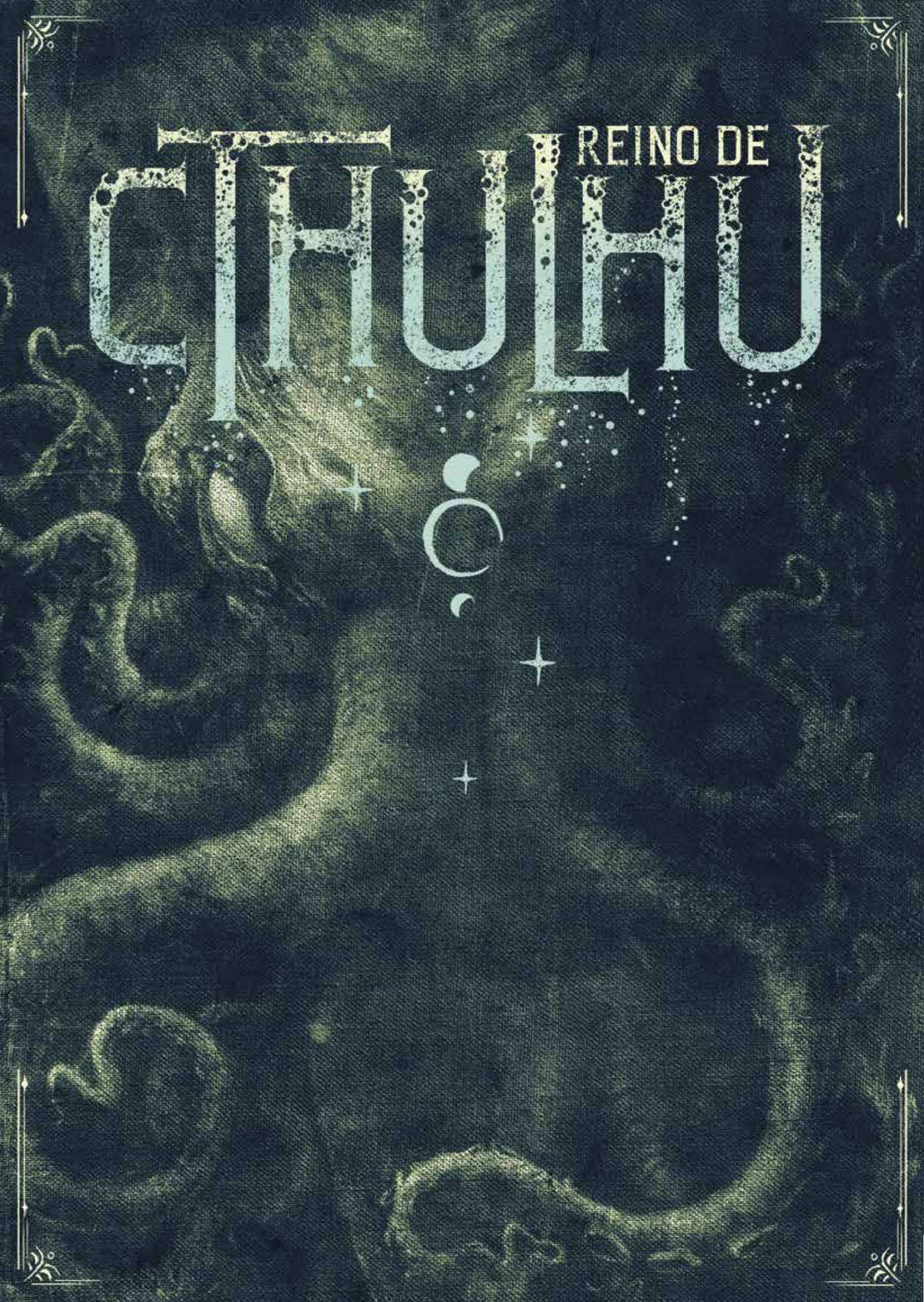
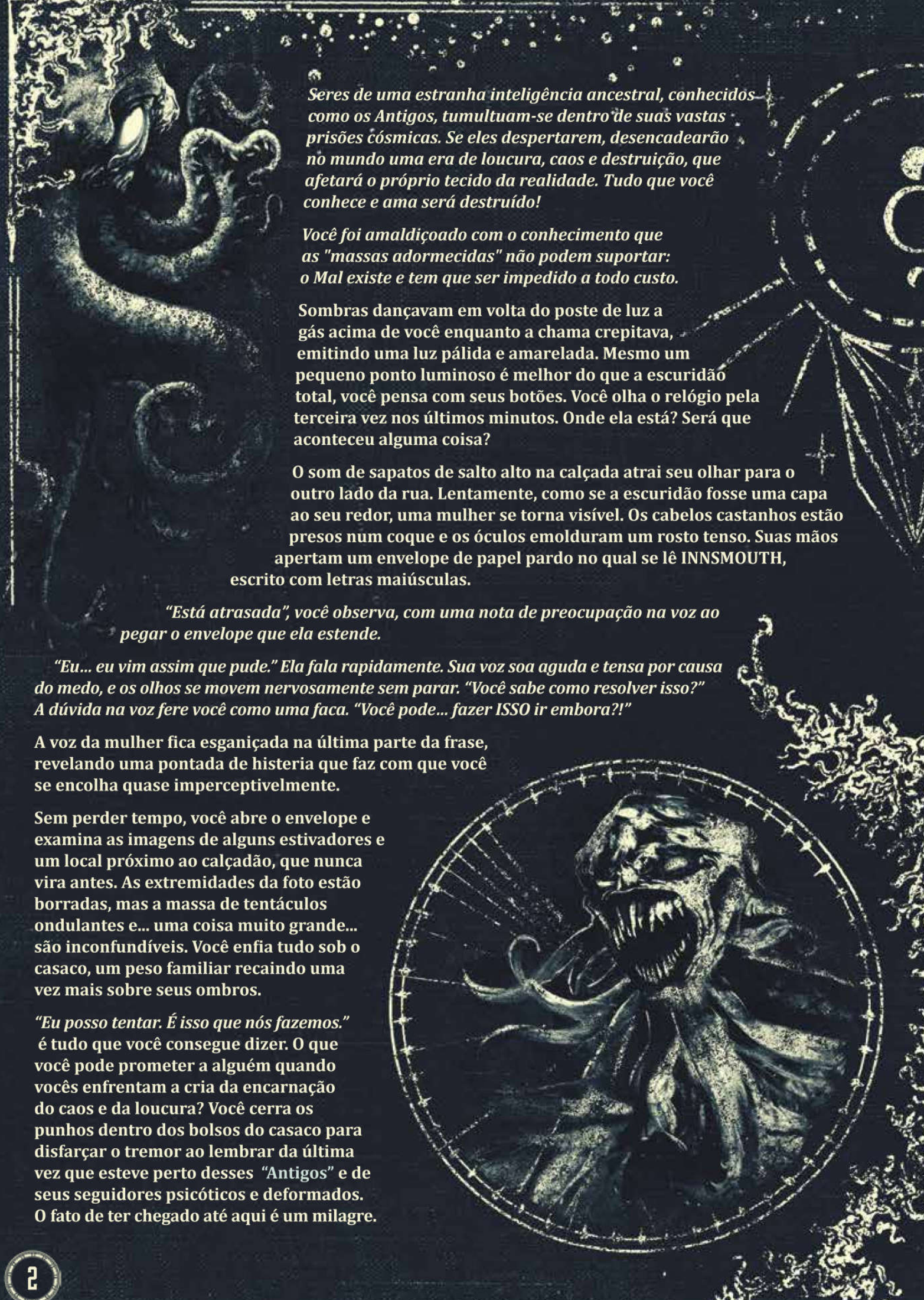


