

Um jogo abstrato de estratégia 10 minutos · 1 player

Game design: Vicente Martin Mastrocola

2

Todo jogo tem uma inspiração.

O número PHI vem da série de Fibonacci. Uma progressão na qual a soma dos termos adjacentes equivale ao termo seguinte.

$$\begin{array}{rclcrcl} 2 & + & 3 & = & 5 \\ 3 & + & 5 & = & 8 \\ 5 & + & 8 & = & 13 \\ 8 & + & 13 & = & 21 \\ & & & & & & & & \\ & & & & & & & & \\ & & & & & & & & \\ & & & & & & & & \\ & & & & & & & & \\ & & & & & & & \\ & & & & & & & \\ & & & & & & & \\ & & & & & & & \\ & & & & & & & \\ & & & & & & & \\ & & & & & & & \\ & & & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & & \\ & & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & & \\ & & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & \\ & & & & & \\ & & & & \\ & & & & & \\ & & & & \\ & & & & & \\ & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & \\ & & & & \\ & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & &$$

No entanto, o número PHI surge da divisão dos números adjacentes dessa sequência que vão se aproximando gradativamente do número 1,618.

$$3 \div 2 = 1,5$$
 $5 \div 3 = 1,666$
 $8 \div 5 = 1,6$
 $13 \div 8 = 1,625$

O número PHI está na natureza, na arquitetura, no desenho geométrico e em muitas outras áreas. O número PHI também está presente aqui. Ele foi a inspiração e a base para a criação mecânica deste jogo.

PHI é um game abstrato solo. Um jogo sem tema e que você joga contra o tabuleiro. É um jogo print & play criado por amigos que amam games e – por conta da distância – criaram essa experiência em conversas num grupo de WhatsApp. Imprima o tabuleiro.

Providencie

<u>20 tokens</u>

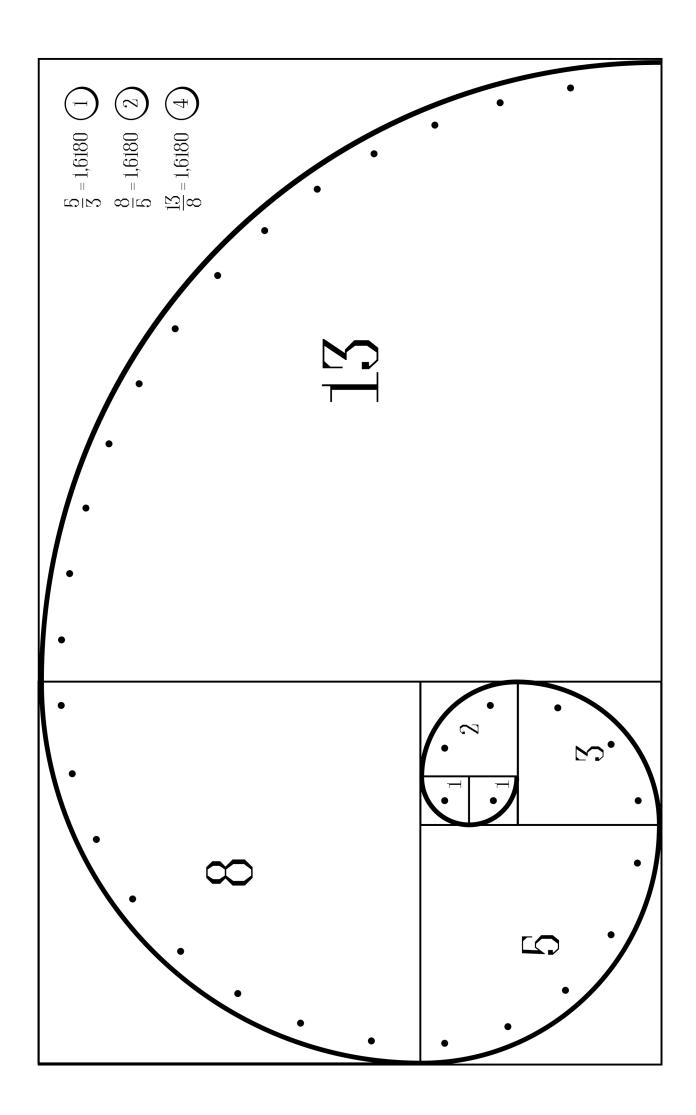
[serão os seus tokens]

de uma cor

• e <u>13 tokens</u> de uma cor diferente.

