

Slenderman - Jogo de Tabuleiro

Feito por Pedro Langbecker Lima e Maurício Pergher Soares

Manual de Regras

Sumário

- Resumo pg. 2
- Componentes pg. 2
- Preparação do jogo pg. 3
- Objetivo do jogo pg. 5
- Como jogar pg. 5
- Etapa 1 - Fase de Assombro pg. 5
- Etapa 2 - Fase dos Jogadores pg. 6
 - Ações Comuns pg.6
 - Ações Livres pg. 7
 - Campo de Visão e Orientação pg. 7
 - Usando Carta da Mão pg. 8
 - Limite de Carta na Mão pg. 8
- Etapa 3 - Fase do Slender pg. 9
- Etapa 4 - Fim de Rodada pg. 9
- Regras Especiais pg. 10
 - Encontrando um Papel pg. 10
 - Aparição do Slender pg. 10
 - Trilha de Progresso pg. 10
 - Morte pg. 11
 - Energia e Fadiga pg. 11
 - Fichas de Slender pg. 11
 - Testes e Fichas de Personagem pg. 12
 - Regra de Empate de Jogador pg. 13
 - Movimentação pelo Tabuleiro de Pista pg. 13
 - Mover pg. 13
 - Testes pg. 14
 - Bônus pg. 14
 - Caminho do Proxy pg. 14
 - Símbolo Coringa pg. 14

Resumo do Jogo

Slenderman - Jogo de Tabuleiro é um jogo cooperativo de sobrevivência inspirado no jogo digital *Slender: The Eight Pages*, para **dois jogadores**. Os jogadores assumem os papéis de personagens perdidos em uma floresta. Enquanto encontram papéis espalhados pelo cenário, eles devem fugir do *Slenderman*, criatura macabra sem rosto e com membros longos. Somente quando coletarem todos papéis é que se verão livres da criatura.

Componentes

2 Fichas de Personagem

2 Tabuleiros de Personagem

16 Marcadores de Recurso (8 por jogador)

- 5 Marcadores de Pilha da Lanterna
- Marcador de Sanidade
- Marcador de Energia
- Marcador de Fadiga

12 Fichas de *Slender* (5 com o símbolo do *Slender*)

6 Marcadores de Pista

2 Baralhos de Personagem

5 Baralhos de Pista

Mapa

- Área Inicial
- Área da Casa

4 Tiles de Mapa

- Área de Montanha/Paredes Cruzadas
- Área da Árvore
- Área de Túnel/Caminhão
- Área do Silo/Container

Tabuleiro de Pista

3 Marcadores de Rodada

- 1 Marcador de Rodada
- 1 Marcador de Slender
- 1 Marcador de Progresso

Baralho de Assombro

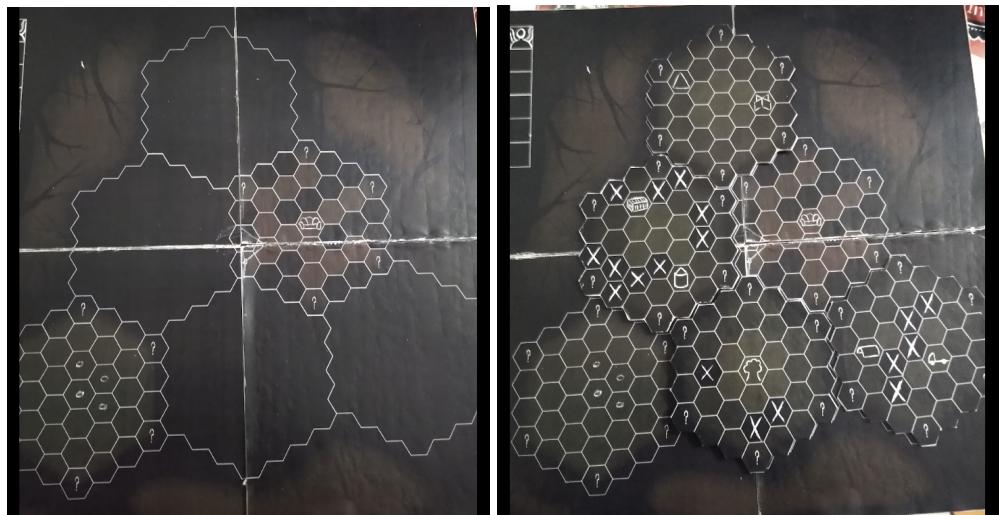
2 Dados especiais

- 2 lados com o número 0
- 1 lado com o número -1
- 1 lado com o número -2
- 1 lado com o número +1
- 1 lado com o número +2