# REINO DE ATHULHU







*Seres de uma estranha inteligência ancestral, conhecidos como os Antigos, tumultuam-se dentro de suas vastas prisões cósmicas. Se eles despertarem, desencadearão no mundo uma era de loucura, caos e destruição, que afetará o próprio tecido da realidade. Tudo que você conhece e ama será destruído!*

*Você foi amaldiçoado com o conhecimento que as "massas adormecidas" não podem suportar: o Mal existe e tem que ser impedido a todo custo.*

Sombras dançavam em volta do poste de luz a gás acima de você enquanto a chama crepitava, emitindo uma luz pálida e amarelada. Mesmo um pequeno ponto luminoso é melhor do que a escuridão total, você pensa com seus botões. Você olha o relógio pela terceira vez nos últimos minutos. Onde ela está? Será que aconteceu alguma coisa?

O som de sapatos de salto alto na calçada atrai seu olhar para o outro lado da rua. Lentamente, como se a escuridão fosse uma capa ao seu redor, uma mulher se torna visível. Os cabelos castanhos estão presos num coque e os óculos emolduram um rosto tenso. Suas mãos apertam um envelope de papel pardo no qual se lê INNSMOUTH, escrito com letras maiúsculas.

*"Está atrasada", você observa, com uma nota de preocupação na voz ao pegar o envelope que ela estende.*

*"Eu... eu vim assim que pude." Ela fala rapidamente. Sua voz soa aguda e tensa por causa do medo, e os olhos se movem nervosamente sem parar. "Você sabe como resolver isso?" A dúvida na voz fere você como uma faca. "Você pode... fazer ISSO ir embora?!"*

A voz da mulher fica esganiçada na última parte da frase, revelando uma pontada de histeria que faz com que você se encolha quase imperceptivelmente.

Sem perder tempo, você abre o envelope e examina as imagens de alguns estivadores e um local próximo ao calçadão, que nunca vira antes. As extremidades da foto estão borradas, mas a massa de tentáculos ondulantes e... uma coisa muito grande... são inconfundíveis. Você enfia tudo sob o casaco, um peso familiar recaindo uma vez mais sobre seus ombros.

*"Eu posso tentar. É isso que nós fazemos." é tudo que você consegue dizer. O que você pode prometer a alguém quando vocês enfrentam a cria da encarnação do caos e da loucura? Você cerra os punhos dentro dos bolsos do casaco para disfarçar o tremor ao lembrar da última vez que esteve perto desses "Antigos" e de seus seguidores psicóticos e deformados. O fato de ter chegado até aqui é um milagre.*



Os olhos da mulher se arregalam, as narinas se inflam enquanto as mãos agarram a sua camisa. "Tentar?"

A voz dela é um gemido que se assemelha ao lamento de uma sirene. "Tentar? Você... você **PRECISA** resolver isso! Você não sabe o que eu tive que fazer para conseguir esses..."

Você se desvencilha dela, encarando-a com expressão séria o suficiente para que o brilho amarelado dos postes de rua mostre o perigo em seus olhos. É o suficiente para fazê-la engolir as palavras seguintes, endireitando-se enquanto dá um passo para trás.

*"Muito obrigado pelas informações, senhora," você diz enquanto se vira e caminha rumo à escuridão. "A menos que queira ir comigo, é melhor voltar para casa.*

*É perigoso sair à noite atualmente."* Com essas informações, você deveria ter as pistas finais de que precisa para impedir que a próxima abominação se infiltre no mundo.

