

HIPNOS: Manual de Regras

Tomo de Jogabilidades

HIPNOS: Manual de Regras.....	1
Tomo de Jogabilidades.....	1
Apresentação.....	3
A Estrutura do Olimpo.....	3
Estrutura das cartas.....	4
Jogabilidade - O que acontece quando o Olimpo dorme? Entre Mortais.....	5
Conceitos Principais.....	5
Regras do Jogo - distribuição das cartas.....	7
Regras do Jogo - a noite.....	8
Regras do jogo - de dia.....	9
Critérios de Vitória.....	9
Cartas do Jogo, suas classes e papéis a desempenhar.....	10
O Narrador.....	10
A Equipe dos Cidadãos.....	10
Cidadão Comum (Heróis e Posêidon).....	10
Prefeito (Zeus).....	11
Taverneiro (Dioniso).....	11
Fazendeira (Deméter).....	11
Médico (Apolo e Afrodite).....	12
Anjo (Hefesto e Héstia).....	12
Gatuno (Hermes).....	13
Medium (Hades).....	13
Os Investigadores.....	13
Detetive (Atena).....	13
Justiceiro (Ares e Ártemis).....	14
Os Malfeitores.....	14
Assassino trocar para Algoz (Monstros).....	14
Psicopata trocar para Atormentadora (Hera).....	15
Passo a Passo de uma partida.....	16
Distribuição de Cartas e Início da partida.....	16
Turno da Noite.....	17
Turno do Dia.....	18
Ações Especiais - como cada jogador deve agir.....	20

Jogabilidade - Jornada do Herói.....	21
Jogabilidade - Batalha do Olimpo.....	23
Jogabilidade - Poker do Olimpo.....	26
Jogabilidade - Mico do Olimpo.....	27
Jogabilidade - O que acontece quando o Olimpo dorme? Entre Deuses.....	28

Apresentação

Obrigado por escolher **HIPNOS** como seu aliado rumo aos mistérios, intrigas e lições da mitologia grega!

HIPNOS é mais do que um jogo de cartas: é uma experiência divertida que te ajudará a aprender sobre este universo fascinante enquanto joga com seus amigos e familiares. Com diferentes modos de jogo, ele se adapta para grupos de 2 a 25 pessoas. É diversão garantida para qualquer turma!

A Estrutura do Olimpo

O deck contém 25 cartas divididas em três classes, criadas com base na hierarquia dos mitos da Grécia antiga:

- **A Classe do Narrador (Marrom):** Contém a carta de **Homero**, o poeta a quem foram atribuídos os poemas *Ilíada* e *Odisseia*. Ninguém melhor para narrar nossos épicos!
- **A Classe de Monstros e Heróis (Prateada):** Conta com 5 bravos heróis e seus respectivos nêmesis, os 5 monstros que eles combateram.
- **A Classe dos Deuses (Dourada):** Composta por 14 dos mais poderosos e caprichosos deuses e deusas do Olimpo.

Cada modo de jogo busca desenvolver uma habilidade diferente. Neste manual dinâmico, vamos explicar cada um deles. Para um conteúdo ainda mais visual, assista aos vídeos explicativos em nosso site www.krakenlab.com.br ou siga-nos no Instagram [@krakenlab.br](https://www.instagram.com/krakenlab.br).

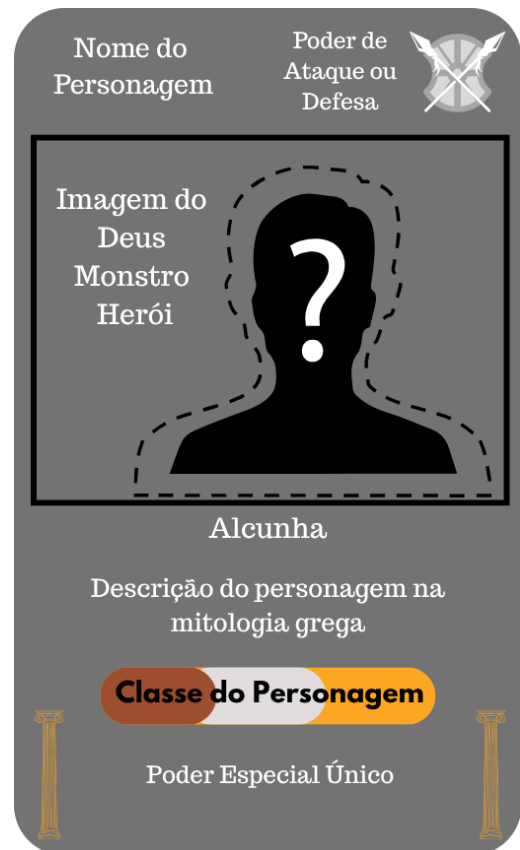
Lembre-se: este manual é um documento vivo! Conforme recebemos sugestões da comunidade, novas jogabilidades podem surgir e ele será atualizado.

Estrutura das cartas

Antes de começarmos a falar das jogabilidade é importante explicar a estrutura das cartas de HIPNOS, pois cada carta está repleta de informações, cada uma necessária para algumas jogabilidades.

Na ilustração ao lado vemos uma representação de uma carta:

- No canto esquerdo de cima, temos o Nome do Personagem.
- No canto direito de cima, temos um Número e um ícone que pode ser um Escudo ou um par de Lanças. Ele indica o poder de Ataque (Lanças) ou de Defesa (Escudo) daquela carta. Essa informação é fundamental para as jogabilidades de batalha de cartas.
- No centro da carta temos uma ilustração representando o personagem, a ilustração foi inspirada no conto de cada personagem e seu papel na mitologia.
- No centro, abaixo da ilustração, temos a alcunha do personagem e sua descrição resumida com base na mitologia grega.
- Abaixo da descrição temos um destaque indicando a Classe do personagem. Fundamental para algumas jogabilidades.
- Por fim, na parte inferior da carta temos o poder especial e único de cada personagem, também importante para algumas jogabilidades.



Jogabilidade - O que acontece quando o Olimpo dorme?

