

N. 5 V. 1 - DEZ 2022

GLYP



TODON

MAGAZINE



TRIORA

Participe da festa das bruxas

PAPER DUNGEONS

Enfrente a Lenda de Kramps

BRAZIL IMPERIAL

Lute para controlar o Forte de Natal

LUNA MARIS

Um presente muito especial

ELETRIKA

Fature com a iluminação natalina

PROMOS NATALINAS

Material especial para seus jogos

SUMÁRIO

4



Regras Natalinas
(Triora: A Cidade das Bruxas)

7

A Lenda de Kramps
(um Conto Natalino de Paper Dungeons)



12



Natal
(um mapa para Brazil Imperial)

13

Presente de Natal
(Luna Maris)



15



Regras Variantes
Especiais de Natal (Eletrika)

No que estamos trabalhando


GLYP **17**
TODON

Redator e Editor: Márcio Botelho
Diagramadora: Andreza Farias
Revisor: Thiago Leite
Gerente-geral: Diego Bianchini



O ano de 2022 foi muito marcante para todos nós do **Glyptodon Game Studio**.

Para além dos diversos eventos que aconteceram no cenário brasileiro e internacional - que foram muitos e intensos: arrefecimento da pandemia de Covid-19, conflito militar de larga escala na Europa, estranhamento entre as maiores potências mundiais, as mais acirradas eleições brasileiras da história recente e uma Copa do Mundo fora de época -, tivemos um ano cheio de aprendizado para nosso jovem estúdio de jogos.

O primeiro aprendizado diz respeito à necessidade de aprendermos a conviver com as diferenças. Cada pessoa é um universo particular, cheio de ideias, experiências e saberes. Respeitar as diferenças dentro de uma equipe criativa por vezes é um desafio, mas é fundamental para fazer com que um projeto cresça e apresente novas e surpreendentes visões.

Também foi fundamental aprender a importância da comunicação. Boas ideias não valem de nada se você não consegue comunicar elas para a sua audiência. Isso vale para a família, para as amizades, para os relacionamentos amorosos e, claro, para o desenvolvimento de jogos.

Por fim, aprendemos a ter orgulho de nosso trabalho. Quando digo orgulho do nosso trabalho, não estou me referindo ao produto final, mas sim a todo o processo que começa com a ideia inicial, passa pelo desenvolvimento e que culmina no lançamento de um jogo. O trabalho é cansativo, mas conseguimos nos ver nesse trabalho e percebemos o quanto crescemos enquanto indivíduos a cada etapa desse fazer coletivo.

Esperamos que em 2023 possamos seguir com esse aprendizado, lançando novos jogos e compartilhando com vocês nosso amor pelo lúdico.

A equipe do Glyptodon Game Studio deseja boas festas para você e para sua família.

Nos vemos em 2023.



MICHAEL C. ALVES

TRIORA

CIDADE DAS BRUXAS

REGRAS NATALINAS

Por Michael Alves

O natal chegou também em Triora. Enquanto a população começa a se preparar para as comemorações, as bruxas estão se preparando para fazer sua própria festa!

Este material promocional apresenta duas regras variantes para **Triora: Cidade das Bruxas**, ambas refletindo a temática natalina e adicionando um tempero especial para o jogo. Essas regras geram alterações nas estratégias de jogo e podem ser usadas de forma independente entre si ou em conjunto.

O BOM VELHINHO

O Inquisidor está de bom humor com as festas de fim de ano, e está distribuindo presentes para a população de Triora, mas as Bruxas estão prontas para roubar os presentes para fazer a própria festa!