Você caminha para o próximo grupo de horrores. Ao notar que não está mais sozinho, começa a recitar as palavras do seu falecido mentor, que o colocou neste caminho.

"Um grande Mal dorme sob o chão que você pisa, meu amigo. Ele se oculta na escuridão que preenche o vazio da meia-noite no céu. Murmura sonhos de loucura e caos para as massas desde as águas profundas. Mas as pistas para impedir sua entrada no mundo estão ao seu redor. Um grande Mal tumultua-se em alguma parte dos recessos escuros do mundo. Será que você consegue impedir a tempo que ele desperte?"

Não se passa um dia sem que você não queira esquecer essas palavras e seguir um caminho diferente... e não há um dia em que você saiba que não pode. Alguém tem que tentar afastar este Mal antigo. Alguém tem que se agarrar à luz. Mas isso não significa que tenha que fazer isso sozinho.



## RESUMO

Vocês são os Investigadores. E precisam trabalhar juntos para selar quatro portais e evitar que Cthulhu desperte ou que a região seja ocupada por Cultistas e Shoggoths. Se vocês fracassarem, terá início uma era de loucura.

*Reino de Cthulhu* é um jogo cooperativo. Cada jogador tem um personagem com habilidades especiais que aumentam as chances da sua equipe. Todos os jogadores vencem ou perdem juntos.

### SEU OBJETIVO É SELAR TODOS OS QUATRO PORTAIS.

#### OS JOGADORES PERDEM SE:

- ❗ Cthulhu acordar;
- ❗ não restarem Cultistas suficientes quando eles forem necessários;
- ❗ não restarem Shoggoths suficientes quando eles forem necessários;
- ❗ não restarem Cartas de Jogador suficientes quando elas forem necessárias ou
- ❗ todos os jogadores enlouquecerem.



# COMPONENTES



**CARTAS DE JOGADOR:**  
44 PISTAS



**7 CARTAS DE INVESTIGADOR**



**4 CARTAS DE REFERÊNCIA**



**CARTAS DE JOGADOR:**  
12 RELÍQUIAS



**4 CARTAS DE  
O MAL DESPERTA**



**7 MINIATURAS DE INVESTIGADOR**



**1 TABULEIRO**



## 1 PREPARE O TABULEIRO, CTHULHU E AS PEÇAS

Coloque o tabuleiro ao alcance de todos os jogadores. Coloque a Carta de Antigo Cthulhu virada para baixo no tabuleiro no espaço apropriado (X). Forme um estoque com as miniaturas de Cultistas e Shoggoths próximo ao tabuleiro. Coloque os Marcadores de Portal Selado próximos à Tabela de Ordem de Jogo na parte de baixo do tabuleiro.



## 2 COLOQUE OS ANTIGOS

Embaralhe as Cartas de Antigos e coloque 6 delas viradas para baixo nos espaços restantes à esquerda de Cthulhu. Devolva para a caixa as Cartas de Antigos que não forem usadas.



## 4 DÊ UM INVESTIGADOR, UMA MINIATURA E MARCADORES DE SANIDADE PARA CADA JOGADOR

O jogador que tiver lido uma história de terror mais recentemente é o primeiro a jogar.

- Embaralhe as 7 Cartas de Investigador e coloque 2 cartas sobre a mesa. O primeiro jogador pega uma Carta de Investigador. A carta é substituída e o jogador seguinte escolhe a partir dessas 2 cartas. Continuem até todos os jogadores pegarem uma Carta de Investigador.
- Coloque a miniatura correspondente ao Investigador de cada jogador na Estação de Trem de Arkham. Cada jogador pega 4 Marcadores de Sanidade e verifica se a Carta de Investigador está com o lado "são" virado para cima (como ilustrado).



- Cada jogador também pega uma Carta de Referência.



- Devolva para a caixa as miniaturas de Investigador que não forem usadas, além das Cartas de Investigador e de Referência.



## 5 DEFINA A DIFICULDADE DO JOGO

Ajuste o número de Cartas de Pista como abaixo, de acordo com o nível de dificuldade escolhido:

- Para o jogo **iniciante**, deixe todas as 44 Cartas de Pistas no baralho.
- Para o jogo **padrão**, retire 1 Carta de Pista de cada cor do baralho.
- Para o jogo **avançado**, retire 2 Cartas de Pista de cada cor do baralho.



Pilha de Descarte de Cartas de Jogador

Baralho de Jogador

Pilha de Relíquia





24 CARTAS DE INVOCACÃO



12 CARTAS DE ANTIGOS



3 MINIATURAS DE SHOGGOTH



1 DADO DE SANIDADE



18 MARCADORES DE SANIDADE



4 MARCADORES DE PORTAL SELADO



26 MINIATURAS DE CULTISTA



3

### COLOQUE OS CULTISTAS E SHOGGOTHS

Embaralhe todas as Cartas de Invocação e as coloque no espaço apropriado, formando o Baralho de Invocação.

- Revele as 2 cartas do topo e coloque 3 Cultistas em cada local.
- Revele outras 2 cartas e coloque 2 Cultistas em cada local.
- Revele outras 2 cartas e coloque 1 Cultista em cada local.
- Por fim, revele mais 1 carta e coloque 1 Shoggoth no local.
- Coloque todas as Cartas de Invocação viradas para cima na Pilha de Descarte de Invocação.



6

### DÊ AS CARTAS PARA CADA JOGADOR E PREPARE A PILHA DE RELÍQUIA

Selecione aleatoriamente 4/5/6 Cartas de Relíquia com 2/3/4 jogadores e as embaralhe com as Cartas de Pista restantes para formar o Baralho de Jogador. Separe as Cartas de Relíquia que não foram usadas, viradas para baixo, para formar uma Pilha de Relíquia. Distribua as cartas do Baralho de Jogador para cada jogador formar a sua própria mão inicial. Dê as cartas de acordo com o número de jogadores:

# DE JOGADORES	CARTAS
2 jogadores	4
3 jogadores	3
4 jogadores	2



Sugerimos que os jogadores mantenham as cartas em suas mãos viradas para cima o tempo todo.