Entre Mortais

Boas-vindas ao Olimpo... ou ao que sobrou dele! Hipnos, o deus do sono, decidiu que a rotina dos imortais estava muito chata e, num piscar de olhos, mergulhou todos em um grande pesadelo.

O problema? Ao acordá-los um a um, Hipnos "congelou" todos os seus poderes divinos e habilidades especiais, não satisfeito, colocou Heróis e Monstros na mesma ciranda.

Agora, deuses, heróis e monstros estão em pé de igualdade, vulneráveis e confusos. Presos neste caos e com apenas a astúcia a seu favor, todos têm um único objetivo para escapar deste sonho ruim: descobrir quem é o verdadeiro vilão por trás das intrigas e eliminá-lo!

E é aqui que você entra!

Nessa jogabilidade cada jogador deve assumir um papel de acordo com a carta que pescou, seja um Deus, Herói ou Monstro, nessa jogabilidade o que vale é a classe do personagem que você pescou. Além disso, um de vocês deve assumir o papel de Homero, nosso Narrador, ele será o responsável por guiar nossos jogadores ao longo da partida.

Cada jogador, terá sua classe e cada classe têm seu papel nessa jornada, algumas classes têm objetivos específicos e capacidades especiais, por isso, o Narrador deve conhecer cada um deles para poder administrar melhor a partida.

De uma forma bem resumida, temos os **Cidadãos**, que querem sobreviver e desmascarar os **Malfeitores**, com a ajuda dos **Investigadores**. Os malfeitores querem eliminar os Cidadãos e os Investigadores querem descobrir e punir os Malfeitores. Dentro de cada um desses grupos temos alguns personagens especiais com habilidades únicas, o que vai deixar a partida ainda mais dinâmica e imprevisível.

Antes de vermos quem é quem nesse jogo, vamos conhecer os conceitos principais do jogo:

Conceitos Principais

- **Eliminar:** Quando um jogador é eliminado, ele sai da partida e não pode mais se comunicar com os jogadores ativos, exceto através do medium. Os Malfeitores: Cíclope, Quimera, Minotauro, Medusa, Hidra de Lerna e Hera, têm a habilidade de eliminar. Assim como os Investigadores: Ares e Ártemis.
- **Acompanhar:** No começo do turno da noite o narrador acorda a Deméter, ela é uma cidadã que também é a **Fazendeira**, sua habilidade especial permite que ela aponte para um jogador na mesa para escolher quem vai com ela para a colheita noturna, ela e o jogador escolhido não jogam essa rodada e ficam invulneráveis até o turno do dia.

- Se a fazendeira escolher um **Malfeitor** para ir com ela, ele elimina ela naquele turno e volta ao jogo no turno do dia.
- **Apagar:** No começo do turno da noite o narrador acorda o Dioniso, que é um cidadão que também é o **Taverneiro**, ele aponta para um jogador na mesa para escolher quem vai farrear com ele a noite toda, o jogador escolhido perde sua ação naquele turno pois apagou durante a farra.
- **Proteger:** Quando o narrador acordar o jogador que está com o Apolo ou a Afrodite, que são cidadãos que também são **Médicos**, ele ou ela vai apontar para um dos jogadores que vai proteger naquele turno da noite, caso o jogador protegido seja atacado por um dos **Malfeitores** ele vai sobreviver.
- **Ressuscitar:** Após o primeiro jogador ser eliminado, no turno da noite seguinte o narrador vai acordar o Hefesto ou a Héstia, que são cidadãos que também são **Anjos**, ele ou ela vai apontar para o jogador que ele deseja ressuscitar, se ele não apontar para ninguém, não ressuscita ninguém, se após dois turnos o jogador eliminado não for ressuscitado por ele ou ela, esse jogador está eliminado do jogo e não pode mais voltar.
- **Investigar:** Essa habilidade varia de acordo com quem está investigando:
 - **Detetive ou Justiceiro investigando:** **Atena (Detetive), Ares e Ártemis (Justiceiros)**, quando estão investigando, apontam para um jogador e pedem para o **Narrador** perguntar para esse jogador se ele é ou não um **Malfeitor**. No caso de Atena, Ares ou Ártemis, a pessoa investigada acorda e responde com um sinal de positivo ou negativo, olhando nos olhos do investigador. Apenas Hera pode mentir para Atena. Todos podem mentir para Ares e Ártemis.
 - **Gatuno investigando:** Quando **Hermes (cidadão que também é Gatuno)** está investigando, ele aponta para um jogador e o **Narrador** responde para ele se esse jogador foi visitado por alguém, em caso positivo, ele aponta para quem o visitou. Enquanto investiga, todos permanecem de olhos fechados.
 - **Medium investigando:** Quando **Hades (cidadão que também é Medium)** está investigando, ele olha para um dos jogadores que já foi eliminado recentemente e aponta para ele, o narrador então pergunta para esse jogador se ele era um **cidadão**, o jogador eliminado responde então com sinal de positivo ou negativo. Hades não sabe dizer se o jogador está mentindo ou não.

Regras do Jogo - distribuição das cartas

O jogo deve ter entre 7 e 25 jogadores, obrigatoriamente, um destes deve ser o Narrador, por isso, a carta de Homero sempre deverá ser distribuída.

Para cada quantidade de pessoas participando, um certo número de cartas deverá ser colocado no monte para ser embaralhado e distribuído entre os participantes.

Cada jogador deve pescar uma carta do monte e não deve mostrá-la para ninguém, somente o Narrador (Homero) deve ser revelado no início do jogo.

Após todos os jogadores pescarem suas cartas, eles devem se sentar à mesa, sua posição na mesa não pode ser alterada durante o jogo.

Em seguida, eles devem mostrar sua carta para Homero, para que ele saiba quem é quem e possa administrar os turnos da Noite.

