

#tiltfactor

presents

VEXATA™

OBJETIVO

Ser o primeiro jogador a levar sua peça de jogo do início ao fim.

COMPONENTES

Tabuleiro, 3 baralhos de cartas, peças de jogo, cartas de sol e de tempestade vazias.

CONFIGURAÇÃO

Corte as cartas pelas linhas tracejadas e dobre nas linhas sólidas. Una ou cole as contrafaces. Corte o tabuleiro pelas linhas tracejadas e una como indicado. Faça ou pegue pequenos objetos (como moedas ou borrachas de lápis) que possam servir como peças de jogo no tabuleiro.

Deixe as cartas vazias de lado e embaralhe os três tipos de cartas separadamente, deixando-as em três montes separados.

COMO JOGAR

Os jogadores movem-se em rodadas. No início de uma, o jogador irá lançar o dado e avançar conforme o número tirado. Depois de lançar, se o jogador cai numa casa com o ícone de tempestade ou o ícone de sol, ele deve retirar uma carta com o ícone correspondente. O jogador irá então lê-la em voz alta e seguir as instruções da carta, se as instruções fizerem com o jogador vá para uma casa com um ícone, ele não deve retirar uma carta.

Se o jogador vai para uma casa com um ícone de mecanismo, ele retira uma carta de mecanismo. Esta carta poderá ajudar o jogador durante qualquer rodada, na vez de qualquer jogador. Algumas cartas de mecanismo instruem o jogador a adicionar novas regras ao jogo. As regras que o jogador inventar não poderão fazer com que nenhum jogador mova-se 6 casas para frente ou para trás.

O jogador que alcançar primeiro a última casa é o vencedor.



