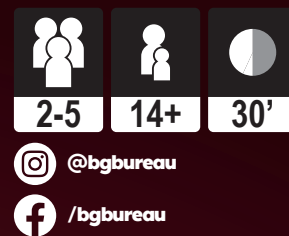


BICHO PAPÃO



31 de outubro de 1987,

Um grupo de crianças, usando máscaras de Dia das Bruxas, decide realizar pequenos atos de vandalismo em uma competição entre as gangues do bairro pelo título de Mestres da Travessura. Porém, eles acabam descobrindo, da pior maneira possível, que o Bicho Papão, um ser que se alimenta de crianças desobedientes, não é apenas uma lenda!

Em “Bicho Papão”, cada jogador lidera um grupo de crianças e utiliza cartas de Travessura para disputar as cartas de Vizinhos, que valem pontos.

COMPONENTES

15 cartas de Vizinho
19 cartas de Brinquedo
25 cartas de Travessura
1 carta de Armadilha
20 marcadores de Criança
1 marcador de 1º Jogador
1 dado de Bicho Papão

OBJETIVO

Ser o primeiro a aprisionar o Bicho Papão.

PREPARAÇÃO

- Distribua um conjunto de cartas de Travessura para cada jogador (1). As cartas de Travessura restantes voltam para a caixa. Cada jogador também recebe 4 marcadores de Criança da sua respectiva cor (2).
- Embaralhe as cartas de Vizinho (3), forme um monte, e coloque-o no centro da mesa virado para baixo.
- Embaralhe as cartas de Brinquedo (4), forme um monte e coloque-o virado para baixo ao alcance de todos.
- Vire uma carta de Vizinho do topo e deixe-a ao lado do monte (5).
- O jogador mais jovem recebe o Marcador de 1º Jogador (6).
- Escolha um lado da carta de Armadilha (Normal ou Difícil) e deixe o lado escolhido virado para cima, ao alcance de todos, no centro da mesa (7).
- Mantenha o dado ao alcance de todos (8).



Cartas de Vizinho

Apresentam:

- Pontuação que varia entre 5 e 20;
- Um valor entre 1X e 3X, que indica a quantidade de vezes que o dado do Bicho Papão deve ser rolado.



Cartas de Travessura

São numeradas de 1 a 5, sendo que a carta 1 representa a travessura mais leve e a carta 5 a mais pesada.



Cartas de Brinquedo

Possuem um efeito específico e são usadas para auxiliar as crianças. Apresentam um efeito de uso único.

O JOGO

A partida é constituída de rodadas, formada pelos turnos de cada jogador, em sentido horário e da seguinte maneira:

- Em seu turno, os jogadores podem se habilitar para aprisionar o Bicho Papão desde que tenham acumulados pontos suficientes para isso (veja em “Aprisionando o Bicho Papão”).
- Todos jogadores comprem uma carta de Brinquedo, começando pelo jogador inicial. O limite máximo de cartas de Brinquedo na mão é 3. Só é possível comprar mais cartas de Brinquedo após usar ao menos uma das que estão na mão.
- Os jogadores escolhem uma ou mais cartas de Travessura da mão, que devem ser colocadas à sua frente viradas para baixo. Após todos baixarem suas cartas, elas são reveladas simultaneamente.
- A seguir, cada um pode jogar uma ou mais cartas de Brinquedo, a partir do jogador inicial e seguindo em sentido horário.
- Após os jogadores resolverem todos os efeitos das cartas de Brinquedo, verifica-se se há algum empate no valor das cartas de Travessura. Os empatados são eliminados deste turno e descartam as cartas baixadas, a não ser que algum efeito altere isso.
- Em seguida, quem tiver a maior soma de cartas de Travessura, reivindica a carta de Vizinho. Entretanto, ser o mais malvado tem seu preço e isso acaba chamando a atenção do monstro. O jogador deve, então, fazer um teste com o dado do Bicho Papão, rolando a quantidade de vezes indicada na carta de Vizinho reivindicada.

Caso a face do Bicho Papão não apareça no dado (em nenhuma das rolagens) , o jogador fica com a carta de Vizinho.

Se a face do Bicho Papão aparecer na rolagem do dado, uma das crianças do jogador é devorada, devendo levar um dos seus marcadores de Criança para a caixa, descartando-o. Então, o segundo colocado é quem recebe a carta de Vizinho sem precisar rolar o dado.

É possível usar uma carta de Brinquedo com o símbolo de Bloqueio (9) para anular o efeito da rolagem de uma face do Bicho Papão .



