



LABYRINTH

MANUAL DE REGRAS

– 1ª edição –

**RED
BOX**

INTRODUÇÃO



em-vindo! Sou Neurion, Sumo Ancião Erudito da Rainha Ausarta. Serei seu guia na preparação para esta busca pelos tesouros dos reinos, que foram escondidos pelo Rei Louco nas profundezas do Castelo Negro de Kortz.

Após a vitória da Grande Aliança, descobrimos nas masmorras do castelo a entrada para Labyrinth. Vendo o perigo daquele lugar, nossa Rainha me incumbiu de auxiliá-la na organização de um torneio anual para desbravar o labirinto e reparar o dano causado pelo cruel ex-Senhor de Kortz.

Contamos com seus poderes e habilidades únicas para conseguir cinco tesouros antes de seus adversários. Fique atento, pois a energia mística que mantém Labyrinth, o expande em resposta a cada ato de exploração e, ao final de alguns poucos movimentos, uma névoa vermelha teima em encobrir os caminhos há pouco percorridos, deixando para trás apenas as memórias e percepções dos mais atentos.

Apenas aqueles com uma boa estratégia e uma mente afiada triunfarão... Agora vamos, respire fundo e concentre-se! Vou lhe mostrar o que precisa saber para desafiar Labyrinth!

COMPONENTES



Todo feitiço poderoso precisa de componentes. Abaixo fiz uma lista dos itens que mantêm a estrutura mística e demoníaca do labirinto em funcionamento:

- A) Este manual de regras
- B) 100 cartas de caminho
- C) 12 cartas de Personagens
- D) 6 cartas de referência
- E) 12 peças de Personagens
- F) 1 tabuleiro inicial do "Salão Vazio"
- G) 1 dado de 6 lados
- H) 30 peças de tesouro

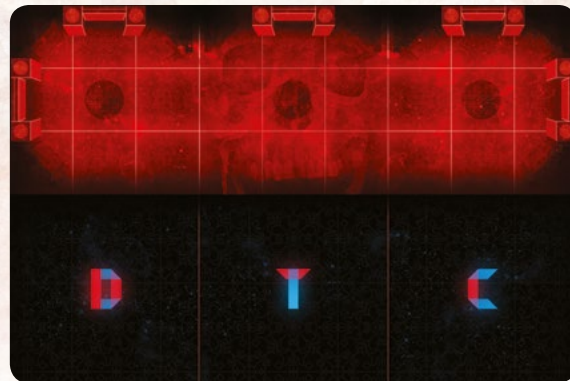
Face da Névoa = CARTA FECHADA



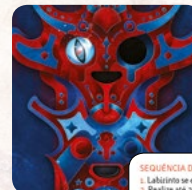
Face do Caminho = CARTA ABERTA



C



F



D



G



E



H

RETRATO DE UM COMPETIDOR



através deste retrato ao lado, você terá acesso às características que te definirão como um competidor em Labyrinth.

Estes símbolos representam a habilidade do Personagem para vencer os desafios encontrados nos caminhos de Labyrinth. Cada símbolo vale 1 ponto bônus vs. seu desafio correspondente. Veja abaixo os 3 tipos de desafios existentes no jogo:



Baú



Monstro



Armadilha

Nome do Personagem

Nome do poder especial do Personagem

A Poder Ativo: gasta uma ação do Jogador para ser usado

P Poder Passivo: não gasta uma ação do Jogador para ser usado

Resumo do poder do Personagem

PREPARAÇÃO



torneio de Labyrinth possui regras as quais ajudei a escrever. A seguir, apresento o que é preciso saber para começarmos a aventura:

- 1) Decida quem será o primeiro Jogador. Existem várias maneiras de se fazer isso, aqui vão algumas ideias:
 - Role o dado e quem tirar o **maior número** tem a honra começar!
 - Role o dado e quem tirar o **menor número** avança na frente!
 - O **Jogador mais novo** é o primeiro a jogar, com o ímpeto dos jovens!
 - O **Jogador mais velho** é o primeiro, a experiência lidera o caminho!
- 2) Cada Jogador define seu Personagem. Isso pode ser feito através de sorteio ou cada um escolhe o seu, começando pelo primeiro Jogador;
- 3) O primeiro Jogador escolhe onde posicionará o Salão Vazio na mesa;



- 4) Embaralhe as cartas de caminho e distribua 4 cartas para cada Jogador (lembre-se que Mallahoc já recebe 5 cartas nesse momento) e com as cartas restantes, monte a Pilha de Compras na área especificada no Salão Vazio;
- 5) Coloque os tesouros na área especificada no Salão Vazio;
- 6) Cada Jogador coloca sua peça de Personagem na área de saída do Salão Vazio.

PREPARAÇÃO



OBJETIVO



busca pelos tesouros escondidos pelo Rei Louco em Labyrinth, é o grande objetivo do torneio promovido pela Rainha Ausarta. O Jogador que obtiver cinco deles primeiro vence o torneio e ganha a partida!



