partida.

TURNO DE JOGO

Em seu turno, você deve seguir as instruções abaixo, na ordem em que são apresentadas:

1 Você pode **jogar uma letra, se quiser**. Você pode fazê-lo para acionar armadilhas e, assim, ganhar pontos, mas também pode fazê-lo apenas para alterar a ordem do jogo, evitando que adversários acionem armadilhas.

Por exemplo, se a atual corrente é  você poderá baixar uma letra, tornando-a , por exemplo (perceba que nenhum marcador se seguiu ao  porque nenhuma armadilha foi acionada, e ele não está em negrito pois não houve curva). Como você ainda deverá lançar um número, isso evitará que o oponente marque dois pontos.

2 Você deve **lançar uma peça numérica**.

Tenha em mente que **quando você aciona uma armadilha**, seja com uma peça numérica ou de letra, **Prometeu fará uma curva**. Isso significa que você deve colocar a peça virada à esquerda ou à direita, e a corrente continuará seguindo naquela direção. Mas **esse não é o caso para marcadores** (*as peças que contam os pontos*) - estes simplesmente ignoram as armadilhas e, portanto, não fazem curvas.

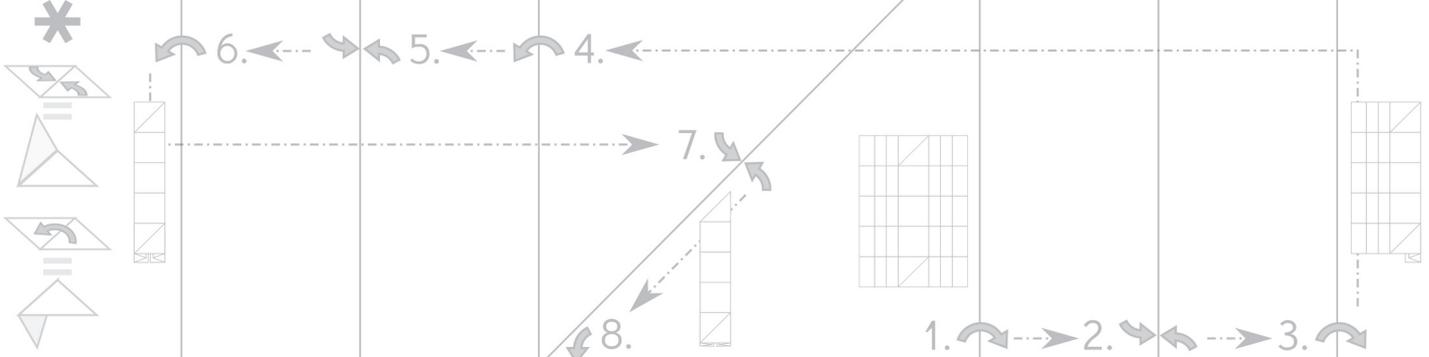
Ao controlar o caminho de Prometeu, você pode fazê-lo bater (*ou evitar isso*) para seu próprio proveito.

3 **Saque peças numéricas até que tenha 5** delas. Se não houver mais peças, não saque – o jogo só acabará quando a última peça for jogada, não quando for sacada.

VENCENDO O JOGO

Se o caminho de Prometeu colidir consigo próprio ou com um obstáculo natural (*os limites da mesa, por exemplo*) o jogo acaba. Ele também acaba se todas as peças numéricas forem lançadas. Cada jogador então conta o número de marcadores em frente a suas letras. Aquele com o maior número de pontos receberá a aprovação de Zeus e vencerá a partida.

No caso de empate, o vencedor será aquele que pontuou por último, dentre aqueles com maior pontuação.



COMECE AQUI...

Primeiro, você deve dobrar as duas folhas em peças modulares...

... e depois, é hora de montá-las em uma caixa. Para isso, siga as instruções abaixo.



DÚVIDAS OU SUGESTÕES?
 Entre em contato conosco
 através do email
ocastudios@ocastudios.com

Instruções para montagem

I. Coloque as peças em 'X'.

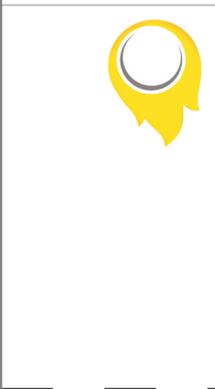
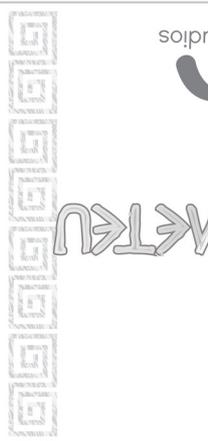
II. Dobre duas abas contíguas.

número de jogadores	2-4	idades	10+
duração da partida*	10	tempo de montagem	30
*5 PARA APRENDIZAGEM. DURAÇÕES PODEM VARIAR.			



