

Gloom

SEGUNDA EDIÇÃO

O Jogo de Incidentes Infelizes & Graves Consequências

O mundo de *Gloom* é um lugar triste e abandonado. O céu é cinza, o chá é frio e uma nova tragédia aguarda a cada esquina. Dívidas, doenças, mágoas e ninhadas de ratos raivosos comedores de carne – quando parece que as coisas não podem piorar, elas pioram. O único consolo vem de saber que a sua história é a mais trágica de todas, e há uma certa satisfação em ridicularizar as dores dos outros contando suas próprias desventuras mórbidas.

OBJETIVO

Em *Gloom*, você controla o destino da sua excêntrica família de desajustados e misantropos. Seu objetivo é triste, mas simples: fazer com que seus Personagens sofram as maiores tragédias possíveis antes de seguirem para o merecido descanso da morte, enquanto mantém os Personagens dos adversários felizes, saudáveis e vivos. Assim, você vai detalhar os infelizes incidentes que resultaram em sua morte miserável.

Você joga Modificadores da sua mão por cima das cartas de Personagem, descrevendo os horribes eventos que infligiu aos seus Personagens para diminuir sua pontuação de Autoestima, enquanto anima os Personagens dos adversários com momentos felizes que acumulam pontos positivos. Quando um membro da sua família sofrer uma Morte Prematura, ele e todas as trágicas circunstâncias que levaram à sua morte ficam paradas até o final do jogo.

O jogo termina quando uma família inteira morre. Então, você soma os pontos de Autoestima visíveis nos seus Personagens mortos. O jogador cujos Personagens sofreram mais – aquele com o menor Valor da Família total – ganha o jogo.

COMPONENTES

Gloom é um jogo para 2 a 5 jogadores a partir de 13 anos de idade. O jogo leva cerca de 1 hora. Além do folheto de regras, *Gloom* inclui 20 cartas de Personagem, 2 cartas de referência, 57 cartas de Modificadores, 11 cartas de Evento e 20 cartas de Morte Prematura.

PREPARAÇÃO

Antes de começar, separe as cartas de Personagem do resto baralho. Cada jogador *escolhe uma família e pega uma mão de cartas*.

Escolha uma Família

Cada jogador escolhe uma família e pega as 5 cartas de Personagem com o símbolo da família abaixo da ilustração.

SÍMBOLOS DAS FAMÍLIAS



Castelo Slogar



Salão Hemlock



Antro das Deformidades dos Dark



Guarda Blackwater

Coloque suas cartas de Personagem para cima na sua frente. Personagens não escolhidos voltam para a caixa.

No jogo com 4 jogadores, cada jogador escolhe 1 Personagem para descartar, evitando que o jogo fique longo demais. Para 5 jogadores, crie uma nova família com os Personagens rejeitados.

Criando sua Mão Inicial

O resto das cartas (Modificadores, Eventos e Mortes Prematuras) são embaralhadas juntas e colocadas, viradas para baixo, em uma pilha no centro da mesa. Depois, cada jogador pega 5 cartas como sua mão inicial.

Ao descartar cartas, crie uma pila de descarte. Se o baralho acabar, reembalhe a pilha de descarte para criar um novo baralho.

Agora você está pronto para atormentar seus Personagens! O jogador que teve o pior dia começa. Se todos tiveram um dia igualmente horrível, o dono do jogo começa. A rodada continua no sentido horário.

O JOGO

Na sua vez, *faça 2 ações* e depois *reponha sua mão* até o limite, nessa ordem.

Faça 2 Ações

Primeiro, faça 2 das seguintes ações. Você pode fazer a mesma ação duas vezes (exceto Morte Prematura).

Jogue um Modificador: Como uma ação, coloque uma carta de Modificador em um personagem vivo, mesmo que não seja o seu. Se houver um efeito imediato, resolva-o na hora. Modificadores também adicionam um ícone de história e/ou contribuem com pontos de Autoestima à esquerda.

