

**LIVRO DE REGRAS**

**POR FAVOR,  
NÃO MINHA  
CORTE MINHA  
CABEÇA!**



**GEEKS N' ORCS**

# INTRODUÇÃO

É FÉRIAS DE VERÃO E UMA TURMA DE ADOLESCENTES ESTÁ NUM ACAMPAMENTO DE ARREPIAR. **JAIME** É O MONITOR DO ACAMPAMENTO ONDE **ZECA**, **BOCÃO**, **FREDERICO**, **TATI** E **SERENA** PASSAM FÉRIAS.

LÁ, TODOS ESTÃO COM MEDO DA LENDA DO ASSASSINO **ESCALPO**, QUE SUPOSTAMENTE PERSEGUE INTRUSOS. MAL SABEM ELES QUE **ESCALPO** NÃO É UM PERSONAGEM FICTÍCIO, SUA LENDA É ABSOLUTAMENTE REAL.

NO JOGO, CADA JOGADOR CONTROLARÁ UM DOS PERSONAGENS TENTANDO FUGIR DAS GARRAS DO ASSASSINO, QUE SERÁ CONTROLADO POR UM JOGADOR DIFERENTE A CADA RODADA. FUGIR É QUESTÃO DE VIDA OU MORTE, MAS COMO EM TODO FILME DE TERROR, **ESCALPO** PARECE ONIPRESENTE, E UMA COISA É CERTA:

**CABEÇAS VÃO ROLAR!**

# COMPONENTES

✗ 6 CARTAS DE PERSONAGEM/ASSASSINO



✗ 30 CARTAS DE AÇÃO:

- 6 "MEDITAR NO ALTO DA MONTANHA"
- 6 "ANDAR DE CAIAQUE NO LAGO"
- 6 "CONTAR HISTÓRIAS NA FOGUEIRA"
- 6 "COMPRAR COMIDA"
- 6 "DAR LIMS AMASSOS NA BARRACA"



✗ 120 MARCADORES DE SANGUE



✗ 1 LIVRO DE REGRAS



# PREPARAÇÃO

NO INÍCIO DO JOGO, CADA JOGADOR RECEBE UMA CARTA DE PERSONAGEM/ASSASSINO E CINCO CARTAS DE AÇÃO DIFERENTES (UMA DE CADA). DEIXE TODOS OS **MARCADORES DE SANGUE** (CUBOS) NO CENTRO DA MESA, AO ALCANCE DE TODOS.

ANTES DE COMEÇAR, O JOGADOR QUE ASSISTIU ALGUM FILME DE TERROR À MENOS TEMPO ASSUMIRÁ O PAPEL DO **ASSASSINO** NESTA PRIMEIRA RODADA. ELE DEVE VIRAR SUA CARTA DE PERSONAGEM PARA O LADO DO ASSASSINO MOSTRANDO A FIGURA MEDONHA DE **ESCALPO**.

# JOGANDO

"POR FAVOR, NÃO CORTE MINHA CABEÇA!" É JOGADO EM PARTIDAS DE 3 A 6 RODADAS. O NÚMERO DE RODADAS VARIA DE ACORDO COM O NÚMERO DE JOGADORES, SENDO UMA RODADA POR JOGADOR. DURANTE O JOGO, OS JOGADORES SERÃO ASSASSINOS POR UMA RODADA E SOBREVIVENTES NAS DEMAIS. CADA UM CONTROLA AS AÇÕES QUE SEUS PERSONAGENS FARÃO A CADA TURNO, TENTANDO FUGIR DO ASSASSINO PARA SE MANTEREM VIVOS.

O JOGO TERMINA AO FINAL DA RODADA EM QUE TODOS OS JOGADORES TIVEREM SIDO ASSASSINOS POR UMA VEZ. O JOGADOR COM MAIOR NÚMERO DE **MARCADORES DE SANGUE** COLETADOS DURANTE O JOGO É O VENCEDOR.

ALÉM DISSO, "POR FAVOR, NÃO CORTE MINHA CABEÇA!" PODE SER JOGADO DE TRÊS DIFERENTES MODOS, CONHECIDOS COMO:

✗ MODO BÁSICO

✗ MODO INTERMEDIÁRIO

✗ MODO ESSENCIAL

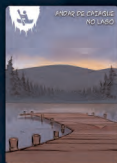
APESAR DE POSSUIR 3 MODOS DE JOGO, "POR FAVOR, NÃO CORTE MINHA CABEÇA!" NÃO É UM JOGO COMPLEXO, POR ISSO SUBERIMOS QUE VOCÊ JOGUE TODOS OS MODOS PARA DECIDIR PELO SEU FAVORITO. MAS CASO QUEIRA APROVEITAR O MÁXIMO DO JOGO, INDICAMOS O **MODO ESSENCIAL!**