III. Prenda a aba no bolso da aba à esquerda.

IV. Dobre as abas restantes, prendendo-as sobre na aba à esquerda.



Cuidado! A caixa é resistente, portanto seja gentil ao abrí-la para que o papel não rasgue.

12.



PROMETEU

EXEMPLO DE PARTIDA

Para facilitar a compreensão das regras, inserimos um breve exemplo de jogo. Aqui, três jogadores (A, B e C) competem pela recompensa de Zeus.

Como está vencendo, 'C' tenta chocar Prometeu contra a corrente, encerrando o jogo.

Prometeu se choca contra a corrente. São contados quantos pontos cada jogador conseguiu e 'C', com 3 pontos, é declarado vencedor.

Por um descuido de seus adversários, 'C' consegue marcar dois pontos.

'C' coloca duas cartas numéricas como marcadores de pontos.

(Note que o primeiro marcador não ativa a armadilha em 2. Ele, portanto, não faz curva.)

Como está em desvantagem, 'B' tenta enviar Prometeu para longe do caminho, de modo a evitar que ele se choque com a corrente.

'B' sacrifica uma letra para impedir que um oponente pontue.

'C' aponta mais armadilhas para mesma casa, na esperança de ser ele a acioná-la.

A curva ocorreu em uma carta numérica, ou seja, nenhum jogador marca pontos.

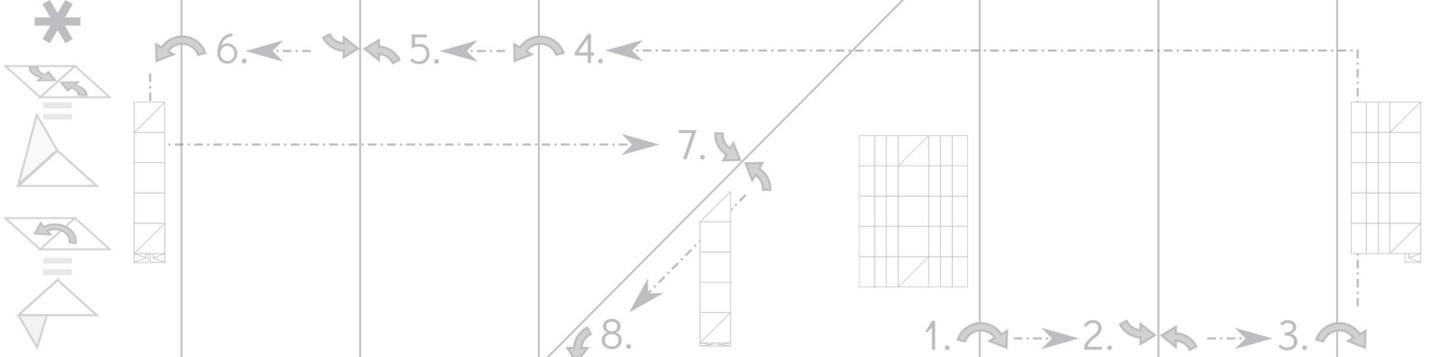
Para impedir que 'A' ativasse a armadilha, 'C' lançou uma letra e, no mesmo turno, um número.

Como a letra 'C' não ativou a armadilha, seu jogador não ganhou pontos.

Esta foi a primeira peça do jogo, lançada por 'A'

De acordo com a notação do manual, esta partida é descrita como:

3 5 C 3 2 B 4 3 4 2 C * * 3 2 B 3 5 5 B * 4 C * 2 X



COMECE AQUI...

Primeiro, você deve dobrar as duas folhas em peças modulares...

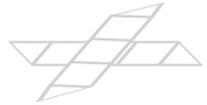
... e depois, é hora de montá-las em uma caixa. Para isso, siga as instruções abaixo.

PROMETAU
baseado no jogo por Marcelo Melo

DÚVIDAS OU SUGESTÕES?
Entre em contato conosco
através do email
ocastudios@ocastudios.com

Instruções para montagem

I. Coloque as peças em 'X'.



II. Dobre duas abas contíguas.



número de jogadores **2-4** idades **10+**

duração da partida* **10** minutos tempo de montagem **30** minutos

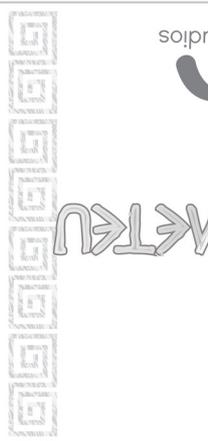
*5 PARA APRENDIZAGEM. DURAÇÕES PODEM VARIAR.



