

STREET FIGHTER RPG BOARD GAME

Este panfleto traz regras simples para jogar Street Fighter RPG como um board game. Os jogadores assumirão papéis de empresários, e deverão contratar e dispensar lutadores, sediar torneios, apostar e colocar seus lutadores em ação, buscando se tornar o maior empresário do planeta.

MATERIAL NECESSÁRIO

Todo o material necessário são as fichas dos 16 Guerreiros Mundiais, um mapa hexagonal, que pode ser em branco ou uma arena sem detalhes (como o mapa de Balrog que vem no livro básico de Street Fighter RPG), Cartas de Combate preenchidas para os 16 Guerreiros Mundiais, suas miniaturas e dados de 10 faces.

Os empresários possuem apenas 4 características, podendo ser preenchidos em qualquer rascunho ou folha em branco.

ESCOLHA DOS EMPRESÁRIOS

Cada jogador escolhe as características do empresário, somando 10 pontos. Os empresários possuem três características para pontuar, que são utilizadas para negociar e gerenciar recursos (Administrar, Arena e Staff). Os jogadores devem pontuá-las de 1 a 5, respeitando o limite de 10 pontos. Sua quarta característica é a Glória (permanente).

Cada empresário também inicia o jogo com um Guerreiro Mundial. Separe as Cartas de Feito com os nomes dos Guerreiros Mundiais, embaralhe, e dê uma carta a cada empresário. Aquele será o seu Guerreiro Mundial inicial.

FASES DO JOGO

1. Manutenção: os empresários recuperam seus lutadores de ferimentos, Chi e Força de Vontade. Saúde agravada é recuperada rolando o nível de Staff do Empresário. Chi e Força de Vontade são recuperadas com a Honra do lutador.

2. Negociações:

- A cada rodada, os empresários poderão contratar Guerreiros Mundiais livres de contrato, sendo disponibilizado um para cada jogador na mesa (se houver três jogadores, serão disponibilizados três Guerreiros Mundiais; se houver cinco jogadores, cinco Guerreiros Mundiais);
- Esses Guerreiros Mundiais devem ser sorteados, utilizando suas Cartas de Feito assim como para sortear o lutador inicial; elas serão colocadas com as faces viradas para baixo e reveladas uma a uma, conforme forem sendo disputadas;
- Os empresários rolam Administrar (dif. 6), e aquele que vencer terá prioridade em contratar o Guerreiro Mundial, representando que dispõe de mais recursos no momento; se houver empate, os empresários empatados rolam Staff; empatando novamente, cada um rola um dado até desempatar;
- Se o empresário com prioridade não quiser negociar com o Guerreiro Mundial, o segundo colocado toma o seu lugar; caso ele não queira, o terceiro, e assim por diante; se ninguém desejar o lutador, passa-se para o próximo;
- Cada empresário pode ter apenas um Guerreiro Mundial agenciado; assim, quando ele adquire outro, desfaz-se do seu antigo; nada impede que um empresário troque de

lutador várias vezes ao longo da fase de Negociações, conforme vença as rolagens;

- após as negociações com os lutadores, cada empresário rola Arena (dif. 6), e o vencedor poderá sediar o torneio; se houver empate, os empresários empatados rolam Staff; empatando novamente, cada um rola um dado até desempatar.

3. Arena:

- Patrocinar um torneio fornece um ponto de Glória (permanente) para o empresário. Além disso, a luta ocorre na Arena do seu Guerreiro Mundial, significando que ele tem acesso a seus bônus conforme seu nível no Antecedente;
- O patrocinador deve permitir que todos lutem pelo menos uma vez, mas ele próprio não precisa lutar, se não quiser. Ele escolhe quem se enfrenta; se algum jogador se recusar a lutar na primeira vez em que for solicitado, perde um ponto de Glória (permanente);
- Após todos os outros lutadores terem realizado pelo menos uma luta, o patrocinador pode convidar alguém para lutar com ele. Se todos recusarem, ele ganha mais um ponto de Glória permanente sem precisar lutar;
- Na fase da Arena, cada vitória fornece um ponto de Glória (permanente) ao vencedor, e penaliza o derrotado em um ponto de Glória (permanente);
- O uso de Musical Accompaniment vai depender de uma rolagem de Staff do empresário; apenas um sucesso é necessário para o poder funcionar;
- Após cada luta, os Guerreiros Mundiais podem rolar sua Honra (permanente) para recuperarem pontos de Chi ou Força de Vontade, e recuperarão Saúde agravada conforme as rolagens de Staff de seus empresários.
- É possível, como regra opcional, realizar apostas: acertar o vencedor da luta concede 1 de Glória; errar leva a perder 1 de Glória. Não é possível apostar na própria luta.

VENCENDO O JOGO

Vence o jogo o empresário que obtiver 10 pontos de Glória ao fim de uma rodada. Se mais de um empresário chegar ao fim da fase da Arena com Glória 10, haverá uma disputa. Sendo mais de dois lutadores, todos se enfrentarão em uma luta única. O vencedor ganha o jogo.

Para partidas mais rápidas, a Glória inicial dos empresários pode ser 4, ao invés de 0.

LUTADORES DESCARTADOS

Lutadores descartados podem voltar ao sorteio. O empresário devolve seu maço de Cartas de Combate e sua Carta de Feito retorna ao monte. Esses lutadores recuperam totalmente seus recursos.

RENOME DOS LUTADORES

O Renome é uma parte importante de Street Fighter RPG, mas não é muito interessante precisar gerenciá-lo neste jogo de tabuleiro. Os Renomes permanentes dos lutadores servirão para sua recuperação de recursos, e a única Glória que variará será a do empresário.