

Page 1

Ghostbusters: The Board Game é um jogo de aventura episódica de um a quatro jogadores. Nele, você irá capturar fantasmas, selar portais para o Mundo Espiritual e desbloquear novas habilidades de Caça Fantasmas... tudo isso enquanto salva o mundo.

Seu Caça Fantasma tem "Ações" para gastar durante sua vez a cada rodada. As principais ações que você pode executar são capturar fantasmas, mover-se, dirigir o veículo Ecto-1, depositar fantasmas presos e remover "melecas".

Cada cenário ocorre nos locais e arredores de uma cidade apocalíptica de Nova York, construída a partir de tiles de jogo e povoada por fantasmas. Você também pode jogar no modo de campanha, que vincula vários cenários juntos.

Ghostbusters é um jogo de tabuleiro cooperativo. Concluir um cenário exige trabalho em equipe, planejamento e recursos. Todo mundo ganha ou perde como uma equipe. Você deve trabalhar em equipe para superar cada desafio que enfrenta.

Tabela de Conteúdo

GAMEPLAY 11

Turnos e rodadas 11

INTRODUÇÃO 2-5

TABELA DE CONTEÚDO 6

COMPONENTES

PREPARANDO O JOGO

Cenários

Sequência da rodada 11

Sequência do turno 11

do Caça-Fantasma

Campanhas Sumário de ações 11

Portais Linha de visão 11

Características 12

de terreno

Ação de mover 12

Mundo Espiritual

Medidor PKE

Ecto-1

Quem joga primeiro?

CAÇA-FANTASMAS

Miniaturas

Cartão de

Personagem

Ação de dirigir 13

Ação de depositar 13
Fantasmas capturados

Ação de combate 14
Combatendo Fantasmas 14

Atacando portais 14

Pts de Experiência
(XP) e Níveis

Ganhando XP
FANTASMAS
Fantasmas

Cartão de
Fantasma

Feixes de prótons 15
Manobras 15

Removendo meleca
de você mesmo

Fim da rodada
O VEÍCULO ECTO-1
APÊNDICE

Explicação das habilida-
des de personagem

Movimento de
Fantasma

Habilidades especiais 10
de Fantasma

Explicação das cartas
de Fantasmas

Ficando melecado 10 Cenários e Campanhas — 19-22
CRÉDITOS 22

NOTAS 23

Fantasmas se 10
movendo para fora
do mapa

COMPONENTES

* a

A Miniaturas de Caça-Fantasmas
7 W (Venkman, Spengler, Stantz, Zeddemore)

Miniaturas de Fantasmas-Chefe
(Geléia, Idulnas, Stay Puft Homem de Marshmallow) *

o - Miniaturas de
E Ghoul Galopante

UA

rs

1

——ta,

Miniaturas de Dupla Mortal

Miniatura de
Ecto-1

Dado de movimento de No Dado de eventos

8 lados + de6lados

: a Dado de prótons de 6 lados i

1 NE

Tiles de tabuleiro de
jogo de 2 lados

Tile de Medidor
PKE

x

Tokens de Feixes de Prótons,
(mais extras) PAIN

E

Tokens de portal

ens de meleca

| Manual de Operações e Campo de Caça-Fantasmas
(Este livro de regras que você está segurando)

Page 2

CENÁRIO

Cenários são encontrados nas cartas maiores dentro da caixa do jogo. De um lado tem uma configuração e do outro tem informações sobre os portais que você encontrará neste cenário. Cada cenário possui condições de vitória e derrota.

Ea

q—

—

CAMPANHA

Uma campanha é uma série de cenários interligados. As campanhas normalmente levam seu time em uma caçada a um Chefe/Fantasma/Entidade e isso necessitará de várias etapas até encontrá-los e finalmente confrontá-los.

Nota: Seu marcador de experiência irá permanecer através dos cenários em uma campanha.

PORTAIS *

Os portais são colocados no mapa de acordo com o diagrama encontrado no cartão de cenário. Cada cenário possui um codinome para os portais nesse cenário.

Os portais agirão de forma diferente a cada cenário.

Os cinco tokens de portais serão utilizados para representar os portais desse cenário, não importando quais os seus nomes. Os diferentes símbolos não tem qualquer influência sobre os efeitos dos portais. Ao colocar portais no mapa, não importa qual símbolo está em um determinado local.

Os portais iniciam em um cenário como “aberto” ou “fechado” dependendo do layout do mapa no cenário.

MUNDO ESPIRITUAL

Os cenários ditarão o número de Fantasmas que começam o jogo no Mundo Espiritual. Esses fantasmas não estão em nosso mundo, então você não pode interagir com eles.

O cenário permitirá que você saiba como ou quando esses Fantasmas entrarão no nosso mundo. Eles geralmente entram através dos portais e muitos cenários desafiam os jogadores a fecharem todos os portais

antes que o tempo se esgote.

Na verdade, não é com o tempo que você tem que se preocupar, mas sim com a população de fantasmas no Mundo Espiritual. Fantasmas são o isolamento para as paredes entre nossos mundos; se essas paredes colapsarem, nosso mundo também irá colapsar.

Se um fantasma precisa emergir no mapa e não existirem fantasmas no Mundo Espiritual, seu time perde o jogo.

A menos que a carta do cenário indique o contrário, quando um fantasma precisa emergir do Mundo Espiritual, use o fantasma de menor classe disponível.

SECÃO 2 - PREPARANDO O JOGO

MEDIDOR DE ENERGIA PSICOCINÉTICA (PKE)

Posicione este tile perto do mapa na posição de sua escolha. Deixe-o nesta mesma posição durante o jogo inteiro. Ele é utilizado para determinar a direção dos movimentos aleatórios dos fantasmas.

ECTO-1 & TILE

A miniatura do veículo Ecto-1 geralmente inicia em cada cenário na zona inicial do Ecto-1 localizada no cartão de mapa do cenário. Se essa zona é composta por 4 espaços, escolha quaisquer 2 espaços contíguos e coloque a miniatura do veículo Ecto-1 nesses espaços.

Os Caça-Fantasmas normalmente iniciam cada cenário dentro do Ecto-1. Entretanto, como é uma miniatura, seus personagens não cabem dentro da mesma. Em vez disso, posicione o tile do Ecto-1 fora do mapa e coloque suas miniaturas de Caça-Fantasmas em cima desse tile. Isso corresponde ao veículo no mapa. Quando um Caça-Fantasma entra no veículo, ele é colocado neste tile. Um Caça-Fantasma ainda é considerado dentro do jogo enquanto estiver no tile do veículo.

QUEM COMEÇA?

Designa alguém para ser o primeiro jogador ou determine isso aleatoriamente. O jogo continua em sentido horário a partir desse Caça-Fantasma pelo resto do cenário. Se você estiver controlando mais de um Caça-Fantasma, coloque-os em linha em sua frente da direita para a esquerda, então jogue com eles da direita para a esquerda para continuar a sequência horária de jogo.

Uma vez que a ordem dos Caça-Fantasmas é determinada, ela não poderá mudar durante o cenário. Entretanto, você poderá determinar uma nova ordem entre os cenários de uma campanha.

Page 3

SEÇÃO 3 - CAÇA-FANTASMAS

Os cenários são feitos para os quatro personagens. Você precisará de toda a ajuda que puder. Com quatro jogadores, cada um controlará um Caça-Fantasma. Quando existem menos que quatro jogadores, um ou mais jogadores poderão jogar com mais de um personagem.

