

FINAL GIRL

Livro de Regras

GAROTA FINAL

Algo terrível está acontecendo... Pessoas estão morrendo... Todos estão em PÂNICO!!!

Você tenta encontrar algo, qualquer coisa, para usar como arma. Um adolescente assustado está por perto, implorando para que você o ajude a escapar. Então, de repente, você ouve um barulho. Você olha em volta tentando ver quem - ou o que - está ali, mas está tão escuro...

Sem avisar, o assassino aparece e decapita o adolescente, sua cabeça de olhos arregalados gira e para aos seus pés. O assassino aponta para você sem dizer uma palavra antes de se virar para encontrar outra vítima. Você corre para o outro lado, escapa do seu único pensamento, dos gritos dos moribundos ressoando em seus ouvidos. A carnificina e a morte cercam você e sua única rota de fuga está bloqueada. É então que você percebe que só existe uma realidade: matar ou morrer.

Todos os outros estão mortos. VOCÊ é a Garota Final.

Por que **Garota Final (Final Girl)**? Seja uma jovem babá se defendendo de um assassino do Samhain, um tripulante tentando sobreviver a uma ameaça alienígena ou até mesmo uma mulher fugindo do assassino de seus pesadelos, o tropo da "garota final" está enraizado nos contos de horror. O termo, cunhado por Carol J. Clover, teve uma abundância de iterações, muitas das quais você encontrará neste jogo. O tropo exige que uma protagonista feminina se posicione contra todas as probabilidades, normalmente como a última sobrevivente de seu antigo bando de desajustados e, em última análise, recuperando seu poder ao se transformar de vítima indefesa em a **Garota Final**.

Produtores: A.J. Porfírio e Evan Derrick (*Core Game Design*)

Diretores de Fotografia: Tyler Johnson, Vladyslava Ladkova, Tumo Mere, Roland McDonald (*Iustrador*)

Diretores: Evan Derrick e Scott Beavers (*Design gráfico*)

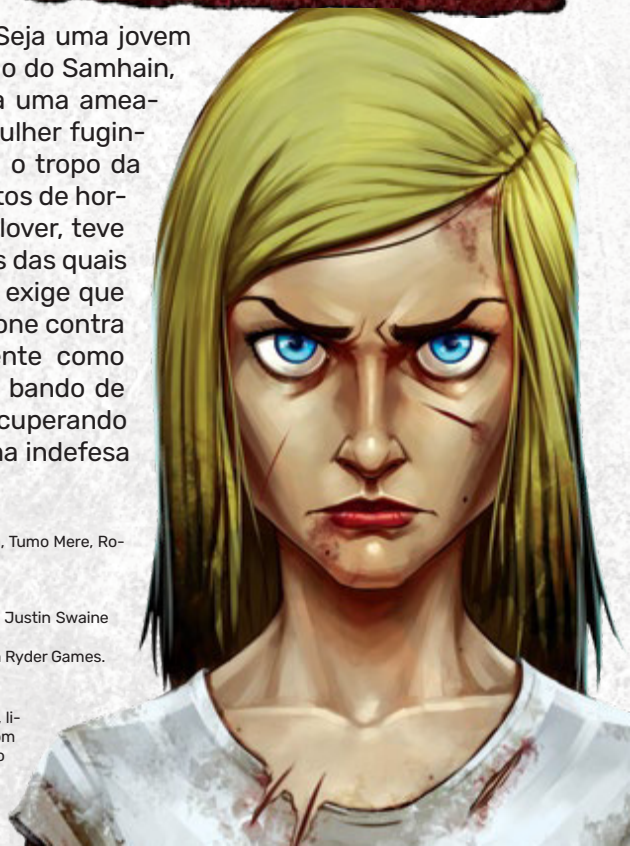
Editores: A.J. Porfírio e Evan Derrick (*Desenvolvedor*)

Assistentes de Produção: Mikolaj Laczynski, Mike Martins e Justin Swaine (*Líder de Playtesters*)

O jogo Garota Final e seu logo são Marcas Registradas da Van Ryder Games.

©2020 Van Ryder Games. Todos os direitos reservados.

O jogo de tabuleiro Garota Final não é afiliado a nenhum filme, livro, história em quadrinhos ou outra mídia de qualquer tipo com o mesmo nome ou não. Este jogo e o conteúdo associado são uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas reais, vivos ou mortos, ou eventos reais, é mera coincidência.



O SISTEMA DE JOGO DE FILMES

Garota Final é um produto diferenciado. Não pode ser jogado apenas com a Caixa Principal e requer pelo menos uma Caixa de Filme para aproveitar o jogo. Cada Filme contém um Assassino e um Local únicos, e o sistema foi projetado de forma que, se você possui várias Caixas de Filmes, pode experimentar QUALQUER Assassino em QUALQUER Local!

Abaixo está uma lista das cinco primeiras Caixas de Filme, disponíveis separadamente da Caixa Principal:

- * *O Horror de Happy Trails* – Apresentando Hans, o Carniceiro, e o Acampamento Happy Trails
- * *A Assombração de Mansão Creech* – Apresentando o Poltergeist e a Mansão Creech
- * *Massacre nos Bosques* – Apresentando Inkanyamba e os Bosques Sagrados
- * *Carnificina no Parque de Diversões* – Apresentando Geppetto e o Parque de Diversões do Sangue
- * *Pesadelo em Maple Lane* – Apresentando Dr. Fright e Maple Lane



As Caixas de Filmes foram cuidadosamente projetadas para fornecer um sistema modular de fácil uso que reduz o tempo gasto na preparação e arrumação após o jogo. Cada Caixa de Filme tem as seguintes características:

- * Na primeira vez que você abre uma Caixa de Filme, encontrará 2 novas cartas de Garota Final. Recomendamos transferir essas cartas para a Caixa Principal junto com suas outras cartas de Garota Final, pois elas podem ser usadas em qualquer jogo, independentemente do Assassino ou Local.
- * A capa da caixa do lado do Assassino é removível e o reverso é usado como tabuleiro do Assassino. Dentro da caixa do lado do Assassino, há uma folha de regras e uma bandeja de plástico removível que contém todas as cartas e componentes de que você precisará para esse Assassino.
- * Da mesma forma, a capa do lado do Local é removível e o reverso é usado como tabuleiro do Local. Dentro da caixa do lado do Local, há uma folha de regras e uma bandeja de plástico removível que contém todas as cartas e componentes de que você precisará para esse Local.
- * Todas as cartas são marcadas com um ícone que indica qual Assassino/Local elas correspondem, para sua referência e para ajudar na separação para guardá-las.

Esse sistema permite que você escolha rapidamente um Assassino e um Local dos mesmos ou diferentes Filmes e mantenha tudo bem organizado de uma partida para outra! Se você ainda não fez isso, convidamos você a abrir e explorar sua Caixa de Filmes agora. Você pode voltar aqui depois de ter visto o que há dentro.

COMPONENTES DA CAIXA PRINCIPAL



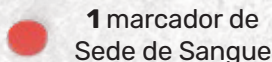
Esse Livro de Regras



1 Tabuleiro de Jogadora de duplo lado (normal e Modo Horror Extremo)



3 Tabuleiros de Manutenção de Vítima e **3** marcadores correspondentes



1 marcador de Sede de Sangue



8 marcadores Pretos e **2** Brancos de Energia Final



25 meeple de Vítima



23 Cartas de Ação



2 meeple de Assassino / Marcador de Horror



25 marcadores de Energia



8 marcadores



6 Dados



1 meeple de Garota Final



1 Marcador de Tempo



3 meeple de Vítima Especial

VISÃO GERAL DO JOGO E OBJETIVO

Você é a Garota Final, enfrentando um Assassino horrível. Você se moverá pelo local em busca de itens úteis, salvando vítimas e confrontando (ou fugindo!) o Assassino. Enquanto isso, o Assassino estará causando estragos de várias maneiras, mas, acima de tudo, matando vítimas inocentes e atacando você! **O jogo termina de duas maneiras: ou a Garota Final acaba com o Assassino, ou o Assassino a mata!** Na rara instância em que ambos morrem ao mesmo tempo, a Garota Final vence, fazendo o sacrifício para livrar o mundo de um monstro vil.

OBSERVAÇÃO! Esse livro ensinará as regras básicas para *Final Girl*. No entanto, cada Assassino e Local pode ter regras adicionais, portanto, revise quaisquer regras das caixas de Filmes antes de jogar.

Sua estratégia é com você, mas não perca de vista seu objetivo final: derrubar o Assassino! Não é necessário que você salve todas as vítimas e infelizmente (como muitas vezes acontece nos filmes), algumas vítimas estão além de qualquer ajuda. Melhor elas do que você! No entanto, salvar vítimas tem seus benefícios. Quando resgatadas, elas fornecerão a você bônus valiosos, e se você salvar o suficiente delas, desbloqueará uma Habilidade Especial para sua Garota Final!

UMA VISÃO DOS TABULEIROS DE JOGO

Antes de entrar no jogo, é importante ter um bom entendimento de como funcionam os tabuleiros de Jogadora, Assassino e Local. Os conceitos mencionados aqui serão explicados em maior detalhe posteriormente.

