

VI ALGO NAS SOMBRAS

MANUAL
DE REGRAS

INTRODUÇÃO

Em Vi algo nas sombras um grupo de exploradores buscava por uma antiga catacumba que a lenda prometia estar cheia de tesouros quando, no primeiro dia de buscas, o chão cedeu abaixo deles.

As boas notícias são que eles encontraram (do jeito mais dolorido) as catacumbas lendárias, e que realmente há um tesouro!

Já as más notícias... Não há saída a vista, e todos tem a sensação de que há algo os observando enquanto exploram o local.

Felizmente o grupo tem um estoque de tochas suficiente para, com algum planejamento, explorar o local, juntar tesouros e encontrar a saída, ou, pelo menos é o que parece...

Trabalhem em equipe, se mantenham próximos, mantenham as tochas acesas até achar a saída.

E CUIDADO PRA NÃO FICAREM SOZINHOS!

COMPONENTES

6 Fichas de personagem



40 cartas de tesouro



40 cartas de tochas



16 cartas de grupo/traição



6 cartas de resumo



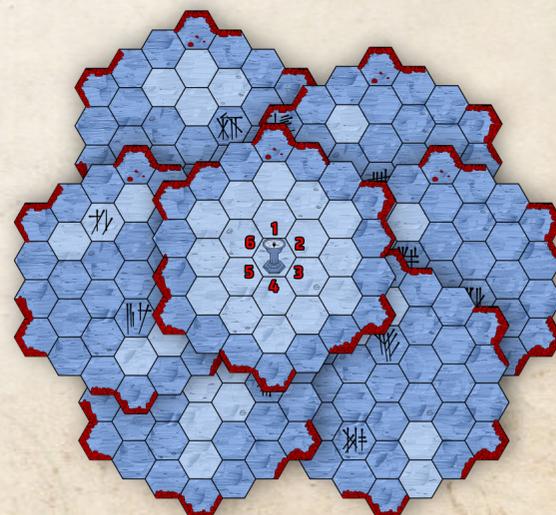
16 cartas de evento



18 marcadores de busca



7 tabuleiros modulares



3 dados



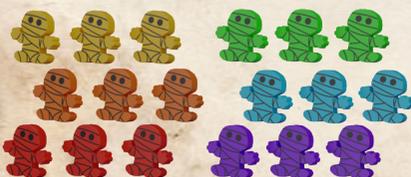
6 tokens de personagens



1 régua de Dia&Noite



18 meeples de múmia



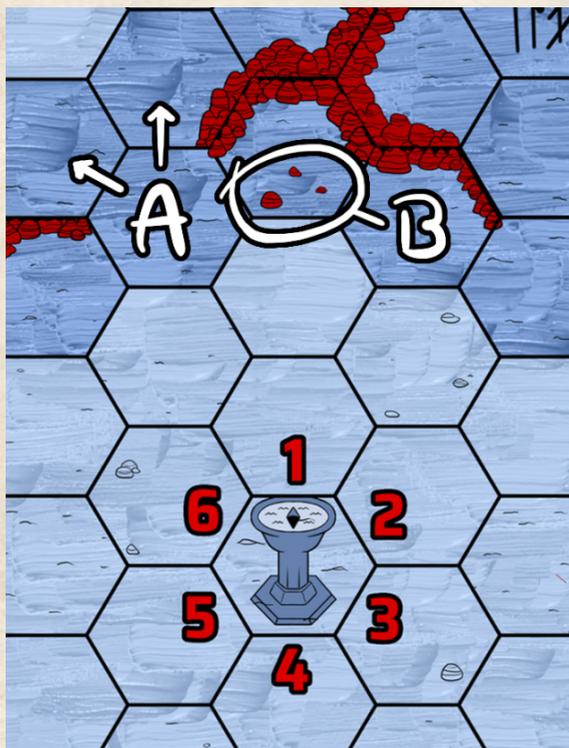
1 régua de Confiança

1 marcador de confiança



MONTANDO O JOGO

- Monte a **Sala Central** (aquela com a **ilustração de bússola**) com a face ilustrada voltada para cima e soteie 6 Salas ao redor com a face ilustrada **virada para baixo**. Após o sorteio revele as salas e as encaixe de maneira que existam duas passagens do tabuleiro central para os demais (A) e que as pedras de marcação de todos os tabuleiros estejam viradas para a direção 1 da **bússola** (B).