CARTA DE SOL

ideias positivas e normas úteis



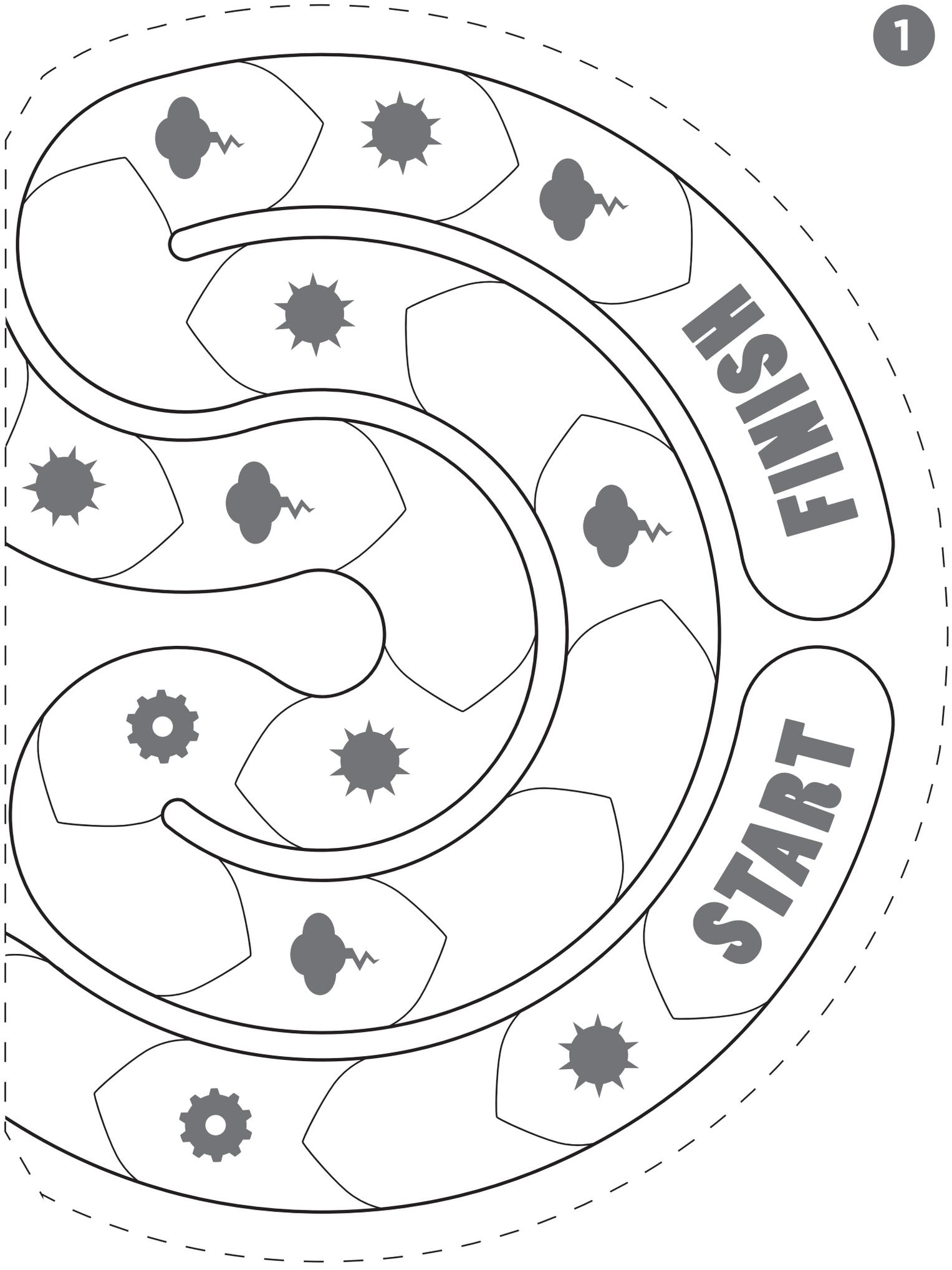
CARTA DE TEMPESTADE

ideias negativas e normas nocivas



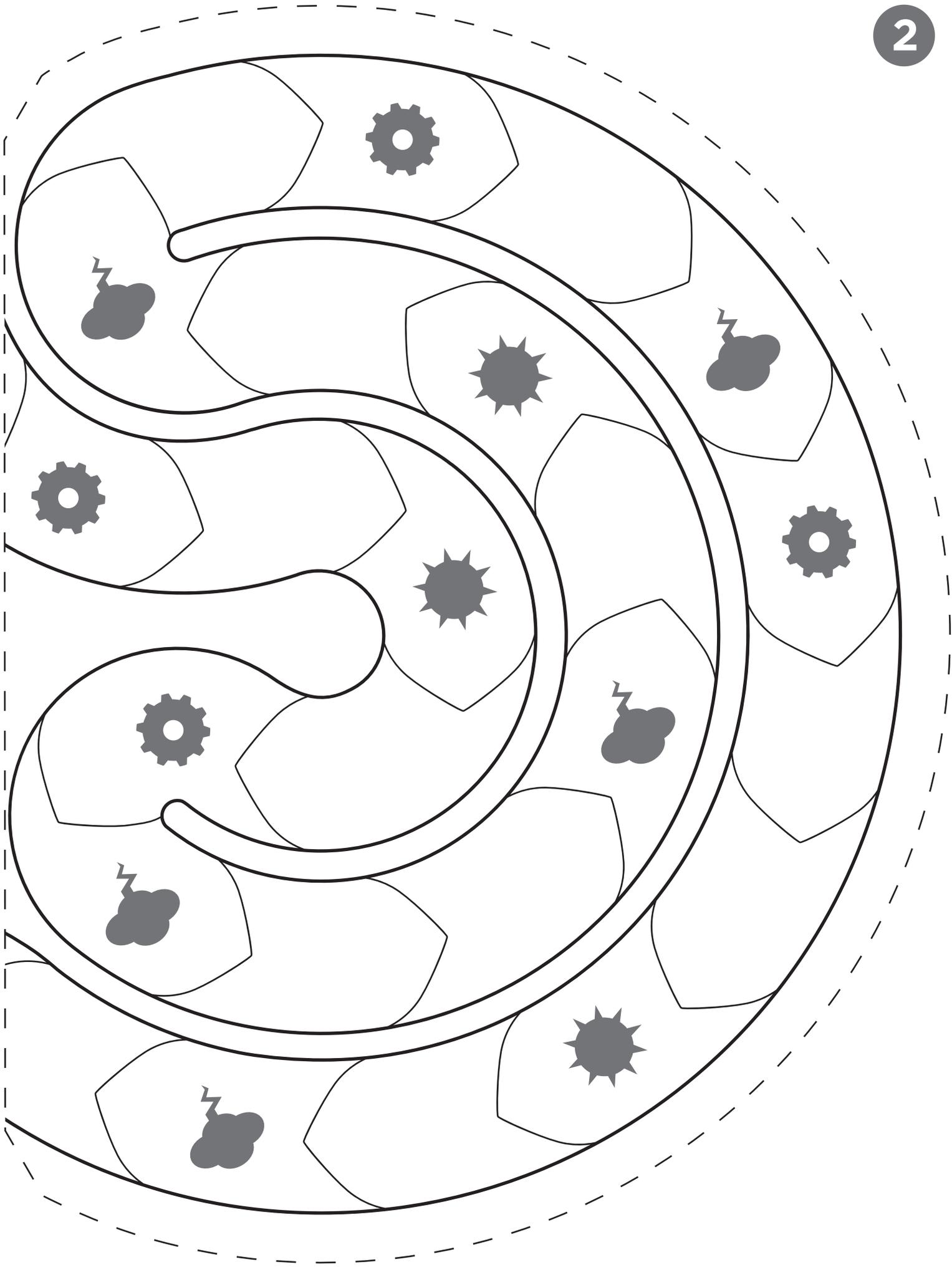
CARTA DE MECANISMO

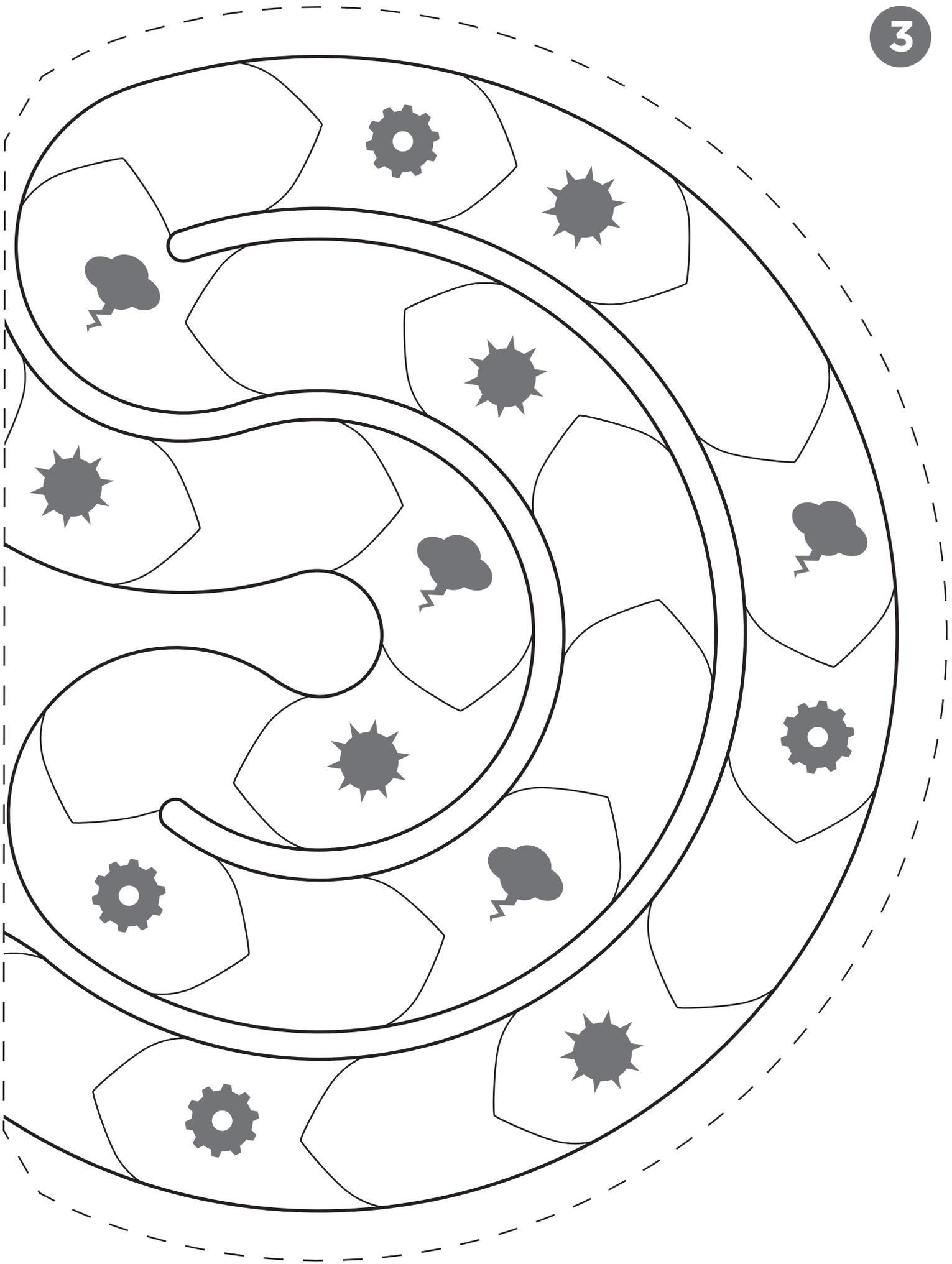
ações neutras que podem ser usadas de maneiras estratégicas



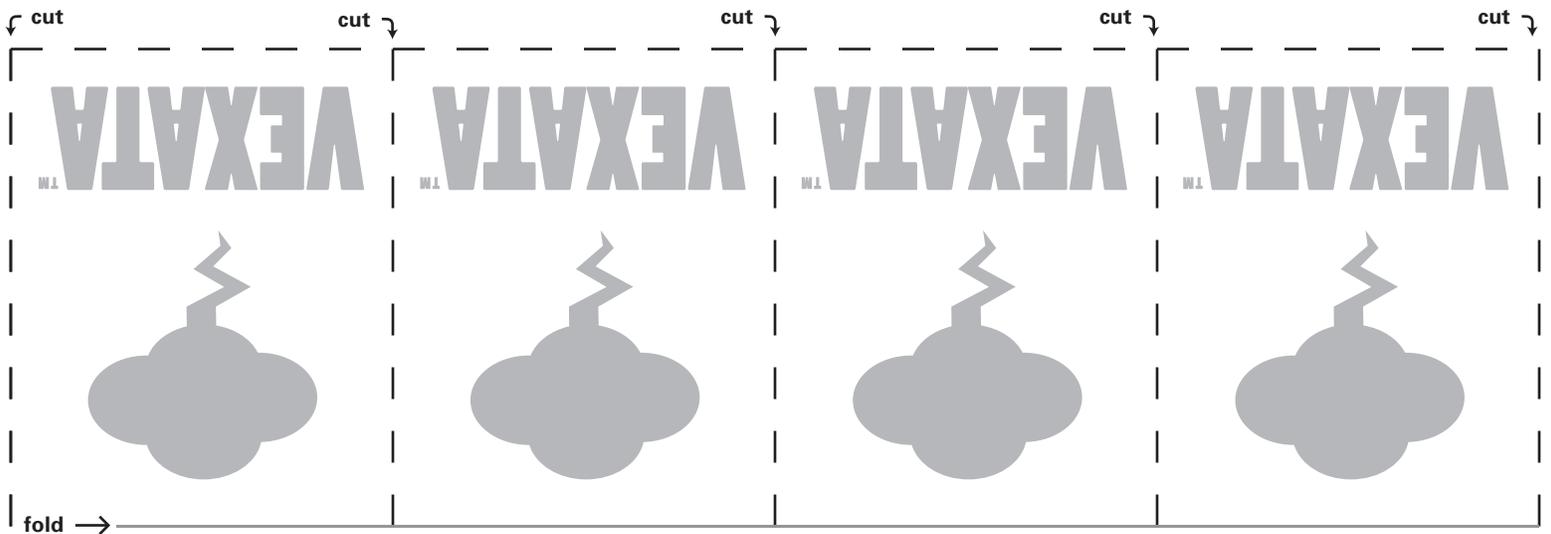
FINISH

START









DOENÇA

Uma epidemia se espalhou pelo grupo. Todos devem voltar 3 casas.

DESCONFIANÇA

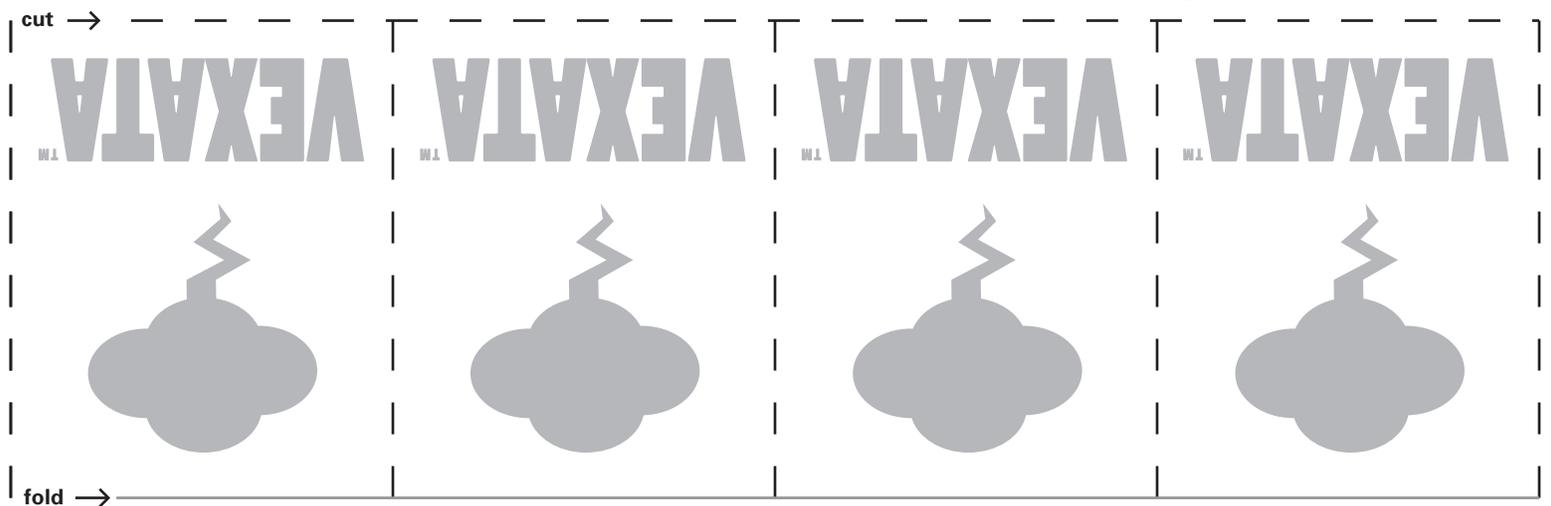
Outro jogador lança o dado por você, sem mostrar. Mova-se o número de casas que ele disse que saiu. Tomara que ele diga a verdade.

