

APRESENTANDO:



FANTASMAS



BRUXAS



LOBISOMENS



MÚMIAS



ESQUELETOS



VAMPIROS



ZUMBIS

O VALE DOS MONSTROS II

A INVASÃO DA CIDADE




MSJOGOS

Um jogo de:
Marcos Macri


Ludens Spirit
A mente que joga

O VALE DOS MONSTROS II

A INVASÃO DA CIDADE

Na noite de Halloween, um estranho feitiço despertou seis legiões de monstros vorazes e assustadores: Vampiros, Lobisomens, Múmias, Fantasmas, Esqueletos e Bruxas. Eles então saíram do vale, desceram as montanhas e invadiram um condomínio de luxo na cidade. Agora, ninguém está a salvo, e esta será uma perigosa e longa noite!



COMPONENTES DO JOGO BASE

- * 01 tabuleiro {A}
- * 06 biombos {B}
- * 18 cartas de ação adicional {C}
- * 48 fichas de susto {D}
- * 48 fichas de moradores {E}
- * 07 fichas bônus {F}
- * 48 meeples de monstros {G}
- * 12 peças de casas {H}
- * 04 peças de bloqueio {I}
- * 06 marcadores de pontuação {J}
- * 01 tabela de moradores {K}
- * 01 meeple de 1º jogador {L}



{A}



{C}



{F}



{D}



{E}



{H}



{I}



{B}



{G}



{J}



{K}

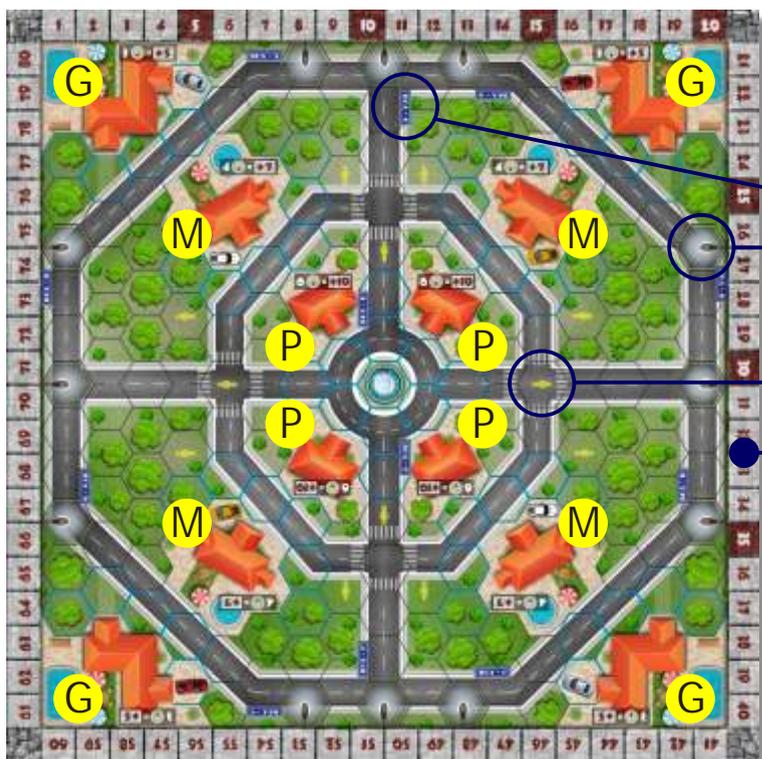


{L}

OBJETIVO

Para vencer o jogo, você precisa alcançar mais pontos de vitória do que as outras legiões de monstros. Os jogadores conquistam pontos de várias maneiras: Invadindo e dominando as casas no tabuleiro, expandindo as legiões, cercando monstros adversários, conquistando fichas bônus na trilha de pontuação e acumulando fichas de susto. Além disso, cada legião possui uma habilidade única, e tirar o melhor proveito dela, fará muita diferença no resultado final.

O TABULEIRO



O tabuleiro representa o condomínio de luxo que será invadido pelos monstros. Ele possui diversos elementos:

- * 12 casas, divididas em: 4 grandes **G**, 4 médias **M**, 4 pequenas **P**.
- * Diversas ruas, e seis delas estão identificadas (A-B-C-D-E-F).
- * 12 espaços de entrada nas laterais (postes de luz). Os monstros entram no tabuleiro somente através desses espaços.
- * 12 espaços com indicações de pessoas. Neles são colocadas as fichas de moradores felizes na preparação do jogo.
- * Trilha de pontuação (1 a 80). Nos sete espaços com fundo marrom na trilha, são colocadas as fichas bônus.



Meeples de monstros podem ocupar qualquer espaço hexagonal delimitado no tabuleiro (ruas, gramado, etc). Cada espaço pode ter apenas 1 meeple ou ficha. Além disso, use os meeples na vertical (em pé) durante o jogo. O efeito fica muito melhor visualmente.