7

### PREPARE O BARALHO DE JOGADOR

Divida as Cartas de Jogador restantes em quatro pilhas viradas para baixo, do modo mais igual possível. Embaralhe 1 Carta de O Mal Desperta, virada para baixo, em cada pilha. Coloque as pilhas uma em cima da outra para formar o Baralho de Jogador, deixando as pilhas menores embaixo.



8

### COMECE A PARTIDA

O primeiro jogador começa.

5



# JOGO

Cada turno de jogador é dividido em 3 passos:

1. REALIZAR 4 AÇÕES.
2. COMPRAR 2 CARTAS DE JOGADOR.
3. REVELAR AS CARTAS DE INVOCAÇÃO.

Após um jogador terminar de resolver as Cartas de Invocação, é a vez do jogador à esquerda dele.

Os jogadores podem dar conselhos livremente uns aos outros. Deixe que todos opinem e troquem ideias. Porém, é o jogador da vez que decide o que fazer.

Você pode ter Cartas de Pista e de Relíquia em sua mão. As Cartas de Pista são usadas em certas ações, e as Cartas de Relíquia podem ser jogadas a qualquer momento.

## 1. AÇÕES

Você pode realizar até 4 ações por turno (como indicado no lado "são" da sua Carta de Investigador).



Escolha qualquer combinação das ações mencionadas a seguir. Você pode realizar a mesma ação mais de uma vez, gastando 1 ação a cada vez. As habilidades especiais do seu Investigador podem mudar o modo como uma ação é realizada. Algumas ações envolvem o descarte de uma carta da sua mão; todos esses descartes vão para a Pilha de Descarte de Cartas de Jogador.

### AÇÕES DE MOVIMENTO

Se qualquer movimento resulta na entrada em um local ocupado por um Shoggoth, você tem que rolar o Dado de Sanidade.



#### CAMINHAR

Desloque-se do local atual para um local conectado por uma linha.



#### PEGAR O ÔNIBUS

Quando você estiver numa Rodoviária, pode realizar esta ação de dois modos:

1. Descarte uma Carta de Pista para se mover até a cidade indicada na carta.



2. Descarte uma Carta de Pista que corresponda à cidade na qual você se encontra para deslocar-se para qualquer local em qualquer cidade.



### USAR UM PORTAL

Mova-se de um local de Portal para outro local de Portal. Depois de completar o movimento, role o Dado de Sanidade.



Os jogadores não podem ir para ou vir de portais fechados.

Se, após usar um Portal, você estiver em um local com um Shoggoth, role duas vezes o Dado da Sanidade: uma vez por usar o Portal e outra vez por entrar em um local com um Shoggoth.

## AÇÕES ESPECIAIS



### DERROTAR UM CULTISTA

Retire 1 miniatura de Cultista do local no qual você se encontra, devolvendo-a ao estoque.



### DERROTAR UM SHOGGOTH (3 AÇÕES)

Retire 1 miniatura de Shoggoth do local no qual você se encontra, devolvendo-a para o estoque. Devido ao horror indizível que causam, são necessárias 3 ações para derrotar um Shoggoth e essas 3 ações devem ser usadas no mesmo turno.

Após derrotar um Shoggoth com esta ação, compre uma Carta de Relíquia da Pilha de Relíquia e acrescente-a à sua mão.

Obs.: Outros efeitos podem permitir que você retire Shoggoths do tabuleiro, mas, nesses casos, vocês não recebem relíquias.



### DAR OU PEGAR 1 CARTA DE RELÍQUIA

Dê ou pegue 1 Carta de Relíquia de outro Investigador que se encontra no mesmo local que você.



### DAR OU PEGAR 1 CARTA DE PISTA

Esta ação pode ser realizada de duas formas:

1. Dê para outro jogador a Carta de Pista que corresponda à cidade na qual você se encontra ou
2. Pegue, de outro jogador, a Carta de Pista que corresponda à cidade na qual você se encontra.

Em ambas as ações de Dar ou Pegar, vocês dois precisam se encontrar no mesmo local e concordar em fazer isso.

Se o jogador que receber a carta agora tiver mais do que 7 cartas, ele deve imediatamente descartar uma carta ou jogar uma carta de Relíquia (consulte cartas de Relíquia, na página 8).



## CARTAS DE “O MAL DESPERTA”



Se as suas compras incluírem uma Carta de O Mal Desperta, siga imediatamente os passos a seguir em ordem (assim que você compra uma Carta de O Mal Desperta, deve resolvê-la completamente antes de jogar uma Carta de Relíquia):

**1. Enfrentar a loucura:** Role o Dado de Sanidade e aplique seu resultado.

**2. Despertar:** Revele o próximo Antigo.

**3. Um Shoggoth aparece:** Compre a carta do fundo do Baralho de Invocação e coloque a figura do Shoggoth naquele local. Descarte a carta para a Pilha de Descarte de Invocação.



*Se você não puder colocar um Shoggoth no tabuleiro porque não há nenhum no estoque, o jogo acaba e a sua equipe perdeu!*

**4. Os Cultistas se reagrupam:** Reembalhe apenas as cartas da Pilha de Descarte de Invocação e as coloque no topo do Baralho de Invocação.

