

GHOULS, GHOSTS
AND TEENAGERS

MANUAL DE REGRAS



25¢

31
OUT
2023



GHOULS GHOSTS
AND
TEENAGERS



Sumário:

1. Resumo e Objetivo do Jogo.....	3
2. Componentes.....	4
3. Preparação.....	6
4. Como jogar.....	8
5. Carta Mesa	9
6. Tipos de Cartas.....	12
7. Outras Ações.....	23
8. Adolescentes.....	26
9. Terror.....	27
10. Blefe.....	28
11. Monstros.....	29
12. Fim do Jogo.....	32
13. Modo Assombro em Dobro.....	33
14. Iconografia.....	34

Resumo do Jogo e Objetivo:

Um grupo de adolescentes vai investigar um local mal assombrado, onde dizem haver uma criatura misteriosa. Tal horror é uma ameaça às suas vidas e precisa ser detido. Eles só não contavam com o fato de que algo já pode estar entre eles.

O objetivo dos adolescentes é encontrar pistas, descobrir quem é o monstro e capturá-lo. Já o monstro quer matar todos os adolescentes.

Ghouls, Ghosts and Teenagers pode ser jogado com 3 a 6 jogadores. (confira o Modo Assombro em Dobro na pg. 33)

Componentes:



14 cartas de adolescentes



14 cartas de monstros



14 cartas de pistas



39 cartas de habilidades



1 carta da Mesa



6 cartas de descrição de personagens



1 token de lupa



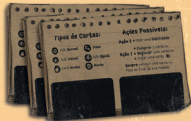
6 tokens de ampulheta



4 tokens de lanterna



1 token de colete



6 cadernetas do jogador



1 caderneta de lorde

Preparação

1. Cada jogador recebe **1 Caderneta do Jogador** e **1 carta de descrição de personagens**.
2. São separadas duas **cartas de Adolescentes** para cada jogador. Uma delas deve ser removida e trocada por uma **carta de Monstro**. Após a troca, elas devem ser embaralhadas e distribuídas entre os jogadores.
3. Após verem suas cartas, todos devem colocá-las em suas cadernetas viradas para baixo. O jogador que recebeu a carta de monstro será o monstro da rodada, enquanto os demais serão os adolescentes.
4. Os jogadores devem remover do **baralho de habilidades** todas as **cartas de morte** dos adolescentes que não estão na partida. Como eles não participam desta investigação, não tem como o monstro fazer algo contra eles.

Como Jogar:

Cada jogador tem direito a duas ações por rodada, em qualquer ordem.

Uma de suas ações sempre será usar a **habilidade de um de seus personagens**. (conferir Adolescentes, na página 27)

Para sua outra ação, poderá escolher entre:

1. Comprar uma carta do baralho de compra.
2. Negociar uma carta com outro jogador (exceto pistas). Caso o jogador aceite, os mesmos trocam uma de suas cartas. Caso contrário, o jogador pode realizar outra ação. A troca só custará a ação do jogador que a propôs.
3. Jogar uma carta de Ação Visível. (conferir Tipos de Cartas, na página 13)

Ao final de sua jogada, o jogador **sempre deve colocar uma de suas cartas em cima da Carta Mesa**.

Se após completar qualquer ação (incluindo o efeito de uma carta da Mesa), jogadores que possuem mais de **5 cartas** na mão devem descartar até ficarem com apenas 5.

Carta Mesa:

Todas as cartas possuem dois lados, cada um com uma ação diferente. A **Carta Mesa** serve para esconder as ações de cada jogador e definir qual delas será realizada. As cartas são colocadas viradas para baixo, com o lado da ação escolhida na direção indicada pela Carta Mesa.



No início do jogo, o último jogador a visitar uma casa mal assombrada deverá pegar o **token da Lupa** e se tornar o **Investigador da Rodada**. Ele será o primeiro a jogar, seguido do jogador à sua esquerda.