TURNOS

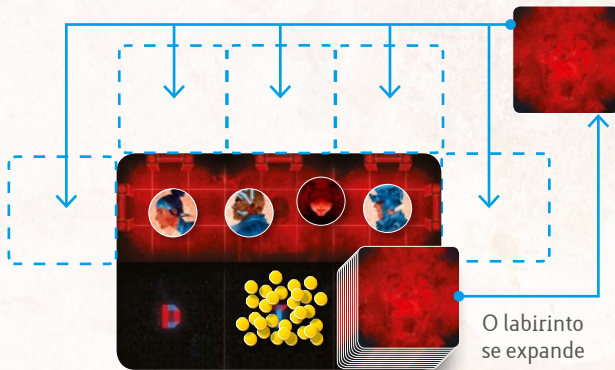


Uma partida de Labyrinth será uma sucessão de turnos até que o objetivo seja alcançado.

Um turno se inicia com a **EXPANSÃO DO LABIRINTO** e então o Jogador tem direito de executar até 3 das seguintes ações – **ESPIAR**, **MOVER [ABRIR PORTAS]**, **JOGAR CARTA**, **ACIONAR PODER**, **EMPURRAR** e **COMPRAR** – ou optar por **DESCANSAR** ou entrar em **DESESPERO** em seu turno. Depois de executar suas ações, o Jogador desvira as cartas por onde passou (**menos as de desafios resolvidos com sucesso**) e passa a vez para o Jogador a sua esquerda. O ato de desvirar as cartas, colocando a face vermelha para cima, representa o retorno da névoa vermelha que encobre os caminhos do labirinto, funcionando como uma “névoa da guerra”, onde as áreas vazias permanecem um mistério para os Jogadores.

O LABIRINTO SE EXPANDE!

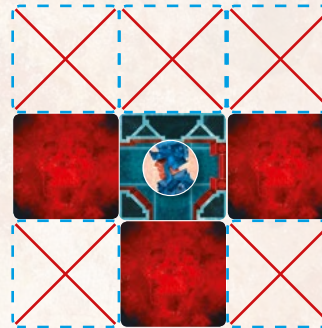
A expansão do labirinto **não é considerada uma ação do Jogador**, mas ela **SEMPRE** deverá ser executada. O Jogador deve pegar uma carta da Pilha de Compras sem olhar e colocar em qualquer lugar adjacente à uma carta na mesa ou ao Salão Vazio.



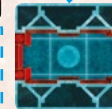
O labirinto se expande

ESPIAR

O Jogador pode espiar uma carta adjacente à carta (ou ao Salão Vazio) onde se encontra seu Personagem, sem que ninguém mais a veja e depois devolvê-la para a mesma posição, com a face do caminho voltada para baixo. Cartas na diagonal não são consideradas adjacentes.



Cartas posicionadas na diagonal da posição do Personagem e/ou sem caminho válido, não podem ser espiadas



Espie a carta sem que ninguém mais veja e a devolva fechada para a mesa

MOVER

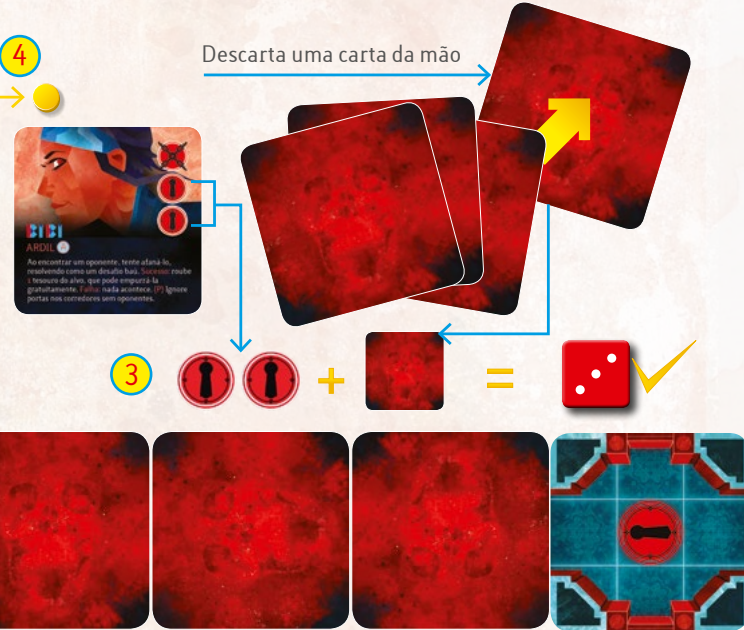
O Jogador move seu Personagem da carta onde se encontra para uma carta adjacente à sua escolha desde que elas possuam um caminho válido. Vire a carta adjacente para cima, mostrando o caminho e coloque-a na posição que desejar, desde que se ligue de alguma forma com o caminho da carta de onde veio.

IMPORTANTE:

- SEMPRE que um Jogador entrar em uma carta fechada (com a névoa para cima) ele poderá escolher a posição dessa carta, mesmo que um outro Jogador já tenha passado por ela e a colocado em uma posição diferente anteriormente;
- O Salão Vazio possui duas versões. Um lado com 5 portas e outro com 5 saídas livres. Jogue com o lado que preferir.

TURNOS

DESAFIOS - É possível que essa movimentação coloque o Personagem em uma carta de caminho que contenha um desafio. Enfrentar um desafio **NÃO GASTA AÇÃO**. A resolução de um desafio pode resultar em sucesso fazendo com que o Personagem ganhe um tesouro ou em falha fazendo com que perca um tesouro, se tiver.



