



III

Among
Cultists

Livro de Regras



Índice

Maus Presságios	3	Ações	15
Objetivo do Jogo e Condições de Vitória	3	Ações de Personagem	15
Conceitos Principais do Jogo	4	Verifica um Estado	15
Equipas, Papéis e Personagens	4	Protege um Corredor	15
Estados	4	Combate um Seguidor	15
Encontros	4	Afugenta o Homem-Peixe	16
Escondendo e Revelando Informação	4	Assassina uma Personagem	16
Componentes	4	Ações de Sala	16
Componentes e Condições de Vitória por Número de Jogadores	6	Preenche o maço de Sala	16
Preparação	7	Verifica uma Sala	17
Preparando a Tua Primeira Partida	7	Inicia uma Votação	17
Investigadores e Seguidores	7	Usa a Câmara	18
Preparando a Área de Jogo	8	Repõe a Energia	19
Fase Noturna (uma vez após a Preparação)	10	Fecha o Portal	19
Depois do Ritual Noturno	10	Privilégios dos Vivos e dos Mortos	19
Como Jogar	11	Final da partida	20
Determinando o Primeiro Jogador e Iniciando a Partida	11	Ajusta a Complexidade	20
Regras de Ouro	11	Para Assassinos experientes	20
Visão Geral	11	Para Peritos em Dedução Social	20
As Fases em Pormenor	12	Variante para 4 e 6 Jogadores usando o Investigador AUTOMA (IA)	21
1. Fase de Movimento	12	Preparação de uma partida com IA	21
Percurso	12	Regras para uma partida com IA	21
Desencadeando um Encontro	13	Fase de movimento	21
Resolvendo um Encontro	13	Fase de Ação	22
2. Fase de Evento	13	Regras Especiais com IA	22
3. Fase de Ação	14	Anexo	22
4. Fase de Manutenção	14	Símbolos	22
		Eventos	23
		Papéis	24

Autor do Jogo: Stefan Godot (com Andreas Godot e Marko Godot)
Direcção de Arte / Design Gráfico / Gestão de Produção: Karsten Schulmann
Ilustração: Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann
Ilustração da Capa: Stephen S. Gibson
Edição das Regras: Michael Csorba (die spiele|texter)
Tradução portuguesa: Miguel Conceição e Ricardo Spinelli para The Geeky Pen
Para mais informações visite www.godot-boardgames.com

Um grande obrigado a todos os nossos protótipos de jogadores, aos nossos amigos e à melhor comunidade que alguma vez poderíamos imaginar.

Dedicamos este jogo aos nossos queridos filhos
Alex, Amélie, Ben, Vanessa & Vincent.

1ª Edição
© 2022 Godot Games. Reservados todos os direitos



Maus Presságios

“Deus meu! Finalmente chegaste!”, a sua voz ecoou através do átrio, como uma saudação do outro mundo. O Diretor magricela olhou para o seu relógio dourado de bolso, com a mão tremendo ligeiramente, enquanto limpava a testa suada com um lenço.

“Quão mau é isto?”, perguntou o homem de gabardine castanha e pala negra sobre o olho, da entrada do vestíbulo, enquanto vistoriava a sala vandalizada por misteriosas runas, apenas para de seguida responder a si próprio. “Estou a ver: muito pior do que o esperado. Está tudo neste estado, por aqui?” – “Sim! Em todos eles. O que significa tudo isto, Gomery? O que querem estes seguidores do culto? São loucos!”

O homem com a pala dirigiu-se a um aparador, por detrás do diretor, e serviu-se de whiskey num copo de cristal de chumbo.

“Faz parte de um ritual arcano. Temos de pará-lo esta noite, ou despertarão algo inimaginável do seu sonho eterno. Reúne todos no corredor central, imediatamente, antes que seja demasiado tarde.” – “Com certeza, farei tudo que disseres, Gomery, mas por favor, salva a Universidade! Vou informar todos os membros da Sociedade Secreta.”

Imperturbável, Gomery esvaziou o copo de um único trago, pousando-o depois invertido sobre o aparador, por cima do qual pentagramas de vermelho sangue observavam ameaçadoramente.

“Depois disto, deixa a Universidade! Quem sabe que mais pode acontecer esta noite. Não podemos garantir a tua segurança.”

Objetivo do Jogo e Condições de Vitória

Among Cultists é um jogo de dedução para 4 a 8 jogadores com objetivos ocultos, a partir dos 14 anos e com uma duração de cerca de 45 a 90 minutos.

No início do jogo são aleatoriamente atribuídos papéis e equipas: como Investigador da Sociedade Secreta, tentarás abortar o ritual negro dos Seguidores do Culto, identificando-os e eliminando-os antes que o possam concluir. É melhor evitares outras Personagens, porque qualquer encontro pode ser o teu último! O objetivo dos traidores é livrarem-se dos Investigadores.

Só consegues salvar a venerável Universidade expondo todos os Seguidores, ou recuperando salas suficientes, antes que o tempo se esgote. Mas tem cuidado: eles já estão entre vós... e a mortandade há muito começou!

Como Investigadores, vencem, num máximo de 10 rondas, assim que...

- ... alcançarem um determinado número de Pontos de Vitória (vê tabela), ou
- ... identificarem e eliminarem todos os Seguidores através de um voto maioritário/ataque assassino.

Como Seguidores, vencem se...

- ... conseguirem matar um determinado número de Investigadores (vê tabela), ou
- ... sabotarem com êxito os Investigadores, impedindo-os de marcar os Pontos de Vitória necessários até ao final da ronda 10, ou
- ... identificarem o **Vidente** no final da partida, caso exista algum no jogo, independentemente do resultado obtido pelos Investigadores.

1 Seguidor (4-6 Jogadores)

Se és o único Seguidor, vences também se mataste um total de 3 ou 4 Investigadores (vê tabela) no final de qualquer ronda. **Isto sobrepõe-se à vitória dos Investigadores.**

No final de cada ronda, tens a opção de terminar a partida, reivindicando o cumprimento das condições de vitória (vê por menores na página 14). No entanto, deves estar bem seguro, porque se estiveres errado perdes imediatamente o jogo! Se fores eliminado por votação ANTES de poderes reivindicar vitória no final da ronda, também perdes, independentemente de quantos Investigadores tiveres na consciência!

2 Seguidores (7/8 Jogadores)

Se o último Seguidor vivo for eliminado por votação/ataque assassino e o número de investigadores mortos necessários (vê tabela) já tinha sido alcançado na ronda anterior, os Seguidores vencem. Se o último Investigador necessário for eliminado na mesma ronda que o último Seguidor vivo, os Investigadores vencem, **uma vez que isto se sobrepõe à vitória dos Seguidores.**

Importante: A regra de terminação ativa apenas se aplica a partidas com 4-6 pessoas e 1 Seguidor.

Conceitos Principais do Jogo

Equipas, Papéis e Personagens

Among Cultists joga-se em duas **Equipas**: Investigadores e Seguidores. Apenas uma pode vencer o jogo. O marcador de Papel, que recibes no início do jogo e deves manter sempre secreto, determina a que Equipa pertences e o teu **Papel**. A pessoa exibida na tua **carta de Personagem**, que fica visível para todos, não influencia o jogo e serve apenas como identificação.

Estados

A tua Personagem pode estar num de dois **Estados**: viva ou morta. Sim, neste jogo as Personagens podem morrer, mas não és eliminado e podes continuar a jogar até ao final da partida. **A tua Personagem é considerada viva até a sua morte ser confirmada**, por exemplo através de uma certa ação. Uma vez morta, a Personagem torna-se um Fantasma, com diferentes privilégios em relação ao seu homólogo vivo. Uma vez que as cartas que representam o **Estado** da Personagem são jogadas com a face para baixo, a tua Personagem pode estar morta sem o saber – até mesmo desde o início do jogo.

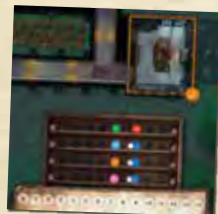
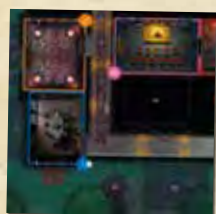
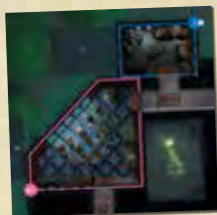
Encontros

Cada **Encontro** entre personagens envolve o risco de que um dos envolvidos seja assassinado. Partilhar o mesmo Local com outra Personagem viva desencadeia, normalmente, um Encontro. Nesse caso, são trocadas cartas, com a face para baixo, que podem afetar o **Estado** da outra Personagem.

