

Tiago Alves

1 -2 Jogadores
+7 anos
3d6



TRILHA DOS
DINOSAURIOS

TRILHA DOS DINOSSAUROS

é um JOGO GRATUÍTO

Obrigado por baixa-lo!

*Você pode conhecer mais do
meu trabalho e jogos no site de
mesmo nome: JOGADOR SOLO.
(clique para acessar)*

OU demais redes sociais

 @jogadorsolo

 @jogadorsolo
(clique para acessar)

*Todo o conteúdo é idealizado
por Tiago Alves.*

*Imagens retiradas de banco de
imagens gratuitas e google
imagens.*

*Todos os textos sublinhados
estarão linkados, basta clicar.*

Este é um jogo retirado da edição de Maio de 2022 da Revista Jogador SOLO.

A revista que mais cresce no cenário de RPG SOLO e com grandes números de downloads só no dungeonist.

Baseei em filmes do Jurassic Park com uma pitada de do jogo Dino Crisis, sendo acessível sem perder a simplicidade de um simples jogo de trilha.

O Trilha dos Dinossauros.

Como o próprio nome sugere, um jogo de trilha daqueles que jogávamos antigamente onde você precisa rolar o dado e avançar o número de casas sorteado.

Neste jogo as coisas são um pouco mais complexas e até mesmo perigosas.

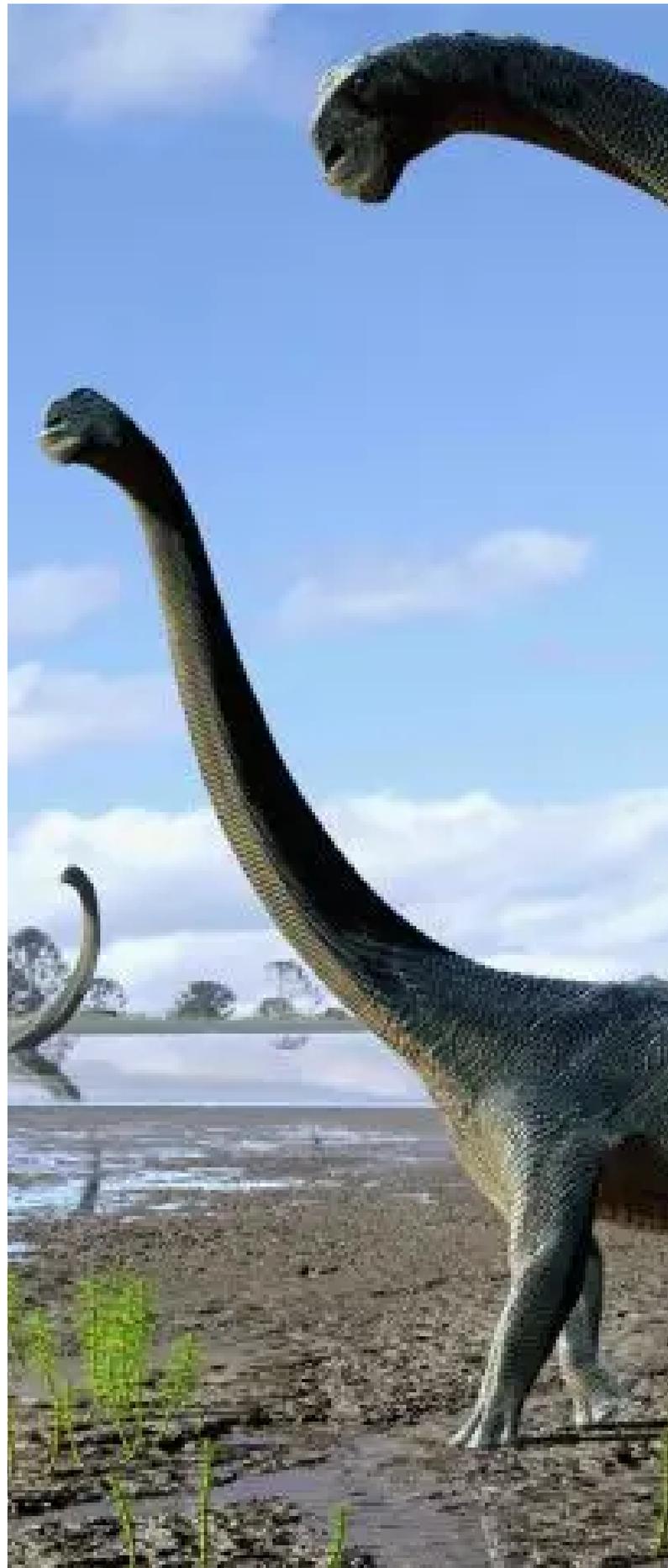
Você na pele de um cientista explorador descobre que o mais novo parque temático foi sabotado.