PREPARAÇÃO DO JOGO

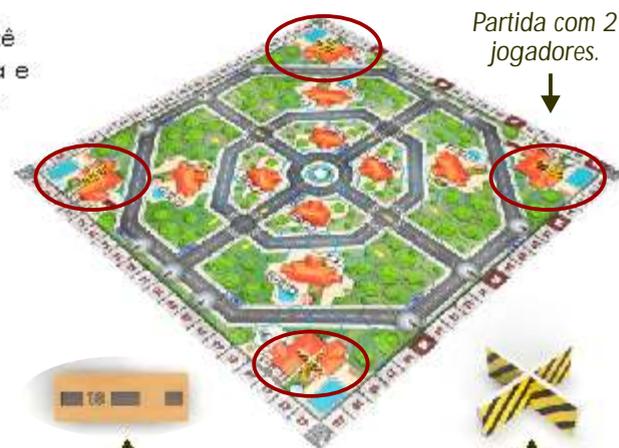
1 Abra o tabuleiro no centro da mesa. Se estiverem jogando menos de 6 pessoas, você deverá consultar a tabela abaixo para: (1º) Retirar algumas peças de casas da partida e (2º) Bloquear uma ou mais casas grandes no tabuleiro, de acordo com a quantidade de peças removidas. **Obs: Nunca bloqueie casas médias ou pequenas.**

5	10			
4	10	7		
3	10	7	4	
2	10	7	4	2

Ex. 1: Numa partida com 5 jogadores, retire a casa nº 10 do jogo e bloqueie uma casa grande qualquer no tabuleiro.

Ex. 2: Numa partida com 2 jogadores, retire as casas nº 10, 7, 4 e 2. Depois bloqueie as quatro casas grandes no tabuleiro.

Obs: Em 6 jogadores, use todas as casas (12 peças) e nenhum bloqueio.



Partida com 2 jogadores.

Os números que identificam as casas na tabela, estão gravados embaixo das bases.

Antes da sua 1ª partida, monte as peças de bloqueio.

<p>2 PEÇAS de CASAS</p> <p>Misture sobre a mesa, as peças de casas que entraram no jogo, sem olhar os números embaixo das bases.</p> <p>Depois, coloque de forma aleatória, uma peça sobre a imagem de cada casa não bloqueada no tabuleiro.</p>	<p>3 FICHAS de MORADORES</p> <p>Separe os moradores assustados (36 fichas) dos felizes (12 fichas). Misture os felizes com a face para baixo e coloque uma ficha em cada espaço do tabuleiro onde há um símbolo de pessoa.</p> <p>Revele-as depois. Deixe as fichas restantes dos moradores assustados numa reserva geral na mesa.</p>	<p>4 FICHAS BÔNUS</p> <p>Misture as 7 fichas bônus com a face para baixo e coloque uma em cada espaço com fundo marrom na trilha de pontuação do tabuleiro. Revele-as depois.</p> <p>Observe que a cada partida a posição desses bônus na trilha irá mudar, e isso criará diferentes estratégias de jogo.</p>
<p>5 FICHAS de SUSTO</p> <p>Deixe as fichas de susto organizadas na reserva geral.</p> <p>Este não é um item limitado no jogo. Caso esgote, substitua por qualquer outro componente.</p>	<p>6 MARCADORES de PONTUAÇÃO</p> <p>Coloque próximo ao início da trilha de pontuação, um marcador de cada jogador, após eles escolherem com qual legião de monstros irão jogar.</p>	<p>7 TABELA de MORADORES</p> <p>Deixe a tabela de moradores ao lado do tabuleiro. Você irá consultá-la durante o jogo, sempre que uma casa for invadida, para saber quais fichas de moradores devem ser posicionadas ao redor da casa.</p>

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

8 Cada jogador escolhe uma LEGIÃO de monstros para jogar e recebe:

- * 8 meeples - veja a tabela ao lado para saber a distribuição inicial dos meeples de acordo com o número de jogadores, pois alguns meeples ficarão na frente de cada biombo e o restante deverá formar uma reserva geral na mesa.
- * 1 biombo - colocado na frente do jogador em sua área de jogo.
- * 3 cartas de ação adicional - deixe-as com a face para cima na frente do biombo.
- * 2 fichas de susto - guarde sempre seus sustos atrás do biombo.
- * 1 marcador de pontuação - posicionado próximo ao início da trilha de pontuação.

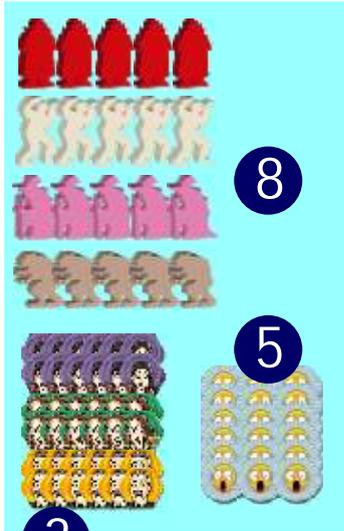
9 O jogador que for capaz de fazer a *careta mais assustadora*, recebe o meeple de 1º jogador e o coloca ao lado de seu biombo, para não misturar com os meeples de sua própria legião que estão na frente do biombo.

Este jogador escolhe qualquer espaço de entrada numa das quatro laterais do tabuleiro (são aqueles que possuem um poste de luz), pega um meeple na frente de seu biombo e coloca neste espaço. Em seguida, o jogador à sua esquerda, escolhe outro espaço de entrada VAZIO e faz o mesmo, e isto prossegue ao redor da mesa, sucessivas voltas, até que todos os jogadores tenham colocado todos os meeples que estão na frente dos biombo. **Em partidas com 2 e 5 jogadores, alguns espaços de entrada ficarão vazios.**

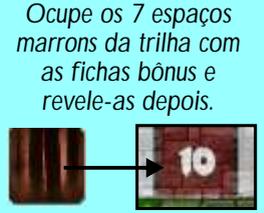
Importante: Um jogador não pode iniciar o jogo com DOIS meeples de sua legião na mesma LATERAL do tabuleiro. Se ocorrer uma situação na qual a colocação de um meeple contrarie esta regra, os jogadores podem reorganizar dois ou mais espaços de entrada já ocupados, até que não existam 2 meeples da mesma legião na mesma lateral do tabuleiro.