III. Prenda a aba no bolso da aba à esquerda.

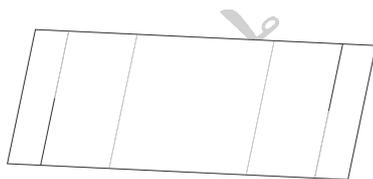
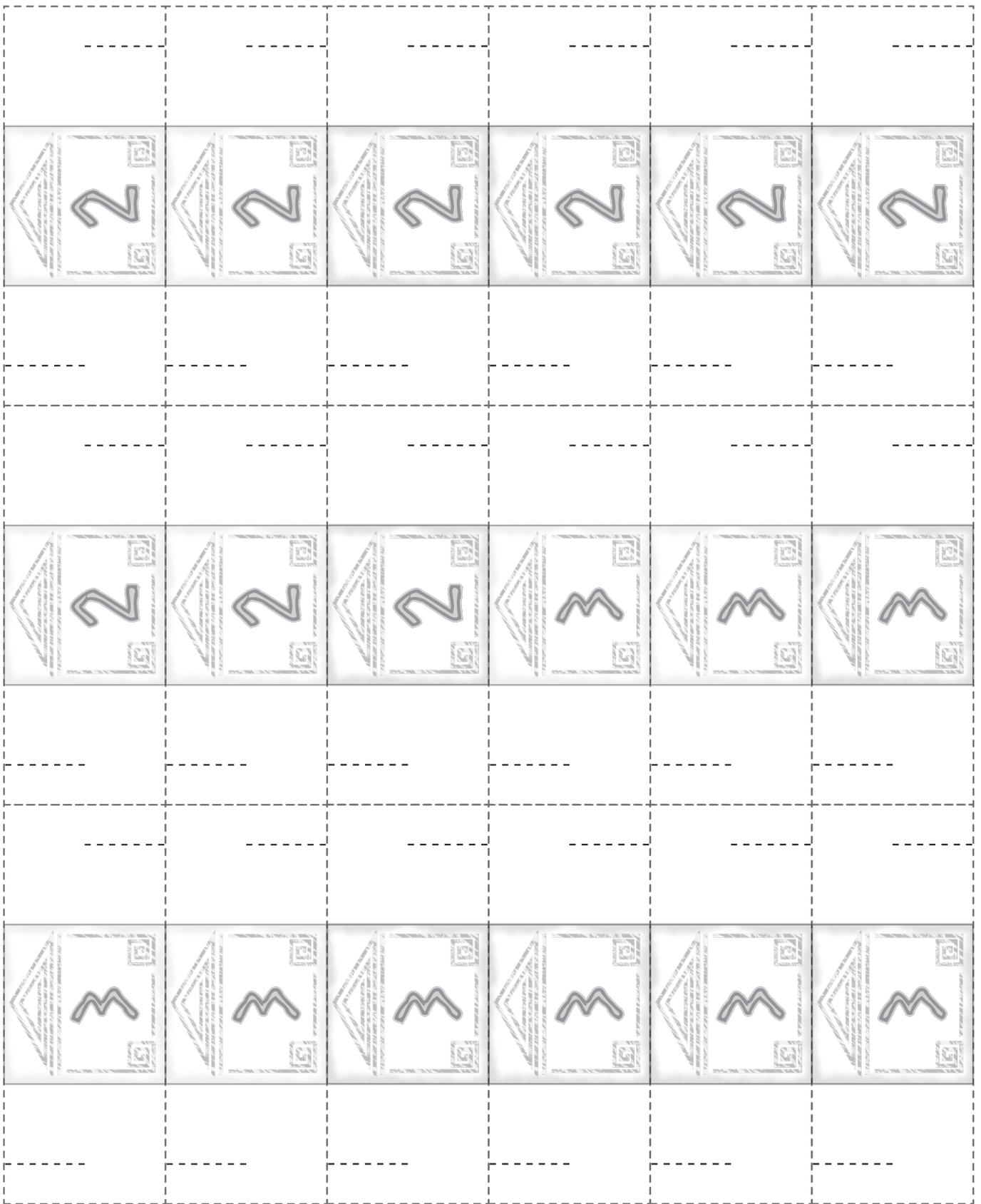


IV. Dobre as abas restantes, prendendo-as sobre na aba à esquerda.

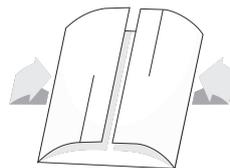



Cuidado! A caixa é resistente, portanto seja gentil ao abrí-la para que o papel não rasgue.