Preparação do Jogo

1. Arrume o mapa do jogo.

- (A) A área inicial é onde os jogadores iniciam. Ela é área do hexágono iluminado no canto. Alguns círculos sinalizam a área inicial dos jogadores.
- (B) Coloque os pedaços de tabuleiro na ordem correta, como na figura (a).
- (C) Embaralhe as tiles dos outros locais, **exceto a Casa**, e as posicione de forma aleatória nos conjuntos de hexágonos vazios, como na figura (b).



Figuras a e b: Exemplo das peças do mapa montado

2. Escolha o modo de jogo.

- (A) Escolha entre o modo normal e o modo rápido.

Em uma partida rápida, os jogadores possuem apenas 30 minutos para encontrar todos papéis, mas o número de papéis necessários cai de 5 para 3.

3. Organize os baralhos de procura e marcadores de pista.

- (A) Embaralhe os 5 baralhos de procura e coloque-os próximos do mapa.

- (B) Posicione os Marcadores de Pista iniciais no centro do tabuleiro de pista.

Se você estiver jogando uma partida rápida, coloque apenas **4 Marcadores de Pista** no tabuleiro. Se estiver jogando o modo normal, coloque os **6 Marcadores de Pista**.

4. Posicione os marcadores de rodada como ilustrado na figura (c).

5. Escolha quais personagens serão usados. Atualmente, só existem dois personagens disponíveis para serem jogados.

- (A) Pegue a **Ficha de Personagem** e o **Baralho de Personagem** do personagem que você jogará, bem como **4 Marcadores de Recurso**.

(B) Posicione os marcadores de recurso no início da barra de **Sanidade**, e **Energia** disponíveis na sua Ficha de Personagem. Coloque o marcador restante no fim da trilha de Energia. Este marcador simbolizará sua **Fadiga**. Pegue 5 Marcadores de Pilha de Lanterna sobre seu personagem - eles simbolizam a **Bateria da Lanterna**. Sua Ficha de Personagem deve ficar como na figura (d).



Figuras c e d: Preparação Inicial dos Marcadores dos Tabuleiros / Ficha de Personagem

6. Arrume as Fichas de *Slender*.

- (A) Separe as 7 Fichas de *Slender* que estão vazias do lado contrário.
- (B) Adicione uma Ficha de *Slender* com seu símbolo junto a elas.
- (C) Embaralhe-as bem e as separe em algum lugar da mesa de fácil acesso.
- (D) Posicione as outras 4 Fichas de *Slender* restante junto com a **Trilha de Progresso** dos jogadores, como indicado na figura (e).

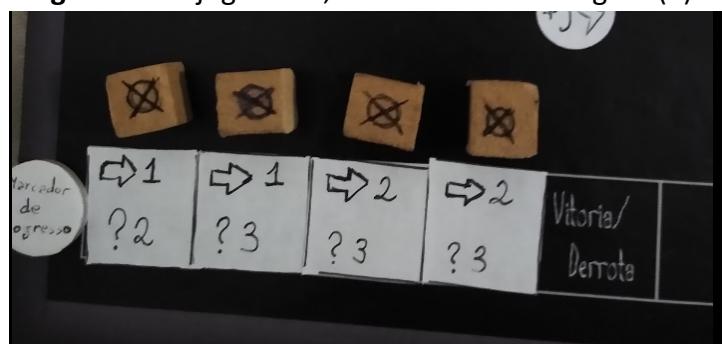


Figura e: Preparação da Trilha de Progresso.

7. Cada jogador compra cinco cartas de seu baralho e posiciona seu personagem em algum espaço da área inicial (simbolizada pelos círculos no mapa).

Objetivo do Jogo

Slenderman - Jogo de Tabuleiro é um jogo cooperativo para dois jogadores, em que o papel dos jogadores é trabalhar em equipe. O objetivo deste jogo é sobreviver a perseguição implacável de *Slender* ao mesmo tempo que encontra todos os papéis espalhados pelo cenário.

Para encontrar os papéis, é necessário juntar pistas com diferentes símbolos espalhados pelo cenário do jogo. Somente encontrando todos os papéis e sobrevivendo que os jogadores saem vitoriosos.

