

2-5
12+
60-90min

Manual de Regras

The Big Book of Madness™



Um jogo de Maxime Rathybourg
Ilustrado por Naiade



Por gerações, a Faculdade Elemental moldou magos aspirantes como vocês no domínio dos arcanos: água, fogo, terra e ar... Mas seu primeiro ano tem sido um tanto decepcionante. Até agora, vocês mal conseguem faiscar uma brasa a alguns centímetros. Apesar de estarem destinados a se tornarem grandes magos, vocês gastam mais tempo memorizando livros de teoria do que explorando feitiços reais.

No entanto, vocês sabem que o porão da escola guarda a maior biblioteca mágica do mundo. Os feitiços mais poderosos estão escondidos dos olhos de aprendizes como vocês. Dizem que esta biblioteca é lar do Big Book of Madness, um livro enorme com poderes misteriosos. Vocês foram avisados que abrir este livro seria o maior erro que um mago poderia cometer... Mas certamente estas são ameaças falsas que os professores criaram para guardar seus melhores feitiços!

Hoje à noite, vocês decidiram abrir as portas da biblioteca proibida para que possam finalmente ganhar seus merecidos poderes! Curiosos e excitados, vocês abriram a capa do imenso livro exposto no meio do aposento... Em um clarão de luz, ele pareceu ganhar vida, as páginas virando por conta própria.

Vocês imediatamente percebem seu erro! O Big Book of Madness é uma prisão, confinando as piores criaturas mágicas imagináveis, cada uma capaz de causar grande caos... E vocês acabaram de libertá-las! Agora, devem vencê-las!

Vocês devem rapidamente aprender os melhores feitiços desta biblioteca, dominar os elementos e escapar - se ao menos tivessem prestado mais atenção nas aulas! Mas cuidado: A mera visão destas criaturas horrendas pode muito bem levá-los à loucura!



Introdução

Vocês tomam os papéis de aprendizes de magos que imprudentemente abriram um grimório ancião que aprisiona poderosos Monstros. Seu objetivo é selar novamente as páginas do livro, uma a uma, e exterminar o chefe final, tudo sem ficar completamente louco.

Este é um jogo cooperativo, o que significa que todos os jogadores ganharão ou perderão juntos.

Conteúdo



• 48 cartas de Maldição



• 35 cartas de Loucura



• 136 cartas de Elemento (34 de cada 4 elementos):

- 18 de valor 1
- 10 de valor 2
- 6 de valor 3

• 56 cartas de Feitiço:



• 20 Feitiços Básicos (borda branca, 4 por jogador)



• 36 Feitiços da Biblioteca (borda preta)

• 8 fichas de Magos (com um resumo do turno no verso)



- 17 cartas de Grimório:
- 4 páginas de capa (com um Monstro no verso) 1
- 12 páginas de miolo (com efeitos na frente e um Monstro no verso) 2
- 1 página final (com um efeito final de Monstro na frente e a contracapa no verso) 3.

• 1 marcador de Invocação (livro)



• 1 marcador de rodada (chapéu)



• 1 marcador de Jogador Ativo



• 16 marcadores de Elemento (4 de cada 4 elementos)



• 1 tabuleiro



• O manual de regras do jogo



Cartas de Loucura

Durante o jogo, você acumula cartas de Loucura sempre que seu baralho estiver vazio, ou quando você for atormentado por Maldições ou Monstros. Se você acumular muitas cartas de Loucura, você pode enlouquecer e perder.

Sempre que você precisar comprar uma carta e seu baralho estiver vazio, adicione uma carta de Loucura à sua pilha de descarte antes de embaralhá-la novamente para formar um novo baralho.

Nota: Você pode se livrar de suas cartas de Loucura ao colocá-las em seu Kit de Suporte, ao destruí-las, ou ao curá-las com Feitiços e Elementos.



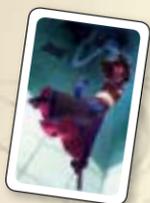


Preparação



- Posicione o tabuleiro ① na mesa.
- De acordo com o número de jogadores, coloque as cartas de Loucura ② no espaço da janela no tabuleiro. Esta é a pilha de Loucura.