Como sua vida corre perigo as investigações logo dão lugar ao caos e o medo, já que a principal atração do parque... Os dinossauros escaparam e estão atacando todos que veem pela frente.

Você agora precisa fugir da ilha o mais rápido possível!

Um jogo que pode ser jogado sozinho ou em dupla, com regras bem simples e uma sugestão de tabuleiro e ficha ao final deste capítulo.

Espero que curta este jogo feito especialmente para você.



TRILHA DOS DINOSSAUROS

Trilha de Dinossauros é um típico jogo de trilha no qual você precisa explorar toda a ilha andando em círculos dando voltas até, enfim, encontrar todos os objetos necessários para escapar da ilha.

Contudo, para tornar o desafio ainda mais mortal, o personagem poderá ser atacado por dinossauros ou armadilhas no caminho.

Objetivo é conseguir fugir da ilha dos dinossauros. Para isso terá que coletar cada um dos 5 objetos, concluir a volta e escapar em um barco.

No jogo você é um pesquisador que estava trabalhando no maior parque temático do mundo.

Juntando um plano audacioso, acionistas, milhares de dólares e a mente ambiciosa de cientistas querendo “brincar de Deus” foi possível criar espécies de dinossauros extintas extraídas com restos de fósseis mesclados à DNA de répteis que encontramos hoje em dia.

O parque estaria sendo construído em uma ilha artificial chamada provisoriamente de Dinosaur Island.

[Próximo às ilhas Cayman.](#)

Tudo estava indo bem, já conseguiram criar várias espécies através de fósseis e DNA modificados, T-Rex, Velociraptors, Galimimus, Metriacanthosaurus, Pterodáctilos, etc.

Porém numa das visitas técnicas testadas por você e demais cientistas algo dá errado. A energia principal da ilha começa a falhar, cercas elétricas de isolamento começaram a pifar fazendo assim os dinossauros da ilha fugirem.

Funcionários começaram a morrer sendo atacados pelos bandos de dinossauros e com a comunicação agora cortada a ilha virou um caos.

O principal idealizador do projeto, [Dr.Hammond](#) foi encontrado morto... ou o que sobrou dele.

Você agora precisa pegar o acesso dele e explorar a ilha em busca de mais objetos para sua fuga, sendo eles (arma de fogo, lanterna, cartão de acesso, código do painel da tranca do portão principal e acesso ao barco).

O QUE VOCÊ VAI PRECISAR

Utilize pecinhas de qualquer jogo ou tampinhas para simbolizar o seu personagem e várias outras de cores diferentes para simbolizar os dinossauros;

Imprima o mapa e ficha proposto ao final destas regras para usar como tabuleiro e marcações;

3 dados de seis lados (ou com apenas um dado comum você poderá jogar mais vezes);

Lápis, borracha para marcações na ficha ao lado do mapa;

JOGANDO

No mapa cada círculo numerado, preto ou com algum ícone, chamaremos de "casa".

Coloque a pecinha que representa o seu personagem na casa de número 1 onde se inicia o jogo;

Representaremos os pontos de vida como coraçãozinho ao lado do mesmo mapa. Perdendo todos, seu personagem morre!

Note que há um espaço reservado na mochila para cada item. Marque na ficha com um "X", quando encontrá-lo.

Role um dado e avance com a pecinha do seu personagem a quantidade de casas que o dado indicar;

Repita o processo até dar uma volta em todo o trajeto marcado pelo mapa;

AS CASAS

As casas numeradas são o trajeto comum;

Algumas casas possuem um evento ocorrendo em específico, acontecerá sempre que o jogador cair na casa de cor preta. Neste caso role um dado e compare na tabela de EVENTOS;

Casas com ícones servem para indicar que aquele objeto do objetivo está lá. Você o apanha somente caindo na casa.