- 🎁 Sempre que o Inquisidor fizer um movimento deixando uma região ele colocará 1 Moeda de Prata no local de onde ele saiu.
 - 🌲 Coloque uma moeda no círculo daquela região.
 - 🌲 Ela não bloqueia familiares ou bruxas.
 - 🌲 Se o inquisidor não deixar uma região, ele não coloca moedas.
-
- 🎁 A primeira Bruxa que se mover para uma região com uma moeda deve pegá-la para si.
 - 🌲 Esta moeda é recebida como um bônus extra, em adição a todos os outros efeitos da região.
 - 🌲 Familiares não coletam moedas.
 - 🌲 A Bruxa não precisa gastar os recursos de ativação da região para poder coletar a moeda (similar ao *Bônus da Bruxa*).



A FESTA DAS BRUXAS

As bruxas estão preparando uma grande festa para comemorar sua vitória sobre o Inquisidor. Cada bruxa deve contribuir com moedas para que o final de ano seja mágico.

- ✂ No início do jogo, coloque um de seus marcadores hexagonais na trilha de Pontos de Ruína no 0.
- 🌲 Utilize-o para determinar quantas moedas você doou até o momento.
- ✂ No final do turno de cada Bruxa, uma doação de qualquer número de moedas pode ser feita, desde que possua esta quantidade de moedas.
- 🌲 Avance o marcador hexagonal colocado na trilha de Pontos de Ruína um número de espaços igual a quantidade de moedas que foram doadas naquele turno.
- ✂ No final de cada rodada, a Bruxa que tiver doado mais moedas recebe 1 Morto-Vivo ou 4 Pontos de Ruína (*a escolha do jogador*). E a Bruxa que estiver em segundo lugar recebe 2 Pontos de Ruína.
- 🌲 Após receber os pontos, **não** reduza o valor dos marcadores hexagonais. Ele marca a quantidade total doada durante a partida.
- 🌲 Em caso de empate ambas as Bruxas naquela posição recebem o valor **total**. Exemplo: A **Bruxa Vermelha** já doou 5 moedas durante a partida, a **Bruxa Azul** doou 3, a **Bruxa Branca** 3 e a **Bruxa Verde** 1 moeda. Como a **Vermelha** está em primeiro, ela escolhe receber 4 Pontos de Ruína. A **Azul** e a **Verde** estão empatadas em segundo, logo ambas recebem 2 Pontos de Ruína. E a **Branca** não recebe nada.
- ✂ Este bônus será aplicado normalmente no final da última rodada, mas não dará mais qualquer outra pontuação de fim de jogo.





**PAPER
DUNGEONS**



A LENDA DE **KRAMPS**

UM CONTO NATALINO DE PAPER DUNGEONS

Regras Por Thiago Leite • História Por Márcio Botelho



VOCÊ JÁ OUVIU FALAR DO **KRAMPS?**

Kramps é uma fada das neves que persegue de maneira incessante os aventos que não ajudaram sua comunidade. Kramps sai para caçar na noite do Solstício de Inverno montado em Sobov, uma rena maligna que se alimenta dos ossos das criaturas capturadas por seu mestre.

Após serem capturados por Kramps, os aventos serão levados para a fortaleza do monstro e atormentados por seu fiel Golem de Carvão, o terrível Uholny, uma criatura saída do reino dos pesadelos e que nunca se cansa de trazer dor para seus prisioneiros.

A única forma de aplacar a fúria de Kramps é com brinquedos de madeira, pois o monstro reconhece a bondade no coração daqueles que presenteiam as crianças.

Muitos acham que a Lenda de Kramps é só uma história inventada por fabricantes de brinquedos halflings para vender seus produtos durante o inverno, mas por via das dúvidas não é bom sair de casa na noite do Solstício de Inverno.



REGRAS ESPECIAIS



VILÕES NATALINOS

A vulnerabilidade dos vilões dessa masmorra promocional (*Rena Maligna*, *Golem de Carvão* e *Kramps*) é escolhida pelo jogador no momento do combate ao vilão (turnos 3, 6 e 8). Você **não** pode selecionar o mesmo herói duas vezes. Marque o herói escolhido com um círculo sobre ele para se assegurar de não selecioná-lo novamente.