EXEMPLO DE SUCESSO (GANHANDO TESOIRO)

- 1 Bibi entra em carta com desafio e o enfrenta automaticamente
- 2 O Jogador de Bibi rola o dado para determinar o nível de dificuldade do desafio, neste exemplo o nível é 3
- 3 O Jogador soma a quantidade de pontos de habilidade com Baús de Bibi (2 pontos) e acrescenta 1 ponto para igualar o valor do desafio, descartando 1 carta de sua mão
- 4 O Jogador vence o desafio ao igualar seu nível de dificuldade e pega um tesouro na Pilha de Tesouros do Salão Vazio

TURNOS

Em uma falha, diferentes situações ocorrem de acordo com o desafio:

- **ARMADILHA** - O Personagem perde um tesouro (caso possua um) e será deslocado para um outro corredor cuja a localização será determinada pelo Jogador à sua esquerda. Essa posição deverá estar a uma distância em cartas igual ao nível do desafio perdido em uma linha reta (as cartas no "caminho" não serão reveladas). Caso o novo local esteja em uma área inexplorada (sem cartas), o caminho deverá ser criado com cartas da Pilha de Compras, que deverão entrar em jogo fechadas e não precisam ser dispostas a partir de um caminho válido com a carta do desafio perdido.

Cartas de Monstro e Armadilha não resolvidas, são **FECHADAS** no fim do turno



- **MONSTRO** - O Personagem perde um tesouro (caso possua um) e se movimentará pelos corredores até uma distância igual ao nível do desafio perdido. O Jogador da esquerda escolherá o caminho. Revele as cartas pelos corredores onde ele passar, puxando novas cartas da Pilha de Compras quando necessário. As novas cartas deverão ser posicionadas de acordo com as regras normais. Se o Personagem encontrar um novo desafio de Monstro ou Armadilha deve parar e enfrentá-lo imediatamente. Desafios de Baú são ignorados e devem ficar revelados com um tesouro. As portas não interferem nesse movimento.

- 5 Zambar entra em carta com desafio e o enfrenta automaticamente
- 6 O Jogador de Zambar rola o dado para determinar o nível de dificuldade do desafio e novamente o nível é 5
- 7 Ele falha o desafio e o Jogador à sua esquerda move Zambar por 5 cartas de distância, revelando-as quando entra nelas
- 8 O Jogador de Zambar perde um tesouro, se tiver



TURNOS

- BAÚ - Em uma falha no desafio de Baú, pegue um tesouro no salão vazio e coloque-o sobre a carta deste desafio deixando-a revelada. O Personagem que falhou, poderá tentar de novo resolver o desafio no mesmo turno se ainda tiver ações para sair e retornar a carta do Baú. Ao entrar novamente na carta determine o novo nível de desafio, rolando o dado.



Sem habilidade com Baú (Zero)



Cartas da mão (Quatro)



1 Akuna entra em carta com desafio com 4 cartas na mão

2 O Jogador de Akuna rola o dado para determinar o nível de dificuldade do desafio, neste exemplo o nível é 5

3 A soma de suas cartas e habilidade não vence o desafio. Então o Jogador coloca um tesouro da Pilha de Tesouros sobre a carta

4 Pode restestar o Baú se tiver ações para sair e voltar para a carta



ABRIR PORTAS

Se no meio do caminho por onde o Personagem passar, existir uma porta, para atravessá-la o Jogador terá que usar a ação ABRIR PORTAS se quiser seguir naquela direção continuando seu movimento. Em outras palavras, movimentar-se passando por uma porta custa duas ações ao Jogador.

IMPORTANTE

Ao decidir se movimentar para uma carta desconhecida e descobrir que todos os caminhos têm porta, o Jogador NÃO poderá desistir de seu movimento, sendo obrigado a gastar duas ações. Caso o movimento seja a última ação do turno do Jogador ele não poderá mover seu Personagem e seu turno acaba, pois gastou a última ação abrindo a porta, mas não teve como se movimentar. Esta porta NÃO estará aberta no próximo turno do Jogador e nem no turno do Jogador seguinte.

Quando portas de cartas adjacentes estiverem juntas, serão consideradas a mesma porta, custando ao Personagem apenas uma ação extra além do movimento.



2

Passar por uma porta gasta duas ações do Jogador

Portas juntas contam como uma só porta

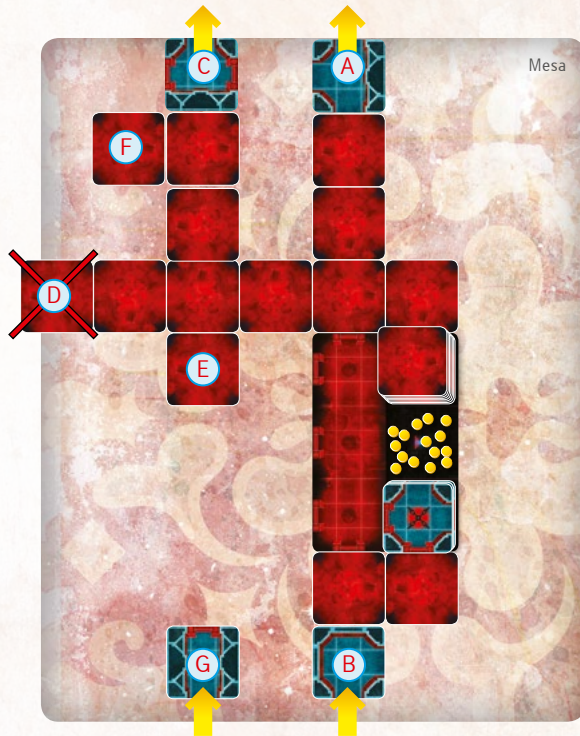
JOGAR CARTA

O Jogador pode colocar uma das suas cartas da mão na mesa. Esta carta deve ser colocada com a face vermelha para cima e adjacente ao Salão Vazio ou à uma carta que esteja na mesa formando o labirinto. Caso alguma carta tenha encostado na borda da mesa, o Jogador pode colocar a carta da mão do outro lado da mesa, adjacente à borda oposta e na mesma direção da carta encostada na borda.