Ao final da rodada, o **Investigador** deverá embaralhar as cartas presentes na **Carta Mesa** e abri-las com cuidado, uma a uma. Todas as ações ali presentes são realizadas na ordem em que forem abertas. Em seguida, as cartas abertas vão para o final do baralho de compra. Se alguma carta possuir o ícone , está se referindo ao **Investigador da Rodada**. Outras cartas podem especificar os jogadores afetados.

Na rodada seguinte, o **Investigador** deverá passar a **Lupa** para o jogador à sua direita, que assumirá o papel de **Investigador da Rodada**. O mesmo padrão deve ser mantido nas rodadas seguintes.



As cartas devem ser colocadas viradas para baixo, na área indicada pela **Carta Mesa**.

Qualquer caso de ambiguidade na ordem ou alvo dos efeitos deve ser decidida pelo **Investigador da Rodada**.

Tipos de Cartas:

Existem **sete tipos de cartas diferentes** que podem ser compradas ou usadas durante o jogo:



Ação normal:

As cartas de Ação Normal devem ser jogadas apenas na **Carta Mesa**, com o lado referente a ação desejada na direção indicada pela **Mesa**. Cada ação deve ser executada imediatamente após ser revelada pelo **Investigador da rodada**.





Ação Visível:

As cartas de Ação Visível devem ser jogadas **durante o seu turno**, à vista de todos os jogadores, e sua ação é realizada imediatamente.



Exemplo: Você acredita que um jogador é o monstro e quer paralisá-lo por uma rodada. Então joga a carta Lanterna e coloca o token de Lanterna na frente da Caderneta do jogador correspondente. Na vez dele, não realiza nenhuma ação (conferir Lanterna, na pg. 21).

Algumas cartas de Ação Visível também interagem com os efeitos de outras cartas.



Exemplo: Você está com medo de que um de seus personagens morra. Então joga a carta Proteção e coloca o token de Colete em cima de um de seus personagens. Caso apareça alguma carta que possa matá-lo, apenas descarte o token.

Observação: uma carta de ação visível ou rápida jogada na Carta Mesa **NÃO** surte nenhum efeito.



Ação Rápida:

As cartas ou efeitos de Ação Rápida podem ser jogadas a qualquer momento, tanto durante a sua vez quanto de outro jogador.



Exemplo: Uma carta de Morte que mata o Kurt foi jogada na Mesa. Então Murray se sacrifica para protegê-lo.



Exemplo 2: Um jogador tentou te capturar e jogou pistas contra você. Para evitar perder a partida, você joga Máscara, que anula o efeito de uma Captura.



Carta Quebrada:

As cartas Quebradas não possuem divisão entre suas ações, então **ambas as ações** descritas deverão ser realizadas, uma em seguida da outra.

Elas podem ser tanto cartas de ações normais quanto cartas de ações visíveis ou rápidas, dependendo do ícone no canto superior esquerdo da carta.



Primeira ação: Revive todos os mortos por 1 turno. (coloque 1 tokens de ampulheta na carta e remova na rodada seguinte)

Ação quebrada: Mata todos os adolescentes de quem jogou a carta.

Observação: se o primeiro efeito não puder ser realizado, o segundo **NÃO surte nenhum efeito**.



Cartas bomba:

São uma variação das cartas de ações normais, cuja ação será executada nos próximos turnos. Assim que revelada, ela deverá ser colocada ao lado da Carta Mesa e ao final da rodada ela recebe a quantidade de **tokens de ampulheta** descritos na carta.



A cada final de rodada (exceto na que foi revelada), um deles será descartado e, quando não restar nenhum token sobre a carta, seu efeito é realizado. Para impedir a ação de uma carta bomba, os jogadores podem utilizar uma carta de **Kit de Desarme**, colocando-a na **Carta Mesa** antes que a contagem termine.



Pistas:

As cartas de pistas servem para capturar o monstro. Para isso, um dos jogadores devem ter três cartas da mesma cor e, no seu turno, jogá-las em um jogador com uma carta de **Monstro** já revelada. **Jogar as pistas não custa uma ação.**

Existem três cores de pistas diferentes: vermelho, verde e azul.