Nº de jogadores	Meeples na frente de cada biombo	Meeples de cada jogador na reserva geral
6		
5		
4		
3	 	
2	 	

Exemplo de preparação numa partida com 4 jogadores: Vampiros - Múmpias - Bruxas - Lobisomens



Coloque as peças de casas com *evidad*, sem olhar os números embaixo.

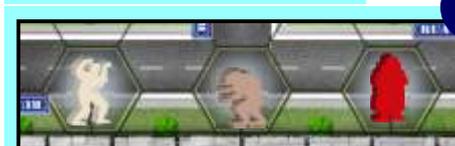


Ocupe os 7 espaços marrons da trilha com as fichas bônus e revele-as depois.



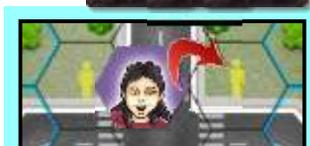
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	2
4	2		
5		1	2
6	2	2	
7		2	
8	1	1	1
9	2		2
10			2
11	2	1	
12		2	2

Em 4 jogadores, bloqueie sempre duas casas opostas, no tabuleiro, formando uma diagonal entre elas.



Lateral do tabuleiro ocupada com 3 monstros diferentes.

Lembre-se: O mesmo jogador NÃO pode iniciar o jogo com DUAS peças de sua legião na mesma lateral.



Ocupe sempre os 12 espaços sinalizados com pessoas na preparação do jogo, usando as 12 fichas de moradores felizes.

No início do jogo, todos estão sorridentes, pois o condomínio ainda não foi invadido por nenhum monstro!



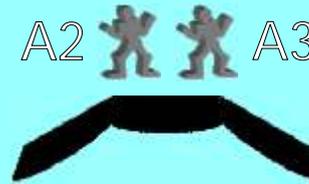
Ação 3. CAPTURAR

Usada para converter fichas de moradores em monstros.

Nesta ação o jogador escolhe uma ficha de homem ou de mulher, que esteja num espaço adjacente a um meeple seu. Depois ele remove tanto a ficha quanto o meeple do tabuleiro. A ficha ele devolve para a caixa e o meeple ele coloca na frente de seu biombo.

Em seguida, ele pega outro meeple de sua legião, da reserva geral, e coloca na frente de seu biombo. Este novo meeple representa o morador capturado que acabou de ser transformado num monstro.

Atenção: Fichas de crianças não podem ser capturadas!



O jogador que controla os Esqueletos decide aumentar a legião, na 1ª ação de seu turno. Ele captura a ficha de mulher e segue os seguintes passos:

1. Retira do tabuleiro a ficha (A1) e o meeple (A2).
 2. Devolve a ficha para a caixa.
 3. Põe o meeple na frente do biombo.
 4. Pega outro meeple da reserva (A3) e também coloca na frente do biombo.
- Pronto, a ação está encerrada.**

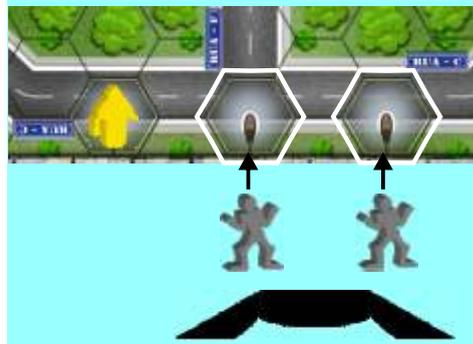
Obs: Somente é possível realizar a ação Capturar quando o jogador tem, pelo menos, 1 meeple disponível na reserva geral.



Ação 4. COLOCAR

Usada para colocar meeples adicionais no tabuleiro.

Nesta ação, o jogador pega um meeple que esteja na frente de seu biombo e coloca em qualquer espaço vazio de entrada no tabuleiro. Caso não exista um espaço de entrada vazio, o jogador pode colocar sua peça em qualquer espaço vazio adjacente a um espaço de entrada.



Na sequência do exemplo anterior, logo após Capturar (1ª ação), os Esqueletos decidem aumentar sua presença no tabuleiro. Por isso, o jogador faz a ação Colocar duas vezes (2ª ação e 3ª ação do turno).

Ele escolhe os espaços de entrada da imagem. Caso desejasse, ele poderia colocar os meeples separados, cada um numa lateral diferente do tabuleiro.



Ação 5. INVADIR

Usada para obter peças de casas e introduzir novas fichas de moradores no tabuleiro.

Nesta ação, o jogador escolhe uma casa que ainda não foi invadida, e na qual ele possui um meeple adjacente no tabuleiro, remove a peça de casa de cima da imagem, olha o número embaixo da peça e consulta a tabela de moradores. Depois ele pega as fichas indicadas na tabela e coloca ao redor da casa. Primeiro devem ser ocupados os espaços com contorno azul. Caso eles não sejam suficientes, o jogador pode colocar as fichas em outros espaços ao redor da casa (adjacentes), como ele desejar. Por último, o jogador guarda a peça da casa invadida atrás de seu biombo, para pontuá-la no fim do jogo.