Fizemos uma sugestão de quais cartas devem participar do jogo, conforme a quantidade de participantes, na tabela abaixo:

Jogadores	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Homero	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Zeus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hades	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hera	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Ares ou Ártemis	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Monstros	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
Apolo ou Afrodite	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Dioniso	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hermes	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Deméter	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hefesto ou Héstia	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Atena	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Heróis e Posêidon	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	3	4	4	5	6

Você pode mudar as cartas que participam do jogo, porém, algumas cartas são insubstituíveis para que o jogo funcione: Homero, Zeus, Hera, Apolo ou Ártemis.

Regras do Jogo - a noite

1. O turno começa com o Narrador anunciando “Olimpo Dorme” e todos devem fechar os olhos.
2. Todos os jogadores devem permanecer com os olhos fechados, o Narrador é quem determina quem deve acordar, ou seja, abrir os olhos.
3. O narrador deve administrar os turnos de cada jogador, cada jogador faz o seu turno individualmente, em ordem, conforme o Narrador for chamando cada um.
4. É o narrador que deve fiscalizar se os jogadores estão cumprindo com seus papéis de seus personagens, caso algum jogador minta para o Detetive por exemplo ele deve intervir (somente Hera pode mentir para todos).
5. Quando houver mais de um jogador com aquela classe, para que eles não sejam revelados acidentalmente, o Narrador deve chamar os jogadores pelo nome do personagem de suas cartas, por exemplo: Ares, acorde ou Cíclope, acorde.
6. Durante a noite, ninguém pode falar exceto o Narrador. Todos os jogadores devem apenas gesticular para se comunicar.
7. Caso algum jogador desrespeite as regras de seu personagem ou as regras do jogo, ele deverá ser retirado da partida.
8. Não existe uma ordem obrigatória para quem deve ser acordado pelo Narrador, porém temos algumas sugestões para que o jogo se torne dinâmico e divertido:
 - a. Sugestão de Ordem de Acordar (1)
 - Dioniso, Deméter, Afrodite, Apolo, Hidra de Lerna, Medusa, Minotauro, Quimera, Cíclope, Hera, Ares, Ártemis, Atena, Hermes, Hades, Hefesto, Héstita.
 - b. Sugestão de Ordem de Acordar (2)
 - **Primeira Noite:** Dioniso, Deméter, Afrodite, Apolo, Hidra de Lerna, Medusa, Minotauro, Quimera, Cíclope, Hera, Ares, Ártemis, Atena, Hermes, Hades, Hefesto, Héstita.
 - **Segunda Noite:** Ares, Ártemis, Atena, Dioniso, Deméter, Afrodite, Apolo, Hidra de Lerna, Medusa, Minotauro, Quimera, Cíclope, Hera, Hermes, Hades, Hefesto, Héstita.
 - **Terceira Noite:** Hera, Dioniso, Deméter, Afrodite, Apolo, Hidra de Lerna, Medusa, Minotauro, Quimera, Cíclope, Ares, Ártemis, Atena, Hermes, Hades, Hefesto, Héstita.

- Repita o ciclo
 - c. Sugestão de Ordem de Acordar (3)
 - Sentido Horário ou Anti Horário em relação ao Narrador.
-

Regras do jogo - de dia

- **Conversas:** Os jogadores vivos podem interagir entre si, dando opiniões e apontando suas suspeitas antes de se iniciar a Votação.
 - **Votação (todos participam):** durante o dia o Narrador organiza a votação dos cidadão para determinar quem será eliminado durante o dia, para ser eliminado durante o dia a votação têm que ser da maioria, em caso de empate o Cidadão Prefeito (Zeus) desempata.
 - Até 14 jogadores, apenas 1 votação por dia.
 - De 15 a 25 jogadores, podem haver 2 votações por dia.
-

Critérios de Vitória

- Se os cidadãos forem eliminados, os Malfeitores vencem.
 - Se o justiceiro e/ou o detetive forem eliminados, Hera vence.
 - Se todos os Malfeitores forem eliminados, os Cidadãos vencem.
-

Cartas do Jogo, suas classes e papéis a desempenhar

O Narrador

- Classe: Narrador
 - Objetivo: Conduzir a partida de forma clara e imparcial, garantindo que as regras sejam seguidas por todos.
 - Comportamento no Dia: Media as discussões e a votação para a eliminação. Anuncia o resultado da votação.
 - Comportamento na Noite: É o único que pode falar. "Acorda" cada personagem na sua vez para que realizem suas ações. Anuncia os eventos da noite quando o dia começa.
 - O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Saber a classe de todos os jogadores, administrar os turnos, registrar as ações e resolver os conflitos de regras.
 - Não pode: Participar como jogador, dar dicas ou influenciar as decisões dos outros.
 - O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Podem: Seguir suas instruções e tirar dúvidas sobre as regras gerais do jogo.
 - Não podem: Desobedecer à sua condução do jogo.
-

A Equipe dos Cidadãos

Cidadão Comum (Heróis e Posêidon)

- Classe: Cidadão
- Objetivo: Descobrir quem são os vilões (Assassino, Psicopata, etc.) e eliminá-los durante a votação diurna.
- Comportamento no Dia: Participa das discussões, acusa suspeitos e vota para eliminar um jogador.
- Comportamento na Noite: Dorme. Não realiza nenhuma ação especial.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Tentar adivinhar quem são os vilões, votar para eliminar um jogador a cada dia.
 - Não pode: Realizar ações especiais durante a noite. Mentir para o Detetive quando investigado.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Pode: Ser alvo de eliminação do Assassino, Psicopata ou Justiceiro. Ser salvo pelo Médico ou Anjo. Ser investigado pelo Detetive ou Justiceiro. Ser adormecido pelo Taverneiro (o que não tem efeito).

Prefeito (Zeus)

- Classe: Cidadão
- Objetivo: Usar sua influência para guiar os Cidadãos na direção certa.
- Comportamento no Dia: Age como um cidadão normal, mas tem a opção de revelar sua identidade para dar peso às suas palavras.
- Comportamento na Noite: Dorme. Não realiza nenhuma ação especial.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Durante o dia, revelar-se publicamente como Prefeito para todos. **Seu voto vale como critério de desempate.**
 - Não pode: Realizar ações especiais durante a noite. Mentir para o Detetive.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Pode: Ser alvo de qualquer ação dos outros jogadores. Uma vez revelado, torna-se um alvo prioritário para os vilões.

