

AVALANCHESI

AVALANCHESI

AVALANCHESI

ANDRES

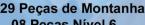
#### **COMPONENTES**











08 Peças Nível 6

07 Peças Nível 5

06 Pecas Nível 4

05 Peças Nível 3

03 Peças Cume 0



06 Tabuleiros de Oxigênio 06 Cartas de Referência

13 Dados Customizados

**04 Dados Brancos** 

04 Dados Azul-Escuros 05 Dados Azul-Claros

01 Manual de Regras

**Objetivo do Jogo** 

Em Dicey Peaks, os jogadores representam aventureiros corajosos que disputam para ver quem será o primeiro a chegar à lendária bandeira fincada no alto do Monte Yeti. Para obter êxito, eles terão de administrar muito bem seu oxigênio e escapar da ira dos Yetis!

### Preparação

Cada jogador recebe um tabuleiro de Oxigênio ou, se preferir, uma carta de referência, aí escolhe uma cor e pega o Alpinista e o marcador de Oxigênio da cor selecionada.

No verso de cada peça de Montanha há um número que identifica seu nível: 6, 5, 4, 3 ou 0. Organize as peças de Montanha (viradas para baixo) em cinco montes, de acordo com o nível. Embaralhe cada monte separadamente. Crie a montanha no centro da mesa, dispondo as peças de Montanha em fileiras sucessivas, como a seguir: seis peças Nível 6 na base, com cinco peças Nível 5 logo acima, aí quatro peças Nível 4, três Nível 3 e, por fim, três peças Cume 0 lá no alto, formando um triângulo e o pico. Devolva todas as peças não utilizadas à caixa do jogo, sem olhar para elas. Deixe-as viradas para baixo, pois não serão usadas na partida.

A montanha já formada e a configuração inicial dos tabuleiros dos jogadores deve ter a



Cada participante coloca seu Alpinista na base da montanha, ao lado da peça Nível 6 mais à esquerda, e deixa seu marcador de Oxigênio na casa 9 do manômetro de seu respectivo tabuleiro de Oxigênio. Os 13 dados formam uma reserva acessível a todos os jogadores, bem ao lado da montanha.

O jogador que mais recentemente tiver subido uma montanha será o primeiro a jogar. Se ninguém tiver subido montanha alguma, então o participante mais novo será o primeiro jogador.

### Como Jogar

A partida se desenrola numa série de turnos. Passa-se a vez no sentido horário. A cada turno, resolvem-se os passos a seguir, em sequência:

# 1. Lance Cinco Dados











Escolha cinco dados quaisquer e lance-os. Os Azuis-Escuros aumentam sua probabilidade de conseguir descansar, ao passo que os Brancos favorecem a escalada e os Azuis-Claros oferecem chances equilibradas de descansar ou escalar.

# 2. Decida Escalar ou Descansar

Depois desse primeiro lance dos dados, analise a quantidade de PIOLETS e AVALANCHES obtidos e declare se vai optar por escalar ou descansar:

- Se decidir escalar, separe todos os PIOLETS e AVALANCHES obtidos.





- Se resolver descansar, separe todas as BARRACAS obtidas.



- Escalando ou descansando, você terá de separar todos os YETIS obtidos. Sempre.



Todo dado cujo resultado não corresponder à sua decisão deverá ser devolvido à reserva.

#### 3. Lance Novos Dados OU Encerre Seu Turno Escolha e lance três novos dados da reserva

contribuindo para seu objetivo de escalar ou descansar ou encerre seu turno e aplique os resultados obtidos até o momento.

Não se esqueça de que o resultado YETI impede o relançamento de um dado! Se não tiverem sobrado três dados na reserva para você jogar, encerre seu turno.

Você poderá continuar lançando três dados da reserva de cada vez, quantas vezes desejar, até: a) decidir parar ou b) se acidentar. Caso se acidente, você não poderá avançar montanha acima nem ganhar oxigênio. (Consulte "Acidente", mais adiante.)

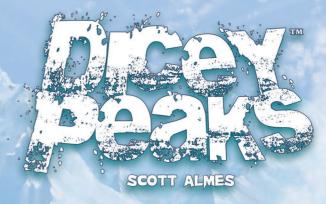
**Fim do Turno** Se resolver encerrar seu turno, aplique os resultados que obteve nos dados.

# Ao Escalar:

- No tabuleiro de Oxigênio, baixe seu marcador de Oxigênio uma casa para cada PIOLET obtido. Aí, na montanha, avance com seu Alpinista uma peça para cada PIOLET obtido.