Escondendo e Revelando Informação

Neste jogo, muita da informação é **secreta** e só é revelada durante a partida. No entanto, é permitido falar de quase tudo, mentir, especular ou ficar apenas em silêncio. Como no bom velho suspense, os Investigadores têm de cooperar habilmente para expor os Seguidores. Ao fazê-lo, é importante relembrar coisas. Mas não tens de te lembrar de todos os pormenores das rondas anteriores – é melhor para todos partilhar o seu próprio nível de conhecimento durante as discussões. Memórias difusas, entrelaçadas com verdades e mentiras, conferem um certo sabor ao jogo e às vossas discussões.

Componentes



6 Partes de Mapa de dupla face
(A e B)



10 cartas grandes Personagem



10 discos de madeira
Personagem

182 cartas, das quais



10x Percurso



63x Sucesso



20x Fracasso



7x Sabotagem



73x Vivo



9x Morto



1 Janela Quebrada
(lugar de Passagem Insegura)



1 Relógio incl. indicador de Ordem
de Turno (Ponteiro de Relógio)



8 Envelopes



1 Saco

Marcadores e Fichas



18 Marcadores de Papéis



12 Fichas Sala
(com/sem Passagem Insegura)



25 Fichas Livro



3 Fichas Seguidor



1 Ficha Homem-Peixe



1 Marcador de fase



1 Ficha Votação



1 Ficha Eletricidade



1 Marcador de Primeiro
ogador (Faca)



12 Fichas Eventos



1 Marcador de Pontos
de Vitória



1 Marcador
de Pontuação Final



1 Portal

Componentes e Condições de Vitória por Número de Jogadores

Para uma partida com apenas 4 jogadores, vê a página 21.

	4 e 5 Jogadores (1 Seguidor)	6 Jogadores (1 Seguidor)	7 Jogadores (2 Seguidores)	8 Jogadores (2 Seguidores)
Maço de Investigador (por Jogador)	7x Vivo, 8x Sucesso, 1x Percurso		9x Vivo, 8x Sucesso, 1x Percurso	
Maço de Seguidor (por Jogador)	4x Vivo, 3x Morto, 2x Sucesso, 4x Fracasso, 2x Sabotagem, 1x Percurso		6x Vivo, 3x Morto, 2x Sucesso, 4x Fracasso, 2x Sabotagem, 1x Percurso	
Maços iniciais de cartas Pulso	5x Vivo, 1x Morto	5x Vivo, 2x Morto	não disponível	7x Vivo, 1x Morto
Cartas iniciais de Sala (tipo e número de cartas idênticos à pilha de Compra)	5x Sucesso, 3x Fracasso, 1x Sabotagem	4x Sucesso, 4x Fracasso, 1x Sabotagem	5x Sucesso, 4x Fracasso, 1x Sabotagem	5x Sucesso, 5x Fracasso, 1x Sabotagem
Pilha de Compra (tipo e número de cartas idênticos às cartas iniciais de Sala)	5x Sucesso, 3x Fracasso, 1x Sabotagem	4x Sucesso, 4x Fracasso, 1x Sabotagem	5x Sucesso, 4x Fracasso, 1x Sabotagem	5x Sucesso, 5x Fracasso, 1x Sabotagem
Maço Passagem Insegura	1x Sucesso, 1x Fracasso			
Fichas Sala	5x Explorada, 4x com símbolo de Passagem Insegura	4x Explorada, 5x com símbolo de Passagem Insegura	6x Explorada, 4x com símbolo de Passagem Insegura	5x Explorada, 6x com símbolo de Passagem Insegura
Eventos	2x Queda de Raio, 2x Portas Secretas Reveladas, 2x Sem Ligação, 1x Olhos Falsos Observam-te, 1x Moral Aumentado, 1x Em Controlo da Situação, 1x O Portal Abre-se, 1x Vidraças Partidas		2x Queda de Raio, 2x Portas Secretas Reveladas, 2x Sem Ligação, 1x Olhos Falsos Observam-te, 1x Moral Aumentado, 1x Em Controlo da Situação, 1x O Portal Abre-se, 1x Vidraças Partidas, 1x Câmara Portátil	
Condições de Vitória: Investigadores	10 Pontos de Vitória	12 Pontos de Vitória	12 Pontos de Vitória	13 Pontos de Vitória
Condições de Vitória: Seguidores	Min. 3 Investigadores mortos	Min. 4 Investigadores mortos	Min. 4 Investigadores mortos	Min. 5 Investigadores mortos

Preparação

Preparando a Tua Primeira Partida

Para facilitar a tua iniciação a este jogo de bluff e intriga, recomendamos efetuar os seguintes ajustes durante a preparação do jogo:

5, 6 e 8 Jogadores

Joga com os Seguidores e o **Vidente**, sem outros Papéis. O Anexo contém uma descrição de todos os Papéis.

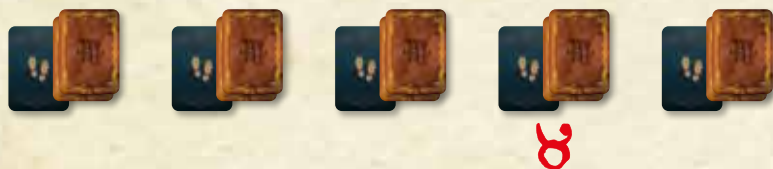
7 Jogadores

Joga com 2 Seguidores e **sem** outros Papéis.

Na primeira partida, não usarás o maço de Passagem Insegura, o evento “Janelas Quebradas”, nem alguns outros papéis. Assim, na primeira partida não surgirão Seguidores nem o Homem-Peixe, pelo que ignora os passos 11, 13 e 14 da preparação. Uma vez familiarizado com as regras, e para mais emoções e arrepios, vê como Ajustar a Dificuldade na página 20.

Investigadores e Seguidores

1. Pega nas cartas para os maços de Investigadores e Seguidores, de acordo com o número de jogadores (vê tabela). Primeiro, embaralha os Percursos e coloca-os lado a lado, faces para baixo. Depois, embaralha separadamente as cartas para cada maço de Investigador e de Seguidor, e coloca 1 maço, face para baixo, sobre cada carta de Percurso. Não atribuas ainda os maços aos Jogadores, mas memoriza onde estão o(s) Seguidor(es).



2. Coloca 1 marcador correspondente ao Papel, com a face visível, em cada maço: Tentáculos para os Seguidores e o símbolo “M” para Investigadores.



3. (NÃO PARA 7 JOGADORES!) Pega nas cartas para o maço inicial de cartas Pulso de acordo com a tabela. Coloca 1 carta Vivo deste maço, face para baixo, no fundo de cada maço de Seguidor. Agora embaralha as restantes cartas Pulso, face para baixo, e coloca 1 no fundo de cada maço de Investigador. Devolve à caixa, sem ver, eventuais cartas Pulso remanescentes.



4. Vira agora todos os marcadores de Papel colocados sobre os maços, para o seu reverso.

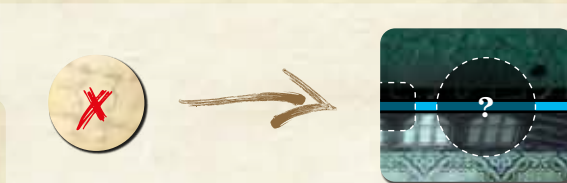
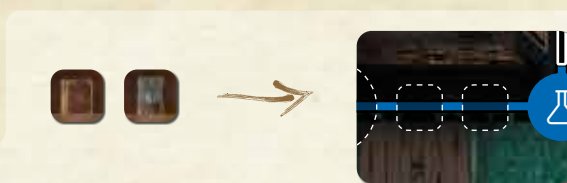


5. Coloca cada maço, incluindo o marcador de Papel, num Envelope. Embaralha os envelopes de modo que não consigas identificar os Papéis.
6. Distribui aleatoriamente 1 Envelope a cada Jogador. Mantém-no fechado por agora!
7. Todos escolhem 1 carta de Personagem e colocam-na à sua frente, exibindo a face Vivo (♥).



