

LIVRO DE REGRAS

# DEUSASTRADOS



O universo repousava quando uma onda emanou do vazio, a entidade Caos despertava e a formação de um novo planeta se aproxima. Você mal tem tempo de reagir e já pode sentir os outros deuses da criação vindo de todo o cosmo. É necessário ser rápido para garantir que as suas criaturas sejam os novos habitantes deste planeta, porém o Caos é cheio de artimanhas e adaptar-se aos seus caprichos não será uma tarefa fácil.

## ★ COMPONENTES ★



Tabuleiro do Caos



4 Réguas de Jogador



Tipos (6)

Deuses (5)



Caos (9)



20 Marcadores



Miniatura do Caos



72 Cartas de Partes



3 Cartas Camaleônicas



40 Cartas de Deuses

## ★ JOGO BÁSICO ★

O **Jogo Básico** é recomendado sempre que alguém joga **Deusastrados** pela primeira vez. Neste modo, os deuses não possuem habilidades e todos têm acesso aos mesmos poderes.

## PREPARAÇÃO

1. Posicione o **Tabuleiro do Caos** em uma das bordas da área de jogo.
2. Embaralhe as **Cartas de Partes** e espalhe-as com a face para baixo no centro da mesa.
3. Cada jogador escolhe um deus, pega seu marcador, cartas e régua de jogador. Em seguida, devolve para a caixa do jogo a carta de habilidade do deus, assim como as duas cartas de prioridade **2** que possuem a imagem do personagem na frente. **Esses componentes não serão usados no Jogo Básico.**



**4.** Separe os **Marcadores do Caos** em três pilhas, uma relativa à cada parte, conforme o exemplo abaixo.



Embaralhe as pilhas separadamente e retire um marcador de cada uma sem ver seu conteúdo (**elas não serão usadas nessa partida**). Em seguida, embaralhe os marcadores restantes e mantenha-os próximos ao tabuleiro com a face para baixo.

**5.** Revele um **Marcador do Caos** e cubra a imagem correspondente no tabuleiro, mantendo sua face para baixo.



## COMO JOGAR

O jogador mais desastrado recebe a **Miniatura do Caos** e inicia a primeira rodada como o jogador da vez. Cada rodada em **Deusastrados** é dividida em quatro fases distintas.



## FASE 1 • CRIAÇÃO

Essa fase é jogada em tempo real. Simultaneamente, os jogadores pegam **Cartas de Partes** no centro da mesa e optam por descartá-las ou posicioná-las na sua área de jogo, ou na de outros jogadores, formando criaturas. Criaturas podem ser criadas em qualquer ordem e qualquer parte pode ser utilizada, desde que exista um espaço livre. No momento em que uma **Carta de Parte** é usada, ela não pode ser retirada ou sobreposta. A fase termina assim que todos os jogadores tenham criado todas as criaturas da rodada. **Os jogadores devem usar apenas uma mão durante essa fase.**

Criaturas por jogador:

Rodada 1: 1 Criatura

Rodada 2: 2 Criaturas

Rodadas 3 e 4: 3 Criaturas



O ato de gerar novas criaturas pode parecer um tanto confuso quando visto de longe, mas possui suas regras. Criaturas sempre são formadas por três partes: cabeça, tronco e pés. Esses elementos ditam respectivamente a forma que a criatura respira, como ela se alimenta e o tipo de ambiente em que vive.

## ORDEM DO CAOS

As **Ordens do Caos** são requisitos que as criaturas devem cumprir para se adaptarem ao novo planeta. A partida inicia com uma **Ordem do Caos** e novas são reveladas no decorrer da partida. **Antes e após a fase de Poderes**, enquanto existirem **Marcadores do Caos** disponíveis, o jogador da vez revela um novo marcador e cobre a imagem correspondente no tabuleiro.