O TABULEIRO DE JOGADORA



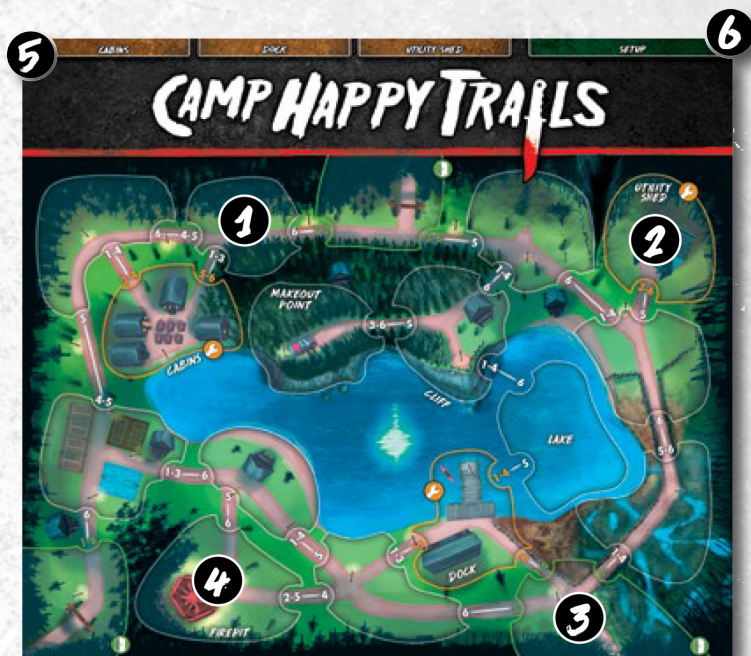
- 1. Trilha de Energia (Health).** O lado esquerdo do tabuleiro possui o espaço para o marcador de Vida Final e os marcadores de energia.
- 2. Trilha de Horror.** No centro do tabuleiro está a trilha de Horror. Quando o Horror aumentar ou diminuir, você moverá o marcador de Horror (um dos marcadores do Assassino). Isso é chamado de Nível de Horror e determina quantos dados você lançará ao fazer um Lançamento de Horror.
- 3. Trilha de Tempo.** Aqui é onde você acompanhará seu Tempo, um recurso crucial que é usado tanto para realizar ações quanto para comprar novas cartas durante a fase de Planejamento.
- 4. Mãos e Mochila.** Quaisquer itens que você encontrar serão colocados em um desses espaços, à direita do tabuleiro.
- 5. Vítimas Mortas.** Qualquer Vítima morta durante a partida vai aqui.
- 6. Carta da Garota Final.** Coloque sua carta da Garota Final aqui, abaixo do tabuleiro.
- 7. Modo de Horror Extremo.** Use esse lado do tabuleiro para um jogo mais desafiador. A faixa de Horror é mais severa e você tem apenas 5 unidades de Tempo por turno.

TABULEIRO DO ASSASSINO



- 1. Estatísticas Iniciais.** O nível inicial de Horror e a Energia do Assassino.
- 2. Trilha de Energia.** O lado esquerdo do tabuleiro tem o espaço para os marcadores de energia e o espaço para o marcador de Vida Final.
- 3. Final.** A carta de Final vai aqui. Ele começará o jogo virado para baixo, mas pode ser revelado posteriormente.
- 4. Poder Sombrio (Dark Power).** A carta de Poder Sombrio vai aqui. Ele começará o jogo virado para baixo, mas poderá ser revelada posteriormente.
- 5. Ação do Assassino.** Esta é a ação inicial que o Assassino realizará no início de cada fase do Assassino.
- 6. Trilha de Sede de Sangue.** Isso é usado para acompanhar a força e movimentação do Assassino. No início do jogo, o marcador de Sede de Sangue começa na parte inferior da trilha, onde o Assassino está no seu ponto mais fraco. Sempre que uma vítima morre, a Sede de Sangue do Assassino aumentará e ele se tornará mais poderoso.
- 7. Valor de Movimento.** Quantos espaços o Assassino pode percorrer em um único movimento.
- 8. Valor de Ataque.** Quanto dano o Assassino causa em um único ataque.
- 9. Efeitos Especiais.** Efeitos de uso único que ocorrerão imediatamente quando o marcador de Sede de Sangue atingir aquele nível. Isso pode ser: aumentar o Nível de Horror, revelar o Poder Sombrio do Assassino ou algum outro efeito.
- 10. Efeito Final.** Este é o efeito que será acionado repetidamente quando a Sede de Sangue atingir seu nível máximo e continuar a aumentar.
- 11. Poderes Sombrios Menores.** Quaisquer cartas de Poder Sombrio Menor retiradas do baralho do Terror são colocadas nestes espaços.

O TABULEIRO DO LOCAL



1. Espaços. Cada Local é composto por vários espaços interconectados. Um espaço é adjacente a outro se os dois estiverem conectados por uma linha. Por exemplo, no tabuleiro de Local para o **Acampamento Happy Trails**, o *Ponto de Encontro* é adjacente ao *Penhasco*, mas NÃO é adjacente às *Cabanas*, embora visualmente estejam próximos um do outro.

2. Espaços de Busca. Espaços com este ícone e destacados em laranja podem ser vasculhados para encontrar itens úteis.

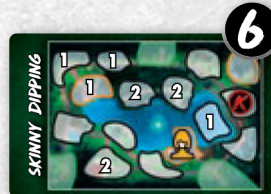
3. Espaços de Saída. Espaços com este ícone e destacados em verde são onde as Vítimas podem ser salvas.

4. Espaços Nomeados. Alguns espaços têm nomes e podem ser referenciados por cartas de Evento, Terror ou Item do Local. Entretanto, são como qualquer outro espaço para fins de jogabilidade.

5. Baralhos de Itens. Cada espaço de Busca terá um baralho de cartas de Itens correspondente, que são colocadas nestes espaços.

6. Carta de Preparação (Setup). Coloque a carta de Preparação escolhida aleatoriamente para o Local aqui. O ícone é onde a Garota Final irá, é onde o Assassino irá, e os números indicam quantas Vítimas irão em cada espaço.

7. Números de Pânico. Os números entre os espaços adjacentes são usados para determinar em que direção as vítimas correrão quando entrarem em pânico.



PREPARAÇÃO

1. Escolha um Assassino e um Local entre os Filmes que você possuir. Destaque os tabuleiros de Assassino e Local (lembre-se, eles estão no lado reverso das capas das caixas!) e suas bandejas de componentes.

CAIXA PRINCIPAL

2. Abra a Caixa Principal e escolha uma carta de Garota Final. Se esta for a sua primeira vez jogando, você encontrará os cartas de Garota Final nas caixas de Filmes, mas eles devem ser guardados na Caixa Principal para partidas futuras.
3. Retire o tabuleiro da Jogadora da Caixa Principal escolhendo entre a dificuldade normal ou o Modo Extremo de Horror no lado reverso do tabuleiro (para as primeiras partidas, recomendamos a dificuldade normal). Coloque a sua carta de Garota Final abaixo desse tabuleiro com as espaços de Vítila Salva visíveis.
4. Retire os seis dados personalizados da Caixa Principal e os coloque de lado.
5. Retire os cartas de Ação da Caixa Principal. Separe as seis cartas de Ação de Custo Zero; estas são a sua mão inicial. Você pode identificar facilmente as cartas de Custo Zero pelo ícone de ampulheta dourada  com o número "0" no canto inferior direito da carta.
6. Ordene as cartas de Ação restantes em pilhas separadas por nome e os coloque em um tableau em duas fileiras, conforme mostrado. Algumas pilhas terão duas cartas, enquanto outras terão apenas um. Isso é chamado de Tableau de Ação.
7. Reserve os meeples de Vítila, os meeples de Vítila Especial e os três tabuleiros de Manutenção de Vítilas e seus marcadores correspondentes por enquanto. Além disso, remova quaisquer meeples, marcadores restantes da Caixa Principal e mantenha-os disponíveis para uso durante a parte de preparação das caixas de Filmes e/ou durante a partida.

CAIXAS DE FILMES

8. Coloque o tabuleiro do Assassino acima do tabuleiro da Jogadora. Em seguida, coloque o tabuleiro de Local à direita do tabuleiro do Assassino.
9. Embaralhe as cartas de Final do Assassino (aquelas com as costas das cartas mostrando o torso superior do Assassino) e coloque uma virada para baixo de modo que fique alinhada com a arte no tabuleiro. Em seguida, embaralhe as cartas de Poder Sombrio do Assassino (aquelas com as costas das cartas mostrando a parte inferior do corpo do Assassino) e coloque uma virada para baixo abaixo da carta de Final. Devolva a caixa as demais.
10. Pegue as cartas de Terror do Assassino e as cartas de Terror do Local e embaralhe-as em um único baralho. Em seguida, distribua 10 dessas cartas viradas para baixo para formar o baralho de Terror e coloque-o à direita do tabuleiro do Local. Deixe as cartas de Terror restantes de lado.
11. Embaralhe as cartas de Item do Local e distribua três pilhas de quatro cartas viradas para baixo colocando acima do Tabuleiro do Local. Em seguida, vire a carta do topo de cada pilha. Devolva a caixa as demais.
12. Embaralhe as cartas de Preparação do Local e pegue uma. Prepare o tabuleiro do Local como mostrado na carta usando os componentes da Caixa Básica. O

ícone  indica o espaço inicial do meeple da Garota Final, o ícone  indica o espaço inicial de um dos meeples do Assassino e os espaços com números indicam quantos meeples amarelos de Vítimas vão para aqueles espaços. Mantenha a carta de Preparação virada para cima acima do tabuleiro do Local para referência futura. Coloque as cartas de Preparação restantes de volta na bandeja de plástico.