MODO SOLO

No modo solo os vilões agem de maneira ainda mais impiedosa: além de recolher algumas gemas, como na variante *Gemas desaparecidas* (*Livro de Regras do Paper Dungeons* pág. 15), eles retirarão do jogo TODAS as poções e itens mágicos não coletados pelo jogador.

Ao final da Terceira Rodada, marque um “x” sobre todas as poções do mapa da masmorra que você não coletou. Ao final da Sexta Rodada, marque um “x” sobre todos os pedaços de itens mágicos não coletados.

COLETANDO PRESENTES

Sempre que for receber uma poção ou um pedaço de item mágico no mapa da masmorra ou por recompensa de vilão, você pode optar por não anotar isso em seu local usual, mas sim pintando um quadrado ao lado da coluna de pontos de vida.

A *Árvore de Presentes* (localizada em B7) deve ser desenhada durante o passo 2 da preparação da partida. Ela dá ao jogador que passar primeiro pela árvore três presentes (você deve pintar três quadrados à esquerda da coluna de vida). Assim como as gemas, mais de um jogador pode coletar os presentes da árvore em uma mesma rodada, porém os jogadores que não alcançaram a árvore de presentes até aquele momento deverão marcá-la com um “x” e não receberão presentes caso passem por ela posteriormente.

Ao final da partida, o jogador que recolheu mais presentes, ou seja, acumulou mais quadrados ao lado da coluna de pontos de vida, recebe 25 pontos de glória. O segundo colocado recebe 12 pontos de glória. Em caso de empate, divida os pontos de glória pelo número de jogadores empatados (arredondado para baixo).

MODO SOLO

No Modo Solo, caso colete 20 ou mais presentes, você receberá 25 pontos de glória. Caso colete menos de 20 e mais que 10 presentes, você receberá 12 pontos de glória ao final da partida.

Não receba nenhum ponto de glória caso colete menos que 10 presentes.



O rico senhor Scrooge nunca acreditou nas lendas e resolveu manter sua taverna aberta na noite do Solstício de Inverno.

O velho avarento não passou despercebido e acabou despertando a fúria das criaturas do inverno.

Apesar de seu coração de pedra e da má fama, aventureiros resolveram se reunir para invadir a Fortaleza de Kramps, resgatar Scrooge e conseguir um bom lucro nesse processo.

A tarefa será perigosa, pois a Fortaleza é guardada por uma **RENA ATROZ**, pelo temível **GOLEM DE CARVÃO** e pelo próprio **KRAMPS**.

Os aventureiros esperam obter algum ouro, uma boa glória e até mesmo brinquedos de madeira para conquistar os favores do vilarejo.

MAGAZINE4

1 D2 2 A4 3 E7

RENA MALIGNA

P1

?

x2

-3

1

A B

9

13

17







PAPER DUNGEONS

DESAFIO (RANKING)

Na edição anterior, nós promovemos um desafio usando as promocionais que foram publicadas nas edições passadas.

Aqui estão os resultados:

DESAFIO #1 - **MASMORRA BLOQUEADAS** ✨

Promo Publicada na Edição #1

NOME	PONTUAÇÃO
bloodredshadow	128
laraya	124
naohan	116
madmihi	107
jcancam	104
oscar114	102
basti aus hamburg	101
raulcg1987	88
abendoso	85

DESAFIO #2 - **MASMORRA SOMBRIA** ✨

Promo Publicada na Edição #2

NOME	PONTUAÇÃO
bloodredshado	132
abendoso	124
naohan	122
madmihi	118
laraya	117
oscar114	103
basti aus hamburg	102
jcancam	100

DESAFIO #3 - **BARREIRA MÁGICA** ✨

Promo Publicada na Edição #4

NOME	PONTUAÇÃO
bloodredshadow	117
madmihi	117
naohan	115
laraya	114
oscar114	107
basti aus hamburg	104
abendoso	102
jcancam	95

PLACAR DO DESAFIO APÓS 3 MESES

NOME	PONTUAÇÃO
bloodredshadow	377
laraya	355
naohan	353
madmihi	342
abendoso	311
oscar114	309
basti aus hamburg	307
jcancam	299
raulcg1987	88

Parabéns a **@BLOODREDSHADOW**,
nosso poderoso campeão, seu nome
estará em muitas canções dos bardos!