Taverneiro (Dioniso)

- Classe: Cidadão
- Objetivo: Proteger a cidade ao impedir que um jogador realize sua ação noturna.
- Comportamento no Dia: Age como um Cidadão, tentando descobrir os vilões.
- Comportamento na Noite: Escolhe um jogador para "adormecer". O jogador escolhido não poderá realizar sua ação especial naquela noite.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Impedir a ação noturna de qualquer outro jogador (Assassino, Médico, Detetive, etc.).
 - Não pode: Eliminar ou investigar jogadores. Mentir para o Detetive.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Pode: Ser alvo de qualquer ação dos outros jogadores. Se for adormecido por outro Taverneiro (em jogos maiores), sua ação é cancelada.

Fazendeira (Deméter)

- Classe: Cidadão
- Objetivo: Remover um cidadão do jogo por um turno, na esperança de proteger ele ou os cidadãos. Vence junto com os Cidadãos.
- Comportamento no Dia: Participa das discussões, acusa suspeitos e vota para eliminar um jogador.
- Comportamento na Noite: Escolhe um jogador para sair com ela para colheita, ambos ficam fora da rodada noturna por um turno. Se a pessoa escolhida para acompanhar ela for um assassino ela é eliminada e o assassino volta no turno seguinte sem deixar rastros.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:

- Pode: Retirar um jogador junto dela durante o turno da noite.
- Não pode: Eliminar jogadores diretamente. Mentir para o Detetive quando investigada.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Ser alvo de qualquer ação dos outros jogadores. Pode ser adormecido pelo Taverneiro, o que o impede de agir à noite.

Médico (Apolo e Afrodite)

- Classe: Médico
- Objetivo: Proteger os jogadores de serem eliminados durante a noite. Vence junto com os Cidadãos.
- Comportamento no Dia: Age como um Cidadão, discutindo e votando.
- Comportamento na Noite: Aponta para um jogador (incluindo a si mesmo) que deseja proteger naquela noite.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Proteger uma pessoa por noite. A pessoa escolhida não poderá ser eliminada naquela noite. **(Para um jogo mais rápido sugerimos que esse poder seja limitado a até 3 usos por partida).**
 - Não pode: Investigar ou eliminar outros jogadores. Mentir para o Detetive. Proteger mais de um jogador por turno.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Pode: Ser alvo de qualquer ação de outros jogadores (eliminação, investigação, etc.).

Anjo (Hefesto e Héstia)

- Classe: Anjo
- Objetivo: Ressuscitar um jogador eliminado na noite anterior. Vence junto com os Cidadãos.
- Comportamento no Dia: Age como um Cidadão, discutindo e votando.
- Comportamento na Noite: Aponta para um jogador eliminado recentemente, que deseja ressuscitar. **Só pode realizar essa ação 1 vez (caso hajam mais de 15 jogadores, pode realizar essa ação 2 vezes, opcional).**
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Ressuscitar um jogador que foi eliminado no turno anterior. (Para um jogo mais rápido sugerimos que esse poder seja limitado a até 2 usos por partida).
 - Não pode: Investigar ou eliminar outros jogadores. Mentir para o Detetive. Ressuscitar alguém que foi eliminado dois ou mais turnos atrás.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Pode: Ser alvo de qualquer ação de outros jogadores (eliminação, investigação,

etc.).

Gatuno (Hermes)

- Classe: Cidadão
- Objetivo: Descobrir se alguém visitou alguém a noite e usar essa informação para tentar deduzir quem é cidadão ou não. Vence junto com os Cidadãos.
- Comportamento no Dia: Tenta guiar a discussão com base nas informações que descobriu à noite.
- Comportamento na Noite: Escolhe um jogador para investigar e descobre se ele foi visitar outro jogador a noite.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Investigar um jogador por noite.
 - Não pode: Eliminar jogadores diretamente.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Ser alvo de qualquer ação dos outros jogadores. Pode ser adormecido pelo Taverneiro, o que o impede de agir à noite e saber se alguém visitou alguém.

Medium (Hades)

- Classe: Cidadão
- Objetivo: Obter informações dos jogadores já eliminados para ajudar os Cidadãos que ainda estão no jogo. Nota: não sabe dizer se o jogador eliminado está falando a verdade ou não.
- Comportamento no Dia: Compartilha (ou não) as informações que descobriu durante a noite para influenciar a votação.
- Comportamento na Noite: O Narrador permite que ele se comunique silenciosamente com todos os jogadores já eliminados para obter informações.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Conversar com os eliminados durante a noite.
 - Não pode: Eliminar ou investigar jogadores. Mentir para o Detetive.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Pode: Ser alvo de qualquer ação dos outros jogadores. Pode ser adormecido pelo Taverneiro, o que o impede de falar com os eliminados naquela noite.

Os Investigadores

Detetive (Atena)

- Classe: Detetive
- Objetivo: Descobrir a identidade dos vilões e usar essa informação para convencer os

outros a eliminá-los. Vence junto com os Cidadãos.

- Comportamento no Dia: Tenta guiar a discussão com base nas informações que descobriu à noite.
- Comportamento na Noite: Escolhe um jogador para investigar e descobre se ele é um "Assassino" ou não.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Investigar um jogador por noite.
 - Não pode: Eliminar jogadores diretamente.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Se o Assassino tentar eliminá-lo, ambos são eliminados simultaneamente da partida.
 - Psicopata e Justiceiro podem mentir para ele durante uma investigação.
 - Todos os membros da equipe dos Cidadãos não podem mentir para ele.