O jogador controlando os Vampiros decide invadir uma casa média pois ele tem um meeple ADJACENTE à casa no tabuleiro (se não tivesse não poderia invadi-la).

1ª Ação: Ele invade a casa e põe a peça atrás de seu biombo. É a nº 8. Ele olha a tabela e coloca três fichas de moradores (A/B/C) ao redor da casa, em espaços de contorno azul.



2ª Ação: Ele assusta o homem (A) e recebe três fichas de susto.

3ª Ação: Ele captura a mulher (B).



Ação 6. DOMINAR
Usada para receber pontos durante o jogo.

Nesta ação, o jogador precisa ter um meeple seu num espaço qualquer adjacente à casa que ele quer dominar (somente casas que já foram invadidas podem ser dominadas). De acordo com o tamanho da casa, o jogador deve pagar uma quantidade de fichas de susto, para receber pontos de vitória na trilha do tabuleiro.

Os sustos são retirados do biombo do jogador e devolvidos para a reserva geral. Em seguida o jogador pega o meeple que fez a ação e deita a peça sobre a imagem da casa no tabuleiro. A partir de agora e até o fim do jogo, este meeple não pode mais realizar nenhuma ação.



Em sua 1ª ação, o jogador que controla as Bruxas move seu meeple 4 espaços para ficar adjacente à casa que ele quer dominar, (veja a habilidade das Bruxas na pág. 09).

Na 2ª ação ele paga 3 sustos, deita o meeple sobre a casa e avança 5 pontos na trilha de pontuação. Note que os custos para dominar as casas estão indicados no tabuleiro.



Obs: Se o jogador tem apenas 1 meeple ativo no tabuleiro (em pé), e nenhum meeple na frente do biombo, ele NÃO pode fazer a ação DOMINAR.

Não esqueça! Meeples deitados sobre casas não fazem ações, não podem ser cercados e ficam deitados (inativos) até o fim do jogo.



Após realizar 3 ações, o jogador ainda pode fazer uma 4ª ação, antes de encerrar seu turno. Para isso, ele deve gastar uma de suas cartas de Ação Adicional pagando uma ficha de susto para a reserva geral. O jogador vira a carta na mesa e faz qualquer ação, dentre as seis ações possíveis. Somente é permitido realizar uma ação adicional a cada turno. Quando o jogador já usou suas três cartas, ele pode, a qualquer momento de seu turno, gastar 3 sustos para reativar seu conjunto de três cartas, virando-as com a face para cima novamente. Durante o jogo, um jogador pode reativar suas ações adicionais um número ilimitado de vezes, desde que possa sempre pagar 3 sustos.



1. O jogador Fantasma já usou duas cartas e decide usar a terceira. Ele paga um susto, vira a carta e faz sua 4ª ação no turno.



2. Com sua ação adicional, ele assusta um homem e recebe 3 fichas de susto.



3. Logo em seguida, ele decide gastar os 3 sustos recebidos para reativar suas 3 cartas de ações adicionais.

HABILIDADES DOS MONSTROS

Em O Vale dos Monstros II, cada legião possui uma habilidade única e exclusiva. De um modo geral, as habilidades estão relacionadas com as seis ações principais do jogo, e oferecem certas vantagens estratégicas aos jogadores durante a partida.

Na parte de trás dos biombos, existem informações em forma de símbolos que demonstram as ações do jogo (centro e lado esquerdo), a habilidade de cada legião e os itens de pontuação (lado direito). Use o biombo como um guia e ele será muito útil.





A Bruxa usa sua poderosa vassoura voadora! Por isso, sempre que ela faz a ação Mover em seu turno, ela pode mover um meeple até 5 espaços, ao invés de 3, em qualquer direção. Apesar disso, continua valendo a regra de não ser permitido atravessar espaços ocupados por meeples ou fichas de moradores.



O Lobisomem é uma fera muito assustadora! Sempre que ele faz a ação Assustar em seu turno, ele recebe 1 susto a mais por cada mulher ou criança assustada. Exemplo: O jogador assusta uma mulher e duas crianças (três ações). Ele recebe um total de 7 fichas de susto ao invés de 4.



A Múmia consegue se regenerar! Em todos os seus turnos de jogo, até o final, a Múmia sempre faz uma ação adicional sem gastar nenhum susto. Ela simplesmente vira a carta na mesa. Logo após usar as 3 cartas, ela imediatamente reativa o conjunto todo sem gastar as três fichas de susto necessárias.



O Esqueleto surge da terra e à terra retorna! Sempre, no final de seus turnos, após realizar todas as suas ações, o Esqueleto pode escolher e deitar, 1 ou 2 meeples seus, em qualquer parte do tabuleiro. Isso irá representar que eles estão escondidos, e mesmo que sejam cercados por adversários, nada acontece. No início de seu turno seguinte, o Esqueleto levanta seu(s) meeple(s) e joga normalmente.



O Vampiro adora converter suas vítimas! Sempre, após realizar a ação Capturar, o Vampiro consegue imediatamente, retornar ambas as peças (meeples), da frente de seu biombo para espaços de entrada vazios no tabuleiro. Na prática isto significa que ele ganha duas ações Colocar, após Capturar.



