



MANUAL DE REGRAS

O campeonato intergaláctico de skate está começando! Competidores de vários guetos do universo estão se reunindo nas pistas psicodélicas em DropFlip Zone. Você está preparado para encarar o mundo do skate intergaláctico?

SK8 Pro é um jogo competitivo para 2 a 5 jogadores onde cada jogador assume o papel de um skatista intergaláctico com o objetivo de realizar as melhores sequências de manobras.

COMPONENTES

- 60 cartas (36 cartas de Manobras e 24 cartas de Ações)
- 2 dados de 6 faces (1 laranja e 1 verde)
- 10 marcadores de troféu
- 1 livro de regras

FICHA TÉCNICA

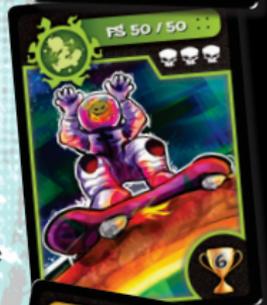
Design		Ramsés Sohn
Arte		Larissa Battis
Layout + Logo		Jersey Giuliano
Manual		Ramsés Sohn e G. Moraes
Revisão		G. Moraes
Diagramação		G. Moraes

CARTAS

Há dois tipos de baralhos em Sk8 Pro. O primeiro (verso com fundo azul) é exclusivo para Manobras e o segundo (verso com fundo rosa), chamado de Ações, fornece ao skatista opções de Patrocínios, Estilos e Sabotagens.



- **Manobras:** representadas pelo ícone  e pela cor verde, cada Manobra possui uma dificuldade (representada pela quantidade de  logo abaixo do título da carta) e, quando realizada, fornece uma quantidade de pontos de vitória (representados pelo troféu na parte inferior da carta).
- **Patrocínios:** representadas pelo ícone  e pela cor amarela, o Patrocínio fornece algum tipo de bônus na rolagem de dados ou na dificuldade da manobra do skatista naquela rodada.



- **Estilos:** representadas pelo ícone  e pela cor azul, o Estilo fornece algum tipo de bônus para as manobras do skatista naquela rodada.
- **Sabotagens:** representadas pelo ícone  e pela cor vermelha, a Sabotagem é um ação que o skatista usa para atrapalhar (penalizando) seu adversário.



PREPARANDO O JOGO

Divida os baralhos conforme sua função, Manobras e Ações (de acordo com o verso), é distribua, a cada rodada e para cada jogador, 6 cartas de Manobras e 5 cartas de Ações.

Começa o jogador que estiver vestindo a roupa mais apropriada para um campeonato de Skate Intergaláctico ou o que tirar o valor mais alto numa rolagem de dados!

ORGANIZANDO A ORDEM DAS MANOBRAS

Antes de iniciar a rodada, cada jogador deverá escolher 4 cartas de manobra que estão na sua mão e colocá-las fechadas na mesa (com a

1



2



3



4



face virada para baixo) na ordem que deseja realizar (começando da esquerda para a direita).

Após todos os jogadores tiverem posicionado suas respectivas sequências de manobras, o primeiro jogador pode baixar a sua frente, de forma revelada, **uma carta de Patrocínio e/ou uma carta de Estilo** para bonificá-lo na rodada. Nesse momento ele também poderá utilizar **uma carta de Sabotagem** para atrapalhar um dos seus adversários, deixando a carta, também revelada, na área do jogador escolhido.

- **Importante:** Nenhum jogador pode ter mais que duas cartas de Sabotagem numa mesma rodada.

REALIZANDO MANOBRAS

O skatistada da vez rolará os 2 dados e somará os resultados, incluindo valores referentes a bonificações de Patrocínios ou penalidades de Sabotagem.



Em seguida, ele revelará a primeira carta de Manobra (sempre da esquerda para a direita) e descontará da somatória a quantidade de caveiras na carta. Se a soma for suficiente, ele realizou a manobra, mantém a carta aberta e vira a próxima carta de manobra, seguindo o mesmo processo até que não haja mais pontos da rolagem sobrando.

Caso não consiga pontuação para manter a carta revelada, sua sequência de manobras foi quebrada e as cartas (a partir da manobra falha) permanecem fechadas.

Usando a ilustração anterior como exemplo, o Skatista A obteve uma soma total de 8 (3 do dado laranja + 6 do dado verde + 1 da carta de Patrocínio - 2 da carta de Sabotagem). Sua primeira carta de Manobra é um Yeah Right que tem dificuldade 5 (👤👤👤👤👤). Sua somatória é o suficiente, a carta permanece revelada na mesa e tenta realizar a próxima manobra que é um FS 50/50 com dificuldade 3 (👤👤👤). Sua soma atual é 3 (8 - 5) e é suficiente para a nova manobra, que também permanecerá aberta na mesa. O Skatista A parte para a sua terceira manobra, um Alpha Flip de dificuldade 2 (👤👤), porém sua soma atual (8 - 5 - 3) não é suficiente e a carta permanece fechada (assim como qualquer carta de manobra a seguir), quebrando a sequência planejada.

1

2

3

4



Após todos os skatistas realizarem suas respectivas sequências de manobras, somam-se os pontos de vitória das cartas (indicados pelos troféus na parte inferior) mais quaisquer bônus recebidos por cartas de Estilo. Por fim, o jogador que somar mais pontos de vitória será o vencedor da rodada e recebe um marcador de vitória.

Continuando o exemplo, o Skatista A conseguiu realizar apenas duas manobras somando 16 pontos de vitória (10 do Yeah Right e 6 do FS 50/50) e como não havia utilizado nenhuma carta de Estilo, este é valor final de sua rodada.

FIM DA RODADA

No final da rodada todas as cartas reveladas serão descartadas, mas os skatistas podem escolher até duas cartas não reveladas (de sua mão e/ou mesa) para a próxima rodada. Após isso, as duas pilhas são reembaralhadas e todos os skatistas completam sua mão (veja a seção *Organizando sua Sequência de Manobras*).

O skatista que começa a nova rodada será o vencedor da rodada anterior.

VENCENDO O JOGO

Vence o jogo o skatista que acumular 3 marcadores de vitórias.