Após escolher seu(s) personagem(ns), pegue os seguintes componentes:

- * Miniatura do personagem
- * Cartão do personagem
- * Cinco tokens de feixe de prótons correspondentes
- * Marcador de experiência
- * Um dado de prótons de seis lados

Posicione seu cartão de personagem (ou cartões, caso controle mais de um) à sua frente com os tokens de feixes de prótons ao lado. Cada Caça-Fantasma é representado por uma cor única. Isso permite que você localize sua miniatura e seus feixes de prótons no mapa rapidamente. Seu Caça-Fantasma começará com 0 XP a menos que seja indicado de outra maneira. Anexe o seu marcador de XP ao seu cartão de personagem com a seta apontando para o 0.

Os tokens de melecão, o medidor PKE, o dado de movimento e o dado de evento são colocados ao lado do tabuleiro e não pertencem a nenhum personagem ou jogador. O cenário que você está jogando vai deixá-lo saber onde sua miniatura de Caça-Fantasma começa. Na maioria dos cenários, ele vai começar no Ecto-1, o que significa que você vai colocar a sua miniatura no tile do Ecto-1 fora do mapa. Enquanto estiver no tile do Ecto-1, sua miniatura ainda é considerada no mapa e dentro da miniatura do Ecto-1.

MINIATURAS

Miniaturas ocupam espaços no mapa. A direção na qual a miniatura está olhando não importa. Todos podem ver, mover e atirar em qualquer direção. Somente uma figura pode ocupar um espaço ao mesmo tempo.

LEAR

CARTÃO DE PERSONAGEM

Este é o cartão de personagem de Peter Venkman.

you tura, gain 1

O CER ENE arara

UML | Qree during your tum, 1 am adiacert Ghostbuster wmockd get Siimed
Map spaces mth Pet Grasbesia and yoa pet Samed estes

tabe a free Action against É

AR Ghostbusters Lina of Sight
| incrsased by | space

) Nome Este é o nome do seu Caça-Fantasmas.

O) Cor Cada Caça-Fantasmas possui uma única cor.

O) Habilidades Estas são as habilidades do seu Caça-Fantasmas.

Arte do personagem Outra maneira de identificar seu Caça-Fantasmas no tabuleiro. Coloque fantasmas capturados e tokens de melega aqui.

5) Marcador de Experiência Este é o local onde você registra os pontos de experiência que o seu Caça-Fantasmas ganhou.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP) E NÍVEIS

Os Pontos de Experiência, referidos sempre como XP, são indicadores das habilidades de seu Caça-Fantasmas. Enquanto ganhar mais XP, novas habilidades em seu cartão de personagem irão abrir para você. Cada Caça-Fantasmas tem cinco níveis de habilidades. Quando o seu marcador de XP atinge um novo Nível, designado pelos espaços coloridos no seu marcador de XP, você ganha a habilidade associada a esse Nível. Mesmo começando em O XP, você está no Nível 1, e tem a habilidade de Nível 1 listada. Quando você ganha seu quinto XP, você atinge o Nível 2. Seu Caça-Fantasmas agora tem suas habilidades de Nível 1 e Nível 2. Você nunca perde habilidades enquanto você sobe de nível. Você simplesmente adiciona novas habilidades. Um Caça-Fantasmas com 30 XP pára de ganhar XP.

Quando você ganha uma nova habilidade, essa nova habilidade não será acionada em nenhum evento passado durante a sua vez, ou mesmo no evento que o fez subir de nível.

GANHANDO XP

A maneira mais comum de ganhar XP é através dos confrontos com os fantasmas e fechando portais. Quando um fantasma é capturado ou um portal é fechado, você ganha 1 XP para cada feixe de prótons que você tiver nele.

Cada habilidade de nível 1 de Caça-Fantasmas apresenta uma maneira alternativa para ganhar XP. Mantenha isso em mente quando seu time estiver tentando determinar a melhor pessoa para o trabalho.

Page 4

FANTASMAS —

Um certo número de fantasmas começa no mapa, como indicado no cenário, e frequentemente fantasmas emergem do mundo espiritual ao mapa através dos portais. Os fantasmas são removidos com ajuda de sua mochila de prótons. Os fantasmas são entidades sobrenaturais e ignoram o terreno quando se movimentam ou utilizam habilidades especiais. Todos os inimigos neste jogo são chamados de "fantasmas" mesmo que não sejam tecnicamente incorpóreos.

he É3

that houbustet

Os fantasmas possuem uma linha de visão de 3 espaços, que podem ser bloqueados por características do terreno e outros

Hã

"

h

|

,

,

ata Place ja on voar Character Cas

(O co ado s Stream

1

i To Trap: 2 Sue Msgkhta Vista!

When Wit Mo 2) war 6

—O

" Wwt Giruesome Twosomes re be — a tn mm |

fantasmas. Isso não aumenta se um Caça- Ta| space. remo e boda fr ralgitirira van de rm Aee i . [44 sádo (he game wilh the next ug .

Fantasmas aumentar sua linha de alcance ja . O

o. 1) AP H

de visão. " 1 4 = EA 1)

1 ". 3 Ú LM

"é + —.— Drs .l

CNC —

MOVIMENTAÇÃO DOS FANTASMAS

A movimentação de um fantasma não é impedida por linhas de terreno, Caça-Fantasmas, outros fantasmas ou portais. Os

fantasmas no mapa às vezes se movem quando acertados ou quando o símbolo do caos +\$& é rolado no final de uma rodada. Quando um fantasma se mover em uma direção aleatória, utilize o medidor PKE e o dado de movimento (dado de oito lados) para determinar a direção. O fantasma é considerado no espaço central do medidor PKE quando for utilizado. O número que você rolar representa a direção que o fantasma irá se mover assim como mostrado no medidor PKE.

Alguns fantasmas se movem em direção ao Caça-Fantasmas como resultado de uma ação de combate contra ele. Quando um fantasma se move em direção a um alvo, ele sempre escolhe o caminho mais curto. Quando possível, um Fantasma deve se mover diagonalmente até que ele possa tomar um caminho direto em direção ao seu alvo. Se estiver adjacente ao seu alvo, um fantasma se moverá para dentro e através do espaço do alvo. Quando um fantasma possui dois caminhos equidistantes ao seu

alvo, ele escolhe um caminho não ocupado por outras miniaturas (até atingir o alvo ou meta).

SEÇÃO 4 - FANTASMAS CARTÃO DE FANTASMA

1) Nome

(2) Classe Uma avaliação do quão perigoso é esse fantasma. Quanto maior, mais difícil será lutar com ele.

(3) Para acertar O valor mínimo que deve ser rolado no dado de prótons para conectar um feixe de prótons a este fantasma.

O Para capturar O número de feixes de prótons necessários para capturar esse fantasma.

5) Quando acertado Como esse fantasma reage quando acertado mas não capturado.

O) Quando capturado Como esse fantasma reage quando conectado o último feixe de prótons necessário para capturá-lo.

(7) Quando perdido Como esse fantasma reage quando sua ação de combate resultar em uma perda.

(8) Especial Muitos fantasmas possuem ações especiais.

Quando um fantasma entra em nosso mundo através de um portal, utilize o medidor PKE e o dado de movimento para determinar aleatoriamente a direção na qual ele se move para fora do portal. O

fantasma é considerado no espaço central do medidor PKE. O número que você rola determina a direção que o fantasma se move com base nos números no medidor PKE. O fantasma emerge desse espaço do portal e então se move para o espaço obtido na rolagem adjacente ao portal.

Exemplo: Você rolou uma “estrela” no dado de eventos e o seu cenário informa que você deve emergir um fantasma do mundo espiritual através desse portal. Você pega um fantasma de classe 1 e rola um 3 no dado. O fantasma emerge do portal com o ícone de estrela na direção 3 e então você o coloca no espaço correspondente a essa direção, baseado na orientação do medidor PKE.