Justiceiro (Ares e Ártemis)

- Classe: Justiceiro
- Objetivo: Eliminar ativamente qualquer jogador que represente uma ameaça.
- Comportamento no Dia: Age como um Cidadão, podendo usar seu conhecimento para influenciar o voto.
- Comportamento na Noite: Pode investigar um jogador e, se desejar, eliminá-lo na mesma noite.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Eliminar um jogador por noite. Ver a carta do jogador que eliminou. Mentir para o Detetive se for investigado.
 - Não pode: Eliminar alguém que ele não investigou previamente. Sobreviver se cometer um erro grave. Se eliminar um membro da equipe dos cidadãos (Cidadão, Médico, Anjo, etc.), o Justiceiro se retira do jogo (é eliminado) no início da rodada seguinte por arrependimento.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Se o Assassino tentar eliminá-lo, o próprio Assassino é eliminado da partida sem deixar rastros.
 - Pode ser eliminado pelo Psicopata.

Os Malfeitores

Assassino **trocar para Algoz (Monstros)**

- Classe: Assassino
- Objetivo: Eliminar os Cidadãos e seus aliados até que seu número seja igual ou maior

que o dos demais.

- Comportamento no Dia: Finge ser um Cidadão inocente para enganar os outros.
- Comportamento na Noite: Escolhe um jogador para tentar eliminar.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Tentar eliminar um jogador a cada noite.
 - Não pode: Mudar de alvo depois de escolhido na mesma noite.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - Se tentar eliminar o Detetive, ele e o Detetive são eliminados simultaneamente.
 - Se tentar eliminar o Justiceiro, ele é eliminado sem deixar rastros.
 - Se tentar eliminar o Psicopata, ele é eliminado e sua identidade de Assassino é revelada a todos.
 - Se seu alvo for salvo pelo Médico ou Anjo, a eliminação falha.
 - Se seu alvo for adormecido pelo Taverneiro, sua ação de eliminação falha naquela noite.

Psicopata **trocar para Atormentadora** (Hera)

- Classe: Psicopata
- Objetivo: Vencer o jogo fazendo com que os Cidadãos eliminem o Detetive ou o Justiceiro durante a votação do dia. Ele joga apenas para si.
- Comportamento no Dia: Age de forma imprevisível. Pode acusar qualquer um, defender vilões ou heróis, tudo para manipular a votação a seu favor.
- Comportamento na Noite: Escolhe um jogador para eliminar, simplesmente para causar confusão.
- O que pode fazer e o que não pode fazer:
 - Pode: Eliminar um jogador por noite. Mentir para o Detetive e para o Justiceiro se for investigado.
 - Não pode: Fazer perguntas ou investigações. Seu foco é a eliminação e a manipulação.
- O que os outros podem fazer ou não em relação a ele:
 - O Assassino que tentar eliminá-lo será eliminado e revelado para todos.
 - Se for eliminado pelo Justiceiro, sua identidade é revelada apenas ao Justiceiro.
 - Se seu alvo for salvo pelo Médico ou Anjo, a eliminação falha.

Passo a Passo de uma partida

Distribuição de Cartas e Início da partida

1. As cartas devem ser distribuídas entre os jogadores, sugerimos ao menos 7 pessoas para que o jogo flua bem, quanto mais jogadores melhor.
 - a. Caso joguem com menos de 25 pessoas, sugerimos retirar as seguintes cartas do deck, antes de embaralhar e distribuir as cartas para os jogadores:

Jogadores	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Homero	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Zeus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hades	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hera	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Ares ou Ártemis	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Monstros	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
Apolo ou Afrodite	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Dioniso	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hermes	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Deméter	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hefesto ou Héstia	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Atena	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Heróis e Posêidon	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	3	4	4	5	6

- Exemplificando:
 - Se for jogar com 8 pessoas, use as cartas: Homero, Zeus, Hades, Hera, Ares ou Ártemis, 1 Monstro de sua escolha, Apolo ou Afrodite e Dioniso.
 - Se for jogar com 12 pessoas, use as cartas Homero, Zeus, Hades, Hera, Ares, Ártemis, 2 monstros da sua escolha, Apolo ou Afrodite, Dioniso, Hermes e Deméter.
 - Se for jogar com 16 pessoas, use as cartas: Homero, Zeus, Hades, Hera, Ares,

Ártemis, 3 Monstros de sua escolha, Apolo, Afrodite, Dioniso, Hermes, Deméter, Hefesto ou Héstia e Atena

- Se for jogar com 20 pessoas, use as cartas: Homero, Zeus, Hades, Hera, Ares, Ártemis, 4 Monstros de sua escolha, Apolo, Afrodite, Dioniso, Hermes, Deméter, Hefesto, Héstia, Atena, 2 Heróis de sua escolha ou Posêidon e mais 1 herói.
- 2. O narrador se identifica, os jogadores devem se sentar à mesa, em círculo de preferência.
- 3. Em seguida, eles devem mostrar suas cartas, discretamente, para o Narrador. Por fim, ele anuncia para todos: "Hipnos ordena que o Olimpo durma" e todos os demais jogadores devem manter seus olhos fechados até que sejam invocados individualmente por ele (peça aos jogadores que se comuniquem de forma não verbal, usando apenas gestos e acenos de cabeça).
 - a. Sugerimos ao narrador ter um papel para anotações, principalmente para saber quem é quem na mesa pela classe e pelo nome do personagem, quem foi protegido pelo médico e quem vai ser ressuscitado.
- 4. O narrador vai chamar os jogadores com base no nome do personagem da carta, assim ele garante que ninguém vai ser chamado errado ou acordar acidentalmente, já que existem classes que se repetem como o assassino, médico, anjo e justiceiro.