Ao concluir uma volta o trajeto ficou conhecido para você, mas os dinossauros já começam a sentir sua presença. E se você não teve a sorte de encontrar todos os objetos, precisa continuar sua busca.

Ao passar pela casa de número 20, finalize a movimentação, coloque seu personagem novamente na casa 1.

O jogador agora vai rolar três dados (ou um dado 3 vezes).

Vamos chamar essa etapa de "Dados do Dino"

Coloque um dinossauro na casa sorteada pela somatória dos 3 dados. As casas com ícones também devem ser levadas em consideração.

OS DINOSSAUROS DA ILHA

Ao realizar várias voltas na ilha seu cheiro, pegadas ficam mais evidentes, logo aparecerão mais dinossauros, o número de voltas que o jogador realizar na ilha será o número de vezes que ele irá jogar os "Dados do dino".

Exemplo: Seu personagem completou sua segunda volta na ilha. Neste caso ele irá rolar os "dados do dino" duas vezes e colocará um dinossauro em cada casa sorteada. Completando a terceira volta ele irá rolar os "dados do dino" três vezes e colocará um dinossauro em cada casa sorteada, assim por diante. Mas não há necessidade de revelar os dinossauros a menos que o jogador caia nesta casa.

Saindo números de casas repetidas, coloque o dinossauro na casa anterior. Se houver na casa anterior, coloque na casa à frente. Vá colocando até que não haja mais casas vazias para colocar dinossauros. Isso inicia uma CAÇADA MORTAL, onde todos os dinossauros da ilha vão te perseguir.

ENCONTROS COM DINOSSAUROS

Acontece em eventos ou quando o personagem do jogador cai na casa com a pecinha que irá representar o dinossauro. Neste caso sorteie na

tabela DINOSSAUROS a espécie que o encontra.

*Durante o encontro com um dinossauro, o jogador poderá optar por **Atacar** ou **Fugir**. Ambos possuem dificuldades diferentes de acordo com a espécie.*

***Atacar** significa que seu personagem partiu para cima para matar o dinossauro e se for bem sucedido você poderá retirar a pecinha do dino fora da mapa.*

FRACASSANDO em ATACAR o jogador perde um coraçãozinho, o personagem é ferido e as pecinhas continuam lá. Escolha novamente entre atacar ou fugir

***Fugir** significa que você vai tentar escapar, pode seguir em frente e não retire o dinossauro do sua casa. Se por ventura o personagem cair em outra casa em que há outro dinossauro, sorteie novamente outra espécie.*

FRACASSANDO em FUGIR, o jogador vai rolar o dado e seguir em frente do mesmo jeito, MAS TAMBÉM vai rolar um dado para o dinossauro e ele avança o número de casas em direção ao personagem. O dinossauro vai parar na casa dele ou se o número de casas não forem o suficientes, atrás dele. Se acontecer de haver mais um

dinossauro na casa em que o personagem foi parar e o outro dinossauro perseguidor o alcança haverá também a CAÇADA MORTAL. O dinossauro do encontro permanece sendo o que o perseguiu. Ao matar o perseguidor, ainda terá que atacar ou fugir do outro dinossauro da casa que já estava o esperando.

Atenção: *Se optar por FUGIR e o jogador obtiver sucessos suficientes para ATACAR, o jogador NÃO poderá optar por mudar de opção!*

Dinossauros em casas de eventos, o jogador precisa resolver a situação do

dinossauro e ainda, em seguida, rolar na tabela de evento.

CAÇADA MORTAL

Acontece sempre que TODAS as casas numeradas estão com dinossauros ou foi cercado por um dinossauro que o perseguiu até a casa já com um dinossauro. Se chegar a este ponto no jogo, o jogador só terá opções de ATACAR. A fuga fica impossível. A caçada mortal cessa assim que o jogador eliminar um ou mais dinossauros deixando as casas vazias novamente. Mas cuidado, um novo dinossauro nestas casas ocupando todas novamente resultara em outra CAÇADA MORTAL.



