

# SIM, MESTRE DAS TREVAS!

## Livro de Regras

### Introdução

Em todas as sagas épicas, o Mal sempre planeja nas sombras a destruição das Forças do Bem, esperando pelo dia em que a Escuridão reinará suprema. Mas, inevitavelmente, Heróis surgem e corajosamente derrotam o Mal, trazendo de volta a paz e a justiça para o local. Obrigdo a vocês poderosos Heróis por manterem a Luz da Virtude sempre acesa!

Mas o que acontece quando os humilhados Seguidores do Mal retornam para suas alcovas? O que aconteceria se esta saga épica se passasse em um mundo chamado Kragmortha? O que farão os Servos das Trevas quando encararem a Fúria de Rigor Mortis, o Gênio Perverso e Senhor Supremo das Terras Perdidas?

*Rigor Mortis: Ora, ora, meus Servos rastejantes, vocês conseguiram trazer o manto do Mago Cinzento como eu ordenei?*

*Shalma-Ne: O m-m-m-anto! Claro Mestre...Nós estávamos a caminho da torre do mago mas, enquanto estávamos atravessando a floresta, esse goblin inútil nos fez perder a direção...*

*Rigor Mortis: Ah! Isso é verdade Nya-Khebo?*

*Nya-Khebo: Mas Mestre, não foi minha culpa! Eu estava seguindo o caminho correto, quando uma terrível tempestade nos pegou desprevenidos e Simur-Hadd nos alertou que seria melhor retornarmos para que pudéssemos nos abrigar em uma mina...*

*Rigor Mortis: Nós temos medo de nos molhar, é isso?*

*Simur-Hadd: Bem...sim, infelizmente é verdade...mas eu não queria...*

*Rigor Mortis: Simur Hadd! Pela milionésima vez, você foi o responsável pelo fracasso de uma missão importantíssima! E pela milionésima vez você será severamente castigado! Fique onde está...*



## Descrição do Jogo

*Sim, Mestre das Trevas!* (ou SMT!) é um party game com tema de fantasia com uma pegada leve e bem humorada. Para jogar você precisa apenas de uma pitada de pensamento rápido, alguns amigos e a vontade de se divertir muito.

O jogo é simples de aprender e fácil de jogar. Os perversos Servos de Rigor Mortis, o único e verdadeiro Gênio do Mal, retornam para casa após fracassarem pela milionésima vez em uma missão e precisam se justificar perante seu Mestre, inventando histórias, dando desculpas esfarrapadas e jogando a culpa em seus comparsas o máximo que for possível.

A pessoa que jogar como o Gênio do Mal também tem um papel importante no jogo. Ele possui poder absoluto, e os Servos são seus comandados. Ele pode optar por puni-los ou continuar escutando suas explicações. Ele julga se suas desculpas fazem sentido ou se um dos Servos está hesitante ou desrespeitoso demais.

E para aqueles que não conseguirem inventar nenhuma desculpa, ele distribui Olhares Fulminantes...

## Conteúdo do Jogo

O jogo inclui:

- Este Livro de Regras
- 121 Cartas de Dica
- 37 Cartas de Ação
- 7 Cartas de Olhar Fulminante



## Regras do Jogo

### Papéis dos Jogadores

Em *SMT!*, os jogadores devem escolher entre dois papéis: ser um dos Servos ou o Mestre das Trevas.

Antes de jogar, decida que estará no papel de Senhor das Trevas no primeiro jogo. A escolha pode ser feita de maneira aleatória, por votação ou até mesmo através de um concurso de popularidade.

Todos os outros jogadores estarão no papel de Servos do Mestre das Trevas, as criaturas mais traiçoeiras e escorregadias de Kragmortha (ou qualquer outro mundo de fantasia que você quiser). Todos eles devem possuir certas características distintas: incapacidade crônica, descoordenação motora e uma falta de habilidade grave de cumprir simples tarefas.

### The Cards

*SMT!* Possui dois tipos de cartas básicas.

### Cartas de Dica



As Cartas de Dica são as peças que guiam a narrativa, sendo utilizadas pelos jogadores para construir a história e se justificar seu fracasso perante o mestre. As Cartas de Dica servem de inspiração para o jogador, que pode se utilizar de qualquer informação do título, descrição ou ilus-



tração da carta, contanto que a associação com o conteúdo da carta seja clara e, obviamente, aceita pela Mestre das Trevas.

Note que os pequenos ícones na parte superior esquerda das Cartas de Dica são utilizados apenas para a variante Sim, Lorde das Sombras! e não são utilizados nas regras de SMT!

### Cartas de Ação



Cartas de Ação devem ser jogadas juntamente com Cartas de Dica para que uma de suas ações possa ser feita. As ações permitidas são representadas por símbolos:



Uma Ação de Passar a Bola redireciona a culpa para outro jogador, forçando-o a iniciar seu turno.