Número de jogadores	Número de cartas de Loucura
2	20
3	25
4	30
5	35



- Separe as Maldições ③ de acordo com o tipo (Água, Terra, Fogo, Ar, ou Multi-Elemento) e embaralhe cada tipo. Posicione-os em pilhas voltadas para baixo ao lado do tabuleiro.
- Coloque as cartas de Elemento de valor 2 e 3 viradas para cima na mesa, separadas por elemento e valor, formando 8 pilhas ④.
- Cada jogador pega os 4 Feitiços Básicos (Combustão, Gelo, Crescimento e Telepatia) ⑤. Posicione seus 4 Feitiços Básicos virados para cima na mesa, à sua frente.
- Cada jogador escolhe um Mago ⑥. Sinta-se livre para combinar as escolhas, considerando especialmente a distribuição de Elementos nas cartas iniciais. Em seguida, cada jogador pega cartas de Elemento indicadas em suas fichas. Devolva todas as cartas de Elemento valor 1 para a caixa. Após receber suas cartas de Elemento iniciais, embaralhe-as para formar o seu baralho, e o posicione à sua frente, voltado para baixo.

- Componha o Grimório ⑦:
 - Ponha a carta de Página Final na metade direita do Leitoril, com o lado de Bônus/Fracasso para cima.
 - Embaralhe as páginas de miolo e compre cinco páginas aleatórias. Coloque-as em cima da página final, com o lado de Bônus/Fracasso para cima.
 - Pegue uma página de capa aleatória, e a coloque voltada para baixo (capa para cima) no topo das outras cartas no Leitoril. O Grimório está pronto.

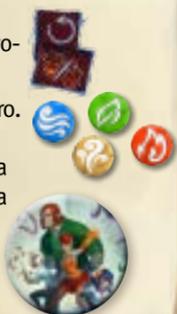


- Separe os Feitiços da Biblioteca ⑧ por Elemento, virados para baixo. Compre um Feitiço aleatório para cada Elemento de valor 1, 2 e 3. Use-os para formar quatro baralhos virados para baixo (um por Elemento), com o Feitiço de valor 1 no topo, e o de valor 3 no fundo. Vire a carta do topo (valor 1) de cada baralho para cima. Esses são os Feitiços da Biblioteca que você pode aprender.

- Ponha o marcador de rodada ⑨ no Registro de Rodada do tabuleiro de acordo com o nível de dificuldade desejado (veja "Registro de Rodada" abaixo.) Para o primeiro jogo, sugerimos colocar o marcador no primeiro nível (numeral romano I). Isto determina quantas maldições você irá encantar por rodada.

- Ponha o marcador de Invocação ⑩ no espaço de invocação da trilha de Invocações.
- Ponha os marcadores de Elemento ⑪ perto do tabuleiro. Você os usará apenas para algumas Maldições.
- Selecione aleatoriamente o primeiro jogador, que pega o marcador de Jogador Ativo ⑫. Cada jogador compra 6 cartas do baralho para formar sua mão.

Você está pronto para começar o jogo.



Registro de Rodada

O Registro de Rodada é configurado como uma tabela. As linhas na tabela marcam as 6 rodadas do jogo. As colunas representam os diferentes níveis de dificuldade (I: Fácil, II: Médio, III: Difícil). Você escolhe apenas um nível de dificuldade no começo do jogo. Em seu primeiro jogo, sugerimos que você comece do nível fácil.



Os ícones () indicam o número de Maldições Multi-Elemento para adicionar: 0 (se não houver ícone), 1 carta (), ou 2 cartas ().

Magos

- ① Habilidade do Mago
- ② Cartas de Elementos Iniciais
- ③ Espaço para cartas no Kit de Suporte



Área de Jogo Individual



Lendo o Grimório

1 Monstro

2 Efeito de Chegada do Monstro

3 Maldições do Monstro



4 Bônus de Vitória

5 Penalidade de Fracasso

6 Maldições do próximo Monstro

4 Cada jogador pode destruir quantas cartas quiser de sua mão, para então comprar o mesmo número de cartas.

5 Um jogador descarta todas as suas cartas de Suporte, e então recebe 3 Loucuras em seu Suporte.

3 Cada jogador descarta sua carta de seu baralho

Visão Geral

Para vencer, você deve acabar com o Monstro da última página do Big Book of Madness sem enlouquecer. Você tem 6 rodadas para conseguir. A cada rodada um Monstro diferente irá lhe atacar, lançando Maldições em você. Para vencer um Monstro, você deve destruir todas as Maldições antes que a página vire, ao final da trilha de Invocações. Se você vencer, você ganha um bônus 🏆! Se você não derrotar o Monstro no número de turnos permitido, a página vira, o Monstro escapa e você sofre uma penalidade 🐉. Lembre-se, você precisa derrotar apenas o Monstro final para vencer. Porém, antes você precisa conseguir chegar até ele!