REGRA DA BORDA

Apesar da expansão do labirinto estar limitada pelo tamanho da mesa que o comporta, Labyrinth não se deixa intimidar com um fato tão insignificante. Uma carta que esteja na borda da mesa é considerada adjacente a uma carta que esteja na borda diretamente OPOSTA a ela, criando assim um possível caminho de uma borda à outra da mesa, como exemplificado a seguir.

TURNOS



A Regra da Borda **PERMITE**:

- Sair da carta **A** para a carta **B**, similar ao “Pac-Man”, lembram? Observe que a carta **B**, apesar de não estar encostando na borda, é o limite oposto do labirinto, já que uma outra carta não poderia ser colocada ao seu lado, pois não ficaria completamente dentro da mesa;
- Colocar a carta **G** (desde que a posicione para criar um caminho válido) e em seguida mover seu Personagem da carta **C** para a carta **G**. Essa estratégia pode ser utilizada quando um Personagem estiver correndo de um Monstro ou sendo reposicionado devido à falha em um desafio de Armadilha.

A Regra da Borda **NÃO PERMITE**:

- Sair da carta **A** para a carta **C**, já que o movimento deve ser feito de uma carta na borda para uma carta na borda oposta;
- Sair da carta **C** para a carta **E**, já que o movimento deve ser feito de uma carta na borda para uma carta na borda oposta;
- Colocar a carta **D**, já que não fica completamente dentro dos limites da mesa, assim, a carta **F** é considerada como estando na borda. Não é possível sair da carta **A** para a carta **F** e nem da carta **C** para a carta **F**, já que o movimento deve ser feito de uma carta na borda para uma carta na borda oposta;

COMPRAR

O Jogador pode comprar uma carta da Pilha de Compras, colocando-a na sua mão. Caso essa ação faça com que o Jogador fique com mais de 4 cartas na mão (5 no caso de Mallahoc), ele deverá descartar uma carta à sua escolha.

Se a Pilha de Compras acabar, embaralhe a Pilha de Descartes e faça uma nova Pilha de Compras, dando continuidade ao jogo. Faça isso somente quando de fato a Pilha de Compras terminar, do contrário irá prejudicar o poder de Dannevir. *(ver página 12)*

ACIONAR PODER

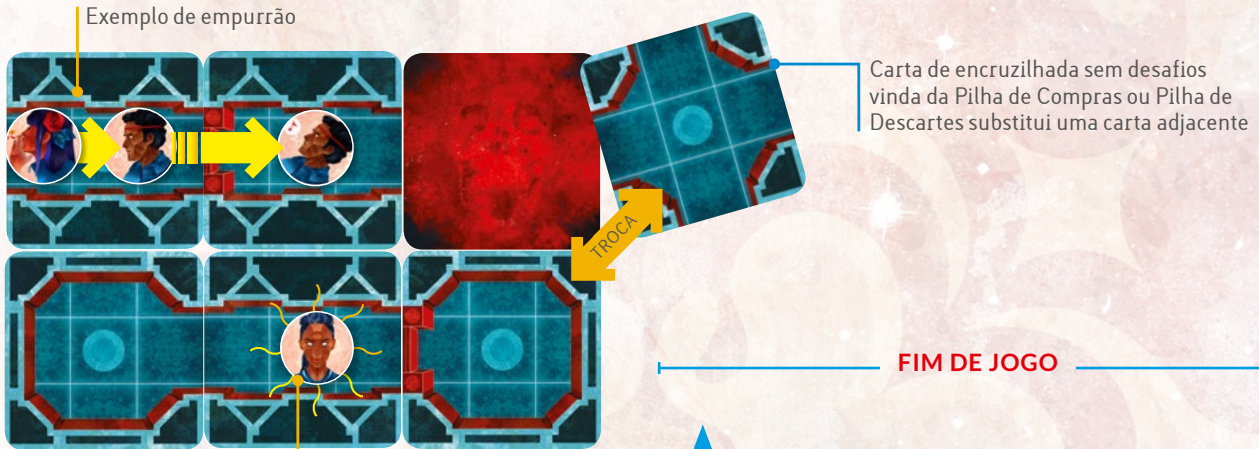
Cada Personagem possui um poder especial que só pode ser utilizado **uma única vez por turno**. Poderes Ativos **A** gastam uma ação do Jogador para serem utilizados. Poderes Passivos **P** não requerem o gasto de uma ação para serem usados. *(ver página 11)*

EMPURRAR

Caso o Personagem do Jogador esteja na mesma área que um Personagem Oponente, ele pode empurrá-lo para uma direção válida adjacente, ignorando as portas, que se abrem automaticamente em resposta a ações bruscas. Se não existir uma carta para onde foi empurrado, retire da Pilha de Compras, posicione-a com a face do caminho para cima e depois coloque o Personagem Oponente sobre ela. O Personagem empurrado deve resolver qualquer desafio que apareça imediatamente.