AR



GÁS



VÁCUO



PLANTA



ENERGIA



CARNE



TERRA



GELO



MAGMA

*Exemplo: A ordem do Caos do início da partida proibiu criaturas que respirem gás. Durante a fase de criação, Klahri puxa a primeira carta e confere que é justamente uma cabeça que respira gás. Sem perder tempo, ele posiciona a cabeça em uma das criaturas de Zilla, atrapalhando seus planos.*

## FASE 2 • PODERES

Nesta fase, os jogadores usam seus poderes para transformar suas criaturas e sabotar as dos oponentes. Cada jogador olha suas **Cartas de Poder** e decide uma para utilizar, baixando-a com a face para baixo sobre a mesa. Em seguida, elas são reveladas simultaneamente e seus efeitos ativados um por um, seguindo a ordem de prioridade, **do maior número para o menor**. O jogador pode optar por não ativar ou ativar apenas parte do poder escolhido e caso dois ou mais poderes tenham o mesmo número, a prioridade segue em sentido horário, a partir do jogador da vez. **No fim da rodada, as Cartas de Poder selecionadas são descartadas.**



**PROTEGER:** Criaturas protegidas não podem ser afetadas por poderes ou descartadas na fase do Caos.

**TROCAR:** Troque partes entre criaturas de um ou mais jogadores.

**DESCARTAR:** Devolva a carta para o centro da mesa.

*Exemplo: Lumen usou Proteger (prioridade 3) e Primorosa usou Trocar (prioridade 3), porém Primorosa é a jogadora da vez e decide trocar a cabeça de uma de suas criaturas com a de uma das criaturas de Lumen, que por sua vez não consegue proteger a criatura da troca, já que seu poder ativa depois.*



### FASE 3 • CAOS

Nessa fase, os jogadores descartam todas as partes de suas criaturas cuja imagem de fundo da carta não esteja visível no **Tabuleiro do Caos**, ou seja, esteja coberta por um marcador. Essas partes não se adaptaram ao novo planeta e aos caprichos do **Caos**.

*Exemplo: Nesta rodada, não são permitidas cabeças que respirem ar ou gás, assim como troncos que se alimentem de plantas.*

### FASE 4 • PONTUAÇÃO

Durante a pontuação, os jogadores recebem pontos e avançam no tabuleiro com seus marcadores. Cada jogador recebe um ponto para cada parte de suas criaturas que persistiu ao **Caos** e um ponto extra para cada **criatura completa** (cabeça, tronco e pés).



### FIM DA RODADA

No fim da rodada, todas as partes de **criaturas completas** que persistiram ao Caos são descartadas e a **Miniatura do Caos** é passada ao próximo jogador em sentido horário que se torna o jogador da vez. **Partes de criaturas incompletas** se mantêm para a próxima rodada.

### FIM DO JOGO

No fim de quatro rodadas, o jogador com a maior pontuação é declarado o **vencedor!**



## ★ JOGO AVANÇADO ★

Após algumas partidas, os jogadores podem seguir para o **Jogo Avançado**. Neste modo, os deuses possuem habilidades únicas e diferentes poderes que trazem mais estratégia para as partidas.

### DIFERENÇAS NA PREPARAÇÃO

Ao escolher um deus, os jogadores posicionam sua **Carta de Habilidade** sobre a mesa e retiram as cartas de prioridade **2** que não possuem a imagem do deus em sua frente, devolvendo-as à caixa.

O jogador que escolheu a **Primorosa** recebe os seis **Marcadores de Tipo** e o jogador que escolheu o **Zilla** recebe as três **Cartas Camaleônicas**.



Por muito tempo, através da galáxia, os três tipos mais prolíferos de criaturas sempre foram os sistemáticos **insectóides**, os adaptáveis **escamosos** e os robustos **peludos**. Com o passar dos milênios estas espécies se subdividiram e mesclaram gerando híbridos de todas as formas e tamanhos.

### DIFERENÇAS NO JOGO

A inclusão das **Cartas de Habilidade** e dos poderes especiais modificam regras e tornam única a experiência de se jogar com cada deus. No **Jogo Avançado**, os **Tipos de Criaturas** (representados pelos ícones no canto superior direito das **Cartas de Partes**) são utilizados em algumas habilidades dos deuses, **portanto fique atento!**



## **CRÉDITOS**

### **AUTOR**

**ALEXANDER FRANCISCO**

### **ARTE**

**GUILHERME CAVALCANTE**

### **DESENVOLVIMENTO**

**GABRIEL CALDERON E GUILHERME MARQUES**

### **PRODUÇÃO**

**GAME MAKER**

## **DÚVIDAS SOBRE O JOGO?**

**ACESSE NOSSO FAQ EM  
[WWW.TGMEDITORA.COM.BR/DEUSASTRADOS](http://WWW.TGMEDITORA.COM.BR/DEUSASTRADOS)**

## **FALE CONOSCO**

**[CONTATO@TGMEDITORA.COM.BR](mailto:CONTATO@TGMEDITORA.COM.BR)**

## **SIGA A TGM**