Cada jogador tem um baralho formado por cartas de Elemento e (eventualmente) cartas de Loucura. A não ser que um efeito permita o contrário, você só pode comprar cartas do seu próprio baralho.

Quando você precisar comprar ou destruir uma carta de seu baralho e seu baralho estiver vazio, você deve adicionar uma carta de Loucura à sua pilha de descarte e embaralhá-la para formar um novo baralho.

Você tem duas outras zonas em sua área de jogo. Uma zona é indicada por espaços no entorno do seu Mago. Estes são seus espaços de Suporte, que formam o Kit de Suporte (veja página 8, "Kit de Suporte"). A outra zona é para seus Feitiços. Feitiços (sejam Básicos ou da Biblioteca) não são parte do seu baralho, mas estão disponíveis na sua frente, virados para cima; você é o dono deles.

Para ativar Feitiços à sua disposição, você precisa de cartas de Elemento. Use cartas de Elemento para destruir Maldições, aprender Feitiços mais poderosos e comprar cartas de Elemento melhores. Cada jogador precisa montar o melhor baralho possível, enquanto evita as cartas de Loucura.

O Jogo

Começando do jogador que possui o marcador de Jogador Ativo, os jogadores seguem em turnos no sentido horário.

Em seu turno, você é o Jogador Ativo. Seu turno é composto por quatro fases:

- Fase de Concentração
- Fase de Monstro
- Fase de Ação
- Fase de Recuperação

Depois que você concluir estas quatro fases, o jogador à sua esquerda começa seu turno, e assim em diante, até vocês virarem a última página do Grimório para selá-lo, ou até todos enlouquecerem.

1. Fase de Concentração

Renove os Feitiços à sua frente.

Feitiço Gasto

Um Feitiço está gasto quando está virado 90°.

Você gasta seus Feitiços sempre que os ativar.

Um Feitiço gasto não pode ser ativado novamente até ser renovado (endireitado de novo).



2. Fase de Monstro

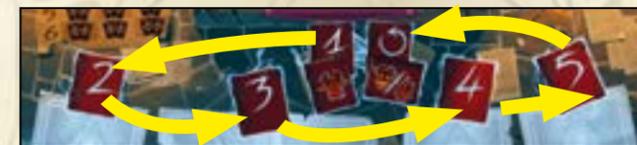
A Fase de Monstro representa os efeitos nocivos do Grimório nos jogadores. Durante esta fase, o relógio corre no Monstro atual e você sofre os efeitos indesejáveis das Maldições.

A fase de Monstro envolve dois passos:

- Avançar o marcador de Invocação em um espaço (obrigatório).
- Aplicar os Efeitos do novo espaço (se aplicáveis).

Avance o marcador de Invocação

Avance o marcador de Invocação em 1 espaço no sentido anti-horário ao longo da trilha de Invocação (1, 2, 3, etc).



Aplicar os Efeitos do Novo Espaço

- Se o marcador parar em um espaço numerado de 2-5:

Se houver uma Maldição neste espaço, aplique seus efeitos (veja "Aplicando Maldições", à direita). Se não houver Maldições aqui, nada acontece. Você está seguro... por enquanto.

- Se o marcador parar no espaço de Invocação:

Cheque se ainda há Maldições no tabuleiro.

- Se houver ao menos uma Maldição:

Cada jogador sofre o efeito de fracasso descrito na página direita do Grimório. Após sofrerem os efeitos, descarte as Maldições restantes no fundo de suas respectivas pilhas.

- Se todas as Maldições foram destruídas:

Você derrotou o Monstro!

Cada jogador recebe o efeito de bônus descrito na página direita do Grimório.

Exemplo de efeitos ao avançar o marcador de Invocação:

- Se o marcador parar no espaço 2 ou 4, nada acontece.



- Se o marcador parar no espaço 3 ou 5, ele cai em uma Maldição. Aplique o efeito da Maldição.