- 13. MUITO IMPORTANTE!** Pegue os nove marcadores pretos de Energia Final da Caixa Básica e misture-os virados para baixo (os lados com o ícone +1  devem estar visíveis). Coloque um no círculo no lado inferior esquerdo do tabuleiro do Assassino e um no círculo no lado superior esquerdo do tabuleiro da Jogadora **SEM OLHAR PARA ELES!** Coloque os marcadores pretos de Energia Final restantes na caixa **SEM OLHAR PARA ELES!**
- 14.** Coloque marcadores de Energia no espaço no lado esquerdo dos tabuleiros do Assassino e da Jogadora, para que cada um tenha um número de marcadores de Energia igual à Energia máxima mostrada em seu tabuleiro e carta respectivamente (incluindo o marcador preto de Energia Final!). Por exemplo, Laurie tem 5 pontos de energia então ela deve ter 1 marcador preto de Energia Final e 4 marcadores normais de Energia em seu tabuleiro. Faça o mesmo para o Assassino.
- 15.** Coloque o marcador de Sede de Sangue na parte inferior da trilha de Sede de Sangue no lado direito do tabuleiro do Assassino.
- 16.** Coloque o marcador de Tempo no espaço azul '6' no tabuleiro da Jogadora.
- 17.** Coloque o segundo meeple do Assassino no círculo da trilha de Horror no tabuleiro da Jogadora. Este meeple é agora o marcador de Horror. O nível de Horror inicial do Assassino é indicado pelo número ao lado do ícone  encontrado no canto superior esquerdo do tabuleiro do Assassino.
- 18.** Embaralhe as cartas de Evento do Local e coloque-as viradas para baixo ao lado do tabuleiro do Local. Compre a carta de cima e siga as instruções da carta (possivelmente adicionando novas Vítimas, introduzindo um efeito no jogo, etc.).

Agora você está pronto para começar o jogo!

É assim que sua preparação ficaria se seu Assassino for Hans, seu Local o Acampamento Happy Trails e sua Garota Final for Laurie.



PARTIDA

O partida acontece em turnos, cada um consistindo de cinco fases. Você jogará até que você ou o Assassino estejam mortos!

TURNO

Um turno possui 5 fases:

1. Fase de Ação
2. Fase de Planejamento
3. Fase do Assassino
4. Fase do Pânico
5. Fase de Manutenção

FASE DE AÇÃO

Durante esta fase, você joga cartas de Ação para se mover, atacar, descansar, procurar e/ou realizar várias outras ações. Como lembrete, você começa o jogo com as seis cartas de Ação de Custo Zero.

CARTAS DE AÇÃO

A maioria das cartas de Ação são jogadas durante a fase de Ação e são resolvidas fazendo uma Rolagem de Horror (conforme descrito a seguir). Ao jogar ou descartar uma carta de Ação, sempre se certifique de colocá-la em um monte de descarte central que é mantido separado do Tabuleiro de Ação.



ROLAGENS DE HORROR

A maioria das cartas de Ação (e algumas outras cartas) requer uma Rolagem de Horror. O número de dados que você vai rolar é baseado no nível atual de Horror conforme representado pela posição do marcador de Horror na Trilha de Horror.



Cada resultado de 5 ou 6 é considerado um sucesso.



Cada resultado de 3 ou 4 é considerado um sucesso parcial. VOCÊ PODE descartar 2 cartas de Ação da sua mão para convertê-lo em um sucesso. Você pode fazer isso uma vez para cada dado com um 3 ou 4.

Se nenhum dos dados resultar em sucesso ou for convertido em sucesso, a Rolagem de Horror falhou.

O Nível atual de Horror está em 4. Quando precisar fazer uma Rolagem de Horror, role dois dados...



RESULTADO

SUCESSO

		=	
		=	
		+	=
		=	

OUTRAS REGRAS EM ROLAGENS DE HORROR

- * Alguns efeitos de cartas modificam o número de dados que você rola.
- * Algumas cartas de Ação permitirão que você role novamente alguns ou todos os seus dados (como o "Close Call").
- * Você sempre rolará pelo menos 1 dado.
- * Se você precisar rolar mais de 6 dados, anote os valores originais que você rolou e role novamente os dados conforme necessário, considerando seus novos valores junto com o que foi rolado anteriormente.



RESOLVENDO OS EFEITOS DAS CARTAS DE AÇÃO

As cartas de Ação têm 3 resultados possíveis: 2+ sucessos, 1 sucesso ou falha. Quando você terminar de modificar seus dados usando cartas, habilidades e/ou Itens, resolva os efeitos da carta da esquerda para a direita de acordo com o resultado da Rolagem de Horror. Os efeitos podem ser positivos ou negativos. Muitos efeitos nas cartas de Ação são indicados pelos ícones, conforme mostrado abaixo. Esses ícones e seus efeitos serão discutidos em detalhes posteriormente nas regras.



Recuperar **1**
Energia



Perder **1** Energia
(inevitável)



Aumentar em **1**
Nível de Horror



Baixar em **1**
Nível de Horror



1 de Dano



Ganhe **1** Tempo



Perca **1** Tempo



Fase de Ação Encerra
Imediatamente



Role **1** Dado
Adicional

NOTA! Consulte a Referência de Ícones na parte de trás deste livro de regras para obter uma lista mais completa dos símbolos e ícones que aparecem nas cartas de Ação!

Reiko está perto da morte, então ela escolhe jogar uma carta de Ação *Descanso Curto* (*Short Rest*). O Nível de Horror está atualmente em 3, então ela pode rolar 2 dados ao fazer a Rolagem de Horror.

Ela obteve um sucesso (5) e um sucesso parcial (4)! Ela poderia simplesmente pegar o único sucesso, o que permitiria que ela recuperasse 1 ponto de vida e lhe custaria 1 ponto de tempo. No entanto, ela realmente quer se curar mais do que isso, então escolhe duas cartas de Ação das quais pode abrir mão e as descarta viradas para baixo para converter o sucesso parcial em um sucesso completo. Agora, ela obtém o resultado de duplo sucesso e recupera 2 pontos de vida.

SHORT REST



MOVIMENTO

Se o resultado de uma ação permitir que você se mova uma ou mais espaços, você pode se mover até o número de vezes indicado. Em cada movimento, você só pode se mover para um espaço adjacente. Espaços adjacentes geralmente são indicadas por um caminho ou porta e são conectadas por uma linha. Qualquer movimento não utilizado que você optar por não usar é perdido. Você pode se mover para dentro e fora do espaço do Assassino sem restrição ou penalidade.

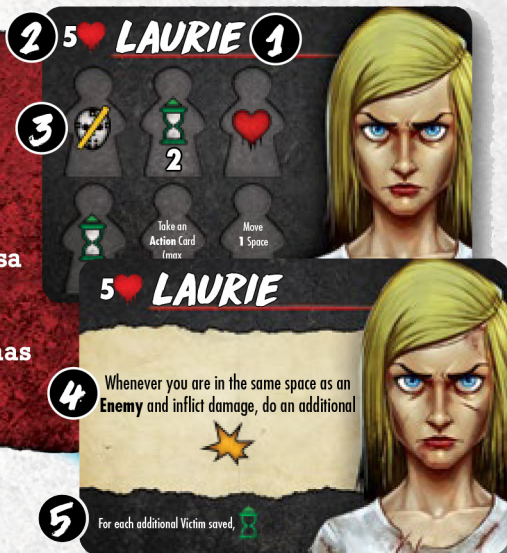
Ao sair de um espaço que tenha uma ou mais Vítimas, você pode levar **até 2 Vítimas** com você. Elas estão apavoradas e ficarão felizes em segui-la. No entanto, as Vítimas **NÃO** a seguirão para o espaço com o Assassino, então se você quiser se mover para o espaço do Assassino, não poderá levar nenhuma Vítima com você. Claro, se já houver Vítimas no espaço com o Assassino e você sair desse espaço, elas o seguirão de bom grado.

SALVANDO VÍTIMAS

Se, a qualquer momento durante a Fase de Ação, você estiver em um espaço verde de Saída,  mesmo que esteja apenas passando por ele, qualquer Vítima que esteja naquele espaço PODE ser salva (se você as trouxe com você ou se já estavam lá). Se

CARTA DA GAROTA FINAL

1. Nome
2. Energia
3. Espaço de Vítima e Recompensa
4. Habilidade Especial
5. Recompensa por Salvar Vítimas após Liberar Habilidade Especial



2 5♥ **LAURIE** **1**

3    **2**

   Take an Action Card (max) Move 1 Space

5♥ **LAURIE**

4 Whenever you are in the same space as an Enemy and inflict damage, do an additional 

5 For each additional Victim saved, 



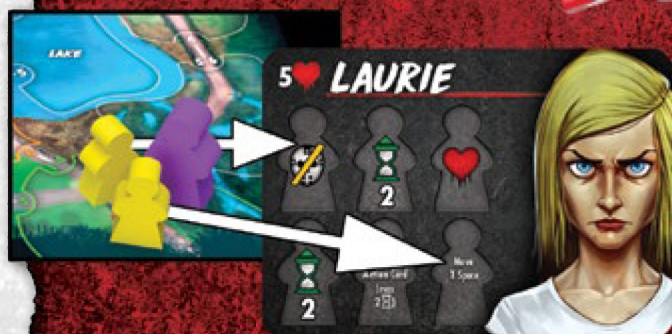
você decidir salvá-las (e geralmente você vai), coloque-as na carta da Garota Final em qualquer espaço disponível de Vítimas Salvas. Pegue as recompensas indicadas pelo ícone ou texto no(s) espaço(s) que você acabou de cobrir. Se uma carta de Ação for mencionada, pegue essa carta do tableau para sua mão, se possível. Você pode escolher a ordem e o momento de quando pegar as recompensas e aplicar seus efeitos, mas todos os efeitos devem ser resolvidos antes de jogar outra carta de Ação.

Assim que todos os espaços de Vítimas na carta de Garota Final estiverem cobertos, você pode remover as peças e virar a carta. Parabéns, você conquistou a Habilidade Especial da Garota Final e agora pode usar seu efeito imediato ou contínuo! Vítimas adicionais salvas agora fornecerão a recompensa conforme mostrado abaixo da Habilidade Especial.

OBSERVAÇÃO! Vítimas são naturalmente confusas/corajosas/estúpidas ou alguma combinação disso, portanto, elas só podem ser salvas se convencidas pela Garota Final. As Vítimas que acabam sozinhas em um espaço de Saída não são automaticamente salvas.