O Fantasma é volátil e sem material! Sempre que ele faz a ação Mover, o Fantasma pode atravessar qualquer espaço ocupado por outro meeple de monstro ou ficha de morador. Mas durante a ação, ele não conta o(s) espaço(s) ocupado(s) até finalizar seu movimento. Veja os exemplos:



Ex. 1: O Fantasma move a peça (A) para a posição (A1) e depois para (A2). Note que ele fez apenas dois movimentos ao invés de três, pois seu objetivo era assustar o morador (homem) e receber 3 fichas de sustos.



Ex. 2: O Fantasma faz três movimentos e move a peça (A) para a posição (A1), depois para (A2) e finalmente para (A3). Assim, ele consegue cercar, com a ajuda de seu outro fantasma (B), o meeple do Vampiro, e escolhe receber 4 pontos.

FICHAS BÔNUS

Durante todo o jogo, sempre que um jogador avança seu marcador na trilha de pontuação do tabuleiro, e alcança ou ultrapassa os espaços 5 - 10 - 15 - 20 - 25 - 30 e 35 ele recebe imediatamente um bônus. Dessa forma, o mesmo bônus pode beneficiar vários jogadores. Também é possível o jogador avançar diversos espaços na trilha, ultrapassar dois bônus no mesmo turno, e receber os dois, um após o outro.



O Vampiro cerca uma peça adversária, escolhe receber 4 pontos e avança de 7 para 11 na trilha. Ele passa pelo bônus do espaço 10 e recebe imediatamente, duas fichas de susto.



Receba 1 meeple de sua legião da reserva geral e coloque na frente de seu biombo.



Receba 1 ponto para cada casa que sua legião estiver dominando no tabuleiro.



Receba 2 fichas de susto da reserva geral.



Receba 1 ponto para cada carta de ação adicional ativa (virada para cima) em sua área de jogo na mesa.

FIM DO JOGO

O gatilho de fim de jogo são as peças de casas no tabuleiro. Quando a última casa disponível for invadida e a peça for retirada do tabuleiro, o gatilho ocorre. A rodada em curso vai até o fim e depois joga-se uma última rodada completa, para que todos os jogadores tenham o mesmo número de turnos. Note que a rodada termina, no jogador sentado à direita daquele que possui o meeple de 1º jogador.

PONTUAÇÃO FINAL

Quando o jogo terminar, cada jogador receberá pontos em 4 itens diferentes. Após a contagem, o jogador com a maior pontuação final, vence a partida. Em caso de empate, vence entre os empatados, aquele que possui a maior quantidade de meeples de sua legião no tabuleiro, não importa onde os meeples estejam (espaços de entrada, ruas, casas, etc). Se o empate persistir, vence quem possui mais fichas de susto. Caso o empate ainda persista, então os jogadores compartilham a vitória.

Cada MEEPLE num espaço de entrada no tabuleiro vale 1 ponto.

Obs: Meeples na frente do biombo não valem pontos.



Cada MEEPLE no tabuleiro, deitado (dominando casas) ou em pé (ruas, gramado, etc) vale 2 pontos.



Cada 3 SUSTOS que o jogador possui valem 1 ponto.



Cada jogador mostra quantas peças de CASAS ele possui. O 1º com a maior quantidade recebe 12 pontos. O 2º 10 pts, o 3º 8 pts, o 4º 6 pts, o 5º 4 pts e o 6º jogador recebe 2 pts. Quando há empate, os jogadores somam os pontos e dividem pelo número de empatados, arredondando para baixo se necessário. Ex: 3 jogadores empatam em 1º. Eles somam (12 + 10 + 8 = 30) e dividem por 3. Cada um recebe 10 pontos e o 4º lugar, se houver, recebe a próxima posição da tabela (6 pontos). Obs: Em partidas com 2 jogadores, o 1º neste item recebe 12 pontos e o 2º jogador recebe 8 pontos.

MODO SOLO

No modo solo, você é o(a) jogador(a) solo (JS) e seu adversário é a inteligência artificial (IA). Prepare o tabuleiro como numa partida para 2 jogadores e coloque 4 peças de bloqueio (pág. 03). A seguir escolha sua legião e a legião da (IA). Ela pode jogar com uma dessas quatro legiões, Bruxas, Lobisomens, Esqueletos ou Fantasmas, e usa a habilidade delas normalmente durante o jogo.

Coloque seus 4 meeples iniciais, um em cada lateral do tabuleiro, exatamente no espaço de entrada do meio. Depois preencha os 8 espaços de entrada que sobraram, com os meeples da (IA). Veja na imagem abaixo o exemplo de uma das laterais. As outras três ficarão iguais.



(JS) = 1 meeple em cada lateral, no espaço do meio, + 4 meeples na reserva geral. (IA) = 8 meeples no tabuleiro, dois em cada lateral, e nenhum na reserva geral.

Fichas de susto: A (IA) inicia o jogo com 4 fichas ao invés de duas. Biombo e cartas de Ação adicional: Ela não usa esses componentes. Marcadores de Pontuação: Coloque ambos os marcadores (IA) e (JS) próximos do início da trilha de pontuação.

CARTAS do MODO SOLO: Embaralhe as seis cartas e forme uma pilha com a face para baixo na área de jogo da (IA) na mesa.

Todos os demais detalhes referentes à preparação, seguem as regras normais de uma partida para 2 jogadores.