Como Jogar

Slenderman - Jogo de Tabuleiro é baseado em rodadas. Cada rodada é composta por 3 etapas distintas. Assim que as três etapas são executadas, uma nova rodada é iniciada no jogo.

Na primeira etapa, Slender se infiltra pelo cenário, tentando pegar os jogadores desprevenidos.

Na segunda etapa, os jogadores poderão explorar o mapa e procurar por pistas, ao mesmo tempo que *tentam* fugir do Slenderman. Qualquer jogador pode ser o primeiro jogador a agir nesta etapa, sem ser necessário seguir uma ordem específica. Entretanto, o primeiro jogador a jogar em cada rodada se torna o **jogador líder** até outro jogador líder ser escolhido.

Na terceira etapa, Slenderman se move pelo cenário, tentando alcançar os jogadores.

Na quarta e última etapa são resolvidos alguns efeitos de fim de rodada. Em seguida, uma nova rodada é iniciada.

Etapa 1: Fase do Assombro

Pule esta etapa na primeira rodada do jogo.

Execute os passos nesta ordem:

(A) Na fase de Assombro, o **jogador líder** compra uma carta do baralho de Assombro. Caso ela tenha o símbolo de silêncio, como indicado na figura (x), ele lê a carta sozinho, e a resolve sem influência dos outros jogadores.

As cartas de Assombro geralmente pedem que os jogadores realizem **Testes**, explicados na página 12.

O jogador deve seguir o que a carta comprada pede.

Algumas cartas possuem o símbolo **Contínuo** (∞). Elas permanecem no campo até algum efeito dela ser ativado e explicitar que ela deve ser descartada.

(B) Na fase de Assombro, o **jogador líder** compra uma carta do baralho de Assombro. Caso ela tenha o símbolo de silêncio, como indicado na figura (x), ele lê a carta sozinho, e a resolve sem influência dos outros jogadores.

No fim de uma carta de assombro tem indicado o símbolo de **Foco**. O texto que vem depois dele especifica qual jogador será focado pelo *Slender*. Por exemplo, o foco do Slender pode ser “*o personagem que tiver perdido mais sanidade*”. Os jogadores vão verificar qual

dos personagens perdeu mais sanidade e ele será o foco escolhido pelo Slender. Em uma situação que haja **empate**, o personagem focado é escolhido **aleatoriamente**.

(C) Faça aparecer Fichas de Slender próximas do **jogador focado**.

As regras para aparição das Fichas são explicadas na página 11.

(D) Descarte a carta de assombro para o descarte caso ela foi totalmente resolvida.

Etapa 2: Fase dos Jogadores

No início da Fase dos Jogadores, todos jogadores compram uma carta de seus respectivos baralhos.

Na fase dos jogadores, eles decidem qual será o primeiro a jogar naquela rodada: ele será o **jogador líder**. O jogador então pode realizar diversas ações. Após terminar suas jogadas, ele encerra seu turno, e passa a vez para o outro jogador. Quando ambos jogadores encerrarem seus turnos, avance para a próxima **Etapa**.

Cada jogador pode realizar três ações em seu turno, além de quantas **ações livres** ele quiser.

A maioria das ações disponíveis ao jogador acontecem quando ele joga uma carta de sua mão, mas existem ações genéricas que qualquer jogador pode fazer sem precisar usar uma carta específica. Estas ações seguem na lista abaixo, com seu custo de Energia para usá-las.

Ações genéricas

Mover 2 (-1 Energia)

Procurar 1 (-1 Energia)

Descansar (+1 Energia)

Usar carta da mão.

Associar Pista (0 Energia)

Comprar carta (0 Energia)

Trocá Cartas (0 Energia)

Ações comuns

Mover X

O jogador move seu personagem até X hexágonos.

Por exemplo, gastando uma ação, um jogador pode Mover 2, movendo seu personagem até dois hexágonos de distância.

Dois jogadores não podem ocupar o mesmo espaço.

Os jogadores não podem passar pelos espaços pretos do tabuleiro.

Procurar X

O jogador compra X cartas do topo do baralho de pista de onde se encontra. Se o jogador estiver na área da Casa, por exemplo, ele comprará uma carta do baralho da Casa.

IMPORTANTE: Para procurar, é necessário estar ocupando um espaço de pista ou um objeto. Um espaço de pista é notado por ser uma área mais clara no tabuleiro.

Descansar

Recupere 1 de Energia.

