



GAME OF SOUNDS AND LIGHTS

REGRAS DO JOGO:

- O JOGO PODERÁ SER SOLO OU EM DUPLA;
- O JOGADOR OU A DUPLA JOGARÁ CONTRA O OS FILHOS DO SOM E DA LUZ (OS PERSONAGENS DO PRÓPRIO JOGO);
- O JOGO POSSUI 21 CARTAS. **CARTA DE AÇÃO (VERMELHAS)**, **CARTAS DE JUNÇÃO (AMARELAS)** E **CARTAS DE DEFESA (AZUIS)**.
- AS CARTAS **VERMELHAS** RETIRAM PONTUAÇÃO DO JOGO, AS CARTAS **AZUIS** DEFENDEM AÇÕES DO JOGO E AS CARTAS **AMARELAS** PODEM SER UNIDAS E ASSIM FORMAR UM COMBO DE CARTAS QUE SOMAM AÇÃO E DEFESA, RETIRANDO MAIS PONTOS DO Oponente;
- ALÉM DAS CARTAS, O JOGO POSSUI OS QUADROS DE AÇÃO. ESSES QUADROS SÃO AS AÇÕES QUE CADA PERSONAGEM DO JOGO EFETUARÁ CONTRA O(S) JOGADOR(ES).

INICIANDO O JOGO

- CADA JOGADOR DEVERÁ PEGAR 4 CARTAS DO DECK (EM CASO DE JOGO SOLO, O JOGADOR DEVERÁ PEGAR 8 CARTAS). O RESTANTE DAS CARTAS DEVERÁ FICAR NO CENTRO DA MESA.
- OS QUADROS DE AÇÃO DEVERÃO FICAR VIRADOS PARA BAIXO, TAMBÉM NO CENTRO DA MESA.
- O JOGADOR E OS PERSONAGENS DO JOGO (OPONENTE) INICIARAM AMBOS COM 1000 (MIL) PONTOS. EM CASO DE DUPLA, A PONTUAÇÃO SERÁ A MESMA.
- O JOGO INICIARÁ COM UM QUADRO DE AÇÃO SENDO VIRADO PARA CIMA. OS JOGADOR DEVERÁ LER EM VOZ ALTA A AÇÃO QUE ESTÁ NO QUADRO.
- APÓS ISSO, O(S) JOGADOR(ES) DEVERÁ(ÃO) PROCURAR DENTRE AS SUAS CARTAS, ALGUMA QUE DEFENDA A AÇÃO DO JOGO. CASO O JOGADOR OBTENHA UMA CARTA DE DEFESA, ELE DEVERÁ SUBTRAIR DO VALOR DE AÇÃO (ACT) DO JOGO, O VALOR DE DEFESA (DEF) DE SUA CARTA. SE O VALOR DE DEFESA EXCEDER O DE AÇÃO DO JOGO, O JOGADOR TEM DIREITO A UTILIZAR UMA CARTA DE AÇÃO DE SEU DECK CONTRA O JOGO (O JOGO NÃO PODERÁ EFETUAR DEFESA) E O VALOR DA AÇÃO SERÁ SUBTRAÍDO DOS PONTOS DO JOGO. CASO O JOGADOR NÃO TENHA UMA CARTA DE DEFESA O VALOR DA AÇÃO DO JOGO SERÁ SUBTRAÍDO DOS PONTOS DOS JOGADORES.
- APÓS CADA RODADA O(S) JOGADOR(ES) DEVERÁ(ÃO) PEGAR UMA CARTA DO DECK NO CENTRO DA MESA.
- AS CARTAS AMARELAS PODERÃO SER USADAS A QUALQUER MOMENTO (JUNTAS OU SEPARADAS). ELAS SERVEM TANTO PARA AÇÃO, QUANTO PARA DEFESA. JUNTAS ELAS SOMAM A PONTUAÇÃO DE AÇÃO E DE DEFESA.
- OS JOGADORES DEVERÃO FAZER O CONTROLE DE PONTUAÇÃO, TANTO DO JOGO QUANTO A POTUAÇÃO PRÓPRIA.
- PERDE O JOGO QUEM ZERAR A PONTUAÇÃO PPRIMEIRO. CASO OS QUADROS DE AÇÕES DE JOGO ACABEM, GANHA QUEM TIVER A MAIOR PONTUAÇÃO.

COMO LER SEU CARD

NOME DO
CARD

1

ILUSTRAÇÃO

2

3 PONTOS DE
AÇÃO

4 PONTOS DE
DEFESA

4

5 DESCRIÇÃO
DA CARTA

5



CARDS DE AÇÃO

Escuridão repentina



Houve uma chuva forte e acabou a luz. Você ficou no escuro, não dá pra enxergar nada! xiiiiii!

ACT/350 DEF/0

Fones de ouvido



Você utilizou em excesso os fones de ouvido e com volume acima de 85 DB (decibéis), que é prejudicial a saúde do seu ouvido!