- Vire para cima a face da peça na qual você encerrar sua movimentação e execute a ação mostrada ali. Se a peça na qual você parar já estiver virada para cima, execute a ação indicada. (As ações encontram-se descritas no verso do - Sempre suba a montanha da esquerda para a direita:

quando chegar ao fim de um dos níveis da montanha, prossiga a partir da peça mais à esquerda do nível logo

- Se a ação de uma peça fizer você avançar ou recuar para uma nova peça, não vire essa segunda peça nem execute sua ação.

 É impossível ultrapassar o 0 no manômetro de Oxigênio. Se chegar ao 0, você será obrigado a Descansar no seu próximo turno.

#### Ao Descansar:

- Suba seu marcador de oxigênio uma casa no manômetro para cada BARRACA obtida.

- A quantidade de oxigênio que você pode ganhar por turno não pode exceder o nível da montanha no qual você se encontra no momento (isto é, "6", "5", "4" ou "3"). Ignore as BARRACAS excedentes.

- Não há como descansar no Cume. Não é possível **GANHAR** oxigênio quando você se encontra

nas três peças mais altas do Monte Yeti (nível 0).



#### **Acidente**

Subir a montanha é perigoso e são vários os perigos a evitar. Você vai se acidentar caso qualquer uma das coisas a seguir acontecer durante o seu turno. Seu turno será imediatamente encerrado e você não poderá escalar nem ganhar oxigênio desta vez.

#### Ao Escalar:

- HIPERVENTILAÇÃO: Você obteve mais PIOLETS do que a quantidade de Oxigênio indicada no seu manômetro.





- AVALANCHE: Você obteve três ou mais **AVALANCHES.** 







= acidente!

Ao Descansar:

- SUPERSATURAÇÃO: Você obteve **BARRACAS** suficientes para elevar seu nível de Oxigênio acima de 9.





- ATAQUE DOS YETIS: Você obteve três YETIS ou mais.







= acidente!

# ATENÇÃO! Cuidado com os Yetis!

Esteja você escalando ou descansando, os perigosos Yetis estão sempre rondando a montanha, atrapalhando seu progresso e causando problemas! No fim do seu turno, caso você tenha obtido algum YETI, todos os Alpinistas atrás de você ficarão apavorados e avançarão exatamente uma peça, sem precisar consumir oxigênio! Com o horror e a adrenalina, esses Alpinistas não vão virar para cima a face das peças nas quais caírem nem executar as ações porventura indicadas. IMPORTANTE: Os Alpinistas que estavam na mesma peça que você ou à sua frente no começo do seu turno não ficarão assustados com os Yetis nem avançarão montanha acima.

# Chegar ao Cume e Vencer

Uma das três peças do Cume da montanha contém a lendária bandeira. Coletivamente, essas peças representam os Dicey Peaks: os azarentos picos gelados do Monte Yeti! Você precisa achar a bandeira para vencer. O ar rarefeito, as rajadas de vento e a precipitação de neve geram uma situação na qual você só verá a bandeira quando já estiver bem ao lado dela. Portanto, os Alpinistas devem escolher com muito cuidado.

Graças às condições absurdamente traiçoeiras do topo da montanha, você não poderá optar por descansar enquanto estiver no Cume. Até o fim da partida, você só poderá usar o Oxigênio com o qual chegou ao Cume. Se você ficar sem Oxigênio no Cume e não achar a bandeira, esse será o fim da partida no seu caso, e você terá de esperar até um outro jogador encontrar a bandeira e dividir emergencialmente o oxigênio com você.

Ao superar o Nível 3 e entrar no Cume durante a escalada, comece baixando seu marcador de Oxigênio uma casa no manômetro para cada PIOLET obtido no seu turno. Aí escolha uma das peças do Cume, coloque ali seu Alpinista e vire a peça para cima. Se encontrar a bandeira, você vencerá imediatamente! Se não houver bandeira nessa peça, seu turno chegará ao fim e você começará seu próximo turno no Cume.





Ao começar seu turno no Cume, você vai precisar de um PIOLET em pelo menos um dos cinco dados lançados para poder virar mais uma peça para cima, à procura da bandeira. Baixe seu marcador de Oxigênio uma casa no manômetro para cada PIOLET obtido e, desde que você não tenha hiperventilado (consulte "Acidente"), escolha e vire uma das peças Cume 0. Se não houver bandeira nessa peça, seu turno chegará ao fim. Se encontrar a bandeira, você vencerá imediatamente!