Num teste de rolagem dupla, mesmo bloqueando o Bicho Papão na primeira, é necessário fazer a rolagem seguinte (ou usar uma nova carta para bloquear mais uma vez). Se for um teste de rolagem tripla e bloquear nas primeira e segunda vezes, será necessário fazer a última rolagem, ou bloquear uma vez mais.

Ex: A carta de Vizinho apresenta o valor 3x. Fred, que teve a maior soma nas cartas de Travessura, deve rolar o dado 3 vezes. Ele faz a primeira rolagem e a face é lisa. Ao rolar a segunda vez, o Bicho Papão aparece. Fred, então, perde um marcador de criança e deve cessar as rolagens, ou seja, não rola a terceira vez. Regan, que teve a segunda maior soma nas cartas de Travessura, recebe automaticamente a carta de Vizinho sem rolar o dado.

NOTA: Caso Ninguém conquiste a carta de Vizinho, uma nova carta desse tipo é revelada e colocada sobre ela. Um novo turno se inicia levando em conta os parâmetros da carta que está por cima, mas se essa carta for conquistada, o jogador que a conquistou recebe essa carta de Vizinho e todas as que estão abaixo dela.

- 7 O marcador de primeiro jogador deve ser passado para o próximo jogador no sentido horário.

SACRIFÍCIO

Ao fim do turno, o jogador pode descartar 3 cartas de Brinquedo ou 2 marcadores de Criança para retornar para sua mão todas as cartas de Travessura descartadas por ele, voltando a ter 5 cartas de Travessura na mão.

APRISIONANDO O BICHO PAPÃO

No início do turno os jogadores com pontuação suficiente podem tentar aprisionar o Bicho Papão, começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário.

Para aprisionar o Bicho Papão, o jogador deve cumprir o desafio da carta de Armadilha, apresentado na face escolhida no início do jogo.

O jogador deve rolar o dado, respeitando a quantidade de vezes relativa aos pontos que ele possui no momento. Por exemplo, no modo "Normal" (10) se tiver de 25 a 29 pontos, deve rolar o dado 5 vezes, de 30 a 39 deve rolar 4 vezes e assim por diante.

No entanto, assim como acontece com as cartas de Vizinho, se o símbolo do Bicho Papão aparecer em uma das rolagens, o jogador perde imediatamente uma criança e o

desafio é interrompido.

Para se proteger, o jogador pode usar cartas de Brinquedo que contenham o símbolo de bloqueio, anulando o efeito de uma face com o Bicho Papão e permitindo que continue o desafio.

Se o jogador conseguir aprisionar vence e encerra a partida imediatamente.

Se não conseguir, os próximos jogadores aptos podem tentar aprisionar o Bicho Papão.

PONTUAÇÃO

Quando um jogador conquista uma ou mais cartas de Vizinho ele a pontua imediatamente e deve colocá-la em sua área de jogo.

RODADA

Uma rodada termina quando nenhum jogador possuir cartas de Travessura na mão. Todos os jogadores pegam de volta todas suas respectivas cartas de Travessura (mantendo as cartas de Brinquedo que têm em mãos) e uma nova Rodada se inicia.

Se um jogador não possuir mais cartas de Travessura na mão, ele fica de fora da rodada e não pode fazer mais nenhuma ação até que uma nova rodada se inicie.

PARALISIA

Quando um jogador perde seus 4 marcadores de Criança, ele é paralisado e fica fora da partida. Suas cartas de Travessura, cartas de Vizinho (da mão e pontuadas) e cartas de Brinquedo são descartadas. Quando iniciar uma nova rodada ele recupera as cartas de Travessura e seus 4 marcadores de Criança e volta para o jogo.

Descarte

Cartas anuladas ou descartadas vão para:

- Travessura: lateral da área do Jogador.
- Vizinho: fundo do monte de cartas de Vizinho.

FIM DE JOGO

O jogo termina quando:

- Um jogador captura o Bicho Papão e vence a partida.
- O monte de cartas de Vizinho termina e ninguém captura o Bicho Papão. Todos perdem e quem vence é o Bicho Papão.

Modo Hardcore

Quando um jogador perde seus 4 marcadores de Criança, ele é eliminado da partida. Suas cartas de Travessura e todas suas cartas de Vizinho (da mão e pontuadas) e cartas de Brinquedo são descartadas.

Modo Sobrevivência

Se o jogador for o último Sobrevivente ele vence sem precisar capturar o Bicho Papão.

CRÉDITOS

Autor: Nordan Manz

Arte: Nordan Manz

Design Gráfico: Board Game Bureau

Desenvolvimento: Board Game Bureau

Revisão: Board Game Bureau