Durante a preparação do jogo, as cartas de pista são embaralhadas respeitando a quantidade de jogadores:

3 Jogadores - Todas as pistas

4 Jogadores - 2 de cada cor (exceto jóias)

5 ou mais Jogadores - 1 de cada cor (exceto jóias)

As demais pistas serão embaralhadas no baralho de habilidades no momento em que o monstro for revelado.

A carta de pista branca é um coringa, e pode ser combinada com qualquer outra cor, no lugar da terceira carta. Com exceção do modo para **3 Jogadores**, joga-se com apenas um coringa no baralho.



Exemplo: Três cartas de pistas da mesma cor e duas cartas de pistas da mesma cor e uma pista “Jóias”.

Se a captura do monstro falhar, o jogador mantém suas pistas, mas **descarta a pista “Jóias”**, caso tenha usado uma.



Cartas de Morte:

As cartas de Morte devem ser jogadas na **Carta Mesa**. Seu efeito é imediato, sempre matando um alvo em específico. Caso a carta não especifique qual dos seus adolescentes irá morrer, o jogador alvo poderá escolher.



Exemplo: O personagem da esquerda está revelado, enquanto o da direita está morto .

Outros Efeitos:

Máscara: pode ser utilizada como resposta a uma **captura**, anulando o seu efeito. O jogador que tentou capturar **mantém suas pistas**, mas descarta a **pista “jóias”**, se tiver usado uma.



Lanterna: paralisa um jogador à sua escolha por uma rodada. Ao fazê-lo, encaixe um **token de lanterna** na **Caderneta do jogador** paralisado. O token é virado ao pular o turno do respectivo jogador, indicando que ele **não pode** ser paralisado no turno seguinte.



Após o turno seguinte, o token é descartado.

Proteção: protege um jogador de um efeito de . Ao jogá-la, escolha um jogador para proteger e coloque o **token de colete** em cima de um de seus personagens ou do personagem de outro jogador. Caso um efeito de  o atinja, apenas descarte o colete.



Há inúmeras formas de morrer no jogo, e o colete não protege de todas elas. Se a carta possuir um , significa que ela pode atravessar o colete e matar o personagem de qualquer forma.

Só existe um colete no jogo. Caso outro jogador jogue esta carta, ele poderá tomar o token para si.

Telefone: O jogador que utilizou a carta escolhe dois jogadores (podendo ou não ser um deles) e ambos devem mostrar suas mãos um para o outro, sem revelar aos outros jogadores.



Outras Ações:



Acusação:

Se você acredita que alguém não é quem diz ser, poderá realizar uma **Acusação**. Ao jogar uma carta de **Acusação**, o jogador alvo é obrigado a revelar um de seus personagens, à escolha do acusado.



Exemplo: Um dos jogadores jogou Acusação e o personagem da direita foi revelado.

A carta de **Ameaça** é mais perigosa. Se ela é jogada em resposta à uma suspeita de **Blefe** e o personagem revelado não foi o **Blefado** (conferir Blefe, pg. 28), o personagem revelado morre.



Exemplo: Um dos jogadores jogou Ameaça contra a suposta Susan. Ao ser revelada, todos viram se tratar da Kimmy. Então o personagem morreu.

As cartas de **Acusação** e **Ameaça** podem ser jogadas tanto no seu turno, como uma **Ação Visível**, quanto em resposta à uma suspeita de **Blefe** quando uma habilidade oculta é usada.

Morte:

Caso um de seus personagens seja morto durante a rodada, o mesmo deve ser revelado e colocado em posição horizontal. O jogador não poderá utilizar suas habilidades neste estado. Caso os dois personagens morram, o jogador estará fora do jogo e deverá devolver suas cartas ao fundo do baralho de compra.

Caso um dos seus personagens seja revivido, ele retorna normalmente ao jogo. Caso o jogador revivido tenha descartado sua mão, ele deverá comprar três cartas do topo do baralho de compra.

Observação: O Monstro NÃO pode ser morto.

Exemplo: Um dos personagens morreu, enquanto o outro permanece sem ser revelado.



