

Manual de Regras

Fantasmagória

Agradecimentos

Obrigado a todos que me fizeram acreditar que era possível. Especialmente à minha companheira, Laura, que testou o jogo até fingindo ser duas pessoas; ao Lutz, Guizinho e Eric Campos, pela paciência inabalável; e ao Rafael Silveira, por emprestar seu talento incomparável nas ilustrações. Este jogo também não seria possível sem o ombro, o braço e o colo amigo de um grupo de designers que me acolheu como um deles, sem esperar nada em troca. Entre eles, ao Arthur Lacerda, que me pegou pela mão e iluminou os caminhos. Por fim, meu agradecimento e eterna gratidão a você, que apoiou o jogo e confiou no meu trabalho. Muito obrigado e boas partidas!



É noite de Halloween!
Você encontrou um jogo que dizem permitir falar com o além. Mas o jogo está assombrado por fantasmas e eles estão prontos para se divertir com você. Fuja dos fantasmas e assuste seus amigos em Fantasmagória!

Componentes



36 cartas de ritual
(9 bode, 9 boneca, 9 gato e 9 vela)



12 cartas do além
(11 fantasma e 1 copo)



1 marcador de planchette



1 tabuleiro do além



4 peões de almas penadas

Preparação

1. Com apenas **3 jogadores**, **remova do jogo** as cartas de ritual com o **naipe vela** e as cartas **9, 10 e 11** de **naipe fantasma**. Em **4 jogadores**, nenhuma é removida e todas são utilizadas .

2. **Embaralhe as cartas de ritual e distribua-as** a todos igualmente para formar sua mão de cartas. Não mostre as cartas de sua mão a ninguém.

3. Coloque o tabuleiro do além e o marcador de planchette no centro da mesa.

4. **Embaralhe as cartas do além e forme montes** com 3 cartas, ao redor do tabuleiro do além, viradas para baixo.

5. Cada jogador escolhe uma carta da sua mão em segredo para **ser sacrificada, exceto cartas amaldiçoadas** (confira "**Cartas amaldiçoadas**" página 8)**, e todos revelam ao mesmo tempo.**



6 **A menor carta sacrificada define o trunfo numérico inicial** - mova o marcador de planchette para apontar para esse número.

7 **Quem jogou esta carta é o primeiro líder.** Em caso de empates, siga a prioridade dos naipes:
Gato < Vela < Bode < Boneca

8 Coloque uma carta sacrificada no topo de cada monte de cartas de além com a face numérica virada para cima.

9 Cada jogador escolhe um peão de alma penada e posiciona na posição 0 (zero) da trilha no verso caixa do jogo.



Objetivo

Conseguir a **MENOR** quantidade de sustos ao longo de 3 rodadas, evitando as cartas de fantasma.



Invocando os Fantamas

Uma partida de Fantasmagória é jogada **em 3 rodadas**, cada uma composta por uma série de **vazas**, na qual todos jogarão uma carta e um dos jogadores vencerá a vaza.

Começando pelo líder e seguindo em sentido horário, **jogue uma carta da sua mão na mesa** à vista de todos os jogadores. O naipe da primeira carta jogada será **o naipe líder e os outros jogadores devem segui-lo** se puderem, ou seja, eles devem jogar uma carta do mesmo naipe. Se você não puder seguir o naipe líder, jogue qualquer outra carta. **Na primeira vez que um jogador fizer isto, ocorrerá uma possessão** (confira "Possessão" página 6).

Após todos jogarem, verifique quem venceu a vaza. Se alguém jogou uma carta com **o número do trunfo**, esse jogador ganha a vaza - **em caso de empate, quem jogou primeiro ganha a vaza**. Se ninguém jogou uma carta com o trunfo, **a carta de maior número do naipe líder vence a vaza.**

O vencedor pega todas as cartas jogadas nesta vaza e as coloca à sua frente viradas para baixo, formando um monte. Esses montes **não podem ser consultados** por ninguém até o fim da rodada. **Quem venceu a vaza se torna o líder da vaza seguinte.**





ATENÇÃO! Um fantasma nunca se revela de primeira: **você somente pode iniciar uma vaza com uma carta de fantasma se todos os jogadores já estiverem possuídos**. Entretanto, você pode jogar uma carta de fantasma normalmente quando não puder seguir o naipe líder.

Possessão

A possessão ocorre **na primeira vez que cada jogador não puder seguir um naipe líder**, mesmo que seja a sua última carta. Neste caso, **o número da carta jogada de naipe diferente torna-se o novo trunfo**, **com efeito imediato na vaza** (mova o marcador de planchette no tabuleiro para o número correspondente para indicar a mudança). Em seguida, o jogador possuído **compra um monte de cartas do além a sua escolha, incluindo uma das cartas sacrificadas**, e a vaza segue normalmente.