- Cada jogador escolhe uma personagem e recebe **sua ficha de personagem**, **3 meeples de múmias** e **3 marcadores de busca** da cor correspondente para posicionar sobre a ficha nos espaços até o momento de seu uso.



- Saque o número de **cartas de tocha** correspondentes à soma das quantidades indicadas nas fichas de personagem de todos jogadores e as distribua viradas para baixo formando a **reserva do grupo** num local ao alcance de todos (recomenda-se ao redor da catacumba).
- Some o número de pontos de **confiança no grupo** indicado nas fichas para cada personagem e marque o resultado na **régua de confiança no grupo** (no máximo 20, mesmo que a soma seja maior).
- Posicione as personagens adjacentes à **bússola** no hexágono central da sala central onde preferirem.



- Distribua as **cartas de tesouro** na seguinte ordem:
 - Cada jogador recebe o número de cartas de tesouro indicado nas fichas de personagem (esse é o único momento no jogo em que cartas com efeito *imediato* não são ativadas).
 - Uma carta de tesouro no centro de cada sala menos a Sala Central.
 - Divida as restantes no fundo das salas formando pilhas de compra, ao **Buscar Tesouro** (pág. 6) naquela sala, é daquele monte que o tesouro será comprado em caso de sucesso.

- Para um jogo **Fácil** posicione a **régua de Dia&Noite** com a face **Noite** voltada para cima e considere o mínimo valor da **régua de confiança em 10**.
Para um jogo **Difícil** posicione a **régua de Dia&Noite** com a face **DIA** voltada para cima e considere **todos os valores da régua de confiança**.

- Se o grupo preferir jogar no modo 100% cooperativo remova o **baralho de Grupo/Traição**.

- O **primeiro jogador** é a última pessoa que apagou uma luz.

As regras adiante são para um jogo de 4 a 6 jogadores, para jogar com 2 ou 3 jogadores leia também a sessão **"2 ou 3 jogadores"** na página 8.



ORGANIZAÇÃO



Carta de turno
 Ficha de personagem
 Múmias
 Marcadores de Busca
 Mão inicial

EXEMPLO DO JOGADOR VERMELHO

VI ALGO NAS SOMBRAS

Uma personagem que esteja a mais de 3 hexágonos de distância da personagem mais próxima é considerada **sozinha**.

Uma personagem que **termine seu turno sozinha durante a noite** sem usar uma de suas ações para **Sinalizar** (página 6) ou que saque uma carta de tocha "vi algo nas sombras" (durante a noite ou o dia), vê **algo nas sombras** e deve realizar os seguintes efeitos:

- x Reduzir em 1 a confiança no grupo.
- x Descartar seu tesouro de valor mais alto (caso possua um).
- x Comprar uma carta do baralho de traição.

ADICIONANDO MÚMIAS

Vários eventos adicionam múmias ao jogo, quando isso acontecer uma múmia do jogador que está realizando seu turno deve ser posicionado a no máximo 3 hexágonos de distância da personagem desde que ainda dentro da mesma sala e fora de hexágonos iluminados (caso seja dia).



Cada personagem pode ter ao mesmo tempo em jogo 3 múmias. Se uma quarta múmia seria colocada em jogo por qualquer motivo então remove-se a múmia mais distante da cor daquela personagem e a múmia entra em jogo novamente seguindo as regras normais de posicionamento (se houver empate sobre qual a múmia mais distante, o jogador escolhe).

ILUMINAÇÃO

No tabuleiro há hexágonos iluminados pela luz natural que vaza por brechas no teto das catacumbas: Durante o Dia a luz é forte o suficiente para descontrair uma múmia que **termine seu movimento parada** em um hexágono iluminado (durante a noite a luz é fraca e nada acontece). Quando ela é removida de jogo, o meeple de múmia volta para a ficha de personagem do jogador que o adicionou e poderá retornar mais tarde.

Ao revelar cartas de tocha e realizar seus efeitos a carta vai para um dos 12 espaços da **Régua de Dia&Noite**, marcando a passagem do tempo na catacumba.