No modo solo, sempre o (JS) inicia o jogo. Ele faz seu turno normalmente. Depois é a vez da (IA) realizar o turno dela. O (JS) então compra a carta do topo da pilha da (IA), abre na área dela e faz a ação. Depois compra uma 2ª carta, e faz outra ação. Finalmente compra uma 3ª carta e faz a última ação da (IA). Na 2ª rodada do jogo, a (IA) utiliza as três cartas restantes de sua pilha e após encerrar o turno dela, o (JS) reembalha as seis cartas novamente e forma uma nova pilha que será utilizada nas duas próximas rodadas, e assim sucessivamente, até o fim do jogo.

Veja como a (IA) executa suas ações. Mas observe que no modo solo, ela não faz a ação **CAPTURAR** e nem a ação **COLOCAR**.



Na ação **MOVER**, a (IA) move até 2 ou até 3 vezes, de acordo com a indicação da carta. Os movimentos podem ser feitos com um, dois ou até três meeples diferentes dela.

O (JS) deve sempre mover os meeples da (IA) observando duas prioridades:

1º. Ela tenta **CERCAR** uma peça do (JS) para receber sempre 4 pontos.

2º. Ela procura **RETIRAR** seus meeples dos espaços de entrada.

Obs: Nesta ação, deve prevalecer o bom senso do (JS), em não mover os meeples da (IA) de modo a facilitar que ela seja posteriormente cercada.



O (JS) moveu seu meeple (A) três espaços, depois assustou 2 vezes e encerrou seu turno.

No turno da (IA) ela comprou a carta **MOVER** até 3 vezes.

Com o meeple (B1) ela fez o 1º movimento e com o meeple (B2) ela fez o 2º e o 3º movimento. Assim, ela cercou o meeple do (JS) e recebeu 4 pontos, avançando seu marcador na trilha de pontuação.

Observações:

* Quando a (IA) cerca o (JS) ou vice-versa, é sempre o (JS) quem **REALOCA** a peça cercada num espaço vazio de entrada.

* Ao mover, se todos os meeples do (JS) estão protegidos em espaços de entrada, a (IA) move suas peças de forma a afastar-se das peças do (JS), para dificultar o cerco.



Na ação ASSUSTAR mostrada nesta carta, o (JS) escolhe uma ficha de mulher, em qualquer posição no tabuleiro, remove a ficha do jogo e entrega dois sustos, da reserva geral para a (IA). Em seguida o (JS) também escolhe uma ficha de criança e retira do jogo. Por esta segunda ficha, a (IA) não recebe nenhum susto.



Na ação ASSUSTAR mostrada nesta carta, o (JS) escolhe uma ficha de homem, em qualquer posição no tabuleiro, remove a ficha do jogo e entrega três sustos, da reserva geral para a (IA).



Na ação INVADIR mostrada nesta carta, o (JS) escolhe uma casa qualquer no tabuleiro, (média ou pequena), remove a peça de casa, entrega para a (IA), consulta a tabela e coloca as fichas de moradores correspondentes ao redor da casa, seguindo a regra de preencher os espaços com contorno azul, primeiro.



Na ação DOMINAR mostrada nesta carta, o (JS) dá preferência às casas pequenas, que valem 10 pts, e depois às casas médias, que valem 7 pts. Ele pega a quantidade necessária de fichas de susto da área de jogo da (IA), devolve para a reserva geral, escolhe um meeple qualquer da (IA) no tabuleiro e deita sobre a casa recém-dominada. Finalmente ele avança o marcador da (IA) na trilha de pontuação de acordo com a casa.

Atenção! Quando a (IA) NÃO consegue realizar totalmente a ação descrita na carta, ela imediatamente recebe 3 pontos e avança na trilha de pontuação. Note porém, que na ação Assustar (mulher e criança), caso haja apenas uma dessas duas fichas no tabuleiro, considera-se que a ação da (IA) foi realizada.

Fichas Bônus: A única ficha bônus da qual a (IA) se beneficia ao avançar na trilha de pontuação, é a ficha receber 2 sustos. Todas as outras ela ignora durante o jogo.



Ex: 1ª rodada do jogo - turno da (IA).
1ª carta: Mover 2 vezes = ok!
2ª carta: Assustar 1 homem = ok!
3ª carta: Dominar, mas nenhuma casa foi invadida ainda no jogo, por isso ela recebe 3 pontos e avança na trilha de pontuação.

Fim da partida solo: O jogo termina normalmente, quando o gatilho é disparado, ou seja, quando a última casa é invadida, a rodada em curso é jogada até o fim e depois joga-se a rodada final. Isto significa que o último turno será da (IA), pois a rodada termina nela.

Pontuação final: A (IA) pontua os mesmos itens que o (JS).

- * 1 ponto por meeple em espaço de entrada.
- * 2 pontos por meeple no tabuleiro (ruas, casas, etc).
- * 1 ponto para cada 3 fichas de susto.
- * Maior quantidade de peças de casas invadidas.
Neste item porém, o 2º colocado com a maior quantidade recebe 8 pontos, ao invés de 10. Em caso de empate, não é necessário pontuar.

Obs: Para vencer no modo solo, o (JS) precisa fazer pelo menos 1 ponto a mais que a (IA), ou seja, em caso de empate, ele perde. Experimente jogar solo variando as legiões permitidas para a (IA). Cada partida será uma experiência única.