Uma Ação de Interromper é utilizada para tentar atrapalhar a narrativa de outro jogador durante seu turno com uma nova Carta de Dica. (O jogador que usar essa carta não tem seu turno iniciado, ele simplesmente atrapalha e, geralmente, irrita o jogador da vez!)

Algumas cartas permitem apenas uma das ações; outras permitem ao jogador escolher qual ação quer usar.

Note que os pequenos ícones na parte superior esquerda das Cartas de Dica são utilizados apenas para a variante Sim, Lorde das Sombras! e não são utilizados nas regras de SMT!

### As Cartas do Senhor das Trevas



O jogo também contém cartas especiais usadas pelo Senhor das Trevas para distribuir Olhares Fulminantes aos jogadores. As cartas de Olhares Fulminantes mostram 3 Níveis de Fúria do Mestre das Trevas.

### Olhares Fulminantes

O Mestre das Trevas distribui Olhares Fulminantes ao longo do jogo para mostrar o tamanho de sua raiva para com seus Servos. O primeiro jogador a receber o terceiro Olhar Fulminante é considerado o responsável pelo fracasso da missão e será severamente punido.

Quando um jogador recebe seu primeiro Olhar Fulminante, ele coloca a carta de Olhar Fulminante em sua frente com a face representando o primeiro Nível de Fúria virada para cima. Quando ele receber o segundo Olhar Fulminante, ele deve virar a carta para o lado que mostra o segundo Nível de Fúria. Quando alguém receber seu terceiro Olhar Fulminante, o jogo termina.

## Preparação do Jogo

Após todos os jogadores se reunirem em volta da mesa, eles escolhem o Senhor das Trevas. Esse jogador deverá interpretar Rigor Mortis, talvez até usando um longo manto preto para melhor encarnar o personagem. As cartas são então embaralhadas, cada qual em seu deck – Cartas de Ação e Cartas de Dica (elas podem ser reconhecidas por seus versos diferentes). Cada jogador recebe três Cartas de Dica e três Cartas de Ação. Depois de lançar um longo e maligno olhar para seus Servos, e observar o momento de silêncio ameaçador, o Mestre das Trevas inicia o jogo.

## Início do Jogo

O Senhor das Trevas indaga a um de seus Servos sobre os resultados da missão.

*Exemplos: “Meus bravos Servos. Eu ordenei que vocês sequestrassem a Princesa e a trouxessem até mim. Vocês obtiveram êxito na tarefa?”*

*“Escravos, vocês colocaram abaixo a vila próxima à Torre do Mago Branco conforme eu mandei?”*

*“Meus fiéis seguidores, vocês finalmente encontraram o Elixir de Warts?”*

A escolha do primeiro jogador a ser interrogado é feita pelo Mestre das Trevas, à sua vontade. Assim, o jogador escolhido será obrigado a se justificar e seu turno começa.

## O Turno dos Servos

Durante seu turno, cada Servo deverá criar desculpas para suas inúmeras falhas para tentar evitar enfurecer o Mestre das Trevas. As desculpas inventadas pelos jogadores não precisam ser necessariamente realistas ou mesmo plausíveis, dada a natureza engraçada do jogo.

Quanto mais absurdas elas forem, mais engraçado será o jogo. Contudo, todas as desculpas devem ser consistentes com a Carta de Dica jogada.

O turno do jogador começa quando ele for indagado pelo Senhor das Trevas ou quando for alvo de uma carta Passar a Bola. Seu turno termina quando o jogador conseguir utilizar uma carta Passar a Bola em outro jogador ou quando receber um Olhar Fulminante.

Se um jogador for alvo de uma carta Passar a Bola, ele deve iniciar seu turno comprando uma nova Carta de Ação da pilha correspondente. No entanto, se o jogador houver sido questionado pelo Senhor das Trevas, ele não deverá comprar uma Carta de Ação.

Durante seu turno, o jogador deve:

- Jogar ao menos uma Carta de Dica para continuar sua história.
- Jogar no máximo 3 Cartas de Dicas durante seu turno, incluindo aquela utilizada juntamente com a carta Passar a Bola.
- Terminar seu turno jogando uma carta Passar a Bola juntamente com uma Carta de Dica, para transferir a culpa para outro Servo.

No final de seu turno, após jogar a carta Passar a Bola, o jogador deve comprar Cartas de Dica suficientes para que tenha novamente três dessas cartas em sua mão.

Hesitação excessiva, incapacidade de continuar sua história ou incapacidade de terminar seu turno jogando uma carta Passar a Bola são ações que irão provocar a ira do Senhor das Trevas, e o jogador receberá um Olhar Fulminante.