Page 5

Quando um fantasma termina seu movimento em um espaço ocupado por uma miniatura, algo acontece. Se o fantasma compartilhar um espaço com um Caça-Fantasmas, esse Caça-Fantasmas é “melecado” (veja abaixo) e o fantasma continua se movendo na mesma direção. Ele pára de se mover quando repousa em um espaço livre de portais, fantasmas e Caça-Fantasmas (ou se move para fora do mapa).

Emergir de um portal ou outro espaço do mapa conta como um movimento de fantasma.

Alguns Fantasmas se movem em vários segmentos e cada um desses é resolvido separadamente. Cada segmento desse movimento pode fazer com que um fantasma continue movendo-se através de um Caça-Fantasmas ou outros fantasmas e etc. Somente quando um segmento de movimento tiver resolvido completamente o próximo segmento resolve.

Exemplo: Jogando com Venkman, você perde uma rolagem de prótons contra uma Dupla Macabra (Twosome Gruesome) adjacente. Como o primeiro segmento de seu movimento, ele move-se para o seu espaço (melecando Venkman) e então para o espaço seguinte. Para o segundo segmento, ele move 1 espaço « aleatoriamente, então você rola o dado de movimento e obtém um 3, que move a Dupla Macabra (Twosome Gruesome) 1 espaço na direção de acordo com o medidor PKE, que acontece de volta na direção de Venkman! Agora, ele volta para onde começou, melecando Peter pela segunda vez!

HABILIDADES ESPECIAIS DE FANTASMAS

Quando um Ghoul Galopante ou uma Dupla Macabra termina seu movimento em um mesmo espaço onde encontra-se outro fantasma com exatamente o mesmo nome, eles se combinam. Remova ambos os fantasmas do jogo (ao contrário de voltar ao mundo espiritual) e então um fantasma de fora do cenário com uma classe superior entra nesse espaço. O novo fantasma entra em jogo sem nenhum feixe de prótons atrelado a ele e ignora quaisquer instruções de movimento remanescentes. Somente . Ghouls Galopantes e Duplas Macabras podem realizar esse tipo de combinação.

Se a habilidade especial de um Fantasma puder afetar um Caça-Fantasmas, mas eles estão separados por um terreno, ele ignora esse terreno. Alguns

fantasmas não podem deixar o mapa. Este fato será indicado em seu cartão de fantasma. Se um fantasma tentar deixar o mapa quando não puder, ele pára de se mover no espaço correspondente a borda do mapa.

Alguns fantasmas não podem se mover para ou através de "obstáculos". Estes são entidades corpóreas. Os obstáculos a estes fantasmas são linhas vermelhas, linhas tracejadas vermelhas, linhas alaranjadas no mapa, e também os Caça-Fantasmas. Se um desses fantasmas se mover para um obstáculo, ele pára de se mover.

Alguns fantasmas têm a palavra-chave Push (Empurrar) no seu cartão correspondente. Estes fantasmas são capazes de mover os Caça-Fantasmas para longe deles. Se um Caça-Fantasmas for empurrado para um espaço ilegal (fora do mapa, em um portal aberto ou através de uma linha vermelha, linha tracejada vermelha ou linha alaranjada), o Caça-Fantasmas se move 1 espaço lateralmente em vez disso (a sua escolha o lado).

— FICANDO MELECADO

Á 27» Quando um fantasma se move através de um Caça-i) Fantasmas, este fica melecado e ganha um token de = meleca (Slime). O fantasma continua se movendo na mesma direção até que repouse em um espaço não ocupado por um Caça-Fantasmas, um portal ou outro fantasma.

ACTION

“Ficar melecado” significa que você ganhou um token de meleca. Coloque-o no seu cartão de personagem. Cada token de meleca no seu Caça-Fantasma reduz o número de ações em 1. Um Caça-Fantasmas pode ser melecado mais de uma vez. No entanto, um Caça-Fantasmas não pode ter mais tokens de meleca do que ações que possui. Remover tokens de meleca de você e de outros é uma parte interminável do trabalho. Consulte a página 13 para maiores informações sobre como remover meleca.

Os fantasmas podem se mover através e sobre o Ecto-1. Quando um fantasma se move através ou sobre o Ecto-1, cada Caça-Fantasmas dentro do Ecto-1 fica melecado!

FANTASMAS DESLOCADOS DO MAPA

Quando um fantasma se move em uma direção e a distância desse movimento irá movê-lo para fora do mapa, ele é removido do jogo. O cartão do fantasma irá mencionar se esse fantasma não puder ser movido para fora do mapa.

Page 6

TURNOS E RODADAS

Durante cada rodada do jogo, cada um dos Caça-Fantasmas possui um turno. O jogo procede em sentido horário a partir do Caça-Fantasmas que é o jogador número 1. Quando cada jogador termina seu turno, a rodada finaliza após o dado de eventos ser rolado.

SEQUÊNCIA DA RODADA

1. Cada Caça-Fantasmas joga seu turno.
2. Resolva qualquer efeito de final de rodada.
3. Role o dado de eventos.

SEQUÊNCIA DE TURNO DOS CAÇA-FANTASMAS

1. Quando é a vez do seu Caça-Fantasmas, gaste todas as suas ações durante a sua vez. As ações não podem ser salvas.
2. Você pode fazer uma manobra antes de executar quaisquer ações, depois de executar uma, ou depois de executar todas as ações.
3. Resolva qualquer efeito de fim de turno de cenário ou de fantasma.

SUMÁRIO DE AÇÕES

Você tem duas ações para gastar durante seu turno. Se seu Caça-Fantasmas está no nível 3 ou maior, você possui uma ação adicional.

Uma ação pode ser executada mais de uma vez por turno:

- * Mover
- * Dirigir
- * Depositar fantasmas capturados
- * Remover melecas de um Caça-Fantasmas adjacente
- * Combater

As ações são frequentemente influenciadas/dificultadas pelas características da linha de visão e do terreno no mapa.

SEÇÃO 5 - GAMEPLAY

LINHA DE VISÃO

Caça-Fantasmas e fantasmas possuem uma linha de visão de até 3 espaços de distância em qualquer direção que não seja bloqueada por linhas vermelhas, linhas tracejadas vermelhas, linhas amarelas ou fantasmas no mapa (veja a próxima página para descrições dos tipos de terreno).

Nota: A linha de visão dos fantasmas é afetada por linhas de terreno e etc, mas os movimentos dos fantasmas não são.

Se houver qualquer coisa que possa estar bloqueando a linha de visão, verifique-a desenhando uma linha reta imaginária de qualquer canto do espaço do seu Caça-Fantasmas para qualquer canto do espaço que você está tentando ver. Se essa linha não passar através de uma linha

de terreno, então você tem uma linha de visão para esse espaço. Se essa linha passar através de uma ou mais linhas vermelhas, linhas tracejadas vermelhas, linhas amarelas ou espaços ocupados por fantasmas, você não tem uma linha de visão para esse espaço. A única exceção será uma linha de visão para um portal aberto com sua própria linha tracejada vermelha.

Você tem que ter uma linha de visão para um alvo para que esteja habilitado a executar uma ação de combate contra o mesmo. O Ecto-1, linhas alaranjadas no mapa, portais fechados e outros Caça-Fantasmas não bloqueiam a linha de visão.

Page 7

CARACTERÍSTICAS DO TERRENO

Muitas ações são restritas pelas características do terreno no mapa. Existem vários tipos de terreno:

Linhas vermelhas (cercas, etc):

Um Caça-Fantasmas não pode se mover, ser movido ou traçar uma linha de visão através de uma linha vermelha.

Linhas tracejadas vermelhas (encontradas somente em portais abertos): Um Caça-Fantasmas não pode ser mover ou ser movido através de uma linha tracejada vermelha. No entanto, um Caça-Fantasma tem uma linha de visão somente de um espaço imediatamente do outro lado da linha tracejada vermelha. Isso permite a você atirar em portais abertos, mas não mover para ou através desses espaços. Você não pode traçar um caminho de linha de visão além desse espaço.