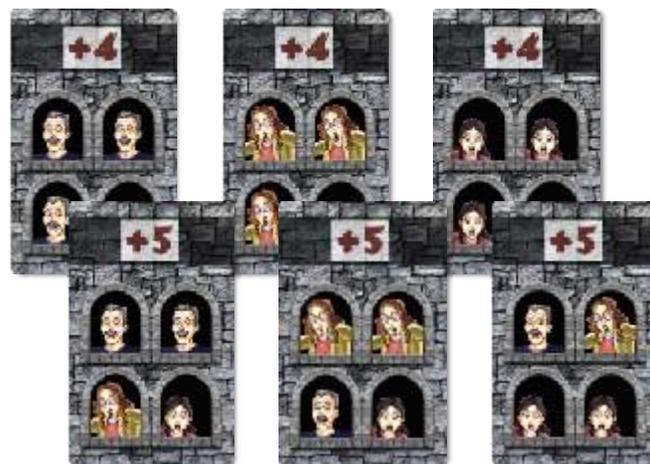
EXPANSÕES do jogo no Modo Solo: Não recomendamos usar as expansões descritas nas páginas 13 e 14. A expansão da legião Zumbi entretanto, é uma exceção, e pode ser usada pela (IA) no modo solo, normalmente.

EXPANSÃO MORADORES ASSUSTADOS

Componentes: 6 cartas.

Preparação: Antes do jogo iniciar, organize as seis cartas em fileira, numa área livre da mesa.

Como jogar: Nesta expansão, as fichas de moradores assustados não são removidas do jogo após serem retiradas do tabuleiro. Quando um jogador reúne o conjunto de fichas mostrado numa das seis cartas, ele imediatamente pega a carta para si e coloca as fichas sobre a carta. Essas fichas já utilizadas, não podem ser usadas para reivindicar outra carta da expansão. O jogador recebe 4 ou 5 pontos, de acordo com a carta, e avança seu marcador na trilha. Obs: Tanto as fichas de moradores felizes quanto assustados, podem ser usadas para reivindicar cartas desta expansão.



EXPANSÃO PERSONAGENS

Componentes: 6 cartas (Babá, Vendedor de balões, Pipoqueiro, Jardineiro, Ciclista e Vigia).

Preparação: Antes do jogo iniciar, organize as seis cartas em fileira numa área livre da mesa.

Como jogar: Quando um jogador, ao encerrar seu turno, possuir alguns meeples de sua legião posicionados numa determinada rua, ele imediatamente poderá reivindicar a carta desta rua, caso ela ainda esteja disponível na mesa, para receber pontos e avançar na trilha de pontuação. Os meeples do jogador não precisam estar em espaços adjacentes, basta estarem todos na mesma rua indicada na carta. Exemplo: 2 meeples na Rua A assustam a Babá do condomínio e o jogador recebe 3 pontos. Veja nas imagens quais são os espaços válidos, em cada uma das 6 ruas da expansão, para efeito de posicionamento dos meeples. **Note que espaços de entrada NÃO são espaços válidos.**



Ruas
A e C
iguais



4 espaços
válidos em
cada rua.

Ruas
B e D
iguais



4 espaços
válidos em
cada rua.

Ruas
E e F
iguais



5 espaços
válidos em
cada rua.

EXPANSÃO MOTORHOME

Componentes: 8 cartas. Preparação: Antes do jogo iniciar, embaralhe as cartas e coloque duas em cada lateral do tabuleiro, encostadas perto dos espaços de entrada, como mostrado na imagem. Isso representa que os veículos estão estacionados próximos ao condomínio.

Como jogar: Para reivindicar uma carta motorhome em seu turno, o jogador gasta uma ação e uma ou mais fichas de susto. A 1ª carta do jogador custa 1 susto, a 2ª carta 2 sustos, a 3ª carta 3 sustos e assim por diante. O meeple do jogador precisa estar num espaço de entrada, na mesma lateral da carta desejada. Ele anuncia a jogada, paga o(s) susto(s) para a reserva geral e pega a carta motorhome colocando-a em sua área de jogo.

Cada jogador pode reivindicar apenas uma carta motorhome em seu turno. Se o jogador não tem um meeple num espaço de entrada, e nem um na frente de seu biombo para colocar em jogo, ele pode simplesmente mover um meeple seu para um espaço de entrada e depois gastar outra ação para reivindicar a carta motorhome que ele deseja.

As cartas podem ser pontuadas, uma única vez cada uma, quando o jogador achar mais conveniente, a qualquer momento de um de seus turnos durante a partida. Após pontuar uma carta motorhome, o jogador vira-a na mesa.



O Fantasma ainda não possui nenhuma carta motorhome. Nesta lateral, gastando uma ação e 1 susto, ele pode reivindicar uma destas duas cartas, para pontuá-la quando desejar.



Receba 1 ponto para cada ficha de criança que possuir. Máximo 6 fichas = 6 pontos. Jogando com esta expansão, os jogadores não descartam os moradores assustados.

Receba 3 pontos se possuir um par de moradores assustados (mulher e homem). Máximo 2 pares = 6 pontos.

Receba 1 ponto para cada ficha de susto que possuir. Máximo 6 fichas = 6 pontos. A(s) ficha(s) usada(s) para pagar pela carta, não pontua(m).

Receba 1 ponto para cada meeple de sua legião na reserva geral. Esta carta só pode ser pontuada, imediatamente após o jogador realizar uma ação CAPTURAR.