Se a régua começa com a face **Noite** virada para cima, por exemplo, quando a décima segunda tocha chegar a ela a régua vira e as tochas são finalmente descartadas. A iluminação volta (no Dia) ou deixa (na Noite) de valer e mais doze tochas vão se acumulando para virar a régua novamente. **E assim por diante a cada régua completada.**



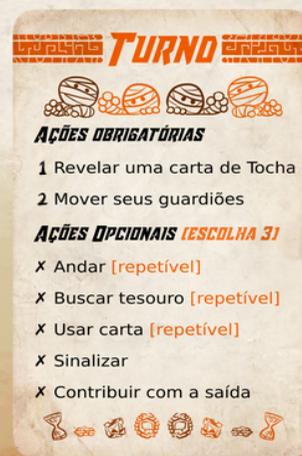
O jogador que revelou a 12ª carta de tocha já joga seu turno com a mudança de luz (inclusive tirando de jogo múmias em áreas iluminadas antes que se movam se a mudança for de Noite para Dia).

Caso o jogador revele uma carta de tocha que adiciona uma múmia ele a resolve primeiro, lidando com os limites da iluminação, e depois adiciona carta normalmente à **régua de Dia&Noite** desencadeando a virada da régua.

QUE FAZER? - TURNO

Em Vi algo nas sombras a cada rodada na catacumba os jogadores devem buscar tesouros e a saída e evitar de ficar sozinhos, ver coisas nas sombras ou topar com os guardiões do tesouro!

O turno é composto de dois tipos de ações: Os jogadores devem realizar **primeiro as ações obrigatórias na ordem** e então **até três das ações opcionais em qualquer ordem**, podendo apenas na parte opcional escolher passar a vez. Quando uma ação puder ser repetida no turno ela estará marcada como **repetível** na carta de turno como adiante:





REVELAR UMA CARTA DE TOCHA

A primeira coisa a se fazer no turno é revelar uma carta de tocha da reserva do grupo e realizar seu efeito que pode ser um dos seguintes:

DURADURA

Essa tocha não apagou, a carta vai para a régua de Dia&Noite, mas o jogador compra outra carta de tocha, virada para baixo, para substituí-la na reserva do grupo representando sua maior duração.

APAGOU

O efeito mais comum, a tocha apagou e o tempo está se esgotando. Essa carta não tem efeito algum além de ir para a régua de Dia&Noite.

VI ALGO NAS SOMBRAS

Os barulhos da exploração, a luz de sua tocha ou apenas o azar de ter sido visto chamaram atenção de quem observa nas sombras, veja **Vi algo nas sombras** na página Erro: Origem da referência não encontrada.

MÚMIA

Buscando o tesouro a personagem encontrou quem o protege. Ao revelar essa carta o jogador deve adicionar uma múmia de sua ficha de personagem ao jogo, veja *Adicionando Múmias* na p. 4.

MOVER SUAS MÚMIAS

Caso ao passar por essa ação obrigatória existam múmias daquele jogador em jogo eles se movem. Jogam-se 2 dados e seguem-se as regras adiante:

