



30000

SCOUNDRELS™

Livro de Regras

LISTA DE COMPONENTES



50 Cartas de Característica
(10 vermelhas II, 40 azuis I)



60 Cartas Transparentes de Ocupação
(22 pretas, 22 roxas, 16 verdes)



28 Cartas de Pôquer



8 Cartas de Estratégia



1 Tabuleiro



4 Fichas de Líder



66 Protetores de Cartas
(22 pretas, 22 roxas, 16 verdes +2 sobressalentes por cor)



28 Marcadores



18 Cartas de Cofre



38 Fichas de Dólar
(30 de \$1, 8 de \$5)



4 Fichas de Reputação



12 Fichas de Capanga



4 Cartas de Referência

GRAYSTONE GULCH GAZETTE

VOL. 16 RAVINA DE PEDRAGRIS, TERRITÓRIO DE DAKOTA: MANHÃ DE SEXTA-FEIRA, 28 DE JUNHO, 1889 NO. 36.

INVENÇÕES DO FUTURO?

Os estranhos dispositivos do Viajante estão envoltos em tanto mistério quanto o próprio homem. Como funcionam e de onde vêm? Quando o Viajante desapareceu na semana passada, parecia que jamais saberíamos a verdade.

Mas estávamos errados.

Por incrível que pareça, a Doutora Zimmer agora alega ter evidências de que o Viajante veio de um futuro distante. Ela pede que qualquer pessoa que possua algum apetrecho do Viajante procure-a para que ela possa replicar o dispositivo e continuar o trabalho do homem.



Continua na página 4.

SERÁ QUE O VIAJANTE REALMENTE PARTIU?

Ao longo dos últimos cinco anos, o Viajante trouxe mudanças drásticas ao nosso pequeno povoado fronteiriço. Agora que foi embora, restam-nos muitas perguntas e pouquíssimas respostas.

Para onde ele foi? Realmente veio do futuro? Voltou para o próprio tempo ou um destino mais sinistro se abateu sobre ele? Rumores alegam que ele está escondido, esperando pelo momento perfeito para retornar.

O PREÇO DO OURO DESPENCA

O grupo de investimento Quatro-Nove aparentemente não deu donou o well

Ainda não se sabe exatamente o que os levou a tomar tal decisão, mas pode haver alguma relação com o desaparecimento recente

COLUNA DE OPINIÃO: VEIO PARA FICAR?

Muitas pessoas ainda se mostram céticas quanto ao costume

VISÃO GERAL

Cada jogador é o líder de uma facção à procura de tecnologias deixadas para trás por um visitante misterioso conhecido como Viajante. A polícia federal vai chegar em alguns dias, então botem as mãos em quanta tecnologia for possível antes que ela apareça.

No final da partida, o jogador com mais tecnologia vence e determina o destino da Fronteira Americana!

CONCEITO CHAVE: CARTAS DE PÔQUER

"Nunca vi um homem morto bolar um bom plano."
- Preston Cain

Cada jogador tem um baralho com sete cartas de pôquer (0, A, 2, 3, 4, 5 e 6). As cartas representam seus esquemas para conseguir tecnologias do Viajante.

No seu turno, jogue uma carta de pôquer **virada para baixo** em **qualquer** espaço da parte inferior da sua ficha de líder.

Quando você joga a carta em um espaço que não corresponde ao número dela, você está **blefando**. Isso traz alguns riscos (que serão explicadores depois).



Uma Carta de Pôquer

Após jogar sua carta, você pode usar habilidades **que correspondam ao número do espaço** (independente do número real da carta que você tiver jogado). Isso inclui habilidade impressas na sua ficha de líder e de canalhas que tiver contratado (isso será explicado depois).



Depois de jogar uma carta no seu espaço "3", você pode usar esta habilidade para ganhar \$3.

Você sempre pode olhar as cartas que tem na mão e quaisquer cartas que tenha jogado. Você não pode olhar as cartas nos baralhos, nem as que estão na mão dos oponentes ou viradas para baixo diante deles.

CONCEITO CHAVE: CANALHAS

"Venha conosco e sirva a um propósito maior." – Doutora Zimmer

Para vencer a partida, você vai precisar contratar canalhas e usar suas habilidades únicas.

Cada canalha é formado de três partes: uma carta transparente de ocupação, uma carta de característica e um protetor de cartas. No começo da partida, cada carta de ocupação deve ser colocada em um protetor de cartas da cor correspondente. Já as cartas de característica devem ficar fora do protetor.

