

TRAPWORDS

Antes de ler este manual, dê uma olhada no **Sumário** incluído no folheto à parte. Ele ensina a jogar uma ronda (rodada) do jogo. As regras são simples, e algumas pessoas preferem aprender jogando ao ler apenas o **Resumo das Regras** que está no verso do folheto.

Este manual irá explicar como jogar e vai te dar alguns conselhos de como deve ensinar a novos jogadores.

- As instruções de **preparação** estão nas páginas **2 a 4**.
- As regras completas estão nas páginas **5 a 9**.
- As **Regras para Fornecer Pistas** estão nas páginas **10 e 11**.
- E a descrição acerca de cartas específicas está na página de trás.

rules overview video



cge.as/twu-pt

COMPONENTES



7 peças de sala



5 monstros



2 figuras de equipes



4 livros



10 cartas de maldição



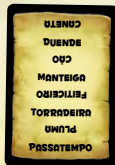
10 cartas de monstro



3 suportes de plástico



2 tochas



50 cartas de palavras



1 bloco de folhas para as listas de armadilhas



1 ampulheta



2 lápis

PREPARAÇÃO

Trapwords é um jogo de equipe. Vão ter que se dividir em duas equipes, sentadas em lados opostos da mesa. Cada equipe deve ter um mínimo de duas pessoas. Se o grupo tiver um número ímpar de jogadores, não há problema em uma equipe ter mais um participante do que a outra.

Encaixe as figuras de equipe em dois dos suportes de plástico e coloque-os, de início, na sala 3. A figura da sua equipe é a que está mais perto de si.

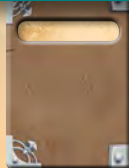
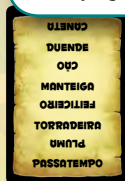
Posicione 5 peças de sala por ordem crescente. Uma equipe vê as cartas da esquerda para a direita e a outra, da direita para a esquerda. Recomendamos que se usem as salas 3, 4, 5, 6 e 7, como ilustrado.

Procura a sala 3? Está no verso da sala 10.

Pegue na tocha correspondente à figura da sua equipe e coloque-a à frente do jogador que será o seu primeiro fornecedor de pistas. Se ninguém se importar com quem começa, ambas as equipes podem dar as suas tochas aos jogadores que estão sentados no fim, como ilustrado.

Embaralhe as cartas de maldição e escolha 2 ao acaso. Ao contrário dos monstros, as maldições ficam viradas para baixo e escondidas. Coloque uma maldição ao lado da segunda sala e outra ao lado da sala imediatamente anterior à do monstro.

Vamos explicar os livros e as cartas de palavras na página seguinte!



Existem dois baralhos de cartas de monstros. Recomendamos que se usem os monstros sem asteriscos (os com asteriscos são para os jogadores que querem monstros mais difíceis). Misture o baralho e escolha um monstro ao acaso.

Encontre a figura de cartão correspondente ao monstro escolhido. Encaixe-a no suporte e coloque o monstro na sala final – a com o número mais alto.

Dobre o papel de modo a esconder as suas armadilhas da outra equipe.

PREPARAÇÕES ALTERNATIVAS

Quando já conhecer bem o jogo, pode experimentar usar mais maldições e salas diferentes. Por exemplo, pode usar as salas 2, 4, 6, 8, e 10, com maldições nas quatro primeiras salas. O jogo é facilmente personalizável.

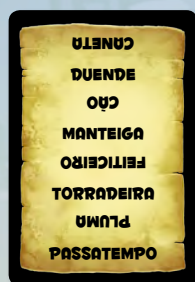
Cada equipe vai precisar de uma folha de armadilhas.

Também vai precisar de um lápis para escrever.

ESCOLHER UM CONJUNTO DE PALAVRAS

Coloque o baralho de cartas de palavras na mesa. Pode embaralhá-lo se quiser, mas evite olhar para as palavras – não vai querer estragar a surpresa.