POBREZA

Todos lançam o dado. Você deve se mover o menor número tirado.

CONSPIRAÇÃO

Os outros jogadores decidirão juntos quantas casas você andará nessa vez, até 6 para frente ou para trás.



INJUSTIÇA

Lance o dado duas vezes. Você se move pelo número mais baixo e todos os outros pelo mais alto. Ninguém disse que a vida era justa.

EGOÍSMO

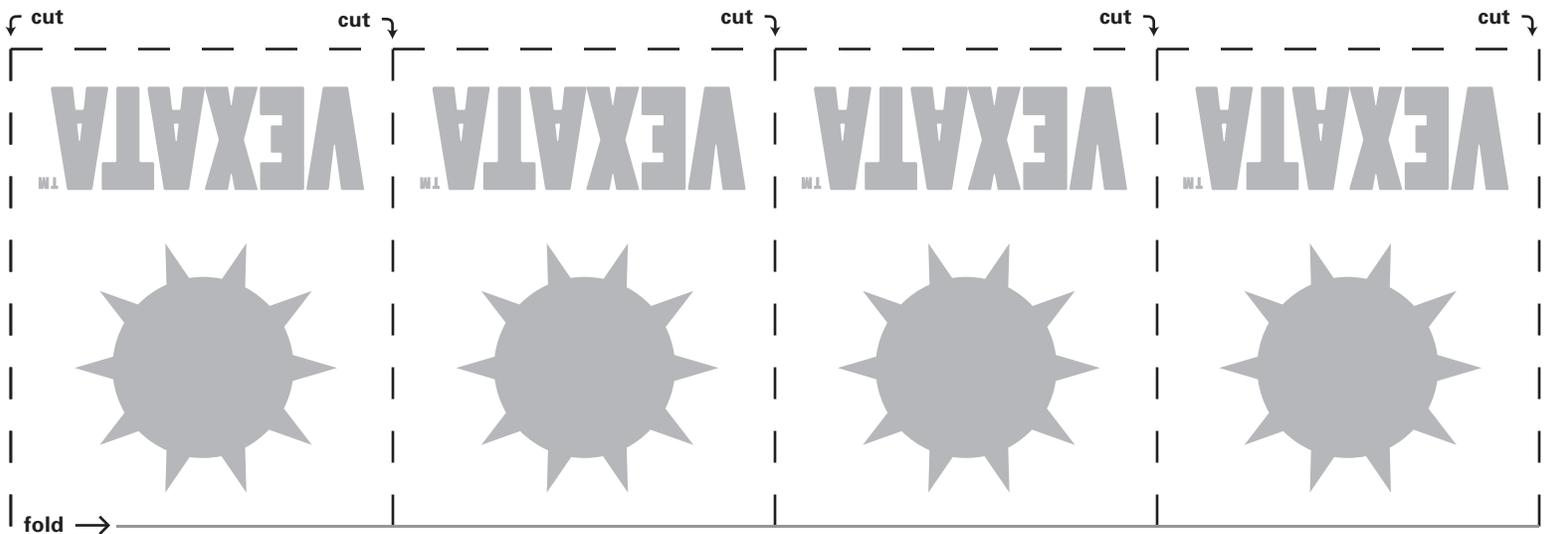
Você lança o dado uma vez. Decida se permite a outro jogador se mover ou se você mesmo.

DESIGUALDADE

Lance o dado, mas não se movimente. Todos se movem o número de casas do dado que você jogou, menos você.

SOFRIMENTO

Jogue o dado e se mova para trás o dobro de casas do número que saiu. Chore.



CONFORTO

Avance para a próxima casa do sol, relaxe e aproveite.

FAMÍLIA

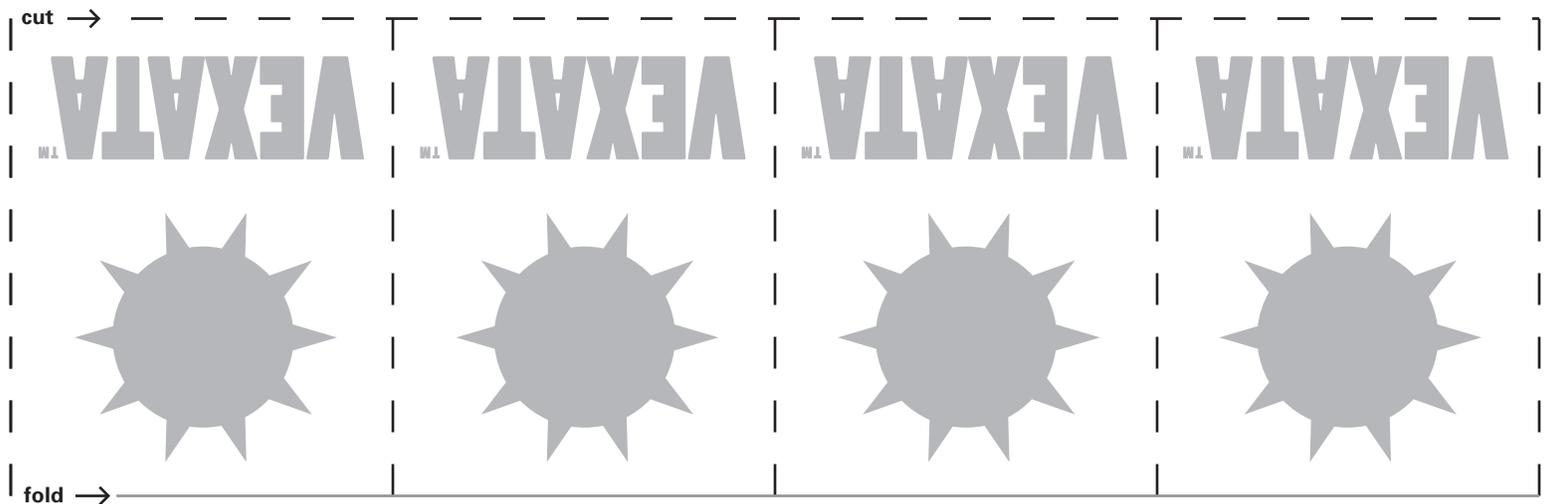
Todos os jogadores se movem três casas em direção à sua peça. Se uma peça está no mesmo espaço que a sua, ela não se move. Agora, todos vocês são uma grande família feliz.

FELICIDADE

Lance o dado, então, mova o triplo do que saiu. Sorria.

CONFIANÇA

Lance o dado, mas antes tente adivinhar o número. E se você estiver certo, mova-se o triplo do número que sair. Se errar, permaneça onde você está.



COMUNICAÇÃO

Pense em uma palavra e a anote num pedaço de papel, sem mostrar para ninguém. Então, faça uma mímica para representá-la. Se alguém acertar essa palavra, em 30 segundos, você e essa pessoa podem mover-se 2 casas.

AMOR

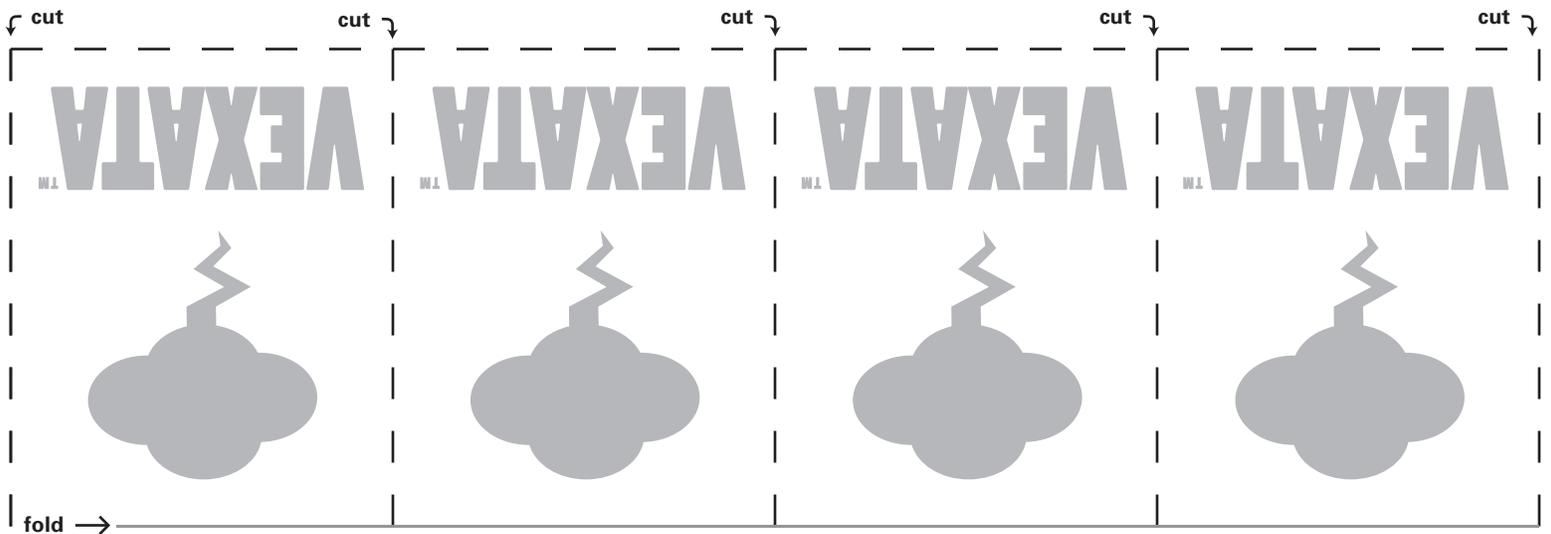
Lance o dado e escolha um companheiro para jogar também. Se o número que ele tirar for o mesmo que o seu, ambos movem-se o triplo de casas do número (e vivem felizes para sempre). Se não, ninguém se move.