Preparando a Área de Jogo

8. Prepara o Mapa de acordo com o número de Jogadores (vê ilustrações).
9. Embaralha as cartas iniciais de Sala de acordo com a tabela; depois coloca 1 carta, face para baixo, junto a cada Sala. Cada maço de Sala é atribuído à Sala com a cor e símbolo correspondentes.
10. Embaralha as cartas para a pilha de Compra de acordo com a tabela, e coloca-a junto ao Mapa, face para baixo.
11. Prepara o maço de Passagem Insegura (1x Sucesso e 1x Fracasso), embaralha-o e coloca-o, face para baixo, por cima da Janela Quebrada.
12. Coloca todos os discos de Personagem, exibindo a face Vivo (❤️), no Corredor Central (o espaço no meio com um grande "M").
13. Vira as 3 fichas Seguidores com a face para baixo, embaralha-as e coloca-as no Mapa, nos seus espaços exteriores à Universidade (vê símbolo).
14. Coloca o Homem-Peixe no lago.
15. Coloca a ficha Votação na Sala azul-claro (Cantina), face visível, e a ficha Eletricidade na Sala vermelha (Sala de Segurança), mostrando a lâmpada acesa.
16. Coloca no Saco negro o número de fichas Evento de acordo com a tabela.
17. Coloca o indicador de Ordem do Turno (Ponteiro de Relógio) no Relógio, apontando para o "1" (Ronda 1).
18. Coloca o marcador de Pontos de Vitória (marcador vermelho) no espaço "0" do registo de Pontuação, e o marcador de Pontuação Final ("Dedo Indicador") 1 espaço à direita do número de Pontos de Vitória requeridos para os Investigadores vencerem (vê tabela). Exemplo: com 6 Jogadores, o dedo aponta para o "12".
19. Coloca tantas fichas Livro em cada Sala quantos os espaços disponíveis para Livros.
20. Vira as fichas Sala para exibirem o lado traçado, embaralha-as de acordo com a tabela, e coloca 1 em cada Sala.
21. A Personagem inicial (vê página seguinte) recebe a Faca (marcador de primeiro jogador) e o marcador de fase (mostrando o lado "Movimento").
22. Coloca a ficha Portal junto à pilha de Compra. Devolve à caixa quaisquer componentes não utilizados.
23. Para terminar a Preparação, efetua a Fase Noturna (vê a secção seguinte). Depois, que comece a carnificina!



4-6 Jogadores



7 Jogadores



8 Jogadores



17



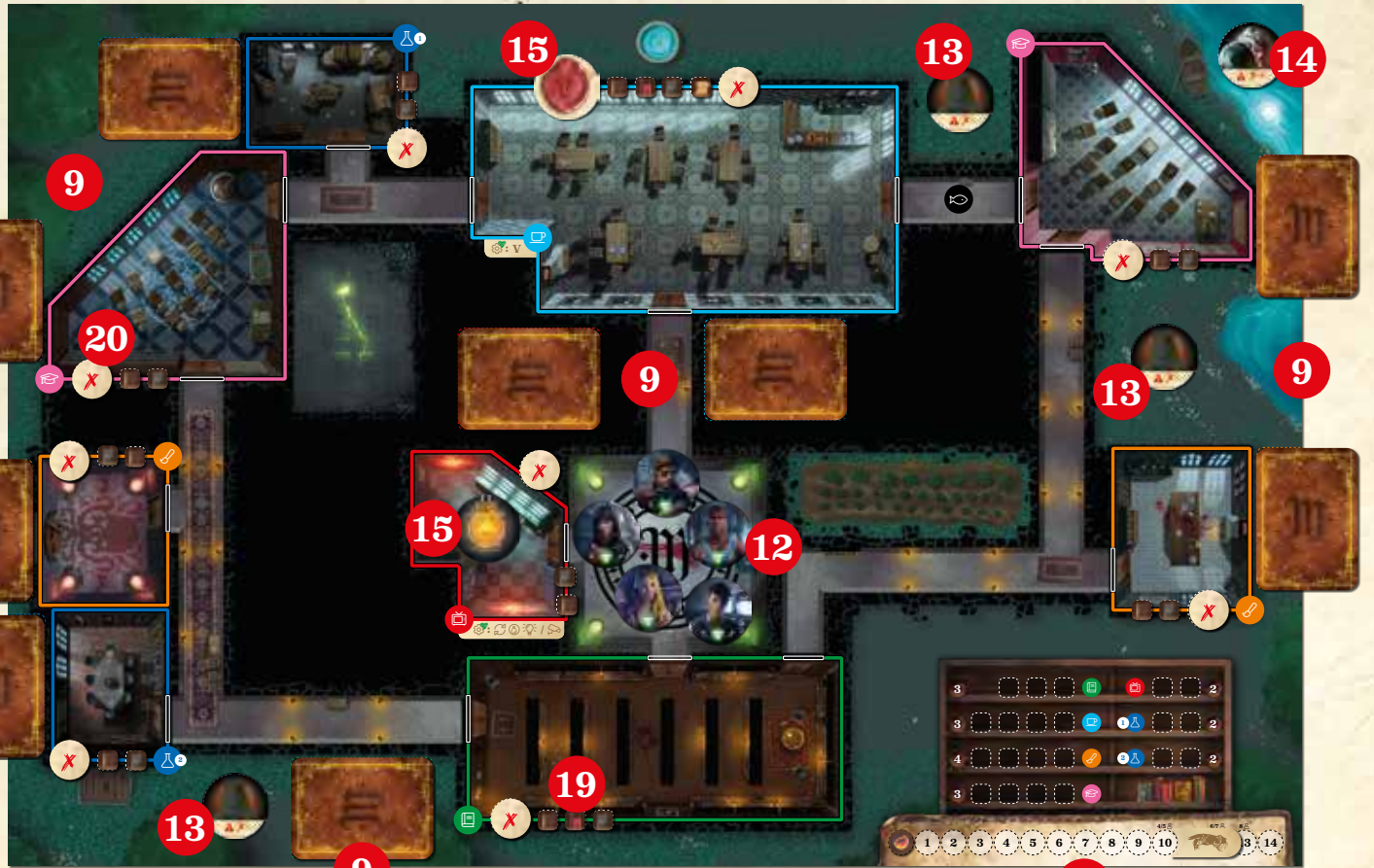
11



10



22



21



Fase Noturna (uma vez após a Preparação)

Na Fase Noturna irão descobrir os vossos Papéis. O Ritual Noturno ajudar-vos-á a comunicar secretamente a informação necessária sobre a vossa Equipa, antes da partida começar. É assim que os Seguidores identificarão os seus membros, se presentes, e saberão que Investigador, se algum, está já morto. O **Vidente**, se presente, faz parte da equipa dos Investigadores. Ele sabe quem são os Seguidores, mas mantém-se escondido de todos os outros. Os outros Investigadores não recebem qualquer informação adicional durante o ritual.

Escolhe alguém para recitar o Ritual Noturno ou faz uma gravação e reproduz o texto com o teu maravilhoso aparelho de comunicação vindo do futuro. Os que preferem a maneira antiga aprendem o ritual de cor e recitam-no.

4 Jogadores

Segue as regras para partidas com o **Investigador AUTOMA** e a correspondente Fase Noturna, como descrito na pág. 21.

Cada um pega no seu envelope, abre-o e coloca o maço à sua frente, sem ver a carta de fundo. Os envelopes não são mais necessários e podem ser devolvidos à caixa. Cada Jogador vê o seu marcador de Personagem para saber o seu papel secreto. Coloca o marcador, face para baixo, junto ao retrato da personagem.

Importante: Para 5, 6 e 8 jogadores, cada um pega no seu maço, face para baixo, sem que a carta de fundo seja visível.

→ No Anexo encontras uma descrição de todos os Papéis.

Depois coloca o teu maço, face para baixo, numa mão, e profere o **Ritual Noturno dos Antigos** (Fonte desconhecida):

5, 6 e 8 Jogadores

“Fecha os teus olhos, revela o teu destino, muitas vidas poderão desvanecer-se em cinza /

Todos: fecham os olhos e voltam o maço, tornando visível a carta de fundo.