Se um jogador não tiver uma Carta de Dica no início de seu turno, ele automaticamente recebe um Olhar Fulminante do Mestre das Trevas.

Se um jogador não tiver uma carta Passar a Bola ele pode escolher por receber um Olhar Fulminante imediatamente e terminar seu turno.



Atenção: É extremamente recomendado que os jogadores mantenham um tom de respeito quando se dirigirem ao Mestre das Trevas. Se um jogador não demonstrar o devido respeito, o Mestre das Trevas pode se sentir ofendido e resolver isso com um Olhar Fulminante...

### **Ações Fora do Turno**

Fora de seu turno, um Servo pode atrapalhar a narrativa do jogador da vez jogando uma carta Interromper juntamente com uma Carta de Dica.

A carta Interromper deve ser jogada com um anúncio apropriado (como “Na verdade, isso não é verdade...”) e deve ter uma conexão com a narrativa do jogador. Uma carta Interromper jogada de maneira incorreta pode enfurecer o Mestre das Trevas. O jogador alvo da carta Interromper deve reagir rapidamente e alterar sua história de maneira a ser coerente com a mudança forçada na narrativa. A carta Interromper não pode ser jogada durante uma Ação de Passar a Bola.

Note que jogar uma carta Interromper não permite que nenhum jogador recupere cartas de Ação ou Dica.

### **A Mão dos Servos**

Cada jogador começa o jogo com três Cartas de Ação e três Cartas de Dica.

No início de seu turno, o jogador deve comprar uma Carta de Ação no caso de ter sido alvo de uma carta Passar a Bola. Se o Mestre das Trevas o tiver interrogado, ele não compra cartas.

Quando um jogador termina seu turno após jogar uma carta Passar a Bola, ele compra Cartas de Dica até ficar com três dela em sua mão.

Quando um jogador recebe um Olhar Fulminante, ele deve descartar todas as suas cartas e comprar três novas Cartas de Dica e três novas Cartas de Ação.

Quando uma carta Interromper for jogada, nenhuma carta é comprada.

### **O Mestre das Trevas**

Ao longo da narrativa, além de supervisionar as várias fases do jogo, o Mestre das Trevas deve manter os Servos sob pressão permanente.

Ele tem o poder para:

- Interromper os jogadores para exigir que se expliquem melhor.
- Introduzir novos elementos na narrativa, independente de jogar Cartas de Dica.
- Criticar e repreender os jogadores quantas vezes quiser, não importando que jogador esteja realizando seu turno.
- Comentar na narrativa de um jogador.
- Apressá-los para que sejam conclusivos (por exemplo: “Estou ficando entediado...e você não quer que eu fique entediado, quer?”).

### **A Fúria do Mestre das Trevas!**

Os patéticos Servos constantemente testam os limites da paciência do Mestre das Trevas, e muitas situações podem causar sua ira, tais como:

- Não jogar uma carta Passar a Bola: se um jogador não consegue jogar uma carta Passar a Bola, ele é obrigado a declarar isso durante seu turno (sempre atuando dentro da personagem, por exemplo gaguejando e tremendo de medo).
- Não jogar uma Carta de Dica: se um jogador não possuir nenhuma Carta de Dica no início de seu turno.
- Ser lento: se, durante a narrativa, um Servo ficar sem falar por um determinado período de tempo (5-10 segundos, dependendo do humor do Mestre das Trevas), ele imediatamente enfurece o Mestre das Trevas.

- Ser entediante: se um Servo dá uma explicação muito longa e inconclusiva.
- Dica inaceitável: se, na inquestionável opinião do Mestre das trevas, a Carta de Dica não for aceita durante a narrativa.
- “Não me chamar de Chefe”!: piadas, apelidos e comportamentos desrespeitosos para com o Mestre das Trevas são imediatamente punidos com rigor.
- Atrapalhar a narrativa: se um Servo interromper o jogo com conversas inconvenientes ou intervenções inúteis.
- Ou simplesmente se o Mestre das Trevas quiser: afinal ele é Gênio Maligno, Senhor das Terras Esquecidas...

Em todos os casos, os Servos que causarem a ira do Mestre das Trevas recebem um Olhar Fulminante. Depois da punição, o Mestre das Trevas indaga outro jogador, como no início do jogo.

### **Misericórdia Senhor. Misericórdia!**

Após receber o terceiro Olhar Fulminante, um Servo tem uma última oportunidade de salvar a si mesmo, implorando por Misericórdia. Se o Mestre das Trevas julgar o pedido adequado, o jogador pode comprar uma Carta de Ação. Se a carta não possuir o crânio de Rigor Mortis, o Servo está salvo e pode continuar no jogo como se não tivesse recebido o terceiro Olhar Fulminante.



