

Ritos Ancestrais

Um Card Game Lovecraftiano de Hugo Bustilho

Componentes

Este Manual.

4 Marcadores de Pontos.

82 Cartas:

- 28 cartas de Localidade.
- 24 cartas de Artefato.
- 20 cartas de Antigos.
- 4 cartas de Rituais.
- 1 carta de Pontuação.
- 1 carta de Jogador Inicial.

Objetivo

Construa seu Culto e realize Rituais de Invocação!

O primeiro jogador a chegar a 21 Pontos de Invocação dispara o fim do jogo.

Para vencer você deve ter mais Pontos de Invocação no seu Culto.

Cartas

Toda carta tem um SÍMBOLO DE INVOCAÇÃO no canto superior esquerdo e um EFEITO NO CULTO descrito no pergaminho abaixo da ilustração.

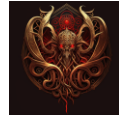
Símbolos de Invocação



Necronomicon



Elder Sign



Fragmentos Pinakóticos



Universidade do Miskatonic



Símbolo Amarelo



Cthulhu

Setup

1. Dê a cada jogador uma carta de Rituais de Invocação.

Cada jogador coloca um token ao lado da carta de pontuação para acompanhar sua pontuação de Invocação durante o jogo.

2. Dê a carta "Jogador Inicial" para o jogador que mais recentemente terminou de ler um Conto de H.P. Lovecraft (ou definam quem será o jogador inicial). O jogador mantém essa carta ao lado dele durante todo o jogo.

3. Embaralhe o resto do baralho e distribua 5 cartas com a face para baixo para cada jogador. Isso forma a mão inicial de cada jogador. Os jogadores podem olhar para suas próprias cartas.

4. Vire as próximas seis cartas com a face para cima no meio da mesa. O restante das cartas permanece de face para cima em uma pilha ao lado, formando as SETE cartas da linha de compra. Durante o jogo, uma pilha de descarte será criada. As cartas descartadas permanecem de face para baixo, ao lado da linha de compra.

Gameplay

O jogo é jogado em turnos. Começando pelo jogador inicial, que começa seu turno com uma jogada, após o término do seu turno, será a vez do jogador à sua esquerda.

Em um turno, siga esta ordem (alguns efeitos de cartas que você pode ter baixado anteriormente em seu Culto, podem modificar essas etapas).

1. Compre duas cartas para sua mão, da linha de compra. Ao comprar a primeira carta, lembre-se de abrir a próxima carta da pilha de compra de cartas. Se a pilha de compra de cartas acabar, embaralhe a pilha de descarte para criar uma nova pilha de compra de cartas.
2. Realize **UMA** das **TRÊS** ações disponíveis no seu turno: Escolha uma carta da sua mão para resolver seu efeito, baixando-a no seu Culto (área de jogo) **OU** realize um Ritual de Invocação (combinando os símbolos de invocação no canto superior esquerdo da carta) **OU** passe a vez para o próximo jogador à sua esquerda:
 - a. **Jogando uma carta no seu Culto:** Ao jogar uma carta para resolver seu efeito, coloque a carta sobre a mesa na sua área de jogo. Ela permanece lá pelo resto do jogo (a menos que outra carta ou efeito diga o contrário). Você recebe seu benefício enquanto ela permanecer na sua área de jogo. **Um jogador nunca poderá ter 2 cartas com o mesmo nome jogadas no seu Culto.** Uma vez que uma carta é jogada à mesa para seu Culto, você pode ignorar o símbolo de invocação representado na carta pelo resto do jogo.
 - b. **Realizar um Ritual de Invocação:** Para realizar um Ritual de Invocação, você deve ter cartas na sua mão representando os símbolos de invocação necessários para a invocação que você deseja realizar. O símbolo de uma carta é mostrado no canto superior esquerdo. Veja os rituais que você pode realizar em sua carta de Rituais de Invocação. **Por exemplo, para Invocar um Deep One, você precisa: 1 carta com o símbolo do Necronomicon, 2**

cartas com o símbolo do Elder Sign e 1 carta com o símbolo da Miskatonic. Descarte todas as cartas que você usou para invocar a criatura e marque a pontuação adequada na carta de Pontuação. Ignore os efeitos das cartas quando você as usar para realizar Rituais de Invocação. Certifique-se de verificar as habilidades e efeitos das cartas que você jogou anteriormente no seu culto, pois certos efeitos podem lhe dar pontos extras de Invocação, retornar cartas ou até economizar cartas em certos rituais.

- c. **Passar a vez:** Finalize seu turno.
3. No final do seu turno, descarte até permanecer com no máximo 7 cartas na mão.

Final do Jogo

O final do jogo é acionado pelo primeiro jogador a chegar aos 21 pontos de Invocação. Todos os outros jogadores depois desse jogador na ordem de turno (se houver) jogam o turno final, de modo que todos os jogadores terão tido um número igual de turnos no jogo. Em seguida, aplique o Bônus de fim de jogo das cartas **Ídolo Antigo, Azathoth e Cidade de Innsmouth**.

O Culto com a maior pontuação vence a partida. Em caso de empate a vitória vai para o jogador que tiver mais cartas em suas mãos. Se ainda assim houver um empate, os jogadores partilham a honra de melhor Culto de Invocação Lovecraftiano.

Equipe de Desenvolvimento

Autor: Hugo Bustilho.

Revisão: Ana Paula Araujo Bustilho e Denis Geraldês de Salles.

Playtesters: Ana Paula Araujo Bustilho, Ângela de Oliveira, Denis Geraldês de Salles, Fernando Batista, Luciano Carli, Marcio Dussin, Ricardo Souza, Rodrigo Masini Rodrigues Mendes, Rodrigo Rocha e Romana Luna.

QG Bustilho Boardgame

@qgbustilho @ritosancestrais

www.bustilho.com.br

qgbustilho@gmail.com