Turno da Noite

- 5. No turno da noite o Narrador deve acordar os jogadores para que eles possam realizar as suas ações, na ordem escolhida (se não houver ninguém jogando com aquele personagem/classe, o narrador apenas pula para o próximo da ordem), montamos o passo a passo a seguir com base em uma das ordens que sugerimos:
 - a. Dioniso (Taverneiro)
 - i. anote quem vai perder o turno para pular a vez dele.
 - b. Deméter (Fazendeira)
 - i. anote quem vai perder o turno e ficar invulnerável pra pular a vez dele
 - ii. obs: se o um assassino ou psicopata tentar eliminar o jogador invulnerável o narrador deve dizer "a casa está vazia" e o assassino/psicopata passa o turno dele.
 - c. Apolo e/ou Afrodite (Médicos)
 - i. anote quem o(s) médico(s) protegeram naquele turno, isso não afeta a ação do assassino/psicopata, eles fazem seu turno normalmente sem

saber que a pessoa está protegida pelo médico.

d. Monstros (Assassinos)

- i. anote quem o(s) assassino(s) tentaram eliminar, para quando começar o turno do dia, anunciar quem foi eliminado e quem não foi pois estava protegido.

e. Hera (Psicopata)

- i. anote quem o psicopata tentou eliminar, para quando começar o turno do dia, anunciar quem foi eliminado e quem não foi pois estava protegido.

f. Ares e/ou Ártemis (Justiceiros)

- i. anote quem o(s) justiceiro(s) eliminaram, para quando começar o turno do dia, anunciar quem foi eliminado pelo justiceiro e se ele retirou do jogo ou não.
- ii. obs: apenas o justiceiro descobre a classe do personagem eliminado.

g. Atena (Detetive)

- i. anote quem o detetive investigou e caso algum cidadão minta para ele, intervenha.

h. Hermes (Gatuno)

- i. anote ao longo do jogo quem interagiu com quem (exceto as interações de médicos, médiuns e anjos) para quando o gatuno perguntar você saiba quem interagiu com quem para poder falar pra ele.

i. Hades (medium)

- i. anote há quantos turnos o jogador foi eliminado, após 2 turnos ele não pode mais participar do jogo, nem interagindo com o medium e nem sendo ressuscitado pelo anjo.

j. Hefesto ou Héstia (Anjos)

- i. anote quem o anjo vai ressuscitar para que ele volte no próximo turno do dia.

k. Encerra-se o turno da noite após todos efetuarem suas ações e o Narrador anotar tudo.

Turno do Dia

6. Começa o turno do dia, primeiramente, o Narrador deve avisar quem foi eliminado no

turno da noite. Dizendo: *“Nesta trágica noite, um de nossos companheiros não se levantou”* e então ele aponta para quem foi eliminado.

- a. Quem foi atacado por um Malfeitor a noite e não foi protegido por um Médico ou não estava com a Fazendeira naquele turno, será eliminado.
 - b. Caso a Fazendeira tenha levado um Malfeitor com ela para a colheita, ela é eliminada.
 - c. O jogador eliminado, permanece no jogo por mais dois turnos, porém, sem poder interagir com mais ninguém e nem revelar sua carta, somente podendo interagir com o Medium (Hades) na noite seguinte.
7. (a partir do segundo turno da noite) Em seguida, caso um Anjo tenha ressuscitado algum jogador eliminado, o Narrador deve anunciar seu retorno. Dizendo: *“Por Zeus! É um milagre, um de nossos companheiros ressurgiu”* e então ele aponta para quem foi ressuscitado.
 8. Depois, caso algum Justiceiro tenha eliminado um cidadão no turno da noite (O justiceiro revela para ele mesmo, a carta de quem ele eliminou na noite), o Narrador anuncia sua retirada, dizendo: *“Após eliminar um vítima inocente, o justiceiro [Ares ou Ártemis] se retirou da partida com sua honra manchada”*.
 9. Por fim, o Narrador permite que a rodada de conversas diurnas entre os jogadores se inicie.
 10. Após muita deliberação, o Narrador deve anunciar: *“É chegada a hora derradeira, os cidadãos precisam votar para saber quem deverá ser eliminado, Zeus, assuma seu papel de líder e medie as votações”*.
 11. Após a votação e mediação de Zeus, o(s) jogador(es) mais votados são eliminados do jogo.
 - a. O jogador eliminado através de votação sai permanentemente do jogo e têm sua carta revelada para todos.
 12. Caso um dos critérios de vitória ocorra após essa eliminação, o Narrador deve intervir e dar o jogo como encerrado e anunciar os vencedores. Senão, começa outra noite e repete-se esse ciclo até que os critérios de vitória ocorram.

Ações Especiais - como cada jogador deve agir

- **Adormecer:** o narrador aciona o Taverneiro, ele vai apontar quem ele vai adormecer naquele turno, impedindo a sua ação naquela noite.
- **Investigar (Detetive):** o narrador aciona o Detetive, ele vai apontar para uma pessoa da mesa e o narrador vai acordar essa pessoa (chamando ela pelo personagem da carta dela, exemplo: Zeus, acorde), então essa pessoa vai responder com sinal positivo ou negativo se ela é ou não o assassino (apenas o Psicopata pode mentir).
- **Acompanhar:** o narrador aciona a Fazendeira, ela vai apontar quem vai com ela trabalhar na colheita naquele turno, impedindo a sua ação naquela noite e ambos ficam invulneráveis.
- **Proteger (Médico):** o narrador aciona o Médico e pergunta quem ele vai proteger naquele turno, ele aponta para um dos jogadores que ficará invulnerável por um turno.
- **Investigar/Eliminar (Justiceiro):** o narrador aciona o Justiceiro, ele vai apontar para uma pessoa da mesa e o narrador vai acordar essa pessoa (chamando ela pelo personagem da carta dela, exemplo: Zeus, acorde), então essa pessoa vai responder com sinal positivo ou negativo se ela é ou não o assassino (podendo mentir).
- **Eliminar (Assassino):** o narrador aciona o assassino para que ele aponte quem ele vai eliminar naquele turno.
- **Eliminar (Psicopata):** o narrador aciona o psicopata para que ele escolha se vai eliminar ou não algum jogador naquela noite apontando ou não.
- **Investigar (Gatuno):** o narrador aciona o gatuno, ele vai apontar para uma pessoa da mesa e o narrador vai acenar negativamente se essa pessoa não interagiu com ninguém, e acenar positivamente se essa pessoa interagiu com alguém e apontar com quem ela interagiu.
- **Ressuscitar (Anjo):** o narrador pergunta se o Anjo vai ressuscitar um dos jogadores que foi eliminado na noite anterior e ele responde sim ou não, se houver mais de um eliminado ele aponta para quem será ressuscitado, se um jogador permanecer eliminado por mais de dois turnos ele não pode mais voltar ao jogo.