O Trapwords tem dois conjuntos diferentes de palavras. Ambos estão escritos nos dois lados das cartas. Vai decidir o seu conjunto ao escolher os livros:



carta de palavra



fantasia



normal

Quais os livros que deve usar? Não faz muita diferença. Ambos têm muitas palavras “normais”. A lista de fantasia contém algumas palavras que soam normais apenas num mundo fantástico. A outra lista tem algumas palavras que não seriam usadas num mundo de fantasia medieval. Ambas as equipes devem ter o mesmo tipo de livro. Não irão usar o outro par de livros nesta partida.

LISTA DE ARMADILHAS

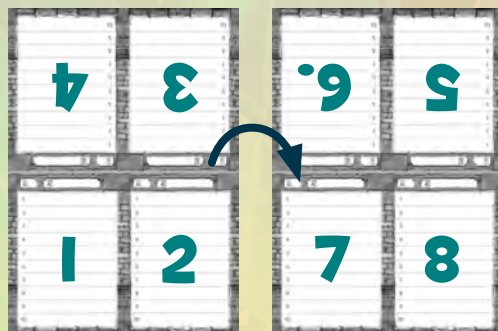
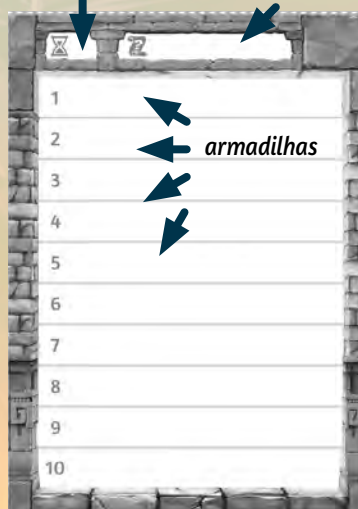
A partida é jogada por rondas (rodadas). Na primeira parte de cada ronda, ambas as equipes criam uma lista de armadilhas. O jogo inclui um bloco com folhas para as listas de armadilhas com este propósito. Cada equipe usa 1 folha durante o jogo.

Depois de 4 rondas, vire a folha e continue na parte de trás.

A partida não dura mais que 8 rondas.

número da sala
do adversário

palavra
secreta



A RONDA (RODADA)

Cada ronda tem duas partes:

- Primeiro, ambas as equipes criam, simultaneamente, uma lista de palavras para emboscar a adversária.
- Depois, cada uma tem um turno para tentar adivinhar a respectiva palavra secreta, enquanto evita as armadilhas colocadas pelos rivais.

Veja o folheto de Sumário para um resumo rápido do jogo.

COLOCAR ARMADILHAS

Cada equipe deve tirar uma carta de palavras do baralho. Como a outra equipe pode ter visto as palavras na face que estava à vista, coloque a carta no seu livro com o verso para cima. A seguir, feche o livro. O seu livro escolhe magicamente uma das oito palavras nessa face da carta.

Esta é a palavra secreta que a outra equipe tem de adivinhar.

Olhe para a palavra secreta e tente pensar em palavras que o fornecedor de pistas da outra equipe diria para os guiar. Lembre-se de que sabe quem é o fornecedor de pistas deles, por isso pode usar o que sabe sobre o seu amigo para criar armadilhas mais eficazes.

Existem regras sobre quais as palavras que pode usar como armadilhas. Basicamente, é suposto que escreva armadilhas relacionadas com aquela palavra secreta em particular e não palavras como “é” ou “isso”, que podem ser usadas em qualquer pista para qualquer palavra. **As regras completas sobre as armadilhas legais estão na página 10.**

A sua equipe escreve as armadilhas numa folha de papel. **Passe o papel entre a equipe.** Todos têm uma oportunidade de sugerir armadilhas escrevendo-as no papel.

O número de armadilhas na sua lista deve ser igual ao número impresso na sala da outra equipe. Por exemplo, se a outra equipe estiver na sala 3, você escreve 3 armadilhas. Depois de todos terem sugerido as armadilhas, pode ficar com mais do que precisa. Por isso, a equipe precisa decidir quais vão eliminar da lista.

As suas armadilhas devem ser escolhidas pela equipe, não por uma só pessoa. Informe a equipe adversária quando terminar a lista.

QUEM É QUE COMEÇA?