Associar Pista

O jogador descarta cartas de pista de sua mão, movendo as Fichas de Pista no Tabuleiro de Pista na direção dos símbolos descartados.

IMPORTANTE: Para usar cartas que usem a ação **Associar Pista**, o jogador deve ocupar um espaço que contenha um objeto, a menos que seja especificado o contrário.

Comprar Carta

Compre uma carta de seu baralho.

Se em algum momento o baralho dos jogadores acabar, embaralhe seu descarte para formar o baralho. **IMPORTANTE:** cartas de pista não são embaralhadas no seu baralho.

Trocar Cartas

Um jogador que esteja no mesmo local que outro pode gastar uma ação para trocar cartas de pista de sua mão com outro jogador. Ele pode tanto pegar cartas da mão de seu companheiro como dar cartas para ele.

Ações livres

Ações livres não gastam uma das três ações disponíveis que cada jogador tem.

Ligar Lanterna

Uma vez por turno, o jogador pode ligar sua lanterna se ela tiver bateria. Vire seu **Marcador de Personagem** para indicar que ele está com a lanterna ligada. Diminua em 1 sua Bateria da Lanterna.

IMPORTANTE: A lanterna fica ligada até o início de seu próximo turno, se desligando automaticamente. Você não pode desligá-la previamente.

Campo de Visão e Orientação

Enquanto estiver com a lanterna ligada, seu personagem fica com seu campo de visão aumentado.

Normalmente, cada personagem consegue enxergar todos hexágonos adjacentes a ele. Com a lanterna ligada, seu personagem consegue enxergar **dois hexágonos adicionais na direção que ele está olhando**, totalizando **três hexágonos** naquela direção.

Os jogadores podem orientar seu personagem sempre que eles se moverem. Para cada hexágono que seu personagem anda, o jogador pode controlar a direção que ele estará olhando.

Se em algum momento alguma Ficha de Slender estiver no campo de visão do personagem, revele-as: Leia a sessão **Aparição do Slender**, na página 10, para entender o que acontece.

Dica: um jogador pode ligar sua lanterna e se mover para iluminar as Fichas de Slender que estão próximas. Só reze para o Slender não estar entre elas!

Usando Cartas da Mão

Existem várias cartas de personagens diferentes. Entretanto, elas sempre seguem um padrão. A figura (f) abaixo mostra os diversos componentes que as cartas compartilham.