LIBERDADE

Avance o número de casas que quiser até o limite de 6.

ESTILO

Vá em frente duas casas, influenciador! Todo mundo que estiver vestindo uma camisa da cor da sua pode seguir uma casa para frente.



OPRESSÃO

Sinto muito, está fora do seu controle. O jogador à sua esquerda pode forçá-lo a trocar de lugar com outro jogador.

RISCO

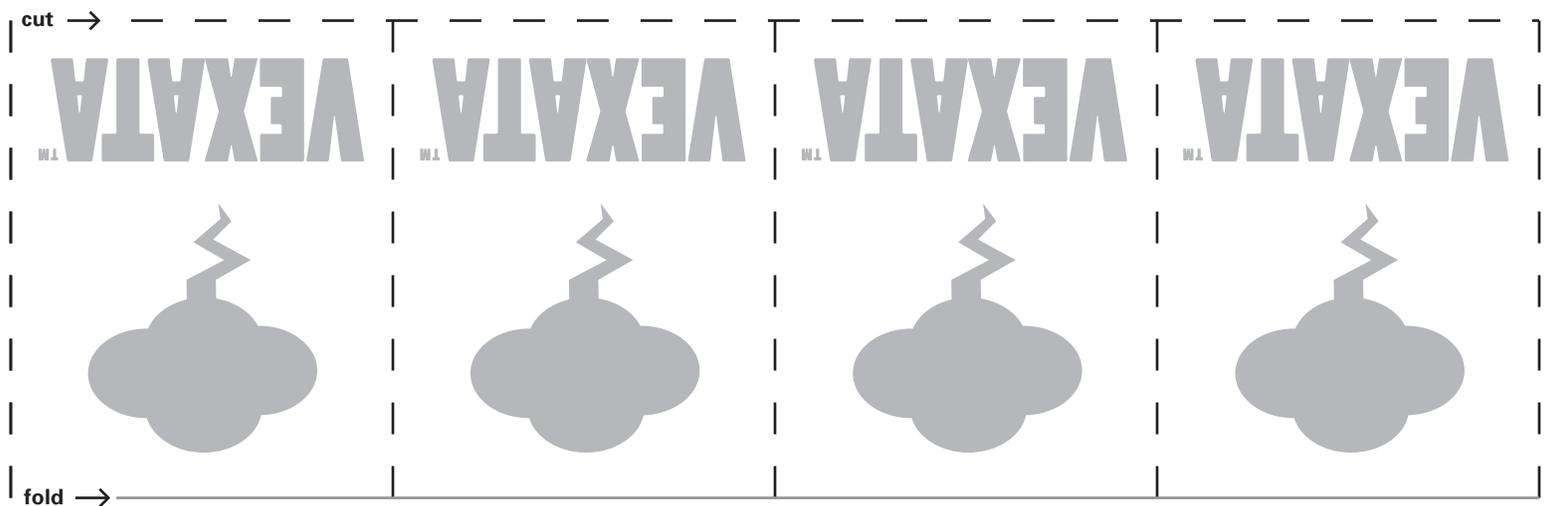
Lance duas vezes. Se o mesmo número sair nas duas vezes, você pode seguir em frente pela soma dos números. Em caso contrário, você deve recuar o número de casas da soma dos dados.

VIOLENCIA

Volte 6 casas e remova a carta do amor do monte das cartas de sol até o final do jogo. Entendeu? A violência machuca todo mundo.

DOR

Recue 8 casas. Aí!



DESONESTIDADE

Em vez de lançar o dado, pense num número de 1 a 6, mas não diga qual. Se ninguém acertar o número que você pensou, você pode avançar o triplo desse número. Você mentiu?

CRUELDADE

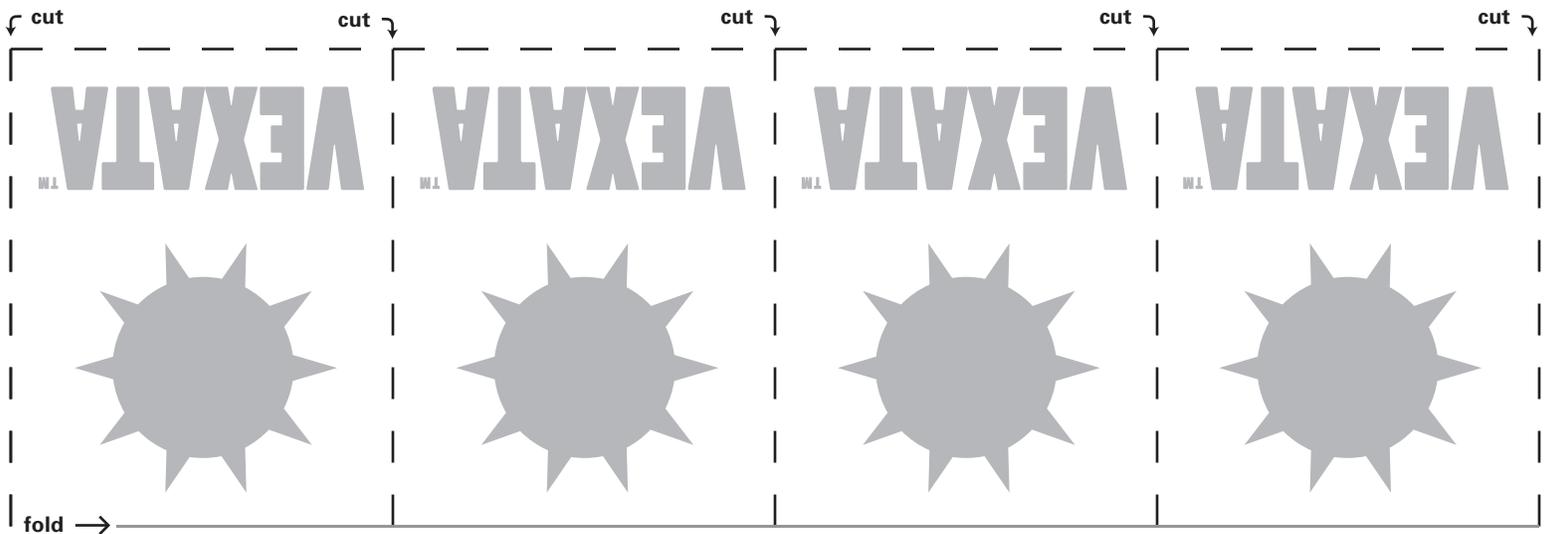
Lance o dado e avance. A pessoa mais próxima do começo deve voltar 6 casas. Cruel, não?

TIRANIA

O jogador à sua esquerda pode ser um líder benevolente ou um tirano cruel. Esse jogador pode trocar todas as peças de lugar conforme deseje. Nenhuma peça deve ser colocada num espaço vazio.

ABUSO

O jogador à sua esquerda pode fazer com que você passe a próxima rodada.



SOBREVIVENCIA

Jogue o dado para cima, no ar. Se algum outro jogador conseguir pegá-lo antes que ele caia, esse jogador ganha a vez e poderá lançar o dado e mover-se. Se ninguém pegar, você pode jogar e avançar.

AMIZADE

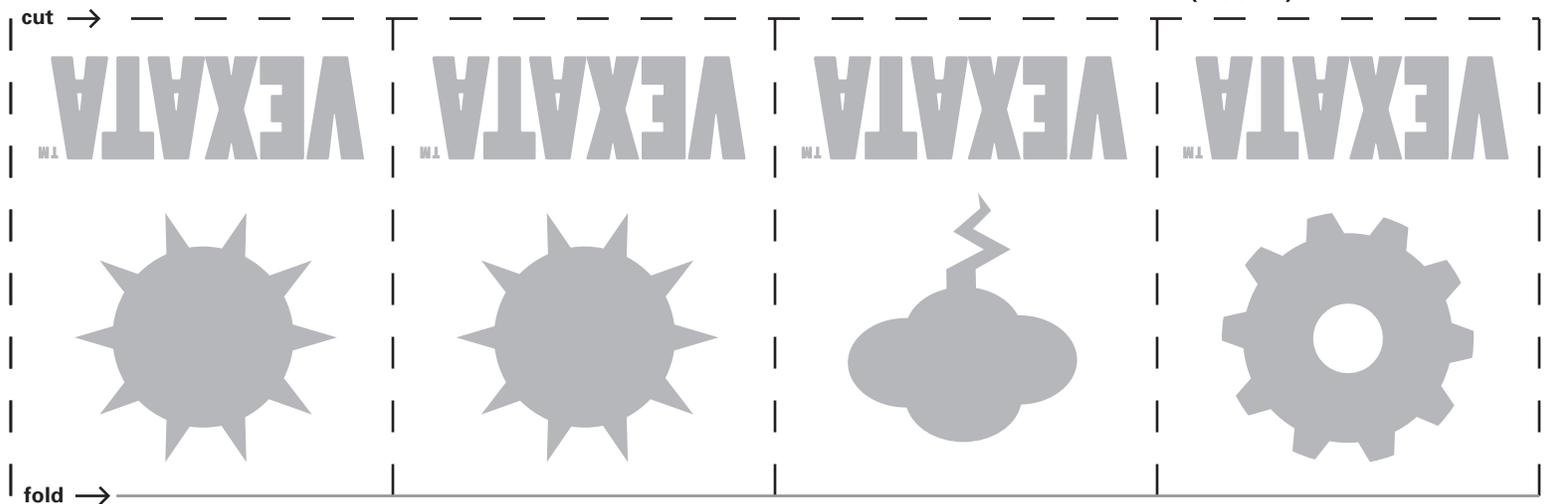
Tudo é melhor com companhia. Lance o dado e avance, depois escolha um amigo que poderá se juntar a você nessa casa.