Quando ambas as equipes terminarem as respectivas listas, é o momento de trocarem livros e de dar pistas. Nesta parte do jogo, as equipes revezam-se por turnos. **Se uma equipe ficar para trás, ela fornece as pistas primeiro.**

No início da partida, nenhuma equipe está para trás, por isso ambas devem olhar para os respectivos livros. Estes são idênticos, com a exceção de um ter um símbolo brilhante. **Se nenhuma equipe estiver para trás, o livro com o símbolo brilhante é o que vai ser trocado primeiro.** A equipe que recebe esse livro fornece as pistas primeiro.



Estes livros são trocados primeiro.

FORNECER PISTAS

Digamos que é o fornecedor de pistas da sua equipe e a outra entregou-lhe o livro. Receba-o e olhe para a sua palavra secreta.

A outra equipe dá-lhe uns segundos para ler a palavra. Depois, eles viram a ampuheta para começar o tempo.

Você precisa de dar pistas à sua equipe que os levem a dizer esta palavra. Há algumas restrições. Uma óbvia é que não pode dizer a palavra ou qualquer forma dela.

A lista completa de regras para o fornecimento de pistas está na página 11. Ao ensinar o jogo a para um novo grupo de pessoas, pode deixá-los jogar algumas rondas antes de explicar todas as regras para o fornecimento de pistas.

Quando estiver a dar pistas, **não pode dizer nenhuma das armadilhas** que a outra equipe estipulou. Isto vai ser desafiante porque **a equipe adversária não lhe mostra a lista das armadilhas deles.**

Pode dar a quantidade de pistas que quiser.

Exemplo:

Digamos que os seus companheiros de equipe têm que adivinhar MANTEIGA. Provavelmente, a outra equipe escreveu leite, mas pode dar um jeito nisso dizendo:

- “É feita com o sumo da vaca.”

É claro que poderia ter dito que é um produto lácteo, mas talvez eles tenham escrito lácteo. E que tal “torrada”? Eles só podem escolher três armadilhas, por isso “torrada” pode estar a salvo.

- “A minha torrada cai sempre com este lado para baixo.”

Esta é uma pista muito boa. Provavelmente, a sua equipe vai adivinhar MANTEIGA. Ou isso, ou a outra equipe vai impedi-los porque eles colocaram a armadilha torrada.

ADIVINHAR

Enquanto dá as pistas, os seus companheiros de equipe tentam adivinhar a palavra. Eles dizem os seus palpites em voz alta. Todos (exceto o fornecedor de pistas) na sua equipe podem dar palpites e não precisam de fazê-lo por turnos. No entanto, devem adivinhar sabiamente porque **só são permitidos 5 palpites à sua equipe.**

Os que estão a adivinhar não podem fazer perguntas ao fornecedor de pistas. Não podem discutir acerca dos seus palpites. Algumas pessoas gostam de pedir permissão antes de dar um palpite (“Eu acho que sei.”). Isto é legal, mas não recomendado. Normalmente, é melhor despejar as palavras.

Se a sua equipe adivinhar a palavra secreta, a sua figura avança para a sala seguinte.



FRACASSO

É óbvio que não se pode sempre acertar todas. A sua equipe fracassa se qualquer uma das seguintes coisas acontecerem:

- O fornecedor de pistas disser uma armadilha ou qualquer forma da armadilha.
- O fornecedor de pistas der uma pista ilegal.
- A sua equipe der 5 palpites errados.
- O tempo acabar.

Se alguma destas acontecer, a sua equipe acaba com os palpites e não avança nesta ronda (rodada).

O TURNO DA EQUIPE ADVERSÁRIA

Depois do turno da primeira equipe, e independentemente do resultado, **a outra equipe tem um turno para adivinhar a respectiva palavra.** Durante o turno dos rivais, a sua equipe tem várias tarefas para fazer:

1. Virar a ampulheta assim que o fornecedor de pistas deles ler e compreender a palavra.
2. Pará-lo se o fornecedor de pistas deles disser qualquer forma de qualquer das armadilhas que escreveu.
3. Pará-lo se o fornecedor de pistas deles der uma pista ilegal.
4. Contar os seus palpites. Pare-os depois do seu quinto palpite.
5. Controlar a ampulheta. Pare-os se o tempo acabar.

Lembre-se: as armadilhas só se aplicam ao fornecedor de pistas. As pessoas que adivinham podem dizê-las.