- Se o marcador parar no espaço de Invocação, os jogadores devem aceitar o efeito de fracasso da página direita do Grimório. Como Maldições se mantêm na trilha de Invocação, o Monstro escapa, acionando o efeito de fracasso 🐉. Descarte então as Maldições remanescentes.

- Independente de bônus ou penalidades, mova imediatamente o marcador de Invocação para o espaço 1: Novo Monstro. Depois, vire a página para avançar para o próximo Monstro. Após virar a página, aplique a todos os jogadores o Efeito de Chegada do Monstro descrito na página esquerda do Grimório.

Nota: Durante o turno do primeiro jogador, o Grimório está fechado. Avance o marcador de Invocação para o espaço 1: Novo Monstro, e abra o livro, revelando o Monstro na primeira página do Grimório

- Mova o marcador de Rodada (na tabela abaixo dos numerais romanos) uma caixa para baixo (exceto durante o 1º turno do jogo). O marcador de Rodada indica quantas Maldições Multi-Elemento (0, 1 ou 2) pôr nos espaços de Maldição ao longo da trilha de Invocação (uma por espaço, começando no 2).

- Por fim, compre 3 Maldições equivalentes aos símbolos de Elemento na página esquerda do Grimório. Posicione-as (uma por espaço) viradas para cima atrás das Maldições Multi-Elemento. Comece no espaço 2 se não houver Maldições Multi-Elemento. Lembre-se que o espaço 3 pode receber 2 Maldições!

Aplicando Maldições

Uma Maldição é aplicada uma vez, quando o marcador de Invocação avança para seu espaço. Maldições nos primeiros espaços (se houver) não têm outros efeitos. Ao avançar o marcador de Invocação, cheque se há uma Maldição naquele espaço:

Nota: Uma Maldição permanece em jogo, mesmo após ser aplicada, até ser destruída por ação de um jogador ou pelo marcador de Invocação chegando ao fim da trilha.

- Se não houver Maldição: Nada acontece. Pule para a fase de Ação.
- Se houver uma Maldição: Aplique seu efeito. A não ser que indique o contrário, uma Maldição se aplica a todos os jogadores, a partir do Jogador Ativo e seguindo em sentido horário. Se um jogador não puder aplicar o efeito, nada acontece; siga para o próximo. Ocasionalmente, uma Maldição não poderá ser aplicada em ninguém. Neste caso, ignore-a.

Nota: O espaço 3 pode receber duas Maldições. Se houver duas Maldições quando o marcador de Invocação chegar ao espaço 3, aplique o efeito da carta da esquerda a todos os jogadores, e então aplique o da direita.

Maldição

1 Elementos necessários para destruir a Maldição

2 Efeito da Maldição, aplicado quando o marcador de Invocação chegar a seu espaço



3. Fase de Ação

Durante a fase de Ação, você pode usar seus Elementos e cartas de Feitiço para tentar derrotar o Monstro e mantê-lo no Grimório. Cinco ações são possíveis:

- Ativar um Feitiço
- Aprender um Feitiço novo
- Adquirir uma carta de Elemento
- Destruir uma Maldição
- Curar uma de suas cartas de Loucura

Você pode realizar quantas ações quiser, em qualquer ordem, quantas vezes quiser, desde que você tenha as cartas de Elemento para pagar por elas. **Cada ação custa um número de Elementos, que você deve pagar descartando cartas de Elemento da sua mão ou do seu Kit de Suporte, ou uma combinação dos dois.**

Sempre que pagar um Custo de Ativação, você deve descartar cartas de Elemento suficientes para produzir ao menos a mesma quantidade requerida para a ação. **Elementos excedentes são perdidos. Eles não podem ser utilizados para outra Ação.**

Uma única carta de Elemento não pode ser usada para várias Ações.

Exemplo: Se uma Ação requer 3 , você pode descartar três cartas que produzem 1 cada, ou uma carta que produz 1 e uma que produz 2 , ou uma carta que produz 3 .
Você também pode descartar duas cartas que produzem 2 cada, mas você desperdiçaria 1 .

Quando você não quiser (ou não puder) fazer mais nenhuma Ação, prossiga para a fase de Recuperação.

Ativando um Feitiço

Você pode **ativar 1 de seus Feitiços** que não estiver Gasto.

