

Em **Brinquedos Assombrados**, um grupo de crianças precisa recuperar seus brinquedos esquecidos, abandonados na mansão mal-assombrada. O problema é que o fantasma que assombra a mansão se apegou aos brinquedos e não quer entregá-los de jeito nenhum! Para recuperar seus brinquedos, as crianças terão que voltar à mansão, buscar seus brinquedos e evitar encontrar o fantasma.

Sabendo que as crianças precisam estar em casa para a hora do jantar, o Fantasma fará tudo o que puder para que o tempo passe voando e não precise mais se preocupar com essas crianças enxeridas... *pelo menos por essa noite.*

Escolha seu lado:



Você pode ser uma das "corajosas" crianças ou o fantasma brincalhão.

O lado que conseguir ficar com os brinquedos até o fim da noite será o vencedor!



COMPONENTES

1 Tabuleiro, formado por: 9 peças de quebra-cabeça



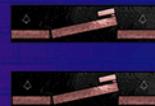
4 Marcadores de Personagem (frente e verso)



5 Fichas de Brinquedos (frente e verso), sendo: 1 com verso de Fantasma; 4 com verso de cada um dos brinquedos



2 Alçapões



1 Dado



1 Marcador de Fantasma



1 Ponteiro de Relógio



1 Ficha de Grupo



PREPARAÇÃO

Decida quem será o jogador que irá controlar o Fantasma. Os outros jogadores serão do time das Crianças.



- 1 Separe as 9 peças de quebra-cabeça e monte o tabuleiro.
- 2 Pegue os 4 Marcadores de Personagem e separe-os em duas duplas. Coloque uma dupla em cada uma das duas entradas da mansão (1).

Posicione os dois Alçapões nos espaços entre os andares, nas posições indicadas com as referências A1 e A2, conectando o andar central da mansão aos andares *superiore inferior*. É importante respeitar a orientação dos Alçapões (o lado do alçapão em que a porta estiver entreaberta indica a direção para onde será possível mover os personagens).



- 4 Embaralhe e distribua as 5 Fichas de Brinquedo, colocando-as com a face virada *para baixo* no andar central, nos espaços indicados que sejam iniciados com a letra B.
- 5 Coloque o Marcador de Fantasma no andar *central*, no espaço indicado pela letra F.
- 6 Posicione o ponteiro sobre o relógio do tabuleiro apontando para a posição 1.
- 7 O jogador *mais novo* do time das Crianças será o primeiro a jogar. Ele recebe o Marcador de Grupo e o coloca sobre a mesa com o *lado branco* (com personagens parados) virado para cima.

INÍCIO DO JOGO

Brinquedos Assombrados é um jogo semicoperativo, em que um grupo de jogadores (*que controla as Crianças*) disputa a vitória contra um outro jogador (*que controla o Fantasma*). Cada um dos times possui condições de vitória diferentes (que serão explicadas mais à frente). Caso qualquer uma das condições de vitória seja *alcançada*, o jogo termina e o time favorecido pela condição de vitória atingida é o **vencedor**.

A partida é jogada em turnos. Em cada rodada, o time das Crianças joga primeiro, começando com o jogador que estiver com o *Marcador de Grupo* e seguido pelos outros jogadores do time em sentido horário.

Depois de todos os jogadores do time das Crianças, é o turno do jogador que controla o Fantasma. Cada time possui *regras diferentes* para realizar seus turnos.

IMPORTANTE: Quando um jogador for mover um **Marcador de Criança** ele deve verificar primeiro em qual lado o **Marcador de Grupo** está (*preto ou branco*). Esta informação indica que só podem ser movidos os **Marcadores de Crianças** que estejam com a *mesma cor* que o **Marcador de Grupo**. Os marcadores que ainda podem ser utilizados serão sempre chamados neste manual de "disponíveis".

TURNO DAS CRIANÇAS

Durante o turno de um jogador que controla uma das Crianças, ele deve jogar o dado e resolver seu efeito:



Se sair uma das 4 cores, deve-se mover um dos Marcadores de Criança disponíveis para o próximo cômodo livre daquela cor em qualquer direção. Ao final do movimento, o marcador utilizado é virado para o *lado oposto*.