Jogabilidade - Jornada do Herói

Era uma vez um conto de heroísmo, bravura, coragem e sorte, em uma cidade grega um terrível destino aguardava, monstros de diversas mitologias espreitavam em suas muralhas, decididos a eliminar a cidade do mapa. Será que nossos heróis gregos vão conseguir salvar a cidade à tempo?

Somente o destino tecido pelas Moiras é que sabe.

Conceitos principais

- Jogue apenas com as cartas de Heróis e Monstros, as demais cartas devem ser colocadas de lado
- Dois jogadores se enfrentam
- Um jogador fica com as 5 cartas de heróis enquanto o outro com as 5 cartas de monstros
- Os jogadores devem embaralhar as cartas de seu adversário e deixa elas cartas viradas para baixo
- No começo da partida cada jogador pode escolher revelar apenas uma de suas cartas para si mesmo
- A partida ocorrerá por turnos
- Começam os monstros, em seguida, os heróis.
- Após 5 turnos, quem venceu mais duelos vence
- Os duelos seguem a seguinte regra: cada Herói só consegue eliminar o Monstro de sua respectiva mitologia.

Regras do Jogo - Preparação

1. Os jogadores devem escolher quem será do time dos monstros e quem será do time dos heróis.
2. As cinco cartas dos heróis devem ser colocadas em um lado da mesa, viradas para baixo.
3. As cinco cartas dos monstros devem ser colocadas do outro lado da mesa, viradas para baixo.
4. Agora cada jogador embaralha as cartas do adversário, viradas para baixo.
5. Depois, cada jogador pode espiar uma de suas cartas que está virada para baixo.

Regras do Jogo - Execução

1. *“O primeiro monstro ataca a cidade!”*
 - Os monstros começam, quem estiver com o time dos monstros, escolhe uma de suas cartas e vira ela para cima.
2. *“Pela honra e glória o primeiro herói vai à luta!”*

- O jogador do time dos heróis escolhe e vira uma de suas cartas para lutar com o monstro.
 - i. Se for o herói da mitologia que venceu o monstro que está atacando a cidade, ele vence, caso contrário ele perde.
 - 1. Dica: basta olhar o valor do Poder de luta das cartas, quando empata, é o herói da mitologia, portanto, ele vence, quando der diferente, ele perde.
- 3. *“Mais um monstro chega para atormentar a cidade!”*
 - O time dos monstros vira mais uma carta de monstro. Caso o monstro tenha vencido a última batalha, agora são dois monstros atacando a cidade.
- 4. *“Nossas preces à Zeus foram ouvidas, mais um herói vem ao resgate”*
 - O time dos heróis vira mais uma carta de herói.
 - i. Se a carta de herói virada é da mitologia de qualquer um dos dois monstros que estão atacando a cidade, o herói derrota uma delas, caso contrário, ele perde novamente.
- 5. *“O tormento não têm fim, um terceiro monstro assola a cidade!”*
 - O time dos monstros vira mais uma carta de monstro. Caso os monstros tenham vencido a última batalha, agora são três monstros atacando a cidade.
- 6. *“A vitória está próxima, pelo menos é o que esperamos”*
 - O jogador do time dos heróis escolhe e vira mais uma de suas cartas para lutar com o monstro.
 - i. Se a carta de herói virada é da mitologia de qualquer um dos monstros que estão atacando a cidade, o herói derrota uma delas, caso contrário, ele perde novamente.
- 7. *“Esse pesadelo não têm fim!?”*
 - O time dos monstros vira mais uma carta de monstro. Caso os monstros tenham vencido as últimas batalhas, agora serão quatro monstros atacando a cidade.
- 8. *“Mais um herói se junta a batalha, finalmente a maré vai virar”*
 - O time dos heróis vira mais uma carta de herói.
 - i. Se a carta de herói virada é da mitologia de qualquer um dos monstros que estão atacando a cidade, o herói derrota uma delas, caso contrário, ele perde novamente.
- 9. *“Enfim a batalha final se aproxima”*
 - O time dos monstros vira a última carta de monstro. Caso os monstros tenham vencido as últimas batalhas, agora serão cinco monstros atacando a cidade.
- 10. *“É hora da última batalha, venceremos a guerra?”*
 - O time dos heróis vira sua última carta de herói.
 - i. Se a carta de herói virada é da mitologia de qualquer um dos monstros que estão atacando a cidade, o herói derrota uma delas, caso contrário,

ele perde novamente.

11. Agora, cada lado conta suas derrotas, o time que tiver mais sobreviventes em campo vence.

- *Assista ao vídeo (link) para ver uma partida de exemplo.*

(colocar um infográfico da batalha aqui)

Exemplo de Partida

Após distribuir as cartas, os monstros começam:

Primeiro turno

1. Monstros sacam a **HIDRA DE LERNA** 7 ✕
2. Heróis sacam o **PERSEU** 6 □
 - a. Vitória dos Monstros
 - i. Agora 1 Monstros está em jogo e 1 heróis foi derrotados

Segundo turno

3. Monstros sacam a **MEDUSA** 6 ✕
4. Heróis sacam o **ODISSEU** 1 □
 - a. Vitória dos Monstros
 - i. Agora 2 Monstros estão em jogo e 2 heróis foram derrotados

Terceiro turno

5. Monstros sacam a **QUIMERA** 3 ✕
6. Heróis sacam o **HÉRACLES** 7 □ “O tormento não têm fim, um terceiro monstro assola a cidade!”
 - a. Vitória dos Heróis (**HÉRACLES DERROTA A HIDRA DE LERNA**)
 - b. Agora 2 Monstros e 1 Herói estão em jogo e 2 heróis e 1 monstro foram derrotados