Irmãs, Irmãos, vede a vida que O Antigo tirou /

Seguidores: abrem os olhos, ficando a conhecer os seus companheiros e se alguém está morto desde o início.

Encubram o vosso destino e fechem os vossos olhos, punho estendido, sem disfarce /

Todos: olhos fechados, maços com a face para baixo, estendam o punho; os Seguidores colocam os polegares para cima.

Olhos estranhos procuram distorcer, mas vós sabeis que o seu tempo é escasso!”

Vidente: abre os olhos, identifica os Seguidores. Todos: olhos fechados, polegares para baixo, abram os olhos – vamos!



Depois do Ritual Noturno

Coloquem os maços à vossa frente, face para baixo.

5, 6 e 8 Jogadores

Coloquem a carta do **fundo** do vosso maço, face para baixo, junto ao retrato da vossa Personagem. Este é o vosso baralho Pulso. Todas as **outras** cartas formam a vossa mão.

Importante: A partir de agora não podes alterar a ordem das cartas da mão!

7 Jogadores

Joga **sem o Vidente** e **não construas um maço Pulso** após o ritual, como farias para outros números de Jogadores.

5, 6 e 8 Jogadores sem Vidente

“Fecha os teus olhos, revela o teu destino, muitas vidas poderão desvanecer-se em cinza /

Todos: fecham os olhos e voltam o maço, tornando visível a carta de fundo.

Irmãs, Irmãos, vede a vida que O Antigo tirou /

Cultists: Open your eyes, get to know your teammates and see who is dead from the beginning, if any.

O culto conhece agora o seu cortejo e, para todos, é tempo!”

Todos: olhos fechados, maço para baixo, abram os olhos – vamos!

7 Jogadores

“Fecha os teus olhos, revela o teu destino, muitas vidas poderão desvanecer-se em cinza /

Todos: olhos fechados.

Irmãs, Irmãos, vede a vida que O Antigo tirou /

Seguidores: abrem os olhos, ficando a conhecer os seus companheiros.

O culto conhece agora o seu cortejo e, para todos, é tempo!”

Todos: olhos fechados, abrem os olhos – vamos!

7 Jogadores

Todas as cartas vão para a mão.

Como Jogar

Determinando o Primeiro Jogador e Iniciando a Partida

O último a ter um pesadelo recebe a Faca (marcador de Primeiro Jogador) e o marcador de Fase (face "Pé" visível). O jogo inicia-se com a fase de Movimento da Ronda 1.

i A propósito: se, no meio de toda a confusão, te esqueceres de qual é a tua Equipa (ou até para fazeres bluff), claro que podes olhar para o teu marcador de Papel em qualquer momento.



Regras de Ouro

- ▶ Em geral, podes falar sobre **TUDO, EXCETO...**
 - ▶ ... sobre o teu verdadeiro Papel. No entanto, podes sempre afirmar que pertences (ou não) a um certo lado e duvidar das afirmações dos outros Jogadores.
 - ▶ ... sobre o número de Investigadores que mataram enquanto Seguidores (quer estejas ainda vivo ou não).
- ▶ **NÃO** podem **MOSTRAR** nada, uns aos outros, isto é, Percursos, cartas na mão, etc.
- ▶ Um Movimento nunca pode terminar onde começou.
- ▶ Tens sempre de ver as cartas antes de as jogar, não podendo jogar uma carta às cegas apenas pelo verso da carta. Isso dificultaria muito o jogo dos Seguidores. Esta é também a razão pela qual as cartas da mão são embaralhadas durante a preparação.

Visão Geral

Cada uma das 10 Rondas (máximo) é composta por estas 4 Fases:

1. Fase de Movimento

Todas as Personagens movem-se no Mapa, resolvendo Encontros, até todos terem efetuado 1 turno.

2. Fase de Evento

O Evento para a hora atual (= Ronda) é tirado do Saco e resolvido. Certos Eventos conduzem a Encontros adicionais.

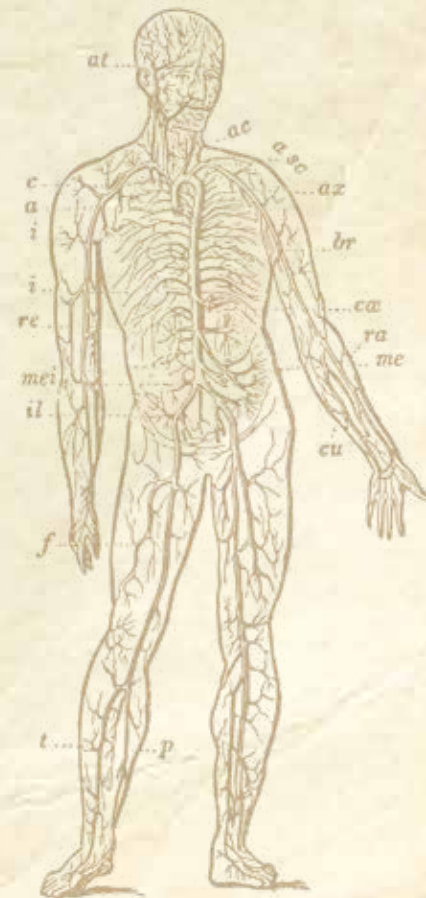
3. Fase de Ação

Cada Jogador efetua 1 ação de Personagem, 1 ação de Sala, ou passa.

4. Fase de Manutenção

A ficha Votação é voltada para o lado Ativo. Se esta é a Ronda 10, a partida termina e verificam-se as Condições de Vitória. Caso contrário, passa o marcador de Primeiro Jogador no sentido horário, move o Ponteiro do Relógio para a hora seguinte (= Ronda) e prepara a próxima Ronda.

Continua a jogar até ocorrer uma das Condições de Vitória (pág. 3)



As Fases em Pormenor

1. Fase de Movimento

Começando pelo Primeiro Jogador, e prosseguindo no sentido horário, todas as personagens efetuam **1 Movimento**. Depois de todos efetuarem 1 turno, passa para a Fase de Evento.

No teu turno, usa até **3 pontos de Movimento** para deslocar a tua personagem por Salas e Corredores. Cada Sala tem pelo menos uma Porta que a liga a outro Corredor, Sala ou ambos. Cada Movimento através de uma Porta custa **1 ponto de Movimento**. Todas as Personagens podem deslocar-se à vontade pelo Mapa, mas o Movimento não pode terminar na posição inicial, significando que as Personagens **têm** de mudar de posição.

Qualquer número de Personagens pode estar no mesmo Corredor ou Sala.

i Nota: usamos a designação “Local” quando não é preciso distinguir entre Salas e Corredores, e para as posições das fichas Seguidores e de Homem-Peixe.

Os **Seguidores** podem ignorar Percursos e usar qualquer ação de Sala no seu turno, enquanto os **Investigadores** têm de usar as ações de Sala determinadas pelo seu Percurso.

Percursos

Se és um **Investigador**, o teu Percurso pessoal, que recibes no início do jogo, indica em que Ronda (lado esquerdo) podes usar os efeitos de que Salas (lado direito). Em geral, podes escolher de entre 2 ou mais Salas em cada Ronda, podendo usar os efeitos correspondentes na Fase de Ação (exceto se optares por uma ação de Personagem, que não está ligada ao teu percurso e está sempre disponível em todas as Salas e Corredores). Por outras palavras, podes terminar o Movimento numa Sala que não se encontre no teu Percurso atual, e efetuar aí uma ação de Personagem.



Exemplo de um Percurso:

1ª linha: um Investigador com este Percurso pode mover-se livremente, mas apenas pode usar as ações das Salas azul-escuro, rosa, e azul-claro nas Rondas 1, 5 e 9. Se a Personagem termina o Movimento da Ronda 1 na Sala rosa, pode usar a ação dessa Sala na Fase de Ação dessa Ronda.

2ª linha: nas Rondas 2, 6 e 10 pode apenas usar as das verde e laranja.

3.ª linha: nas Rondas 3 e 7, apenas as das azul-claro e azul-escuro.

4.ª linha: e nas Rondas 4 e 8, apenas as das vermelho e laranja.

Como **Seguidor**, és livre de te desviarestes do teu Percurso, mas também não debes mover-te sem pensar. Lembra-te: se alguém reparar que usaste sucessivamente ações de Salas da mesma cor, podem ser colocadas questões incómodas...