Receba 1 ponto para cada meeple de sua legião no tabuleiro. Pontue todos os seus meeples, com exceção daqueles que estiverem dominando casas.

Receba 2 pontos para cada casa que estiver dominando no tabuleiro. Máximo 3 casas = 6 pontos.

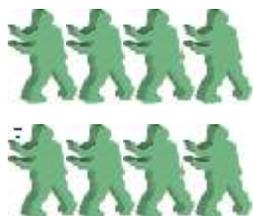
Receba 2 pontos para cada carta de motorhome que possuir, incluindo esta. Máximo 3 cartas = 6 pontos.

Receba 4 pontos no fim de seu turno, se um de seus meeples estiver ocupando o espaço do chafariz, no centro do tabuleiro.



EXPANSÃO ZUMBI, A 7ª LEGIÃO

Componentes: 8 meeples de zumbi, 3 cartas de ação adicional, 1 marcador de pontuação e 1 biombo.



Preparação: O Zumbi é a 7ª legião de monstros do jogo e aumenta a rejogabilidade. Quem escolhe jogar com ele recebe os componentes descritos acima e 4 fichas de susto, ao invés de duas, na preparação do jogo. → 

Habilidade: Zumbis embora não muito ágeis, são fortes e traiçoeiros. Sua habilidade principal é a capacidade de defesa. Ele somente pode ser cercado no tabuleiro por 3 meeples de um mesmo adversário, ao invés de 2.

CARTAS DA META SOCIAL

Em O Vale dos Monstros II teremos, além do conteúdo extra das expansões anteriormente descritas, mais três cartas estrategicamente desenvolvidas para acrescentar novas e divertidas possibilidades ao jogo. São as cartas da Meta Social da campanha de Financiamento Coletivo.

Quer um "spoiler"?

CARTA 1: Mini expansão do Chafariz.

CARTA 2: Habilidade curinga para qualquer legião do jogo.

CARTA 3: Outra habilidade curinga para qualquer legião do jogo.



Aguardem...

Obs: Você pode jogar com as três expansões juntas (Moradores assustados + Personagens + Motorhome) se desejar. O jogo ficará um pouco mais complexo mas aumentarão as possibilidades estratégicas. Neste caso, observe que as fichas de moradores assustados, usadas para reivindicar cartas da expansão, também poderão ser pontuadas nas cartas motorhome que pontuam tais fichas.

**O VALE DOS
MONSTROS II**
A INVASÃO DA CIDADE

Criação e Desenvolvimento: Marcos Macri
Arte e ilustrações: Moacir P. Fraile
Design gráfico: William Magri
Produção e Distribuição: Ludens Spirit
Manual versão protótipo / 2023.

 **Ludens Spirit**
A mente que joga

 **MSJOGOS**

Ex.: Partida em 4 jogadores - 1ª rodada do jogo.

Para efeito de visualização, todos os meeple estão virados para frente na imagem. Ao jogar, coloque-os nas entradas, sempre voltados para o centro do tabuleiro.



1º Jogador: VAMPIRO



1ª Ação: Move a peça (V1).

2ª Ação: Move a peça (V2).

3ª Ação: Captura a mulher (V3) e usa sua habilidade para já colocar os dois meeple decorrentes da ação, nas duas entradas que ele deixou vazias nas ações anteriores.

4ª Ação (Adicional): Ele gasta 1 susto, vira uma carta, e faz outra ação Capturar (V4). Com sua habilidade novamente, ele coloca os 2 meeple decorrentes da ação nos espaços (V5 e V6), pois não há entradas vazias nesse momento no tabuleiro.

2º Jogador: MÚMIA



1ª Ação: Move a peça (M1).

2ª Ação: Invade a casa (M2) e pega a peça. É a nº 01. Ele coloca um homem e uma mulher ao redor da casa (M3).

3ª Ação: Assusta o homem (M3) e recebe 3 fichas de susto.

4ª Ação (Adicional): Ele não gasta 1 susto (habilidade da múmia) e vira uma carta. Ele faz a ação Dominar, paga 3 sustos, pega o meeple (M1), deita sobre a casa e recebe 5 pontos. Na trilha, ele alcança a 1ª ficha bônus e recebe mais 2 pontos (ele tem duas cartas de ação adicional viradas para cima em sua área de jogo).

3º Jogador: BRUXA



1ª Ação: Move a peça (B1) 4 espaços (sua habilidade permite).

2ª Ação: Ele pode invadir a casa (B2) ou a (B3). Ele invade a (B3), que é a nº 05, pega a peça, e coloca as fichas de moradores ao redor da casa (B4).

3ª Ação: Move a peça (B5) 5 espaços (sua habilidade permite).

4ª Ação (Adicional): Ele gasta 1 susto, vira uma carta, assusta o homem (B6) e recebe 3 fichas de susto.

4º Jogador: FANTASMA



1ª Ação: Move a peça (F1) 3 espaços.

2ª Ação: Move a peça (F1) novamente, mais 3 espaços.

3ª Ação: Move a peça (F2) 3 espaços e, junto com o outro fantasma (F1), cerca a peça da bruxa. Ele escolhe receber 3 pontos e 1 ficha de susto. A bruxa realoca sua peça cercada e decide retornar para a entrada (B5).

O fantasma não faz uma ação adicional e encerra seu turno.