

UNDO

RE COSTURANDO O DESTINO

Regras Gerais (válidas para qualquer missão)

Nada é tão trágico quanto a perda de uma pessoa amada.

Vocês podem parar o tempo e pular até diversos momentos específicos da vida de uma pessoa falecida para recosturar os fios daquele destino e, assim, desfazer aquela morte. Vocês só podem mudar momentos curtos, mas, com fé, sua influência seletiva será suficiente. Neste caso, o novo curso de ação do falecido o levará por um caminho melhor.

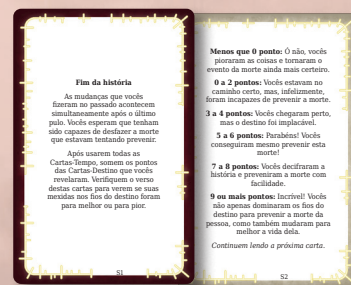
Introdução

Estas são as Regras Gerais para jogar as missões da série UNDO. Não haverá nenhuma informação sobre as missões e casos neste documento. Você pode utilizá-lo para entender melhor o funcionamento das missões ou no lugar das Cartas-Manual presentes nas caixas das missões da série.

Componentes

Cada missão é composta por cartas grandes e pequenas. Aqui vai uma visão geral das cartas e sua ordenação nas pilhas.

As cartas grandes são:



- **5 Cartas-Manual** (numeradas na parte inferior de M1 a M9): As Cartas-Manual explicam o jogo enquanto vocês jogam, tornando desnecessário lerem as regras previamente.

- **13 Cartas-História** (numeradas na parte superior esquerda de 1 a 13): As Cartas-História contam a história que vocês devem mudar.

- **4 Cartas-Solução** (numeradas na parte inferior de S1 a S7): As Cartas-Solução contam como a história se desenrola e seu final, e se foram capazes de mudar o destino do falecido para melhor.

As cartas pequenas são:



- **33 Cartas-Destino** (numeradas 1A, 1B, 1C e assim por diante): As Cartas-Destino revelam se vocês mudaram a história para melhor, para pior ou não mudaram nada. Às vezes, elas também contêm informações adicionais ou regras especiais.



• **9 Cartas-Tempo:** vocês devem descartar 1 Carta-Tempo sempre que viajarem no tempo.



• **4 Cartas-Lupa:** vocês devem descartar 1 Carta-Lupa para revelar uma Carta-Pista.



• **13 Cartas-Pista** (numeradas no canto superior esquerdo): Cada Carta-Pista é associada a uma Carta-História e fornece informação adicional.

Preparação



Separem as **Cartas-Manual** e as **Cartas-Solução**. Vocês têm as regras todas aqui neste manual ou nas **Cartas-Manual** e não precisarão das Cartas-Solução até o final da partida.

Coloquem todas as **Cartas-Tempo** (geralmente 9) ① e **Cartas-Lupa** (geralmente 4) ② em duas pilhas de fácil alcance a todos os jogadores.

Distribuem todas as **Cartas-História** ③ em ordem crescente sem olhar o verso. Se o espaço permitir, é melhor colocá-las todas em uma longa fileira única. Se não houver espaço suficiente, duas fileiras também funcionam. **Importante:** deixem espaço suficiente acima e abaixo de cada carta para colocar 1 das cartas menores horizontalmente.

Coloquem cada uma das **Cartas-Pista** ④ diretamente abaixo da Carta-História de mesmo número sem olhar o verso.

Agora, revelem a Carta-História que tem uma **cor de fundo diferente** no título ⑤. Geralmente será a carta 12 e ela trará no título "Circunstâncias da Morte". Além disso, revelem a Carta-Pista correspondente ⑥.

Coloquem toda a pilha de **Cartas-Destino** ⑦, sem olhar o verso, acima da Carta-História revelada.

Agora, leiam a Carta-História e a Carta-Pista reveladas para começarem a história e conhecerem as circunstâncias da morte. Serão vocês capazes de recosturar os fios do destino, prevenindo assim esta trágica morte?

Como Jogar

Vocês jogam em grupo, com cada jogador tendo sua vez no sentido horário. Vocês discutem tudo em grupo, mas a decisão final é tomada pelo jogador da vez. Isto vale para escolher o destino da sua próxima viagem no tempo, a mudança a ser aplicada ao evento atual e se vocês vão ou não usar uma Carta-Lupa.

Vocês podem agora escolher um jogador inicial e discutir para quando vocês gostariam de viajar no tempo primeiro. Isto é, qual Carta-História vocês querem revelar. O jogo ganha vida quando os jogadores constroem teorias sobre o que aconteceu e discutem o que precisa ser feito para prevenir a trágica morte.



Sua Primeira Viagem no Tempo

Uma vez decidido para quando realizar sua primeira viagem no tempo, vocês devem, em primeiro lugar, descartar 1 Carta-Tempo. Vocês devem fazer isto sempre que forem revelar uma nova Carta-História.