ATENÇÃO! O marcador de planchette move **somente uma vez por vaza**. Caso dois ou mais jogadores sejam possuídos na mesma vaza, **apenas o primeiro irá mover o marcador no tabuleiro e alterar o valor do trunfo.**



Fim da Rodada

A rodada termina quando **pelo menos um jogador não tiver mais cartas na mão para jogar na próxima vaza**. Se você ainda tiver cartas na mão, coloque-as no monte junto com as cartas das vazas que você venceu a sua frente.

Então, revele o monte de cartas a sua frente (das suas vazas vencidas). Cada **carta de fantasma que estiver com você vale 1 susto**. Além disso, uma carta de ritual de cada naipe é amaldiçoada e vale sustos (confira "**Cartas Amaldiçoadas**" página 8).

Cada jogador move o seu peão de alma penada na trilha do verso da caixa do jogo a quantidade de sustos recebidos. Comece a próxima rodada seguindo novamente todos os passos da **Preparação**.



Fim da Partida

Após 3 rodadas, o ritual termina! Verifique qual jogador está **mais atrás na trilha** no verso caixa. **Quem tiver o menor número de sustos será o vencedor**. Em caso de empate, os jogadores precisam entrar em contato com o mundo do além e perguntar a um espírito quem merece a vitória.

Cartas Amaldiçoadas



Gato da sorte: Vale como - 3 sustos. Se o jogador terminar a rodada com um saldo negativo de sustos no turno, volte espaços na trilha de acordo com o saldo negativo.



Candelabro: Vale como 2 sustos.



BelleAnna: Vale como 4 sustos.



Filipi Bode: Ao ganhar a vaza com o 7 de Bode, deixe esta carta com a face para cima à sua frente. Ao final da rodada, junte as cartas de fantasma vencidas que estiverem no seu monte e coloque-as em cima do bode. Se você **tiver 6 cartas ou menos de fantasma, cada carta vale por 2 sustos**. Se tiver **7 cartas ou mais**, você **não pontua sustos nesta rodada**, inclusive os sustos de outras cartas amaldiçoadas.



Copo: A carta do copo **não possui naipe e pode ser jogada em qualquer vaza**. Quando jogada, verifique quem venceria e essa pessoa será a nova líder. Recolha então todas as cartas que valem sustos (cartas amaldiçoadas inclusas) e **deixe-as em cima da carta do copo**. O vencedor da próxima vaza ganhará também as cartas aprisionadas no copo. Caso o copo seja jogado na última vaza, nenhum jogador pontuará os sustos aprisionados.

Dicas!

- Escolha bem a carta de sacrifício para zerar um naipe e acelerar a sua potencial possessão.
- Use o **critério de desempate** para empurrar sustos para outro jogador! Exemplo: ao ser possuído, jogue uma carta fora do naipe **com o mesmo número de outra já jogada**, para alterar o trunfo e fazer com que outro jogador vença a vaza
- Caso tenha uma boa variedade de naipes na mão, tentar encerrar a rodada sem ser possuído pode ser uma boa forma de fazer os outros oponentes possuídos pontuarem sustos que ainda estão nas suas mãos.



Fale com o Além

Escolha um ambiente silencioso e diminua as luzes. Deixe o tabuleiro do além no centro com o marcador de planchette em cima dele. Antes de começar, todos os participantes devem dizer que querem apenas se comunicar com espíritos de boa vontade. Então, coloquem suavemente os dedos sobre o marcador de planchette. Deixem-se levar pelos instintos e impulsos, movimentando o marcador livremente pelo tabuleiro.

Saudação: Comece se apresentando e perguntando se há alguém que deseja se comunicar.

Perguntas objetivas: Faça perguntas simples e de fácil resposta.

Sempre encerre a sessão: Agradeçam e digam que a comunicação está encerrada, movendo o marcador de planchette até o "Adeus".

ATENÇÃO! Se o marcador de planchette começar a fazer movimentos estranhos, recomenda-se encerrar a sessão imediatamente!!!

Créditos

Design: Lucas Fratini
Arte: Rafael Silveira
Modelagem 3D: Pedro Henrique Lutz
Revisão: Gabriel Toschi

xis jogos

Este jogo foi feito com inteligência, criatividade e trabalho humano.
Todos os direitos reservados à xis jogos.
Rio de Janeiro, Brasil 2025.



xis jogos