JUSTIÇA

Hora de nivelar o campo de jogo. Lance o dado e avance. Todos os demais avançam para a próxima casa do tipo que você foi.

TRABALHO EM EQUIPE

Escolha outro jogador e tente jogar o dado com ele, como se fosse vôlei. Para cada vez que o dado é devolvido no ar, vocês podem mover 1 casa para frente (até 6).



HUMILDADE

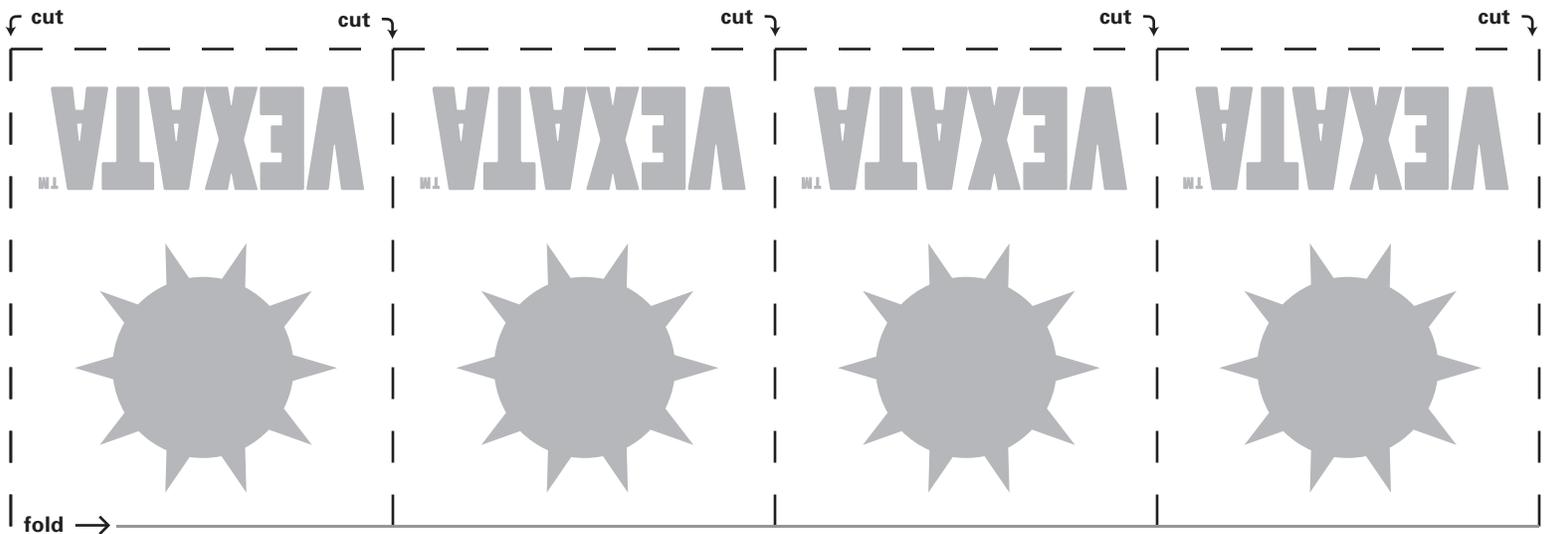
Ei, você pode não avançar tanto quanto os outros, mas pelo menos vai desenvolvendo seu valioso caráter! Não lance o dado, avance uma casa. Todos os demais jogadores avançam duas.

IGUALDADE

Você joga o dado, e todo mundo se move conforme esse número. Justiça é justiça.

TORMENTO

Obrigue outro jogador a lançar o dado e mova-se para trás, qualquer que seja o número tirado.



HABILIDADE

Escolha uma atividade em que você é bom e faça-a por ao menos 30 segundos. Pode ser dançar, resolver problemas matemáticos, contar piadas ou outra coisa que faça bem.

HUMOR

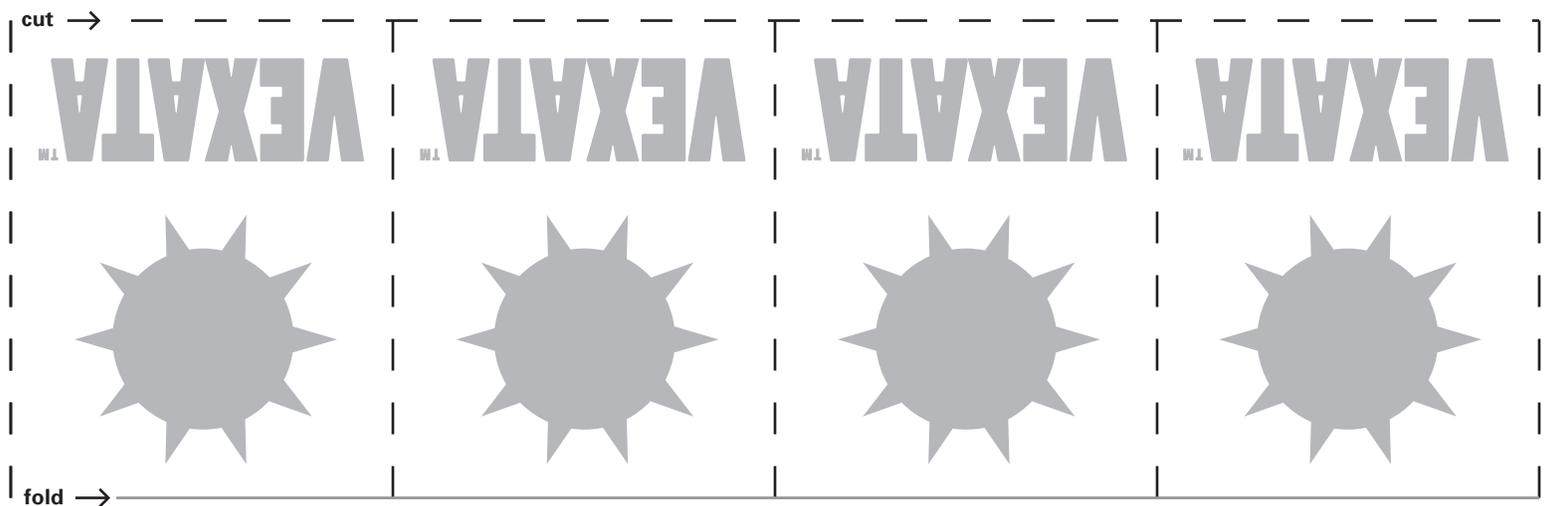
Se você conseguir fazer outro jogador rir em 30 segundos, lance novamente o dado e avance o número que sair.

RESPONSABILIDADE

Todo o jogo está em suas mãos. Lance o dado e avance uma vez para você, e então lance e mova uma vez para cada um dos jogadores.

GENEROSIDADE

Lance o dado e escolha outro jogador que irá se mover em vez de você. Confie em nós, isso vai fazer você se sentir muito bem.



CONFIANÇA

Hora de descobrir quem são seus amigos verdadeiros. Em vez de lançar o dado, escolha outro jogador que irá decidir quantas casas você avança. Escolha com sabedoria.

DEMOCRACIA

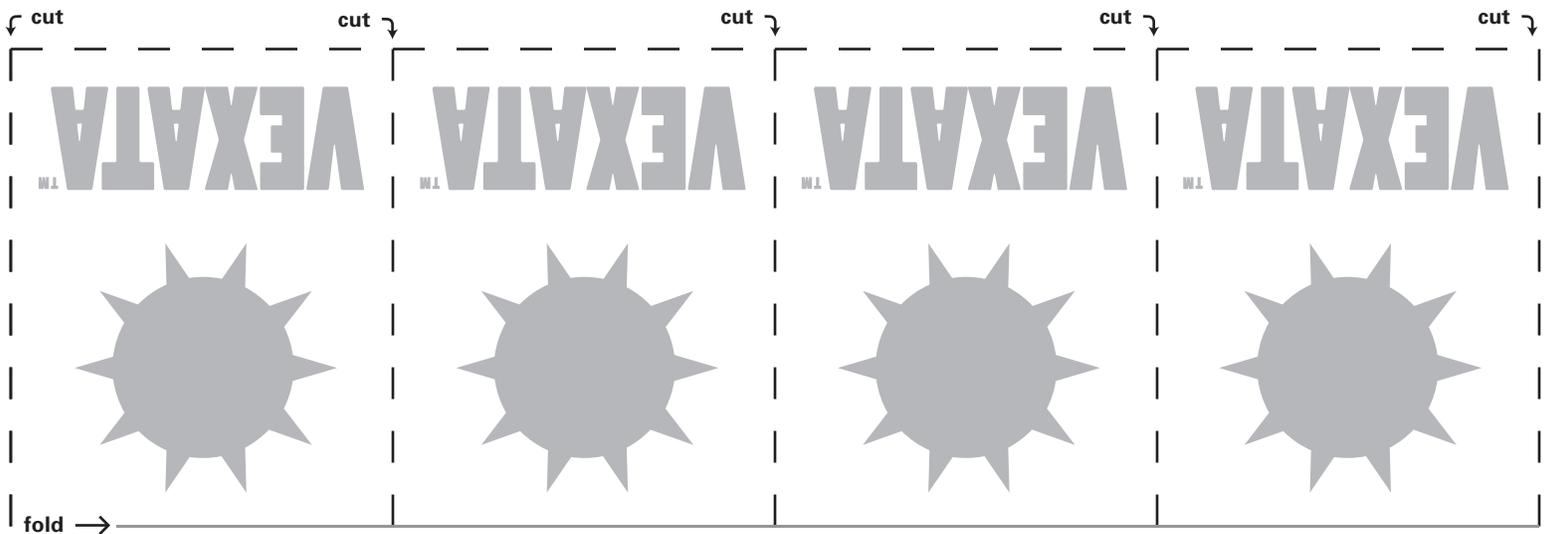
Decida quantos espaços você quer se mover e diga a todos. Seus companheiros jogadores votam para aprovar ou não seu avanço. Se o movimento é negado, todos retrocedem 3 casas.