Adolescentes:

Susan e Sam: Podem **comprar** uma carta extra por rodada.

Victor e Violet: Podem **extorquir** a carta de um jogador. Ou seja, podem roubar uma das cartas da mão de qualquer jogador à sua escolha, sem ver qual carta está pegando.

Kimmy e Kurt: Podem **comprar duas cartas** extras por rodada, mas devem devolver duas ao monte. Podem escolher se devolvem no topo ou no final do baralho de compra.

Leon e Lilo: Sempre ignoram (obrigatoriamente) **extorsão**.

Mina e Murray: (sim, eles também são adolescentes) Podem morrer por outro personagem, caso o mesmo corra risco de vida.

Dora e Drew: Quando Morrem, **paralisam** um jogador que não esteja paralisado. Efeito Obrigatório.

Terror:

Quando o monstro é **Revelado**, ele **Aterroriza** os adolescentes, **Marcando** como presa o último jogador a colocar uma carta na mesa nessa rodada (ou o investigador, se não há caras na mesa). Para representar esse **Terror**, são colocadas duas **Ampulhetas** na **Mesa**. Quando o jogador **Marcado** coloca uma carta na **Mesa** (ou pula sua vez), uma dessas **Ampulhetas** é descartada, e quando não restar nenhuma, os adolescentes deixam de estar **Aterrorizados**.

Enquanto os adolescentes estiverem **Aterrorizados**, o monstro não pode ser **Capturado**, **Paralisado**, **Extorquido** ou afetado pela carta “**Troca**”.



Blefe:

Sempre que for utilizar a habilidade de um de seus adolescentes, diga a todos quem você supostamente é e o que está fazendo. Exemplo: “eu sou a Susan e eu vou comprar uma carta.”

Caso esteja mentindo, isso é um **Blefe**. Um **Blefe** consiste em qualquer **uso de habilidade de um personagem que você não possui**. Qualquer jogador pode blefar e utilizar habilidades de outros personagens. No entanto, isso pode gerar desconfiança entre eles. Como só existe uma carta de cada adolescente, alguém saberá que você não é quem diz ser.

Você só pode blefar se o adolescente em questão ainda não foi revelado. Um jogador não pode afirmar que é a Susan se todos já sabem quem ela realmente é.



Monstros:

O monstro precisa fazer com que os outros jogadores **acreditem que ele é mais um adolescente**, pois quanto mais tempo levar para ser revelado, mais tempo terá para cumprir seu objetivo sem o risco de ser capturado. Logo, é essencial que o monstro saiba **o momento certo de Blefar**.

Os monstros possuem habilidades diferentes, que só podem ser utilizadas após ele ser revelado. Assim que virar a carta de Monstro, o jogador pode ativar sua habilidade, mesmo que não seja a sua vez, e deverá embaralhar as pistas restantes no baralho de habilidades. Em seguida, a habilidade passa a funcionar apenas no seu turno. Alguns monstros podem querer serem revelados rápido, outros já se escondem por mais tempo.

O monstro não pode ser morto. A única forma de derrotá-lo é utilizando a combinação de pistas.

Lista de Monstros:

- ☠ **Sorveteiro:** Compra 3 cartas do baralho e devolve 1, escolhendo entre o fundo e o topo do baralho.
- ☠ **Homem das Sebes:** ao ser revelado, todos os oponentes descartam suas mãos.
- ☠ **Venusiano:** Em sua vez, todos os jogadores descartam uma carta.
- ☠☠ **Gárgula:** Uma vez por turno, enquanto a mesa está sendo revelada, pode **Descartar** 1 carta para **Inverter a última carta revelada**, trocando qual de seus lados terá seu efeito realizado.
- ☠☠ **Goianinha:** Paralisa um jogador, seguindo os mesmos efeitos da **Lanterna**.
- ☠☠ **Noriko:** Imune a qualquer efeito de cartas de habilidades, exceto **Acusação** e cartas de **Pistas**.

💀💀 **Lady Constance:** Uma vez por turno, pode colocar uma carta extra na **Carta Mesa**, sem encerrar sua vez.

