

GHOULS, GHOSTS  
AND TEENAGERS

# MANUAL DE REGRAS

CONTRA  
REGRA  
STUDIO

25¢

31  
OUT  
2023



# GHOULS & GHOSTS AND TEENAGERS



# Sumário:

1. Resumo e Objetivo do Jogo.....	3
2. Componentes.....	4
3. Preparação.....	6
4. Como jogar.....	8
5. Carta Mesa .....	9
6. Tipos de Cartas.....	12
7. Outras Ações.....	23
8. Adolescentes.....	26
9. Terror.....	27
10. Blefe.....	28
11. Monstros.....	29
12. Fim do Jogo.....	32
13. Modo Assombro em Dobro.....	33
14. Iconografia.....	34

# Resumo do Jogo e Objetivo:

Um grupo de adolescentes vai investigar um local mal assombrado, onde dizem haver uma criatura misteriosa. Tal horror é uma ameaça às suas vidas e precisa ser detido. Eles só não contavam com o fato de que algo já pode estar entre eles.

O objetivo dos adolescentes é encontrar pistas, descobrir quem é o monstro e capturá-lo. Já o monstro quer matar todos os adolescentes.

Ghouls, Ghosts and Teenagers pode ser jogado com 3 a 6 jogadores. (confira o Modo Assombro em Dobro na p.33)

# Componentes:



10 cartas de adolescentes



9 cartas de monstros



14 cartas de pistas



39 cartas de habilidades



1 carta da Mesa



6 cartas de descrição de personagens



1 token de lupa



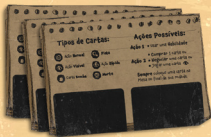
6 tokens de ampulheta



4 tokens de lanterna



1 token de colete



6 cadernetas do jogador



# Preparação

1. Cada jogador recebe **1 Caderneta do Jogador** e **1 carta de descrição de personagens**.
2. São separadas duas **cartas de Adolescentes** para cada jogador. Uma delas deve ser removida e trocada por uma **carta de Monstro**. Após a troca, elas devem ser embaralhadas e distribuídas entre os jogadores.
3. Após verem suas cartas, todos devem colocá-las em suas cadernetas viradas para baixo. O jogador que recebeu a carta de monstro será o monstro da rodada, enquanto os demais serão os adolescentes.
4. Os jogadores devem remover do **baralho de habilidades** todas as **cartas de morte** dos adolescentes que não estão na partida. Como eles não participam desta investigação, não tem como o monstro fazer algo contra eles.

5. Cada jogador recebe quatro **cartas de habilidade**. O baralho restante é embaralhado junto às **cartas de pista** e colocado em uma pilha no centro da mesa. Esse será o **baralho de compra**. A **carta da Mesa** é colocada ao lado do **baralho de compra**.

6. Os tokens devem ser colocados do outro lado da **Carta da Mesa**.



Neste exemplo, há quatro jogadores.

# Como Jogar:

Cada jogador tem direito a duas ações por rodada, em qualquer ordem.

Uma de suas ações sempre será usar a **habilidade de um de seus personagens**. (conferir Adolescentes, na página 27)

Para sua outra ação, poderá escolher entre:

- 1.** Comprar uma carta do baralho de compra.
- 2.** Negociar uma carta com outro jogador. Caso o jogador aceite, os mesmos trocam uma de suas cartas. Caso contrário, o jogador pode realizar outra ação. A troca só custará a ação do jogador que a propôs.
- 3.** Jogar uma carta de Ação Visível. (conferir Tipos de Cartas, na página 13)

Ao final de sua jogada, o jogador **sempre deve colocar uma de suas cartas em cima da Carta Mesa**.




Se após colocar a carta na Mesa, o jogador possuir mais de 7 cartas na mão, ele deverá descartar até ficar com apenas 7.

## Carta Mesa:

Todas as cartas possuem dois lados, cada um com uma ação diferente. A **Carta Mesa** serve para esconder as ações de cada jogador e definir qual delas será realizada. As cartas são colocadas viradas para baixo, com o lado da ação escolhida na direção indicada pela Carta Mesa.



No início do jogo, o último jogador a visitar uma casa mal assombrada deverá pegar o **token da Lupa** e se tornar o **Investigador da Rodada**. Ele será o primeiro a jogar, seguido do jogador à sua esquerda.

Ao final da rodada, o **Investigador** deverá embaralhar as cartas presentes na **Carta Mesa** e abri-las com cuidado, uma a uma. Todas as ações ali presentes são realizadas na ordem em que forem abertas. Em seguida, as cartas abertas vão para o final do baralho de compra. Se alguma carta possuir o ícone  , está se referindo ao **Investigador da Rodada**. Outras cartas podem especificar os jogadores afetados.