Para criar um canalha, insira no protetor uma carta de característica **atrás** da carta de ocupação.



Característica

Ocupação (no protetor)

Há 3.000 canalhas possíveis, tornando cada partida uma experiência única!



1. Nome

2. Momento de Uso: Quando você pode usar este canalha.

3. Habilidade: O efeito ao usar este canalha.

4. Custo: Os ícones verdes de dólar indicam quanto custa para contratar este canalha. Alguns canalhas não têm ícones de dólar e podem ser contratados de graça.

5. Buracos de Bala: Algumas ocupações têm buracos de bala, que devem cobrir ícones de dólar na carta de característica. Ícones cobertos não contam no custo.

6. Ícone de Tecnologia: Alguns canalhas são incrementados com tecnologia. Ao final da partida, você ganha 1 de tecnologia para cada ícone de tecnologia nos seus canalhas.

7. Tipo: Representado por uma cor e um ícone. Isso informa a cor do protetor que deve ser usado e em que momento a carta vai aparecer (no começo ♠, meio ♣ ou fim ♠ da partida).

Observação: Cada carta transparente de ocupação tem uma película protetora para evitar arranhões durante a fabricação dos componentes. Você pode remover ou deixar a película na carta.

CONCEITO CHAVE: COFRES

"Tem mais riquezas dentro dessas caixas de metal do que em todas as minas de ouro do Oeste juntas!" – Milton Goff

Ao sumir, o Viajante deixou suas maravilhas tecnológicas para trás. Segundo rumores, tais valiosos itens estão escondidos nos estoques do Armazém, na Propriedade particular do homem e no interior de seu Laboratório cheio de segredos.

No final da partida, cada cofre roubado vale a tecnologia informada nele (valores que vão de 2 a 7). Os cofres começam a partida virados para baixo no tabuleiro, e ninguém deve saber o valor de tecnologia de cada um até que alguém faça o reconhecimento dele ou o roube (ambos os conceitos serão explicados depois).



Este cofre vale 5 de tecnologia.

Cada local mostra os possíveis valores de tecnologia para os cofres encontrados ali. Por exemplo, cofres na Propriedade têm valores de tecnologia de 2, 3, 3, 4, 5 ou 6.



Várias habilidades permitem que você roube cofres (isso será explicado depois). Seu objetivo é roubar a maior quantidade de cofres com o maior valor possível antes do fim da partida.



PREPARAÇÃO

1. Abra o Tabuleiro: Coloque o tabuleiro no centro da mesa e coloque todo o dinheiro perto dele (esse será o banco).

2. Crie os Baralhos de Ocupação e Característica: Antes da sua primeira partida, coloque todas as cartas transparentes de ocupação nos protetores de cor correspondente.

Separe as cartas de característica e ocupação por cor (tipo) e embaralhe cada baralho separadamente.

Depois, crie **um** baralho de características e **um** baralho de ocupações. Cada baralho é formado por grupos de cartas de diferentes cores empilhados. O número de cartas usadas no jogo depende do número de pessoas jogando.

A lista abaixo é para um jogo curto (2 dias), que é o recomendado para sua primeira partida. Para próximas partidas com 2 ou 3 jogadores, é recomendado que vocês usem as regras estendidas (veja página 12).

Devolva as cartas não usadas para a caixa sem olhá-las.

	CARACTERÍSTICAS	OCUPAÇÕES
2 Jogadores	<ul style="list-style-type: none"> 14 azuis I (no topo) todas as vermelhas II 	<ul style="list-style-type: none"> 4 verdes ⚡ (no topo) 6 roxas ♀ todas as pretas ♣
3 Jogadores	<ul style="list-style-type: none"> 20 azuis I (no topo) todas as vermelhas II 	<ul style="list-style-type: none"> 6 verdes ⚡ (no topo) 8 roxas ♀ todas as pretas ♣
4 Jogadores	<ul style="list-style-type: none"> 26 azuis I (no topo) todas as vermelhas II 	<ul style="list-style-type: none"> 8 verdes ⚡ (no topo) 10 roxas ♀ todas as pretas ♣

3. Preencha o Saloon: Crie três canalhas e coloque-os no Saloon.

Para criar um canalha, combine a carta do topo do baralho de características com a carta do topo do baralho de ocupações (estas já em protetores de cartas). Veja “Conceito Chave: Canalhas” na página 4 para mais detalhes.

4. Posicione Cofres: Separe as cartas por cor em três baralhos, depois embaralhe cada um deles. Sem seguida, coloque uma carta **virada para baixo** em cada espaço de cofre do tabuleiro, com a cor correspondente ao local (**Armazém, Propriedade e Laboratório**).

