

Manual de Regras



SCOOBY-DOO!™

HOTEL MAL-ASSOMBRADO

ACROSS
THE BOARD



INTRODUÇÃO

Em **Scooby-Doo: O Hotel Mal-Assombrado** você ajuda Scooby e sua turma a desvendar mistérios e capturar o vilão. Seja o detetive ou o fantasma! Cada jogador, usa suas cartas junto com os personagens icônicos da turma: Fred, Daphne, Velma, Salsicha, Scooby-Doo e Scooby-Loo, cada um com habilidades únicas.

COMPONENTES

5 Cartas da Turma do Scooby-Doo (Fred, Daphne, Velma, Salsicha e Scooby-Doo)



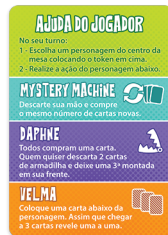
1 Carta de
Mystery Machine



8 Cartas de
Identidade do Hotel



8 Cartas de
Ajuda de Jogador



85 Cartas de Aventura, sendo:



10 Biscoitos



20 Pistas



25 Fantasmas



30 Armadilhas

1 Tabuleiro de Jogo frente e verso (Expansão modo Múmia)



1 Marcador de Trilha de Investigação



2 Marcadores de Trilha de Assombração



1 Marcador de Escolha de Personagem



1 Carta Scooby-Loo (Expansão Scooby-Loo)



1 Token de Cartas da Velma



1 Dado de petrificação (Expansão modo Múmia)

PREPARAÇÃO DO JOGO

- A** Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa.
- B** Coloque os marcadores de jogo no início de suas trilhas.
- C** Disponha os personagens como na imagem.
- D** Embaralhe as cartas de aventura e disponha ao alcance de todos.
- E** Monte o baralho de identidades com o número de cartas igual ao de jogadores. Jogando com quatro pessoas, inclua um fantasma e três funcionários do hotel. Para partidas com cinco ou mais: dois fantasmas e o restante de funcionários. Os jogadores compram cada um uma carta de identidade, olham e deixam sobre a mesa virada pra baixo, sem revelar sua identidade até o fim da partida.
- F** Cada jogador compra também quatro cartas de aventura. E o jogo começa.



G Jogando de cinco a oito jogadores, os dois fantasmas precisam se reconhecer. Para isso, antes do início da partida, logo após os jogadores terem recebido suas identidades, todos os jogadores fecham os olhos e contam até três; No três, apenas os fantasmas abrem os olhos, se reconhecem e fecham novamente os olhos, conta-se novamente até três e então todos abrem os olhos e estão prontos para jogar.

O JOGO

Scooby-Doo O Hotel Mal-Assombrado é jogado em turnos contínuos até que a turma do Scooby ajude o time do hotel a descobrir o fantasma ou o fantasma consiga assombrar o hotel.

COMO JOGAR

Os jogadores com identidades do hotel usam cartas de pistas para avançar na trilha de investigação e armadilhas para revelar o fantasma. Já os jogadores que são fantasmas utilizam cartas de aventura de fantasma para assombrar o hotel e avançar na trilha de assombração. O objetivo então, é que ocultamente os funcionários do hotel joguem cartas de pistas para avançar na trilha e o(s) fantasma(s) cartas de fantasmas.

Nota: Cada jogador deve ter entre três e sete cartas na mão no início de sua jogada, então, ao terminar qualquer turno, o jogador da vez repõe até três cartas na mão ou descarta até ficar com sete.

ESCOLHA UM PERSONAGEM

O jogo começa com o primeiro jogador escolhendo um personagem da turma do Scooby-Doo disponível e realizando sua ação. Coloque o token da Turma do Scooby sobre a carta escolhida. Isso impede que o próximo jogador escolha esse mesmo personagem.

Após executar a ação, é a vez do próximo jogador, que está a esquerda do jogador da vez (sentido horário). Esse jogador não pode escolher o personagem com token (escolhido anteriormente)

O primeiro jogador é aquele que viu mais recentemente um episódio de Scooby-Doo ou um fantasma. Agora, vamos ver as ações de cada personagem:

MISTERY MACHINE

• Troca toda a mão

Ao escolher a Mystery Machine, o jogador da vez, que a escolheu e TODOS os outros jogadores (se QUISEREM) podem descartar todas as suas cartas da mão e comprar a mesma quantidade de cartas. O descarte precisa ser de todas as cartas da mão.



Vou preparar uma armadilha!