Caso contrário, as cortinas se fecham para o Servo miserável. Rigor Mortis encontrou a pessoa responsável pelo fracasso que será punida imediatamente...ou ele pode, ao invés disso, se retirar para sua alcova secreta para elaborar uma punição mais cruel ainda.

O pedido por Misericórdia deve ser VERDADEIRO, não basta simplesmente choramingar, e deve ser feito de maneira engraçada. É muito importante que os jogadores se esforcem ao máximo para representar o papel de Servo rastejante que está perto de receber sua punição final, completamente aterrorizado. Apenas com um pedido convincente o Servo poderá esperar conquistar a Misericórdia do Mestre das Trevas.

## **Fim do Jogo**

Um jogo de *SMT!* Termina quando um dos Servos for eliminado por receber o terceiro Olhar Fulminante e falhar em seu pedido por Misericórdia. Nesse momento, um novo jogo se inicia, no qual o papel de Mestre das Trevas será interpretado pelo jogador eliminado (ou por outro jogador, caso todos concordem).

## **Outras Regras**

### **A Regra da “Primeira Rodada”**

Para permitir que todos os jogadores se familiarizem com o jogo, uma primeira rodada obrigatória deve ser jogada, na qual, ao invés de jogar uma carta Passar a Bola, todos os jogadores fazem uma Ação grátis de Passar a Bola, sem precisar jogar uma carta de Ação. Cada jogador deve fazer a Ação de Passar a Bola contra o jogador que está a sua direita. Após todos os jogadores terem realizado seu turno, é possível jogar Cartas Passar a Bola normalmente contra outros jogadores.

Durante a primeira rodada, os jogadores podem jogar Cartas Interromper. O Mestre das Trevas pode distribuir Olhares Fulminantes normalmente, mas assim que um jogador receber um, o Mestre das Trevas deve continuar o jogo indagando o jogador a direita do Servo alvo de seu Olhar Fulminante.



## A Regra do “Passa e não Devolve”

O Mestre das Trevas fica entediado com muita facilidade escutando a desculpas esfarrapadas de seus Servos. A única coisa pior que se pode escutar é uma discussão entre dois deles. Se dois jogadores passarem a culpa entre si repetidamente com a intenção de fazer com que um deles receba o terceiro Olhar Fulminante, o Mestre das Trevas pode intervir de um modo muito mais imparcial (e drástico) dando a ambos os jogadores um Olhar Fulminante. De maneira geral, nós recomendamos que não se permita mais de duas trocas de culpa consecutivas entre duas pessoas.

## A Regra da “Prioridade”

Se mais de uma carta for jogada para atrapalhar a vez de um jogador, aquela jogada pela mais próxima da esquerda do jogador deve ser considerada como válida. Os outros jogadores devem recolher suas cartas e podem jogar em outros momentos do jogo.

No entanto, lembre-se que o Mestre das Trevas sempre tem a última palavra...em tudo!

## Sim, Lorde das Sombras!

Bem vindo a Sim, Lorde das Sombras!, uma variante das regras de Sim, Mestre das Trevas! Feita para proporcionar um modo com regras um pouco mais complexas, sem perder nada da diversão!

## Objetivo do Jogo

Para ganhar, o jogador deve sobreviver até o final do jogo e ter o maior número de Cartas de Dica jogadas em sua frente.

## Componentes

O jogo utiliza exatamente as mesmas cartas utilizadas para jogar *SMT!*

## Cartas de Dica

Essas cartas fornecem os elementos da narrativa para as desculpas dos Servos. Cada Carta de Dica tem um ícone que identifica um dos seis tipos abaixo:



**Pessoa:** Essa desculpa envolve especificamente um indivíduo que o Servo encontrou.



**Objeto:** Essa desculpa envolve especificamente um item que o Servo viu ou pegou.



**Lugar:** Essa desculpa envolve especificamente um lugar que o Servo visitou.



**Monstro:** Essa desculpa envolve o Servo ter sido atacado por um tipo específico de criatura.



**Evento:** Essa desculpa envolve uma atividade ou algo que inspire uma atividade que o Servo tenha participado.



**Curinga:** Essa desculpa é tão poderosa que pode ser jogada como uma desculpa de qualquer um dos cinco tipos.

## Cartas de Ação

Essas cartas são utilizadas para acusar e interromper outros Servos. Elas também são utilizadas pelo Lorde das Sombras para desafiar as desculpas de seus seguidores e sobrepor suas ações ridículas.

Uma Carta de Ação com o símbolo de Passar a Bola é jogada para obrigar alguém a jogar uma Carta de Dica de um tipo específico. O Lorde das Sombras pode jogar uma carta Passar a Bola para desafiar Cartas de Dica.