PACIÊNCIA

Você pode lançar o dado e avançar agora ou você pode triplicar o número, na sua próxima vez, pois a paciência é uma virtude. Mantenha a carta até você se mover.

TRADIÇÃO

Escolha uma palavra que cada jogador deve dizer em sua vez, até o fim do jogo. Qualquer jogador que se esquecer de seguir a tradição perde a vez.



INVENÇÃO

Imagine um novo meio de lançar o dado. Você não pode tocá-lo com qualquer parte do seu corpo. Avance o número de casas que você tirar.

SIMPATIA

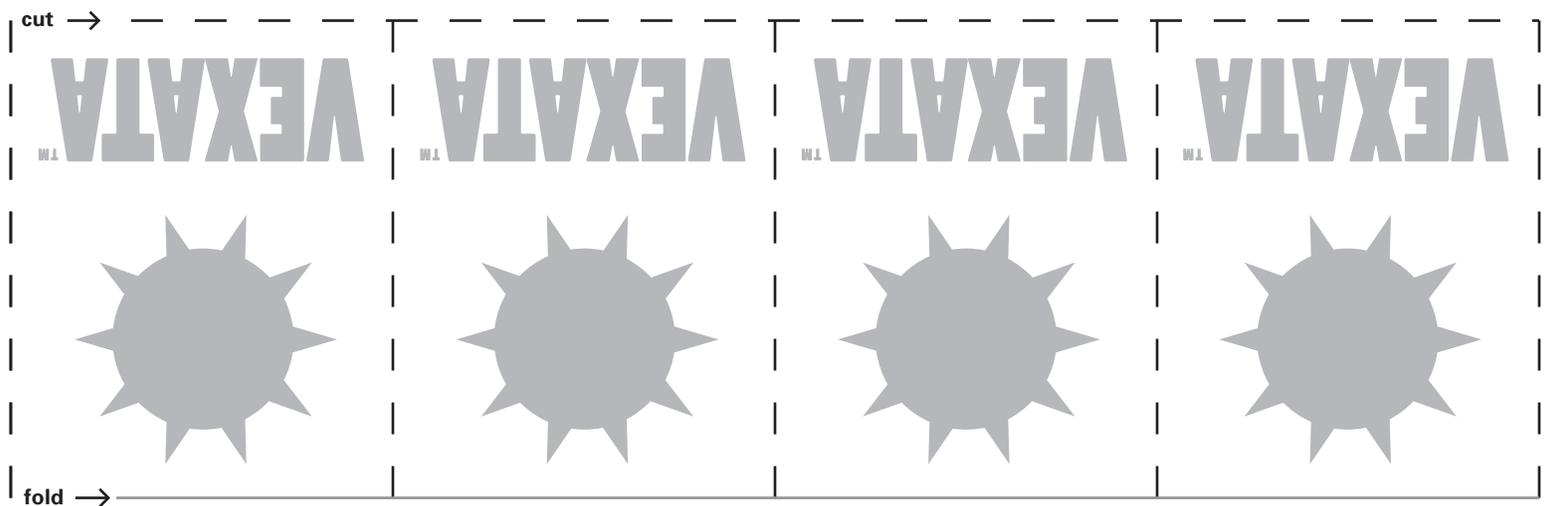
Se coloque no lugar de outra pessoa. Movimente-se para qualquer casa em que outro jogador já está.

AUTOESTIMA

Lance o dado e avance conforme o que tirou. Então, já que você é incrível, avance mais duas casas.

SEGURANÇA

Lance e avance. Se você parou numa casa de tempestade, vá para a segurança, avançando uma casa.

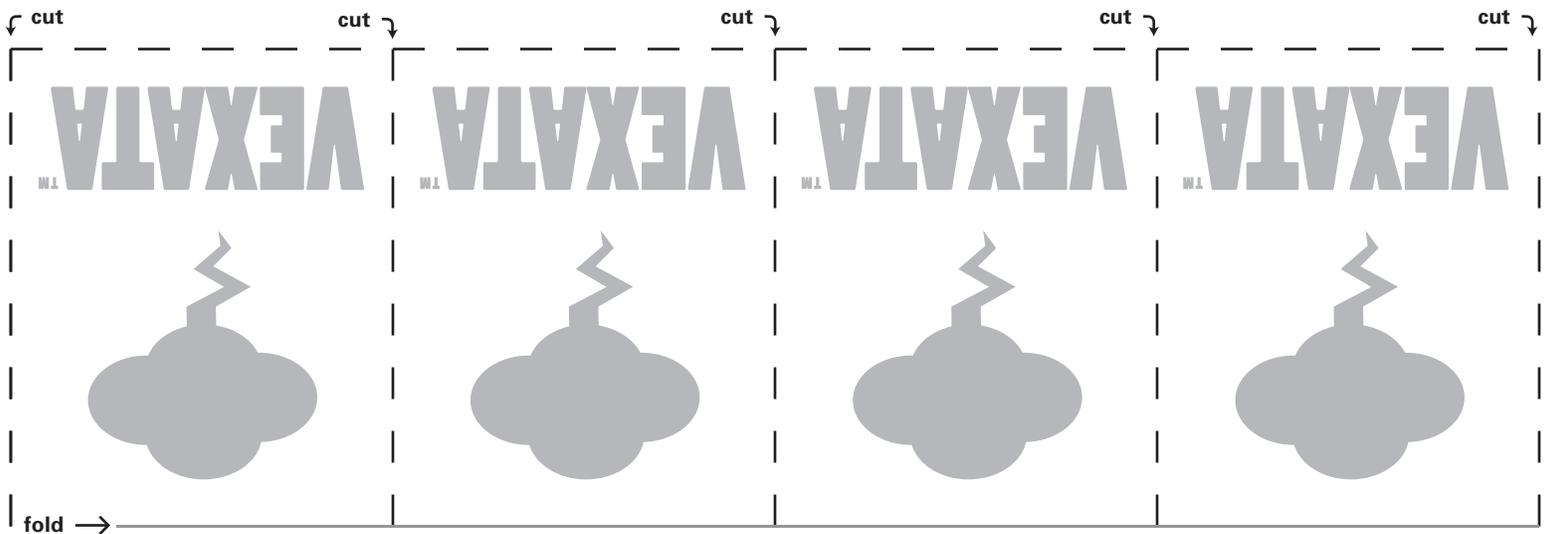


COMPARTILHAMENTO

Compartilhe a fortuna e ganhe a gratidão eterna de seus companheiros jogadores. Lance e avance pelo número que você tirou menos 1. Todos os demais movem-se 1 casa.

INDIVIDUALIDADE

Coloque na mesa algo de seu bolso, carteira ou bolsa. Depois de fazer isso, avance quatro casas. Se não fizer isso, volte quatro.



GUERRA

Escolha outro jogador para brigar. Cada um de vocês lança o dado uma vez. O jogador com o maior lance pode avançar o número de casas que tirou. O com menor lance deve voltar o número de casas que tirou.

ISOLAMENTO

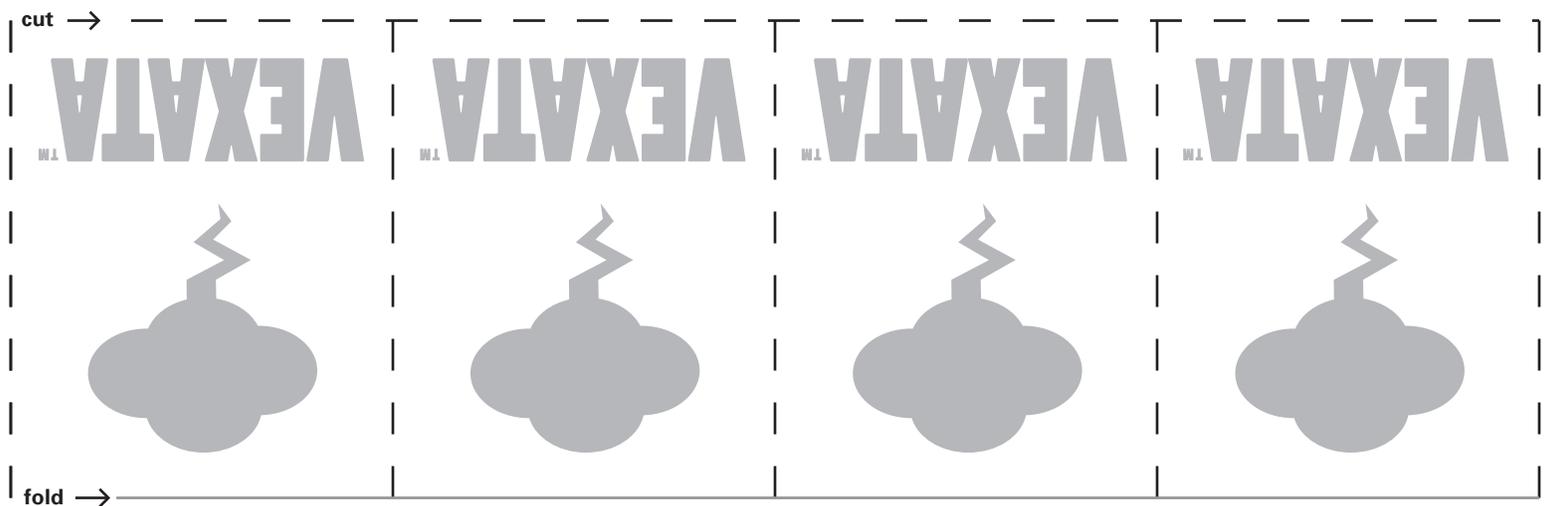
Sente-se debaixo da mesa até a sua próxima vez.