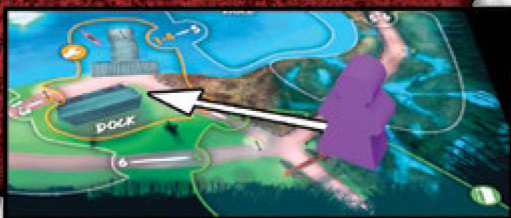
Laurie joga *Corrida (Sprint)* e, porque o Nível de Horror está em 3, faz um Rolamento de Horror com dois dados.

Ela obtém 1 sucesso, o que permite que ela se mova até 2 espaços e depois perca 1 Tempo. Ela decide se mover em direção a um espaço de Saída, passando primeiro por um espaço com uma Vítima. A Vítima a segue feliz até o espaço de Saída.



Porque Laurie está agora em um espaço de Saída com duas Vítimas, ela escolhe salvar ambas. Elas escapam felizes e Laurie as coloca em sua carta de Garota Final, optando por reduzir o Horror em 1 e mover mais 1 espaço.

Usando seu movimento extra, Laurie se move até o cais, esperando encontrar algo útil lá.



PROCURANDO POR ITENS

Alguns espaços são de Busca . Esses espaços são destacados em laranja no tabuleiro do Local e têm um baralho associado de cartas de Item acima do tabuleiro. Para buscar, você deve jogar uma carta de Ação de Busca (Search) de sua mão. Dependendo dos resultados, você pode pegar uma ou mais cartas do baralho de Item correspondente, geralmente mantendo uma e devolvendo as outras ao baralho, seja na parte superior e virada para cima, ou na parte inferior e virada para baixo.

É possível que, durante o jogo, a carta superior de alguns baralhos de Item possa estar virada para baixo. Isso pode acontecer se você conseguir pegar apenas a carta superior de um baralho de Item OU se decidir colocar as cartas que não vai manter viradas para baixo na parte inferior do baralho. A próxima carta NÃO deve ser revelada. Se um baralho de Item ficar sem cartas (isso é raro), não haverá mais itens a serem encontrados naquele espaço.

Laurie está no Cais e quer encontrar algo que a ajude a sobreviver. Ela joga uma carta de Ação de Busca e faz um Rolamento de Horror, obtendo 2 sucessos!



Com dois sucessos na carta de Busca ela olhe para as 2 cartas do topo do baralho de Item do Cais e escolha 1 (ao custo de 1 tempo). A carta do topo já está mostrando o Velho Revolver, então ela a pega e revela a carta abaixo dela: uma Bebida Energética.

Ela ainda não tem uma arma, então é uma escolha fácil manter o Velho Revolver. Ela não acha que a Bebida Energética é muito valiosa, então a coloca virada para baixo embaixo do baralho de Item do Cais. A próxima carta permanece virada para baixo, mas Laurie está esperando que possa jogar outra carta de Busca em um turno futuro e encontrar algo mais útil do que a Bebida Energética.



DESCANSAR/CURAR

Algumas cartas de Ação (bem como algumas outras cartas) permitem que você se cure e recupere Energia. Recupere 1 marcador de Energia por  a sua energia máxima. Você nunca pode ultrapassar sua energia inicial. Por exemplo, a energia inicial de Laurie é 5, então ela nunca pode ter mais de 5 pontos de energia.

ATACANDO

Ao atacar, você deve estar no mesmo espaço que o Assassino, a menos que tenha um item ou habilidade que permita atacar à distância. Para atacar, jogue uma carta de Ação que permita infligir dano, como *Ataque Simples* (*Weak Attack*) ou *Golpe Furioso* (*Furious Strike*). Faça um Rolamento de Horror e, em seguida, aplique os efeitos com base no resultado dos dados. Para cada ★ cause 1 ponto de dano ao Assassino.

Se você tiver uma arma/item/habilidade que modifique o dano e o resultado da carta de Ação e adicionar 1 ou mais pontos de dano, modifique a quantidade de dano de acordo (para mais informações sobre *Itens*, consulte a página 26).

Ao causar dano ao Assassino, remova marcadores de Energia do tabuleiro do Assassino igual ao dano que você causou. Se o dano ainda estiver sendo aplicado e apenas o marcador preto de Energia Final restar, revele-o para ver se o Assassino realmente está morto ou não (para mais informações sobre o *Marcador de Energia Final*, consulte a página 29).

Asami decidiu se mover para o espaço do Assassino e atacar! Ela joga *Golpe Furioso* e, como o Nível de Horror está em 5, rola dois dados. Ela obtém um sucesso e um sucesso parcial. Infelizmente, ela não tem cartas de Ação sobrando para converter o parcial, mas ela tem um *Machado*, que adiciona mais dois pontos de dano. Ela causa 3 pontos de dano ao Assassino (removendo 3 marcadores de Energia do Assassino) e reduz o Nível de Horror em 1, mas a fase de Ação termina imediatamente.

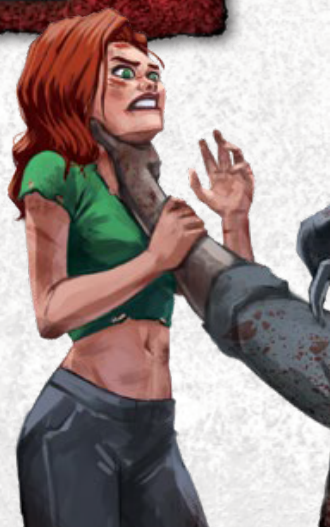


GANHANDO/PERDENDO TEMPO

Além dos outros efeitos, a maioria das ações reduz o seu Tempo, mas também há alguns resultados que lhe darão Tempo. Certifique-se de mover o marcador de Tempo para baixo ou para cima de acordo. Por exemplo:

2  significa que você ganha 2 unidades de Tempo e move o marcador de Tempo PARA CIMA 2 espaços na trilha de Tempo.

 significa que você perde 1 unidade de Tempo e move o marcador de Tempo PARA BAIXO 1 espaço na trilha de Tempo.



Se você perder Tempo de forma que o marcador de Tempo caia abaixo de zero e entre no vermelho na trilha de Tempo, a fase de Ação terminará imediatamente após a resolução de sua ação atual. Neste caso, depois que o marcador de Tempo tiver caído abaixo de zero, você não poderá ganhar Tempo de nenhuma forma.



NOTA DO DESIGNER! Sabemos que o tempo real não é algo que pode ser ganho. Tematicamente, ganhar Tempo representa usar seu tempo de forma mais eficiente ao planejar cuidadosamente ou concluir uma ação em menos tempo do que o esperado.

DESCARTAR CARTAS DE AÇÃO PARA GANHAR TEMPO

A qualquer momento antes que a fase de Ação termine, você pode descartar quantas cartas de Ação desejar em troca de +1 de Tempo cada. Ganhar Tempo dessa maneira pode permitir que você estenda a fase ou lhe dê mais Tempo para gastar durante a fase de Planejamento (a fase de Planejamento é discutida a seguir).

IMPORTANTE!

Não subestime a importância dessa tática!

O NÍVEL DE HORROR

Quando você vir um desses ícones, ajuste o Nível de Horror, movendo o marcador de Horror para frente ou para trás na trilha.



Aumente o Nível de Horror em 1



Reduza o Nível de Horror em 1

Se o Nível de Horror estiver em qualquer extremidade da trilha e aumentá-lo ou diminuí-lo faria com que o marcador de Horror saísse da trilha, deixe o marcador onde está e, em vez disso, receba o bônus/penalidade indicado.



O bônus por diminuir o Nível de Horror além da trilha é ganhar 1 de Tempo.



A penalidade por aumentar o Nível de Horror além da trilha é aumentar o Trilha de Sede por Sangue (veja mais sobre a *Sede por Sangue* na página 30).



Esses ícones são impressos em ambas as extremidades da trilha de Horror para lembrá-lo dos efeitos.



FINALIZANDO A FASE DE AÇÃO

Você pode continuar jogando cartas de Ação até:

- * Você decidir parar.
- * Você ficar sem cartas para jogar.
- * Uma carta de Ação resulta em 
- * O marcador de Tempo fica ABAIXO de zero (se estiver em zero, ainda poderá continuar).

Não tenha medo de encerrar a fase de Ação enquanto ainda tiver algumas cartas na mão. Às vezes, essas cartas serão de maior utilidade em um turno futuro.

A FASE DE PLANEJAMENTO

Assim que a fase de Ação terminar, seja por escolha ou não, você entrará na fase de Planejamento. Durante esta fase, você gastará qualquer Tempo restante para comprar cartas do Tableau de Ação. Faça o seguinte nesta ordem:

1. Gaste Tempo para comprar cartas de Ação do Tableau. Se o custo de uma carta for maior do que zero, mova o marcador de Tempo para baixo um espaço na trilha para cada Tempo gasto. O custo de cada carta de Ação é mostrado no canto inferior direito da carta.

Você NÃO pode:

- * Comprar cartas de Ação que foram jogadas ou descartadas desde o último turno de Planejamento (ou no início da partida no primeiro turno).
 - * Comprar uma carta se o pagamento do custo fizesse o marcador de Tempo ficar abaixo do espaço zero na trilha de Tempo.
 - * Comprar uma carta se você já tiver 10 cartas em sua mão.
2. Quando terminar de comprar cartas de Ação, redefina o marcador de Tempo para 6 na trilha de Tempo – qualquer Tempo não gasto é perdido!
 3. Por último, coloque todas as cartas de Ação jogadas ou descartadas desde o último turno de Planejamento (ou o início da partida no primeiro turno) de volta no Tableau de Ação com outras cartas do mesmo nome. Isso inclui as cartas de Custo Zero, que podem todas ser colocadas na mesma pilha.