*Ao realizar esses passos, lembre-se de comprar do fundo do Baralho de Invocação e então reembalhar apenas a Pilha de Descarte de Invocação, colocando-a no topo do Baralho de Invocação existente.*

É raro, mas é possível, comprar 2 Cartas de O Mal Desperta ao mesmo tempo. Nesse caso, realize os três passos acima, e então repita-os.

Se isso acontecer, a segunda Carta de Invocação de O Mal Desperta será a única carta a ser “reembalhada”, ficando no topo do Baralho de Invocação.

Após resolver as Cartas de O Mal Desperta, retire-as da partida. Não compre cartas substitutas para elas.

## LIMITE DA MÃO

Se, a qualquer momento, você tiver **mais do que 7 cartas** na mão (após ter resolvido as Cartas de O Mal Desperta que você tiver comprado), descarte cartas ou jogue Cartas de Relíquia até ficar com 7 cartas na mão (veja Cartas de Relíquia, na página 8).



**Exemplo:** Se você tem a Carta de Pista de Dunwich e estiver com outro jogador no Café, você pode dar a carta a ele. Alternativamente, se outro jogador tiver a Carta de Pista de Dunwich e vocês dois estiverem no Café, você pode pegar essa carta dele. Em ambos os casos, vocês dois devem concordar antes de passar a carta.



### SELAR UM PORTAL

No local de um Portal, descarte 5 Cartas de Pista da sua mão que correspondam à cidade na qual você se encontra.

Quando você Selar um Portal, coloque o Marcador de Portal Selado correspondente no Portal; em seguida, **retire 1 Cultista de cada local na cidade** cujo Portal você acabou de selar e o devolva para o estoque.



**Exemplo:** Você sela o Portal de Dunwich no Velho Moinho ao descartar 5 cartas de Pista de Dunwich. Em seguida, você coloca o Marcador de Portal Selado no portão e retira 1 Cultista de cada local em Dunwich.

## 2. COMPRAR CARTAS

Após realizar 4 ações, compre as 2 cartas do topo do Baralho de Jogador.



*Se, quando você for comprá-las, houver menos do que 2 cartas no Baralho de Jogador, o jogo acaba e sua equipe perdeu! (Não reembalhe os descartes para formar um novo baralho.)*



## 3. INVOCACÃO

Revele as Cartas de Invocação conforme a Velocidade de Invocação atual. A velocidade é indicada pelo número abaixo da carta do último Antigo revelado. Se nenhum Antigo foi revelado ainda, a Velocidade de Invocação inicial será 2. Abra essas cartas uma de cada vez, colocando um Cultista no local indicado em cada carta. Descarte a carta na Pilha de Descarte de Invocação.



Se a velocidade de invocação aumentar durante o Passo de Invocação, siga a velocidade de invocação que você estava usando no começo do Passo de Invocação. A nova velocidade de invocação só entra em vigor no início do próximo Passo de Invocação.

Se o local já tiver 3 Cultistas, não acrescente um 4º Cultista a ele. Em vez disso, ocorre um Ritual de Despertar (veja Rituais de Despertar abaixo).

Se o Baralho de Invocação ficar sem cartas, embaralhe a pilha de descarte para criar um novo Baralho de Invocação. Se isso ocorrer no meio do Passo de Invocação, as cartas reveladas durante o passo não são embaralhadas e devem ficar na pilha de descarte.

## O MOVIMENTO DOS SHOGGOTHS



Sempre que este ícone aparecer em uma Carta de Invocação **durante o Passo da Invocação**, avance cada Shoggoth para o Portal **aberto** mais próximo. Se for necessário mover um Shoggoth que já está em um Portal aberto, retire-o do tabuleiro, devolvendo-o ao estoque, e um Ritual de Despertar ocorre (ver Rituais de Despertar a seguir).

*Se um Shoggoth estiver à mesma distância de dois portais abertos, o jogador ativo pode escolher em qual direção mover o Shoggoth.*

## RITUAIS DE DESPERTAR

Quando um Ritual de Despertar ocorre, o próximo Antigo é revelado, e seus efeitos aplicados.

*Ao contrário de Pandemic, não ocorrem Surtos nem Surtos em Cadeia em Reino de Cthulhu.*



*Se o último Antigo (Cthulhu) despertar, o jogo acaba e os Investigadores perdem.*

## ANTIGOS

Os Antigos têm uma variedade de efeitos que são aplicados assim que um deles é revelado.

Alguns dos efeitos são permanentes, o que significa que terão impacto até o fim da partida. Eles podem ser identificados por este ícone:



Outros são instantâneos, o que significa que o efeito é aplicado imediatamente após ser revelado e então acaba.

## SHOGGOTHS

Os Shoggoths são servos dos Antigos. Sua presença já é o suficiente para inspirar medo e levar os homens à loucura.

Os Shoggoths têm os seguintes efeitos no jogo:

- Um jogador deve rolar o Dado de Sanidade sempre que entrar em um local com um Shoggoth ou quando um Shoggoth entrar no local onde o jogador se encontra.
- Para derrotar um Shoggoth, são necessárias 3 ações. O jogador que usar 3 ações para derrotar um Shoggoth imediatamente compra uma Carta de Relíquia da Pilha de Relíquia.
- Durante o Passo de Invocação, os Shoggoths se moverão na direção do Portal aberto mais próximo. Este movimento é abordado em detalhe na seção Movendo os Shoggoths.



*Se você não conseguir colocar um Shoggoth no tabuleiro porque não restou nenhum no estoque, o jogo acaba e seu time perdeu! Isso pode ocorrer durante uma Carta de O Mal Desperta ou quando o Antigo Hastur for revelado.*

## CARTAS DE RELÍQUIA



Durante um turno, qualquer jogador pode jogar Cartas de Relíquia. Jogar uma Carta de Relíquia não conta como uma ação. O jogador que jogar a Carta de Relíquia decide como ela será usada.