Para ativar um Feitiço, você deve **pagar seu Custo de Ativação** descartando cartas de Elemento suficientes para pagar por sua ativação. Aplique o efeito do Feitiço para gastá-lo, virando-o 90°.

Você pode pagar a mais para aumentar o efeito de um Feitiço.

Você pode pagar até três vezes o Custo de Ativação. A parte do Feitiço que pode ser aumentada é a **Variável do Feitiço (X)**.

Se você pagar o Custo de Ativação normal, aplique seu efeito como está escrito. Se pagar o dobro do custo, multiplique o valor por dois. Se pagar o triplo do Custo de Ativação, multiplique o valor por três.

Exemplo: Um Feitiço requer 1 . Ele pode ser aplicado no máximo três vezes ao gastar 3 para ativá-lo.

Um Feitiço só pode ser ativado uma vez por turno independente do seu Poder. Uma vez que o Feitiço foi ativado, gire-o 90° em sentido horário, para indicar que foi gasto e que não pode ser usado novamente até ser renovado.



Você deve sempre aplicar o máximo do efeito do Feitiço que for possível, mesmo que não consiga aplicar o efeito por inteiro.

Exemplo: O efeito do Olho do Tornado é "Cada jogador descarta 1 carta de sua mão e então compra 1 carta." Um jogador que não tiver cartas em mão para descartar ainda compra uma carta

Elemento



1
Quantidade do Elemento produzido pela carta

2
Tipo do Elemento produzido pela carta

Seu Suporte e o Kit de Suporte

Certos Feitiços o permitem guardar cartas no Suporte. Quando posicionar uma carta no Suporte, pegue uma carta de sua mão e a coloque virada para cima em um dos espaços de Suporte de seu Mago. Cada Mago pode ter até três cartas no Suporte.

Uma carta se mantém no Suporte até ser descartada para pagar por uma Ação ou efeito de uma Maldição.

Exemplo: Para pagar um Custo de Ação, você precisa de 1 , mas não tem nenhum em sua mão ou Suporte. No entanto, existe um no Suporte de outro jogador. Como ele é parte do Kit de Suporte, você pode usá-lo.



Feitiço

1

O Nível do Feitiço e seu Custo de Ativação: o número de Elementos necessários para ativar o Feitiço e para aumentar seu Poder



2

Custo de Aprendizado

3

Efeito do Feitiço

Variável (X): A parte do efeito que é multiplicada pelo Poder do seu Feitiço

Exemplo: o Custo de Ativação do Círculo Ártico é 3 . Se você pagar ao menos 6 de uma vez, seu Poder dobra e você multiplica sua Variável por 2. O efeito se torna: "Cada jogador posiciona 2 cartas no Suporte e então compra 2 cartas."

Aprendendo um Novo Feitiço

Desde que disponível, você pode **aprender 1 Feitiço** da Biblioteca.

Você só pode aprender Feitiços que estejam virados para cima no topo de um dos 4 baralhos. Para aprender um Feitiço, você deve pagar 2 Elementos do mesmo tipo do Feitiço.

Ao aprender um Feitiço, coloque-o na sua frente junto com os outros Feitiços, pronto para ser ativado. Em seguida, revele o próximo Feitiço do baralho correspondente.

Note: Você pode aprender o Feitiço recém-revelado com outra Ação, desde que tenha cartas de Elemento suficientes para fazê-lo.

Cada jogador tem um limite de 5 Feitiços. Ao aprender o sexto Feitiço, você deve destruir um de seus Feitiços (disponível ou gasto) antes de colocar o novo à sua frente. Remova do jogo o Feitiço destruído.

Você pode usar um novo Feitiço no mesmo turno que aprendê-lo.

Adquirindo Cartas de Elemento

Enquanto estiverem disponíveis, você pode **adquirir uma carta de Elemento de valor 2 ou 3** da mesa. Você deve gastar Elementos do mesmo tipo da carta de Elemento que deseja adquirir.

O custo para adquiri-las depende do seu valor:

- Cartas valor 2: 2 Elementos
- Cartas valor 3: 3 Elementos



Ao adquirir uma carta de Elemento, coloque-a na sua pilha de descarte.

Maldição ligada a um Elemento: destruir essa Maldição custa 4 , que podem ser pagos com 2 cartas de Elemento que valham 2 cada.