IMPORTANTE! Todas as cartas de Ação jogadas/descartadas DEVEM ser mantidas em uma pilha central de descarte até o FINAL DO PRÓXIMO TURNO DE PLANEJAMENTO! Na maioria das vezes, as cartas serão jogadas durante a fase de ação, mas às vezes isso acontecerá durante outra fase. De qualquer forma, essas cartas de Ação serão devolvidas às suas respectivas pilhas no Tableau de Ação ao FINAL DO PRÓXIMO TURNO DE PLANEJAMENTO. Se você não mantiver essas cartas separadas, pode ser fácil “readquiri-las” acidentalmente durante a fase de Planejamento. Você nunca pode comprar cartas que foram jogadas recentemente, nem mesmo cartas de Ação de Custo Zero.

1. Após a fase de Ação, Selena tem 4 unidades de Tempo restantes. Ela considera gastá-las em um **Golpe Furioso**, mas em vez disso compra uma carta de **Busca** e uma carta de **Corrida**, que custam cada uma 2 unidades de Tempo. Ela move o marcador de Tempo completamente para baixo.

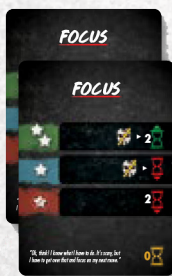
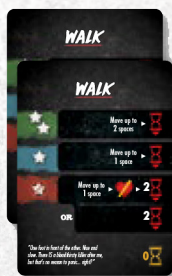
2. Há duas cartas de Custo Zero disponíveis – **Caminhar (Walk)** e **Concentrar (Focus)** – então ela as leva para a mão, mesmo que não tenha mais Tempo para gastar (as cartas de Custo Zero são sempre gratuitas).

3. Selena redefine o marcador de Tempo para 6. Em seguida, ela pega todas as cartas de Ação que tinha jogado desde o final do último turno de Planejamento e as coloca em seus respectivos espaços no Tableau de Ação. Finalmente, ela passa para a fase do Assassino.



CARTAS DE CUSTO ZERO

A menos que fazer isso o coloque acima do limite de mão de 10 cartas, você **SEMPRE PODE** comprar todas as cartas de Ação de Custo Zero do Tableau de Ação porque isso não requer que você gaste Tempo (lembre-se, isso não se aplica às cartas no monte de descarte!). Você pode comprar cartas de Custo Zero mesmo que o marcador de Tempo esteja no zero ou abaixo dele.



A FASE DO ASSASSINO

Durante esta fase, o Assassino age e/ou outras coisas relacionadas ao local acontecerão. Resolva o seguinte na ordem:

1. Resolva a Ação do Assassino conforme indicado na carta Final, ao lado do ícone . Se o Final já foi revelado, pule o Passo 2 (veja mais sobre a *Revelação do Final* na página 25).
2. Compre a carta de cima do baralho Terror e resolva seus efeitos de cima para baixo.

RESOLVENDO CARTAS DE TERROR

Cartas de Terror podem fazer várias coisas. Algumas resultarão no Assassino atacando as Vítimas ou a Última Garota, movendo-se e atacando. Outras aumentarão o Nível de Horror, adicionarão Vítimas ao tabuleiro ou terão outros efeitos especiais.



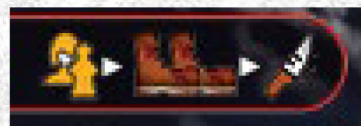
NOTA! Consulte a Referência de Ícones no verso deste manual de regras para obter uma lista abrangente dos símbolos e ícones que aparecem nas cartas de Terror!

AÇÕES DO ASSASSINO

As Ações do Assassino ocorrerão principalmente em dois lugares:

- * Na frente e no verso da carta Final
- * Nas cartas de Terror

Uma Ação do Assassino envolve o Assassino escolhendo um alvo e depois se movendo e/ou atacando (como explicado a seguir). Resolva a Ação do Assassino da esquerda para a direita, terminando cada etapa antes de passar para a próxima.



Ação do Assassino na carta Final



Ação do Assassino na carta de Terror

ESCOLHENDO UM ALVO

A primeira parte da Ação do Assassino indica qual alvo o Assassino irá atrás: uma Vítima, a Última Garota ou o mais próximo. A menos que seja especificado o contrário, sempre escolha a opção MAIS PRÓXIMA.



O Alvo é a Vítima mais próxima



O Alvo é a Garota Final



O Alvo é quem estiver mais próximo Vítima ou Garota Final

Se houver um empate entre quem está mais próximo, escolha o grupo que tiver mais Vítimas presentes (a Última Garota não é uma Vítima). Se ainda houver um empate, consulte as regras sobre *Ambiguidade no Jogo* na página 32 para orientação sobre como resolvê-lo.

MOVIMENTO



Quando o ícone Mover (bota) está presente na Ação do Assassino, o Assassino se moverá em direção ao seu alvo. O número de espaços que ele pode se mover é indicado pelo Valor de Movimento atual do Assassino (determinado pelo marcador de Sede de Sangue no tabuleiro do Assassino).

O Assassino sempre escolherá o caminho mais curto possível, incluindo não se mover se o alvo estiver em seu espaço. Se houver vários ícones, o Assassino se moverá várias vezes, se necessário, para alcançar seu alvo. Por exemplo, se o valor de movimento atual for 3 e uma carta de Terror for retirada com , o Assassino poderia se mover até 6 espaços. O Assassino parará assim que atingir seu alvo pretendido, mesmo que tenha movimento restante. Às vezes, o Assassino se moverá por um espaço que tenha a Última Garota ou uma Vítima e não parará porque eles não são o alvo pretendido.

ATACANDO



Quando o ícone de Ataque está presente na Ação do Assassino, o Assassino atacará um alvo único em seu espaço. Para cada ícone, o Assassino realizará um ataque. A quantidade de dano que o Assassino inflige com cada ataque é indicada pelo seu Valor de Ataque atual (determinado pelo marcador de Sede de Sangue no tabuleiro do Assassino).

Cada ataque terá um alvo, seja uma Vítima ou a Última Garota. O Assassino sempre atacará as Vítimas em seu espaço antes da Última Garota, a menos que a Última Garota tenha sido especificamente indicada como o alvo.

ATACANDO UMA VÍTIMA

Cada Vítima tem apenas 1 ponto de vida e é morta quando é atacada. Se o Assassino atacar e matar uma Vítima, remova sua meeple e coloque-a no espaço dos Mortos no tabuleiro da Jogadora. Quando uma Vítima é morta, aumente a Sede de Sangue do Assassino movendo o marcador de Sede de Sangue para cima 1 espaço na trilha. Qualquer dano restante do ataque é perdido. Por exemplo, se o Valor de Ataque do Assassino fosse 3 e ele atacasse uma Vítima, os 2 pontos de dano extras seriam perdidos (tematicamente falando, eles REALMENTE mataram a Vítima).

Para cada ícone adicional, o Assassino atacará outro alvo em seu espaço, se houver.

ATACANDO A GAROTA FINAL

Se você (a Garota Final) for o alvo e o Assassino estiver no seu espaço, o ataque dele causa dano a você. A menos que você se defenda com uma carta de Reação (veja abaixo), você perderá energia igual ao dano indicado pelo Valor de Ataque do Assassino. Perca 1 marcador de energia para cada ponto de dano. Se o dano estiver sendo aplicado e apenas seu marcador de Energia Final preto permanecer, revele-o para ver se você realmente está morta ou não (veja mais sobre o *Marcador de Energia Final* na página 29).

Se houver outro ícone , trate cada ataque separadamente. Por exemplo, se o Assassino atacar duas vezes e causar 2 de dano por ataque, você perderá um total de 4 pontos de energia.

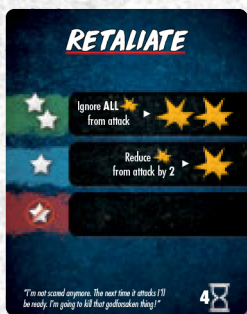
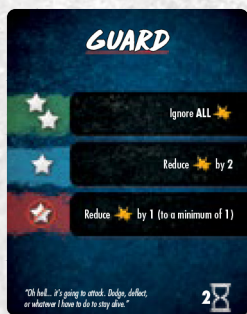
NOTA! No raro evento de o Assassino não conseguir alcançar seu Alvo e acabar em um espaço com alguém que não estava mirando, ele AINDA usará seu ataque.

DEFENDENDO-SE DE UM ATAQUE COM UMA CARTA DE REAÇÃO

Algumas cartas de Ação têm um fundo azul e são chamadas de cartas de Reação. Elas SÓ podem ser jogadas em reação a um ataque. Se você tiver uma delas em sua mão quando for atacada, você pode jogá-la e fazer uma Rolagem de Horror. Dependendo do resultado, você pode cancelar ou reduzir o dano. Se estiver usando a carta de Reação Retaliar, você pode até conseguir infligir dano no Assassino de volta!

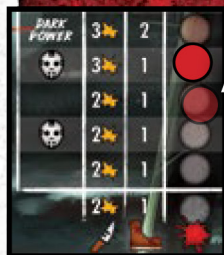
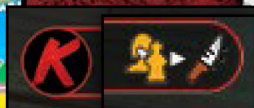
Cada carta de Reação só pode ser usada contra um único ataque, mas você pode usar várias cartas de Reação (uma de cada vez) contra o mesmo ataque, se desejar. Se o Assassino fizer múltiplos ataques, você deve ter cartas de Reação separadas para usar se desejar se defender contra cada ataque.

Você nunca pode usar cartas de Reação para se proteger contra a perda de energia do ícone .



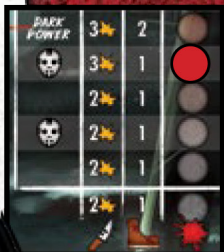
NOTA! Você não pode usar cartas de Reação para proteger Vítimas contra um ataque! Você só pode usar cartas de Reação para se proteger.