Depois de usar uma Carta de Relíquia, o jogador deve **rolar o Dado de Sanidade**. Após ser usada, a carta é retirada do jogo.

“Jogador ativo” refere-se ao jogador do turno.

Cartas de Relíquia podem ser jogadas a qualquer momento, menos entre a compra de uma carta e sua resolução.

*Se Yog-Sothoth for despertado, as Cartas de Relíquia só poderão ser jogadas pelo jogador ativo.*

*Quando 2 cartas de O Mal Desperta forem compradas ao mesmo tempo, as Relíquias poderão ser jogadas após a resolução da primeira carta.*







# ROLAR O DADO DE SANIDADE

Além de enfrentar os poderes dos Antigos e seus Cultistas, os jogadores também devem lidar com a perda de sanidade, pois as marés da loucura crescem ainda mais com as maquinacões dos Antigos.

## VOCÊ DEVE ROLAR O DADO DE SANIDADE:

- depois de completar uma ação Use um Portal;
- depois de resolver os efeitos de uma Carta de Relíquia;
- quando você entrar em um local com um Shoggoth ou um Shoggoth entrar em um local onde você se encontra;
- como o primeiro passo de uma Carta de O Mal Desperta que foi comprada.

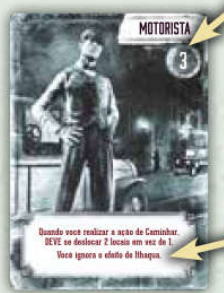
## EFEITOS DO DADO DE SANIDADE

	<b>EM BRANCO</b> Nada acontece.
	<b>DELIRANTE</b> Perde 1 Marcador de Sanidade.
	<b>PSICÓTICO</b> Perde 2 Marcadores de Sanidade.
	<b>PARANOICO</b> Acrescenta 2 Cultistas ao local atual.

Se, a qualquer momento, um Investigador perder todos os Marcadores de Sanidade, ele enlouquece.

## INVESTIGADORES INSANOS

Se um Investigador enlouquecer, vire a carta dele para mostrar que ele sofre os seguintes efeitos:



**LADO INSANO**

- Ele tem uma ação a menos por turno, como mostra o lado insano (se um jogador ainda tinha ações restantes quando enlouqueceu, diminua esse número em 1).
- A habilidade especial muda para refletir a mudança em seu estado mental. Somente a habilidade especial mencionada no lado insano se aplica.

Jogadores insanos devem rolar o Dado de Sanidade quando instruídos (o resultado Paranoico ainda surte efeito), mas não podem perder mais sanidade enquanto estiverem insanos.



*Se todos os jogadores estiverem insanos, perdem o jogo!*

Não temam, pois há uma cura para a insanidade! Se um Investigador Selar um Portal enquanto estiver insano, é imediatamente transportado para a Igreja ou o Hospital (o jogador escolhe). Ele vira a Carta de Investigador para o lado são, recupera as habilidades, o número de ações e a sanidade inicial, e imediatamente ganha 1 ação extra naquele turno.

Os jogadores não podem ficar insanos por vontade própria. Ao Selar um Portal durante a insanidade, esses resultados são imediatamente ativados e o Investigador fica se perguntando como chegou misteriosamente na "casa de cura".






Note que se um efeito de carta permite que os jogadores recobrem a sanidade, um Investigador insano se torna são, como descrito acima, mas recupera apenas a sanidade permitida e não se desloca para o Hospital ou a Igreja como faria ao voltar à sanidade depois de Selar um Portal.



## FIM DA PARTIDA

Os jogadores vencem assim que os quatro portais forem selados.

Os jogadores perdem se um dos eventos a seguir ocorrer:

-  o último Antigo (Cthulhu) despertar;
-  você for instruído a adicionar mais um Cultista ao tabuleiro e as figuras tiverem acabado;
-  você for instruído a adicionar mais um Shoggoth ao tabuleiro e as figuras tiverem acabado;
-  um jogador não puder comprar 2 Cartas de Jogador após realizar suas ações ou
-  todos os jogadores estiverem insanos.



# EXEMPLO DE JOGO

## TURNO DO JOGADOR - PASSO AÇÕES

O Detetive está no Hospital. Ele quer ir até o Cemitério e ajudar o Oculista a Selar o Portal de Kingsport (vermelho). Ele acabou de Selar o Portal de Innsmouth (azul) e não pode usá-lo para deslocar-se diretamente até o Cemitério.

O Detetive caminha **1** até a Fábrica, uma Rodoviária. Se ele entrar em um local com um Shoggoth, tem que rolar o Dado de Sanidade. Ele tira um **☉**, obrigando-o a perder um Marcador de Sanidade. Felizmente, ainda tem um.

Em seguida, ele pega o ônibus **2**, descartando uma carta de Innsmouth (a cidade atual) para deslocar-se até qualquer local no tabuleiro. Ele escolhe o Cemitério e imediatamente se une ao Oculista.

No Cemitério, ele derrota um Cultista **3**. Com a ação final, ele dá uma carta de Kingsport **4** ao Oculista.

O Detetive agora terminou o passo Ações do seu turno.

## PASSO COMPRAR CARTAS

O Detetive compra 2 cartas: Arkham e Dunwich.