Nosso obrigado a todos que participaram, e ao MadMihi que organizou este desafio!
Te vejo no próximo desafio!



2 Jogadores

Mapa



Chance de Combate

O Forte dos Reis Magos, fundado em 25 de dezembro de 1599 na cidade de Natal, está sob ataque! Conseguir esta posição estratégica será fundamental para a Vitória.

Posicione a peça de cidade “Natal” no espaço indicado como na imagem abaixo durante a preparação do jogo. Entenda esta construção como uma **cidade dominada do adversário!** Para conquistá-la, deve-se iniciar um ataque contra ela. Após isso, o jogador a domina enquanto possuir unidades sobre ela. Caso retire suas unidades desta cidade, ele deverá a atacar novamente no futuro. Caso outro jogador tente dominá-la enquanto houver unidades adversárias sobre esta cidade, as unidades irão combater entre si, sem que a Força de Combate da Cidade seja adicionada, assim como em um jogo normal. O jogador que vencer o combate sobre esta cidade irá controlá-la.

Caso queira entrar ou sair de um dos locais indicados pelo hexágono azul*, gaste um movimento livre ou o movimento extra da Ação Reformar (na borda do mapa, ou entrar ou sair de um espaço de água).

*Adicione as Peças de água nos locais indicados pelos hexágonos azuis.



LUNA MARIS



PRESENTE
DE NATAL

Por Ricardo Amaral

O bilionário visionário Elano Almíscar está passando por maus momentos. Depois de ter tido problemas com seu carrinho de controle remoto e de sofrer com um Passarinho Azul muito barulhento, o senhor Almíscar decidiu melhorar a sua imagem pública.

E qual a melhor maneira de ser bem-visto pela sociedade?

Ser uma pessoa gentil e bondosa? Praticar filantropia? Pagar os impostos devidos para o governo?

Nada disso. Todo mundo sabe que o melhor a se fazer é investir na exploração espacial!

A equipe da SpaceY, a empresa de foguetes do Senhor Almíscar, resolveu entrar no clima natalino e dar de presente para os astronautas novos módulos para a Colônia Lunar.

Infelizmente a SpaceY sofreu um corte de funcionários e a equipe se confundiu um pouco e acabou instalando os módulos em lugares um tanto inapropriados.

Esse é um conjunto de regras variantes para a preparação do jogo **Luna Maris**. Essas regras variantes podem ser utilizadas de forma isolada ou em conjunto com outras variantes (como a *Esteira Defeituosa*, apresentada na Glyptodon Magazine de junho de 2022, ou as promocionais que vem na caixa do jogo).



PREPARAÇÃO



Durante o passo 8 da preparação, depois de pegar os 5 módulos avançados e distribuí-los nos espaços correspondentes da área de projetos, você deve pegar mais 2 módulos avançados.

Os dois módulos sorteados iniciam o jogo instalados na colônia desde o começo do jogo. Entretanto, eles serão instalados em lugares trocados.

Exemplo: foram sorteados o **laboratório** e o **complexo industrial**. O laboratório aprimorado fica sobre o complexo industrial impresso no tabuleiro. E o complexo aprimorado fica sobre o laboratório impresso no tabuleiro.

O restante do jogo permanece sem alterações.





Eletrika

**REGRAS VARIANTES
ESPECIAIS DE**

Natal

Por Thiago Leite

RESERVA DE ESTRUTURAS

A especulação no mercado de energia é um elemento constante e que tem valorizado muito algumas das estruturas da rede elétrica. Quem souber se valer das flutuações do mercado poderá obter um bom lucro.