## MODO BÁSICO "UM NOVO COMEÇO"

"POR FAVOR, NÃO CORTE MINHA CABEÇA!" É UM JOGO DE SELEÇÃO SIMULTÂNEA DE AÇÕES. NO JOGO, TODOS OS JOGADORES POSSUEM, NO INÍCIO DE CADA RODADA, AS MESMAS **CINCO AÇÕES**, QUE SÃO:



DAR UNS AMASSOS  
NA BARRACA



ANDAR DE CIAIAQUE  
NO LAGO



COMPRAR COMIDA



MEDITAR NO ALTO  
DA MONTANHA



CONTAR HISTÓRIAS  
NA FOGUEIRA

DURANTE O JOGO, O OBJETIVO DOS **SOBREVIVENTES** É ESCAPAR DO **ASSASSINO ESCALPO**, ENQUANTO O OBJETIVO DO **ASSASSINO** É PERSEGUIR OS **SOBREVIVENTES** PARA MATA-LOS.

NO INÍCIO DE CADA RODADA, SEMPRE HÁ UM NOVO **ASSASSINO** E OS **SOBREVIVENTES** DEVEM PREENCHER OS QUADRADOS VAZIOS NA PARTE INFERIOR DAS SUAS CARTAS DE PERSONAGEM COM OS **MARCADORES DE SANGUE (CUBOS)** DISPONÍVEIS NO CENTRO DA MESA. CADA **SOBREVIVENTE** TERÁ **TRES** CUBOS AO TERMINAR DE PREENCHER OS QUADRADOS VAZIOS. O **ASSASSINO** NÃO PEGA CUBOS DO CENTRO DA MESA.



CADA RODADA É COMPOSTA POR **3** TURNOS. EM CADA TURNO, OS **SOBREVIVENTES** SELECIONARÃO **1** AÇÃO DE SUAS MÃOS, ENQUANTO O **ASSASSINO** SELECIONARÁ **1, 2** OU **3** AÇÕES DA SUA MÃO, CONFORME O TURNO JOGADO.

## TURNO #1

NO PRIMEIRO TURNO, OS **SOBREVIVENTES** SELECIONARÃO UMA **CARTA DE AÇÃO**, ENQUANTO O **ASSASSINO** TAMBÉM SELECIONARÁ UMA ÚNICA **CARTA DE AÇÃO** DE SUA MÃO.



TODOS POSICIONAM AS CARTAS ESCOLHIDAS NA MESA, VIRADAS PARA BAIXO. APÓS TODOS OS JOGADORES TEREM ESCOLHIDO SUAS CARTAS E AS POSICIONADO, ELAS SÃO REVELADAS VIRANDO-AS PARA CIMA E ENTÃO É INICIADA A **FASE DE CONFERÊNCIA**.

## FASE DE CONFERÊNCIA

QUEM TIVER FEITO A MESMA **AÇÃO DO ASSASSINO** TERÁ SIDO ALVO DE **ESCALPO**, ENTREGANDO ASSIM UM DOS SEUS **MARCADORES DE SANGUE** PARA O ASSASSINO. O JOGADOR REPRESENTANDO **ESCALPO** RECEBE OS **MARCADORES DE SANGUE** DE TODOS OS **SOBREVIVENTES** QUE ACERTOU NAQUELE TURNO E OS COLOCA À ESQUERDA DA SUA CARTA DE PERSONAGEM, COMO INDICADO PELO **ÍCONE DE MORTES**:

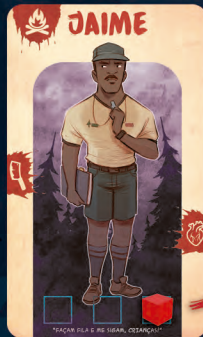


ÍCONE DE MORTES



OS OUTROS JOGADORES, QUE SELECIONARAM UMA **AÇÃO** DIFERENTE DA SELECIONADA PELO **ASSASSINO** E CONSEGUIRAM ESCAPAR, PEGAM UM DE SEUS **MARCADORES DE SANGUE** E COLOCAM-NO À DIREITA DA SUA PRÓPRIA CARTA DE PERSONAGEM, COMO INDICADO PELO **ÍCONE DE SOBREVIVÊNCIA**:

ÍCONE DE SOBREVIVÊNCIA



AO FINAL DA **FASE DE CONFERÊNCIA** ACIMA, OS JOGADORES PEGAM SUAS **CARTAS DE AÇÃO** NOVAMENTE E PARTEM PARA O **TURNO #2**.