Há um cofre não utilizado para cada local. Reserve tais cartas (perto do tabuleiro) sem olhá-las. Algumas habilidades podem afetar esses cofres não utilizados.

5. Escolha Líderes: Cada jogador deve escolher uma ficha de líder e pegar os 7 marcadores, as 3 fichas de capanga, 1 ficha de reputação e as 7 cartas de pôquer com a cor correspondente à da ficha do líder.

A. Coloque 1 dos seus capangas na cadeia.

B. Coloque sua ficha de reputação no espaço "0" no registro de reputação.

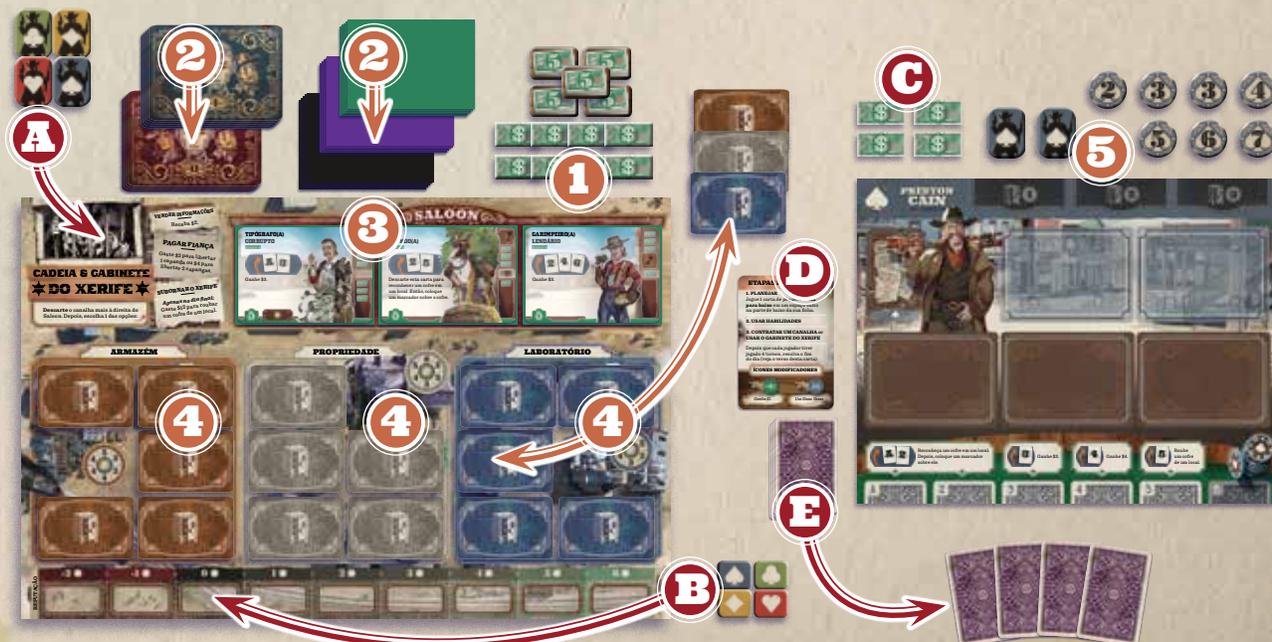
C. Ganhe \$4 do banco.

D. Coloque uma carta de referência perto da sua ficha de líder.

E. Embaralhe seu baralho de cartas de pôquer. Depois, **compre 4 cartas** para a sua mão, e as mantenha fora da vista dos oponentes.

F. Retorne suas cartas de estratégia para a caixa do jogo. Elas são usadas apenas com as regras opcionais de cartas de estratégia (veja página 12).

6. Determine Quem Joga Primeiro: Escolha aleatoriamente o jogador que vai ficar com o primeiro turno da partida.



COMO JOGAR

"Eu te ensinaria como se faz, mas num tô a fim de levar uma facada pelas costas." – Lilith Boone

A partida é jogada ao longo de dois dias. Durante cada dia, os jogadores jogam seus turnos no sentido horário. No seu turno, siga as seguintes etapas:

1. Planejar
2. Usar habilidades
3. Contratar um canalha ou usar o Gabinete do Xerife

Depois da etapa 3, o próximo jogador no sentido horário joga seu turno, começando na etapa 1.

Depois que cada jogador tiver jogado quatro turnos, o dia acaba. Resolva as etapas do fim do dia para revelar os blefes e comprar novas cartas (isso será explicado depois).