Maldição Multi-Elemento: Destruir essa Maldição custa 1 , 1 , 1 e 1 .

Destruindo uma Maldição

Você pode **destruir 1 Maldição** pagando os 4 Elementos mostrados no topo da carta de Maldição.

Como compensação por destruir uma Maldição você recebe uma carta de Elemento de valor 2 da mesa à sua escolha, que você pode adicionar ao seu descarte. Se não houver nenhuma carta valor 2, você não recebe nada.

Curando uma de suas Cartas de Loucura

Você pode **curar 1 Loucura de sua mão ou Kit de Suporte** ao pagar quaisquer 2 Elementos de mesmo tipo. Devolva a carta de Loucura curada para o baralho de Loucura.

Nota: Loucura no Kit de Suporte pode ser curada por qualquer jogador.

4. Fase de Recuperação

Ao fim de seu turno, você deve ter exatamente **6 cartas na sua mão** (cartas no Suporte não contam para este limite). Se você tiver mais do que 6, descarte cartas de Elemento de sua Escolha até ter apenas 6. Você não pode descartar cartas de Loucura desta forma. Se você tiver menos de 6, compre até completar. Não se pode descartar antes de comprar.

Lembre-se: Caso precise comprar e seu baralho estiver vazio, adicione uma Loucura a seu descarte e o embaralhe para formar um novo baralho.

Se você tiver 6 Loucuras na sua mão ao final da fase de Recuperação, **você é eliminado do jogo**. Devolva todas as suas cartas à caixa, incluindo seus Feitiços. Os outros jogadores continuam o jogo sem você.

Após a fase de Recuperação, **seu turno acaba**. Passe o marcador de Jogador Ativo para o jogador à sua esquerda. Ele começa um novo turno com a fase de Concentração.



Fim de Jogo

Todos ganham o jogo se vocês virarem todas as páginas do Grimório e derrotarem o último Monstro.

Todos perdem o jogo se:

- Você deve comprar uma carta de Loucura, mas a pilha está vazia.
- Vocês falharem em derrotar o último Monstro do Grimório.
- Todos os jogadores forem eliminados do jogo pela Loucura.

Modos de Jogo

The Big Book of Madness oferece 3 modos de jogo diferentes:

Normal	Use as regras de jogo normais.
Terror	Cada jogador começa com uma carta de Loucura no seu baralho. Esta carta deve vir da pilha de Loucura.
Pesadelo	Cada jogador substitui sua carta inicial de valor 2 por uma carta de valor 1.



Vocabulário e Efeitos Diversos

- Maldições, Monstros ou efeitos de Feitiço e habilidades do Mago contradizem as regras normais. O texto da carta sempre prevalece sobre o manual de regras.
- Se um efeito pode ser aplicado, ele deve ser aplicado.
- Se um efeito pode ser parcialmente aplicado, aplique cada parte possível, começando pelo Jogador Ativo e seguindo em sentido horário. Ignore o resto.
- Se não puder aplicar o efeito, ignore o efeito. Outros jogadores ainda podem ser afetados.

Outro Jogador Realiza uma Ação

Certos Feitiços permitem outro jogador a realizar uma ação no seu turno. O jogador pode realizar qualquer ação, como se fosse seu próprio turno. No entanto, o jogador não-ativo não recompõe sua mão para 6 cartas, e não renova qualquer Feitiço – antes ou depois dessas ações. Esse jogador apenas recompõe sua mão na fase de Recuperação de seu turno normal, e apenas renova Feitiços

na fase de Concentração de seu turno normal.

Esclarecimentos Sobre Algumas Cartas

- O *Feiticeiro* tem o efeito “Coloque 1 Loucura sob cada Maldição. O jogador que destruir a Maldição coloca a Loucura em seu descarte.” Ao fim da Rodada, se qualquer carta de Loucura continuar abaixo de Maldições destruídas, devolva-as à pilha de Loucura.
- Se o poder do *Avatar* for aumentado, cada carta no Kit de Suporte pode ser usada para apenas uma ação, independente do número de Ações que você tiver.



Descarte

Quando você descarta uma carta, ela deve vir de sua mão ou do Kit de Suporte (dependendo do efeito). Uma carta descartada sempre vai para a pilha de descarte do seu dono. Descartar uma carta de Elemento lhe permite produzir a quantidade de Elementos indicada na carta para pagar os custos da sua Ação.