ACT/500 DEF/0

Luz Intensa



Você foi surpreendido com uma luz extremamente forte em sua direção, esta ofuscando a sua visão!

ACT/400 DEF/0

Sol forte



Você foi para a praia e esqueceu do oculos de sol. O sol forte está atrapalhando e fazendo mal para a sua visão!

ACT/500 DEF/0

CARDS DE AÇÃO

Som alto demais



Você foi surpreendido com um som alto demais e que está danificando sua audição!

ACT/200 DEF/0

Bloqueio do som



Sua mamãe está muito brava pois a porta do seu quarto estava fechada e ouve um impedimento na propagação do som. Você não escutou ela te chamar pro jantar, xiiiiii!

ACT/300 DEF/0

Infrassons



Você recebeu uma informação super importante para prosseguir no jogo, mas ela está abaixo de 20Hz, o que se configura como infrassons, portanto abaixo da faixa audível do ouvido humano.

ACT/100 DEF/0

CARDS DE DEFESA

Protetores auriculares



Utilize para se proteger em situações onde o som ou ruído estejam altos demais!

ACT / 0 DEF / 150

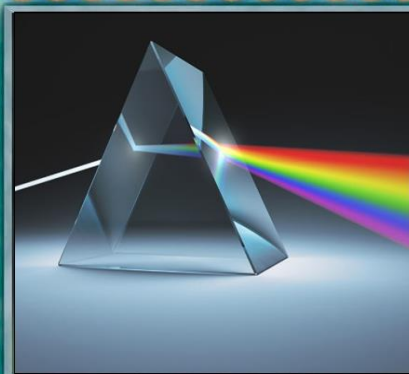
Propagação do som



Utilize para deixar o caminho livre, dessa forma o som poderá ser propagado com muito mais clareza!

ACT / 0 DEF / 300

Prisma



O prisma é um elemento óptico que refractam a luz! Utilize para se defender em casos de luz intensa.

ACT / 0 DEF / 400

CARDS DE DEFESA

Lanterna



Utilize para se defender em situações de escuridão!

ACT / 0 DEF / 290

Carta de equilíbrio



Utilize essa carta para se defender dos excessos!

ACT / 0 DEF / 350

Cachorrinhos

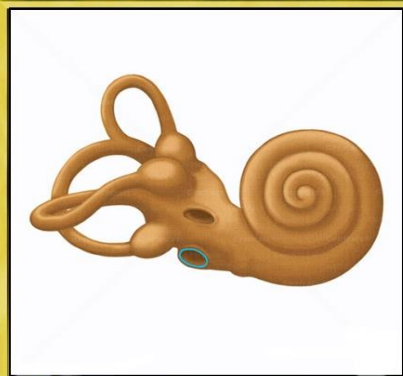


Os cachorros (e outros animais), são capazes de escutar sons abaixo de 20Hz, conhecidos como os infrassons. Utilize essa carta para se transformar em um e assim, receber a informação valiosa!

ACT / 0 DEF / 300

CARDS DE JUNÇÃO-OUVIDO INTERNO

Coclea

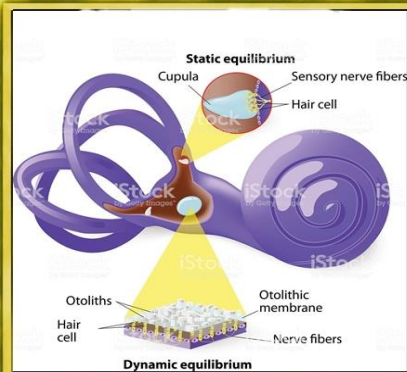


Carta de junção!

A cóclea localiza-se na orelha interna e é responsável pela função auditiva. Para obter uma defesa e ação maior, junte-a com o sistema vestibular e com nervo auditivo para formar o ouvido interno completo.

ACT / 83 DEF / 166

Sistema Vestibular

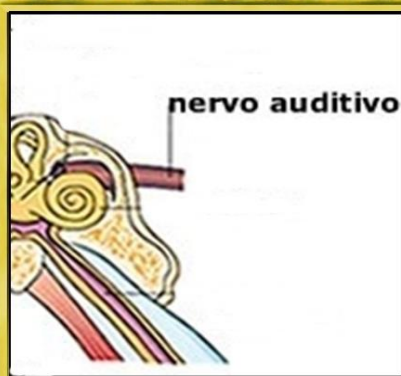


Carta de Junção!

O Sistema Vestibular é responsável pela detecção de movimentos do corpo, que contribui para a manutenção do equilíbrio. Para obter uma defesa e ação maior, junte-a com a Coclea e com o Nervo Auditivo para formar o ouvido interno completo.