Enquanto **Fantasma** (disco de Personagem exibindo o lado Morto, traçado), não usas pontos de Movimento. Em vez disso, teleporta-te em cada Ronda para um Local à tua escolha. No entanto, nunca participas num Encontro.



Após completares o teu Movimento e resolveres todos os Encontros, passa o marcador de Fase ao Jogador seguinte no sentido horário.

→ As Ações de Sala estão descritas na pág. 16.

Desencadeando um Encontro

Um **Encontro** pode ser desencadeado quer durante o teu Movimento quer no seu final. Se estás numa Sala ou Corredor com pelo menos 1 outra Personagem viva, verifica a tabela para determinar se é desencadeado um Encontro.

i **Recorda: os Encontros são apenas desencadeados por certos eventos e ao entrar em Locais, mas nunca ao sair destes. Ignora os Fantasmas, que nunca participam em Encontros.**

Abastecimento de energia	Número de Personagens na mesma Sala/Corredor	Encounter y/n?
 ON	exatamente 2	SIM
	3 ou mais	NÃO
 OFF	2 ou mais	SIM

Resolvendo um Encontro

Todas as Personagens envolvidas no Encontro colocam **exatamente 1 carta Vivo ou Morto**, da sua mão, **face para baixo, no maço Pulso** de 1 outra Personagem envolvida. Não há uma regra específica para indicar quem dá a carta a quem em primeiro lugar. Decidam vocês. Assim, **cada Personagem dá e recebe exatamente 1 carta por Encontro**. A carta recebida mantém-se sem ser vista.

i **Nota: assim, os Seguidores só conseguem assassinar sem testemunhas em Encontros que não envolvam mais de 2 Personagens ou naqueles em que a energia esteja desligada.**

Após todas as Personagens terem efetuado o seu Movimento, passa o marcador de Fase ao Jogador seguinte. Continua com a Fase de Evento.

2. Fase de Evento

Tira 1 ficha Evento do Saco para a Ronda em curso. Resolve imediatamente o seu efeito e depois coloca-a no relógio, no número correspondente da Ronda (Hora). Passa para a Fase de Ação.

O efeito da ficha dura, pelo menos, até à próxima Fase de Evento.

Os Eventos Queda de Raio e Portas Secretas Reveladas podem desencadear novos Encontros.

→ No Anexo encontras uma descrição de todos os Eventos.

3. Fase de Ação

Vira o marcador de Fase para exibir a face Engrenagem, indicando que estás na Fase de Ação. Começando por quem tem o marcador de Primeiro Jogador e continuando no sentido horário, cada Personagem efetua **exatamente 1 ação de Personagem OU 1 ação de Sala**. É também possível não fazer nada e passar.

Ações de Personagem

- ▶ Verifica um Estado
- ▶ Protege um Corredor
- ▶ Combate um Seguidor
- ▶ Afugenta o Homem-Peixe
- ▶ Assassina uma Personagem

Room actions

- ▶ Preenche o maço de Sala
- ▶ Verifica uma Sala
- ▶ Inicia uma Votação
- ▶ Usa a Câmara
- ▶ Repõe a Energia
- ▶ Fecha o Portal

→ Vê na página seguinte para uma descrição de todas as Ações.

i Lembrete: como Investigador, podes apenas usar as ações de Sala disponíveis no teu Percurso. Os Seguidores não têm de se limitar ao seu Percurso e podem fazer batota. Para usar uma ação específica de Sala, tens de estar numa Sala correspondente. Num Corredor apenas podes usar uma ação de Personagem.

4. Fase de Manutenção

Numa partida com **4 a 6 Jogadores**, o único Seguidor pode ter a iniciativa de desencadear o final da partida, revelando-se e reivindicando cumprir as Condições de Vitória (número suficiente de Investigadores mortos). A partida termina imediatamente. Todas as Personagens verificam as cartas do seu maço Pulso. **Se o Seguidor estava correto**, os Investigadores perdem. **Caso contrário**, o Seguidor fica encurralado e perde.

Se esta é a **Ronda 10**, o jogo termina. Verifica as Condições de Vitória. A equipa que as cumpre vence o jogo. Parabéns!

Se não se aplica o acima indicado, prepara uma nova Ronda:

- ▶ Se ocorreu uma Votação, vira a **ficha Votação** na Cantina para exibir a face Ativa.
- ▶ Passa os **marcadores de Primeiro Jogador** e **de Fase** para o próximo Jogador no sentido horário. Vira o marcador de Fase para exibir o lado Pé.
- ▶ Avança o **Ponteiro do Relógio** 1 hora. A nova Ronda começa com uma Fase de Movimento.



Ações

Ações de Personagem

As ações de Personagem podem efetuar-se em qualquer Ronda, por qualquer Personagem viva, em qualquer Local.

Verifica um Estado

REQUISITO: Min. 1 Personagem-alvo viva no mesmo Local que tu OU estás numa Sala com uma Câmara.

Embaralha o maço Pulso da Personagem e observa-o em segredo.

▶ **Contém apenas cartas Vivo:** devolve o maço com a face para baixo.

▶ **1 ou mais cartas Morto:**

- ▶ Como **Investigador**, tens de dizer a **verdade** e indicar o Estado. Coloca a carta Morto, face visível, no topo do maço de Pulso da Personagem; essa Personagem é agora um Fantasma (vira o disco e a carta de Personagem para o lado Morto). Inicia a discussão e uma Votação.
- ▶ Como **Seguidor**, podes dizer a **verdade**, ou **mentir** e ocultar o Estado. Devolve o maço com a face para baixo. A Personagem-alvo é ainda considerada viva até que o seu Estado verdadeiro seja revelado por uma Ação ou durante a verificação das Condições de Vitória.

Depois, coloca a carta superior da pilha de Compra, face para baixo, no topo do maço da Sala da Personagem-alvo, ou no topo do maço de Passagem Insegura, caso estejam num Corredor. Se é a primeira vez que o maço de Sala contém 3 ou mais cartas, vira a ficha de Sala para o outro lado e resolve o seu efeito (vê 16).

i Importante: podes partilhar com os outros Jogadores toda a informação que obténs desta Ação. No entanto, por razões táticas, podes também mentir – definitivamente recomendado para um Seguidor.

Protege um Corredor

REQUISITO: encontras-te num Corredor.

Embaralha 1 carta Sucesso, 1 Fracasso ou 1 Sabotagem, face para baixo, no maço de Passagem Insegura.

O maço de Passagem Insegura é usado para a ação Preenche o maço de Sala, vê pág. 16.

i Nota: as cartas nunca são colocadas nos Corredores. No entanto, os Corredores são a única forma de colocar cartas no maço de Passagem Insegura. “Proteger” um Corredor proporciona uma boa oportunidade para um Seguidor astuto efetuar uma sabotagem encoberta.

Combate um Seguidor

REQUISITO: há uma ficha Seguidor na tua Sala.

Podes remover esta ficha do jogo, devolvendo-a à caixa.

Afugenta o Homem-Peixe

REQUISITO: tens a Faca (marcador de Primeiro Jogador) e entras no Corredor ocupado pelo Homem-Peixe.

Afugentas o Homem-Peixe. Devolve a sua ficha ao lago. O Corredor é agora novamente acessível, mas o Homem-Peixe pode regressar mais tarde.

Assassina uma Personagem

REQUISITO: tens o Papel de Assassino e a tua Personagem-alvo viva (que pensas ser um Seguidor e de quem te queres livrar) está no mesmo Local que tu.

Revela o teu Papel (vira o teu marcador de Papel) e assassina a Personagem-alvo. Isto não desencadeia uma Votação! A Personagem-alvo não tem de revelar o seu Papel, exceto se for o último Seguidor vivo, caso em que o jogo termina imediatamente.

Ações de Sala

Para usares estas Ações, tens de estar na Sala correspondente.

i Lembrete: como Investigador, podes apenas usar as ações de Sala disponíveis no teu Percurso. Os Seguidores não têm de se limitar ao seu Percurso.

Preenche o maço de Sala

REQUISITO: encontras-te numa Sala.

