



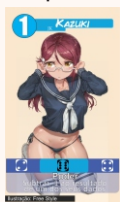
Em um futuro próximo o número de mulheres supera (e muito) o número de homens, e o poli-amor, antes um tabu, se torna algo normal, e também necessário.

Porém o homem é uma criatura competitiva por natureza, invejosa e com tantas mulheres bonitas por aí se iniciou uma guerra de egos para ver quem será aquele que irá montar o melhor harém. .

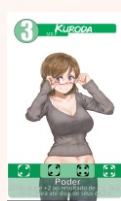
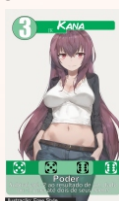
1 - Regras

Cada jogador **começa com 3 dados e uma garota inicial**, a cada **2 garotas conquistadas o jogador ganha 1 dado a mais** para a suas rolagens, **até um máximo de 7 dados**. Se o jogador perder garotas ele também irá perder dados. Em cada rodada, **o jogador pode rolar seus dados até 3 vezes**, valores dos dados rolados podem ser mantidos pelo jogador enquanto aqueles que não são desejados ser re-rolados a fim de atingir valores de maior utilidade.

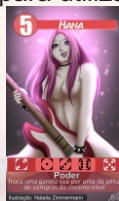
As garotas em jogo estão divididas em 3 níveis, **garotas de nível 1 valem 1 ponto**, os elementos da carta estão na cor azul e precisam da combinação de valores de 3 dados para serem conquistadas, para utilizar o poder dessas garotas é necessário 1 dado.



Garotas de nível 2 valem 3 pontos, os elementos da carta estão na cor verde e precisam da combinação de valores de 4 dados para serem conquistadas, para utilizar o poder dessas garotas são necessários 2 dados.



Garotas de nível 3 valem 5 pontos, os elementos da carta estão na cor vermelha e precisam da combinação de valores de 5 dados para serem conquistadas, para utilizar o poder dessas garotas são necessários 3 dados.

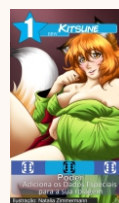


Para conquistar a garota, o jogador precisa da combinação de valores correta, de acordo com a carta que o jogador quer ganhar. Para usar um poder, o jogador precisa ter conquistado a carta primeiro, depois ele deve colocar o dado com o valor igual a carta, e esse dado não poderá mais ser usado nessa rodada.

Vence o jogador que completar 20 pontos ou mais primeiro.

2 - Preparação

Cada jogador recebe 1 garota inicial, que são as garotas de nível 1 com uma estrela na parte superior esquerda da carta e as restantes voltam para a pilha. e Terá 3 dados para tentar conseguir outras cartas.



Embaralhe cada nível de garotas separadamente, incluindo as garotas iniciais que restaram retornando para a pilha de nível 1. Após embaralhar cada nível organize 3 pilhas e retire 3 garotas de nível 1 do topo da pilha e coloque-as viradas para cima na mesa, retire 2 garotas de nível 2 do topo da pilha e coloque-as para cima na mesa e retire 1 garota de nível 3 e coloque-a virada pra cima na mesa. Assim como ilustrado ao lado.

Jogadores rolam dados, o valor mais alto começa.

3 - Extra

Quando o jogador conquista uma garota seu turno acaba, quaisquer rolagens não utilizadas são perdidas naquela rodada.

O jogador pode deixar um dado alocado em um poder e não usá-lo imediatamente.

Dados Coringa são rolados apenas 1 vez, ou seja, os 3 Dados Coringa do jogo não podem ser re-rolados, a única exceção é se utilizar o poder novamente com outra garota mesmo turno, assim os dados são rolados novamente e não se recebe novos dados.

Cartas de Ativação - São cartas que permitem que você use o poder delas no turno de outro jogador, você usa os seus dados para ativar a carta, então ela é colocada de lado e você escolhe o momento em que o poder dela será usado.

Todas as garotas do jogo possuem um nome, garotas nível 1 e 2 também possuem uma descrição que identifica o tipo de poder, garotas nível 3 não possuem essa descrição já que seus poderes são únicos.

Todas as garotas representadas são maiores de 18 anos.

QUEM IRÁ CONQUISTAR O MELHOR HARÉM?