Jogue um Evento: Como uma de suas ações, revele uma carta de Evento, siga as instruções de efeito e depois descarte-a.

Jogue uma Morte Prematura: Como sua primeira ação, coloque uma carta de Morte Prematura em um Personagem vivo *com pontos de Autoestima negativos*, mesmo que não seja seu. A Morte Prematura não pode ser jogada como segunda ação, mas um Modificador ou Evento pode deixar que ela seja usada como “ação livre”. O jogo termina quando o último Personagem em qualquer família morre.

Descarte sua Mão: Como uma de suas ações, você pode descartar toda a sua mão. No entanto, você só recebe cartas no final do seu turno. Se você descartar como primeira ação, não terá cartas para a sua segunda ação.

Passar: Você não precisa fazer uma ou nenhuma ação se não quiser.

Reposição de Cartas

Depois de fazer suas duas ações, pegue cartas até atingir o limite de cartas atual. A não ser que seja alterado por cartas, *seu limite de cartas é 5*.

Você não é obrigado a descartar; se você terminar com 7 cartas na mão e seu limite é 5, você simplesmente não pega cartas até ter menos de 5.

Depois que você pegar as cartas, o jogador à sua esquerda faz o turno dele.

Ações Livres

Algumas cartas de Modificador e de Evento permitem que você jogue cartas adicionais como “ação livre” que não contam como suas 2 ações nor-

mais. Se uma carta deixar você usar uma carta de Morte Prematura como ação livre, não importa se é sua 1ª ou 2ª ação.

CONTE A HISTÓRIA

Metade da diversão de *Gloom* são as histórias que se desdobram com o progresso do jogo. Na sua vez, você tem que explicar os efeitos das suas cartas e como os eventos trágicos vieram a acontecer.

Por exemplo, você joga “Ficou Trancado num Trem” na Professora Helena Slogar. Por que ela estava no trem? Como ela ficou presa? E se seu oponente decidiu depois que ela “Fez um Matrimônio Magnífico”, como ela conheceu o futuro marido enquanto estava presa lá?

Não há respostas certas e depende de você até onde mergulhar nestes contos trágicos. Mas quando jogar uma carta, tente explicar como ela se encaixa na história daquele Personagem; você vai se divertir mais assim!

AS CARTAS

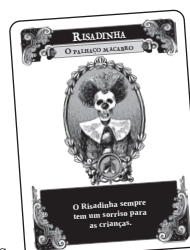
O jogo básico de *Gloom* usa 4 tipos de cartas: *Personagens*, *Modificadores*, *Eventos* e *Mortes Prematuras*. As Cartas são resolvidas na ordem em que são jogadas.

A regra principal do jogo é *só prestar atenção nos elementos visíveis das cartas*. Ignore aqueles que você não vê. Assim, a pontuação de Autoestima de um Personagem é a soma dos pontos visíveis. Um efeito contínuo é mantido até o texto do efeito ser coberto. E apesar de um efeito persistente ser mais difícil de ser removido, quando o ícone no canto superior direito e a figura no centro forem encobertas, o efeito acaba.

Elementos Comuns

As Cartas podem ter um ou mais dos seguintes elementos:

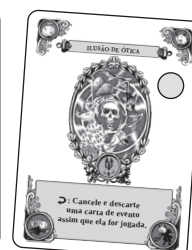
Pontos de Autoestima: São os números do lado esquerdo da carta e há 3 espaços para eles. Combine todos os pontos *visíveis* de um Personagem para determinar sua Autoestima. Some os valores dos seus Personagens *mortos* para obter o Valor da Família. Lembre-se: Personagens vivos nunca contribuem para o Valor da Família.



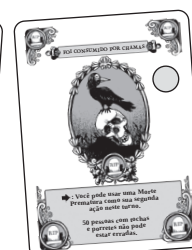
Personagem



Modificador



Evento



Morte Prematura

TIPOS
BÁSICOS
DE CARTAS

Ícones de História: Os ícones de história ficam no lado direito das cartas. Eles não têm efeito por si só, mas podem acionar ou interagir com outras cartas.