Se sair a face com o coringa, deve-se mover um dos Marcadores de Criança disponíveis para o próximo cômodo livre de uma cor à escolha do jogador, em qualquer direção. Ao final do movimento, o marcador utilizado é virado para o *lado oposto*.



Se sair a face do Fantasma, imediatamente o jogador que controla o Fantasma realiza um turno extra.

MOVENDO UMA CRIANÇA

Ao mover o **Marcador de Personagem** para um cômodo que tenha uma **Ficha de Brinquedo**, o jogador a coloca em cima de seu marcador sem revelá-la. A partir de agora, o jogador que controla uma Criança deve tentar mover seu personagem para fora da **Mansão**, voltando com seu marcador até uma das duas entradas (1).

Caso consiga fazer isso sem que o Fantasma o pegue, o jogador pode ter recuperado um **Brinquedo**! Quando isso acontecer, revele o verso do marcador. Se aparecer a imagem de um brinquedo, o time das Crianças estará mais próximo da vitória. Se for uma imagem de fantasma, o jogador que controla o Fantasma realiza um turno extra!

Crianças podem usar os Alçapões para cortar caminho, respeitando a orientação em que ele está.

TURNO DO FANTASMA

O Fantasma joga em *três* oportunidades:

- Quando todas as Fichas de Crianças forem movidas (ou seja, quando termina o Turno das Crianças).
- Quando um jogador que estiver movendo as crianças rola o dado e o resultado é o Fantasma.
- Quando uma Ficha de Brinquedo revelada é a do Fantasma.

Em qualquer uma das oportunidades acima, o jogador que controla o Fantasma rola o dado e verifica o resultado:



Se sair uma das 4 cores, o Fantasma se move para o próximo cômodo (ocupado ou não) daquela cor, em *qualquer direção*.



Se sair a face com as 4 cores, o Fantasma se move para o próximo cômodo (ocupado ou não) de uma cor à escolha do jogador que o controla, em *qualquer direção*.



Se sair a face do Fantasma, o jogador realiza uma **Ação de Assombrar** (vide página 6) e rola o dado novamente. Se obtiver novamente a face do Fantasma, ele repete este passo (quantas vezes for necessário).

MOVENDO O FANTASMA

A movimentação do Fantasma é similar à das Crianças, porém ele não pode usar os Alçapões. Se, durante seu movimento, o Fantasma parar no mesmo cômodo de um **Marcador de Personagem**, o personagem *torna um susto* e sofre os seguintes efeitos:

- O jogador que controla o Fantasma retorna o **Marcador de Personagem da Criança** assustada para o início, em uma das duas entradas (1);
- Se a Criança estiver segurando um **Brinquedo** (ou seja, se tiver uma **Ficha de Brinquedo** sobre seu marcador), o Fantasma pega o **Brinquedo** e o deixa naquele espaço;
- O **Ponteiro do Relógio** avança em *uma hora*.

AÇÕES DE ASSOMBRAR

Sempre que o jogador que controla o Fantasma rolar o dado e obtiver a face do dado que contém a imagem de fantasma, ele realiza uma ação de Assombrar, podendo escolher um dos seguintes efeitos:



Mover horizontalmente um dos Alçapões, conectando outros dois cômodos da mansão. Esta ação só permite mover o alçapão ao longo das posições marcadas com este símbolo (→←).



Mudar a orientação do Alçapão, girando o seu eixo para que este aponte para cima ou para baixo.



Mover uma Ficha de Brinquedo que não esteja sendo carregada para outro cômodo vazio que possua a mesma cor/tipo de onde a ficha se encontra.

AVANÇAR O RELÓGIO

É do interesse do Fantasma que o tempo passe depressa, para que assim chegue a hora do jantar e ele se livre logo das crianças!

Sempre que o Marcador de Fantasma ocupar o mesmo cômodo que um Marcador de Personagem, avance o ponteiro em uma hora no sentido horário.