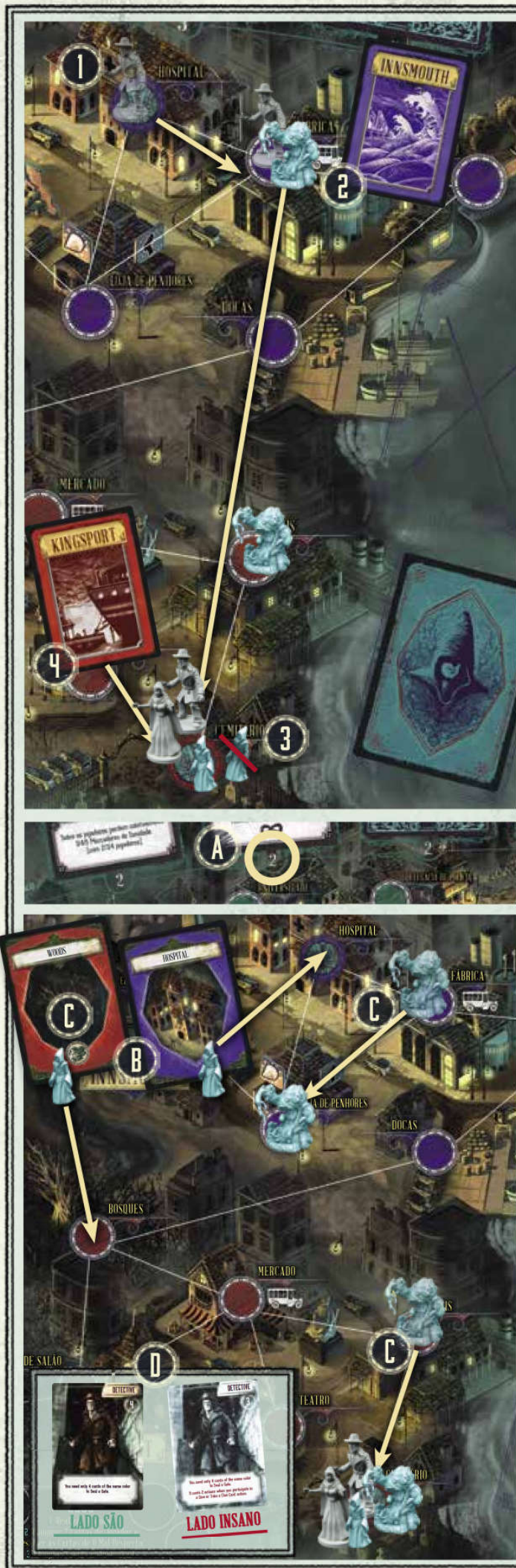
## PASSO DE INVOCAÇÃO

O Detetive termina seu turno com o passo de Invocação. A velocidade de invocação atual é 2 **A** (como mostrado na carta do Antigo revelado mais à direita). Ele revela as Cartas de Bosques e Hospital, e coloca um Cultista em cada um desses locais **B**. Como a Carta dos Bosques mostra o símbolo do Shoggoth, cada Shoggoth avança 1 local para o Portal aberto mais próximo **C** (ou para fora do tabuleiro, se já estiver no local de um Portal).

O Portal aberto mais próximo da Fábrica encontra-se no Parque, em Arkham (não mostrado aqui), portanto, o Shoggoth desloca-se nessa direção, movendo-se para a Loja de Penhores.

O Shoggoth no Cais se desloca até o Cemitério, obrigando o Oculista e o Detetive a rolarem o Dado de Sanidade quando ele entra no local **D**. O Detetive tira outro **☉**. Ele torna-se insano e vira a Carta de Investigador para o lado insano. Agora ele tem uma ação a menos e habilidades especiais diferentes. O Oculista tira o lado Em Branco no dado.

O Detetive então descarta as Cartas dos Bosques e do Hospital para a Pilha de Descarte de Invocação.





# ANTIGOS - DETALHES



## ATLACH-NACHA

### Instantâneo

Cada Investigador deve escolher entre acrescentar 1 Cultista ao seu local ou perder 1 Marcador de Sanidade. Se um Investigador estiver insano ou só tiver 1 Marcador de Sanidade, deve escolher colocar 1 Cultista em seu local.



## AZATHOTH ∞

### Permanente

Os Cultistas removidos não ficam mais disponíveis para os jogadores. Em outras palavras, o efeito deste Antigo reduz o número total de Cultistas para 23.

Quando Azathoth é revelado, se restarem 2 ou menos Cultistas no estoque, os jogadores perdem o jogo.



## ITHAQUA ∞

### Permanente

Se um jogador estiver em um local com 2 ou mais Cultistas, ele deve primeiro realizar a ação de Derrotar um Cultista no local para Caminhar para fora dali.

Este efeito não se aplica se você usar qualquer outro meio de deslocamento para deixar o local.

Esta restrição é anulada se você reduzir o número de Cultistas para 1 por outros meios (usando a habilidade especial do Ocultista, por exemplo).



## SHUDDE M'ELL

### Instantâneo

Juntos, todos os jogadores perdem um total de 3/4/5 Marcadores de Sanidade com 2/3/4 jogadores. Não importa quantos jogadores contribuem, apenas que o número total de Marcadores de Sanidade seja perdido.



## TSATHOGGUA

### Instantâneo

Juntos, todos os jogadores descartam um total de 2/3/4 cartas com 2/3/4 jogadores. Não importa quantos jogadores contribuem, apenas que o número total de cartas seja descartado.

Se os jogadores não tiverem cartas suficientes, descartam o máximo que puderem.



## YIG ∞

### Permanente

Para Selar um Portal, os jogadores agora descartam 1 carta de uma cidade conectada, além do número regular de cartas.

As habilidades especiais do Detetive não se aplicam a essa carta extra, mas a Carta de Relíquia Olho Mi-go se aplica.