ACT / 83 DEF / 166

Nervo Auditivo



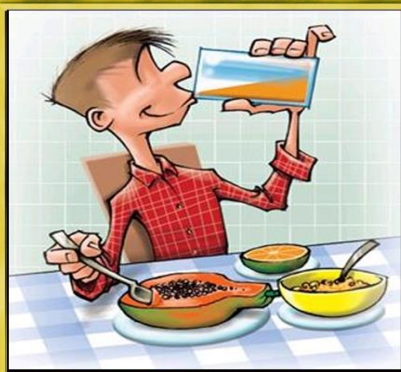
Carta de Junção!

A função do nervo auditivo é transmitir sinais do ouvido interno para o cérebro. Para obter uma defesa e ação maior, junte-a com a Cóclea e com o Sistema Vestibular para formar o ouvido interno completo.

ACT / 83 DEF / 166

CARDS DE JUNÇÃO- SAÚDE OCULAR

Boa Alimentação



Carta de Junção!

Para mantermos nossa visão saudável são necessários alguns cuidados: Dormir bem, Boa Alimentação, lubrificação ocular, óculos escuros e visita ao oftalmologista. Junte essas cartas para obter uma ação e defesa maior.

ACT / 100 DEF/ 100

Domir bem



Carta de Junção!

Para mantermos nossa visão saudável são necessários alguns cuidados: Dormir bem, Boa Alimentação, lubrificação ocular, óculos escuros e visita ao oftalmologista. Junte essas cartas para obter uma ação e defesa maior.

ACT / 100 DEF/ 100

Lubrificação Ocular



Carta de Junção!

Para mantermos nossa visão saudável são necessários alguns cuidados: Dormir bem, Boa Alimentação, lubrificação ocular, óculos escuros e visita ao oftalmologista. Junte essas cartas para obter uma ação e defesa maior.

ACT / 100 DEF/ 100

CARDS DE JUNÇÃO- SAÚDE OCULAR

Visita ao Oftalmologista



Carta de Junção!

Para mantermos nossa visão saudável são necessários alguns cuidados: Dormir bem, Boa Alimentação, lubrificação ocular, óculos escuros e visita ao oftalmologista. Junte essas cartas para obter uma ação e defesa maior.

ACT / 100 DEF/ 100

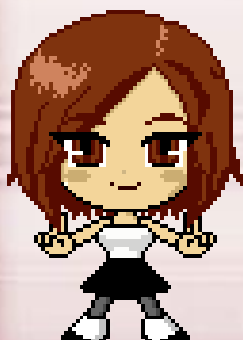
Óculos Escuros



Carta de Junção!

Para mantermos nossa visão saudável são necessários alguns cuidados: Dormir bem, Boa Alimentação, lubrificação ocular, óculos escuros e visita ao oftalmologista. Junte essas cartas para obter uma ação e defesa maior.

ACT / 100 DEF/ 100



QUADROS DE AÇÃO DO JOGO

DURANTE UMA TEMPESTADE MUITO FORTE, UM
RAIO ATINGIU A FIAÇÃO E ACABOU A LUZ.
VOCÊ FICOU NO ESCURO, NÃO DÁ PARA
ENXERGAR NADA HAHHAHA!

AÇÃO: 400



ATENÇÃO! VOCÊ ACABOU DE RECEBER UMA
INFORMAÇÃO SUPER IMPORTANTE, MAS O SOM
ESTÁ ABAIXO DE 20HZ, CONFIGURANDO-SE
ASSIM, UM INFRASSOM, PORTANTO, ABAIXO
DA FAIXA AUDÍVEL POR UM SER HUMANO.

AÇÃO: 200



QUADROS DE AÇÃO DO JOGO

VOCÊ PASSOU O DIA TODO COM FONES DE OUVIDO E COM VOLUME ACIMA DE 85 DB (DECIBÉIS). SABE QUE ISSO É PREJUDICIAL A SAÚDE DO SEU OUVIDO?

AÇÃO: 500



VOCÊ ESTAVA DISTRAÍDO E FOI SURPREENDIDO COM UMA LUZ MUITO FORTE EM SUA DIREÇÃO. ISSO ESTÁ OFUSCANDO SUA VISÃO?

AÇÃO: 400



QUADROS DE AÇÃO DO JOGO

SUA MÃE TE CHAMOU PARA O JANTAR
MAS, A PORTA DO SEU QUARTO ESTAVA
FECHADA E HOUE UM IMPEDIMENTO NA
PROPAGAÇÃO DO SOM; VOCÊ NÃO ESCUTOU...
ELA ESTÁ SUPER BRAVA; XIII!

AÇÃO: 400



VOCÊ ESTÁ PERTO DE UMA OBRA DE
PAVIMENTAÇÃO; O SOM ALTO DEMAIS
ESTÁ DANIFICANDO A SUA AUDIÇÃO!

AÇÃO: 200



QUADROS DE AÇÃO DO JOGO

VOCÊ FOI PARA A PRAIA SE DIVERTIR
SEM OCULOS DE SOL? XIII...
O SOL FORTE VAI FAZER MAL PARA SUA
VISÃO E IMPEDIR QUE VOCÊ ENXERGUE
BEM?

AÇÃO: 500