💀💀💀 **Rei de Amarelo:** Pode matar um personagem à sua escolha.

💀💀💀 **Loira do Banheiro:** Todas as cartas de **Proteção** e **Reviver** viram cartas de **Morte**, com alvo escolhido pelo Monstro.

💀💀💀 **O Pneu:** Só pode ser capturado por um jogador com a mesma quantidade de personagens vivos que você.

💀💀💀 **Pacal:** Uma vez por turno, pode **Extorquir** 2 cartas de um jogador. Caso o alvo seja **Imune** a **Extorsão**, só **Extorque** 1 carta.

💀💀💀💀 **Florentino:** Começa sua vez **Descartando** sua mão, depois olha a mão de um jogador e coloca 2 de suas cartas na **Carta Mesa**. **Vingativo:** Caso não encontre nenhuma carta que **Mata** (com ícone de 💀, exceto quebradas), mata um dos adolescentes desse jogador. Caso encontre, o jogador **Compra** 1 carta para cada carta que **Mata** que Florentino jogou da sua mão.

Fim do Jogo:

Existem duas formas do jogo acabar: Vitória dos Adolescentes ou Vitória do Monstro.

Vitória dos Adolescentes: Para que os adolescentes vençam, o monstro deve ser revelado e capturado, utilizando as três pistas de mesma cor, ou duas pistas da mesma cor e um coringa.

Vitória dos Monstros: Para que o monstro vença, todos os adolescentes devem morrer ou restar apenas um jogador vivo (além do **Monstro**) por mais de duas rodadas.



Modo Assombro em Dobro:

Este modo é pensado para jogar com seis jogadores, deve-se utilizar 2 cartas de Monstros. O mesmo jogador não pode receber 2 Monstros. Caso isso ocorra, embaralhem os personagens e os distribuam novamente.

Nesse modo, todas as pistas são colocadas em jogo na fase de preparação, incluindo apenas um coringa.

Os Adolescentes precisam capturar os dois monstros para vencerem. Se um monstro for capturado, o jogador que o possui está fora do jogo.



Iconografia:



Representam os personagens que estão do lado dos adolescentes.



Ação Normal: cartas que devem ser jogadas na Carta Mesa.



Pistas: cartas que devem ser coletadas para capturar o monstro.



Ciclo: ações que devem ser realizadas na sua vez.



Ciclo Opcional: ações que podem ser realizadas na sua vez.



Reviver: revive um personagem morto.



Representam os personagens que estão do lado do monstro.



Ação Visível: cartas que devem ser jogadas no seu turno.



Ação Rápida: cartas que podem ser jogadas a qualquer momento.



Ação Bomba: cartas cujo efeito ocorrerá nas próximas rodadas.



Revelado: o efeito pode ser realizado apenas quando o monstro é revelado.



Investigador da Rodada: representa o jogador que abre as cartas da Mesa.



Paralisar: coloque um token de Lanterna em um jogador. (ver Lanterna, pg. 21)



Proteger: coloque um token de Proteção em um jogador. (ver pg. 22).



Escudo Quebrado: Proteção não funciona contra cartas com esse símbolo. (ver pg. 22)



Extorquir: roube uma carta de um jogador, sem olhar a carta.



Matar: mata um ou mais alvos em específico.



Comprar: compre uma carta do baralho de compra.



Secreto: a informação não pode ser compartilhada com outros jogadores.



Descartar: descarte uma carta no final do baralho de compra.



Ação Acusatória: Ação visível que pode ser usada como ação rápida em reação à suspeita de um Blefe.



Paralisia Forte: coloque um token de Lanterna em um jogador, ignorando imunidade. (ver Lanterna, pg. 21)



Ampulheta: representa quantos turnos uma carta levará para realizar seus efeitos.



Pista Descartável: representa as pistas que devem ser descartadas caso a captura falhe.



Inverter: muda a direção de uma carta na Mesa, trocando o efeito ativo.



Ciclo Rápido: ações que podem ser feitas uma vez por rodada, a qualquer momento.