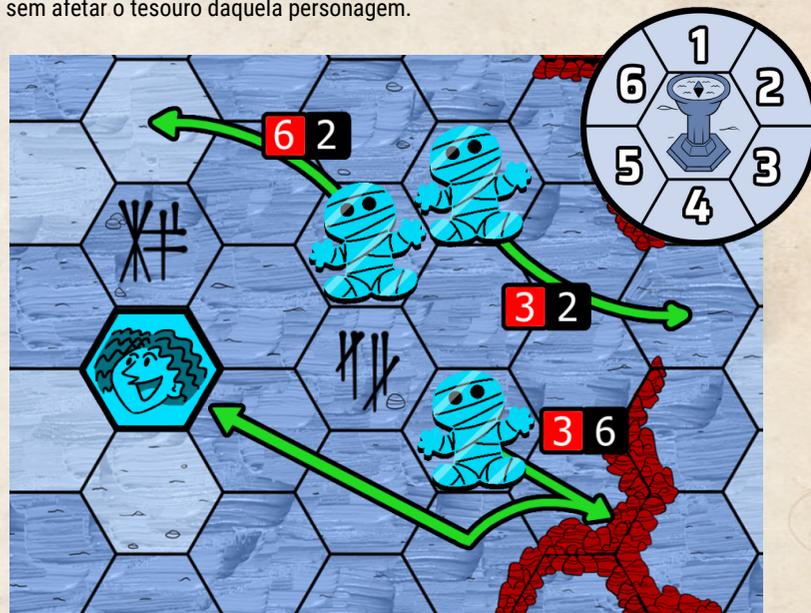
- x O dado **vermelho** determina a direção, na bússola (na sala central) em que a múmia tentará seguir. O dado **preto** determina o número de hexágonos que ele andar.
- x A múmia se move em linha reta enquanto houver espaço livre.
- x Se a múmia encontrar uma parede ou o limite do tabuleiro antes de acabar seu movimento ela completará o número de passos seguindo pelo menor caminho possível em direção à personagem mais próxima.
- x Se uma múmia encontra uma personagem antes de completar o número de passos do dado preto ela para.

- x Em caso de empate sobre a personagem mais próxima o jogador que move a múmia deve escolher.
- x Se o movimento terminar sobre outra múmia, ela recua no caminho que fez até encontrar um hexágono livre para terminar seu movimento.

Quando uma múmia **termina seu movimento em um hexágono iluminado** ou um hexágono que ela ocupa se torna iluminado pela virada da Régua do Dia&Noite, a múmia é **removida de jogo** voltando para a ficha de personagem do jogador que a adicionou.

Quando uma múmia **termina seu movimento adjacente a uma personagem** ela descarta o **tesouro de maior valor** daquela personagem e de cada uma das demais personagens adjacentes àquela primeira (quem não tem tesouro na mão não é afetado).

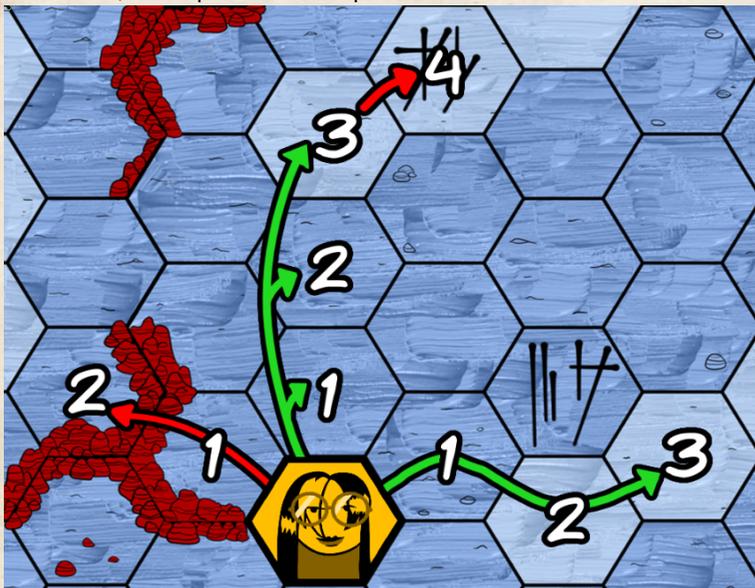
Se ao terminar o movimento a múmia parar em um hexágono ao mesmo tempo **iluminado e adjacente** a uma personagem ela é apenas removido de jogo, sem afetar o tesouro daquela personagem.



No exemplo: É a vez da Dabs (personagem azul), e após resolver a ação *Revelar Tocha* ela passa para a fase de *Mover Múmias*. Em turnos passados ela colocou 3 múmias nessa sala, duas tem movimentos retílineos (uma na direção 6 e a outra na direção 3), mas a última vai colidir com uma parede. A terceira múmia vai andar 6 passos na direção 3, ao se mover 1 hexágono encontra uma parede e passa a se mover em direção à personagem mais próxima (a própria Dabs!) pelo menor caminho possível. A múmia então seguiria 5 passos por esse caminho, mas após 3 já encontra a personagem na sua frente, ela assim encerra seu movimento e fica adjacente a Dabs. A jogadora de Dabs então descarta seu maior tesouro da mão e segue para a fase de ações opcionais de seu turno para tentar recuperar o valor do tesouro perdido.