TÉDIO

Pule sua próxima vez. Sente-se com a cara na parede até a próxima rodada.

APATIA

Lance o dado, mas não se movimente, afinal, quem se importa?



RACISMO

Lance e volte o número tirado por você. Todos que têm uma camisa da mesma cor que a sua devem retroceder o mesmo número de casas.

DESAMPARO

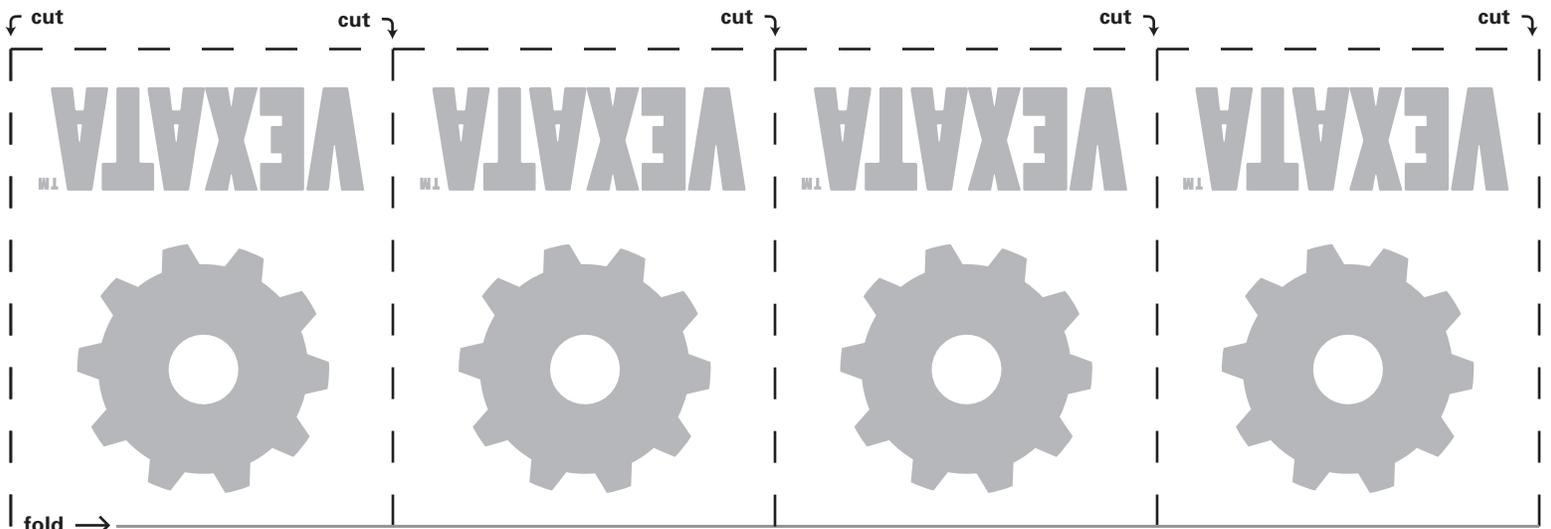
Lance o dado, mas você não pode tocar sua própria peça. Pergunte a alguém se pode fazer isso por você. Essa pessoa pode escolher fazer ou não fazer o movimento em seu lugar.

CRIME

Sua vez foi roubada pelo jogador à sua direita. Esse jogador deve lançar o dado e mover-se.

PERDA

Todas as cartas de engrenagem devem voltar para o monte.

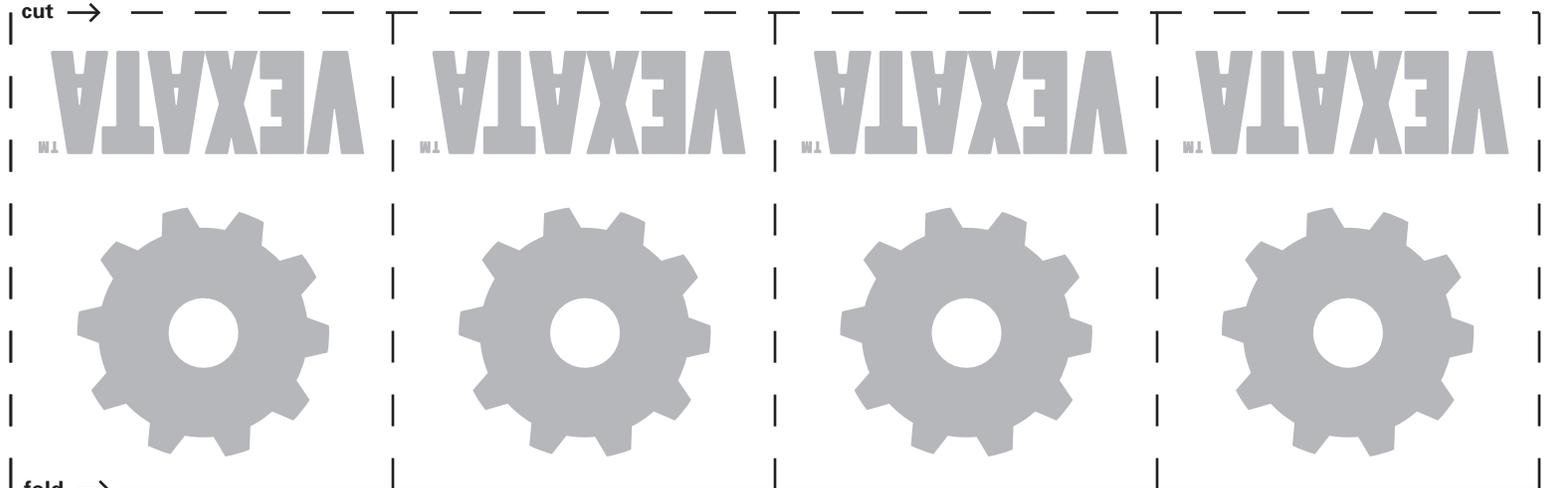


Em uma carta de sol vazia, escreva o valor "perseverança". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.
 "Se de saída você não tem sucesso, tente, tente e tente novamente."

Em uma carta de sol vazia, escreva o valor "harmonia". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.
 "...união e unidade..."

Em uma carta de sol vazia, escreva o valor "mentoria". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.
 "Dê um peixe a um homem e você o alimentará um dia. Ensine-o a pescar e você o alimentará por toda a vida."

Em uma carta de sol vazia, escreva o valor "tolerância". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.
 "As diferenças sempre vão existir."

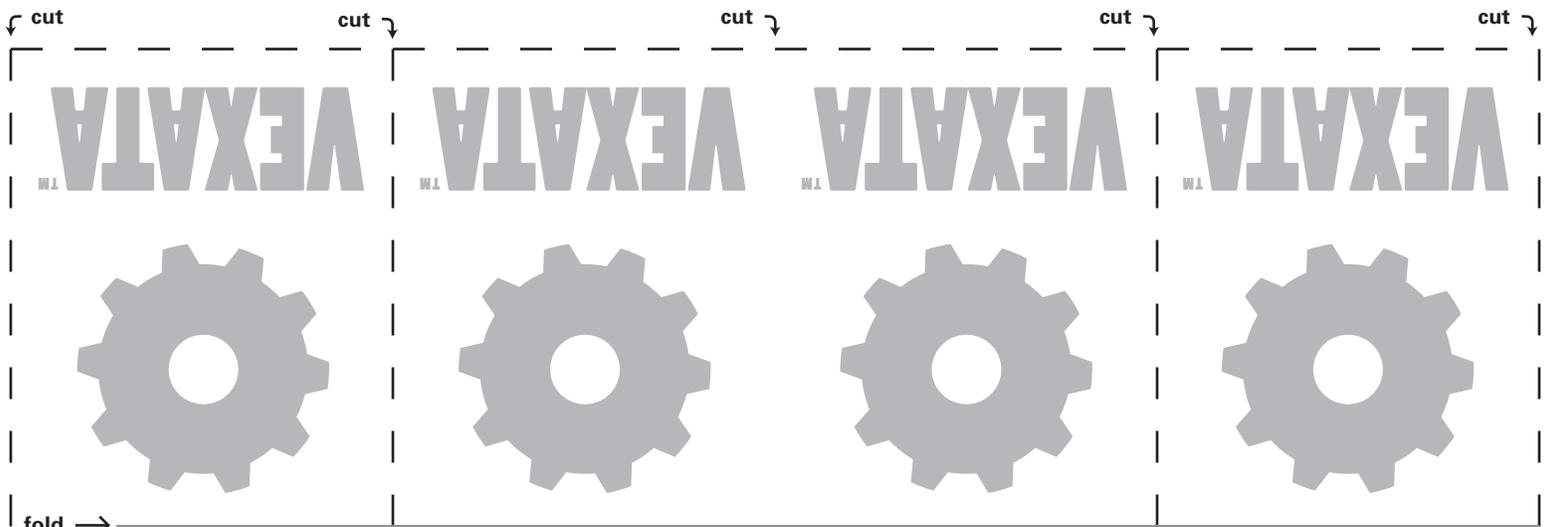


Em uma carta de sol vazia, escreva o valor "equilíbrio". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.
 "Não tão duro, nem tão mole, não tão quente, nem tão frio. Equilíbrio. A vida é equilíbrio."

