

Tortus

Manual de Instrução para plataforma Tabletopia

Definição

Tortus é um jogo de raciocínio no estilo “Encontre o Letal” cujo objetivo é empurrar os peões inimigos no buraco.

Preparação

1- Cada jogador escolhe uma cor de peão e assume um dos lados do tabuleiro.

2- Role o dado para decidir quem será o primeiro a jogar.



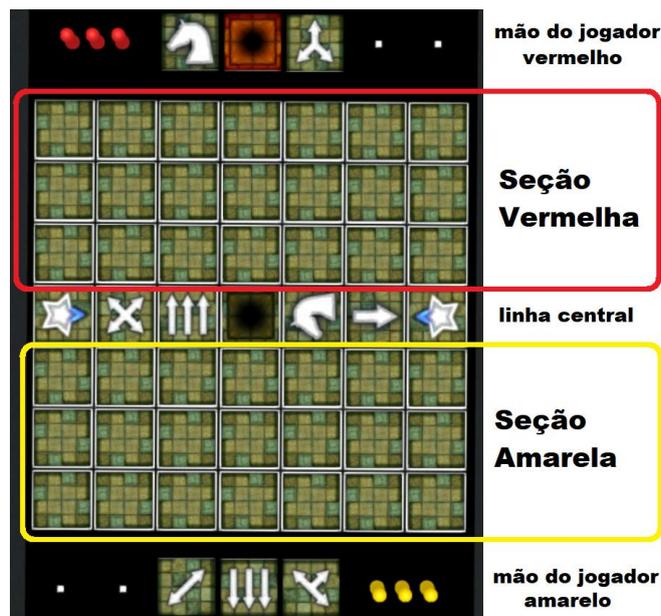
3- Os buracos  e poço sem fundo  não podem iniciar o jogo na mão.

Caso possua alguns destes, o primeiro jogador deverá trocar cada um por uma ficha já aberta no tabuleiro, até que não possua mais nenhum na mão.

Em seguida o segundo jogador fará o mesmo.

Se não for possível, reinicie o jogo.

4- O primeiro jogador pega um peão da sua cor e o coloca sobre qualquer ficha na sua seção do tabuleiro. Em seguida o segundo jogador faz o mesmo. Repita esta operação até que todos os peões estejam no tabuleiro.



A Partida

A partida começa com a vez do primeiro jogador que ao terminar, passa a vez para o segundo jogador e assim sucessivamente.

Ações

Um jogador poderá realizar 2 ações por vez. Entretanto se o jogador possuir apenas 1 peão em jogo, ele entra no modo **Pindaíba**, podendo realizar 3 ações ao invés de 2.

As possíveis ações são: Girar, Abrir, Trocar e Mover

Obs.: As fichas com peões parados em cima jamais podem ser utilizadas nas ações.

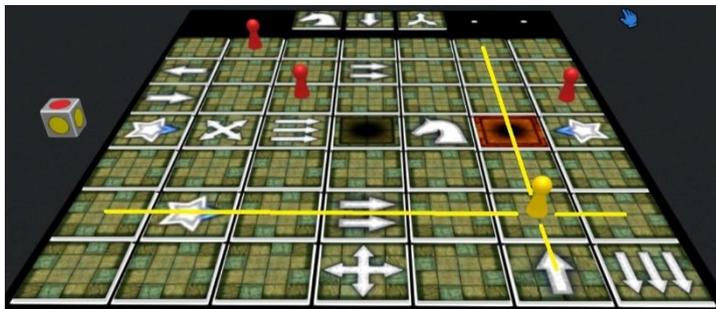
Girar

Um jogador pode girar à vontade qualquer ficha aberta do tabuleiro.

Abrir

Um jogador pode abrir qualquer ficha fechada do tabuleiro que esteja em linha reta horizontal ou vertical com um peão da sua cor.

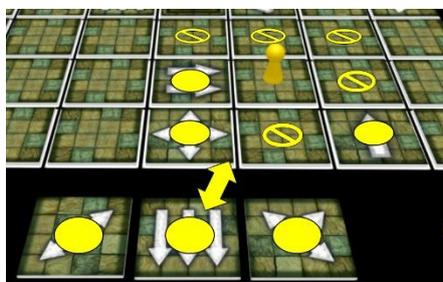
Caso abra por engano uma casa inválida, como penalidade ele perde um peão à sua escolha.