FIM DA RONDA (RODADA)

SE AMBAS AS EQUIPES FRACASSAREM

Se nenhuma equipe avança durante a ronda, mova o monstro uma sala em direção às figuras das equipes. (Se uma ou ambas as equipes avançarem, o monstro fica onde está.)

Se o monstro é movido para uma sala com uma maldição, mova a maldição uma sala em direção das equipes. Se a maldição for movida para uma sala já com uma maldição, então mova essa segunda maldição para mais perto das equipes.

Exemplo:



Se nenhuma equipe adivinhar a respectiva palavra na ronda 1, o monstro vai aproximar-se das equipes. Como é movido para uma sala com uma maldição, ela também se move para mais perto dos jogadores.

MUDAR DE FORNECEDOR DE PISTAS

No fim da ronda (rodada), os fornecedores de pistas passam a tocha à pessoa seguinte. **Todos devem jogar pelo menos um turno sendo o fornecedor de pistas.** (Mas se não quiserem dar pistas, podem passar a tocha ao próximo.)

ÚLTIMAS RONDAS (RODADAS)

À medida que as equipes avançam pela masmorra adentro, lembre-se destas regras:

- **O número de armadilhas que se escrevem é igual ao número da sala onde a equipe adversária se encontra.** Sendo assim, se a outra equipe estiver na sala 4, você escreve 4 armadilhas. E se a sua equipe ainda estiver na sala 3, a equipe rival só escreve 3 armadilhas.
- Depois de ambas as equipes terem escrito as respectivas armadilhas, **a equipe que estiver para trás adivinha primeiro.**
- **Se as duas equipes estiverem na mesma sala, é a equipe que recebe o livro com o símbolo brilhante que adivinha primeiro.** Repare que os livros são trocados a cada ronda, por isso, se as equipes estiverem iguais, elas revezam-se a adivinhar primeiro.

Continuem a jogar até uma ou ambas as equipes iniciem a ronda na mesma sala do que o monstro. Lembre-se de que se nenhuma equipe avançar, o monstro vai à sua procura.

RESTRIÇÕES ÀS REGRAS

Alguns grupos são tímidos e têm grandes dificuldades em fornecer as pistas. Se o seu grupo de jogadores estiver com problemas, podem ignorar as restrições ao fornecimento de pistas na página 11 até que todos se sintam mais à vontade com o jogo.

No entanto, algumas pessoas aprendem rapidamente e até encontram maneiras de fornecer pistas impossíveis de caírem em armadilhas. Antes deles ficarem fora de controle, deve aplicar as restrições da página 11.

AJUSTAR O TEMPO

A regra oficial é que o fornecedor de pistas deve ter tempo (cerca de 3 segundos) para ler e compreender a palavra secreta antes de a ampulheta ser virada e o tempo começar. Isto funciona para a maioria dos grupos. No entanto, não há grupos iguais e o seu pode precisar que se façam alguns ajustes: Se o seu grupo quiser ser mais pressionado, podem virar a ampulheta quando o livro for entregue. Por outro lado, se tiver jogadores que acabam sempre por ficar sem tempo, pode concordar em virar a ampulheta apenas quando eles começaram a fornecer as pistas.

MALDIÇÕES!

Nas últimas rondas, pode ser que se encontre numa sala com uma maldição nela – seja porque se moveu para a sala ou porque o monstro empurrou a maldição para a sua sala. Seja como for, vire a carta para revelar a maldição.

A maldição apenas é aplicada à primeira ronda (rodada) jogada nessa sala. Ela adiciona regras que farão a ronda mais desafiante para quem se encontra na sala. Se ambas as equipes iniciarem a ronda nessa sala, a maldição aplica-se às duas. Se uma equipe estiver para trás, a maldição só se aplica à que estiver na sala amaldiçoada.

No final da ronda, descarte a maldição, independentemente do resultado.

As cartas de maldição apimentam o jogo ao dar um desafio adicional à equipe que se encontra na sala amaldiçoada. **Porém, pode ignorar as maldições na sua primeira partida.** Se as pessoas tiverem dificuldades em fornecer as pistas, guarde as cartas de maldição na caixa e espere que o seu grupo esteja mais habituado ao jogo.