## TURNO #2

O **TURNO #2** SE INICIA IGUAL AO **TURNO #1**. OS SOBREVIVENTES SELECIONAM UMA **CARTA DE AÇÃO** DA MÃO, ENQUANTO O **ASSASSINO**, DESTA VEZ, SELECIONA DUAS **CARTAS DE AÇÃO** DE SUA MÃO. TODOS POSICIONAM

AS CARTAS ESCOLHIDAS NA MESA, VIRADAS PARA BAIXO. APÓS TODOS OS JOGADORES TEREM ESCOLHIDO SUAS CARTAS E AS POSICIONADO, ELAS SÃO REVELADAS VIRANDO-AS PARA CIMA.

NOVAMENTE É INICIADA A **FASE DE CONFERÊNCIA** (PÁG. 5) E AO FINAL DELA, OS JOGADORES RECOLHEM SUAS **CARTAS DE AÇÃO** E PARTEM PARA O **TURNO #3**.

## TURNO #3

O **TURNO #3** SE INICIA IGUAL AOS **TURNO #1** E **TURNO #2**, OS SOBREVIVENTES SELECIONAM UMA **CARTA DE AÇÃO** DA MÃO, ENQUANTO O **ASSASSINO**, DESTA VEZ, SELECIONA TRÊS **CARTAS DE AÇÃO** DE SUA MÃO. TODOS POSICIONAM AS CARTAS ESCOLHIDAS NA MESA, VIRADAS PARA BAIXO. APÓS TODOS OS JOGADORES TEREM ESCOLHIDO SUAS CARTAS E AS POSICIONADO, ELAS SÃO REVELADAS VIRADAS PARA CIMA.

NOVAMENTE É INICIADA A **FASE DE CONFERÊNCIA** (PÁG. 5) E AO FINAL DELA, OS JOGADORES RECOLHEM SUAS **CARTAS DE AÇÃO** E PARTEM PARA A PRÓXIMA RODADA.

## NOVA RODADA

AO FINAL DO **TURNO #3**, O **ASSASSINO** IRÁ DESVIRAR SUA CARTA PARA O LADO DO SEU PERSONAGEM E AGORA SERÁ UM DOS **SOBREVIVENTES**.

O JOGADOR IMEDIATAMENTE À ESQUERDA DO **ASSASSINO** DA RODADA ANTERIOR SERÁ O **ASSASSINO** NESTA NOVA RODADA. TODOS OS PROCEDIMENTOS FEITOS NA RODADA ANTERIOR DEVEM SER FEITOS NOVAMENTE, MANTENDO-SE OS **MARCADORES DE SANGUE** CONQUISTADOS NA(S) RODADA(S) ANTERIOR(ES) COM QUEM OS CONQUISTOU.

## FIM DO JOGO

O JOGO ACABA QUANDO TODOS OS JOGADORES TIVEREM REPRESENTADO O **ASSASSINO** EM UMA RODADA. O JOGADOR QUE TIVER O MAIOR NÚMERO DE **MARCADORES DE SANGUE**, SOMANDO OS CONQUISTADOS QUANDO **ASSASSINO** E OS CONQUISTADOS QUANDO **SOBREVIVENTE**, É CONSIDERADO O **GRANDE VENCEDOR**.

EM CASO DE EMPATE, O JOGADOR QUE PEGOU MAIS **MARCADORES DE SANGUE** COMO **ASSASSINO** É DECLARADO **VENCEDOR**.

## MODO INTERMEDIÁRIO "A MATANÇA CONTINUA"

O **MODO INTERMEDIÁRIO** TEM APENAS UMA MUDANÇA EM RELAÇÃO AO **MODO BÁSICO**, NELE, DURANTE A FASE DE REPOSIÇÃO DA MÃO, APENAS O JOGADOR REPRESENTANDO O **ASSASSINO**, NAQUELA RODADA, PEGARÁ DE VOLTA AS CARTAS JOGADAS NO TURNO ANTERIOR. OS SOBREVIVENTES DEVEM DEIXAR A(S) CARTA(S) JOGADA(S) ANTERIORMENTE À VISTA E ABERTAS NA MESA.

SENDO ASSIM, NO INÍCIO DO **TURNO #2**, TODOS OS SOBREVIVENTES DEVEM TER **QUATRO** CARTAS DE **AÇÃO** EM SUAS MÃOS E **UMA** CARTA DE **AÇÃO** ABERTA LOGO ACIMA DO SEU PERSONAGEM, À VISTA PARA TODOS, SINALIZANDO QUE AQUELE JOGADOR JÁ NÃO TEM MAIS AQUELA **AÇÃO** PARA O PRÓXIMO TURNO. ENQUANTO O **ASSASSINO** DEVE TER EM SUA MÃO, AS **CINCO** CARTAS DE **AÇÃO**.