Coloca 1 carta Sucesso, 1 Fracasso ou 1 Sabotagem, face para baixo, no topo do maço desta Sala. Se for a primeira vez que há 3 cartas nesta Sala, vira a ficha de Sala para a face Explorada (✓). A partir de agora esta Sala considera-se explorada. Até ao final da partida, a ação Verifica uma Sala está desbloqueada para esta Sala (vê a próxima Ação).

Se a ficha de Sala que acabaste de virar mostra um símbolo de Passagem Insegura (▲), embaralha o maço de Passagem Insegura, tira 1 carta e resolve-a. Depois, embaralha novamente esta carta no maço de Passagem Insegura:

▶ **Sucesso:** nada acontece.



▶ **Fracasso:** vira uma ficha de Seguidor que tenha a face para baixo e coloca-a na Sala indicada. Se não há mais fichas com a face para baixo, o Homem-Peixe move-se para o Corredor no canto superior direito, entre as Salas azul-claro e rosa (4 a 6 Jogadores), ou para o Corredor Central (7 ou 8 Jogadores); vê as marcas (●) no Mapa. Se o Homem-Peixe já se encontra no edifício, nada acontece. A situação é já suficientemente delicada.

▶ **Sabotagem:** o Homem-Peixe move-se para o Corredor no canto superior direito, entre as Salas azul-claro e rosa (4 a 6 Jogadores), ou para o Corredor Central (7 ou 8 Jogadores). Se o Homem-Peixe já se encontra no edifício, nada acontece.



Sucesso Fracasso Sabotagem

i Lembrete: usar a ação de Personagem Protege um Corredor é a única forma de colocar cartas no maço de Passagem Insegura.

Ficha	Seguidores (3x) 	Homem-Peixe (1x) 
Efeito	Não são possíveis ações de Sala na Sala ocupada.	Apenas uma Personagem viva com a Faca pode entrar no Corredor ocupado.

Verifica uma Sala

REQUISITO: encontras-te numa Sala explorada, vê a Ação Preenche o maço de Sala.

Embaralha o maço da Sala, tira 1 carta e resolve-a:

- ▶ **Sucesso:** coloca 1 Livro desta Sala na Estante (coloca a ficha Livro num espaço vazio da cor correspondente na Estante do canto inferior do Mapa).
- ▶ **Fracasso:** Nada acontece.
- ▶ **Sabotagem:** se disponível, tira da Estante 1 Livro com a cor dessa Sala, e devolve-o à Sala.



Sucesso



Fracasso



Sabotagem

Depois, remove essa carta do jogo.

Terminando uma Sala: uma vez colocados todos os Livros de uma Sala na Estante, a Sala é considerada terminada. Uma vez terminada, não podes preencher o maço da Sala, nem verificá-lo novamente. Como lembrete, remove do jogo, sem ver, a ficha de Sala e todas as cartas aqui colocadas.

Pontuando uma Prateleira: uma Prateleira da Estante é pontuada assim que sejam colocados todos os Livros necessários dessa cor. Recebes Pontos de Vitória como indicado na borda da Prateleira (2, 3 ou 4 PV). Avança o marcador de Pontos de Vitória de forma correspondente. Se os Investigadores alcançam o valor necessário para vencer, a partida termina imediatamente: vê Condições de Vitória (pág. 3).

A maior parte das Prateleiras conferem pontos diretamente. Para pontuar as Prateleiras laranja e rosa, precisas recolher livros de várias Salas. As Prateleiras azul-escuro estão ligadas às suas Salas, ou seja, os Livros do azul-escuro 1 têm de ser colocados na Prateleira correspondente (e não na Prateleira para o azul-escuro 2 ou 3).

Exemplo: há já 3 livros na Prateleira das duas Salas laranja. Maria está na Sala incompleta que contém o 4.º livro laranja, e verifica-a. Ela obtém um Sucesso. Coloca o Livro na Estante, completando a Prateleira e marcando 4 PV para os Investigadores. Avança o marcador de PV os espaços correspondentes no registo. Finalmente, ela devolve à caixa, sem ver, a ficha e o maço dessa Sala.

V Inicia uma Votação

REQUISITO: pode ser usada uma vez por Ronda por uma Personagem viva que se encontre na Sala azul-claro (Cantina), caso a ficha Votação mostre o lado Ativo. No entanto, uma Votação é obrigatória cada vez que um assassinio seja revelado.

O **Primeiro Jogador** (possui a Faca) tem uma capacidade especial durante as Votações:

5-6 Jogadores

Podes **mudar** o teu voto depois de abrir os olhos e após avaliar.

7-8 Jogadores

O teu voto conta a **dobrar**.

Inicia uma discussão aberta. Não te esqueças das Regras de Ouro (vê pág. 11). Em algumas circunstâncias pode ser útil efetuar uma contagem decrescente. Escolhe o que sentires que funciona melhor.

Após trocarem alegações inflamadas, acusações ultrajantes, e declarações de inocência, efetua uma Votação às Cegas: todos fecham os olhos; depois apontam para uma Personagem a eliminar; os que se quiserem abster mantêm o punho fechado. O iniciador da Votação conta até 3 e todos abrem os olhos:



- ▶ Se uma Personagem obtém uma **maioria simples** E as abstenções são em número inferior, essa Personagem é eliminada. Volta o seu disco e carta de Personagem para o lado Morto. Essa Personagem continua a partida como Fantasma (vê Privilégios dos Vivos e dos Mortos, pág. 19). O seu maço Pulso mantém-se com a face para baixo.
- ▶ Se a Personagem eliminada era um **Seguidor**, ela não tem de revelar o seu Papel, exceto se for o último Seguidor vivo, caso em que a partida termina imediatamente: vê Condições de Vitória (pág. 3).
- ▶ Se a Votação **não** resulta numa **maioria**, p.ex. 3 abstenções e 3 votos contra a mesma Personagem, nada acontece.

Exemplo: Resultados da Votação

Votos	Distribuição	Resultado
6	2 contra André, 2 contra Susana, 2 abstenções	Nada acontece, mas cresce a suspeita de que André e Susana possam ser Seguidores.
6	3 contra André , 1 contra Susana, 2 abstenções	André não conseguiu evitar as suspeitas e esta Votação virou-se contra ele. A sua Personagem é eliminada e ele continua a partida como Fantasma. Se André era o único ou último Seguidor, tem de o revelar, iniciando-se o final da partida. Caso contrário não tem de o revelar.
7	3 contra Bruno, 1 contra Raul, 3 abstenções.	Nada acontece. Apesar de 3 Jogadores não terem a certeza, o resultado fala contra Bruno.
7	1 contra Bruno, 1 contra Raul, 3 contra Mário , 2 abstenções.	Mário é eliminado. Bruno conseguiu, de alguma forma, desviar as atenções para Mário e modificar o quadro. A Personagem de Mário torna-se um Fantasma, interrogando-se como pôde isso acontecer.

Inicia uma Votação após a Ação de Sala: independentemente do resultado de uma Votação, vira a ficha Votação exibindo o lado Inativo. Até à próxima Ronda, as Votações são apenas possíveis após se revelar um assassinio, e não como ação de Sala normal. Continua a partida.

Em jogos com Vidente: se a Votação eliminou o último Seguidor vivo, os Seguidores têm agora 1 tentativa para adivinhar quem é o Vidente. Dica: após os Seguidores serem revelados, mantém-te calmo e discreto até que tenham feito a sua escolha e tu tenhas verificado se estavam corretos. Uma frase deslocada ou o terror sem palavras na tua face poderão revelar se és, ou não, o Vidente.

Se estão corretos, os Seguidores vencem a partida, uma vez que esta Condição de Vitória sobrepõe-se a todas as outras. Caso contrário, vencem os Investigadores.

Usa a Câmara

REQUISITO: encontras-te na Sala vermelha (Sala de Segurança) E a energia está ligada.

Independentemente do teu Percurso atual, verifica 1 Sala explorada OU o Estado de uma Personagem-alvo viva à tua escolha. Se ela está numa Sala, coloca a carta superior da pilha de Compra, face para baixo, em cima do maço dessa Sala. Se a Personagem-alvo está num Corredor, coloca a carta da pilha de Compra, face para baixo, no cimo do maço de Passagem Insegura e embaralha-o. A localização da Sala ou Personagem-alvo não interessa: nada escapa a estas câmaras!