ANDAR

Move a personagem **até 3 passos** em qualquer direção, inclusive fazendo curvas. A personagem pode passar por hexágonos ocupados por múmias e outras personagens no meio de seu deslocamento, mas não pode terminar seu movimento no mesmo hexágono que elas. Ao fazer mais de uma ação de andar em sequência apenas o último passo de todos deve seguir essa regra. Além disso, não se pode atravessar paredes ou os limites do tabuleiro.



BUSCAR TESOURO

Para **Buscar Tesouro** a personagem deve estar adjacente ou sobre uma runa, o jogador então marca aquela runa com um de seus marcadores de busca, **rola 3 dados e soma os resultados**. Se a soma for **menor que a confiança do grupo** compra uma carta da pilha de tesouros do fundo **da sala em que se encontra**, caso contrário não encontra nada (mas ainda deixa o marcador de busca). Outras personagens ainda podem buscar na mesma runa desde que ainda existam tesouros na pilha do fundo daquela sala, mas o jogador que já deixou seu marcador naquela runa não pode repetir a busca.

Cada jogador possui 3 marcadores de busca e, de forma similar ao que ocorre com suas múmias, quando uma quarta busca for realizada recupera-se o marcador mais distante da personagem e utiliza-se ele para a nova busca. Então a runa que estava marcada volta a poder ser usada por aquele jogador.

PRIMEIRO A ENTRAR

A primeira personagem a entrar em cada sala encontra um **tesouro exposto**, o jogador então compra a carta de tesouro do centro daquela sala. Obter tesouro dessa maneira não custa uma ação que não o próprio movimento de **Andar** e não exige a jogada de dados normal da ação **Buscar Tesouro**.

USAR CARTA

Ao usar carta descartamos uma carta de Tesouro ou Múmia realizando seu efeito. O efeito ocorre dentro da ação **Usar Carta**, sem custar ações adicionais, mesmo que o texto da carta diga que se realiza outra ação certo número de vezes (como **Andar x hexágonos**).

IMEDIATO

O efeito **Imediato** se cumpre assim que carta é comprada e só então vai para a mão do jogador. Cartas com efeito imediato possuem um bloco de texto separado para a ação **Usar Carta**.

No exemplo o jogador adiciona uma múmia como efeito imediato e guarda a carta mão, quando quiser gastar uma ação de usar carta adicionará outra múmia e comprará 2 tochas para a reserva do grupo.

A QUALQUER MOMENTO

Cartas com a marcação **qualquer momento** podem ser jogadas de graça sem custar sua ação e inclusive no turno dos outros jogadores, quando acabariam as tochas ou uma múmia de outra cor tomaria seu tesouro!

SINALIZAR

Para evitar de uma personagem terminar seu turno **sozinha** o jogador pode optar por gastar uma de suas ações opcionais para **Sinalizar**, gritando estimulando e avisando de diversas formas para seus companheiros de grupo que está se afastando, mas está tudo bem.

Sinalizar evita que a personagem termine seu movimento **sozinha** e previne de desencadear um **Vi algo nas sombras**.

CONTRIBUIR COM A SAÍDA

Para vencer o jogo não adianta só ter tesouros é necessário achar a saída da catacumba. É um caminho para cima, uma rachadura no teto onde passa uma pessoa e se pode prender um arpéu com um lançamento certo e firme.

Para sair os jogadores precisam pôr em jogo 3 cartas de saída diferentes entre si. **Uma corda, um arpéu e uma picareta**.



Essa ação **não pode ser realizada duas vezes no mesmo turno**, mesmo que um mesmo jogador tenha mais de uma carta de saída na mão.

Quando um jogador **Contribuir com a saída** ele joga 3 dados. Se a soma dos dados for **maior que o número de Tochas atual na reserva** do grupo a carta é posicionada próximo da régua de confiança e está valendo para a saída do grupo (veja mais em Saída p.7). Caso contrário uma sombra surge no chão e rouba aquele item e a carta de saída é **descartada**.