Na rodada seguinte, o **Investigador** deverá passar a **Lupa** para o jogador à sua direita, que assumirá o papel de **Investigador da Rodada**. O mesmo padrão deve ser mantido nas rodadas seguintes.



As cartas devem ser colocadas viradas para baixo, na área indicada pela **Carta Mesa**.

# Tipos de Cartas:

Existem **sete tipos de cartas** diferentes que podem ser compradas ou usadas durante o jogo:



## Ação normal:

As cartas de Ação Normal devem ser jogadas apenas na **Carta Mesa**, com o lado referente a ação desejada na direção indicada pela **Mesa**. Cada ação deve ser executada imediatamente após ser revelada pelo **Investigador da rodada**.





## Ação Visível:

As cartas de Ação Visível devem ser jogadas **durante o seu turno**, à vista de todos os jogadores, e sua ação é realizada imediatamente.



**Exemplo:** Você acredita que um jogador é o monstro e quer paralisá-lo por uma rodada. Então joga a carta Lanterna e coloca o token de Lanterna na frente da Caderneta do jogador correspondente. Na vez dele, não realiza nenhuma ação (conferir Lanterna, na p.21).



Algumas cartas de Ação Visível também interagem com os efeitos de outras cartas.



**Exemplo:** Você está com medo de que um de seus personagens morra. Então joga a carta Proteção e coloca o token de Colete em cima de um de seus personagens. Caso apareça alguma carta que possa matá-lo, apenas descarte o token.

**Observação:** uma carta visível jogada na Carta Mesa **NÃO** surte nenhum efeito.

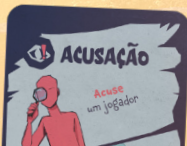


## Ação Rápida:

As cartas ou efeitos de Ação Rápida podem ser jogadas a qualquer momento, tanto durante a sua vez quanto de outro jogador.



**Exemplo:** Uma carta de Morte que mata o Kurt foi jogada na Mesa. Então Murray se sacrifica para protegê-lo.



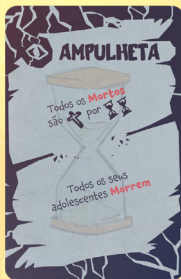
**Exemplo 2:** Um jogador suspeita de seu Blefe e joga Acusação contra você. Não querendo revelar uma de suas cartas, você joga Máscara, que anula o efeito de uma Acusação.



## Carta Quebrada:

As cartas Quebradas não possuem divisão entre suas ações, então **ambas as ações** descritas deverão ser realizadas, uma em seguida da outra.

Elas podem ser tanto cartas de ações normais quanto cartas de ações visíveis ou rápidas, dependendo do ícone no canto superior esquerdo da carta.



**Primeira ação:** Revive

todos os mortos por 2 turnos.

(coloque 2 tokens de ampulheta na carta e remova um por rodada)

**Ação quebrada:** Mata todos os adolescentes de quem jogou a carta.

**Observação:** uma carta rápida jogada na Carta Mesa **NÃO** surte nenhum efeito.



## Cartas bomba:

São uma variação das cartas de ações normais, cuja ação será executada nos próximos turnos. Assim que revelada, ela deverá ser colocada ao lado da Carta Mesa e ao final da rodada ela recebe a quantidade de **tokens de ampulheta** descritos na carta.



A cada final de rodada um deles é descartado e, quando não restar nenhum token sobre a carta, seu efeito é realizado. Para impedir a ação de uma carta bomba, os jogadores podem utilizar uma carta de **Kit de Desarme**, colocando-a na **Carta Mesa** antes que a contagem termine.



## Pistas:

As cartas de pistas servem para derrotar o monstro. Para isso, um dos jogadores devem ter três cartas da mesma cor e, no seu turno, jogá-las em um jogador com uma carta de **Monstro** já revelada. Existem três cores de pistas diferentes: vermelho, verde e azul.



**Exemplo:** Três cartas de pistas da mesma cor.



A carta de pista branca é um coringa, e pode ser combinada com qualquer outra cor, no lugar da terceira carta.



**Exemplo:** Duas cartas de pistas da mesma cor e um coringa.

Jogar as cartas de pista conta como **uma de suas ações**.



## Cartas de Morte:

As cartas de Morte devem ser jogadas na **Carta Mesa**. Seu efeito é imediato, sempre matando um alvo em específico. Caso a carta não especifique qual dos seus adolescentes irá morrer, o jogador alvo poderá escolher.