Linhas pretas (encontradas somente em portais fechados): Portões fechados são terreno aberto e não restringem movimentos ou linhas de visão.

Linhas alaranjadas (obstruções, etc):

Um Caça-Fantasmas não pode ser mover ou ser movido através de uma linha alaranjadas. No entanto, você pode traçar uma linha de visão através de uma linha alaranjada.

Linhas amarelas (fumaça, etc):

Um Caça-Fantasmas pode se mover e ser movido através de linhas amarelas. No entanto, um Caça-Fantasmas não pode ver ou atirar através de uma linha amarela.

AÇÃO DE MOVIMENTO

Esta ação lhe permite se mover por 1 ou 2 espaços.

Quando você executa uma ação de movimento, mova seu Caça-Fantasmas 1 ou 2 espaços em qualquer direção. Você também pode mover diagonalmente um, ambos ou nenhum dos espaços do seu movimento. Os movimentos são afetados por terrenos e outras regras:

* Você não pode se mover através de uma linha vermelha, linha tracejada vermelha ou linha alaranjada. Movimentos diagonais passam pelos cantos. Se somente um lado de um espaço possui uma linha colorida, você ainda pode mover-se diagonalmente através dele.

- * Você não pode se mover para ou através de um espaço contendo fantasmas ou portais abertos.
- * Você pode mover-se através de um Caça-Fantasmas, desde que você tenha movimento suficiente para também sair de seu espaço.
- * Você não pode se mover para fora do mapa.
- * Você pode mover-se para o lado do Ecto-1. Se você terminar o seu movimento em um espaço ocupado pelo Ecto-1, coloque sua miniatura no tile do Ecto-1 fora do mapa. Você está agora dentro do Ecto-1. ;

Page 8

AÇÃO DE DIRIGIR

Esta ação permite até 6 espaços de deslocamento através do Ecto-1. Deslocamentos em diagonal não são permitidos enquanto se dirige.

Um Caça-Fantasmas dentro do Ecto-1 pode dirigi-lo durante seu turno como uma ação de dirigir. Você pode mover a miniatura do veículo verticalmente ou horizontalmente no mapa, mas não diagonalmente. Você não precisa dirigir o Ecto-1 na direção para onde a frente do mesmo está apontando. Escolha o lado da frente ou o lado de trás e então conte os espaços que você deseja dirigir. Quando você chegar ao seu espaço de destino, coloque uma extremidade do veículo nesse espaço e a outra extremidade no espaço anterior a esse último que você contou.

Se o seu Caça-Fantasmas estiver dentro do Ecto-1 quando ele estiver sendo dirigido, você vai com ele. Você não pode optar por sair do passeio. Um Caça-Fantasmas não pode entrar ou sair do Ecto-1 durante uma ação de dirigir. Dirigir está sujeito às interferências de terreno e outras regras:

- * Você não pode dirigir através de linhas vermelhas, tracejadas vermelhas ou alaranjadas no mapa. &

- * Você não pode dirigir até ou através de espaços contendo fantasmas ou portais abertos.

- * Você pode dirigir através de um Caça-Fantasmas, desde que tenha espaços de percurso suficientes para parar o carro fora do seu espaço.

- * Você não pode dirigir para fora do mapa.

- * Você não pode dirigir diagonalmente.

13

AÇÃO DE DEPOSITAR FANTASMAS CAPTURADOS

Esta ação permite um Caça-Fantasmas dentro ou com linha de visão e adjacente ao Ecto-1 enviar qualquer número de fantasmas capturados no seu cartão de personagem de volta ao mundo espiritual. O Ecto-1 contém um dimensionômetro, que permite fantasmas capturados serem depositados. Fantasmas depositados são colocados no mundo espiritual. Você pode depositar qualquer número de fantasmas capturados que você esteja carregando no Ecto-1. O Caça-Fantasmas precisa estar dentro ou ter uma linha de visão e adjacência (em um dos 10 espaços ao redor) ao Ecto-1 para realizar essa ação.

Ação de remover melega de um Caça-Fantasmas adjacente
Esta ação remove um token de melega de um Caça-Fantasmas adjacente. Você também deve ter uma linha de visão para esse Caça-Fantasmas. Os Caça-Fantasmas serão melecados; isto é um fato nessa perigosa jornada. Quando você pode limpar melega de um Caça-

Fantasmas adjacente ao seu no mapa, sua equipe vai funcionar muito melhor. É mais eficiente para um outro Caça-Fantasmas remover seus tokens de meleca do que para você mesmo (veja "Removendo meleca de você mesmo" na página 16). Melecas não podem ser removidas de Caça-Fantasmas dentro do Ecto-1.

Remover meleca de um Caça-Fantasmas que já jogou seu turno durante a rodada não lhe concede uma ação adicional nesta rodada. No entanto, se o Caça-Fantasmas ainda irá jogar seu turno, remover um token de meleca irá restaurar sua ação perdida para o próximo turno. Isso é trabalho em equipe!

Adjacente

Em um espaço ao lado do seu Caça-Fantasmas (ortogonalmente ou diagonalmente), os Caça-Fantasmas estão adjacentes às coisas nos 8 espaços que as rodeiam.

Page 9

AÇÃO DE COMBATE

Esta ação permite a um Caça-Fantasmas disparar um feixe de prótons contra um alvo na sua linha de visão. Para disparar um feixe de prótons, role o dado de prótons. Esta é a maneira padrão para capturar fantasmas e fechar portais. A logo dos Caça-Fantasmas no seu dado de prótons equivale ao número 6. Uma ação de combate não pode ser executada enquanto estiver dentro do Ecto-1.

COMBATENDO FANTASMAS

Cada fantasma possui um valor "Para acertar (To Hit)" listado no seu cartão de fantasma. Se o seu resultado no dado de prótons for igual ou maior que esse valor, você teve um acerto. Coloque um marcador de feixe de prótons ao redor ou embaixo da miniatura do fantasma. Se você rolar abaixo do valor, você errou o disparo. Os cartões de fantasma indicam o que acontece quando você acerta ou erra os disparos contra eles.

Os fantasmas requerem um certo número de feixes de prótons antes de serem capturados. Isto é indicado como o valor "Para Capturar (To trap)" no cartão de fantasma. Um Caça-Fantasmas pode aplicar mais de um feixe de prótons em um fantasma. Após aplicar um feixe, se o fantasma requerer feixes adicionais para ser capturado, resolva sua habilidade "Quando acertado (When hit)". Se o seu acerto foi o último necessário para capturá-lo, resolva sua habilidade "Quando capturado (When Trapped)" ao invés disso. Remova-o do mapa somente após resolver esta habilidade e então coloque-o sobre o seu cartão de personagem.

Fantasmas de classe 1 requerem apenas um feixe de prótons para capturá-lo. Assim sendo, eles não tem habilidades "Quando acertado (When Hit)", pois o primeiro feixe de prótons que você colocar nele irá capturá-lo. Resolva sua habilidade "Quando capturado (When Trapped)" antes de removê-lo do mapa.

O Caça-Fantasmas que aplicar o feixe de prótons final necessário para capturar um fantasma remove a miniatura do fantasma do mapa e coloca-a no seu cartão de personagem. Este agora é um fantasma capturado. Ele pode ser depositado no Ecto-1 para manter abastecido de fantasmas o mundo espiritual. Cada Caça-Fantasmas ganha 1 XP para cada feixe de prótons que tiverem nesse fantasma. Esses tokens de feixes de prótons retornarão aos Caça-Fantasmas.