# RELÍQUIAS - DETALHES

## ESCULTURA ALIENÍGENA

Se comprada durante o passo Comprar Cartas, não pode ser jogada imediatamente para continuar realizando ações, pois você não está mais no passo Ações do seu turno.

## SÍMBOLO ANCESTRAL

Quando jogar esta Carta de Relíquia, vire um Marcador de Portal Selado para o lado do Símbolo Ancestral.



## OLHO MI-GO

Quando Yig está em jogo, a redução de Carta de Pista do Olho Mi-go pode ser aplicada à carta da cidade conectada.

## SELO DE LENG

Esta carta pode ser usada para cancelar qualquer Antigo ∞ (permanente). Se for usada para cancelar o efeito de Azathoth, devolva os 3 Cultistas para o estoque.

## CANÇÃO DE KADDATH

Durante a insanidade, você pode usar a Canção de Kaddath depois da sua última ação para se tornar são. Nesse caso, você obterá mais uma ação para realizar neste turno.

Quando um jogador comprar esta carta durante o passo Comprar Cartas, não pode ganhar imediatamente uma ação extra por causa do aumento na sanidade, já que não é mais o passo Ações do turno dele.

## CAIXA PROTEGIDA

Se você comprar esta carta ao mesmo tempo que uma Carta de O Mal Desperta, você tem que resolver a Carta de O Mal Desperta antes de poder jogar a Caixa Protegida.

# REGRAS FREQUENTEMENTE ESQUECIDAS

- Cartas de Relíquia não são Cartas de Pista e vice-versa, mas ambas contam como Cartas de Jogadores.
- Você não compra uma nova carta para substituir uma Carta de O Mal Desperta.
- No seu turno, você pode pegar ou dar uma carta para outro jogador, se vocês dois dividirem o mesmo local. A carta pode ser uma Carta de Relíquia ou de Pista, que corresponda à cidade na qual você se encontra.
- O limite de cartas em sua mão se aplica sempre.
- Você deve rolar o Dado de Sanidade ao entrar no local do Shoggoth no seu turno ou sempre que um Shoggoth entrar no seu local (por ser colocado ou se deslocar até lá).



# INVESTIGADORES - DETALHES



## CAÇADORA

### SÃO

Quando você realizar a ação Derrotar um Cultista, você retira todos os Cultistas do seu local.

Uma vez por turno, você pode Derrotar um Shoggoth com 1 ação em vez de 3.

### INSANO

Em cada turno, role um Dado de Sanidade na primeira vez que você entrar em um local sem Cultistas: com qualquer resultado de perda de sanidade (Delirante ou Psicótico), coloque 1 Cultista em vez de perder sanidade. Todos os outros resultados (Em Branco ou Paranoico) são ignorados.

Você retira todos os Cultistas do seu local quando realiza a ação Derrotar um Cultista.



## DETETIVE

### SÃO

Você só precisa de 4 cartas (não de 5) da mesma cor para Selar o Portal correspondente.

### INSANO

Você só precisa de 4 cartas (não de 5) da mesma cor para Selar o Portal correspondente.

Quando você é parte de uma ação Dar ou Pegar uma Carta de Pista, você (ou o outro jogador participante) deve gastar 2 ações.



## MÉDICO

### SÃO

Você pode realizar até 5 ações em cada turno.

### INSANO

Você pode realizar até 4 ações em cada turno.



## MÁGICO

### SÃO

O limite de cartas em sua mão é de 8. Você começa o jogo comprando uma Carta de Relíquia da Pilha de Relíquia.

A qualquer momento, mesmo fora do seu turno, você pode Dar ou Pegar 1 Carta de Relíquia com um jogador em seu local. Não conta como uma ação.

### INSANO

O limite de cartas em sua mão é de 7. Você não pode mais Dar relíquias, mas você ainda pode Pegar. Durante o seu turno, se você tiver, pelo menos, uma Carta de Relíquia na mão, deve jogar, pelo menos, uma delas, mesmo que não surta nenhum efeito. Ao jogar Cartas de Relíquia, não role o Dado de Sanidade.



## MOTORISTA

### SÃO

Quando você realizar a ação de Caminhar, **pode** se deslocar até 2 locais em vez de 1.

Você ignora o efeito de Ithaqua.

### INSANO

Quando você realizar a ação de Caminhar, **deve** deslocar-se 2 locais em vez de 1.

Você ignora o efeito de Ithaqua.



## OCULTISTA

### SÃO

Por 1 ação, você pode mover 1 Cultista até 2 locais. Por 2 ações, você pode mover 1 Shoggoth até 1 local.

### INSANO

Como uma ação, mova até 2 Cultistas em 1 local.



## REPÓRTER

### SÃO

Ao Pegar o Ônibus, descarte qualquer Carta de Pista para ir a qualquer local em qualquer cidade.

Como uma ação, você pode se deslocar de uma Rodoviária para qualquer outra Rodoviária.

### INSANO

Você não pode mais realizar a ação Pegar o Ônibus.

Uma vez por turno, você pode pegar uma Carta de Pista que corresponda à cidade atual da Pilha de Descarte de Jogador. Não conta como uma ação.

## CRÉDITOS

Design do jogo: Chuck D. Yager

Baseado em Pandemic, de Matt Leacock

Escultura plástica: Paul Kluka

Arte: Chris Quilliams, Atha Kanaani, Philippe Guérin

Edição: Jean-François Gagné

Gostaríamos de agradecer a Mike Young, em sua casa em R'lyeh, que não enlouqueceu durante a revisão.

## Galápagos Jogos

Tradução: Ana Resende

Revisão: Evelyn Trippo

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page



www.ZManGames.com



www.GalapagosJogos.com.br