Quarto turno

7. Monstros sacam a **CÍCLOPE** 7 ✕
8. Heróis sacam o **BELEROFONTE** 3 □
 - a. Vitória dos Heróis (**BELEROFONTE DERROTA A QUIMERA**)
 - b. Agora 2 Monstros e 2 Heróis estão em jogo e 2 heróis e 2 monstros foram derrotados

Quinto turno

9. Monstros sacam a **MINOTAURO** 5 ✕
10. Heróis sacam o **TESEU** 5 □
 - a. Vitória dos Heróis (**TESEU DERROTA O MINOTAURO**)

PLACAR FINAL: 2 Monstros e 3 Heróis estão em jogo e 2 heróis e 3 monstros foram derrotados,
VITÓRIA DOS HERÓIS

Jogabilidade - Batalha do Olimpo

Hipnos estava entediado com as rotinas do Olimpo, decidido a causar novamente, ele adormeceu todos os Deuses, Heróis e Monstros do Olimpo e colocou todos no mesmo pesadelo, para sair dele, eles terão de batalhar em times, os vencedores acordam e os derrotados...quem sabe?

Qual time sairá vencedor, o seu destino é só cabem as Moiras, mas a sua habilidade e estratégia é que vão determinar para que lado essa maré vai virar.

Conceitos principais

Dois jogadores vão se enfrentar, com 8 cartas cada, a cada rodada, cada jogador escolhe uma carta para batalhar, após 8 rodadas, quem causou mais dano ao seu adversário sairá vencedor.

As combinações de cartas é que determinam quem causou ou levou dano (ver tabela).

Regras do Jogo

Objetivo do Jogo: O objetivo é simples: após 8 batalhas, o jogador que acumulou a menor quantidade de dano é o grande vencedor.

1. Preparação

Remova a Carta Especial: Antes de tudo, encontre e remova a carta "Homero" do baralho. Ela não será usada na partida.

Distribua as Mãos: Embaralhe as 24 cartas restantes e distribua 8 cartas para cada um dos dois jogadores. Esta é a mão inicial de cada um.

Monte de Compra: As 8 cartas que sobraram formam o "Monte de Compra" inicial. Deixe-o ao lado, por enquanto.

2. Troca de Cartas

Antes da primeira rodada, os jogadores têm uma chance de melhorar suas mãos. Decida quem Começa: Tirem a sorte (par ou ímpar, cara ou coroa, etc.) para definir quem é o Jogador 1.

Turno do Jogador 1: O Jogador 1 pode descartar quantas cartas quiser da sua mão, colocando-as com a face para baixo na mesa. Em seguida, ele compra o mesmo número de cartas que descartou, pegando-as do Monte de Compra. Sua mão volta a ter 8 cartas.

Turno do Jogador 2: Primeiro, o Jogador 2 junta as cartas que o Jogador 1 descartou com as que restaram no Monte de Compra. Ele embaralha bem todas essas cartas, criando um novo Monte de Compra. Agora, o Jogador 2 pode descartar quantas cartas quiser de sua própria mão. Por fim, ele compra cartas deste novo monte até sua mão ter 8 cartas novamente.

3. As 8 Batalhas (Como Jogar)

O jogo acontece em 8 rodadas. Em cada uma:

Escolha Secreta: Cada jogador escolhe uma carta da sua mão e a coloca na mesa, virada para baixo.

Revelação Simultânea: Os dois jogadores viram suas cartas ao mesmo tempo.

Resolução do Combate: Comparem as cartas reveladas e consultem a tabela de resultados do jogo. A tabela indicará o vencedor da batalha e quanto dano cada jogador sofre.

Descarte Final: Após resolver o combate, as duas cartas jogadas são movidas para uma pilha de descarte e não são mais usadas no jogo.

4. Fim de Jogo e Vitória

Após 8 rodadas, todas as cartas terão sido jogadas.

Cada jogador deve somar o total de dano que recebeu ao longo de todas as batalhas.

O jogador com o menor dano acumulado vence a partida!

Tabela de combinações das Batalhas do Olimpo

Nome da Batalha	Jogador 1	Comparação entre os valores de Força	Jogador 2	Resultado	Quem sofre Dano	
					Jogador 1	Jogador 2
<i>O precipitado perde a cabeça</i>	Deus de Ataque	Empate	Deus de Defesa	Deus de Ataque leva dano		
<i>O fraco cede ao forte</i>	Deus de Ataque	Deus de Ataque tem mais força que Deus de Defesa	Deus de Defesa	Deus de Defesa leva dano		
<i>A defesa é o melhor ataque</i>	Deus de Ataque	Deus de Defesa tem mais força que Deus de Ataque	Deus de Defesa	Deus de Ataque leva dano		
<i>Sofram pela nossa glória, mortais</i>	Deus de Ataque	Não importa	Deus de Ataque	Ambos levam dano		
<i>A prole que se ergue sofre</i>	Deus de Ataque	Não importa	Herói	Herói leva dano		
<i>Sofra pela minha glória, mortal</i>	Deus de Ataque	Não importa	Monstro	Ambos levam dano		
<i>Ajoelhe-se e te poupo</i>	Deus de Defesa	Não importa	Herói	Ninguém leva dano		
<i>A paz dos Deuses</i>	Deus de Defesa	Não importa	Deus de Defesa	Ninguém leva dano		
<i>Deuses não sujam as mãos para te defender, mero mortal</i>	Deus de Defesa	Não importa	Monstro	Deus de Defesa leva dano		
<i>Glória mítica</i>	Herói	Empate	Monstro	Monstro leva dano		
<i>Tragédia Grega</i>	Herói	Monstro tem mais força que Herói	Monstro	Herói leva dano		
<i>Vitória Inesperada</i>	Herói	Herói tem mais força que Monstro	Monstro	Monstro leva dano		
<i>Sofrimento mortal</i>	Monstro	Não importa	Monstro	Ambos levam dano		
<i>Trégua Honrosa</i>	Herói	Não importa	Herói	Ninguém leva dano		

Jogabilidade - Poker do Olimpo

aa

Jogabilidade - Mico do Olimpo

aa

Jogabilidade - O que acontece quando o Olimpo dorme? Entre Deuses

aa