Em qualquer momento em que você possa colocar um marcador de influência para reservar um local no mapa, você pode optar por colocar seu marcador de influência próximo ao tipo de estrutura que deseja reservar, em vez de reservar uma peça de terreno. Você não pode reservar um tipo de estrutura que já esteja reservado. Ao reservar um tipo de estrutura, você pega um marcador de curto-circuito e o deixa na sua frente até o final da partida..

O primeiro jogador a construir esse tipo de estrutura vai conceder ao jogador que fez a reserva o número de MW do marcador de influência. Caso o próprio jogador construa a estrutura, ele recolhe o marcador, mas não recebe os MW adicionais.

POR EXEMPLO: o jogador vermelho coloca seu marcador de influência de 2 MW próximo as torres, e pega um marcador de curto circuito, colocando-o em sua área de jogo. Como o jogador verde pretende seguir com a estratégia de formar um conjunto de torres, ele constrói mais uma estrutura desse tipo no mapa e concede 2 MW para o jogador vermelho que recolhe o marcador de influência.

OBSERVAÇÃO:

1. se você possuir dois marcadores de curto-circuito à sua frente você não pode mais reservar estruturas.
2. só uma estrutura pode estar reservada por vez.

ÁRVORE DE Natal

As empresas responsáveis pela rede de energia decidiram contribuir com a instalação de belas decorações natalinas durante as festas de fim de ano.

Quando energizar estruturas, você pode colocar um de seus marcadores de influência sob uma, e somente uma, estrutura de cidade, mesmo que ela não tenha seus (peões), inclusive a cidade pode não possuir (peões). Isso indica que você patrocinou a construção de uma grande árvore de natal naquela cidade.

Seu marcador de influência ficará sob a estrutura de cidade até o final do jogo. Ao final da partida, você receberá o número de MW equivalente ao marcador de influência colocado naquela cidade.



ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO



NOVO PROJETO

O jogo está em estágio de protótipo e estamos trabalhando para finalizar aspectos conceituais, fechar mecânicas e identidade visual potencial.



EM DESENVOLVIMENTO

Jogo está em fase de playtest para estabelecermos o fluxo da partida, suas regras e o balanço matemático.



ARTE E DESIGN

As regras do jogo estão consolidadas e passamos para a criação da identidade visual do produto. Os playtestes dessa fase tratam da usabilidade.



PREPARAÇÃO DE ARQUIVOS

A redação do manual está em fase final, estão sendo feitos testes cegos e ajustes dos arquivos para impressão.



EM PRODUÇÃO

O jogo foi enviado para a fábrica. Após a avaliação das provas de impressão, o jogo entra em fase de produção.



FINALIZADO

O jogo já foi produzido e seu processo de distribuição começou.

NO QUE ESTAMOS TRABALHANDO



Eletrika

Construa linhas de energia e gerencie o poder das hidroelétricas.



**PAPER
DUNGEONS
SIDEQUEST
EXPANSION**

Explore novas masmorras, complete missões secundárias e encontre tesouros.



CULTIVE

Cultive uma fazenda agroecológica com espécies nativas do Brasil.



Arqueólogos procuram preciosas cerâmicas amazônicas.



Artistas de rua competem para descobrir quem vai comandar as paredes da cidade.



**1890: PLANO
NACIONAL DE VIAÇÃO**

Construa ferrovias e faça uma fortuna investindo em companhias ferroviárias brasileiras.

PROJETO ZEPPELIN

Duelo entre duas civilizações em um universo fantástico.

PROJETO ESTÁBULO

Toupeiras e coelhos cavam túneis e competem por cenouras.



PROJETO NPC

Ajude a comunidade... e obtenha um bom lucro.



**PROJETO O SONHO
DO CHEFE**

Uma experiência cooperativa de exploração.