Uma Carta de Ação com o símbolo de Interromper é jogada para interromper outros jogadores. O Lorde das Sombras pode jogar uma carta Interromper como uma ordem de silêncio, negando os efeitos de uma interrupção.

**Cartas de Ação com ambos os símbolos** podem ser utilizadas como qualquer um dos tipos.

Cartas de Ação tem um pequeno ícone para identificar qual tipo de Carta de Dica é necessária para responder a ela. Quando jogar uma Carta de Ação com o ícone do Curinga, o jogador deve escolher um dos outros cinco ícones existentes.

### **Misericórdia e Sem Misericórdia**

Cartas de Ação sem o crânio de Rigor Mortis podem ser utilizadas como carta de Misericórdia para evitar que um jogador avance para o próximo nível de fúria do Olhar Fulminante. No entanto, o Lorde das Sombras pode utilizá-las como uma carta Sem Misericórdia. Uma carta Sem Misericórdia deve ser jogada imediatamente após uma carta de Misericórdia para cancelar seu efeito.

### **Cartas de Olhar Fulminante**

Os três Níveis das cartas de Olhar Fulminante são utilizados para marcar a gravidade da Fúria do Lorde das Sombras.

## **Preparação do Jogo**

1. Embaralhe as Cartas de Dica e coloque a pilha de compras, com as cartas com o verso para cima, ao alcance de todos os jogadores.
2. Embaralhe as Cartas de Ação e coloque a pilha de compras, com as cartas com o verso para cima, ao alcance de todos os jogadores, com espaço para uma pilha de descartes.
3. Cartas de Olhar Fulminante devem ser colocadas ao alcance de todos os jogadores.
4. Distribua cinco Cartas de Dica e três Cartas de Ação para cada jogador.

5. Um jogador é selecionado para começar o jogo como o Lorde das Sombras. Como escolher essa pessoa? Faça de maneira injusta e arbitrária, como na vida real.

## **Explicando o Plano**

Antes de o jogo começar, o Lorde das Sombras descreve seu plano original. O jogador que iniciar o jogo como o Lorde das Sombras deve comprar três cartas da pilha de Cartas de Dica para elaborar seu plano. As cartas podem fornecer informações sobre qual é o último plano, onde ele deve ser realizado ou que itens serão necessários para completar a trama. Essas cartas devem ser deixadas no centro da mesa para referência dos jogadores, mas não são adicionadas na contagem final de Cartas de Dica acumuladas de nenhum jogador.

*Exemplo: Mário começa o jogo como Lorde das Sombras. Ele compra “O Manto do Mago”, “A Cerveja dos Anões” e “A Pirâmide Demoníaca” e os coloca sobre a mesa.*

*“Seus cretinos miseráveis! Eu pedi uma coisa simples, e mesmo assim vocês falharam. Se eu preciso destruir o Festival da Cerveja dos Anões eu tenho que usar algo que me aqueça! Vocês querem que eu pegue pneumonia? Eu falei: ‘No topo da Pirâmide Demoníaca, é lá que está o Manto!’. Mas não...graças a vocês eu tenho que aturar as festividades desses baixinhos. O manto de couro continua na pirâmide. Alguém poderia me explicar o que aconteceu?!”*

## **Turno do Jogo**

Um turno do jogo é composto por três fases:

- Fase de Compra
- Fase de Acusação
- Fase de Ajuste do Olhar Fulminante

No final de cada turno, o título de Lorde das Sombras é passado para o jogador à esquerda do atual Lorde das Sombras.



## Fase de Compra

Durante a Fase de Compra, os jogadores descartam quantas Cartas de Ação desejarem e podem comprar novas Cartas de Ação até ficarem com um total de cinco Cartas de Dica e três Cartas de Ação. Cartas de Dica não podem ser descartadas e esse é o único momento em que os jogadores podem comprar Cartas de Dica. Quando um jogador jogar sua última Carta de Ação, ele deve, imediatamente, comprar mais três Cartas de Ação.

Quando a pilha de compras de Cartas de Ação acabar, reembalhe as cartas da pilha de descartes e forme uma nova pilha de compras. Se a pilha de compra de Cartas de Dica acabar, nenhuma Carta de Dica mais será comprada.

## Fase de Acusação

A Fase de Acusação com o Lorde das Sombras escolhendo um de seus Servos e fazendo uma acusação geral. O Lorde das Sombras não precisa jogar Cartas de Dica para fazer essa acusação geral.