ATAcando PORTAIS

Dependendo do cenário, portais podem ser atacados assim como os fantasmas e podem ser fechados através de feixes de prótons. Portais possuem um valor "Para acertar (To Hit)" especificado no seu cartão de cenário. Se o seu dado de prótons resultar neste número ou maior, você executou um acerto. Coloque um token de feixe de prótons em cima do token de portal. O cartão de cenário pode indicar um efeito adicional quando um portal é acertado. O token permanece posicionado até que o portal seja fechado, que você perca a linha de visão para o portal ou que

você troque de alvo. Se você rolar um valor menor que o valor de acerto do portal, você perdeu o acerto. O cartão de cenário descreve o que acontece quando você não acerta um portal em combate.

Alguns cenários informam um valor "Para fechar (Too close)" para os portais deste cenário. Este é o número de feixes que devem estar nestes portais para fechá-los. Um Caça-Fantasmas pode aplicar mais de um feixe em um portal, a menos que o cenário informe o contrário.

Quando um portal possui um número de feixes de prótons nele igual ao seu valor "Para fechar (Too close)", o token do portal é virado para seu lado fechado (preto). Ele é agora um portal fechado no mapa e não afeta mais os movimentos ou linhas de visão.

Cada Caça-Fantasmas ganha 1 XP por cada feixe que tiver nesse portal. Estes marcadores de feixes retornarão aos Caça-Fantasmas.

Quando o último portal aberto é fechado, todos os fantasmas no mapa são sugados de volta ao mundo espiritual. Isto é como a maioria dos cenários são vencidos, mas entidades maiores e mais perigosas não são removidas tão facilmente... Os cartões de cenário informarão você se um determinado fantasma-chefe não deixar o mapa desta maneira.

FEIXES DE PRÓTONS MANOBRAS

Um feixe de prótons é um raio que se projeta da arma de um Caça-Fantasma. Durante o turno dos Caça-Fantasmas, eles podem executar uma das Fantasma. Se todos os seus cinco feixes já estão anexados em um duas seguintes manobras antes de tomar qualquer ação, após fantasma ou portal que você está atacando, você não pode adicionar tomar uma ou após tomar todas as ações. Você pode escolher gastar mais. Quando um fantasma se movimenta, qualquer feixe que está uma ação para executar uma manobra. Um Caça-Fantasma que não anexado ou embaixo dele, se movimenta com ele. possui ações devido estar melecado ainda pode executar uma manobra.

Quando um fantasma ou portal requer mais de um feixe de prótons * Transferir fantasmas capturados para capturar/fechar, coloque seu feixe de prótons no ou sob o Coloque qualquer número de fantasmas capturados do seu cartão de fantasma/portal. Em um fantasma-chefe, coloque os feixes de prótons personagem para o cartão de personagem de algum Caça-Fantasma no seu cartão de fantasma pois na maioria das vezes, eles requerem que esteja em um espaço adjacente ao seu no mapa. Em alternativa, muitos feixes de prótons para serem derrotados. Enquanto você tiver você também pode pegar qualquer número de fantasmas capturados do feixes de prótons anexados em um fantasma ou portal, atacar um cartão de personagem de algum Caça-Fantasma que esteja adjacente fantasma ou portal diferente removerá todos os seus feixes de prótons ao seu e colocar no seu cartão de personagem. Você deve ter uma linha do alvo original. de visão para este outro Caça-Fantasma.

Um Caça-Fantasma em um espaço lateral adjacente (o lado longo) do Enquanto você tiver feixes de prótons anexados em um alvo, você Ecto-1 pode transferir fantasmas presos a um Caça-Fantasma dentro pode continuar a atirar neste alvo. Você pode continuar a efetuar do Ecto-1 e vice-versa.

ações de combate contra esse alvo até que o número de feixes nele seja igual ao valor "Para capturar (To Trap)" ou "Para fechar (To Close)" do alvo. Se você tiver um feixe

anexado em um fantasma ou portal e perder uma rolagem de dados contra este alvo, você não perderá este feixe.

* Entrar ou sair do Ecto-1

No Ecto-1 só se pode entrar ou sair através dos quadro espaços laterais. Se você estiver saindo do veículo, coloque sua miniatura em um espaço Se mover enquanto tiver feixes de prótons anexados em um alvo não lateral adjacente ao Ecto-1 e não ocupado. Se todos os quatro espaços remove seus feixes. Na verdade, isso é muitas vezes uma laterais estiverem ocupados, você não poderá sair do veículo. Se o seu necessidade tática! Se um fantasma ameaçar sair de sua linha de Caça-Fantasma estiver em um espaço lateral adjacente ao Ecto-1, entre visão, mover-se para um melhor ponto de vantagem ajudará a manter no veículo colocando sua

miniatura no tile do Ecto-1.

seus feixes anexados. É permitido sair de uma linha de visão durante ! | ;

uma ação de movimento, mas uma vez que a ação de movimento Nota: Um Caça-Fantasmas também pode entrar ou sair do veículo

individual é completada, deve-se checar a linha de visão para o seu através de uma ação de movimento, seguindo as mesmas regras das

alvo. Se sua linha de visão estiver bloqueada por um fantasma, portal manobras. Você não é forçado a usar uma manobra para entrar ou sair

ou linhas de terreno, remova todos os seus feixes de prótons desse do Ecto-1.

alvo.

Page 11

Consulte a Seção 6 para mais informações sobre o Ecto-1.

REMOVENDO MELECA DE VOCÊ MESMO

Esta não é uma ação ou manobra. Para remover meleca de você mesmo, você não

Lx!

ACTION

Remova 1 token de meleca de você próprio e então você perde todas as suas ações neste turno, mas você ainda pode executar uma manobra, ou uma habilidade de personagem.

FIM DA RODADA

Consulte os cartões de fantasma e do cenário para resolver qualquer efeito de "Fim de rodada (End of Round)". Após resolvê-lo(s), role o dado de eventos.

O dado de eventos é rolado por um dos jogadores ao final de cada rodada do jogo. O jogador número

SOS

um deve posicionar o dado de eventos à sua direita.

Ele serve como lembrete para que o dado de eventos seja rolado ao final de cada rodada. Qualquer um pode rolá-lo quando chegar a hora.

deve ter executado nenhuma ação nesse turno.

Cinco dos lados do dado de eventos possuem símbolos de portais. Eles correspondem aos tokens de portais no mapa. O status de aberto ou fechado do portal que você rolar no dado é verificado para aquele portal no mapa. Rolar portais abertos trará novos fantasmas para o mundo. Rolar portais fechados podem ter qualquer efeito. Seu cenário terá especificações para isso.

Rolar o símbolo do Caos deixa os fantasmas próximos no mapa em frenesi! Cada fantasma reage como se o Caça-Fantasmas mais perto em sua linha de visão tivesse perdido uma ação de combate. Verifique o cartão dos fantasmas para as específicas reações. Os fantasmas possuem uma linha de visão de 3 espaços e linhas de terreno podem bloqueá-la. Fantasmas que não possuem linha de visão para nenhum Caça-Fantasma não se movem. Se vários fantasmas estiverem se movendo devido a isso, role o dado de movimento apenas uma vez para resolver todos os movimentos aleatórios.

dr

Es

Quando houver um empate para o Caça-Fantasmas mais perto no caso do símbolo do caos ser rolado (ou qualquer outro tipo de empate), role

o dado de prótons para resolver este empate. O valor mais alto será o alvo.

dd

Quando múltiplos fantasmas emergirem de um portal ou múltiplos fantasmas se moverem devido ao símbolo do Caos ser rolado, resolva os movimentos dos fantasmas da menor classe para a maior classe.

Após o dado de eventos ser rolado e ser resolvido em uma rodada, esta rodada terminou e uma nova se Iniciará.