DESAFIOS

Sempre que o jogador cair em uma casa de dinossauro ou eventos de armadilha, será um desafio. Cada dinossauro tem opções de desafios e cada armadilha possui sua dificuldade. Ambos têm níveis de dificuldade a ser superada.

Para superar qualquer desafio neste jogo, o personagem precisa conseguir o número de sucessos exigidos naquele desafio.

Para isso, o jogador vai rolar três dados (ou um dado 3x).

Um resultado 4 ou mais representa um **SUCESSO**.

Um resultado 3 ou inferior representa um **FRACASSO**, o personagem perde -1 coraçõzinho, mas poderá seguir jogando (se não perder todos os corações).

Um fracasso não anula o sucesso, apenas significa que ela não conseguiu neste dado.

Níveis dos desafios:

- Fácil requer um sucesso;
- Médio requer dois sucessos;
- Difícil requer três sucesso;

ITENS

Durante a trilha o jogador poderá contar com alguns itens. Eles devem ser marcados com um X indicados na mochila. Itens só poderão ser utilizados uma vez, em seguida devem ser descartados.

OS OBJETOS

O jogador precisa ter posse de todos os objetos para fugir da ilha e vencer o jogo.

Porém, cada objeto em separado possui uma vantagem que o jogador poderá usar a seu favor na busca.

O jogador pode usar um por vez entre as rolagens na trilha.

Seu uso será sempre opcional.

- **ARMA** - Adiciona +1 em um dos dados durante o ataque.
- **PORTÃO** - Ao cair no portão o personagem ganha acesso a ele, a partir das próximas vezes que cair nesta casa, poderá usá-lo como atalho para a casa de número 1, sem somar uma volta.
- **BARCO** - Você poderá pular as casas de número 12, 13 e 16.
- **LANTERNA** - Ilumina as casas pretas de **EVENTO**, anulando o efeito.

- **CARTÃO DE ACESSO** - Ao cair em uma nova casa de EVENTO, após resolvê-lo, poderá transitar para a casa de EVENTO anterior, sendo sujeito a novos eventos.

OUTROS MODOS DE JOGO

Você pode optar por mudar a dificuldade da partida deixando-a mais mortal ignorando os efeitos dos objetos e/ou aumentando ou reduzindo o número de vidas.

Jogue em dupla com outro jogador, cada um possui 2 vidas e ambos podem se separar para cada um tentar pegar um objeto (e usar sua vantagem) ou atacar dinossauros.

ITENS: cada um terá o seu individual, podendo ser compartilhado se caírem na mesma casa ou casa vizinha.

DADO DO DINOSSAURO: vai gerar dinossauros com o número de voltas de cada jogador e sempre que qualquer um deles passe pela casa de número 20.

FUGA MORTAL: efeito afeta os 2 personagens do mapa.

FALHA NA FUGA: nada muda, mas sendo perseguido, caindo em uma casa onde há outro jogador, ambos podem atacar o dinossauro.

MORTE DE UM PERSONAGEM: vai

largar o itens e objetos (caso tenha) na casa onde morreu. O outro que restar poderá pegar os todos os itens e ainda sim tentar vencer o jogo.

A SEGUIR TODO O MATERIAL PARA IMPRESSÃO.

MAPA ORIGINAL COLORIDO E O MAPA PARA UMA VERSÃO PRETO E BRANCO MAIS CLEAN.

TABELAS USADAS PARA O JOGO E IMAGENS DE ALGUNS DINOSSAUROS PARA SE INSPIRAR.