Então, revelem e leiam a Carta-História que escolheram.

Na maioria das cartas, após lerem a história, vocês se depararão com uma decisão baseada em 3 opções de como vocês querem influenciar aquele evento. Gastem tempo para desenvolver diferentes teorias e discutam-nas juntos antes de decidirem por uma das opções.

Destino

Uma vez que tiverem decidido por uma das opções, encontrem a Carta-Destino apropriada na pilha de Cartas-Destino acima da Carta-História com as Circunstâncias da Morte. Revele esta Carta-Destino e coloque-a acima da Carta-História atual.

Devolva as outras 2 Cartas-Destino desta Carta-História para a caixa sem olhá-las. Vocês não irão mais precisar delas.

Exemplo: Vocês decidiram pela Opção B na Carta-História 4. Agora, devem encontrar a Carta-Destino 4B, revelá-la e colocá-la acima da Carta-História 4. Vocês devem devolver as Cartas-Destino 4A e 4C para a caixa, sem revelar o verso delas.

Vocês **ganham pontos** se tiverem alterado a história para **melhor** (se tiverem tornado a morte trágica menos provável).

Vocês **perdem pontos** se tiverem alterado a história para **pior** (se tiverem tornado a morte trágica mais provável).

Vocês **ganham zero ponto** se **não tiverem alterado** a história - pois, geralmente, isto foi o que aconteceu e ajudou a selar o destino da pessoa falecida - ou o evento não teve influência sobre a morte do falecido.

Demais Viagens no Tempo

Agora, em sentido horário, é a vez do próximo jogador.

De novo, considerem qual Carta-História vocês querem revelar a seguir. Se não chegarem a um acordo, o jogador atual tem a decisão final. Lembrem-se de descartar uma Carta-Tempo para poderem viajar no tempo.

Tenham em mente que vocês têm menos Cartas-Tempo que o total de Cartas-História, o que significa que haverá algumas Cartas-História que não serão reveladas.

Cartas-Pista

As **Cartas-Lupa** que vocês têm disponíveis permitem-lhe acesso à **informação adicional**. Vocês podem usar **só 1 Carta-Lupa por turno**. Se a utilizarem, vocês **podem revelar e ler 1 Carta-Pista** à sua escolha de qualquer Carta-História que **já tenha sido revelada**.

Na maioria das situações, vocês estarão interessados na Carta-Pista da Carta-História que estão atualmente considerando a opção a escolher. Mas vocês também podem revelar uma Carta-Pista de uma Carta-História que foi revelada antes disso.

Não é permitido revelar uma Carta-Pista de uma Carta-História que ainda não foi revelada.



Sem Influência Direta

Atentem que cada uma das suas decisões não têm influência sobre as demais cartas. Mesmo se vocês realizarem suas viagens no tempo em ordem cronológica, as mudanças todas só terão efeito simultaneamente ao final do caso.

Final da Partida

Seu turno final começa quando vocês descartarem a última Carta-Tempo. Vocês tomarão uma última decisão nesta nova Carta-História e revelarão a Carta-Destino correspondente.

Uma vez que tiverem tomado a última decisão, vocês podem pegar as Cartas-Solução que foram separadas no começo do jogo e ler a carta *Fim da História*. Vocês juntaram pontos suficientes para recosturar corretamente os fios do destino?

Dicas para a Melhor Experiência Possível

Não se apressem, deixem-se envolver pela história incomum. Não tirem conclusões precipitadas; em vez disso, desenvolvam diferentes teorias sobre o que pode ter acontecido. Procurem evidências nas cartas reveladas.

Sejam flexíveis e estejam preparados para abandonarem suas teorias individuais. Cartas recém reveladas, às vezes, refutam imediatamente teorias erradas.

Até mesmo as Cartas-Destino reveladas podem ser úteis. Saber se vocês ganharam pontos positivos, negativos ou zero por uma decisão também é uma dica importante sobre os possíveis eventos.

Gastem tempo para desenvolver diferentes teorias e discutam-nas juntos antes de decidirem por uma das opções. Só assim vocês serão capazes de recosturar com sucesso os fios do destino.

Créditos

Autores: Lukas Zach e Michael Palm • **Ilustrações:** Lea Fröhlich, Lisa Lenz e e Christian Schob
Design: Jens Wiese e Jessy Töpfer • **Realização:** Klaus Ottmaier

Tradução: Gabriel C. Schweitzer • **Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella
Edição e Produção: Eduardo Cella • **Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.



Pegasus Spiele **PAPERGAMES**



©2020 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.

2020 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:
www.papergames.com.br

Reprodução ou publicação do manual, material de jogo ou ilustrações só é permitida mediante autorização prévia.
Regras v1.0 - edição brasileira