Animal: Este ícone geralmente indica a presença de animais perigosos.

Vazio: Este círculo opaco cobre um ícone anterior, anulando seu efeito.

Morte: Modificadores com esse ícone são relacionados à doença ou terror sobrenatural - fantasmas, maldições, tuberculose e assim por diante.

Pato: Às vezes piadas machucam; cuidado com aves aquáticas mórbidas!

Cálice: São relacionados a banquetes, veneno e outros eventos com comida.

Lucro: Envolvem dinheiro.

Romance: Este ícone fala de relacionamentos, bons e ruins.

Nada: Um espaço vazio que deixa o ícone anterior à mostra significa que aquele ícone ainda tem efeito.

ÍCONES DE HISTÓRIA



Requisitos dos Personagens: Aparecem apenas nas expansões de *Gloom*. Deve ser cumprido pelo Personagem no qual a carta é jogada para acionar o efeito. Por exemplo, uma carta que diz “Se o Personagem tem ” significa que o Personagem alvo deve ter o ícone à mostra ou o efeito não é acionado. A carta pode ser jogada em um Personagem sem o ícone certo, mas o efeito com requisito não é acionado. Algumas cartas têm um efeito padrão que acontece antes de um efeito com requisito de Personagem; o efeito padrão é acionado independentemente do efeito com requisitos.

Texto Ilustrativo: Personagens, Modificadores e Mortes Prematuras têm um texto em itálico na moldura de texto principal. Ele não tem efeito no jogo, mas é divertido ler em voz alta.

Efeitos: A maioria das cartas tem um efeito. Eles são divididos em categorias.

Efeitos Imediatos: São efeitos acionados assim que a carta é jogada. Se a carta for movida para outro Personagem depois, o efeito não é acionado novamente. A maioria dos Modificadores têm efeitos imediatos. Exemplo: “Pegue 1 carta.”

Efeitos de resposta: São as únicas cartas usadas durante a vez de outro jogador como resposta a uma jogada, em vez de serem jogadas na sua vez. Exemplo:

“Cancele e descarte uma carta de evento assim que ela for jogada.”

Efeitos Contínuos: São acionados quando a carta é jogada e continua valendo enquanto o texto do efeito for visível. Se um Modificador com um efeito for movido para outro Personagem, o efeito é aplicado ao novo Personagem enquanto o texto for visível. Exemplo: “Seu limite de reposição aumenta em 1 carta.”

Efeitos Persistentes: Aparecem apenas nas expansões de *Gloom*. São acionados quando a carta é jogada, mas permanecem em efeito mesmo depois que a carta e o texto somem; um ícone no topo direito indica isso, junto com um lembrete no centro da carta, sob a ilustração. O efeito permanece ativo enquanto o ícone e o texto estiverem visíveis e é aplicado a um novo Personagem se o Modificador for movido

ÍCONES DE EFEITO



Os efeitos são sempre aplicados ao jogador que controla o Personagem no qual a carta foi jogada, não à pessoa que a jogou, a não ser que seja indicado na carta. Se você jogar um Modificador com o efeito “Pegue 2 cartas” em um Personagem do oponente, ele pega 2 cartas e não você. Da mesma forma, qualquer texto que diga “você” ou “seu” refere-se à pessoa controlando o Personagem afetado.

Cartas de Personagem

Personagens têm uma moldura preta com um texto em branco, como os Modificadores; elas podem ser identificadas pela imagem do Personagem no centro da carta e o símbolo da família abaixo. Cartas de Personagem não têm ícone de história, efeitos ou pontos de Autoestima - Personagens começam sem pontos de Autoestima, já que são a fundação para construir sua história trágica.