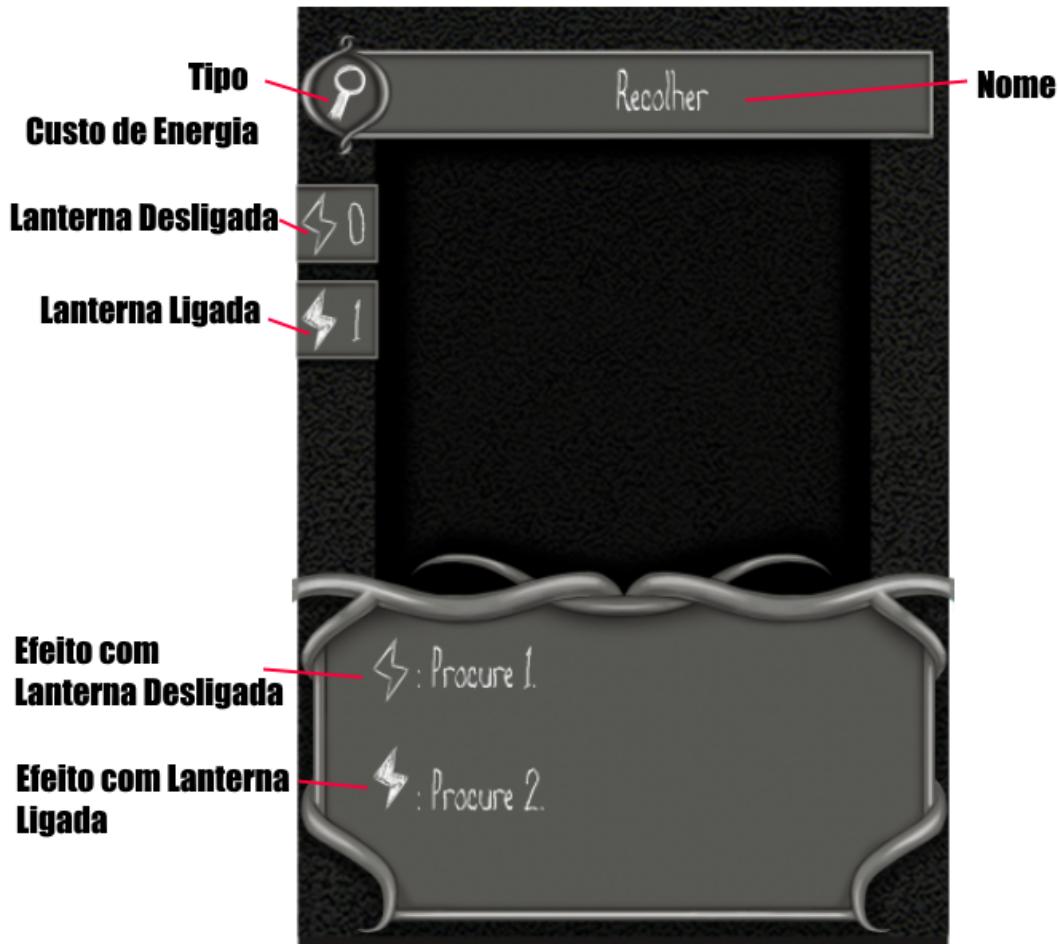


Figura f: Exemplo de Carta de Personagem.

TIPO: O tipo da carta mostra se ela é uma carta mais focada em procura, movimentação ou algum outro efeito.

NOME: Do lado direito do símbolo fica o nome da carta.

CUSTO DE ENERGIA: Os quadrados abaixo do tipo denotam quanto de energia é gasto para usar a carta. Cartas que possuem dois quadrados, como no exemplo, têm custos diferentes se a lanterna estiver ligada ou desligada. Em situações que apenas um símbolo aparece, a lanterna estar ligada ou desligada é indiferente.

EFEITO: Efeito da carta. Caso possua a representação dos símbolos desligado/ligado, o efeito que acontece é diferente se a lanterna está ligada ou desligada. Caso estes símbolos não apareçam, a lanterna estar ligada ou desligada é indiferente.

Limite de Carta na Mão

No fim do turno de cada jogador, ele deve descartar cartas de sua mão até ter no máximo 6.

Etapa 3: Fase do Slender

Na fase do Slender, todas Fichas de Slender se moverão em direção aos jogadores, exceto quando especificado o contrário.

Movimentação

As Fichas de Slender priorizam primeiro os jogadores que estiverem com a **lanterna ligada**.

As Fichas de Slender se movem de acordo com o valor mostrado na **Trilha de Progresso**.

Se mais de um jogador estiver com a lanterna ligada, ou se nenhum jogador estiver com a lanterna ligada, as Fichas de Slender se moverão em direção ao jogador mais próximo.

Se em alguma situação a movimentação das Fichas for ambígua, mova-as de forma que mais afete negativamente os jogadores.

Pânico

Se em algum momento da etapa de movimentação a Ficha de Slender estiver a até dois hexágonos de distância de um jogador, aquele **jogador perde 1 de sanidade**.

Revelação

Se em algum momento da etapa de movimentação a Ficha de Slender estiver no campo de visão do jogador, ela é revelada: vire-a para o outro lado. Se for o Slender, ele aparece - veja a sessão **Aparição do Slender**, na página 10.

Etapa 4: Fim da Rodada

No fim da rodada, siga estes passos:

- (A) Verificação dos Símbolos: caso o jogador estiver sobre um objeto que contenha papel e houver Marcadores de Pista sobre os símbolos necessários para obtenção daquele papel, os jogadores acham um dos Papéis de Slender! Veja a sessão **Encontrando um Papel**, na página 10.
- (B) Se nenhum papel foi encontrado nesta rodada, avance em um o marcador de rodada.
- (C) Comece uma nova rodada.

Regras Especiais

Encontrando um Papel

Caso os jogadores encontrarem um papel, siga estes passos:

- (A) Avance o marcador uma casa na Trilha de Progresso. Avance duas casas caso estiver jogando no modo rápido.
- (B) Se o marcador chegou na casa de Vitória, os jogadores ganham o jogo! Parabéns!
- (C) Remova um dos Marcadores de Pista de símbolo usados para a resolução daquele papel e retorne-a para a caixa do jogo. Retorne a outra para o centro do tabuleiro.
- (D) Adicione novas Fichas de Slender marcadas com o Slender às Fichas separadas. Adicione uma ficha para cada casa que o marcador andou sobre a Trilha de Progresso. Retire-as da Trilha de Progresso e as coloque junto às outras fichas.
- (E) Zere o marcador de rodada.