LUTAR COM O MONSTRO

Existem duas maneiras de se encontrar na mesma sala que o monstro:

- A sua equipe pode avançar para a sala do monstro.
- Ou o monstro pode entrar na sua sala.

Quando a sua equipe começa a ronda (rodada) na mesma sala do que o monstro, tem a possibilidade de ganhar o jogo. O monstro tem uma regra especial que se aplicará à sua equipe durante essa ronda. Se ambas as equipes estiverem na sala com o monstro, a regra aplica-se às duas.

Há vários resultados possíveis. Primeiro, digamos que a sua equipe está a lutar com o monstro e os seus rivais estão para trás. Neste caso, a outra equipe adivinha primeiro (isto é o normal – a equipe que está para trás adivinha sempre primeiro). Depois, a sua equipe entra em batalha com o monstro:

- Se a sua equipe adivinhar a respectiva palavra, mesmo com a regra especial do monstro, ela ganha o jogo.
- Se não conseguir adivinhar a palavra, o jogo continua. O monstro já não se move, mesmo se a outra equipe também tenha errado. A sua equipe permanece na sala para lutar outra vez com o monstro.

Agora suponhamos que ambas as equipes estão na mesma sala do que o monstro. A equipe que recebe o livro com o símbolo brilhante começa primeiro. Independentemente do resultado, a outra equipe também tem uma oportunidade de batalhar o monstro.

- Se cada equipe adivinhar a respectiva palavra, ambas vencem o jogo.
- Se apenas uma adivinhar a sua palavra, essa equipe ganha.
- Se nenhuma adivinhar a palavra, elas jogam outra ronda (rodada).

DESEMPATE ALTERNATIVO

Se o seu grupo preferir que haja somente um vencedor, use esta regra de desempate: **se ambas as equipes estiverem a lutar com o monstro, a vencedora será a que derrotar o monstro em menos tempo.**

Deite a ampulheta de lado quando a primeira equipe derrotar o monstro. A areia que ficou na parte de baixo é a quantidade de tempo que eles usaram para o fazer. Quando a segunda equipe começa a adivinhar, esta parte é virada para cima. A segunda equipe terá exatamente o mesmo tempo que a primeira usou. Se ela adivinhar antes da areia acabar, é a vencedora. Se não, a primeira equipe ganha.

LIMITE DE OITO RONDAS (RODADAS)

Há um máximo de 8 rondas para atravessar a masmorra e derrotar o monstro. Cada folha tem espaço para 8 listas de armadilhas, por isso, se estiver a escrever a última lista na sua folha, essa será a última ronda do jogo. (As folhas para as listas de armadilhas estão explicadas na página 4.)

Se nenhuma equipe derrotar o monstro até ao fim da oitava ronda, o monstro ganha. Mas é muito mais provável que uma ou ambas as equipes ganhe.



Cada monstro tem uma versão mais difícil, marcada com um asterisco. Pode usar estas versões em jogos futuros, se sentir que os monstros normais são demasiado fáceis.

O QUE É CONSIDERADO LEGAL?

ARMADILHAS LEGAIS

Geralmente, as armadilhas devem ser palavras relacionadas com a palavra que a outra equipe deve adivinhar e não palavras que o fornecedor de pistas possa usar para descrever qualquer palavra secreta.

- As armadilhas devem ser substantivos (*cabeça, cordas, animal*), adjetivos (*difuso, musical, largo*), ou verbos (*vestir, tocar, comer*).
- Números também são armadilhas legais (*dois, oito, cem*), exceto o número “um”, como se explica abaixo.
- As armadilhas não podem ser pronomes (*dele, isso, eu*) ou verbos auxiliares (*ser, ter, ficar*).
- As seguintes palavras não podem ser armadilhas porque são muito parecidas com pronomes: *um, coisa, alguns, algo, alguém*. No entanto, é permitido criar armadilhas com palavras como *pessoa* ou *lugar* porque elas têm muitos sinónimos.

Crie as armadilhas seguindo o espírito do jogo. Tecnicamente, “Bom” é um adjetivo, mas não o escreva apenas porque sabe que o seu amigo começa as suas frases com “Bom, penso que...”. E se escrever uma palavra armadilha como *este(leste)*, ela só se ativa em pistas como “A minha casa fica a este(leste) daqui” e não em pistas como “O meu carro é este”.