Em uma carta de tempestade vazia, escreva o valor "bullying". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.
 "Já que eles não são como você, eles são estranhos e o incomodam. Algo deve ser feito a respeito disso."

Em uma carta de sol vazia, escreva o valor "boa forma". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.
 "A saúde vem antes da riqueza."

Em uma carta de tempestade vazia, escreva o valor "caos". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.
 "O destino deve render-se à inconstância. Acaso e caos julguem a contenda"
 - John Milton
 Paraíso Perdido



fold →

Em uma carta de tempestade vazia, escreva o valor "impaciência". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.

"Olhe antes de saltar!"

Em uma carta de tempestade vazia, escreva o valor "gulodice". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.

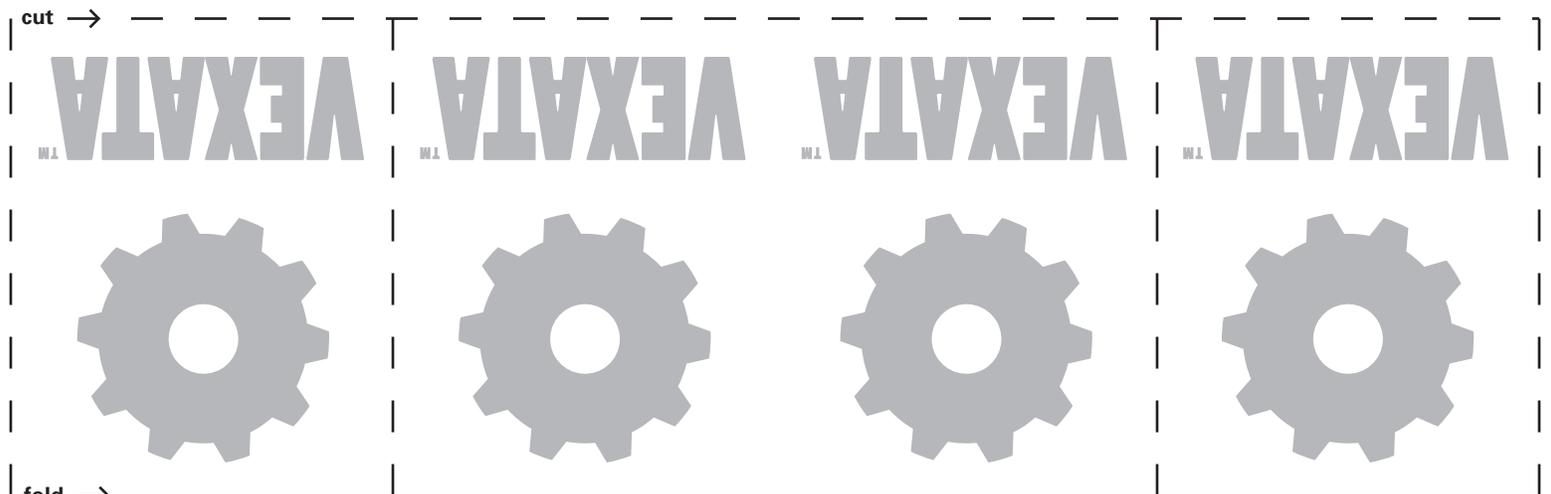
"Moderação em todas as coisas."

Em uma carta de tempestade vazia, escreva o valor "preguiça". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.

"...desgaste sua juventude com ociosidade disforme..."
- William Shakespeare
Dois cavalheiros de Verona

Em uma carta de tempestade vazia, escreva o valor "desespero". Então, escreva uma regra que demonstre esse valor. Embaralhe o novo cartão no monte.

"Quando o último clarão de luz se apaga..."



cut →

fold →

Jogue essa carta quando um jogador retira uma carta. Se você pode explicar como a regra da carta reflete a palavra na carta, você poderá usá-la ao invés do jogador que a pegou.

Jogue essa carta quando um jogador retira uma carta. Se você pode explicar como a regra da carta reflete a palavra na carta, você poderá fazer com que o jogador ativo vá para trás em vez de para frente.

Jogue essa carta quando um jogador retira uma carta. Se você pode explicar como a regra da carta reflete a palavra na carta, você poderá trocar de lugar com o outro jogador ao final da jogada.

Jogue essa carta quando um jogador retira uma carta. Se você pode explicar como a regra da carta reflete a palavra na carta, você e o jogador que retirou a carta poderão usá-la.

cut ↙

cut ↘

cut ↙

cut ↘

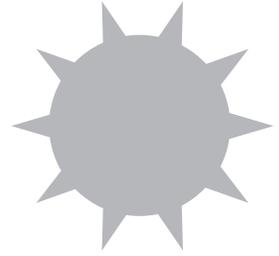
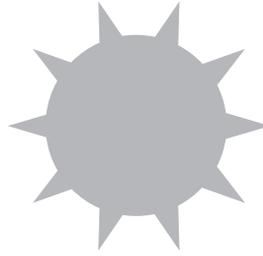
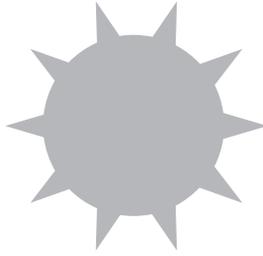
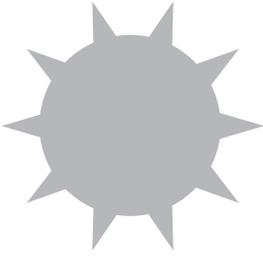
cut ↘

VEXATA VEXATA

VEXATA VEXATA

VEXATA VEXATA

VEXATA VEXATA



fold →

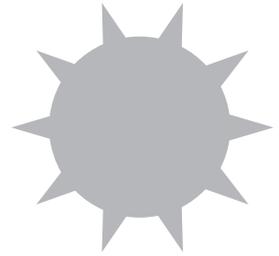
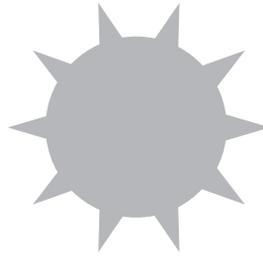
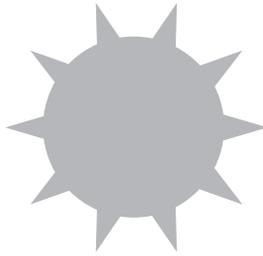
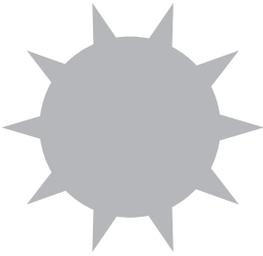
cut →

VEXATA VEXATA

VEXATA VEXATA

VEXATA VEXATA

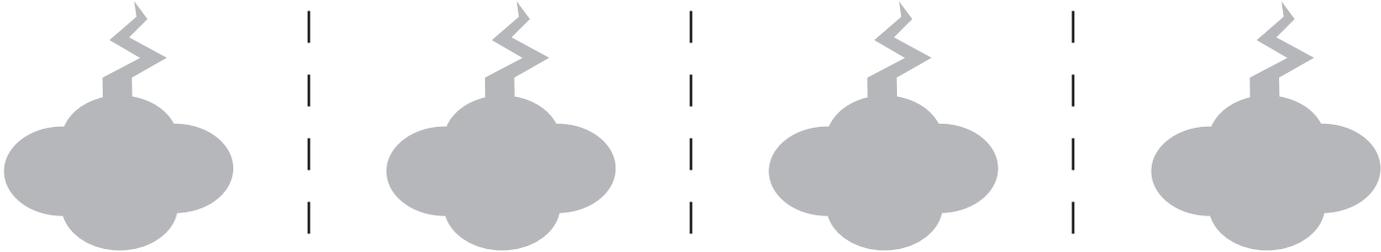
VEXATA VEXATA



fold →

cut ↙ cut ↘ cut ↙ cut ↘ cut ↙

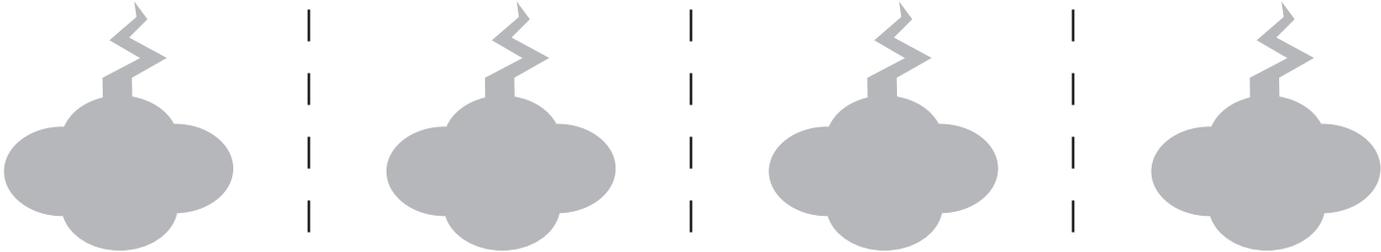
VEXATA VEXATA VEXATA VEXATA



fold →

cut →

VEXATA VEXATA VEXATA VEXATA



fold →