No início da fase do Assassino, Hans realiza uma ação, encontrada no verso de sua carta Final. É um ataque e, infelizmente, há uma Vítima em seu espaço.



A Vítima é morta e colocada no espaço de Mortos no tabuleiro do jogador. Em seguida, a Sede de Sangue aumenta em 1, tornando Hans mais forte (seus ataques agora causam 3 de dano em vez de 2). Há também um ícone na coluna de Efeito Especial, que entra em vigor imediatamente, aumentando o Horror em 1.

A próxima carta de Terror é agora retirada e é uma carta ruim: *Investida do Martelo Horripilante*. Ainda há Vítimas no tabuleiro, portanto, a primeira parte do cartão é ignorada, e a Ação do Assassino é resolvida. O alvo é a Vítima mais próxima, mas há dois grupos de Vítimas equidistantes de Hans. Um grupo nas Cabanas tem 2 Vítimas, enquanto outro grupo na Fogueira tem 3 Vítimas, então o grupo maior (destacado em vermelho) é escolhido como alvo.



A Ação do Assassino tem dois ícones de Movimento e o Valor atual de Hans é 1, então ele pode se mover até 2 espaços (1 espaço para cada ícone). Mesmo que a Garota Final esteja no primeiro espaço por onde Hans passa, ele a ignora, pois está totalmente concentrado nas Vítimas como seus alvos.



A Ação do Assassino tem dois ícones de Ataque e o seu Valor atual de Hans é 3, mais do que suficiente para matar uma Vítima (que tem apenas 1 de energia). Hans mata 2 Vítimas, uma com cada ataque. A terceira Vítima escapa da fúria de Hans (por enquanto). As Vítimas mortas são colocadas no espaço de Mortos no tabuleiro do jogador e o Sede de Sangue aumenta duas vezes, revelando a carta de Poder Sombrio de Hans (maravilhoso!).



For each Victim killed during this attack:



Finalmente, o efeito inferior no cartão de Terror entra em vigor. Como houve duas Vítimas mortas durante o ataque, o Horror aumenta duas vezes. Isso encerra a fase do Assassino. As coisas não parecem boas para a Garota Final!!

A FASE DO PÂNICO

PÂNICO

Após a fase do Assassino, você deve verificar se alguma Vítima entrará em pânico (a Última Garota NÃO entra em pânico durante a fase do Pânico). Uma Vítima entrará em pânico se:

- * Pelo menos uma Vítima morreu nesta rodada (onde e como isso não importa)

E

- * a Vítima está no mesmo espaço que o Assassino.

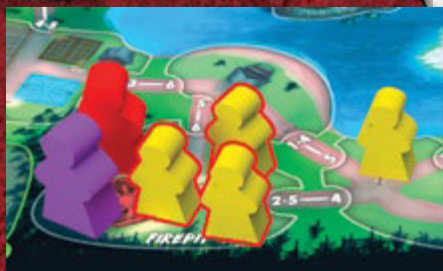
Para resolver o pânico, role um dado para a Vítima e consulte os números em seu espaço no tabuleiro. Mova a Vítima um espaço na direção indicada ou deixe-a onde está se o número rolado não for mostrado. Repita esse processo para cada Vítima que entrou em pânico. Se várias Vítimas entraram em pânico, você pode escolher a ordem.

Embora as Vítimas não o sigam para o espaço do Assassino, como explicado anteriormente, elas entrarão em pânico no espaço do Assassino de vez em quando.

NOTA! Algumas cartas de Terror, cartas de Evento ou outros efeitos do jogo podem fazer com que Vítimas ou até mesmo a Última Garota entrem em pânico em outros momentos durante o jogo (geralmente na fase do Assassino). Isso é resolvido da mesma forma descrita antes.

No final da fase do Assassino, Hans havia matado 2 Vítimas e acabou na (Fogueira) Firepit com 3 Vítimas e a Última Garota.

Porque Vítimas morreram nesta rodada, verificamos quais Vítimas entrarão em pânico. As três Vítimas na Fogueira (destacadas em vermelho) entrarão em pânico porque compartilham o mesmo espaço que o Assassino. A Última Garota e a Vítima no espaço a leste da Fogueira NÃO entrarão em pânico.



Três dados são rolados para as Vítimas que entrarão em pânico. Verificamos os números nas trilhas que saem da Fogueira para ver em que direção elas entrarão em pânico (os números 2-5 vão para leste, enquanto os 6 vão para o norte). Uma Vítima entra em pânico para o leste (3), enquanto uma segunda Vítima entra em pânico para o norte (6). A terceira Vítima, no entanto, permanece no mesmo espaço porque não há o número '1' saindo da Fogueira.

A FASE DE MANUTENÇÃO

Na maioria das vezes, haverá pouco ou nada a fazer na fase de manutenção, mas certifique-se de saber quaisquer efeitos de Eventos ou outras regras especiais que exijam que você faça algo nesta fase.

Faça o seguinte nesta ordem:

- 1. Verificação do Final.** Se não houver mais cartas de Terror no baralho de Terror, revele a carta Final.
- 2.** Realize qualquer manutenção necessária indicada por Eventos, Itens, outras cartas ou regras especiais.
- 3.** Se desejar, você pode reorganizar os Itens de e para sua mochila e mãos. Este é o único momento em que você pode reorganizar seu inventário além de quando obtém uma nova carta de Item (consulte Itens a seguir).

Você está pronto para a próxima rodada.

REVELAÇÃO DO FINAL

Quando não houver mais cartas de Terror no baralho de Terror, o Final será revelado durante a fase de manutenção. Vire a carta com a face para cima e coloque-o no mesmo espaço. Algumas cartas Finais têm efeitos imediatos quando são revelados, e alguns têm efeitos contínuos que devem ser aplicados conforme a carta indica. No caso raro em que o Final é revelado e a carta de Poder Sombrio ainda está com a face para baixo, o Poder Sombrio deve ser revelado também.

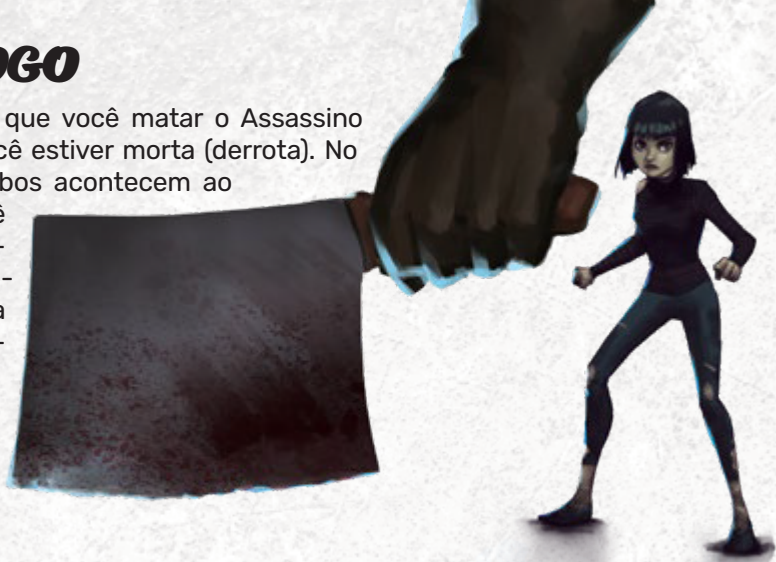
A nova Ação do Assassino em sua fase Final é mostrada no canto superior esquerdo da carta substituirá a Ação inicial do Assassino que estava no verso da carta. Esta nova ação é a que ocorrerá durante a fase do Assassino pelo resto do jogo.

Quando o Final é revelado, uma vez que o baralho de Terror está vazio, você não mais puxará uma carta de Terror durante a fase do Assassino.



FIM DO JOGO

O jogo termina assim que você matar o Assassino (vitória) ou quando você estiver morta (derrota). No caso raro em que ambos acontecem ao mesmo tempo, você ainda é vitoriosa porque alcançou seu objetivo, mesmo que tenha exigido o sacrifício final.



REGRAS ADICIONAIS

ITENS

Itens podem ser encontrados ao realizar uma busca enquanto você estiver em um espaço de Busca. Muitos itens devem ser segurados em suas mãos para serem usados. Esses itens têm um ou dois ícones de mão na carta. Outros itens menores podem ser usados a partir de sua mochila e, portanto, não têm nenhum ícone de mão neles. Sempre que você ganhar um item após uma busca bem-sucedida, coloque-o nos espaços de Mãos ou Mochila no lado direito do tabuleiro da Jogadora. Você pode reorganizar os itens livremente sempre que ganhar um novo. Caso contrário, você só pode reorganizá-los durante a fase de Manutenção.

CARTAS DE ITENS

1. Título da Carta
2. Texto para Ambientação
3. Alcance
4. Modificador de Dano
5. Requisito de Mãos
6. Número de Usos
7. Efeitos e Regras Especiais
8. Ícone de Local
9. Token Associado



SEGURANDO ITENS

Você tem duas mãos, cada uma pode segurar um item. Se um item exigir duas mãos para ser segurado, então esse é o ÚNICO item que você pode segurar em suas mãos. Sua mochila pode conter um número ilimitado de itens, até mesmo aqueles com ícones de mão. Se um item com um ou mais ícones de mão estiver em sua mochila, ele não poderá ser usado até que você o coloque em suas mãos.



Nas mãos de Adelaide, ela está segurando dois itens: o Kit de Primeiros Socorros em uma mão e o Spray de Pimenta na outra. Ambos os itens têm um símbolo de mão, então podem ser usados enquanto permanecerem em suas mãos.