Aparição do Slender

Quando você encontra o Slender, execute estes passos:

- (A) Perca Sanidade: caso você tenha visto o Slender, e ele esteja adjacente a você, você **perde 3 de Sanidade**. Caso ele não esteja adjacente a você (por exemplo, você enxergou ele com sua lanterna ligada), você perde **2 de Sanidade**.
- (B) Avance o Marcador do Slender. Avance o Marcador que representa o Slender na Trilha de Progresso. Se ele alcançou o espaço de vitória/derrota, vocês perderam o jogo.
- (C) Retorne a Ficha de Slender com o Slender para onde você guarda as Fichas de Slender.
- (D) **ADRENALINA:** pelo susto, seu personagem pode ter um surto de adrenalina. Se você quiser, você pode recuperar toda Energia de seu personagem. Se fizer isso, aumente a fadiga de seu personagem em 1.

Trilha de Progresso

A Trilha de Progresso é responsável pela condição de vitória e pela condição de derrota.

Caso o Marcador de Progresso (marcador que inicia no lado esquerdo da trilha) , que representa quantos papéis os jogadores conseguiram encontrar, chegar no centro do tabuleiro, vocês ganham o jogo.

Caso o Marcador do Slender (marcador que inicia no lado direito da trilha) chegar no centro do tabuleiro, vocês perdem o jogo.

A posição que o Marcador de Progresso se encontra modifica algumas mecânicas do jogo. Em cada espaço, é possível ver quantos hexágonos as Fichas de Slender se movem no tabuleiro e quantas Fichas surgem em cada **Fase de Assombro**. Quanto mais perto do fim os jogadores estiverem, mais rápido as Fichas de Slender se moverão, e mais delas aparecerão no tabuleiro.

Dificuldade Progressiva

- Nas casas 1 e 2, surgem 2 Fichas de Slender na **Etapa de Assombro** e as Fichas se movem 1 hexágono na **Etapa do Slender**.
- Na casa 3, surgem 3 Fichas de Slender na **Etapa de Assombro** e as Fichas se movem 1 hexágono na **Etapa do Slender**.
- Nas casas 4 e 5, surgem 3 Fichas de Slender na **Etapa de Assombro** e as Fichas se movem 2 hexágonos na **Etapa do Slender**.

Morte

Se algum personagem chegar a zero de sanidade (alcançar o limite de sua barra de sanidade) ele enlouquece e morre.

Quando isto acontece, remova seu personagem do tabuleiro, **avance o Marcador do Slender na Trilha de Progresso**, e continue o jogo como se aquele personagem não existisse.

Energia e Fadiga

A energia define se o personagem é capaz de realizar ações ou não. Quando ela enche completamente, ou seja, quando atinge seu limite, significa que seu personagem excedeu os limites de seu corpo.

Sempre que você recuperar Energia, move o marcador de Energia para a esquerda equivalente ao quanto de energia você recuperou. **Você não pode ter mais Energia que o limite do personagem.**

Se você gastar Energia, move o marcador para a direita equivalente ao quanto de energia você gastou.

Sempre que sua barra de Energia alcançar a barra de Fadiga, ou sempre que você perde fadiga:

- (A) Encerre seu turno imediatamente.
- (B) Mova o marcador de Fadiga uma casa à esquerda.
- (C) Mova o marcador de Energia duas casas à esquerda.

Se em algum momento, a Fadiga do seu personagem chegar no início da barra de Energia, **seu personagem morre**.

Fichas de Slender

As Fichas de Slender surgem no fim da **Etapa de Assombro**, geralmente focando um jogador. O número de Fichas do Slender que aparecerão no tabuleiro depende de onde o **Marcador de Progresso** dos jogadores está na **Trilha de Progresso**.

Sempre que surgirem Fichas de Slender, siga estas regras para posicioná-las no tabuleiro:

- (A) As Fichas de Slender surgem **somente** nos cantos dos hexágonos maiores, como é indicado no mapa.
- (B) As Fichas de Slender não surgem em hexágonos que os jogadores têm visão.

- (C) As Fichas de Slender surgem sempre próximas do jogador focado. Entretanto, **a distância mínima entre ela e o jogador alvo deve ser três hexágonos. Se não existirem locais possíveis a três hexágonos de distância, verifique com quatro e assim por diante.**
- (D) Em situações onde uma Ficha de Slender pode aparecer em vários locais possíveis, siga esta ordem de prioridade:
Mesma área que o jogador foco -> Local que mais atrapalha os jogadores.