A partida termina ao fim do dia final.

ETAPA 1: PLANEJAR

Nesta etapa, escolha uma carta de pôquer da sua mão, coloque-a **virada para baixo em qualquer espaço vazio** na parte inferior da sua ficha de líder, e diga em voz alta o número do espaço.



Preston joga uma carta em seu espaço "3", dizendo em voz alta que jogou um 3.

Importante: Você pode colocar uma carta em um espaço que **não corresponde** ao número dela. Isso é blefar, o que oferece alguns riscos (veja "Suspeita" à direita).

Cada espaço só pode conter uma carta (se a carta na sua mão corresponder a um espaço ocupado, você deve blefar e jogá-la em outro espaço).

Dicas de Estratégia: Você provavelmente vai precisar blefar em algum momento do jogo. Blefar sem levantar suspeitas é essencial para jogar *3000 Scoundrels* e se dar bem.

Escolher quando blefar é uma habilidade que você aprenderá conforme for jogando o jogo. Às vezes, os benefícios de blefar valem os riscos de ser pego.

NÚMERO 0 E NÚMERO 6

A carta de número 0 não corresponde a nenhum espaço da sua ficha. Para jogá-la, você **deve** blefar, jogando-a em qualquer espaço.

Ao contrário das cartas de A a 5, a carta de número 6 não tem uma habilidade na ficha de líder. Você sempre pode jogar uma carta no espaço "6", mesmo que não tenha uma habilidade "6". O número 6 é o número que mais aparece nos canalhas.

SUSPEITA



Um Capanga

Você tem três fichas de capanga. Eles representam seguidores leais que você pode mandar para expor as mentiras de um oponente.

Se achar que um oponente está blefando durante o turno dele, você pode colocar um dos seus capangas sobre a carta de pôquer em questão. Você pode fazer isso a **qualquer momento** durante o turno do oponente. Pode ser imediatamente após ele jogar a carta de pôquer, ou pode esperar para ver o que ele vai fazer durante as etapas 2 ou 3 do turno dele.

Você pode colocar um capanga sobre uma carta apenas durante o **mesmo turno** em que a carta foi jogada.

No fim do dia, cada carta com um ou mais capangas é revelada automaticamente. Se você pegar o seu oponente blefando, ganha uma recompensa e recupera seu capanga (ambos os conceitos são explicados depois).

Dica de Estratégia: Pegar o oponente blefando é uma habilidade que se aprende jogando, mas há algumas coisas que você pode observar. Seu oponente está jogando uma carta determinada com mais frequência do que esperado? Ele jogou a mesma carta no dia anterior?

ESCLARECIMENTOS SOBRE OS CAPANGAS:

- Cada jogador pode ter no máximo um capanga sobre cada carta.
- Você não pode usar capangas que estejam na cadeia ou sobre outras cartas.
- Capangas permanecem sobre as cartas em que estão até serem convocados de volta no fim do dia.
- Você não pode colocar capangas sobre as suas próprias cartas.

ETAPA 2: USAR HABILIDADES

Neste passo, use qualquer uma das suas habilidades de canalha e líder que corresponda ao espaço no qual você acabou de jogar uma carta de pôquer (**mesmo que você tenha blefado**).

Quando tiver mais de uma habilidade correspondente ao número do espaço, escolha a ordem na qual elas serão usadas. Você pode usar uma habilidade de canalha primeiro e depois a habilidade de líder, ou mesmo escolher usar uma delas e não a outra.



Depois de jogar uma carta no espaço "3", escolha qual habilidade quer usar primeiro.

Habilidades comuns incluem fazer reconhecimento de um cofre, roubar um cofre e ganhar dinheiro e reputação. Tudo isso será explicado depois.

Importante: Cada habilidade pode ser usada apenas **uma vez** por turno.

Se um canalha tiver vários ícones de carta de pôquer, ele pode ser usado todas as vezes que você jogar uma carta em qualquer um dos espaços correspondentes.

Alguns canalhas não têm ícones de carta de pôquer. Isso é explicado na página 11.

Usar habilidades é opcional, mas se você escolher uma habilidade, deve usar o máximo possível dela. Habilidades com a palavra "pode" indica que parte da habilidade é opcional.

Canalhas não podem interromper uma habilidade que esteja sendo usada. Sempre resolva por completo um canalha antes de usar o próximo. Se dois canalhas puderem ser usados ao mesmo tempo, escolha a ordem e resolva-os um por vez.