**Exemplo:** O personagem da esquerda está revelado, enquanto o da direita está morto .

## Outros Efeitos:

**Máscara:** pode ser utilizada como resposta a uma acusação e revelada no lugar de um de seus adolescentes.



**Lanterna:** paralisa um jogador à sua escolha por uma rodada. Ao fazê-lo, encaixe um **token de lanterna** na **Caderneta do jogador** paralisado. O token é virado ao pular o turno do respectivo jogador, indicando que ele **não pode** ser paralisado no turno seguinte.



Após o turno seguinte, o token é descartado.

**Proteção:** protege um jogador de um efeito de **Morte**. Ao jogá-la, escolha um jogador para proteger e coloque o **token de colete** em cima de um de seus personagens ou do personagem de outro jogador. Caso um efeito de **Morte** o atinja, apenas descarte o colete.



Só existe um colete no jogo. Caso outro jogador jogue esta carta, ele poderá tomar o token para si.

**Telefone:** O jogador que utilizou a carta escolhe dois jogadores (podendo ou não ser um deles) e ambos devem mostrar suas mãos um para o outro, sem revelar aos outros jogadores.



# Outras Ações:



## Acusação:

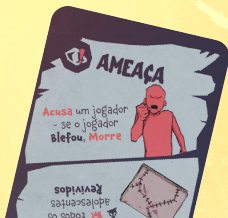
Se você acredita que alguém não é quem diz ser, poderá realizar uma **Acusação**. Ao jogar uma carta de **Acusação**, o jogador alvo é obrigado a revelar um de seus personagens, à escolha do acusado (a menos que ele utilize a carta **Máscara**. Conferir página 21).



**Exemplo:** Um dos jogadores jogou Acusação e o personagem da direita foi revelado.



A carta de **Ameaça** também pode revelar o personagem, mas de forma um pouco mais agressiva. Caso o jogador alvo tenha blefado (conferir p.28), o personagem revelado morre.



**Exemplo:** Um dos jogadores jogou Ameaça contra a suposta Susan. Ao ser revelada, todos viram se tratar da Kimmy. Então o personagem morreu.

As cartas de **Acusação** e **Ameaça** podem ser jogadas tanto no seu turno, como uma **Ação Visível**, quanto em resposta a um jogador que esteja **Blefando**.

## Morte:

Caso um de seus personagens seja morto durante a rodada, o mesmo deve ser revelado e colocado em posição horizontal. O jogador não poderá utilizar suas habilidades neste estado. Caso os dois personagens morram, o jogador estará fora do jogo e deverá devolver suas cartas ao fundo do baralho de compra.

Caso um dos seus personagens seja revivido, ele retorna normalmente ao jogo. Caso o jogador revivido tenha descartado sua mão, ele deverá comprar três cartas do topo do baralho de compra.

**Observação: O Monstro NÃO pode ser morto.**

**Exemplo:** Um dos personagens morreu, enquanto o outro permanece sem ser revelado.



# Adolescentes:

Os jogadores contam com cinco tipos diferentes de adolescentes:

**Sam e Susan:** Podem **comprar** uma carta extra por rodada.

**Victor e Violet:** Podem **extorquir** a carta de um jogador. Ou seja, podem roubar uma das cartas da mão de qualquer jogador à sua escolha, sem ver qual carta está pegando.

**Kimmy e Kurt:** Podem **comprar duas cartas** extras por rodada, mas devem devolver duas ao monte. Podem escolher se devolvem no topo ou no final do baralho de compra.

**Leon e Lilo:** São **imunes** à extorsão, ignorando completamente seu efeito.

**Mina e Murray:** (sim, eles também são adolescentes) Podem morrer por outro personagem, caso o mesmo corra risco de vida.

# Aterrorizar:

Quando o monstro é **Revelado**, ele **Aterroriza** os adolescentes, **Marcando** como **Presa** o último jogador a colocar uma carta na **Mesa**. Para representar esse **Terror**, são colocadas duas **Ampulhetas** na **Mesa**. Quando o jogador **Marcado** coloca uma carta na **Mesa** (ou pula sua vez), uma dessas **Ampulhetas** é descartada, e quando não restarem nenhuma, os adolescentes deixam de estarem **Aterrorizados**.

Enquanto os adolescentes estão **Aterrorizados**, o monstro não pode ser **Capturado** ou **Paralisado**.



# Blefe:

Sempre que for utilizar a habilidade de um de seus adolescentes, diga a todos quem você supostamente é e o que está fazendo. Exemplo: “eu sou a Susan e eu vou comprar uma carta.”

Caso esteja mentindo, isso é um **Blefe**. Um **Blefe** consiste em qualquer **uso de habilidade de um personagem que você não possui**. Qualquer jogador pode blefar e utilizar habilidades de outros personagens. No entanto, isso pode gerar desconfiança entre eles. Como só existe uma carta de cada adolescente, alguém saberá que você não é quem diz ser.