PONTOS DE VIDA



VOLTAS = DADOS DO DINO

= _____



MOCHILA

- KIT MÉDICO
- CORDA
- LUPA
- COLETE
- REPELENTE



PONTOS DE VIDA



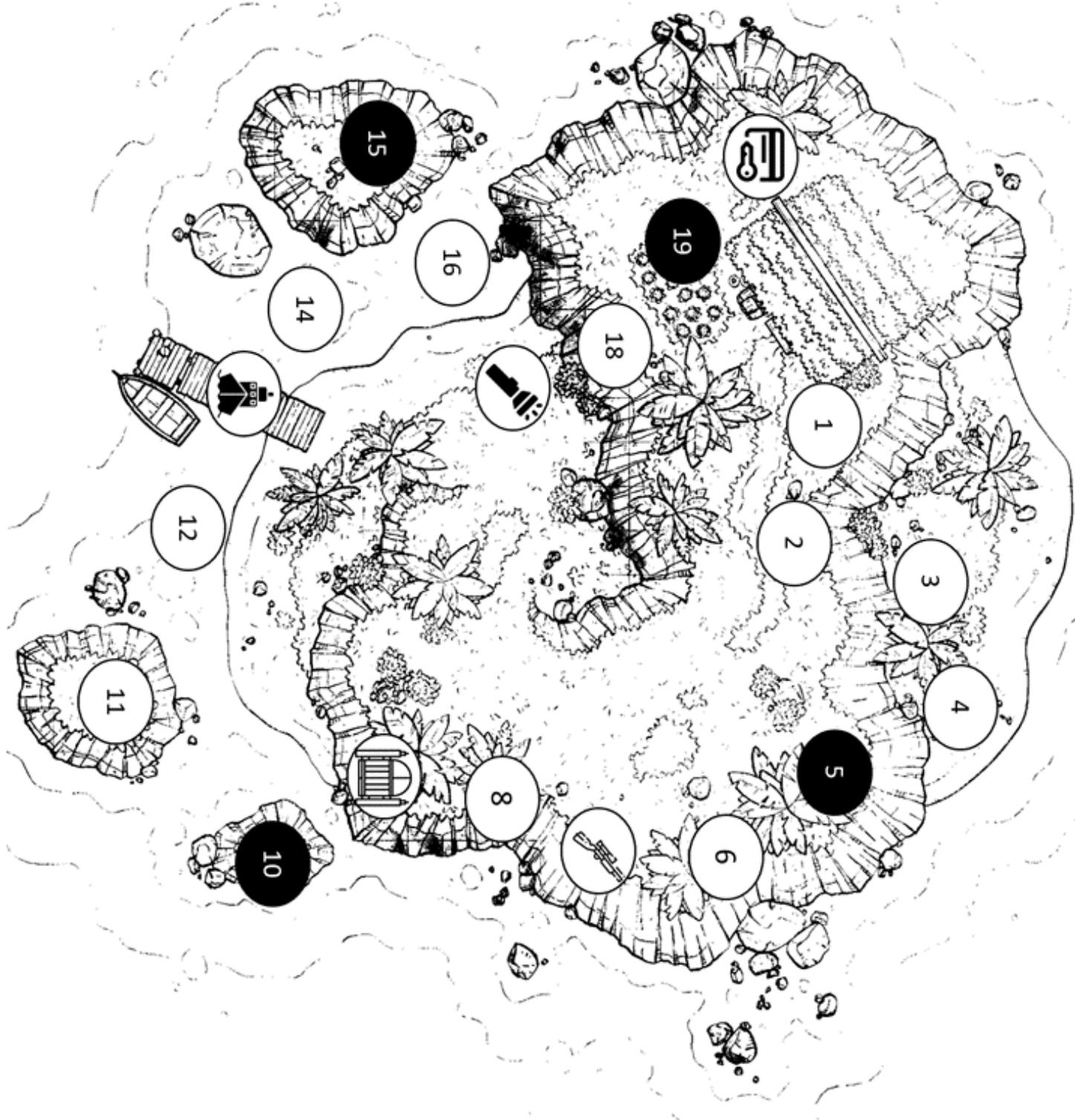
VOLTAS = DADOS DO DINO

= _____



MOCILA

- KIT MÉDICO
- CORDA
- LUPA
- COLETE
- REPELENTE



1 EVENTOS

- 1 ARMADILHA - tabela 2
- 2 AUXÍLIO DO CALADOR – *retira um dinossauro mais próximo.*
- 3 DINOSSAURO – tabela 4
- 4 PERDIDO – *role o dado e volte o número de casas.*
- 5 ATALHO – *Avance de 1 a 3 casas*
- 6 ITEM – tabela 3

2 ARMADILHAS

- 1 DESLIZAMENTO DE ROCHAS
Fácil: 1 sucesso
- 2 ARMADILHA DE URSO
Fácil: 1 sucesso
- 3 DESFILADEIRO
Fácil: 2 sucessos
- 4 CAÇADOR
Médio: 2 sucessos
- 5 NINHO DE DINOSSAUROS
Médio: 2 sucessos
- 6 PERSEGUIÇÃO DO T-REX
Difícil: 3 sucessos