POR CONSEQUÊNCIA, NO INÍCIO DO **TURNO #3**, TODOS OS SOBREVIVENTES DEVEM TER **TRÊS** CARTAS DE **AÇÃO** EM SUAS MÃOS, ALÉM DE **DUAS** CARTAS DE **AÇÃO** ABERTAS LOGO ACIMA



DE SEU PERSONAGEM. JÁ O ASSASSINO DEVE COMEÇAR O TURNO COM AS CINCO CARTAS DE AÇÃO EM SUA MÃO.

## MODO ESSENCIAL "CHUVA DE SANGUE"

O MODO ESSENCIAL SE DIFERE DO MODO INTERMEDIÁRIO EM UMA ÚNICA MECÂNICA, QUE É A MECÂNICA DE AÇÃO PREFERIDA DO PERSONAGEM.

CADA UM DOS PERSONAGENS TEM UMA AÇÃO PREFERIDA QUE É INDICADA ATRAVÉS DO ÍCONE NO TOPO DE SUA CARTA. CADA CARTA DE AÇÃO TAMBÉM POSSUI UM ÍCONE NO TOPO DA CARTA, QUE COMBINA EXATAMENTE COM OS ÍCONES DE CADA PERSONAGEM. POR EXEMPLO, A AÇÃO PREFERIDA DA PERSONAGEM SERENA É "MEDITAR NO ALTO DA MONTANHA".



ÍCONE DE  
AÇÃO PREFERIDA



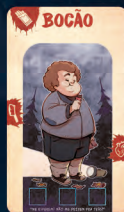
SE, EM ALGUM MOMENTO DE QUALQUER UMA DAS RODADAS, EM QUALQUER UM DOS TURNOS, UM PERSONAGEM SOBREVIVER FAZENDO A SUA AÇÃO PREFERIDA, ELE DEVE PEGAR UM MARCADOR DE SANGUE EXTRA DO CENTRO DA MESA. SENDO ASSIM, POR SOBREVIVER FAZENDO SUA AÇÃO PREFERIDA, O SOBREVIVENTE PEGARÁ, EM UM SÓ TURNO, DOIS MARCADORES DE SANGUE.

## EXCEÇÃO:

ZECA É O ÚNICO PERSONAGEM QUE NÃO POSSUI UMA AÇÃO PREFERIDA DEFINIDA, MAS SIM A HABILIDADE DE ROUBAR A AÇÃO PREFERIDA DO PERSONAGEM QUE ESTIVER SENDO UTILIZADO PELO ASSASSINO DA RODADA.



SE POR EXEMPLO, O ASSASSINO DA RODADA ESTIVER USANDO A CARTA DE PERSONAGEM DE BOÇÃO, ZECA AUTOMATICAMENTE TERÁ COMO SUA AÇÃO PREFERIDA A AÇÃO DE BOÇÃO: "COMPRAR COMIDA".



ÍCONE DE  
AÇÃO PREFERIDA



## REGRA OPCIONAL "É TEMPO DE MATANÇA"

JOGANDO O MODO ESSENCIAL VOCÊ PODE ESCOLHER UTILIZAR A REGRA "É TEMPO DE MATANÇA". NESTE CASO, EM TODA RODADA NA QUAL O ASSASSINO CONSEGUIR PEGAR TODOS OS TRÊS MARCADORES DE SANGUE DE UM MESMO SOBREVIVENTE, O ASSASSINO PEGA UM MARCADOR DE SANGUE EXTRA DO CENTRO DA MESA.

# CRÉDITOS:

**AUTOR:** GUSTAVO LOPES

**ILUSTRADOR:** VITOR CAFAGGI

**DESIGNER GRÁFICO:** VINICIUS TEIXEIRA

**EDITORA:** GEEKS N' ORCS

**EDIÇÃO:** 1ª EDIÇÃO

## NOTA DO AUTOR:

MUITO OBRIGADO À MÁRCIA BALIZA LOPES, JASON VOORHEES, LEONARDO "MACCROW" KUME, MICHAEL MYERS E RENATO SIMÕES PELO APOIO, INSPIRAÇÃO, PACÊNCIA E POR ACREDITAREM NO POTENCIAL DO JOGO! OBRIGADO TAMBÉM À TODOS QUE PARTICIPARAM DOS PLAYTESTS E, CLARO, A VOCÊ, QUE TEM UMA CÓPIA EM MÃOS. BOM DIVERTIMENTO!

Número de  
Jogadores



Idade  
Indicativa



Tempo de  
Jogo



[WWW.GEEKSNORCS.COM.BR](http://WWW.GEEKSNORCS.COM.BR)



/GEEKSNORCS



@GEEKS\_N\_ORCS

# GEEKS N' ORCS

Trendshop Comércio e Serviços LTDA.  
CNPJ: 21.042.233/0001-27  
email: [contato@geeksnorcs.com.br](mailto:contato@geeksnorcs.com.br)