Você pode rolar o dado de eventos e o dado de movimento ao mesmo tempo. Desta maneira, quando um movimento aleatório ou aparecimento de fantasmas for necessário, você já terá determinado a direção desse movimento.

Page 12

SEÇÃO 6 - O VEÍCULO ECTO-1

Um Caça-Fantasmas entra e sai do veículo somente pelos lados do mesmo. Enquanto estiver dentro do Ecto-1, considera-se que você ocupa ambos os espaços do veículo. Isso significa que você poderá entrar ou sair de qualquer porta lateral. O lado em que você entrou não tem nenhuma influência no lado pelo qual você pretende sair.

Enquanto estiver dentro do Ecto-1, você pode somente tomar ações de movimento, dirigir ou depositar fantasmas capturados. Você também pode efetuar manobras e usar habilidades de personagem.

Um Caça-Fantasmas em um espaço adjacente (do lado longo) ao Ecto-1 pode transferir fantasmas capturados para um Caça-Fantasmas dentro do Ecto-1 e vice-versa. -

Melecas não podem ser removidas de Caça-Fantasmas dentro do Ecto-1 e ações de combate não podem ser tomadas de dentro dele. Enquanto dentro, você não pode remover meleca de um Caça-Fantasmas que estiver fora do Ecto-1.

Quando um fantasma se move para ou através de um espaço ocupado pelo Ecto-1, todos os Caça-Fantasmas que estiverem nele serão melecados. Enquanto um fantasma compartilhar um espaço com o Ecto-1, ele não pode ser dirigido e nenhum fantasma capturado pode ser depositado. Coloque o fantasma em questão em cima da miniatura do veículo no espaço apropriado (frente ou costas) e não no tile do Ecto-1. Fantasmas no Ecto-1 podem ser alvo de ações de combate normalmente. O Ecto-1 não bloqueia a linha de visão ou impede o movimento.

Se uma meleca é projetada em um ou mais espaços do Ecto-1 (como de um Ghoul Galopante que estoura), cada ocupante do Ecto-1 fica melecado.

O Ecto-1 contém um Dimensionômetro portátil, que permite aos Caça-Fantasmas enviar fantasmas capturados de volta ao mundo espiritual. O Caça-Fantasmas deve estar adjacente (em um dos 10 espaços que o rodeia) ou dentro do Ecto-1 para depositar fantasmas capturados.

7

SEÇÃO 7 - APÊNDICE EXPLICAÇÃO DAS HABILIDADES DOS PERSONAGENS

Egon Spengler

Nível 1: Esta habilidade pode ser utilizada várias vezes durante o seu turno. Se um efeito adiciona ao resultado do seu dado de prótons, essa habilidade não será acionada.

Se você re-rolar um 1 e rolar um número diferente de um 1, sua habilidade de nível 1 não é acionada.

Você agora possui 3 ações para gastar em cada um dos seus turnos. Se você ganhar essa habilidade no meio do seu turno,

você automaticamente terá uma ação adicional para gastar.
 Somente o dado que você escolher poderá acionar sua habilidade do nível 1. Se você re-rolar um 1 e rolar um número diferente de um 1, sua habilidade de nível 1 não é acionada.
 Esta habilidade afeta o time inteiro.

Nível 2:

Nível 3:

Nível 4:

Nível 5:

Ray Stantz

Nível 1: Esta habilidade pode ser utilizada várias vezes durante o seu turno. Você não pode gastar uma ação para remover melega se = não existir melega para ser removida.

Ela não aciona sua habilidade de nível 1.

Você agora possui 3 ações para gastar em cada um dos seus turnos. Se você ganhar essa habilidade no meio do seu turno, você automaticamente terá uma ação adicional para gastar. Essa pode incluir você. Esta habilidade não dispara até que todos os efeitos de "Quando acertar" ou "Quando capturado" tenham sido resolvidos. Esta não aciona sua habilidade de nível 1.

Esta habilidade afeta o time inteiro e pode ser usada quando um fantasma ou portal alvo de uma rolagem perdida de um dado de prótons requerer um dado de movimento para ser rolado.

Nível 2:

Nível 3:

Nível 4:

Nível 5:

Peter Venkman

Nível 1: Essa habilidade só é acionada durante seu turno, normalmente como um efeito colateral do combate.

Essa habilidade só é acionada durante seu turno, normalmente como um efeito colateral do combate. Você também pode acionar sua habilidade de nível 1.

Você agora possui 3 ações para gastar em cada um dos seus turnos. Se você ganhar essa habilidade no meio do seu turno, você automaticamente terá uma ação adicional para gastar. Esta habilidade não aciona até que todos os efeitos "Quando acertar" tenham sido resolvidos. Se o fantasma não estiver mais em jogo, esta habilidade não se aplica.

Esta habilidade afeta o time inteiro e acrescenta um espaço extra à linha de visão e ao alcance de combate.

Nível 2:

Nível 3:

Nível 4:

Nível 5:

Page 13

Winston Zeddemore

Nível 1: Quando você deposita fantasmas, adicione seus valores totais de classe. Para cada 3 pontos de valores de classe que você depositar, ganhe 1 XP.

Exemplo: Se você depositar uma única "Manifestação de Boogaloo de classe 3, você ganha 1 XP. Se você depositar dois Ghouls Galopantes de classe 1 e uma Dupla Mortal de classe 2 ao mesmo tempo, você ganha 1 XP.

Os dois espaços ocupados pelo Ecto-1 são "espaços de depósito". Alguns cenários podem incluir "espaços de depósito" adicionais, neste caso essa capacidade funcionará também com esses.

Você agora possui 3 ações para gastar em cada um dos seus turnos. Se você ganhar essa habilidade no meio do seu turno, você automaticamente terá uma ação adicional para gastar.

Esta habilidade não dispara até que todos os efeitos de "Quando acertar" ou "Quando capturado" tenham sido resolvidos.

Esta habilidade afeta todo o time. Os Caça-Fantasmas podem agora se mover 3 espaços em cada ação de movimento. .

Nível 2:

Nível 3:

Nível 4:

Nível 5:

CARTÕES DE FANTASMAS EXPLICADOS

GHOUL GALOPANTE (GALLOPING GHOUL)

O Ghoul Galopante é um fantasma de classe 1 e bastante fácil de bater, precisando apenas de um 3 ou mais em seu dado de prótons. Uma vez que precisa de apenas 1 feixe para capturar este fantasma, o primeiro feixe de prótons que atingí-lo, já aciona sua habilidade "Quando capturado". Quando está preso, cada Caça-Fantasma que está adjacente a este fantasma fica melecado!

Se você perder esse fantasma com seu feixe de prótons, ele voa em uma direção aleatória. Role o dado de movimento e consulte o medidor PKE para determinar essa direção. Tome cuidado quando os Ghouls Galopantes estão muito perto uns dos outros. Se eles terminarem ocupando o mesmo espaço, eles se combinam, são removidos do jogo e são substituídos por um fantasma de classe mais alta de fora do cenário. '

DUPLA MORTAL (GRUESOME TWOSOME)

Feixes de prótons que os acertam, mas não os capturam, acionam sua habilidade "Quando acertado". O feixe de prótons que os captura não ativa sua habilidade "Quando acertado". Em vez disso, resolva sua habilidade "Quando capturado". Se você perder este fantasma com seu feixe de prótons, ele se move em sua direção e então se move um espaço em direção aleatória. Role o dado de movimentos e consulte o medidor PKE para determinar sua direção.

Tome cuidado quando Duplas Mortais estão perto uns dos outros. Se eles terminarem ocupando o mesmo espaço, eles se combinam, são removidos do jogo e são substituídos por um fantasma de classe mais alta de fora do cenário.