COMEÇANDO UMA NOVA RODADA

Depois que todos os jogadores do time das Crianças jogaram, é a vez do jogador que controla o Fantasma. Assim que ele encerra seu turno, inicia-se uma nova rodada.

O jogador do time das Crianças que estiver com a Ficha de Grupo passa esta ficha para o próximo jogador do seu time no sentido horário.

Após receber a Ficha de Grupo, vire-o para o lado oposto do que está atualmente (se o lado branco da ficha estava para cima na última rodada, vire para o lado preto e vice-versa).



GANHANDO O JOGO

Existem condições de vitória diferentes para cada um dos times. Caso qualquer uma delas ocorra, automaticamente aquele time é declarado o vencedor:

O time das Crianças vence caso consiga tirar todas as Fichas de Brinquedo do tabuleiro, antes que o Ponteiro do Relógio chegue às 6h.



O jogador que controla o Fantasma vence caso o Ponteiro do Relógio chegue às 6h.



HABILIDADES DOS BRINQUEDOS

(REGRA AVANÇADA E OPCIONAL)

Cada Brinquedo resgatado gera um efeito de uso único durante o jogo. As descrições dos efeitos são os seguintes:



Urso de pelúcia:

Manipule o Alçapão da mesma maneira que o jogador que controla o Fantasma (pode ser tanto horizontalmente como sua orientação). **Uso imediato.**



Bola:

Ganhe uma jogada extra (apenas um jogador durante o turno das Crianças). **Uso imediato.**



Boneca:

Ignore um avanço do Ponteiro do Relógio. **Uso quando o ponteiro for avançar.**



Videogame:

Evita que o Marcador de Criança seja movido para uma das entradas da Mansão (). **Uso quando o ponteiro for avançar.**



Setas brancas - locais de entrada e saída da mansão

Setas pretas - acessos aos andares superiores e inferiores

MODO SOLO

Você também pode jogar Brinquedos Assombrados sozinho ou de uma maneira totalmente cooperativa. Para isso basta seguir as regras abaixo para controlar o Fantasma de maneira autônoma. As demais regras permanecem as mesmas.

Sempre que for a vez do Fantasma jogar, o primeiro jogador daquela rodada rola o dado para o Fantasma e resolve da seguinte forma:

- Se houver empate entre a distância de dois Marcadores de Criança, mova o Fantasma para o lado do tabuleiro com mais Crianças;
- Caso o empate persista, o Fantasma se move para o lado com mais Crianças segurando Brinquedos;
- Caso, ainda assim, permaneça o empate, o Fantasma se move para o lado com mais Fichas de Brinquedo.

Se o resultado for a face de Fantasma, realize uma ação de Assombrar especial: Todas as Crianças segurando Brinquedos derrubam o Brinquedo no cômodo em que estão. Em seguida mova todas as Crianças 1 cômodo na direção da saída mais próxima do tabuleiro. Lembre-se que os Marcadores de Crianças não podem ocupar o mesmo cômodo simultaneamente.

DÚVIDAS FREQUENTES:

- Os Marcadores de Personagem nunca podem ocupar o mesmo cômodo simultaneamente.
- As portas são consideradas multi-coloridas, portanto, para sair da Mansão basta rolar o dado e estar próximo o suficiente de uma das portas para se mover pra fora.
- Quando um jogador que controla uma criança tirar um fantasma no dado, o fantasma executa sua "jogada extra" e o jogador que controla a criança apenas vira o Marcador de Personagem e perde sua vez.
- Fluxo de movimentação do tabuleiro**
Como forma de não deixar dúvidas sobre o fluxo de movimentação das crianças no jogo, segue abaixo uma ilustração do tabuleiro indicando as entradas/saídas e o percurso que pode ser utilizado pelos jogadores:

BRINQUEDOS ASSOMBRADOS



Autores
Daniel Martins
e Leandro Pinto

Design Gráfico
Roane Ramos



Revisão
Bianca Melyna
Ana Paula Santiago
Leandro Nunes

Ilustração
Waldomiro Neto