3 ITEM

- 1 KIT MÉDICO – *recupera 1 pontos de vida*
- 2 CORDA – *adiciona +1 em rolagens contra armadilhas*
- 3 LUPA – *avança 1 até 3 casas até a próxima casa com ícone. 1 unidade*
- 4 COLETE – *resiste a perda de 1 pontos de vida (não acumula)*
- 5 REPELENTE – *afasta um dinossauro 1 unidade.*
- 6 MOCHILA – *role 2 itens na tabela. Saindo novamente um 6, rerole o resultado.*

4 DINOSSAUROS

- 3 PTERODACTYL – Ataque: Médio, Fuga: Fácil
- 4 GALIMINUS – Ataque: Médio, Fuga: Difícil
- 5 LIRAINOSAURUS – Ataque: Médio, Fuga: Fácil
- 6 IGUANODONE – Ataque: médio, Fuga: fácil
- 7 BRONTOSSAURUS – Ataque: Difícil, Fuga: Fácil
- 8 GALIMIMUS – Ataque: Médio, Fuga: Difícil
- 9 ISANOSAURUS – Ataque: fácil, Fuga: Fácil
- 10 TIGRE – Ataque: Média, Fuga: Difícil

- 11 DIPLODOCUS – Ataque: fácil, Fuga: Fácil
- 12 TYRANNOSAURUS – Ataque: difícil, fuga: Média
- 13 STYRACOSAURUS – Ataque: fácil, Fuga: média
- 14 BARYONYX – Ataque: fácil, Fuga: média
- 15 RAPTOR – Ataque: médio, Fuga: Difícil
- 16 STEGOSAURUS – Ataque: Fácil, Fuga: fácil
- 17 ANKILOSAURUS – Ataque: Fácil, Fuga: Fácil
- 18 BRACHIOSAURUS – Ataque: Fácil, Fuga: Fácil

CONHEÇA ALGUNS DINOSSAUROS



Pterodactyl



Spinosaurus



Lirainosaurus



Iguanodone



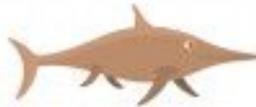
Brontosaurus



Gallimimus



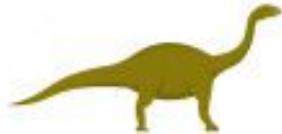
Isanosaurus



Ichthyosaurus



Mosasaurus



Diplodocus



Tyrannosaurus



Styracosaurus



Baryonyx



Raptor



Stegosaurus



Carnotaurus



Tsintaosaurus



Ankylosaurus



Parasaurolophus



Europasaurus



Andesaurus



Coelophysis



Allosaurus



Spinosaurus



Brachiosaurus

TIAGO ALVES

é um gestor de Marketing e Designer, dono da empresa [@ondesign.art](https://www.instagram.com/ondesign.art) metido a desenhista, gamer e cria jogos por hobby nas horas vagas.

Jogador de RPG desde 1996 e descobriu o maravilhoso mundo do RPG SOLO através de vídeos do querido mestre [Tarcísio Lucas e seu canal do youtube](https://www.youtube.com/channel/UC...) de mesmo nome.



APOIE

A revista que começou a ser lançada Dezembro de 2020 vai passar por algumas mudanças, já que para mim é apenas um hobby e é distribuída de forma gratuita para você.

MAS ainda sim se quiser, pode me dar um apoio: Caso você tenha interesse em ajudar incentivando meu trabalho nesta revista e com jogos gratuitos, pode mandar um pix ou uma doação qualquer pelo paypal.

PayPal

Doar

Qualquer valor.

PIX
powered by Banco Central

pix pelo e-mail
ondesign28@gmail.com

DEMAIS CONTATOS

INSTAGRAM:

[@ojogadorsolo](https://www.instagram.com/ojogadorsolo)

SITE:

[JOGADOR SOLO](https://www.ojogadorsolo.com)

FANPAGE FACEBOOK

[Jogador SOLO](https://www.facebook.com/ojogadorsolo)