Se um Personagem Oponente for empurrado para fora do limite da mesa, ele reaparece na borda oposta, de acordo com a Regra da Borda descrita anteriormente.

TURNOS



Se um Personagem se sentir perdido, encurralado ou preso, ele pode entrar em **DESESPERO**. Descarte todas as cartas que tiver em sua mão e coloque em seu caminho uma carta de encruzilhada sem desafios

DESCANSAR

Ação única do turno. O Jogador não gasta nenhuma ação neste turno, exceto a ação de **DESCANSAR** e pode comprar 4 cartas (5 no caso de Mallahoc), descartando as cartas excedentes de sua mão à sua escolha. Feito isso, ele passa a vez para o próximo Jogador.

DESESPERO

Ação única do turno. Devido à imprevisibilidade do crescimento do labirinto, muitas vezes ocorre de um Personagem entrar em desespero por se sentir perdido, encurralado ou preso.

O Jogador não gasta nenhuma ação neste turno, exceto a ação de **DESESPERO** e seu Personagem passa o turno recobrando sua força de vontade. O Jogador descarta todas as cartas de sua mão e procura na Pilha de Descartes ou na Pilha de Compras por uma **carta de encruzilhada sem desafios** e troca essa carta com uma carta que esteja adjacente a ele. A carta retirada da mesa vai para a Pilha de Descartes, e, caso a nova carta tenha sido retirada da Pilha de Compras, embaralhe a mesma antes de retorná-la ao seu lugar.

FIM DE JOGO



As quatro situações abaixo determinam o fim da partida:

5 TESOUROS

Assim que um dos Jogadores consegue seu quinto tesouro, a partida acaba e ele é coroado o vencedor do torneio.

TODAS AS CARTAS EM JOGO

Se a Pilha de Compras terminar e não houver cartas na Pilha de Descartes para recompô-la, o jogo termina. O Jogador com mais tesouros será coroado o vencedor do torneio de Labyrinth e ganha a partida.

MESA CHEIA

O espaço da sua mesa é o limite do jogo. Se as cartas tomarem toda a mesa e não houver mais espaço para o labirinto expandir, o jogo termina. O Jogador com mais tesouros será coroado o vencedor do torneio e ganha a partida.

SITUAÇÃO ESPECIAL: EMPATE.

Nas duas últimas situações descritas acima, é possível que ocorra um empate temporário, com dois ou mais Jogadores com a mesma quantidade de tesouros. O desempate então é feito com uma corrida até o Salão Vazio. Todas as portas do labirinto se abrem, não sendo necessária uma ação extra para atravessá-las e todos os desafios são ignorados. Respeitando a ordem dos turnos e o limite de ações, o primeiro a chegar será coroado o vencedor do torneio e ganha a partida. Poderes especiais ainda podem ser usados nesta hora.



s Jogadores assumem o papel de aventureiros em um mundo fantástico, cada um adentrando o labirinto atrás de algo diferente. Conheça as histórias e motivações de cada um dos Personagens acessando nossa página rednerdsgames.tumblr.com/tagged/cronicasdelabyrinth

PODERES - REGRAS GERAIS:

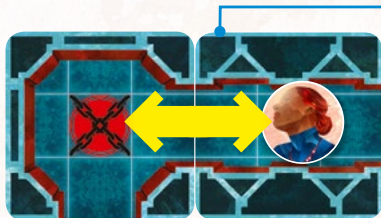
- SEMPRE que um poder for utilizado, as portas serão ignoradas, a não ser quando for dito o contrário na descrição do mesmo;
- Caso um poder leve um Personagem para um local onde não existe uma carta, uma deverá ser retirada da Pilha de Compra e colocada nesse local.

AKUNA



PODER : FÉ

Sua fé em Sternatur garante que, uma vez por turno, Akuna possa **ignorar todos os efeitos de falha nos desafios**, sejam de Armadilhas ou Monstros. Caso a resolução desses desafios seja uma falha, ela move-se automaticamente para a carta de onde acabou de sair sem perder um tesouro. **Se ela falhar uma segunda vez** nesse mesmo turno, todas as penalidades se aplicam normalmente.



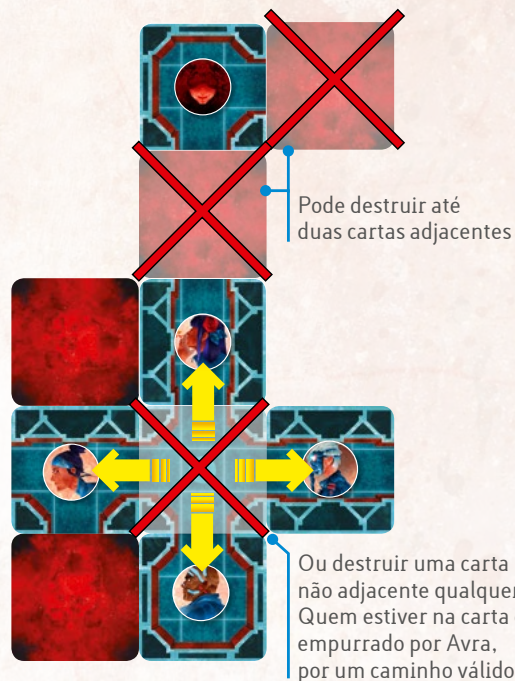
Se falhar em um desafio de Monstro ou Armadilha, Akuna recua para onde veio sem perder tesouro e pode tentar resolvê-lo novamente neste turno

AVRA



PODER : DESTRUIÇÃO

Se valendo de sua magia destrutiva, uma vez por turno, Avra pode gastar uma ação e **explodir uma carta qualquer não adjacente OU até duas cartas adjacentes pertencentes ao labirinto**. Quem estiver sobre a carta no momento da explosão é **empurrado na direção escolhida por Avra**. A carta explodida deve ser **RETIRADA DO JOGO**, e não colocada no Pilha de Descartes.