Contribuir com a saída com uma carta repetida não avança para sair, mas pode ajudar a não contar pontos negativos no fim do jogo (detalhes em *Tesouro Necessário*, ao lado).

TRAIADORES

O *baralho de Grupo/Traição* determina se há um traidor no grupo. Esse traidor pode ter se deixado levar pela ganância do tesouro em si ou pode ter sido tomado pelos espíritos guardiões e passado a agir para preservar o tesouro na catacumba. No baralho de Grupo/Traição há apenas 2 cartas de **Traidor** e portanto pouca chance de alguém realmente se tornar o traidor do grupo, isso deve ser sabido por todos no início do jogo.

Uma vez comprada uma carta de **Traidor** aquele passa a ser o novo objetivo do jogador até o fim da partida, não importando que outras cartas do baralho de Grupo/Traição sejam compradas posteriormente.



Ambas cartas de **Traidor** descrevem um novo objetivo que se cumprido levará aquele jogador a vencer o jogo sozinho e aconselha-se a condição de vitória dos traidores seja lida para todos antes do jogo começar para que ninguém se entregue sem querer (detalhes em *Traidores Vencem* ao lado).

FIM DO JOGO

O jogo termina quando as cartas de tochas da reserva do grupo acabam ou quando a terceira carta de saída diferente é jogada e validada.

Quando a última tocha é revelada o jogador que o fez ainda tem seu turno inteiro antes de encerrar o jogo.

É possível que todos ganhem, todos percam, que o traidor vença sozinho ou ambos traidores vençam a depender da situação em que o jogo foi encerrado.

SAÍDA

Assim que um jogador usar uma de suas ações para contribuir com **a terceira carta de saída diferente**, e a carta passar no teste dos dados, o jogo termina (se for a primeira ação do jogador ele não terá uma segunda ou terceira, por exemplo, mas nada impede que o jogador faça outras ações antes de contribuir com a saída) e prossegue-se para a contagem de pontos descrita em *Tesouro Necessário* (abaixo) a fim de saber se todos ganharão, se há traidores ou se todos perdem por terem encerrado a busca muito cedo.

Por outro lado se **duas saídas iguais vão para o descarte** não há mais como sair e todos perdem imediatamente.

TESOURO NECESSÁRIO

Ao fim do jogo, caso saia da catacumba antes que as tochas terminem, o grupo deve somar os valores de **suas cartas de tesouros na mão** para saber se valeu a pena enfrentar a catacumba e seus guardiões.

A vitória do grupo só ocorre se a soma dos valores dos tesouros for **maior do que** valor de confiança atual. Para essa contagem de pontos deve-se considerar as seguintes regras de soma e dedução de valores:

- x Cada carta de tesouro na mão vale seu valor descrito.
- x Cada carta de múmia na mão vale -3.
- x Cada carta de saída na mão vale -3.

SEM TOCHAS

Quando as tochas acabarem quem sacou a última tocha realiza seu turno normalmente, ao fim do turno também se encerra o jogo e a não ser que durante o turno seja resolvida a terceira carta de saída ou que tochas sejam compradas, ninguém sai da catacumba. **Todos perdem.**

TRAIADORES VENCEM

Ao fim do jogo, na etapa posterior à contagem dos tesouros na mão dos jogadores, o **Traidor Ganancioso** revela sua carta de traidor e **remove seu tesouro da contagem, mas compartilha eventuais decréscimos**. Se a soma do tesouro dos demais for menor que o necessário para o grupo vencer, o traidor ganancioso ganha o jogo sozinho.

Já o **Traidor Assombrado** revela sua carta de traidor e **descarta um tesouro de cada outro jogador que terminou o jogo a até 3 hexágonos dele**, ele ainda compartilha seus tesouros para a contagem. Se por falta desses tesouros o grupo tiver menos do que o necessário para vencer, o traidor Assombrado ganha o jogo sozinho.

Se ambos traidores estiverem em jogo e conseguirem reduzir o tesouro do grupo para menos que o necessário, ambos vencem.



REGRAS ALTERNATIVAS

As regras alternativas podem ser usadas individualmente ou em conjunto para tornar o jogo mais desafiador depois que seu grupo de exploradores já estiver familiarizado com as regras padrão.