Em sua mochila, ela tem as Pílulas Misteriosas, os Dados da Sorte e o Machado. As Pílulas e os Dados não têm um ícone de mão, então podem ser usados a qualquer momento. O Machado, no entanto, tem dois ícones de mão, o que significa que deve ser carregado em ambas as mãos para ser usado. Na mochila, ele é inútil.

ITENS DE USO ÚNICO E DE USO LIMITADO

Alguns itens terão usos limitados. A menos que seja indicado na carta, você pode usar um item quantas vezes desejar, seguindo o texto na carta. Se um item só puder ser usado uma vez, o texto do jogo indicará que ele deve ser descartado para ser usado. Outros itens que têm múltiplos usos, mas limitados, têm pequenos espaços circulares na carta do Item. Ao adquirir tal item, coloque marcadores de Controle na carta para indicar quantos usos ele ainda possui. Cada vez que o item for usado, remova um dos marcadores. Quando o último marcador for removido, descarte o item.



Marcadores



ARMAS

Muitos itens que devem ser segurados nas mãos são armas. No lado esquerdo da carta do item, você encontrará o Alcance (Range) e o Modificador de Dano (Damage Modifier). Quando você tem uma arma diferente em cada uma das mãos, você deve escolher UMA para usar ao resolver um ataque.

- * **Alcance** - um número que indica quantos espaços de distância do Assassino você DEVE estar para atacar com a arma. Armas com alcance '0' só podem ser usadas enquanto estiver no mesmo espaço que o Assassino. Armas com alcance '1' ou mais só podem ser usadas a essa quantidade de espaços de distância do Assassino.
- * **Modificador de Dano** - A menos que seja indicado de outra forma, as armas modificam ataques feitos com cartas de Ação. Quando você resolve uma carta de Ação e inflige 1 ou mais pontos de dano, você pode adicionar o Modificador de Dano da arma para infligir dano adicional.

Consulte a página 16 para um exemplo de como adicionar o Modificador de Dano de uma arma a um ataque.

Selena tem um Revólver Antigo em uma mão e uma Faca na outra. Ela está atualmente no mesmo espaço que o Assassino e quer atacar.

O Revólver Antigo tem um alcance de 1, portanto, Selena só poderia usá-lo se o Assassino estivesse exatamente a 1 espaço de distância dela. No entanto, o Assassino está em seu espaço, então a arma é inútil de perto. Além disso, o Revólver Antigo só pode ser usado para modificar a carta de Ação Ataque Simples (Weak Attack), que está atualmente em sua pilha de descarte, então ela não poderia usar a arma de qualquer maneira. A Faca, por outro lado, tem um alcance de 0 e não tem restrições quanto às cartas de Ação que pode modificar. Selena pode usá-la e potencialmente adicionar 1 ponto de dano ao seu ataque. Ela joga um Ataque Furioso e se prepara para fazer sua Rolagem de Horror!



O MARCADOR DE ENERGIA FINAL

Existem 9 marcadores pretos de Energia Final, das quais 3 têm ícones de Energia no verso (1, 2 ou 3 de Energia). O restante é em branco. Tanto a Garota Final quanto o Assassino começam o jogo com um desses. Sempre que um deles sofrer dano, marcadores normais de Energia são removidos igual à quantidade de dano. Quando não houver mais marcadores normais de Energia e ainda houver dano a ser aplicado, o marcador preto de Energia Final é revelado.



Se estiver em branco, morreu e o jogo acaba. Se o ícone não estiver em branco, eles voltam à vida, à moda clássica de filmes de terror! Substitua o marcador preto de Energia Final por um marcador branco de Energia Final e, com base na quantidade de Energia mostrada no verso do marcador preto, complete com marcadores normais de Energia. Em seguida, remova o marcador preto de Energia Final do jogo.

Sempre que alguém voltar à vida, a fase atual TERMINA IMEDIATAMENTE e o jogo continua para a próxima fase. Se a Energia for completamente esgotada novamente, não há mais volta, e realmente morreu.

OBSERVAÇÃO! Se a Garota Final ou o Assassino voltarem à vida, NÃO aplique nenhum dano extra. Por exemplo, digamos que o Assassino tenha causado 5 pontos de dano à Garota Final, mas ela só tinha 2 de Energia restantes. A Garota Final descartaria seu único marcador de Energia e, em seguida, revelaria seu marcador preto de Energia Final. Se houvesse ícones de Energia no verso, ela voltaria à vida com essa quantidade de Energia! No entanto, os 3 pontos “extras” de dano do Assassino NÃO seriam aplicados à sua Energia recém-recuperada.

Barbara acabou de atacar Hans com 3 pontos de dano. Ele só tinha 2 (um marcador de Energia e seu marcador Final preto), então ela o derrotou! Ela remove o marcador de energia e depois revela o marcador Final.



Droga, o verso do marcador de Final mostra 3 energias! Hans na verdade não estava morto! Ela coloca um marcador de Final branco e depois 2 marcadores de Energia para alcançar um total de 3 pontos. Em seguida, ela remove o marcador Final preto e encerra imediatamente a fase de Ação.



RAJADA DE ADRENALINA

Se a Garota Final e/ou o Assassino tiverem apenas seu marcador de Energia Final (preto ou branco) restante, você pode rolar +1 dado adicional para todas as suas Rolagens de Horror (+2 dados se ambos tiverem apenas um ponto de Energia!). Isso é indicado pelo ícone +1  a parte de trás dos marcadores de Energia Final. Se Energia adicional for recuperada de modo que eles tenham mais do que apenas o marcador de Energia Final restante, esse benefício é perdido.

SEDE DE SANGUE

O Assassino ficará mais forte à medida que o jogo avança e mais Vítimas morrem. Isso é representado pela trilha de Sede de Sangue no tabuleiro do Assassino. Cada vez que uma Vítima é morta e sempre que você vir o ícone , isso significa que a Sede de Sangue deve ser aumentada em 1. Aplique quaisquer efeitos especiais mostrados na nova linha e anote os novos Valores de Movimento e Ataque do Assassino. Se a Sede de Sangue atingir o máximo, pelo resto do jogo ela acionará o efeito final para cada aumento adicional na Sede de Sangue.

OBSERVAÇÃO! Às vezes, pode acontecer que uma cadeia de efeitos faça com que a Sede de Sangue aumente várias vezes, mesmo quando outros efeitos estão esperando para ser resolvidos. Cada efeito na trilha de Sede de Sangue deve ser resolvido nestes casos. Uma vez que os impactos dos aumentos na Sede de Sangue tenham sido resolvidos, termine de resolver quaisquer outros efeitos do jogo como de costume.

PODERES SOMBRIOS, PODERES SOMBRIOS ÉPICOS E PODERES SOMBRIOS MENORES

Cartas de Poder Sombrio apresentam habilidades únicas que o Assassino será capaz de usar se a carta for revelada. Há um espaço na trilha de Sede de Sangue do Assassino que indica quando sua carta de Poder Sombrio deve ser revelada. Se o marcador de Sede de Sangue atingir esse espaço, revele imediatamente a carta de Poder Sombrio.

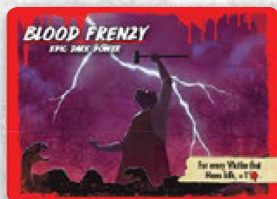
Além das cartas de Poder Sombrio, a maioria dos Assassinos também terá uma carta de Poder Sombrio Épico, indicada por uma borda ensanguentada na face da carta. Os Poderes Sombrios Épicos apresentam habilidades desagradáveis e devem ser incluídos em seu jogo quando você deseja um desafio épico.

Algumas cartas de Terror são Poderes Sombrios Menores que darão ao Assassino novas habilidades temporárias. Quando compradas, coloque a carta acima do tabuleiro do Assassino. Além de conceder uma habilidade ao Assassino, os Poderes Sombrios Menores também aumentam a energia do Assassino. Coloque o número apropriado de marcadores de Energia na carta de Poder Sombrio Menor nos espaços indicados.

Sempre que a Garota Final causar dano ao Assassino, eles devem remover quaisquer marcadores de Energia dos Poderes Sombrios Menores antes de removê-los dos marcadores de Energia normais do Assassino. Se todos os marcadores de Energia forem removidos de um Poder Sombrio Menor, ele é descartado e o Assassino não possui mais essa habilidade.



Carta de Poder Sombrio



Carta de Poder Sombrio Épico



Carta de Poder Sombrio Menor

TABULEIROS E MARCADORES DE VÍTIMAS EXCEDENTES

O jogo inclui 3 tabuleiros de Vítimas Excedentes e marcadores correspondentes. Se um espaço ficar muito lotado com Vítimas e outras peças, você pode usar um tabuleiro de Vítimas Excedentes. Coloque o marcador correspondente no espaço do tabuleiro e mova todas as Vítimas para o tabuleiro de Vítimas Excedentes. As Vítimas ainda são consideradas como estando naquele espaço e são simplesmente mantidas no tabuleiro de Vítimas Excedentes por praticidade. O Assassino e a Garota Final devem sempre permanecer no tabuleiro e nunca devem ser colocados em um tabuleiro de Vítimas Excedentes.



EVENTOS

EVENT

Uma carta de Evento é revelada no início da partida e mais cartas de Evento podem ser reveladas durante o curso da partida. Quando indicado pelo ícone de Evento,  revele a próxima carta de Evento e aplique os efeitos. Algumas cartas de Evento têm efeitos permanentes e contínuos, enquanto outras terão efeitos únicos e serão descartadas após a aplicação do efeito. A revelação de uma nova carta de Evento NÃO cancela ou substitui os efeitos das cartas de Evento anteriores. É possível ter vários eventos contínuos ao mesmo tempo.

Às vezes, os efeitos de um evento não podem ser aplicados porque não há Vítimas no tabuleiro ou algo semelhante. Se isso ocorrer, o evento simplesmente é ignorado e você NÃO revela outra carta de Evento.