Trocar

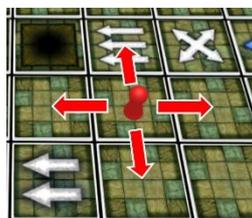
Um jogador pode trocar qualquer ficha aberta ao redor de um peão da sua cor por uma ficha que esteja em sua mão. Buracos e Poço sem Fundo não podem ser trocados.

A ficha pode ser colocada em jogo em qualquer direção.



Mover

Um jogador pode mover um de seus peões para uma casa adjacente (a casa ao lado, a da frente ou a de trás).



Seguir ou não seguir o fluxo

Quando um peão for movido para uma casa aberta desocupada, ele poderá continuar a ação seguindo as instruções daquela ficha ou ficar parado ali, finalizando a ação.

Isto se repete até que o peão seja movido para um buraco/poço sem fundo, ou para uma casa fechada desocupada ou que o controlador daquele peão decida finalizar a ação.

IMPORTANTE: A instrução de uma ficha não pode ser utilizada para iniciar o movimento de qualquer peão, seja seu ou capturado.

Capturando um peão

Quando o peão for movido para uma casa ocupada por outro peão (amigo ou inimigo), ocorre a captura.

Na captura, o primeiro peão permanece na casa ocupada e empurra o segundo peão para uma casa adjacente.

A partir daí o mesmo jogador continua a ação controlando o segundo peão.

São permitidas capturas sucessivas na mesma ação.

Empurrando um peão no buraco

Ao mover um peão oponente em um buraco, você deve proceder da seguinte forma:

- Ponha aquele peão na mão do oponente
- Ponha aquela ficha de buraco na sua mão
- Preencha o vazio deixado no tabuleiro com uma ficha não-buraco da sua mão (escolha a direção)

Entretanto se você mover seu próprio peão em um buraco, faça igual acima invertendo as mãos:

- Ponha aquele peão na sua mão
- Ponha aquela ficha de buraco na mão do oponente
- Preencha o vazio deixado no tabuleiro com uma ficha não-buraco da mão do oponente

Obs.: Se ao invés de um buraco, a ficha for uma estrela copiando um buraco, apenas o peão sai do tabuleiro.

Obs2.: As fichas envolvidas na troca mantêm a face para cima.

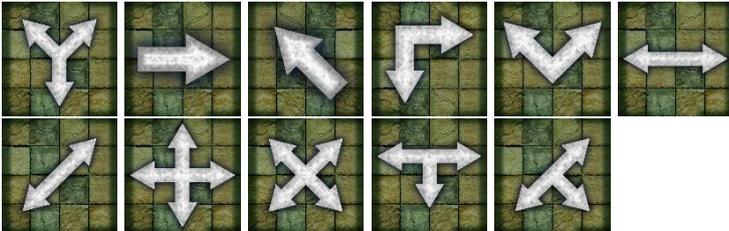
Empurrando um peão no poço sem fundo

Ao empurrar um peão para o poço sem fundo, você vence a partida.

Instruções das fichas

Setas Simples

Mova seu peão em uma casa para uma das direções apontadas pelas setas. As direções que apontarem para fora do tabuleiro não podem ser seguidas.



Setas Duplas

Pule seu peão para a segunda casa na direção apontada pelas setas. Caso a segunda casa extrapole o tabuleiro, esta instrução não tem efeito.



Setas Triplas

Pule seu peão para a terceira casa na direção apontada pelas setas. Caso a terceira casa extrapole o tabuleiro, esta instrução não tem efeito.



Cavalo

Pule seu peão para uma casa seguindo o movimento em L. Idêntico ao xadrez.



Buraco

Se um peão for movido para um buraco, aquele peão e aquela ficha de buraco, saem do jogo.



Poço Sem Fundo

Se um peão for movido para o poço sem fundo, o jogador da cor daquele peão perde a partida.



Estrela

A estrela tem 2 funções que os jogadores podem escolherem:

1- Teleporte

Ao ser movido para uma estrela, um peão pode ser teleportado para qualquer outra estrela do tabuleiro.

2- Cópia

Uma estrela torna-se uma cópia fiel da ficha para onde a ponta azul da estrela está apontando.

Enquanto uma estrela está copiando um buraco ou poço sem fundo, ela perde a habilidade de teleporte, ou seja, não recebe nem envia peões.

Estrelas copiando buracos, não são removidas do jogo caso peões caiam nelas.

Uma estrela não pode copiar outra estrela, somente seu conteúdo já copiado.