DAPHNE

• Compra uma carta e Prepara a Armadilha

Ao escolher a Daphne, TODOS OS JOGADORES COMPRAM UMA CARTA! Além disso, Daphne permite a criação de armadilhas. QUALQUER jogador que tenha três armadilhas na mão pode descartar duas e deixar a terceira como “armada” (face para cima) em sua frente na área de jogador. Cada jogador só pode ter no máximo duas armadilhas “armadas” ao mesmo tempo.



AS ARMADILHAS:

As armadilhas oferecem à turma do hotel a oportunidade perfeita para pegar o fantasma em flagrante. Quando uma armadilha estiver armada, o jogador pode usá-la a qualquer momento que outro jogador colocar uma carta em jogo. O dono da armadilha descarta-a para revelar imediatamente a carta do adversário:

- Se a carta revelada for biscoito, armadilha ou pista, nada acontece, a carta armadilha utilizada e a carta revelada são descartadas e o jogo segue normalmente.
- Se a carta revelada for um fantasma, o jogador desmascarado revela sua identidade. Se a identidade for um FANTASMA, o jogo se encerra com a vitória da turma do hotel!

- Se a carta revelada for de um FUNCIONÁRIO, o fantasma avança um ponto na trilha de assombração e a partida continua normalmente.

Importante: Se houver dois fantasmas em jogo, caso um seja revelado por uma armadilha, a partida se encerra! A vitória dos funcionários do hotel acontece!

Porem, para a vitória ser completa e descobriremos quem realmente são os melhores investigadores, todos devem tentar acertar o segundo fantasma.

Nesse momento, todos os jogadores (sem se comunicar) devem apontar o segundo fantasma realizando os seguintes passos: Todos levantam seus dedos ao ar e contam até três; Exatamente, no três (simultaneamente) todos apontam para quem eles acreditam ser o outro fantasma. O(s) jogador(es) que descobrirem o segundo fantasma dessa maneira vence(m) a partida! Caso ele não seja descoberto, o todos os funcionários do hotel partilham a vitória da primeira descoberta!

Meus óculos, eu não enxergo sem meus óculos!



VELMA

• Junta três Pistas

Velma precisa de três pistas para seguir adiante sem seus óculos. Ao escolher Velma, coloque uma carta de sua mão no espaço logo abaixo da carta da personagem (centro da mesa) e coloque o token da Velma em cima da carta (s). Essa carta fica lá até que três estejam presentes.

Quando isso acontece, o jogador embaralha e revela uma por uma.

Se forem duas pistas, a turma do hotel avança na investigação e a revelação continua. Se aparecer um fantasma, avança-se na trilha da assombração, e as outras cartas são descartadas sem serem reveladas. Se nada disso acontecer, as cartas são descartadas.



FRED

• Separa o time em dois para investigar

Ao escolher o Fred, divida os participantes em dois times:

Fred, Daphne e Velma em um time e Salsicha e Scooby-Doo em outro. Dê as cartas dos personagens do centro da mesa para cada jogador para determinar os times. Cada um desses jogadores escolhe e coloca uma de suas cartas de aventura em sua área de jogador virada para baixo (oculta), sem revelar. O jogador da vez coloca uma carta do monte de compras para equilibrar o time do Scooby deixando 3 para cada lado. Feito isso vai acontecer o momento da revelação das cartas:

Vamos nos dividir e encontrar pistas!



Comece pelo time do Fred. Recolha todas as cartas do time dele, embaralhe e revele uma a uma. Se surgir um fantasma, avance na trilha de assombração e pare a revelação dessa equipe descartando todas as cartas restantes sem revelar.

Se surgirem duas pistas, avance um na trilha da investigação e continue revelando as cartas restantes. Quando isso terminar, repita o processo para o time do Scooby.



Em partidas com quatro jogadores, Daphne e Scooby-Loo (caso esteja em jogo) não participam e o jogador da vez entrega compra duas cartas do topo do monte dando uma para cada time e assim formando três cartas em cada equipe.

O jogador da vez pode se escolher ou não para estar num time ou em outro.

Não se esqueça de devolver as cartas de personagem ao centro da mesa e colocar o token em cima da carta do Fred para impedir o próximo jogador de usá-lo.



Eu acho que é um fantasma!

SALSICHA

- **Compra duas cartas e joga duas cartas uma revelada e outra oculta**

Ao escolher o Salsicha, o jogador da vez e **TODOS** os jogadores compram duas cartas, em seguida todos os jogadores baixam duas cartas de sua mão, uma com a face para cima e outra para baixo (oculta). A carta com a face para cima é descartada, enquanto as outras são embaralhadas e reveladas uma por uma. Se três pistas forem reveladas, a turma do hotel avança na investigação e a revelação continua. Se um fantasma aparecer, avança-se na trilha de assombração e a revelação termina imediatamente, descartando as outras cartas sem revelar.