CATACUMBAS DE OUTROS FORMATOS

Na etapa da montagem da catacumba abra o centro da catacumba e jogue dois dados, o vermelho indicará uma direção que aponta para duas bordas da sala, o preto indicará ímpar para a borda no sentido anti-horário e par para a borda horário, com a borda escolhida monte a próxima sala. Repita na sala recém-montada, até terminar.

Adicionalmente podem-se jogar com mais do que 7 salas usando os tabuleiros da expansão. Nesse caso se recomenda distribuir os tesouros do centro das salas primeiro e então distribuir os restantes de 3 em 3 no fundo das salas jogando um dado. Se o resultado for ímpar a sala recebe 3 tesouros se for par fica sem tesouros, repetindo o processo até acabarem os tesouros a distribuir no fundo das salas.

2 OU 3 JOGADORES

Para jogar com 2 ou 3 jogadores utilizam-se as seguintes modificações da regra padrão:

- x As ações de **Sinalizar** e **Contribuir para a saída** custam 2 ações cada.
- x O jogo começa com **12 tochas** e **14 pontos de confiança** independente das informações nas fichas das personagens escolhidas.
- x Não se usam cartas de **Grupo/Traição**.

MÚMIA PODEROSA

Jogando com a múmia poderosa o primeiro jogador a entrar numa sala que não seja a Sala Central compra uma carta de tocha virada para baixo, essa carta será tratada como a **tocha marcada** e será passada ao jogador anterior no final do turno. Em seguida o jogador deve adicionar 2 múmias empilhadas ao jogo, esta será a **múmia poderosa**.

A múmia poderosa segue as mesmas regras que os demais a não ser por:

- x Se move apenas no turno de quem está com a tocha marcada.
- x Ao se mover jogam-se 3 dados, um para direção e **dois para o número de passos**, aumentando a chance de atingir uma parede e passar a andar na direção das personagens.

Depois que a primeira múmia poderosa entrar em jogo sempre que uma múmia terminar seu movimento sobre outra empilhe as peças e forme uma nova múmia poderosa em vez de voltar um espaço. A múmia poderosa sai de jogo normalmente se parar na luz, mas não é desmontada se um jogador precisar de sua "quarta múmia" e a múmia poderosa for o mais distante.

MINHA PRÓPRIA SOMBRA

Uma vez **por partida** cada jogador pode remover de jogo uma múmia que fique adjacente a ele afirmando que não era uma múmia, mas sua própria sombra, isso pode ser feito para salvar personagens adjacentes desde que a personagem que gasta a sombra tenha adjacência direta com a múmia.

Quem participou de playtestes e divulgações em eventos recebeu um *meeple de própria sombra* extra e pode gastar esse meeple para ter um segundo uso dessa ação numa mesma partida.

GRUPO UNIDO JAMAIS SERÁ VENCIDO

Uma sugestão para as primeiras partidas, mas que também pode compor o gosto de muitos grupos para usar sempre é que se retire o baralho de Grupo/Traição da mesa não importando o número de jogadores. Assim mesmo em partidas com 4 – 6 jogadores nunca haveria a chance de aparecer um traidor e os jogadores podem focar num desafio totalmente cooperativo.

CATACUMBA ESCURA

Considere a regra do **sozinho** também durante o dia.

EMPURRÃO

Sempre que uma múmia ficar adjacente a uma personagem, levando ou não o tesouro daquele jogador, o jogador rola o dado vermelho da bússola e a personagem daquele jogador anda 3 hexágonos na direção sorteada. Se houver uma personagem adjacente ela também é empurrada.

AGRADECIMENTOS

Vi algo nas sombras não existiria sem o apoio de todos que jogaram, conheceram, palpitararam e cederam seus espaços para playtestes e divulgação. Um agradecimento especial a Silvia D'avola, Justin Paimon, Renato Braga, Felipe Carmo, Yarby, Ana 'Dabs', Michele Cadori, e aos grupos Meeples da garoa e Oficina do Playteste.

Obrigado especial a todos apoiadores do projeto no Brasil e aos canais que ajudaram divulgando, fazendo campanha, vídeo de regras, gameplay e recebendo uma cópia do protótipo em diversos estados onde não pude estar.

BOM JOGO!