CARTAS DE EVENTO

1. Título da Carta
2. Texto para Ambientação
3. Meeples de Vítimas Especiais ou Token Associado
4. Regras e Efeitos Especiais
5. Momento de Descarte



VÍTIMAS ESPECIAIS

Algumas cartas (normalmente Eventos) exigirão que você adicione ou substitua uma Vítima no tabuleiro por uma Vítima Especial. Esses são os meeples brancos, laranjas e azuis. Siga o texto na carta para entender como a Vítima Especial funciona.

A menos que a carta especifique o contrário, as Vítimas Especiais são tratadas exatamente como as Vítimas normais para todos os fins de jogo. Elas seguirão você, res-



peitando o limite de 2 Vítimas; se você salvar uma, coloque-a em um espaço de Vítima Salva na carta da Garota Final e receba a recompensa do espaço; e se forem mortas, coloque-as no espaço de Vítima Morta do tabuleiro da Jogadora e aumente a Sede de Sangue.

MARCADORES

Algumas cartas de Item, Evento ou Terror exigirão o uso de uma ou mais marcadores. Tais cartas sempre têm o marcador associado no canto superior direito da carta. Siga as instruções da carta e coloque o marcador no tabuleiro conforme indicado. Os marcadores são frequentemente usadas como um lembrete visual de certos efeitos do jogo.

DESCARTE/COMPRA/JOGADA/REMOÇÃO

Muitos efeitos se referem a esses termos em relação às cartas. Seus significados devem ser evidentes, mas eles são definidos abaixo para melhor explicação.

- * **Descarte** - Coloque a carta indicada na pilha de descarte apropriada. Cartas de Ação que são descartadas (voluntariamente por um efeito ou involuntariamente devido ao limite de mão ou outro efeito) sempre voltarão para o Tableau de Ação no final da fase de Planejamento. É recomendado (mas não obrigatório) que cartas de Ação descartadas para efeitos secundários sejam descartadas com a face para baixo para indicar como foram usadas. Se uma carta disser para ser descartada, quaisquer efeitos na carta abaixo do efeito de descarte são ignorados e NÃO são resolvidos. Se uma carta for descartada do topo de um baralho, nenhum dos efeitos na carta é resolvido.
- * **Compra (ou pegar)** - Compre a carta do tipo indicado na parte superior. Cartas de Ação são colocadas na sua mão e cartas de Item são colocadas em seus Espaços de Mão ou Mochila. Todos os outros tipos de cartas são imediatamente resolvidos quando são comprados.
- * **Jogar** - Refere-se a jogar uma carta de Ação por seus efeitos, geralmente exigindo uma Rolagem de Horror. Itens e habilidades são usados, o que não é considerado jogar uma carta.
- * **Remoção** - Se algo for "removido do jogo" (from game), deve ser colocado de volta na caixa e não pode retornar a partida atual. Se algo for "removido do jogada" (from play), deve ser removido do tabuleiro, mas pode retornar ao jogo se um efeito do jogo causar isso.

ÂMBIGUIDADE NO JOGO

Garota Final é um sistema de jogo de escopo massivo, com interações e combinações de cartas que poderiam ser consideradas infinitas. Como tal, pode acontecer de vez em quando que algo não seja abordado nas regras, haja uma pergunta de timing, interação estranha de cartas, um empate que não pode ser resolvido ou algo mais que cause incerteza ao jogar. Nesses casos, aplique uma das seguintes regras:

- * **A Regra do Mal Infinito** - resolva da maneira que resulta no pior resultado para você.
- * **A Regra do Realismo Absoluto** - resolva da maneira que resulte de forma mais realista ou temática.

- * **A Regra da Diversão Sem Fim** - resolva da maneira que resulte na situação mais engraçada.

Recomendamos escolher UMA dessas regras antes de jogar e resolver quaisquer ambiguidades dessa forma.

INIMIGOS, ASSASSINOS E MINIONS

Na maioria dos jogos, você lidará apenas com um Assassino. No entanto, alguns Assassinos podem estar acompanhados de Minions e, em outras ocasiões, pode haver muitos Minions, mas nenhum Assassino. Portanto, é importante entender os seguintes termos do jogo para resolver regras e efeitos:

- * **Inimigo/Inimigos** - regras e cartas que especificamente se aplicam a Inimigos se aplicam tanto ao Assassino quanto aos Minions.
- * **Assassino** - regras e cartas que especificamente se referem ao Assassino não se aplicam aos Minions.
- * **Minion/Minions** - regras e cartas que especificamente se referem aos Minions não se aplicam ao Assassino.

MINIONS

Alguns Filmes de Terror usam Minions, que são monstros menores (mas ainda aterrizantes) que estão tentando matá-lo. Minions podem estar presentes com ou sem um Assassino principal, dependendo do cenário. Por exemplo, a caixa do Filme *Terror Carnificina no Parque de Diversões* inclui um Assassino (Geppetto) e Minions (Marionetes), mas a expansão *Cenário Terror do Céu (Terror from Above)* só tem Minions (Pássaros) e nenhum Assassino.

Cada Minion vem com sua própria carta de referência que mostrará qual é a sua energia, Valor de Ataque e Valores de Movimento.

Os Minions costumam ser gerados no início ou durante o jogo. Isso será indicado nas regras para cada Minion. O número de Minion que podem estar no tabuleiro é sempre limitado ao número de fichas de Minions inclusas. Se o jogo pedir que você gere ou coloque Minions e não houver fichas disponíveis, esse efeito deve ser ignorado.

ATACAR UM MINION

Ao atacar um Minion, siga as mesmas regras que quando ataca o Assassino com as seguintes mudanças.

- * Se o Assassino estiver no mesmo espaço que um ou mais Minions, você deve primeiro decidir se está atacando o Assassino ou o(s) Minion(s). Você não pode atacar ambos.
- * Se você optar por atacar os Minions e houver mais de um deles no mesmo espaço, você estará atacando TODOS eles. Você pode dividir o dano entre os Minions no espaço-alvo como desejar. Qualquer dano restante é perdido. No entanto, você NÃO pode dividir o dano entre os Minions e o Assassino.
- * As Vítimas o seguirão em um espaço que contenha Minions, a menos que esse espaço também contenha o Assassino.

A FASE DO ASSASSINO

Ao jogar com Minions, a fase do Assassino segue as mesmas regras com as seguintes mudanças:

- * Além de resolver a Ação do Assassino **A** no verso da carta Final, também haverá uma Ação de Minion **M** (ou, em alguns casos, haverá APENAS uma Ação de Minion). Se houver um Ação de Assassino e uma Ação de Minion, resolva as ações na ordem de cima para baixo.
- * Ao resolver cartas de Terror, a menos que seja declarado o contrário, todos os Inimigos executarão quaisquer Ações do Assassino, um de cada vez. Os Minions sempre devem agir primeiro, seguidos pelo Assassino.

A FASE DE PÂNICO

Desde que pelo menos uma Vítima tenha sido morta durante o turno, as Vítimas que estiverem em um espaço com um Minion entrarão em pânico, da mesma forma que fariam se estivessem no mesmo espaço que o Assassino.



ITEM
DECK

Shaved during the Action phase
and then, for each block of Game
cards, do one of the following:

If the top card is face-down, reveal it.

If the top card is face-up, you may remove
it from the game and reveal the next card.

FINAL GIRL

VAN RYDER GAMES

DIRECTED BY
EVAN DERRICK

COLLECTOR OF THE PAPER BAGS
TYLER JOHNSON

SHITTING: **HANS** THE BUTCHER

**VAN
RYDER
GAMES**

EDITED BY
EVAN DERRICK

TYLER JOHNSON

SWING **HANS** THE BUTCHER

Distraction

RETALIATE

PLANNING

RÉSUMO DO TURNO

1. Fase de Ação

- * Jogue cartas de Ação

2. Fase de Planejamento

- * Compre cartas de Ação
- * Redefina o Tempo para 6
- * Devolva cartas de Ação do descarte para o Tableau

3. Fase do Assassino

- * Resolva a Ação do Assassino
- * Compre uma carta de Terror

4. Fase de Pânico

- * Se uma Vítima foi morta neste turno, entre em pânico todas as Vítimas no espaço do Assassino

5. Fase de Manutenção

- * Revele a carta Final se não houver cartas de Terror restantes
- * Rearranje itens

CARTAS DE AÇÃO

As cartas de Ação podem ser usadas das seguintes maneiras:

* Para resolver a Ação na carta.

Faça uma Rolagem de Horror para ver quanto bem-sucedida é a ação, ou se ela falha.

* Converter um sucesso parcial.

Durante uma Rolagem de Horror, você pode descartar duas cartas de Ação da sua mão para converter um 3 ou 4 em um sucesso. Você pode fazer isso uma vez para cada dado que mostrar um 3 ou 4.



* Para ganhar +1 Tempo.

A qualquer momento antes do final da fase de Ação, você pode descartar quantas cartas de Ação desejar em troca de +1 Tempo cada.



REFERÊNCIA DE ICONES



Recupera 1 de Energia



Perde 1 de Energia (inevitável)



Aumenta a Trilha do Horror em 1



Abaixa a Trilha do Horror em 1



Fase de Ação termina imediatamente



1 de Dano



Ganha 1 de Tempo



Perde 1 de Tempo



Rola 1 dado adicional



Sucesso na Rolagem de Horror



Falha na Rolagem de Horror



Alvo é a Vítima ou Garota Final mais próxima



Alvo é a Vítima mais próxima



Alvo é a Garota Final



Ataque do Assassino



Assassino anda



Aumenta a trilha de Sede de Sangue em 1



Compre um novo evento



Espaço de Saída



Espaço de Busca