PERSONAGENS

BIBI



PODER (A) e (P): ARDIL

Especialista em destrancar fechaduras, Bibi ignora portas enquanto se move por cartas sem oponentes (P), porém, ao se mover para uma carta já ocupada, ela deve proceder normalmente e gastar uma ação extra caso haja uma porta. Além disso, se estiver no mesmo espaço que um oponente, ela poderá gastar uma ação e tentar afaná-lo (A), para isso, **trate o oponente em questão como um desafio de Baú**. Em caso de sucesso, ela rouba um tesouro de seu alvo, que poderá então, empurrar Bibi gratuitamente, e tendo percebido as reais intenções da ladra, ela não pode afaná-lo novamente nesta partida. Em caso de falha na tentativa de roubo, nada acontece.

DANNENVIR



PODER (A): POESIA

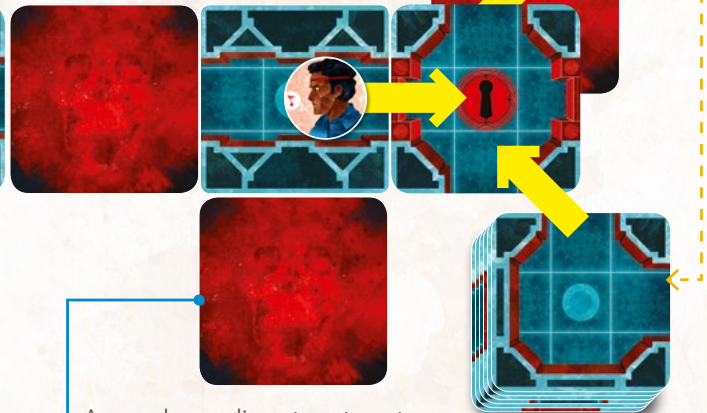
Para Dannenvir as histórias não vão simplesmente acontecendo, elas vão sendo contadas por ele! Assim, uma vez por turno, ele pode gastar uma ação para **trocar uma carta adjacente a ele, conectada por um caminho válido**, que esteja com a face da névoa voltada para cima, **por uma carta da Pilha de Descartes à sua escolha**. Ele então move-se automaticamente para esta carta ignorando portas e resolvendo desafios, caso existam.

A carta anterior que trocada, vai aberta para a Pilha de Descartes



Bibi ignora portas ao andar por cartas sem oponentes

Bibi rolou 2 no dado. Apenas com seus pontos de habilidade com Baús, roubou 1 tesouro de Mallahoc para ela e **levou um empurrão** do soldado quando este notou o ocorrido.



Apesar de ser adjacente, esta carta não pode ser trocada por não possuir um caminho válido com a carta onde Dannenvir se encontra,

Jogador de Dannenvir vasculha a Pilha de Descartes

PERSONAGENS

EIMMIE



PODER (A): DESARMAR

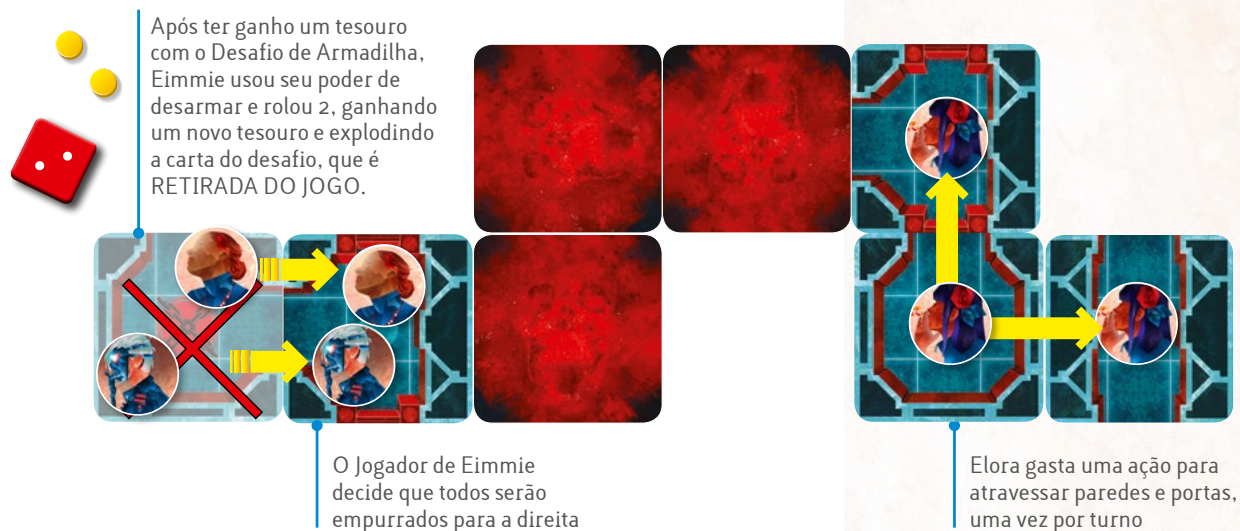
Eimmie conhece intimamente cada Armadilha dentro do Labyrinth, já que foi ela quem as criou. Sendo assim, uma vez por turno ela **pode testar uma Armadilha já resolvida**. Em caso de sucesso, ela recebe um tesouro e a carta explode, ou seja, é RETIRADA DO JOGO, sem ir para a Pilha de Descartes. Todos sobre a carta, são empurrados na mesma direção escolhida por Eimmie, a partir de um caminho válido. Em caso de falha ela não ganha o tesouro, mas a carta ainda é explodida e todos sobre a carta são empurrados.