18

MANIFESTAÇÃO DE BOOGALOO (BOOGALOO MANIFESTATION)

Feixes de prótons que os acertam mas não os capturam, acionam sua habilidade "Quando acertado". O feixe de prótons que os captura não dispara sua habilidade "Quando Acertado". Ao invés disso, resolva sua habilidade "Quando capturado".

Se você perder esse fantasma com o seu feixe de prótons, ele se move 2 espaços em sua direção e 1 espaço em uma direção aleatória. Role o dado de movimentos e consulte o medidor PKE para determinar essa direção. Lembre-se, se ele se mover através de você, você será melecado! Após completar todos os 3 espaços de "Movimento Perdido", a Manifestação de Boogaloo suja a área geral com meleca, com base na rolagem do dado de movimento que foi feita para ele. Exemplo: Se você rolar um 7, a Manifestação meleca cada espaço ímpar adjacente depois de todos os seus movimentos, usando o medidor PKE como guia, baseado no seu espaço atual.

GELEIA (SLIMER)

Esse patife é muito rápido! Esteja preparado para perder linha de visão e feixes de prótons anexados quase sempre quando lutar com o Geléia.

Feixes de prótons que o acertam mas não o capturam, acionam sua habilidade "Quando acertado". Uma vez que ele tenha se movido 2 espaços em sua direção, o melhor a se fazer é manter-se 3 espaços longe dele. O feixe de prótons que o captura não aciona sua habilidade "Quando acertado". Em vez disso, resolva sua habilidade "Quando capturado".

Se você perder o Geléia com sua rolagem de prótons, ele meleca cada Caça-Fantasmas adjacente a ele e então se move 2 espaços em uma direção aleatória. Role o dado de movimento e consulte o medidor PKE para determinar essa direção.

É provável que você perca linha de visão para o Geléia quando isso acontecer.

Um reposicionamento tático às vezes é mais importante do que atirar em um fantasma.

O Geléia é um dos poucos fantasmas que deixarão o mapa e não se perderão permanentemente. Quando ele sai do mapa, continue o seu movimento na mesma direção, mas emergindo do lado oposto do mapa.

Page 14

IDULNAS

Enquanto enfrenta Idulnas, esteja preparado para sentir medo... muito medo. Feixes de prótons que o acertam mas não o capturam, acionam sua habilidade "Quando acertado". O feixe de prótons que o captura não aciona sua habilidade "Quando acertado". Ao invés disso, resolva sua habilidade "Quando capturado".

Se você perder o Idulhas com sua rolagem de prótons, ele envia você correndo e gritando para uma direção aleatória. Role o dado

de movimento e consulte o medidor PKE para determinar essa direção.

E provável que você perca a sua linha de visão para o Idulnas quando você correr para longe dele. Novamente, uma reposição tática às vezes é mais importante que atirar em um fantasma. Idulnas é obcecado com o Dimensionômetro do Ecto-1.

Ao final do turno dos Caça-Fantasmas, o Idulnas se move 2 espaços em direção ao Ecto-1. Ele pode se mover para e através dos terrenos, mas se um movimento o mandar para fora do mapa, ele pára na borda do mesmo ao invés disso.

STAY PUFT HOMEM MARSHMALLOW

Feixes de prótons que o acertam mas não o capturam, acionam sua habilidade "Quando acertado". O feixe de prótons que o captura não aciona sua habilidade "Quando acertado". Ao invés disso, resolva sua habilidade "Quando capturado".

Se você perder esse fantasma com o seu feixe de prótons, ele se move 1 espaço em uma direção aleatória. Role o dado de movimentos e consulte o medidor PKE

para determinar essa direção.

Quando o Stay Puft entra no espaço do seu Caça-Fantasmas (através de um acerto, um erro ou habilidade de final de rodada), ele pisoteia você e move-o 1 espaço para longe dele.

Se esse seu movimento for parar em um espaço inválido, mova-se para um espaço lateral ao invés disso (lado à sua escolha).

Cada um dos quatro Caça-Fantasmas deve ter pelo menos um feixe anexado ao Stay Puft antes que ele possa ser capturado. Ele precisa de um total de 10 feixes para ser capturado, não

10 de cada Caça-Fantasmas.

CENÁRIOS & CAMPANHAS

Cada carta de cenário possui um cenário único. Quando múltiplas cartas de cenário possuem a mesma cor de borda, elas fazem parte de uma campanha. E recomendável que você jogue a campanha do Geléia primeiro, seguida da campanha do Idulnas e que a campanha do Stay Puft seja a última.

Se você quiser jogar um único cenário de uma campanha como experiência, o número do cenário na sequência da campanha (ex. cenário f3) é também o nível de XP que seu time deveria ter. Por exemplo, quando jogar o Cenário 43 na campanha do Geléia como um cenário único, recomenda-se que todos os Caça-Fantasmas setem seu marcador de XP para o nível 3 (11 XP). Você deve começar cada campanha com O XP.

Cada cenário informa como se deve ganhar e quais eventos resultarão em fracasso. Se um sucesso e um fracasso ocorrerem simultaneamente, o sucesso tem precedência! Alguns cenários utilizam a palavra "capturar" ou "derrotar" quando se trata das entidades principais. As duas significam a mesma coisa, isso é somente para diferenciar alguns fantasmas que são corpóreos e não são tecnicamente capturáveis

SETUP DO CENÁRIO

O diagrama de mapa em cada carta de cenário mostra os tiles de mapa que o cenário utiliza, suas posições no tabuleiro e a orientação de cada tile. Coloque a carta de cenário voltada para um jogador e em seguida pegue os tiles de mapa necessários e oriente-os todos com base na visão desse jogador da configuração do mapa no cartão de cenário. Mapas "S" representam as ruas de Nova York, enquanto mapas "P" representam as seções do Central Park. Cada tile de mapa possui um número. Exemplo: S3 é um tile de rua. O S e o 3 estão sublinhados para ajudar a determinar a orientação em que o mapa deve ser colocado.

Nota: Cada tile de mapa é individualmente orientado baseado no diagrama do mapa no cartão do cenário.

Uma vez que o mapa foi setado, o diagrama do mesmo mostra as posições iniciais de todos os elementos que iniciarão o cenário no mapa. Consulte a chave do mapa na parte inferior do cartão para decifrar os códigos numéricos e letras no mini-mapa.

Finalmente, a parte inferior da carta de cenário dirá a você quais fantasmas iniciarão o cenário no mundo espiritual e quantos deles deverão estar aqui.

Page 15

Leia aqui algumas dicas sobre o que está reservado para você!

Quando atirar em um portal, olhe aqui!

Fechar portais é o seu objetivo principal.

Se o Mundo Espiritual estiver quase vazio, deposite alguns antasmas!

—. add a Stream.

Campaign 1: The Slimer Situation

Sightings have been reported all over the city... your old friend Slimer is back and up to no good! He's proving hard to track down, but clearing some sections of the city of spectral disturbances will help you corner him... eventually.

| This campaign takes place over a series of four linked scenarios. Do not reset your XP between scenarios. You will need all the experience you can muster to trap Slimer at the end of the campaign!

The Slimer Situation Campaign, Scenario 11

The Gates in the area are causing your traps to malfunction! You better manage these phantom felons before they escape. Make sure your traps are in good working order now before you move on.

The Gates in this scenario are nicknamed "Release Gates," as they are able to rescue Trapped Ghosts from your clutches!

Release Gates

To Hit: | ° or higher,

When Rolling the Event Die and that Gate is:

Open: A Ghost from

To Close: 2 Streams enT"S the Spirit World
When Missed: A Ghost À 1 emerges from that from the Spirit World —7— Gate.

emerges from that Gate,
Closed: Each Ghostbuster

carrying one
Scenario Results la... or more Trapped

Ghosts loses one of
them (the lowest-Class).
It emerges from that
Ghostbuster's space.