Repõe a Energia

REQUISITO: encontras-te na Sala vermelha (Sala de Segurança) E a energia está desligada.

Repões a energia. Vira a ficha Eletricidade, mostrando a lâmpada acesa. Deixa de se aplicar a regra para Encontros durante uma falha de energia (vê Desencadeando um Encontro, pág. 13) e a Câmara volta a funcionar.

Fecha o Portal

REQUISITO: Tu e 1 outra Personagem viva encontram-se na Sala verde enquanto o Portal está aberto. Isto esgota a Ação da Ronda atual para ambas as Personagens envolvidas!

O Portal **é fechado em até 3 Rondas** após a abertura (2 Rondas para 7/8 Jogadores): remove o Portal da Sala verde. A partir de agora, os Investigadores necessitam 1 PV a menos para vencer a partida. Desloca o marcador de Pontuação Final um espaço para a esquerda no registo de Pontuação.

O Portal **NÃO é fechado em até 3 Rondas** após a abertura (2 Rondas para 7/8 Jogadores): o Portal permanece na Sala verde. A partir de agora, os Investigadores precisam de 1 PV a mais para vencer o jogo. Desloca o marcador de Pontuação Final um espaço para a direita no registo de Pontuação.

Privilégios dos Vivos e dos Mortos

Dependendo do teu Estado e da Equipa a que pertences, terás certas opções na partida – ou deixarás de ter. És considerado Vivo até que uma carta Morto seja revelada no teu maço e colocada com a face visível à tua frente.

Personagens vivas



Movimento: Máx. 3 pontos de Movimento

Resolve Encontros

Efetua todas as ações de Personagem

Efetua todas as ações de Sala

O Primeiro Jogador pode usar a Faca para habilidades especiais, como Votar, afugentar o Homem-Peixe, etc.

Investigadores (vivos ou como Fantasmas)

Para as Ações de Sala têm de seguir o seu Percurso.

Fantasmas (Personagens Mortas)



Movimento: teletransporte (Movimento ilimitado) para a Sala ou Corredor pretendido.



NÃO efetuas ações de Sala, exceto Preenche o maço de Sala e Verifica uma Sala



Seguidores (vivos ou como Fantasmas)

Podem ignorar o seu Percurso para as Ações de Sala.



Final da partida

Assim que uma Equipa cumpre as suas Condições de Vitória (vê pág. 3), a partida termina imediatamente. Se aplicável, efetua a identificação do Vidente (vê pág. 18). Eventualmente, congratula-te com a tua grande vitória ou irrita-te com a tua (i)merecida derrota!

Inicia logo uma nova partida e, se assim o preferires, ajusta o nível de complexidade à tua vontade (vê secção seguinte). Diverte-te!

Ajusta a Complexidade

Para Assassinos experientes

Jogaste algumas partidas e sabes todas as regras? Ótimo, é altura de experimentar estes outros Papéis!

Papéis recomendados:

5 Jogadores

1 Seguidor, Vidente,
1 Papel aleatório de entre
Novato/Mãos de manteiga/
Medricas

6 Jogadores

1 Seguidor, Vidente,
1 Papel aleatório de entre
Beleza Radiante/Infetado/
Super-Fantasma, Incendiário

7 Jogadores

2 Seguidores, 1 Papel ale-
atório de entre Novato/Mãos
de manteiga/Medricas,
Incendiário, Assassino

8 Jogadores

2 Seguidores, Vidente,
Mecânico, Incendiário,
Assassino

Para Peritos em Dedução Social

Superaram o nível de Assassinos experientes e querem extrair o máximo do jogo? Isso é que é falar!

Combina os Papéis à tua vontade, ou adiciona alguns às recomendações feitas acima. Para o nível Perito, segue apenas estas duas linhas de orientação:

- ▶ Para manter o equilíbrio entre as duas Equipas, a **soma total dos valores de Lealdade individual** dos Papéis deve ser igual à Dificuldade recomendada para o número de Jogadores (vê abaixo), e
- ▶ dentro de uma Equipa, a **Lealdade máxima é 5**.

Dificuldade Recomendada:

5 Jogadores

+1 Lealdade de Seguidor

6 Jogadores

+1 Lealdade de Seguidor

7 Jogadores

+3 Lealdade de Seguidor

8 Jogadores

+1 Lealdade de Investigador

Exemplo: queres jogar uma partida tensa com 5 Jogadores, sem o Vidente mas com o Mecânico (3). Ela tem uma Lealdade de 3 a favor dos Investigadores. Para cumprir a recomendação para 5 Jogadores (+1 Lealdade de Seguidor), escolhe Papéis adicionais que apoiem os Seguidores com 4 pontos de Lealdade. Escolhes o Incendiário (2), Novato (1) e Medricas (1). No conjunto, cumpres os critérios de Dificuldade recomendada e o valor máximo de 5 de Lealdade por Equipa.

→ No Anexo encontras uma descrição de todos os Papéis e os seus valores de Lealdade.

Variante para 4 e 6 Jogadores usando o Investigador AUTOMA (IA)

Preparação de uma partida com IA

Para jogar uma partida com 4 ou 6 Jogadores e o Investigador AUTOMA, usa a preparação para 5 ou 7 Jogadores, com as seguintes modificações.

Para partidas com 6 Jogadores, podes incluir a IA para jogar uma partida a 7 Jogadores com 2 Seguidores. Se o Seguidor não vir outro Seguidor humano na Fase Noturna, saberá que a IA é o 2.º Seguidor.

Em partidas com 2 Seguidores podes também incluir o Papel Vidente.

1. Para representar a IA, coloca 1 carta adicional de Personagem à direita do Primeiro Jogador (de facto, a IA poderia estar em qualquer posição, mas sugerimos esta para a primeira partida).
2. Após atribuir os maços e os Papéis, efetua a Fase Noturna (pág. 9) como habitual. Neste caso, o Jogador à esquerda da IA pega também no maço da IA, face para baixo, com a sua mão vazia.
3. Após a Fase Noturna, coloca a carta do fundo do maço da IA, face para baixo, junto à sua carta de Personagem. Este é o seu maço Pulso (se o número de Jogadores permitir cartas iniciais no maço Pulso).
4. Separa as restantes cartas do maço IA, sem ver, em 2 pilhas de acordo com o verso (cartas de Sala e cartas de Encontro).
5. Revela a carta Percurso da IA.

Regras para uma partida com IA

Fase de movimento

- ▶ A IA dirige-se à 1.ª Sala a partir da esquerda na sua carta de Percurso, que não tenha ainda sido explorada. Uma vez chegada à Sala, a IA termina aí o seu Movimento, perdendo os pontos de Movimento sobrantes. Se há 2 caminhos possíveis para essa Sala, com a mesma extensão, a IA move-se no sentido horário.

Exemplo: estamos na Ronda 5. A IA está na Sala verde e, pelo Percurso, pode escolher entre as Salas rosa e laranja. Uma vez que todas as Salas azul-escuro estão já terminadas, laranja é a opção seguinte. Estando as Salas laranja à mesma distância da verde, a IA prossegue o seu caminho no sentido horário, para a Sala laranja à esquerda.

- ▶ Se não há Salas disponíveis ou a IA não pode alcançar uma Sala, então move-se o máximo possível em direção à Sala-alvo atual.
- ▶ Se o seu Movimento desencadeia um Encontro, troca cartas de Encontro como habitual. Tira a carta superior do maço de Encontro e coloca-a no maço Pulso da outra Personagem. Caso existam vários potenciais Encontros, devido a uma falha de energia, a Personagem com menos cartas no seu maço Pulso recebe a carta IA; em caso de empate, a carta vai para o vizinho à esquerda mais próximo da IA.

Fase de Ação

- ▶ Se a Sala não foi explorada e tem uma ficha Seguidor, a IA combate o Seguidor.
- ▶ Se a Sala não foi explorada e não tem uma ficha Seguidor, a IA adiciona a sua carta superior de Sala, face para baixo, ao maço de Sala.
- ▶ Se a Sala foi explorada, a IA revela e resolve a carta superior da Sala.
- ▶ Se a IA está num Corredor, ela coloca 1 carta de Sala, face para baixo, no maço de Passagem Insegura.

A IA não usa qualquer outra Ação. Se tem a Faca, nada acontece, mesmo face a um Evento que requiera uma Faca.

