

# GHOSTLOCK MANOR



**SENTIMENTOS DO JOGADOR:** Tensão, Estratégia;

**ESTRUTURA:** Competitivo;

**NÚMERO DE JOGADORES:** 4;

**TEMPO DE JOGO:** 30-60 Minutos;

**SOBRE O JOGO:** Os jogadores são exploradores paranormais que precisam sair de uma mansão mal assombrada. Para isso eles irão se mover pelos cômodos da mansão coletando itens e, o mais importante, chaves para abrir a porta da mansão. Enquanto fazem isso, eles também terão que lutar contra as assombrações de casa e contra os outros jogadores.

**TEMÁTICA:** Exploradores paranormais ficam presos em uma mansão mal assombrada e precisam coletar 3 chaves para abrir o portão da mansão.

**MECÂNICAS:** Se mover de cômodo em cômodo, vasculhar um cômodo, se esconder, utilizar itens, lutar com outros jogadores e com o fantasma.

**LIMITAÇÕES:** Número máximo de cartas (itens) que um jogador pode possuir em sua mão, pode apenas se mover em cômodos interligados.

**CONDIÇÃO DE VITÓRIA:** Ser o primeiro jogador a possuir 3 chaves e terminar o turno no Hall de Entrada.

---

### **AÇÕES DO JOGADOR:**

Turno do Jogador: Primeiramente o Jogador faz a sua **Ação de movimento:**

- **Mover-se:** Uma vez por turno, o jogador sai do seu cômodo atual e move-se para um cômodo adjacente. O jogador pode escolher não se mover

Após a ação de movimento ser concluída, o jogador puxa um evento do deck de eventos e segue as instruções da carta. Após ter feito isso, o jogador pode **Utilizar dois item e mais um de combate** livremente e realizar suas **Ações dentro de um cômodo.**

- **Utilizar um item:** Se o item tiver um efeito Ativo, o jogador poderá utilizá-lo uma vez por turno, a não ser que a descrição do item diga o contrário.  
O jogador pode executar essas determinadas ações em qualquer ordem:
- **Ações dentro de um cômodo:** O jogador possui 2 Pontos de Ação para realizar as seguintes ações:
  1. **Vasculhar:** O jogador pega a carta de cima do monte para a sua mão. Pode ser realizado mais de uma vez no turno e gasta 1 Ponto de Ação.
  2. **Esconder-se:** O jogador se esconde naquele cômodo, encerrando o seu turno e tornando-se invulnerável ao fantasma e a ataques de outros jogadores até o seu próximo turno. Gasta 1 Ponto de Ação.
  3. **Lutar:** O jogador puxa briga com outro jogador no mesmo cômodo, iniciando combate. Gasta 1 Ponto de Ação.
  4. **Tirar do Esconderijo:** O jogador pode retirar o adversário do modo se esconder, Gasta 1 Ponto de Ação.

5. **Tirar Totem:** O jogador pode retirar um totem se os dois estiverem no mesmo cômodo, após 1 rodada que o mesmo já estiver ativo, Não gasta pontos de ação.

### EVENTOS:

Ao finalizar sua ação de movimento, o jogador pega uma carta do deck de Eventos e a resolve. Alguns eventos necessitam de rolagem de dados, outros ativam direto e alguns podem ser evitados com certos itens.



## **FANTASMA:**

Um Fantasma transita pela mansão, de forma aleatória, atrapalhando os jogadores. Quando todos os jogadores terminarem seus turnos, o Fantasma joga movendo-se para algum cômodo. Um jogador não pode se mexer para um cômodo que há um Fantasma e podendo apenas se esconder enquanto estiver no mesmo cômodo que um Fantasma. Jogadores iniciarão combate com um Fantasma nas seguintes situações:

- Se um Fantasma entrar no cômodo que o jogador se encontra e o jogador não estiver escondido;
- Se um jogador terminar sua Ação de movimento no mesmo cômodo que um Fantasma;
- Pela ativação de algum item ou evento específico.

Se o jogador perder o combate, 1 chave volta pra pilha de itens daquele cômodo. Se não houver chaves, descarte um item.

## **COMBATE:**

O combate acontece quando um jogador faz uma ação de **Lutar**, quando o Fantasma entra em um cômodo com um jogador ou quando ativado por um evento.

**COMBATE ENTRE JOGADORES:** Os dois envolvidos rolam um D6, após o resultado dos dados, quem houver maior número ganha a duelo. O jogador que perder o Combate entrega uma chave, caso não tenha, entregue um item para o outro jogador. Em caso de empate, nada acontece. Caso algum jogador não possua itens e perca um combate, encerrará o seu turno e ficará 1 turno sem jogar.

**COMBATE COM O FANTASMA:** O jogador rolará um D6 para si e um D6 para o Fantasma, porém deve adicionar +3 ao resultado do Fantasma. Itens de combate não funcionam contra o Fantasma, apenas os amaldiçoados. Caso o jogador ganhe, nada acontece. Se o Fantasma ganhar, o jogador perderá 1 item da sua mão, se houver alguma chave, a mesma voltará para o deck de itens do cômodo em que o jogador está, caso contrário o jogador pode escolher um item a ser descartado para a pilha de descarte.

## ITENS:

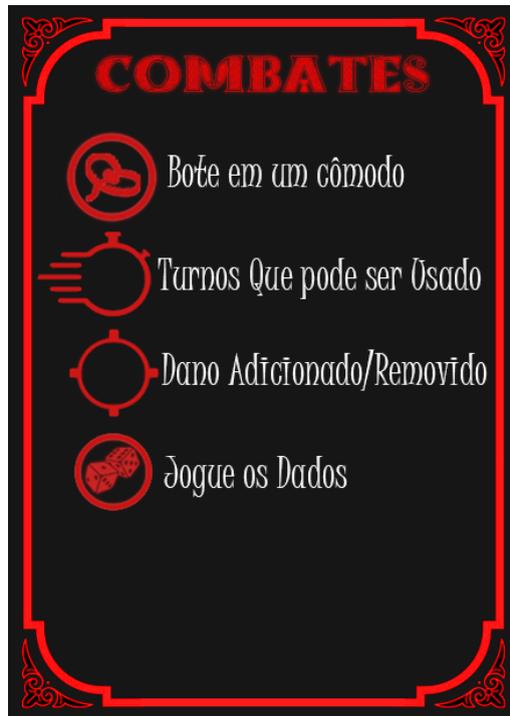
**Itens** são cartas que auxiliam o jogador a ser o primeiro a obter as 3 chaves. Eles estão em cada deck de cartas nos cômodos e são distribuídos de forma semi aleatória. Os itens são classificados em 5 categorias: Chave, Combate, Exploração, Místico e Amaldiçoado. As diferentes classificações de itens são mais facilmente encontradas em certos cômodos da casa: (Explicado mais abaixo), porém todos os 9 cômodos possuem 1 chave. Um jogador só pode ter no máximo 5 itens em sua mão (incluindo as chaves), ao atingir o limite e pegar mais um item, o jogador escolhe qual carta poderá descartar de sua mão, não podendo descartar as chaves.

## TIPOS DE ITENS E SUAS DEFINIÇÕES:

**CHAVE:** (USADO PARA VENCER):



**COMBATE:** (USADO DE PLAYER X PLAYER):



**MÍSTICOS:** (USADO PARA BUFFS):



**EXPLORAÇÃO:** (USADO PARA PESCAR MAIS CARTAS) :



**ASSOMBRADO:** (USADO CONTRA O FANTASMA ) :