O QUE ATIVA UMA ARMADILHA?

Uma armadilha é ativada quando o fornecedor de pistas diz uma palavra armadilha ou qualquer forma dela.

- Uma palavra composta pode ser ativada por qualquer parte da palavra. *Passatempo* é ativada seja por dizer “passa” ou “tempo”.
- Do mesmo modo, uma armadilha é ativada quando aparece numa palavra composta. *Sol* é ativada ao dizer “girassol”.
- Uma armadilha é ativada por todas as formas relacionadas de perto com a palavra. Por exemplo, *cientista* é uma armadilha para “ciência”, “científico” e até abreviações tais como “sci-fi” e “SF”.
- Mas não seja muito pedante. “Consciência” era aparentada com *ciência* quando as pessoas falavam Latim, mas em Português, essas palavras não estão relacionadas suficientemente para ativar a armadilha.

CONTAR PALPITES

Seja brando e razoável quando estiver a contar os palpites. “Cachorro quente” conta como um palpite. “Ficção científica” conta como um palpite. “Eu como o meu chapéu se não for um duende” conta como um palpite.

PRESCRIÇÃO

A armadilhas e regras para o fornecimento de pistas só são ativadas se se aperceberem delas imediatamente, digamos, no espaço de 3 segundos. Se ninguém a acionar, o fornecedor de pistas conseguiu evitá-la.

Mas, às vezes não tem a certeza. Pensa que poderá ser uma armadilha ou uma pista ilegal, mas talvez não o seja. Isto não é a mesma coisa do que falhar em “caçar” o fornecedor de pistas a tempo. Neste caso, deve deixar a outra equipe continuar o respectivo turno. Quando eles terminarem, os jogadores discutir sobre a situação e aplicar a decisão retroativamente.

PISTAS LEGAIS

Para assegurar que as pistas podem cair nas armadilhas, existem várias restrições ao fornecimento de pistas:

- **Não pode dizer nenhuma forma da palavra secreta.** Essencialmente, a palavra em si é uma armadilha e responde às regras de ativação das armadilhas.
- **Não pode dar exemplos da palavra secreta.** A palavra CÃO, por exemplo, seria impossível cair na armadilha se o fornecedor de pistas pudesse nomear qualquer raça canina. (Mas são permitidos sinónimos da palavra secreta).
- **Não pode dizer nomes ou adjetivos próprios** (“Americano”, “Senhor dos Anéis”, “Capitão Falcão”). Isto pode depender do contexto. Você não pode mencionar “Falcão” quando a palavra for “COMUNAS”, mas pode usar “falcão” se a palavra for RAPINA (ou PÁSSARO).
- **As pistas devem ser acerca do significado da palavra, não como ela soa ou como é escrita.** Não diga como pista “rima com” ou “soa como”. Não diga por que letra a palavra começa. Se a palavra é COZER, não dê pistas para COZER.
- **Pode dar pistas para frases que contêm a palavra secreta, desde que sejam acerca do significado e não apenas sobre a soletração.** Por exemplo, se a sua palavra for CÃO, pode dar pistas acerca de cão de guarda, mas não dê pistas acerca de um FALCÃO.
- **Não pode usar abreviações para nomes próprios, tais como “UK” ou “FBI”.** Porém, uma abreviação como “TV” é permitida. Não é um nome próprio, mesmo que seja escrito normalmente em letras maiúsculas. (Lembre-se que “TV” pode ser apanhada com a armadilha *televisão*.)
- **Não se refira a títulos fingindo que não são nomes próprios.** “Estou pensando numa guerra em que se batalha pelos tronos” não é uma pista legal. Se se quer referir à Guerra do Tronos, tente qualquer coisa como isto: “Aquela série de fantasia onde todos morrem”.
- **Não pode fornecer pistas baseadas em informação pessoal desconhecida pela outra equipe.** “Aquele local onde costumávamos nos encontrar no centro comercial”, só é permitida se os participantes da outra equipe também se encontravam lá consigo.
- **Não dê pistas baseadas em objetos existentes no local onde estejam jogando.** Não diga nada que os jogadores estejam vivenciando “no momento”.
- **A sua pista deve ser baseada em palavras que se podem escrever.** Não se pode basear em movimentos de mãos, tom de voz ou uma melodia.