Pilhas de Descarte

Você pode olhar sua pilha de descarte a qualquer momento. Você não pode olhar seu baralho. Quando adicionar uma Loucura e embaralhar seu descarte, você pode olhar as cartas do descarte antes de embaralhá-lo.

Determinando o Alvo de um Feitiço

O texto do efeito de um Feitiço sempre indica o jogador afetado.

- **Você:** o jogador que ativou o Feitiço.
- **Cada outro jogador:** Cada jogador exceto o jogador que ativou o Feitiço.
- **Cada jogador:** Todos os jogadores são afetados individualmente, incluindo o jogador que ativou o Feitiço.
- **Jogador:** qualquer jogador à sua escolha (incluindo você).

Destruindo

Quando destruir uma carta, a remova do jogo, deixando-a de lado. Alguns efeitos podem devolver estas cartas ao jogo.

Pode ser possível destruir cartas de Loucura. Isso as remove do jogo e as deixam de lado, diferente da carta de Cura



que devolve cartas de Loucura para a pilha de Loucura.

Você pode olhar as cartas que foram destruídas.

Embaralhando

Se você deve embaralhar seu baralho, mão ou descarte por causa de algum efeito, você não recebe uma Loucura. Você apenas recebe uma carta de Loucura quando precisa comprar cartas, mas seu baralho está vazio.

Neutralizando

Alguns efeitos lhe forçam a neutralizar uma Maldição ou Feitiço. Uma carta neutralizada é virada para baixo. A carta passa a não ter efeito, mas ainda é considerada dentro do jogo.

Um Feitiço neutralizado não pode ser ativado, mas conta para seu limite de cinco Feitiços. Você pode escolher destruir o Feitiço neutralizado

ao aprender um novo Feitiço. O novo Feitiço entra virado para cima, pronto para ativação, como normal. Ao escolher neutralizar um Feitiço gasto, ele se mantém gasto quando (ou se) a neutralização terminar

Uma Maldição neutralizada não tem efeito, mas não pode ser destruída. No turno seguinte, a Maldição vira para cima e fica de novo disponível para ser destruída. Se um Monstro tem apenas uma Maldição neutralizada ao fim de sua trilha de Invocação, você não o destrói e sofre o efeito de Fracasso.

Comprando

Ao comprar uma carta, sempre pegue a carta do topo de seu baralho e a ponha em sua mão. Você pode ter qualquer número de cartas em sua mão, mas ao final de seu turno você deve ter exatamente seis cartas em sua mão (veja Fase de Recuperação).

Se seu baralho estiver vazio quando precisar comprar uma carta nova, coloque uma carta de Loucura em seu descarte e o embaralhe para formar um novo baralho.

Habilidade do Mago

Cada Mago tem uma habilidade especial que pode ser ativada uma vez por turno.

Troca

Uma carta passada da mão de um jogador para outro jogador sempre vai para a mão do receptor, nunca para o descarte.

Recebendo uma Loucura

Quando receber uma Loucura, pegue-a da pilha de Loucura e a coloque em seu descarte. Se você não puder pegar por não haver mais cartas na pilha de Loucura, o jogo acaba! Vocês todos perderam, enlouquecidos pelo Grimório.

Recebendo uma Loucura no Suporte

Se receber uma Loucura no Suporte quando seu Suporte já está cheio, você ainda recebe a carta. No entanto, isso não muda o limite. Você tem uma carta extra no Suporte temporariamente, até um efeito ou Ação livrar seu Suporte da carta extra.





Cura

Ao curar uma carta de Loucura, devolva a Loucura curada para a pilha de Loucura.

Suporte

Certos Feitiços permitem colocar cartas no Suporte. Quando você colocar uma carta no Suporte, pegue uma carta da sua mão e a coloque virada para cima em um dos espaços de Suporte do seu Mago. Cada Mago pode ter até três cartas no Suporte. Uma carta permanece no Suporte até ser descartada para pagar por uma Ação ou efeito de uma Maldição.

Um jogador pode usar uma ou todas as cartas no Kit de Suporte. Você também pode descartar cartas da sua mão junto com cartas no Kit de Suporte para pagar Custos

Uma carta no Kit de Suporte é sempre descartada para a pilha de descarte do jogador que a colocou no Kit de Suporte, independente de quem causou seu descarte.