Regras Especiais com IA

- ▶ Durante Votações, o voto da IA conta como abstenção; com a Faca conta como 2 abstenções.
- ▶ O Papel Vidente não está disponível se jogas com a IA e 1 Seguidor.
- ▶ Ignora qualquer Papel para a IA, exceto Seguidor e Vidente, se há 2+ Seguidores na partida.
- ▶ Se há apenas 1 Seguidor e a IA é eliminada durante uma votação, revela o marcador do seu Papel. Se não era um Seguidor, continua a partida. Se era o único Seguidor, a partida termina imediatamente. Repara nesta diferença em relação ao jogo normal: verifica agora os maços Pulso e conta os Investigadores mortos. Uma vez que a IA não pode desencadear o final de partida como único Seguidor, a sua Condição de Vitória sobrepõe-se à dos Investigadores.

Anexo

Símbolos



Vivo



outro jogador



situação à esquerda,
consequências à direita



marcadores de Papel



Ronda



revela / vira



ação (fase de Ação)



Passagem insegura



Fase Noturna



comunicação



O Portal abre-se



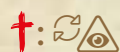
Energia ligada



Morto (Fantasma)



outro jogador vivo



Morto? Revela o teu papel



Encontro



1 Ronda (duração)



impossível / ignora



movimento (fase de Movimento)



Maço de Passagem Insegura



Abre os teus olhos



inicia uma Votação



marcador de primeiro jogador /
(usa) Faca



Portas secretas reveladas



Seguidor



outro jogador morto



Morto? Não reveles o teu papel



assassínio



uma ronda específica



Ficha de Evento



Abastecimento de Energia



Pilha de compra



Ignora o teu percurso



usa a Câmara



verificação

Eventos

Queda de Raio (2x)

Vira a ficha Eletricidade para o outro lado. A energia está ligada (lâmpada acesa) ou desligada (lâmpada apagada). A energia pode apenas ser ligada pela ação Queda de Raio ou pela ação na Sala vermelha (Sala de Segurança) Repõe a Energia. Se a Energia está desligada, a Câmara não pode ser usada e podem ocorrer Encontros com 3 ou mais Personagens.



Portas Secretas Reveladas (2x)

Todas as Salas (não os Corredores) da mesma cor são consideradas ligadas até ser revelada uma nova ficha Evento. Isto pode desencadear imediatamente um Encontro, por exemplo entre 2 Personagens vivas que se encontrem em Salas azul-escuro diferentes. As Salas podem agora ser usadas para atalhar.



Exemplo: Carolina usa 1 ponto de Movimento para deixar Rosa 2 a partir de Rosa 1 e entrar no Corredor. Encontrando-se em Rosa 1 ela poderia também efetuar uma ação Verifica uma Sala, sobre Rosa 2.

Moral Aumentado (1x)

Todas as Personagens recebem +1 Ponto de Movimento na Fase de Movimento seguinte, até uma nova ficha Evento ser revelada.



O Portal Abre-se (1x)

Coloca o Portal na Sala verde. Coloca a ficha Evento correspondente 2 (7/8 Jogadores) ou 3 Rondas (4-6 Jogadores) no futuro, junto ao Evento, como lembrete.



Exemplo: se este Evento saiu na Ronda 3 de uma partida a 5 Jogadores, coloca a ficha junto à Ronda 6.

Tens agora 2 (7/8 Jogadores) ou 3 (4-6 Jogadores) Rondas, respetivamente, para entrar na Sala com 2 Personagens vivas e aí efetuar, na mesma Ronda, a ação Fechar o Portal. Se o consegues, o valor objetivo de PV para os Investigadores reduz-se em 1. Se falhas, ele é aumentado em 1. Devolve esta ficha à sua posição original no Relógio após o tempo ter passado.

Olhos Falsos Observam-te (1x)

A Personagem viva com o marcador de Primeiro Jogador pode verificar o maço Pulso de uma Personagem-alvo viva à sua escolha (e decidir por si revelar um assassinio e iniciar uma Votação, caso aplicável).



Se a Personagem com marcador de Primeiro Jogador está já morta, nada acontece (os Fantasmas não podem verificar Estados).

Vidraças Quebradas (1x)

Embaralha as 2 cartas superiores da pilha de Compra, face para baixo, no maço de Passagem Insegura. Revela e resolve 1 carta desse maço. Depois, embaralha esta carta de volta no maço de Passagem Insegura.



Em Controlo da Situação (1x)

O Primeiro Jogador pode tirar 1 ficha Evento do Saco e observá-la. Escolhe remover a ficha Evento do jogo, devolvendo-a à caixa sem os outros a verem, OU devolvê-la ao Saco. Podes partilhar informação sobre a ficha Evento, podendo os Seguidores mentir.



Sem Ligação (2x)

Não tens ligação. Deixam de poder comunicar acusticamente até uma nova ficha Evento ser revelada.



Afirmações relacionadas com o jogo ou as regras, p. ex: "É a tua vez!", continuam a ser permitidas.

Sim, isto pode até conduzir a uma Votação em que ninguém pode comunicar – aprecia o silêncio!

Câmara Portátil (1x)

A Personagem viva com o marcador de Primeiro Jogador pode ver o maço Pulso de uma Personagem viva à sua escolha (e decidir se quer revelar um assassinio e iniciar uma Votação, caso aplicável)



OU

Usa a ação Verificar Sala numa Sala já explorada. A Câmara Portátil tem bateria suficiente para uma ação instantânea e não necessita da energia da casa. Se a Personagem com o marcador de Primeiro Jogador já está morta, nada acontece (Fantasmas não podem verificar Estados).

Papéis

Para jogar com Papéis adicionais, substitui, durante a preparação, os marcadores base de Papéis de Investigador por outros Marcadores de Papel à tua escolha.

	Nome	Apoios	Lealdade	Característica Especial	Número de Jogadores Recomendado
	Investigador	Investigadores	0	Sem características especiais.	5-8
	Beleza Radiante		+1	Uma vez morto, revela o marcador do teu Papel. A tua presença proporciona sempre luz e eletricidade onde quer que estejas.	
	Infetado		+1	Uma vez morto, revela o marcador do teu Papel. Os Jogadores não entregam cartas durante os Encontros, até ao final da próxima Ronda.	
	Super-Fantasma		+1	Uma vez morto, revela o marcador do teu Papel. O teu Fantasma pode efetuar todas as ações de Sala como uma Personagem viva, mas continua a ser ignorado para Encontros.	
	Mecânico		+3	Podes ignorar o teu Percurso enquanto estiveres vivo.	
	Cultista	Cultistas	0	Sem características especiais.	5-8
	Novato		+1	Morres e tornas-te um Fantasma assim que efetuares a ação Usa a Câmara ou Inicia uma Votação (podes participar na Votação como Fantasma).	
	Mãos de Manteiga		+1	Morres após usar a Faca, não importa com que objetivo. Se tens de usar a Faca devido a um Evento, morres de seguida.	
	Medricas		+1	Morres após teres de revelar uma Personagem morta durante uma ação Verifica o Estado ou o Evento Olhos Falsos Observam-te.	
	Incendiário		+2	Preparação: substitui 2 cartas Sucesso de um maço de Investigador por 1 carta Sabotagem e 1 Fracasso. Se não jogaste as tuas 2 cartas vermelhas até ao final da Ronda 5, morres imediatamente. Um de vocês diz esta frase, no final da Ronda 5: "Incendiário, se ainda tens uma carta vermelha na mão, morre agora; caso contrário continuas vivo."	
	Assassino	Investigadores	0	Enquanto estiveres vivo podes usar, uma vez na partida, a ação Assassinar uma Personagem sobre uma Personagem no mesmo Local. Ao fazê-lo, revela o marcador do teu Papel. Esta Ação não determina uma Votação. Se assassinaste o último Seguidor vivo, a partida termina imediatamente. Caso contrário, a Personagem-alvo não tem de revelar o seu Papel, exceto se este o obrigar a fazê-lo.	7-8
	Vidente		0	Na Fase Noturna do início da partida, descobres quem são os Seguidores. Se fores identificado pelos Seguidores no final da partida, eles vencem e os Investigadores perdem, independentemente de qual poderia ser o resultado.	
	Vidente				5, 6, 8