PALPITES

- Um palpite está correto se incluir a palavra secreta. “Cães” e “cão de guarda” são ambos palpites corretos para a palavra secreta CÃO.
- Mas não é o suficiente acertar apenas em variantes próximas a palavra. Por exemplo, se a palavra for CIÊNCIA, os palpites “cientista” e “científico” não são próximos o suficiente. (Servem para ativar as armadilhas, mas não para serem palpites corretos).
- Não pode fazer perguntas ao fornecedor de pistas.
- Não pode consultar os seus companheiros que estão a adivinhar consigo. Se disser “Eu penso que pode ser ‘duende’. Será que devemos dizer ‘duende?’” e depois palpar “duende”.

NOTAS SOBRE ALGUMAS MALDIÇÕES

INUNDAÇÃO



Respire normalmente enquanto pensa na sua pista. A seguir, inspire profundamente. É permitido dar uma pista, prender a respiração, dar outra pista, prender a respiração, e aí por diante. Porém, assim que inspirar – mesmo que seja só um bocadinho – já não pode dar mais pistas.

PETRIFICAÇÃO

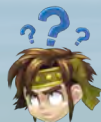


Assim que um companheiro de equipe dá um palpite, você (o fornecedor de pistas) também deve assumir uma postura rígida, como se tivesse sido transformado em pedra.

ECO



É suposto que o fornecedor de pistas faça um esforço honesto para ecoar todas as palavras. A equipe adversária deve dar um desconto ao fornecedor de pistas. Ninguém é perfeito.



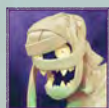
INTELECTO ENFRAQUECIDO

Um substantivo é uma pessoa, lugar ou objeto. No entanto, não pode usar pronomes como “Eu” ou “isso”. Boa sorte!



PALAVRA DO TERROR

Descarte esta maldição se ela estiver na primeira sala.



AS MALDIÇÕES DAS MÚMIAS

Tire uma nova maldição para cada ronda (rodada) contra a Múmia.

A versão mais difícil da Múmia aplica-lhe duas maldições ao mesmo tempo. As combinações das maldições devem ser explicáveis por si só, mas se acharem qualquer coisa confusa, todos devem chegar a um acordo antes de iniciarem a ronda.

Um Jogo de Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

Ilustração: Regis Torres, Dávid Jablonovský

Direção de arte & Layout: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Arte adicional: Radim "Finder" Pech, František Sedláček

Texto e Manual de regras: Jason Holt

Muita gente contribuiu para o jogo durante o seu desenvolvimento e gostaríamos de agradecer a todos os jogadores de teste, especialmente os da Gen Con, Gathering of Friends e GameCon. Um grande obrigado a todos no Club Diversity, Kingmakers e no Columbus Idea Foundry que se deram ao trabalho de jogar e de dar a sua opinião. Obrigado aos nossos amigos do DeskoZrout.cz por experimentarem o jogo durante os nossos fins de semana lúdicos habituais. Agradecimentos especiais ao Filip Murmak, Jan Vaněček, e Vlaada Chvátil pelas suas contribuições às mecânicas de jogo; ao Petr Murmak por realizar os nossos sonhos ao publicar o jogo; ao Petr Čáslava e Michal Štách pelo seu apoio contínuo e ao Regis Torres, Dávid Jablonovský, e Fanda Hordák pelos gráficos. Muito obrigado ao Jason Holt – sem ele, a versão Inglesa não seria assim tão boa.

Obrigado ao Adam Marostica por inspirar a Palavra do Terror. O Jan gostaria de agradecer à sua mulher Soňa pela paciência e compreensão e ao seu filho Jindřich por achar que o jogo é bem divertido (apesar de ainda não saber ler nem escrever). O Martin dedica este jogo à sua mulher Barbora e aos seus filhos Alžběta e Hynek.



© Czech Games Edition
Julho 2019
www.CzechGames.com

Editado em Portugal por:
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2
2950-554 Quinta do Anjo - Palmela
Portugal
www.devir.pt
E-mail: devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

DEVIR