ETAPA 3: CONTRATAR UM CANALHA OU USAR O GABINETE DO XERIFE

Depois de usar habilidades, você deve contratar um canalha do Saloon ou usar o Gabinete do Xerife

CONTRATAR UM CANALHA

Para contratar um canalha, escolha um dos três canalhas no Saloon, gaste dinheiro equivalente ao custo dele e aloque-o em um dos cinco espaços na sua ficha de líder.



Você pode colocar um canalha contratado em qualquer lugar vago da sua ficha de líder.

Depois de contratar um canalha do Saloon, reponha imediatamente o Saloon (explicado à direita).

Cada vez que contratar um canalha, você pode reorganizar os canalhas na sua ficha (movê-los para espaços diferentes). Este é o **único momento** em que você pode reorganizar os canalhas na sua ficha.

Se contratar um canalha e não tiver mais espaços vagos na sua ficha, descarte um canalha da sua ficha para abrir espaço (ou descarte o canalha que acabou de contratar). Este é o **único momento** em que você pode voluntariamente descartar um canalha.

REPOR O SALOON

Depois de contratar ou descartar um canalha, reponha imediatamente o Saloon. Primeiro, desloque todos os canalhas um espaço **para a direita** para preencher espaços vagos.



Depois, crie um novo canalha e o coloque no espaço **mais à esquerda** do Saloon.



GABINETE DO XERIFE

Se você optar por não contratar um canalha (ou se não tiver dinheiro suficiente para isso), você **deve** usar o Gabinete do Xerife. Tais regras aparecem resumidas no tabuleiro e são explicadas aqui.

Para usar o Gabinete do Xerife, primeiro descarte o canalha no espaço mais à direita do Saloon. Coloque-o virado para cima em um monte de descarte à direita do Saloon. Depois, reponha o Saloon conforme explicado acima.

Depois de criar um novo canalha, escolha uma das opções:

- **Vender Informações:** Ganhe \$2.
- **Pagar Fiança:** Gaste \$2 para libertar 1 capanga ou \$4 para libertar 2 capangas (explicado abaixo). Você pode libertar capangas que pertençam a qualquer jogador.
- **Subornar o Xerife:** Se for o dia final da partida, gaste \$12 para roubar um cofre de qualquer local. O processo de roubar cofres é explicado na página 9.

Durante uma partida curta, o segundo dia é o dia final. Se estiver usando as regras estendidas, o terceiro dia é o dia final.

LIBERTAR CAPANGAS

Alguns efeitos mandam seu capanga para a cadeia! Você não pode usar tais capangas.

Quando uma habilidade libertar um dos seus capangas, tire um dos seus capangas **da cadeia** e coloque-o em suas provisões (perto da sua ficha de líder). Considere que o capanga em questão agora está disponível para ser usado normalmente.

FIM DO DIA

Depois que cada jogador tiver jogado quatro turnos, resolva o fim do dia conforme as instruções a seguir:

- 1. Revelar os Blefes:** Cada jogador, um por vez e na ordem dos turnos, deve revelar as cartas de pôquer que tenham um ou mais capangas sobre elas.

Mande para a cadeia cada capanga sobre uma carta que **não seja um blefe**.



Este plano não era um blefe, então o capanga vai para a cadeia.

Cada carta revelada que **não corresponde** ao espaço em que está é um blefe pego, e tem os seguintes efeitos:

- ▣ Cada jogador ganha 1 de reputação para cada blefe sobre o qual tiver colocado um capanga. Os capangas são devolvidos aos líderes correspondentes.
- ▣ Cada jogador perde 1 de reputação para cada blefe seu que for pego.

Depois da revelação dos blefes no dia final, a partida termina e os jogadores determinam quem venceu. Caso não seja o dia final, vá para a etapa 2.

- 2. Embaralhar as Cartas de Pôquer:** Embaralhe as cartas de pôquer que foram jogadas nesse dia e coloque-as **no fundo** dos baralhos correspondentes.

Importante: Não embaralhe com seu baralho as cartas que você jogou. É **crucial** que tais cartas sejam colocadas no fundo do baralho (para que outras cartas do baralho sejam compradas primeiro).

- 3. Montar a Mão:** Os jogadores compram cartas até ficarem com quatro cartas na mão. Geralmente, os jogadores vão precisar comprar quatro cartas, mas devem comprar menos se já tiverem cartas na mão devido a alguma habilidade.

Depois, inicie um novo dia, começando com o passo 1: Planejar. O jogador com a maior reputação escolhe quem fica com o primeiro turno do dia.