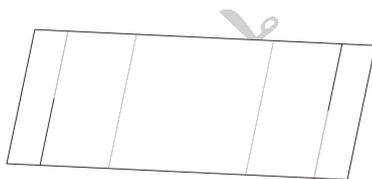
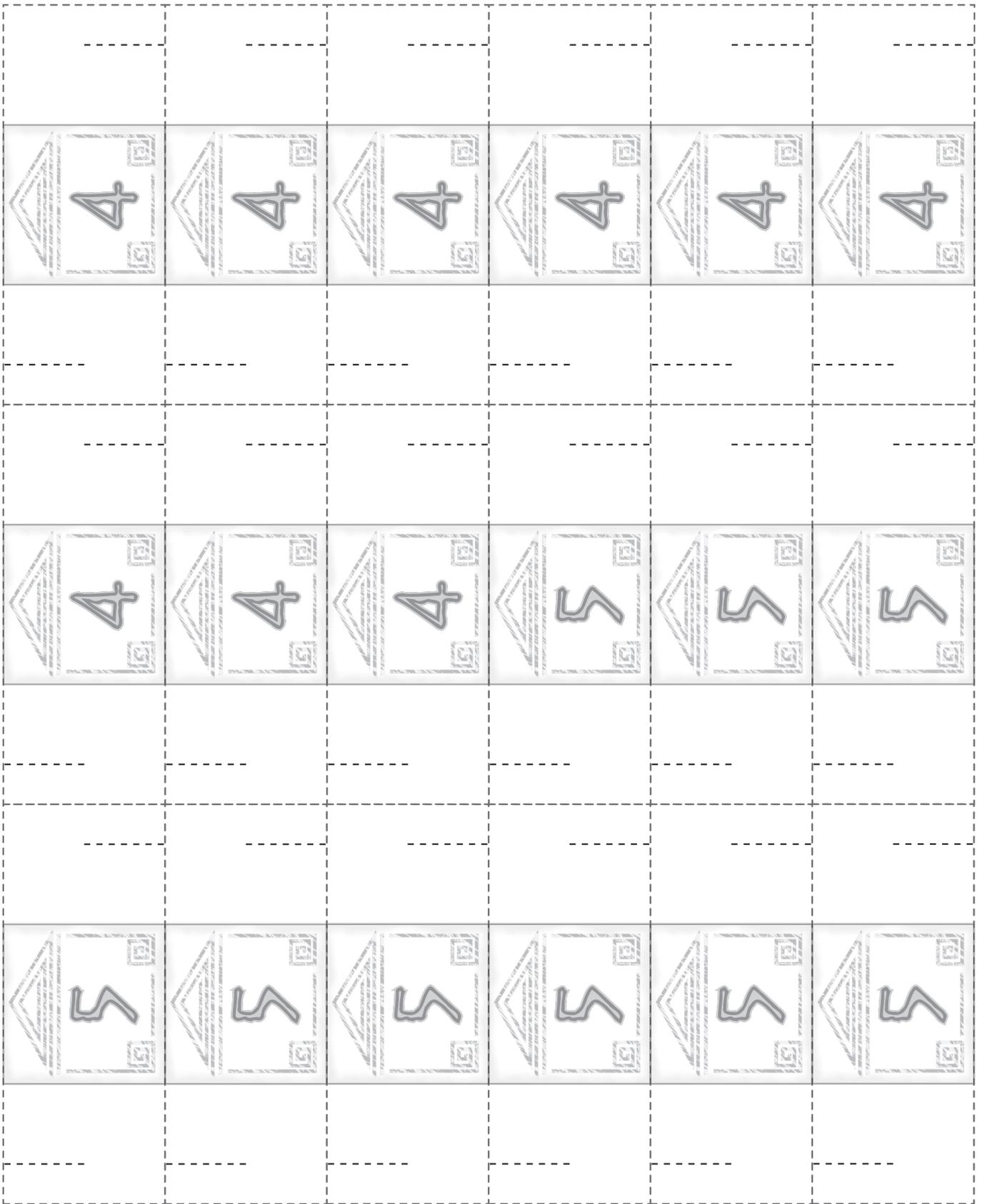
corte nas linhas pontilhadas



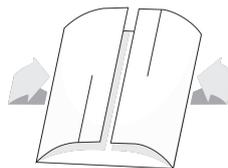
dobre as laterais



prenda as abas



corte nas linhas pontilhadas



dobre as laterais



prenda as abas