Success: Close each
Open Gate.

Fail: A Ghost must
emerge from the Spirit
World and none are
present.

CARTÃO DE CENÁRIO

20

Leia a introdução
da campanha para
algum background

sobre os
encontros.

Os cenários de uma
campanha são
numerados de 1 a
4, Você enfrentará o
"chefe" no 4º
cenário.

No final de cada
rodada, você rolará
o dado de eventos.
Verifique se algum

dos resultados
pode afetar o jogo
aqui.

Page 16

Portal aberto

Qualquer portal que
você colocar aqui
inicia o jogo
fechado.

Ponto inicial de
fantasmas de
classe 1

Coloque os
fantasmas listados
aqui no tile do
Mundo Espiritual.

Spirit World Map Key
(1) Class 1 Ghosts (6)

2) Class 2 Ghosts (3)
Class 3 Ghosts (1)

5 Class 1 Ghosts
5 Class 2 Ghosts

5 Class 3 Ghosts

[À

V | Open Gate

k —A

Closed Gate

CARTÃO DE CENÁRIO
LADO B

21

Zona de Partida do
Ecto-1. Coloque a
miniatura do veí-

culo em qualquer 2

espaços adjacentes
dentro desta zona

de 4 espaços.

Ponto inicial de
fantasmas de
classe 2

Alguns tiles
começam de
cabeça para baixo a
partir da perspec-

tiva da pessoa que
montar o mapa

Ponto inicial de
fantasmas de
classe 3

A chave do mapa
informa os
diferentes

elementos no mapa
antes do início do
cenário. Olhe para
os símbolos
correspondentes
de fantasmas no
mapa acima. Cada

espaço contém 1
fantasma dessa
classe.

Page 17

CENÁRIOS CUSTOMIZADOS

Você pode construir seus próprios cenários. Se você conectá-los e aumentar a dificuldade na medida do progresso, você poderá criar uma campanha. Estude bem os cartões de cenário e veja o que vale a pena. Tenha em mente o seguinte:

- * Você utilizará um projeto de portal existente ou criará o seu próprio? Se você criar um próprio, escreva-o para que todos os jogadores possam ver o que eles fazem. Um portal necessita de informações de combate e de resultados para o dado de eventos.
- * O que acontece quando o dado de eventos rola um portal aberto ou fechado no final da rodada?
- * Fantasmas não emergem de portais fechados, mas outras áreas do mapa podem fazê-lo.
- * Tome cuidado ao colocar muitos fantasmas perto das bordas do mapa pois eles podem facilmente sair do mapa.
- * Não subpopule ou superpopule o Mundo Espiritual. Se o mapa tem poucos fantasmas, o Mundo Espiritual deve ter mais. Se houver uma dúzia de fantasmas classe 1 começando no mapa, o Mundo Espiritual pode começar com menos Fantasmas.
- * Os Caça-Fantasmas deverão começar o cenário em um nível particular de XP?
- * Tenha em mente que quanto maior o cenário e mais portais espalhados pelo mapa, mais tempo o cenário levará para ser jogado.

Acesse <http://cryptozoic.com/gbbgrandomizer> para conferir o

gerador de cenário aleatório!

Você pode adaptar o desafio ao nível do seu grupo e assumir os layouts de tiles de mapa personalizados preenchidos com fantasmas e portais do jogo!

22

CRÉDITOS

Game Design por Mataio Wilson, Adam Sblendorio, & Matt Hyra

CRYPTOZOIC ENTRETENIMENTO

Co-CEO e Fundador: John Nee

Co-CEO e Fundador: John Sepenuk

Design Gráfico: John Vineyard (Lead), Nancy Valdez, Erin Roach

VP, Marca & Desenvolvimento de Produto: Erika Conway

VP, Criativo: Adam Sblendorio

VP, Desenvolvimento de Novos Produtos: Bill Schanes

VP, Operações: Leisha Cummins

Ilustração de Personagens: Dan Schoening

Ilustração de Meio Ambiente: Robb Mommaerts

Cores: Luis Antonio Delgado

Escultura Digital: Samuel H. Greenwell

Textos Adicionais: Erik Burnham

Editor: Scott Thomas

TESTADORES DE JOGO

Michael B-V, Kevin Casper, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Samina Ghulamali, Herb Haneke, Kent Heidelman, Cory Jones, Marcos Payan, Vincent Pritchard, Michael Shaneman, Derek Stucker, Tom Twedell, Tori Uman, Drew Walker, Jessica Lee Wilson, Mike Leroy Wilson, Shadow Wright, and many, many others.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS CRYPTOZOIC

Rumi Asai, William Brinkman, Phil Cape, Javier Casillas, Alex Charsky, Dan Clark, Matt Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Michael Kirchhoff, Erik Larsen, Lacy Lodes, Cynthia Loyd-Peterson, Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker,

Ryan Skinner, Yasmine Smith, Pete Sepenuk, Daniel Siskin, Ben Stoll, Lisa Villaire, MaryCarmen Wilber, Chris Woods

AGRADECIMENTOS ESPECTRAIS CRYPTOZOIC

Brad "Spectral Locomotive" Bosshart, Patrick "Class 5 FRV" Reynolds, Rod "BaKhan" Mitchell, Wadey "The Destructor", Donn "It's the Bat!" Hardy, Michael "Yes have some" Elkins, Matt "You say YES" Sheeler, "Impossible Mode" Gregzilla, Michael "Stay Puft" Maxwell, Fubiquitus "Depths of the Sloar", Scott "upper vest side" Dufficy, Gabriel "Bug Eyes" Herrin, Jd Dibrell, Matt "Proton Pack" French, Dylan Watkins, Brandon the Wut, Chris Morrell, Vigo Von Homburg Deutschendorf, N3takO "mood slime", Jim "Where

do these stairs go?" McMahon, Joe "Jobra" Smith, Usurpent "Better Late Than Never", Steve "Sedgewick Bellhop" Fennel, zombie57, Leshia "Lack of Patience" Doucet, Erin Severe, Eric "Oderus" Page... and to all the other backers who helped make this game possible.

Page 18

(sem texto reconhecido nesta pagina)

Page 19

AÇÕES

Cada Caça-Fantasma normalmente possui 2 ações para gastar durante cada um dos seus turnos.

Caça-Fantasmas no nível 3 na trilha de XP possuem 3 ações para gastar. Uma Ação pode ser realizada mais de uma vez por turno.

- * Mover por 1 ou 2 espaços
- * Dirigir o Ecto-1 por até 6 espaços (mas não diagonalmente)
- * Depositar fantasmas capturados
- * Remover meleca de um Caça-Fantasmas adjacente
- * Combater

MANOBRAS

Um Caça-Fantasmas pode realizar uma das seguintes durante seu turno.

- * Transferir fantasmas capturados com um Caça-Fantasmas adjacente
- * Entrar/Sair do Ecto-1 por um de seus lados

REMOVENDO MELECA DE SI MESMO

Esta não é uma Ação ou Manobra. Para remover meleca de si mesmo, você não deve ter executado nenhuma ação neste turno. Remova um token de meleca de si mesmo e, em seguida, você perde todas as ações neste turno, mas você ainda pode executar uma manobra ou usar uma habilidade de personagem.

O MUNDO ESPIRITUAL

Se um fantasma deve surgir no mapa e não há fantasmas no Mundo Espiritual, o jogo acabou! Envie fantasmas de volta ao Mundo Espiritual usando a ação de depositar fantasmas capturados enquanto está adjacente ao Ecto-1.

CRYPTOZOIG

ENTERTAINMENT

62015 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

62015 Cryptozoic Entertainment. 25351 Commercentre Dr. Suite 250 Lake Forest, CA 92630.

All rights reserved

www.cryptozoic.com