Se houver mais de um jogador empatado na posição de maior reputação, não troquem a ordem dos turnos. Sigam a mesma ordem do dia atual (comecem com o jogador à esquerda daquele que jogou o último turno).

ESCLARECIMENTOS DO FIM DO DIA:

- ▣ Se mais de um dos seus blefes for revelado, você deve perder 1 de reputação para cada flerte pego (independentemente de quantos capangas tiverem sido colocados sobre cada carta).
- ▣ Cartas que não tenham fichas de capanga sobre elas **não devem ser** reveladas durante o fim do dia. Mantenha tais cartas viradas para baixo e não as mostre para os oponentes.
- ▣ A única penalidade para quem coloca um capanga em uma carta que não é um blefe é que o capanga em questão é mandado para a cadeia. Os jogadores não ganham nem perdem reputação.
- ▣ Algumas habilidades de capanga são usadas durante o fim do dia. Elas não fazem parte do turno de nenhum jogador e só podem ser usadas **uma vez** durante o fim do dia.
- ▣ Habilidades de canalha **não podem** afetar cartas de pôquer ou capangas sobre cartas. Por exemplo, você não pode colocar capangas sobre cartas durante o fim do dia.
- ▣ Se vários jogadores quiserem usar habilidades ao mesmo tempo durante o fim do dia, o jogador que jogou o turno mais recente decide a ordem.

REPUTAÇÃO

A reputação representa como os habitantes do povoado veem você. Quanto maior sua reputação, mais dispostos estarão a compartilhar conhecimento pessoal e tecnologia com você.

Cada jogador tem uma ficha no registro de reputação. Se algum efeito fizer você ganhar ou perder reputação, mova sua ficha pelo número de espaços especificado. Qualquer quantidade de fichas pode ocupar o mesmo espaço.



Ganhando 1 de reputação

A forma mais comum de se ganhar reputação é blefando com sucesso. Algumas habilidades de canalha também fazem com que você ganhe ou perca reputação.

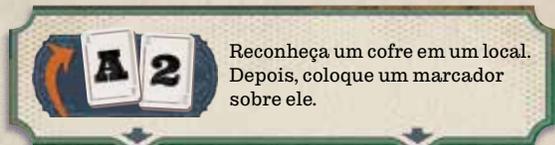
A reputação tem alguns efeitos importantes.

- ▣ Cada espaço do registro de reputação tem um valor positivo ou negativo de tecnologia. No final da partida, some à sua pontuação o valor de tecnologia do espaço em que você estiver.
- ▣ No fim de cada dia, o jogador com a maior reputação escolhe quem assume o próximo turno da partida.

RECONHECER COFRES

Para vencer o jogo, você vai precisar encontrar cofres valiosos e roubá-los.

Muitas habilidades, incluindo a habilidade "A/2" da ficha de líder, permitem que você reconheça um cofre.



A habilidade "A/2" da ficha de líder.

Para reconhecer um cofre, escolha uma carta de cofre e olhe a face dela sem mostrá-la para os oponentes. Depois, você **deve** colocar um dos seus marcadores sobre ela.



Um Marcador

Marcadores têm números diferentes de cada lado (2/3, 4/5, 6/7). Quando colocar um marcador sobre um cofre, vire o lado com o número desejado para cima.

Se você colocar um marcador com um número que corresponda ao valor do cofre, ele vai valer 1 de tecnologia a mais para **qualquer pessoa** que roubar o cofre em questão. Você também pode colocar um número falso para tentar enganar seus oponentes.

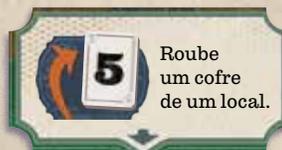
Importante: Você pode consultar os cofres sobre os quais tem um marcador a qualquer momento (mesmo que tenham sido roubados por um oponente). Você **não pode** consultar cofres que não tenha roubado ou sobre os quais não tenha marcadores.

Não há limite de número de marcadores que cada jogador pode ter sobre um cofre. Você pode inclusive reconhecer e colocar um marcador sobre um cofre que já tenha outro marcador seu.



ROUBAR COFRES

Muitas habilidades, incluindo a habilidade "5" da ficha de líder, permitem que você roube um cofre de um local.



A habilidade "5" da ficha de líder.

Quando roubar um cofre, pegue a carta do tabuleiro e coloque-a virada para baixo no topo da sua ficha de líder. **Mantenha todas as fichas sobre ele** (independente de quem forem). Marcadores sobre os seus cofres podem valer tecnologia no fim da partida.