Se nada disso acontecer, nenhuma ação é realizada.

SCOOBY-DOO

- **Descarta um biscoito para comprar duas cartas**

Ao escolher o Scooby-Doo, todos os jogadores têm a opção de descartar um biscoito para comprar duas cartas adicionais.

Jogadores que não descartarem um biscoito colocam uma carta virada para baixo em sua área de jogador. O jogador da vez as recolhe, embaralha e revela uma por uma. Se duas pistas forem reveladas, a turma do hotel avança na investigação e a revelação continua. Se um fantasma aparecer, avança-se na trilha de assombração e a revelação termina imediatamente, descartando as outras cartas sem revelar.

Se nenhum desses resultados acontecer, nenhuma ação adicional é realizada.

IMPORTANTE: Se houver menos de três jogadores participando dessa fase de revelação, o jogador da vez completa com cartas do baralho de compras até ter ao menos três delas.

Biscoito biscoito!



FIM DE JOGO

O jogo termina quando o marcador alcança o final de uma das trilhas. Se a trilha de assombração estiver completa, o(s) fantasma(s) se revela(m) e vence(m) o jogo. Se a trilha de investigação estiver completa, e todas as pistas forem reveladas, os jogadores apontam quem eles acham que é(são) o(s) fantasma(s). Todos revelam suas identidades. Os funcionários que acertaram ganham como melhores investigadores. Se ninguém descobrir quem era o(s) fantasma(s), todos os funcionários dividem a vitória por terem chegado ao final da trilha de investigação.

O jogo também se encerra através de Armadilhas (Pag. 6) e pela acusação do Scooby-Loo (Pag. 10).

VARIÇÕES DO JOGO

EXPANSÃO SCOOPY-LOO (personagem opcional)

Pode ser colocado em qualquer modo de jogo, com qualquer número de jogadores, no entanto, recomenda-se que ele seja utilizado após algumas partidas por jogadores mais experientes e competitivos.

SCOOPY-LOO

• Aponta o suspeito

Quando a trilha de pistas do tabuleiro atingir o terceiro espaço da investigação, os jogadores podem escolher o Scooby-Loo. Ao escolhê-lo, o jogador gasta uma pista dele próprio para acusar alguém de ser o fantasma.

Ele precisa convencer mais dois outros jogadores a revelar (jogar) uma carta de pista cada um para a acusação valer (totalizando três pistas uma de cada jogador que concordar em apontar o suspeito).

Se o acusado for o fantasma, a equipe do hotel vence, caso contrário, o fantasma avança DUAS casas na trilha de assombração e a identidade do jogador acusado



NOTA: O jogador da vez deve usar de muita argumentação para convencer os outros a apresentarem pistas. Nessa hora, blefar é fundamental! Caso ele não consiga, o jogador perde a vez, a pista jogada é descartada e o Scooby-Loo fica com o Token da turma, mas não fica virado para baixo.

Jogando com crianças, recomendamos , para uma partida com menos embates, não usar o Scooby-Loo. Além disso, com as crianças em jogo, tire também a carta da Mystery Machine e Fred assume o volante! Os efeitos de escolhê-lo passam a ser o de trocar as cartas da mão, assim como já é do furgão no jogo original. Isso acontece para diminuir a complexidade do personagem.

Vire o tabuleiro, coloque o lado da Múmia para cima e se prepare para uma partida mais desafiadora!



Sempre que um fantasma avançar na trilha de assombração, o jogador da vez lança o dado especial da Múmia e um dos personagens (que aparecer na face do dado) é **PETRIFICADO!** Coloque o dado sobre a carta do personagem que foi paralisado e ele não pode ser usado até que a Múmia avance novamente e outro personagem esteja em seu lugar. Por exemplo, se FRED estiver petrificado e a Múmia avançar um na trilha de assombração, o jogador lança novamente o dado e um novo personagem será paralisado, se for novamente o Fred no resultado do dado, ele re-rola até que saia outro personagem. Assim que outro for escolhido para virar pedra, o Fred volta para o time de heróis disponíveis.



CRÉDITOS

Autor: Gustavo Barreto

Co-Autor: Diego Oliveira

Designer Gráfico: Marcelo Groo

Redator: Fábio Osmar

Editor Chefe: Diego Oliveira

Coordenador de projeto: Osmar Telles

Cachorro lindo: Scooby-Do-by-Doooo!



**ACROSS
THE BOARD**