ELORA



PODER (A): SINTONIA

Em sintonia com a natureza à sua volta, mesmo nas situações mais adversas, Elora pode entrar em comunhão com a flora e a fauna. Uma vez por turno, ao gastar uma ação, **as paredes e portas de Labyrinth deixam que ela se mova através delas**.



PERSONAGENS

KAMINARI



PODER (A): SALTO

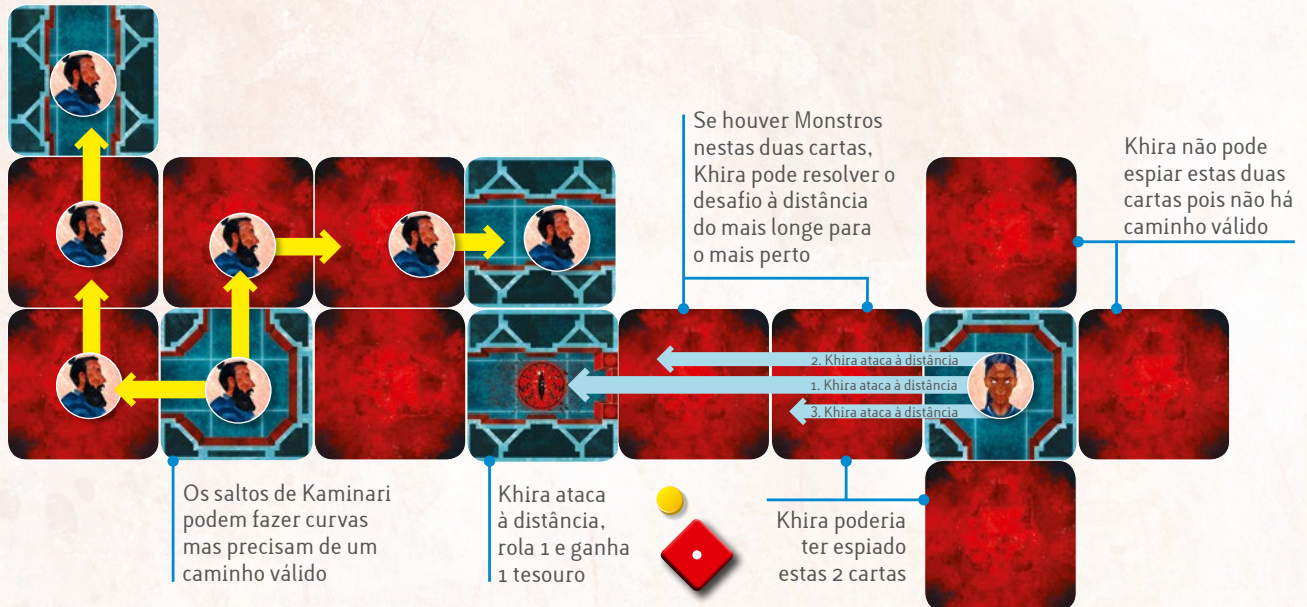
Os anos de árduo treinamento levaram Kaminari à iluminação e dissiparam a névoa de ilusão de sua percepção. Uma vez por turno, ele pode encontrar caminhos deslizando pela realidade, gastando uma ação e **pulando duas cartas, aparecendo na terceira**, sempre saindo por um caminho válido da carta atual. As cartas fechadas por onde Kaminari passou não são reveladas e caso o salto passe por um local sem cartas, elas devem ser colocadas com a face vermelha para cima.

KHIRA



PODER (A): CAÇAR

Sons, cheiros, vestígios, rastros... qualquer pista pode revelar Monstros nas redondezas. Uma vez por turno, gastando uma ação, **Khira pode espiar 3 cartas em linha reta, OU até 4 cartas adjacentes** respeitando os caminhos válidos da carta onde está. **Se encontrar Monstro(s), ela pode enfrentá-lo(s) à distância**, sempre do mais longe ao mais próximo, revelando a carta deste desafio. Em caso de sucesso, ela ganha um tesouro, mas em caso de falha, ignora as consequências da derrota.