Coloque os cofres roubados no topo da sua ficha de líder.

Você pode roubar qualquer cofre de qualquer local, a menos que o contrário seja dito.

Às vezes, você vai querer roubar um cofre que já reconheceu (porque conhece o valor dele). Em outras ocasiões, poderá querer roubar um cofre que ainda não reconheceu (porque tem a esperança de encontrar um cofre de valor alto, ou porque não tem outra escolha).

Você pode consultar seus cofres roubados a qualquer momento.

LIMITE DE COFRES

Você não pode ter mais cofres do que equivalente ao dia do jogo. Por exemplo, se for o segundo dia, você não pode ter mais do que 2 cofres roubados.

Dia 1

Dia 2

Dia 3



Se ao roubar um cofre você for ficar com mais cofres do que permitido, consulte o cofre sem mostrar para mais ninguém e escolha quais cofres vai manter.

O cofre com o qual você não for ficar deve ser abandonado; coloque-o virado para baixo no local correspondente. Mantenha todos os marcadores sobre ele. Jogadores podem reconhecer e roubar normalmente o cofre em questão.

VENCER O JOGO

"É meu agora, então é melhor você fazer o que eu tô mandando!"
– Preston Cain

Durante a noite final (a segunda noite em uma partida curta), os policiais federais chegam e pegam os bens remanescentes do Viajante. Os cofres que você roubou permanecem com você e podem lhe ajudar a vencer a partida.

O vencedor é determinado da seguinte forma:

- 1. Cofres Revelados:** Revele seus cofres e some o valor de tecnologia deles.
- 2. Bônus de Marcador:** Para cada marcador (incluindo marcadores de oponentes) sobre os seus cofres que **correspondem** ao valor do cofre, some 1 de tecnologia à sua pontuação.

Não há limite para quanto você pode ganhar com este bônus.

3. Bônus de Reputação Baseado em qual espaço você estiver ocupando no registro de reputação, some ou subtraia tecnologia da sua pontuação.

4. Canalhas: Para cada ícone de tecnologia (🔌) nos seus canalhas, some 1 de tecnologia à sua pontuação.

O jogador com a maior pontuação de tecnologia vence! Com a tecnologia do Viajante à disposição, essa pessoa tem o poder de moldar o destino da Ravina de Pedragris — e do próprio Oeste.

Em caso de empate, o jogador empatado que tiver **mais dinheiro** vence. Se ainda assim houver um empate, o jogador empatado que jogou o turno mais recente vence.

Depois do fim da partida, recomendamos que todas as cartas de característica sejam removidas do protetor de cartas (deixando as cartas de ocupação nelas) para que tudo já esteja pronto para a próxima partida.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO DE FIM DE PARTIDA

No final da partida, Preston Cain vira os cofres dele para cima e calcula sua pontuação de tecnologia da seguinte forma:

$$3 \text{ Cofre} + 2 \text{ Bônus de Marcador} + 4 \text{ Cofre} + 1 \text{ Ícone de Tecnologia em Canalhas} + 2 \text{ Bônus de Reputação} = 12 \text{ Pontuação de Tecnologia Final}$$

3 Cofre + **2** Bônus de Marcador + **4** Cofre + **1** Ícone de Tecnologia em Canalhas + **2** Bônus de Reputação = **12** Pontuação de Tecnologia Final

3 Não é Correspondente

3 **4**

3 **2**

1 **2**

1 **2**

1 **2**

1 **2**

1 **2**

1 **2**

HABILIDADES DE CANALHA

"Não se conforme com as limitações humanas." – Doutora Zimmer

Canalhas têm uma ampla gama de habilidades. Esta seção descreve regras adicionais de momento de uso e habilidades complexas que você pode encontrar.

Se houver conflito entre a habilidade de uma carta e o livro de regras, a carta sobrepõe as regras. Caso tenha alguma dúvida sobre uma carta específica, consulte o glossário de cartas que começa na página 13.

ÍCONES MODIFICADORES

Algumas características têm ícones modificadores. Tais ícones têm efeitos especiais quando usados por uma carta de pôquer:



Bônus de Dinheiro: Ganhe \$1 antes de usar esta habilidade de canalha.



Uso Duplo: Quando usar esta canalha, use a habilidade dele duas vezes. Para esclarecimentos, veja "Deslumbrante (característica)" na página 14.

MOMENTO DE USO ESPECIAL

Algumas canalhas não têm ícones de carta de pôquer neles. Isso é explicado abaixo:

REAÇÃO

Algumas canalhas têm setas brancas em vez de um ícone de carta de pôquer. Tais canalhas devem ser usadas imediatamente **depois** que um canalha adjacente na sua ficha encostar na seta.