*Exemplo: Lorde das Sombras Mário olha para Marcelo e diz: "Servo cabeçudo! Qual a sua explicação para o fracasso em me trazer o Manto do Mago?"*

O alvo deve responder jogando uma Carta de Dica de qualquer tipo. Se a Carta de Dica tiver o ícone do Curinga, o jogador deverá escolher um dos cinco outros tipos. Ele joga a carta, com a face para cima, em sua frente e inventa uma história elaborada que incorpore o conteúdo da Carta de Dica jogada, o plano original do Lorde das Sombras e uma boa dose de exaltação para seu jogador.

A não ser que sejam perdidas em um desafio do Lorde das Sombras, as Cartas de Dica devem permanecer na frente da pessoa que as jogou (essas cartas valerão para a contagem final de Cartas de Dica jogadas).

Se o jogador não jogar uma Carta de Dica, ele recebe um Olhar Fulminante e o turno avança para a Fase de Ajuste de Olhar Fulminante.

*Exemplo: Marcelo joga a Carta de Dica "A Beleza Exótica". "Oh, meu malevolente Lorde. Enquanto eu, de maneira muito obediente, subia os degraus da Pirâmide Demoniaca, fui distraído pela beleza traiçoeira de Nixel. Eu tentei parecer calmo e durão, mas eu caí da escada e torci meu tornozelo."*

Após uma Carta de Dica ser jogada, pode acontecer uma das quatro coisas a seguir:

- **O Lorde das Sombras desafia.** O Lorde das Sombras pode desafiar uma Carta de Dica jogando uma carta Passar a Bola.
- **Outro jogador interrompe.** Se o Lorde das Sombras não fizer um desafio, qualquer outro jogador pode interferir jogando uma carta Interromper. Se mais de um jogador tentar interferir, o Lorde das Sombras decide quem poderá o fazer. Nem o Lorde das Sombras e nem o Servo que jogou a Carta de Dica podem interromper.
- **O jogador faz uma acusação.** Se não houver nenhum desafio ou interrupção, o jogador que acabou de jogar a Carta de Dica pode acusar outro jogador com uma carta Passar a Bola.
- **O Lorde das Sombras acusa novamente.** Se ninguém desafiar, interromper ou acusar, o Lorde das Sombras faz uma nova acusação geral, como se o turno começasse novamente.

## O Lorde das Sombras Desafia

Imediatamente após a carta de Dica ter sido jogada e explicada, o Lorde das Sombras pode desafiar a carta, jogando uma carta Passar a Bola. O ícone da carta Passar a Bola indica qual o tipo de Carta de Dica necessária para a resposta. Caso seja um ícone de Curinga, o Lorde das Sombras deve escolher um dos cinco outros tipos de ícones quando jogar a carta.

Quando desafiando, o Lorde das Sombras deverá fazer uma pergunta a seu escravo que seja apropriada ao tipo de Carta de Dica necessária para a resposta. Se jogar uma carta Passar a Bola com o ícone de uma Pessoa, ele deve perguntar quem estava envolvido na história; se jogar uma carta com o ícone de um Lugar, ele deve perguntar onde a história se passou.

Como sempre, todas as Cartas de Ação colocadas em jogo são descartadas.

*Exemplo: Após Marcelo jogar sua Carta de Dica “A Beleza Exótica”, o Lorde das Sombras o desafia, jogando uma carta Passar a Bola com um ícone de Evento. “Espere um momento. Você? Durão e calmo? O que exatamente você estava fazendo para ficar desse jeito?”*

A pessoa que jogou a Carta de Dica original deve, agora, jogar outra, dessa vez com uma carta do mesmo tipo da carta Passar a Bola jogada pelo Lorde das Sombras.

*Exemplo: Marcelo deve jogar uma Carta de Dica com um ícone de Evento. Ele joga a carta “O Balão Instável”. “Eu tentei impressioná-la com meu balão, mas assim que o peguei ele fez ‘PSSSSS’ e caiu.” Marcelo, agora, tem duas Cartas de Dica em sua frente.*

Depois de jogar a segunda carta de Dica, o Lorde das Sombras não pode mais desafiar nenhuma das cartas. O jogo continua agora com outros jogadores tendo a oportunidade de interferir.

Se o jogador não jogar a segunda Carta de Dica, o Lorde das Sombras coloca a Carta de Dica desafiada à sua frente, adicionando à sua contagem ao final do jogo. O jogador que perder o desafio recebe uma carta de Olhar Fulminante e o turno prossegue para a Fase de Ajuste de Olhar Fulminante.

### **Outro Jogador Interrompe**

Se o Lorde das Sombras não desafiar a Carta de Dica, outro Servo pode tentar interferir com uma carta Interromper. Ao jogar uma carta Interromper, os jogadores tem a chance de jogar mais

uma Carta de Dica. Se mais de um jogador tentar interferir, o Lorde das Sombras determina quem de fato ira Interromper.