Você pode pôr qualquer carta no Suporte, até Loucuras.

Cartas de Loucura colocadas no Suporte não são consideradas como estando em sua mão na regra de eliminação.

Lembre-se: “Kit de Suporte” se refere a todas as cartas em todos os espaços de Suporte dos jogadores. Apenas “Suporte” se refere às cartas nos espaços de Suporte de um jogador.

No Topo do seu Baralho

Quando você receber uma carta no topo do seu baralho, a coloque para baixo no topo do seu baralho, fazendo-a ser a primeira carta.

Valor Superior

Uma carta com “valor superior” sempre significa uma carta de Elemento do mesmo tipo com exatamente 1 valor a mais. Você pode ir de 1  para 2 , e de 2  para 3 , mas nunca de 1  para 3 , ou de 1  para 2 .



Aqui estão algumas dicas para ajudá-lo em seu 1º jogo:

- Escolha seu Mago com cuidado, de modo a ter um bom balanço de cartas de Elementos iniciais.
- Não negligencie a ação de Cura. Tente manter mais Loucuras na pilha de Loucuras do que o dobro do número de jogadores.
- Se você se especializar em um Elemento, seus Feitiços serão mais poderosos.
- Encha seu Kit de Suporte! Isso lhe dá mais flexibilidade à medida que cada Monstro chegar.
- Feitiços de nível 2 e 3 são muito poderosos, e podem desequilibrar o jogo. Vá em frente e compre os Feitiços de nível 1, mesmo que apenas para expor os de nível 2.
- Às vezes, não destruir todas as Maldições de um Monstro é OK, se você se preparar para o efeito de Fracasso. Este sacrifício pode permitir que você prepare melhor a sua mão para o próximo Monstro do livro.

Créditos

Designer do jogo: Maxime Rambourg

Ilustrações e paleta de cor: Naïade

Diretores da Coleção:

Cédric Barbé and Patrice Boulet

Coordenador do Projeto: Gabriel Durnerin

Tradutor (EN): Nathan Morse

Gerente de Produto EUA: Jeff Quick

Embalagem, Conceituação Gráfica, e Desenvolvimento de Regras: ORIGAMES

Diagramação e Coordenação: Guillaume Gille-Naves

Direção de Arte: Igor Polouchine



O Designer Agradece: Um grande obrigado a todos que participaram dos mais de quatro anos de desenvolvimento desse jogo. Obrigado ao time da Iello. Eles foram capazes de prever o que o Big Book poderia se tornar, um jogo merecedor de seu interesse; particularmente Gabriel, sua paciência, suas ideias claras e sua confiança. Obrigado à Naïade pela super madura, Grande obra de arte; uma tirada de chapéu do Mago para esse artista! Obrigado à minha família que aturou os caprichos do processo criativo. Em particular, Maud, que regularmente dividiu sua mesa de café e seu tempo a cada passo desse jogo. Obrigado a Sam e Popo por todo seu trabalho. Obrigado a todos os jogadores da fase de testes, que foram demais para listar aqui. Todos aqueles que progrediram as coisas com suas críticas construtivas e todas aquelas monstruosas e loucas sessões. Um grande salve para o Feinte de l'Ours game café e seus voluntários, aqueles que me permitiram achar o tempo para fazer tudo isso, eu amo vocês. Dedicatória especial para la Feinte: Esse é o lugar que deu a luz à esse jogo. Obrigado à minha impressora e à minha refiladora. Obrigado desde já à minha avó, que estará muito orgulhosa de mim, assim como meus pais, e minha irmã, que sempre me apoiaram incondicionalmente. Vocês são todos magos! Obrigado!

Créditos da versão brasileira

Editor Geral: Antônio Sá Neto

Direção de Arte: Dan Ramos

Tradutor (BR): Luisa Kühner

Revisão: Flávia Najjar

Direitos cedidos para esta edição à REDBOX EDITORA
Av. 13 de Maio, 33 - sala 1312 - Centro Rio de Janeiro/RJ - redbox@redboxeditora.com.br | www.redboxeditora.com.br
© 2016 IELLO USA LLC. IELLO, The Big Book of Madness, e suas logos são marcas registradas de IELLO USA LLC.



redboxeditora.com.br