Você só pode blefar se o adolescente em questão ainda não foi revelado. Um jogador não pode afirmar que é a Susan se todos já sabem quem ela realmente é.





# Monstros:

O monstro precisa fazer com que os outros jogadores **acreditem que ele é mais um adolescente**, pois quanto mais tempo levar para ser revelado, mais tempo terá para cumprir seu objetivo sem o risco de ser capturado. Logo, é essencial que o monstro saiba **o momento certo de blefar**.

Alguns monstros podem evitar blefes para se esconderem por mais tempo, enquanto outros querem ser pegos blefando e serem revelados.

Os monstros possuem habilidades diferentes, que só podem ser utilizadas após ele ser revelado. Assim que virar a carta de Monstro, o jogador pode ativar sua habilidade, mesmo que não seja a sua vez. Em seguida, a habilidade passa a funcionar apenas no seu turno.

O monstro não pode ser morto. A única forma de derrotá-lo é utilizando a combinação de pistas.

### **Lista de Monstros:**

**Rei de Amarelo:** uma vez por turno, pode matar um personagem à sua escolha.

**Loira do Banheiro:** Todas as cartas de **Proteção** e **Reviver** viram cartas de **Morte**. Caso sejam jogadas, o monstro escolherá qual personagem irá morrer.

**Noriko:** Imune a qualquer efeito de cartas de habilidades, exceto **Acusação** e cartas de pistas.

**Homem das Sebes:** ao ser revelado, todos os oponentes descartam suas mãos.

**Lady Constance:** Uma vez por turno, pode colocar uma carta extra na **Carta Mesa**, criando dois efeitos para o fim do turno.

**Venusiano:** Em sua vez, todos os jogadores descartam uma carta.

**Sorveteiro:** Durante seu turno, compra 3 cartas extras do baralho de compra e devolve 1, podendo escolher entre o fundo e o topo do baralho.

**Goianinha:** Uma vez por turno, paralisa um jogador, posicionado o **token de Lanterna** à frente de sua **Caderneta**. O mesmo jogador não pode ser paralisado em dois turnos seguidos.

**O Pneu:** Só pode ser capturado por um jogador com a mesma quantidade de personagens vivos que você.



# Fim do Jogo:

Existem duas formas do jogo acabar: Vitória dos Adolescentes ou Vitória do Monstros.

**Vitória dos Adolescentes:** Para que os adolescentes vençam, o monstro deve ser revelado e capturado, utilizando as três pistas de mesma cor, ou duas pistas da mesma cor e um coringa.

**Vitória dos Monstros:** Para que o monstro vença, todos os adolescentes devem morrer ou restar apenas um jogador vivo por mais de duas rodadas.



## Modo Assombro em Dobro:

Este modo é pensado para jogar com seis jogadores, deve-se utilizar 2 cartas de Monstros. O mesmo jogador não pode receber 2 Monstros. Caso isso ocorra, embaralhem os personagens e os distribuam novamente.

Os Adolescentes precisam capturar os dois monstros para vencerem. Se um monstro for capturado, o jogador que o possui está fora do jogo.





# Iconografia:



Representam os personagens que estão do lado dos adolescentes.



**Ação Normal:** cartas que devem ser jogadas na Carta Mesa.



**Pistas:** cartas que devem ser coletadas para capturar o monstro.



**Ciclo:** ações que devem ser realizadas na sua vez.



**Ciclo Opcional:** ações que podem ser realizadas na sua vez.



Representam os personagens que estão do lado do monstro.



**Ação Visível:** cartas que devem ser jogadas no seu turno.



**Ação Rápida:** cartas que podem ser jogadas a qualquer momento.



**Ação Bomba:** cartas cujo efeito ocorrerá nas próximas rodadas.



**Revelado:** o efeito pode ser realizado apenas quando o monstro é revelado.



**Investigador da Rodada:** representa o jogador que abre as cartas da Mesa.



**Extorquir:** roube uma carta de um jogador, sem olhar a carta.



**Descartar:** descarte uma carta no final do baralho de compra.



**Paralisar:** coloque um token de Lanterna em um jogador. (ver p.21)



**Reviver:** revive um personagem morto.



**Ampulheta:** representa quantos turnos uma carta levará para realizar seus efeitos.



**Comprar:** compre uma carta do baralho de compra.



**Matar:** mata um ou mais alvos em específico.



**Proteger:** coloque um token de Proteção em um jogador. (ver p.22).



**Secreto:** a informação não pode ser compartilhada com outros jogadores.



**Ação Acusatória:** Ação visível que pode ser usada como ação rápida em reação a um Blefe.