Testes e Ficha de Personagem

Em *Slenderman - Jogo de Tabuleiro*, os jogadores terão que realizar testes em diversas situações. Algumas cartas que os jogadores jogam pedem teste, mover Pistas pelo Tabuleiro de Pistas pode pedir teste, assim como diversas cartas de Assombro também.

No jogo, os testes utilizam um dos quatro atributos: **Força, Agilidade, Inteligência e Observação**. Cada personagem no jogo possui seus próprios valores de atributo em sua Ficha de Personagem.

Além disso, cada personagem possui um atributo na qual é mais especializado. Ele é mostrado como retrato do personagem. Essa informação é relevante na movimentação das pistas, na página 14.

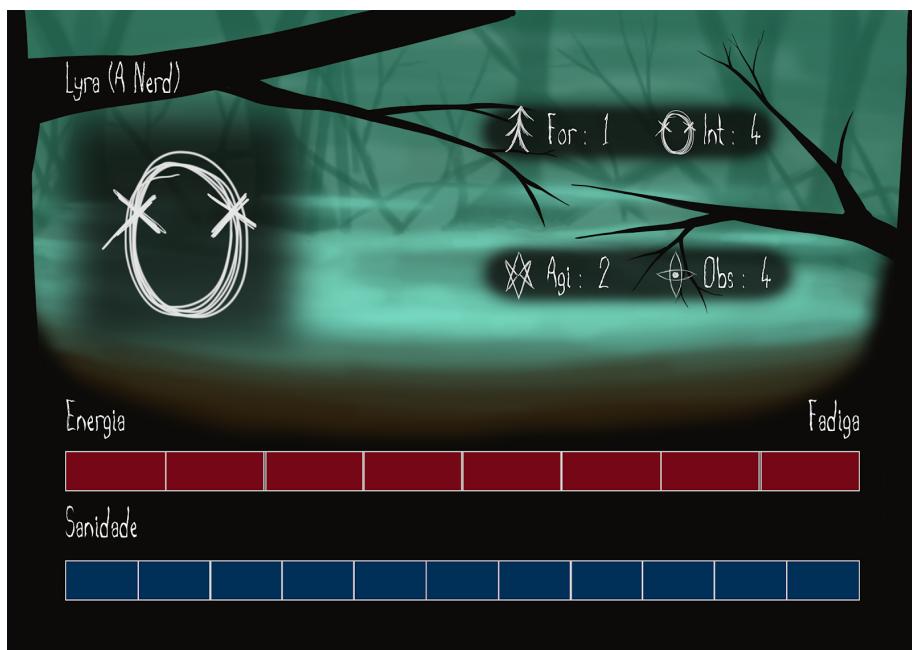


Figura g: Ficha da Personagem Lyra.

Lyra, por exemplo, possui 1 de Força, 4 de Inteligência, 2 de Agilidade e 4 de Observação.

Note na figura(g) que os atributos também possuem símbolos para representá-los.

Os testes possuem um nível de dificuldade. Para passá-lo, o jogador terá que ter um resultado igual ou maior que o nível de dificuldade do teste. Um teste de **Inteligência (3)**, por exemplo, pede que o jogador consiga 3 ou mais no teste.

Para realizar o teste, jogue um Dado Especial e some o resultado do dado com o valor de atributo do seu personagem. Se Lyra, por exemplo, fizer um teste de **Inteligência (3)** e tirar -1 no dado, ela terá passado no teste, pois conseguiu um resultado 3.

Descarte de Carta

Para aumentar as chances de passar nos testes, os jogadores podem descartar cartas de sua mão para ganhar +1 de bônus naquele teste. Em um teste de **Agilidade (4)**, por exemplo, Lyra só consegue passar se tirar +2 no teste, pois somará com os 2 de Agilidade que ela já tem. Entretanto, ela pode decidir gastar duas cartas de sua mão para aumentar suas chances de sucesso. Assim, ela poderá tirar tanto +0, +1 ou +2 para passar no teste.

O jogador só pode descartar *cartas de personagem*, e não **cartas de pista**, a menos que a carta de pista diga o contrário.

Você não pode descartar cartas depois de ter realizado o teste. Você deve descartar a carta para ganhar o bônus antes de ver se passou ou não no teste.

