Amigos

Os amigos se movem **1d10** por turno. Os amigos obrigatoriamente devem usar as portas para navegar entre os cômodos e o corredor.
Para reparar um cômodo os amigos devem rolar **2d6**, se o valor somado for igual ou superior ao valor do cômodo o dano é reparado.
Cada um dos amigos tem habilidades específicas:

- **Leandro:** é marceneiro e pode re-rolar os **2d6** na tentativa de arrumar um *estrago estrutural*.
- **Cláudio:** é professor de yoga e atlético, se move +2 quadrados todo turno.
- **Ester:** entende de encanamentos, então pode re-rolar os **2d6** na tentativa de arrumar um *estrago hidráulico*.
- **Luísa:** é estudande de engenharia elétrica, pode re-rolar os **2d6** na tentativa de arrumar um *estrago elétrico*.

Os amigos vencem se mantiverem a casa inteira por 10 turnos. Tomara que a fantasma se canse xD.

Para mais informações acesse:

OH, A GHOST!

Você e um grupo de amigos alugaram uma casa para uma viagem, mas as coisas estão quebrando o tempo todo. Sorte que vocês são hábeis em "faça você mesmo" e podem reparar tudo que está quebrado. Mas o que ninguém descobriu ainda é que uma fantasma (será) marota está por trás dessa bagunça. Se ela conseguir quebrar a casa toda vocês vão ter que ir embora.

O JOGO

Jogue como a **fantasma** ou como o **grupo de amigos** nesse jogo cooperativo/competitivo. Cada pessoa tem especialidades que ajudam a organizar sua estratégia de jogo e turnos. Colabore com as/os outros jogadoras/es para derrotar a fantasma e conseguir seu sossego. Ou escolha ser a fantasma para importunar seus amigos, ter habilidades especiais como atravessar paredes, trocar cômodos de lugar, e reclame a casa toda para você!

Um jogo desenvolvido por:

Bruno Pedroso Schmockel
Karla Cavalheiro
Letícia Rodrigues
Mariana Michels Fontoura

SEU JOGO DEVE TER:

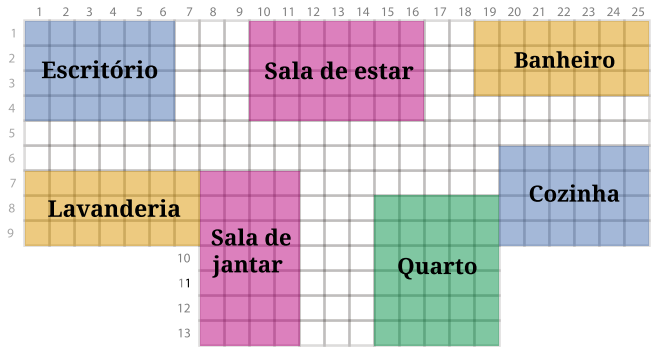
- 1 Tabuleiro
- 7 cômodos
- 5 tokens de personagens,
- 24 cartas de reparos (8 elétrico, 8 hidráulico, 8 estrutural).

Você vai precisar de 4 dados (2 D6* e 2 D10**).

*Dados de 6 lados ** Dados de 10 lados.

SETUP

Coloque os cômodos nos espaços indicados no tabuleiro.
Coloque a fantasma na porta da casa pelo lado de dentro.
Coloque os amigos do lado de fora da casa.



OH, A GHOST!

REGRAS

1. Cada cômodo da casa se comporta como um único espaço de movimento.
2. As personagens somente se movem nas 4 direções cardinais. Não podem ser movidos na diagonal.
3. No início de cada turno a fantasma deve atualizar o contador de turnos.

PERSONAGENS

Fantasma

A fantasma se move o número de casas dados por **2d10**, e joga primeiro todo turno. A fantasma ignora paredes e pode entrar e sair de cômodos em qualquer direção.
A fantasma se move de cômodo em cômodo para tentar causar estragos. Em cada cômodo o fantasma deve jogar **2d6**. Se a soma dos dados for inferior ao valor designado do cômodo o fantasma termina sua vez e escolhe um tipo de estrago para o cômodo (hidráulico, estrutural ou elétrico).
Uma vez por jogo a fantasma pode trocar a posição de cômodos equivalentes entre si, esta ação pode ser somente usada no início do turno da fantasma.
A fantasma acumula um marcador para cada turno que ela inicia com 3 ou mais estragos em jogo.
Se a fantasma acumular 2 marcadores ela ganha.