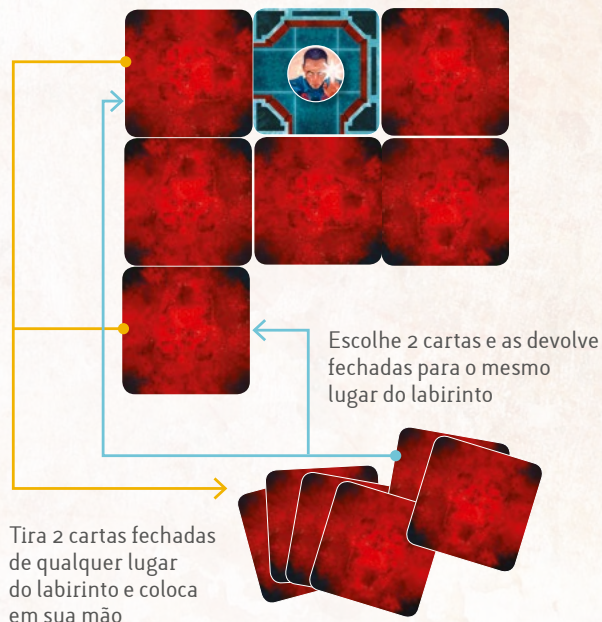
PERSONAGENS

LANE



PODER **A**: TRANSMUTAÇÃO

Algo tão maleável e mágico como o Labyrinth é como massa de modelar nas mãos de um mago habilidoso. Uma vez por turno, Lane pode gastar uma ação e **pegar duas cartas fechadas quaisquer do labirinto e misturar com as cartas de sua mão**. Ele então vai recolocar duas cartas quaisquer da sua mão, fechadas de volta no labirinto, na mesma posição das cartas retiradas inicialmente.



MALLAHOC



PODER **P**: FORÇA

Uma alma determinada, forjada no calor de incontáveis batalhas. **O limite de cartas para Mallahoc é de cinco e não quatro**. Isso se aplica ao início do jogo, ao número de cartas que ele mantém ao comprar durante a partida e a ação de descansar, onde ele também compra cinco cartas.



ZACRAMANDY



PODER **P**: BENÇÃO

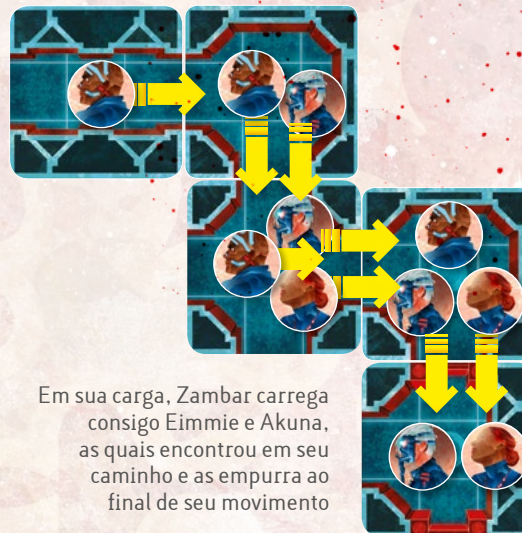
Muitas vezes a bênção divina pode ser mais poderosa que a força bruta. Zacramandy, Prior de Sternatur, **pode manter em sua mão uma das cartas que foram utilizadas para resolver um desafio**. Ele ainda deve ter todas as cartas necessárias para vencer, mas descartará uma a menos.

ZAMBAR



PODER (A): CARGA

Nem todo guerreiro se vale da técnica para ser vitorioso, o desprendimento ao se atirar na batalha pode ser tão perigoso quanto um golpe bem treinado. Uma vez por turno, gastando uma ação, **Zambar pode mover-se três vezes. Ao fazê-lo, pode carregar consigo até dois oponentes** que estejam com ele ou que encontre pelo caminho e, se quiser, poderá empurrá-los ao final da carga. Qualquer Baú que seja revelado durante essa ação será tratado como uma falha e não terá impacto na carga, mas se forem revelados uma Armadilha ou um Monstro, a ação será interrompida, e o desafio tem que ser resolvido por ele.



Em sua carga, Zambar carrega consigo Eimmie e Akuna, as quais encontrou em seu caminho e as empurra ao final de seu movimento

SEQUÊNCIA DE CADA TURNO

- 1 **O LABIRINTO SE EXPANDE:** Pegue uma carta da Pilha de Compras sem vê-la, nem revelá-la e coloque-a fechada, adjacente ao Salão Vazio ou a outra carta na mesa;
- 2 **O Personagem usa até 3 AÇÕES:**
 - ESPIAR
 - MOVER (ABRIR PORTAS)
 - JOGAR CARTA
 - ACIONAR PODER
 - EMPURRAR
 - COMPRAR

OU uma das ações únicas de turno:

 - DESCANSAR
 - DESESPERO
- 3 **RETORNO DA NÉVOA:** Feche as cartas abertas, EXCETO desafios resolvidos, falhas de Baú e as ocupadas por alguém.

Após estas etapas, a vez é passada para o Jogador à ESQUERDA.

CRÉDITOS



Daniel Braga: game design e mitologia • **Heitor Furtado:** design gráfico, produção e mitologia
João Menezes: desenvolvimento e mercado • **Nobuhiro Sudo:** produção e prototipagem
Renato Faccini: direção de arte, design e ilustração • **Thiago Matos:** game design e mitologia. Saiba mais sobre Labyrinth em: rednerds.games.tumblr.com/

Todos os direitos reservados. Imagens contidas neste manual são meramente ilustrativas. As cores dos componentes podem variar sem qualquer aviso prévio. Produzido na China. Importado e distribuído pela Redbox Editora EIRELI: Av. 13 de Maio, 33 - SL 1312, Centro, Rio de Janeiro/RJ • CNPJ 21.284.579/0001-31. E-mail: redbox@redboxeditora.com.br.