Para jogar uma carta Interromper, ela deve ter um ícone igual ao da Carta de Dica recém jogada. Uma carta Interromper com o ícone do Curinga pode ser utilizada como qualquer um dos outros cinco tipos de ícones.

Ao interromper, o jogador deve utilizar o tipo de ícone como uma transição entre a desculpa esfarapada do jogador da vez e sua própria explicação importante.

*Exemplo: Débora acabou de jogar “O Gigante de Pedra”, uma Carta de Dica com um ícone de Monstro e Fernando interfere com uma carta Interromper também com um ícone de Monstro. “Por uma estranha coincidência, enquanto ela estava perdendo tempo com o Gigante de Pedra, eu estava com meus próprios problemas com criaturas terríveis, que não podia evitar.”*

Mesmo sendo interrompida, a Carta de Dica ainda conta para a pontuação final do Servo que a utilizou.

Uma vez jogada, a carta Interromper é descartada e o jogador deve agora jogar uma Carta de Dica com o mesmo ícone. (Se a carta Interromper tiver o ícone do Curinga, trate-o como o mesmo ícone que foi utilizado para interromper.) Após jogar a Carta de Dica, o jogo procede exatamente como se a primeira Carta de Dica tivesse sido jogada.

Se um jogador não jogar uma Carta de Dica na sequência de uma carta Interromper, ele recebe um Olhar Fulminante e o turno prossegue para a Fase de Ajuste do Olhar Fulminante.

*Tendo interrompido, Fernando precisa, agora, jogar uma carta com um ícone de Monstro. Ele joga a carta “O Mascote”. “Eu estava no topo da pirâmide quando percebi que uma pequena e adorável criatura estava dormindo sobre o manto. Eu tentei cutucá-lo para que saísse de cima mas ele acordou e enfiou suas presas em minha garganta.”*



## Silêncio!

Imediatamente após um jogador utilizar uma carta Interromper, o Lorde das Sombras pode cancelar a interrupção jogando outra carta Interromper e exigindo: “Silêncio!”. O Lorde das Sombras pode pedir por silêncio utilizando uma carta Interromper, independente de seu ícone. Ambas as cartas são descartadas e nenhuma outra tentativa de interrupção pode ser feita até que uma nova Carta de Dica seja jogada.

*Exemplo: Débora quer interferir na história de Fernando, jogando uma carta Interromper com um ícone de Monstro. “Sua historinha fajuta e melodramática desse filhotinho me lembra de uma criatura....”*

*O Lorde das Sombras Mário, no entanto, joga uma carta Interromper de sua mão e grita: “Silêncio!”. Ambas as Cartas de Ação são descartadas e Fernando continua como se interrupção nunca tivesse ocorrido.*

## O Jogador Acusa outra Pessoa

Se o Lorde das Sombras não desafiar e ninguém interromper a Carta de Dica jogada, o Servo que jogou a Carta de Dica pode acusar outro Servo jogando uma carta Passar a Bola. A carta Passar a Bola pode ter qualquer tipo de ícone, mas se for uma carta com o ícone do Curinga, o jogador deverá escolher um dos cinco tipos de ícone quando jogar a carta. Após a Carta de Ação ser jogada ela é descartada.

Ao acusar alguém, o jogador deve interrogar seu colega de uma maneira apropriada ao tipo de ícone necessário para a resposta.

*Exemplo: Marcelo quer, agora, passar a culpa para Débora. Ele joga uma carta Passar a Bola com um ícone de Monstro. “O que eu quero saber é qual a razão de ela perder tanto tempo com um animal horrível sendo que nosso querido Lorde estava aqui sem seu manto. Que tipo de monstro é mais importante que o aquecimento de nosso poderoso Lorde?”*

O jogador alvo deve então jogar uma Carta de Dica com o mesmo ícone da carta Passar a Bola recém jogada. Se uma Carta de Dica adequada for jogada, o jogo continua normalmente, com mais desafios, interferências e acusações. Caso contrário, o jogador alvo da acusação recebe um Olhar Fulminante e o turno prossegue para a Fase de Ajuste de Olhar Fulminante.

É óbvio que o Lorde das Sombras nunca pode ser alvo de uma carta Passar a Bola. Se alguém esquecer e tentar fazer isso, o jogador recebe um Olhar Fulminante e o turno prossegue para a Fase de Ajuste de Olhar Fulminante.

## O Lorde das Sombras Acusa Novamente

Se, após a jogada de uma nova Carta de Dica, ninguém desafiar, interromper ou acusar, o Lorde das Sombras pode simplesmente escolher outro jogador e fazer uma acusação geral, como quando o turno começou. O Lorde das Sombras não joga uma Carta de Ação para fazer isso e, como sempre, qualquer tipo de Carta de Dica pode responder a uma acusação geral.