[serão as peças do tabuleiro]

Providencie
5 dados
D6 regulares.

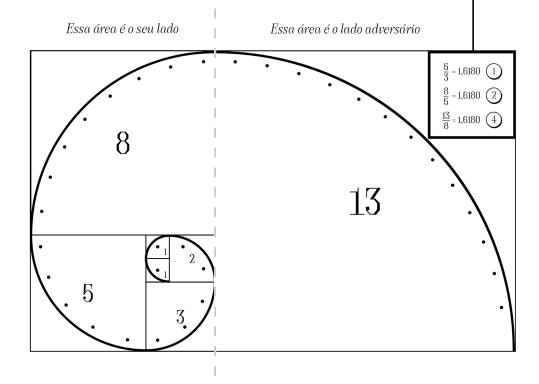


A cada rodada você deve rolar os dados e <u>reservar pelo menos</u> <u>um dado</u>, com o objetivo de montar divisões como as que estão descritas no tabuleiro.

Se você fizer um 5/3 coloca uma peça (ou token) do seu lado, 8/5 você coloca duas peças e 13/8 corresponde a 4 peças.

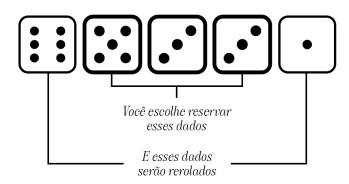
Cada dado não utilizado, é uma peça no lado adversário do tabuleiro.

Vamos ver um exemplo na próxima página ;-)



MECÂNICA

Você deve reservar pelo menos um dado a cada rodada. Os dados rolados geraram este resultado: 6, 5, 3, 3, 1.



O novo resultado é 6 e 5. Você decide rolar novamente o 6 e reservar o 5.



O último dado resulta no número 1. Ele deve ser reservado.

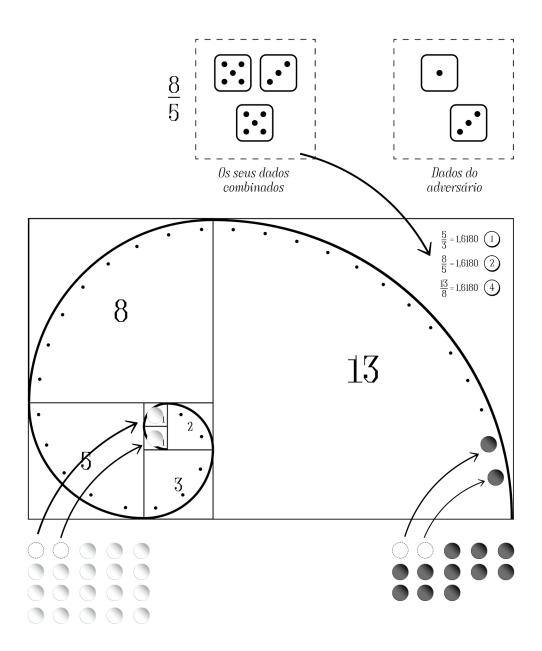


Estes são os resultados gerados. É hora de montar as combinações.





O melhor cenário é um 8/5 que permite colocar dois tokens no tabuleiro, mas duas peças adversárias serão colocadas também (por conta dos dois dados não utilizados).

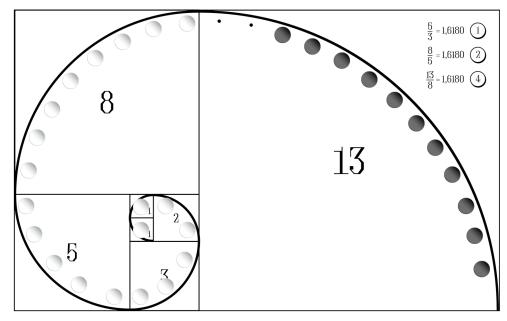


Hora de uma nova rodada! Role os 5 dados e continue jogando até que a condição de vitória ou derrota seja estabelecida.

OBJETIVC

Vencendo a partida:

Se as peças oponentes entrarem antes das suas, o tabuleiro vence. O objetivo é colocar todas as suas peças antes.



Exemplo de final de partida. Você venceu colocando todas as suas peças no tabuleiro. O adversário ficou com apenas duas peças fora.

Desafio:

Anote o mínimo de peças do adversário que vão entrar no tabuleiro. Quanto menos peças, mais épica a sua vitória.

Go gamers ;-)

Game Design: Vicente Martin Mastrocola Design gráfico: Rodrigo Cotellessa