

FUGA DA

Mansão Mal Assombrada

A EXPERIÊNCIA DISNEY

ADICIONE UM TOQUE DE MAGIA DISNEY NO SEU COMPUTADOR

WWW.DISNEYEXPERIENCE.COM



JOGO DE TABULEIRO CRIADO POR ROBERT NAVA, A EXPERIÊNCIA DISNEY (WWW.DISNEYEXPERIENCE.COM). TODOS E QUAISQUER MARCAS REGISTRADAS E DIREITOS AUTORAIS SÃO PROPRIEDADES DE SEUS RESPECTIVOS DONOS. ESTE JOGO DE TABULEIRO CRIADO POR UM FÃ FOI APROVADO PARA DISTRIBUIÇÃO AO PÚBLICO PELA WALT DISNEY INTERNET GROUP, E NÃO É PARA VENDA OU REDISTRIBUIÇÃO. TRADUÇÃO DAS INSTRUÇÕES DO JOGO POR BRUNO PÊSSO CALDEIRA.

FUGA DA Mansão Mal Assombrada

OBJETIVOS

☐ Você tem uma hora! Você conseguirá escapar da Mansão Mal Assombrada antes do relógio bater '13'?

Comece sua jornada no sótão da Mansão Mal Assombrada, seguindo por sinuosos caminhos através de corredores assombrados e o cemitério cheio de fantasmas. Mas, cuidado! Madame Leota está fazendo muitos feitiços e encantamentos que podem ou não funcionar a seu favor.

COMPONENTES DO JOGO

- ☐
- 1 Tabuleiro
 - 2 Dados
 - 5 Peças
 - 1 Marcador de Relógio
 - 56 Cartas da Sorte
 - Instruções do Jogo

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

- ☐
1. Cada jogador seleciona uma peça e a coloca no espaço "Começo" no sótão.
 2. Mova o ponteiro do relógio no Marcador de Relógio para que marque o número 13.
 3. Embaralhe as Cartas da Sorte e as coloque viradas para baixo em um monte.

FUGA DA
Mansão Mal Assombrada

JOGO BÁSICO

Movimento: Os jogadores jogam um dado (a caveira e os ossos contam como "zero"). O jogador que tirar o maior número começa o jogo, e depois passa a vez para o jogador da sua esquerda. Em caso de empate, os jogadores que empataram continuam jogando o dado até que um tire um número maior.

Em cada jogada, jogue os dois dados de uma vez e mova a sua peça os espaços equivalentes à soma dos números. Se você cair em um espaço que estiver ocupado por outro jogador, mova a sua peça para o próximo espaço disponível.

Se você tirar números iguais em ambos os dados, você move a sua peça e ganha o direito de jogar novamente. O número máximo de jogadas extras que você pode ter na sua vez (seja jogando os dados ou pelas Cartas da Sorte) é de 3. Depois disso, números iguais nos dados ou Cartas da Sorte não podem lhe dar outra jogada extra. Neste caso, se a Carta da Sorte tiver outras instruções além de uma jogada extra, siga o resto das instruções dessa carta.

A caveira e os ossos valem "zero". Se você tirar os dois de uma vez, você não poderá mover sua peça, e não poderá jogar novamente.

Cartas da Sorte: Toda vez que você cair em um espaço "Carta da Sorte" (marcado por uma bola de cristal), você deverá pegar uma Carta da Sorte, seguir as instruções imediatamente, e depois colocá-la na pilha de descarte.

Algumas cartas são boas (recompensas), e outras são ruins (punições). Existe uma distinção entre os dois tipos que é usada em algumas instruções das cartas.

Algumas cartas podem ser guardadas para uso futuro; Coloque-as viradas para baixo na sua frente para que os outros jogadores possam saber que você as tem (mas somente você poderá ver o que elas são). Você pode usar estas cartas em qualquer momento do jogo, a não ser que as instruções delas não permitam isso. Em alguns casos, os jogadores podem usar várias cartas para se defender ou para redirecionar os efeitos de outras Cartas da Sorte.



guardadas para uso futuro; Coloque-as viradas para baixo na sua frente para que os outros jogadores possam saber que você as tem (mas somente você poderá ver o que elas são). Você pode usar estas cartas em qualquer momento do jogo, a não ser que as instruções delas não permitam isso. Em alguns casos, os jogadores podem usar várias cartas para se defender ou para redirecionar os efeitos de outras Cartas da Sorte.

FUGA DA Mansão Mal Assombrada

A Sala das Sessões é um lugar cheio de espíritos! Todos os espaços nesta sala devem ser considerados como espaços de Cartas da Sorte.

O Relógio: O Relógio conta o "tempo" restante que você tem para escapar da Mansão Mal Assombrada. A primeira vez que um espaço de Relógio (marcado com um desenho de um relógio) for ocupado ou passado por algum jogador, mova o ponteiro do Relógio em uma "hora." O espaço de Relógio que causou este movimento no ponteiro fica "desativado," e todos os outros jogadores podem ficar neste espaço ou passar por ele sem ter que mexer no relógio.



O "tempo" pode se mover para frente ou para trás na Mansão Mal Assombrada com a ajuda das Cartas da Sorte. Espaços "desativados" podem até ser "reativados."



As Seções do Jogo: O tabuleiro do jogo é dividido em seções, que devem ser conhecidos por causa de algumas Cartas da Sorte. As cinco seções principais são:

1. Sótão
2. Corredor dos Retratos que se Mexem
3. Saguão
4. Cemitério
5. Gramado

Observar as ilustrações no Apêndice.

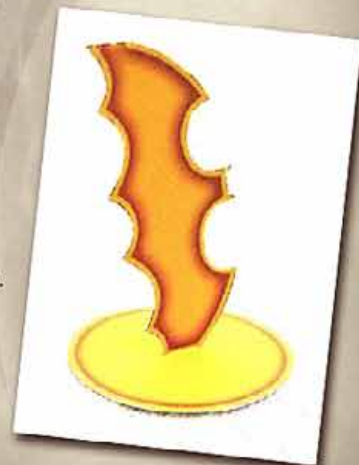
Ganhando/Finalizando o Jogo: O primeiro jogador que alcançar o espaço da Chegada antes que o Relógio marque '13' horas é o vencedor.

Se o Relógio chegar as '13' horas antes que algum jogador alcance a o espaço da Chegada, o jogo acaba, e todos os jogadores se tornam hóspedes permanentes da Mansão Mal Assombrada.

JOGOS ALTERNATIVOS

Tente jogar sem o Relógio. Trate todos os espaços do Relógio como espaços comuns, e ignore as instruções de Relógio nas Cartas da Sorte.

Para um jogo mais simples ainda, tente jogar sem as Cartas da Sorte também! Considere os espaços das Cartas da Sorte como espaços comuns.



FUGA DA
Mansão Mal Assombrada

APÊNDICE



Imagens podem diferir do produto final.



FUGA DA
Mansão Mal Assombrada