## Fase de Ajuste de Olhar Fulminante

A qualquer momento, um jogador que tiver de jogar uma Carta de Dica e não o fizer – ou se alguém acidentalmente acusar o Lorde das Sombras – esse jogador recebe um Olhar Fulminante e o turno prossegue para a Fase de Ajuste de Olhar Fulminante.

Durante essa Fase, o jogador que recebeu o Olhar Fulminante deve avançar para o próximo Nível de Fúria a não ser que seja bem sucedido em seu pedido de misericórdia ao Lorde das Sombras.

Quando um jogador avança para o primeiro Nível de Fúria, ele coloca uma carta de Olhar Fulminante em sua frente com a face do primeiro Nível voltada para cima. Quando ele avança para o próximo Nível, ele vira a carta para o segundo Nível. Quando um jogador tem que avançar para o

Nível final, o Lorde das Sombras dá a ela a carta de Olhar Fulminante com o terceiro Nível, sinalizando o extermínio para o jogador e o fim do jogo.

### Misericórdia e Sem Misericórdia

Cartas de Ação que não tenham o crânio de Rigor Mortis podem ser jogadas pelos Servos como cartas de Misericórdia ou pelo Lorde das Sombras como cartas de Sem Misericórdia. Quando um jogador recebe um Olhar Fulminante, ele pode jogar uma carta de Misericórdia para evitar avançar para o próximo Nível de Fúria. Note que mesmo se uma carta de Misericórdia for jogada, um novo turno deverá ser iniciado. Quando implorando por misericórdia, o jogador deve pedir perdão de maneira convincente e genuína.

*Exemplo: Fernando acabou de receber um Olhar Fulminante e o turno avança para a Fase de Ajuste de Olhar Fulminante. Para evitar avançar para o próximo Nível de Olhar Fulminante, Fernando joga uma carta de Misericórdia. "Por favor, não se irrite comigo, meu senhor malevolente! Eu não sou merecedor de um mero solução seu. Eu imploro que me perdoe."*

Se o Lorde das Sombras não fizer nada, o jogador deixa sua carta de Olhar Fulminante como estava e um novo turno começa. O Lorde das Sombras, no entanto, pode jogar uma carta de Sem Misericórdia como resposta. Uma carta de Sem Misericórdia cancela uma carta de Misericórdia e a carta de Olhar Fulminante é ajustada normalmente.

*Exemplo: Após o pedido de perdão de Fernando, A Lady das Sombras Débora, nega a carta de Misericórdia com uma carta de Sem Misericórdia. Ambas as cartas são descartadas e Fernando vira sua carta de Olhar Fulminante do primeiro para o segundo Nível.*

Somente uma carta de Misericórdia pode ser jogada por turno. Os ícones das Cartas de Ação são ignorados quando utilizá-las como cartas de Misericórdia e Sem Misericórdia.

### Fim do Turno

O turno termina após a Fase de Ajuste de Olhar Fulminante, mesmo que o jogador que recebeu o Olhar Fulminante tenha jogado uma carta de Misericórdia e não tenha avançado no Nível de Fúria. O título de Lorde das Sombras é passado para a pessoa à esquerda do atual Lorde e um novo turno se inicia.

## Ganhando o Jogo

Se um jogador avançar para a terceira carta de Olhar Fulminante, o Lorde das Sombras encaminha o Servo para seu trágico destino e o jogo termina. O vencedor é o jogador sobrevivente com o maior número de Cartas de Dica jogadas em sua frente. No caso de empate, o jogador que tiver o maior número de Cartas de Dica jogadas em sua frente e que tenha sido o Lorde das Sombras mais recentemente ganha o jogo.

## Créditos

Rigor Mortis foi criado por Riccardo Crosa.

**Game Design:** Fabrizio Bonifacio, Massimiano Enrico e Chiara Ferlito, com participação especial de Riccardo Crosa.

**Sim Lorde das Sombras!** Game Design: Tim Uren

**Edição:** Mark O'Connor

**Ilustração:** Riccardo Crosa

**Design Gráfico:** Andrew Navarro and Pablo "Spot" Valzania

**Editora do Jogo em Português:** Galápagos Jogos

**Tradução:** Renato Sasdelli e Yuri Fang

**Galápagos Jogos:** Thiago Brito, Yuri Fang, David Preti & Renato Sasdelli  
Virginia Briganti, Giulia Campanella, Marco Crosa e Silvio Negri-Clementi fizeram parte da publicação da Stratelibri de Sim, Mestre das Trevas!

*Stratelibri é uma marca de propriedade Giochi Uniti srl. Sim, Mestre das Trevas é publicado sob licença de Giochi Uniti srl. © 2012 Giochi Uniti. Todos os direitos reservados.*



**Giochi Uniti**



www.galapagosjogos.com.br