

Número de jogadores: 2-5

ou até 9 quando dois baralhos são combinados

Componentes: 32 cartas

31 para o jogo + 1 carta de regras

Objetivo: não tomar um Apagão

AS REGRAS

- Separe as cartas de Apagão e de Iluminar do baralho. Depois, dê 1 carta de Iluminar para cada jogador e embaralhe o resto dessas cartas de iluminar no monte. Embaralhe o monte e dê 3 cartas para cada jogador. Antes de começar o jogo, coloque uma quantidade de cartas de Apagão suficiente para que tenha uma a menos do que o número de jogadores e deixe as restantes fora do jogo (Exemplo, se tiverem 4 jogadores, coloque 3 cartas Apagão no monte) e embaralhe o monte novamente.
- A cada turno os jogadores podem passar a vez ou jogar quantas cartas de ação quiser e, independente da escolha, terá que comprar uma carta do monte.
- O jogo termina quando os jogadores são eliminados após comprarem a carta de Apagão e não terem como se salvar. O vencedor é a única pessoa que sobrar!

AS CARTAS

APAGÃO

- Quando o jogador pegar essa carta no monte, ele é eliminado do jogo. A não ser que tenha uma carta de Iluminar na mão para se salvar.

ILUMINAR

- Bloqueia a carta Apagão, ou seja, se o jogador tiver essa carta na mão, a carta de Apagão é bloqueada e o jogador pode a colocar em qualquer lugar do monte de cartas.

AÇÃO

- São as cartas de ações do jogo que possuem efeitos diversos. O jogador que a jogar, deve seguir as instruções que estiver nela.

CURTO CIRCUITO

- Essa carta pode anular o efeito de qualquer carta de Ação e pode anular até uma outra carta de Curto-Circuito. Pode ser jogada a qualquer momento no turno de outros jogadores. Vale lembrar que ela não anula cartas de Apagão nem de Iluminar.