Regra de Empate de Jogador

Sempre que algum efeito afetar um jogador e existir mais de um jogador possível para ser escolhido, o jogador é escolhido aleatoriamente.

Movimentação pelo Tabuleiro de Pista

Quando um jogador associa pistas, ele as move pelo Tabuleiro de Pista.

Mover

As Fichas de Pista começam inicialmente no centro do Tabuleiro de Pista. É possível movê-las de duas maneiras: Gastando cartas de pista de sua mão como parte da ação da Associar Pista ou usando uma carta com a **ação Associar Pista**.

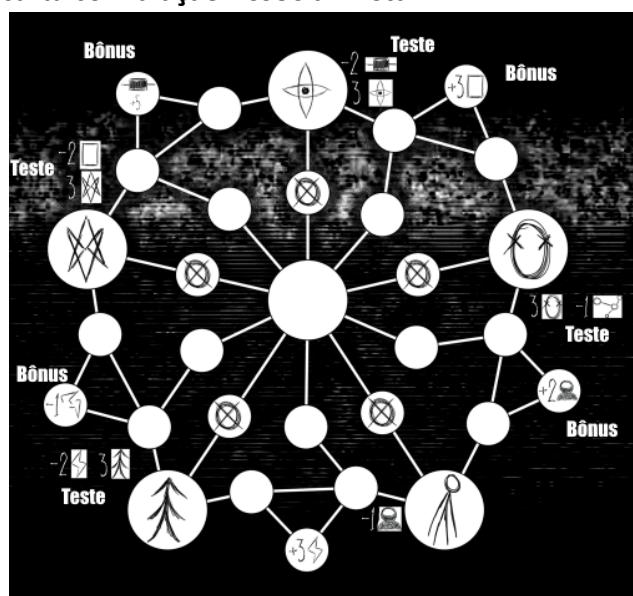


Figura (h): Tabuleiro de Pista.

Descartando uma carta de pista, você mover **uma pista** um número de casas equivalente ao número indicado na carta. Entretanto, você **não pode mover a pista para qualquer lugar:** *Você deve mover a pista em direção ao símbolo da carta de pista descartada.*

Testes

Alguns caminhos pelo tabuleiro de pista pedem para os jogadores realizarem testes, como a figura mostra. É possível ver qual atributo é testado e sua dificuldade pelo símbolo dele, bem como o que acontece caso o jogador falhe no teste.

- No teste para o símbolo de Pinheiro, você testa Força (3). Se falhar, perde 2 de Energia.
- Para o símbolo do Slenderman, você automaticamente perde 1 de Sanidade.
- No teste para o símbolo do Rosto do Slenderman, você testa Inteligência (3). Se falhar, deve descartar uma carta de pista da mão. Se não tiver, perca 1 de Sanidade.
- No teste das Setas Cruzadas, você testa Agilidade (3). Se falhar, deve descartar duas cartas da mão. Se não tiver duas cartas para descartar, perca 1 de Sanidade.
- No teste do Olho, você testa Observação (3). Se falhar, você perde 2 de Bateria da Lanterna.

Bônus

Alguns caminhos um pouco maiores concedem bônus ao jogador que conseguir chegar neles.

- O bônus entre o Pinheiro e o Slenderman concede +3 de Energia.
- O bônus entre o Slenderman e o Rosto do Slenderman concede +2 de Sanidade.
- O bônus entre o Pinheiro e as Setas Cruzadas concede -1 de Fadiga.
- O bônus entre as Setas Cruzadas e Olho concedem o máximo de Bateria para Lanterna.
- O bônus entre o Olho e o Rosto do Slenderman permitem você comprar 3 cartas do seu baralho de personagem.

Caminho com Proxy

Note que existem caminhos com o símbolo de um circulo com x. Este é um caminho que você normalmente não pode passar, *a menos que você gaste uma carta de pista com este símbolo. Você não pode passar por este local usando usando uma carta da mão que tenha a ação Associar Pista.*

Símbolo Coringa

Os personagens possuem afinidade com um dos quatro símbolos representados nas pistas. Lyra, por exemplo, tem afinidade com o símbolo **Rosto do Slender**.

Se um jogador descartar uma carta de pista que seja de seu símbolo, ele pode mover uma pista do Tabuleiro de Pista como se fosse de qualquer símbolo, como um coringa. **O jogador não pode passar por um caminho com proxy descartando uma carta de seu símbolo.**