Cartas de Modificador

Modificadores têm uma moldura preta com um texto em branco, como os Personagens. Modificadores sempre têm pontos de Autoestima e muitos têm ícones de história. Modificadores com efeito persistente incluem uma imagem central, mas a maioria não a tem.

Jogar um Modificador é como se inflige infortúnio aos seus próprios Personagens e alegra seus inimigos. Você só pode jogar Modificadores em Personagens vivos, a não ser que um efeito diga o contrário. Você pode jogar Modificadores nos seus Personagens ou nos de outros

EXEMPLO DE FAMÍLIA DURANTE O JOGO



jogadores. No geral, é melhor jogar Modificadores com pontos negativos na sua família e com pontos positivos na do seu oponente, mas o efeito da carta pode lhe dar razões para quebrar essa linha.

Pode-se jogar vários Modificadores em um só Personagem; se um novo Modificador cobrir os pontos de Autoestima, o ícone de história ou o efeito de um Modificador anterior, aquele elemento é desconsiderado.

Cartas de Evento

As cartas de evento têm uma moldura cinza com texto em vermelho e uma imagem central em vermelho com todos os ícones de história. Um evento é uma carta de uso único que é jogada de sua mão e descartada assim que seu efeito é resolvido.

Cartas de Morte Prematura

Uma Morte Prematura (e em *Gloom*, todas as mortes são prematuras) tem uma moldura cinza com o texto em preto e uma imagem de uma caveira no centro que cobre a imagem do Personagem em que é jogada. A Morte Prematura transforma Personagens vivos sem valor em mortos valiosos.

Na sua primeira ação, você pode colocar uma carta de Morte Prematura no seu Personagem ou em um de outro jogador. No entanto, você só pode jogar uma Morte Prematura em um Personagem com *pontos de Autoestima negativos*, mesmo que a Morte Prematura tenha uma pontuação negativa. Apenas Personagens infelizes podem morrer!

Algumas cartas também têm efeitos que podem causar uma morte na vez de outro jogador ou como ação livre; essas cartas são o único jeito de jogar uma Morte Prematura como sua segunda ação.

Quando uma Morte Prematura é jogada em um Personagem, deixe de lado aquele Personagem juntamente com todas as cartas que foram jogadas nele. Não é possível jogar Modificadores em Personagens mortos e apenas algumas cartas de Evento afetam Personagens mortos.

VENCENDO

O jogo termina assim que o último Personagem de qualquer família morre. Some os pontos de Autoestima *visíveis* de todos os seus Personagens *mortos* para obter a sua pontuação final. O jogador com o *menor* Valor de Família vence o jogo.

Apenas pontos de Autoestima visíveis contam para a pontuação de um Personagem; aqueles que foram cobertos são ignorados. Você recebe pontos de Autoestima no final do jogo apenas pelos seus próprios Personagens mortos; seus Personagens vivos e os Personagens mortos dos seus oponentes não contribuem para o seu Valor de Família total.

PARA INICIANTES

Para simplificar o jogo, ignore os efeitos das cartas. A maioria da estratégia de jogo está ligada aos efeitos das cartas, já que Modificadores com valores melhores têm efeitos negativos. Mas ignorá-los pode ser uma boa maneira de aprender o básico.

CRÉDITOS

Conceito e Design: Keith Baker

Edição e Produção: Michelle Nephew

Arte: Scott Reeves & Todd Remick

Design Gráfico:

Scott Reeves & Michelle Nephew

Editor: John Nephew

Playtesting: Ellen Baker, Jared

Brynildson, Rob Bryan, Gina Davis, Graeme Davis, Daniel Havey, Will Hindmarch, Seth McGinnis, John Nephew, Michelle Nephew, Scott Reeves, Christopher Riggs, Sharon Riggs, Daniel Russett, Charles Ryan, Stan!, Trevor Stone, James Wyatt, Sara Young



© 2004 – 2014 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Todos os direitos reservados. *Gloom* é uma marca registrada de Trident, Inc licenciada para Calamity Jogos de Tabuleiro e Acessórios Ltda.