Uma Flecha de Reação



Por exemplo, "Garimpeiro(a) Prestativo(a)" pode ser usado depois que você usar a habilidade do canalha imediatamente à esquerda dele — neste caso, o "Cão Imundo".

Para esclarecimentos, veja "Ansioso (característica)" na página 13.

TEXTO DE MOMENTO DE USO

Algumas canalhas têm um texto em vez de um ícone de carta de pôquer. O texto diz a você quando usar o canalha em questão.

Depois de ganhar reputação

Texto de Momento de Uso de Canalha

Tais cartas podem ser usadas durante o turno de qualquer jogador, quando aplicável (mesmo fora da etapa 2 do turno).

Por exemplo, um canalha que é usado "Depois de ganhar reputação" pode ser usado imediatamente depois que você ganhar reputação no seu turno, no turno de um oponente ou durante o fim do dia. Lembre-se que você só pode usar cada habilidade uma vez durante o turno de cada jogador, e mais uma vez durante o fim de cada dia.

No começo do seu turno: Alguns canalhas são usados no "Começo do seu turno". As habilidades deles são usadas imediatamente depois que você jogar uma carta no seu turno. Assim como no caso de outros canalhas, você pode escolher não usá-los.

Quando contratado: Alguns canalhas são usados "Quando contratados". As habilidades deles são usadas **assim que você os contrata**. Tais canalhas nunca são colocados na sua ficha e são **sempre** descartados depois que você os contrata (mesmo que você escolha não usar a habilidade).

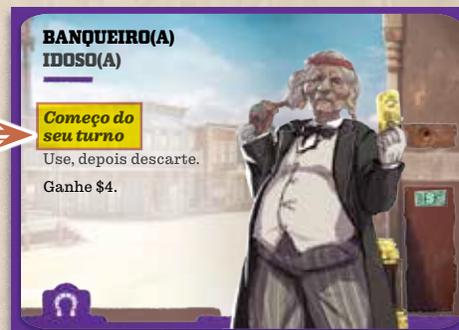
USAR OUTRO CANALHA

Algumas canalhas permitem que você use outro canalha que esteja na sua ficha, no Saloon ou no topo do monte de descarte.

Para usar outro canalha, ignore todas as partes da carta que dizem **quando** usar o canalha e resolva todo o resto do texto (não resolva ícones modificadores). Por exemplo, você ainda deve seguir um efeito que diga "Para usar, mande 1 dos seus capangas para a cadeia".

Se outro canalha permitir que você use este, ignore o momento de uso.

Ganhe \$4, depois descarte Banqueiro(a) Idoso(a).



Para mais informações, veja "Cavalo (ocupação)" na página 13.

RECONHECER OUTRAS CARTAS

Algumas habilidades permitem que você reconheça uma carta de pôquer. Isso significa apenas que você deve **consultar a carta** sem mostrá-la aos seus oponentes. Depois você deve retornar a carta virada para baixo no **lugar original** a menos que o contrário seja dito.

Não coloque um marcador sobre esta carta. Para ler as regras de como reconhecer e marcar cofres, veja página 9.

LIMITAÇÕES DE COMPONENTES

Use as seguintes regras se suas cartas ou fichas acabarem:

- ▣ O dinheiro é ilimitado. Se as fichas acabarem, use substitutos compatíveis — como moedas, por exemplo.
- ▣ Cada jogador tem 3 capangas. Se todos os seus capangas estiverem sobre cartas ou na cadeia, você não pode usar capangas por nenhum outro motivo até que liberte um deles.
- ▣ Cada jogador tem 7 marcadores. Se você não tiver nenhum marcador com o número que quiser usar ao colocar marcadores sobre um cofre, **você deve usar um número diferente.**

Se **todos** os seus marcadores estiverem sobre cofres, escolha entre não colocar um marcador sobre o cofre em questão ou mover um dos seus marcadores de outro cofre. **Você não pode mover um marcador que esteja sobre o cofre de um oponente.**

- ▣ Se o baralho de características ou ocupações acabar, canalhas não podem mais ser criados pelo restante da partida.
- ▣ Se seu baralho de cartas de pôquer acabar, você não pode mais comprar cartas. Um novo baralho será criado no fim do dia.
- ▣ Se houver zero cofres em um local, cofres não podem ser roubados, reconhecidos ou marcados no local em questão.

COMUNICAR-SE E MENTIR

3000 Scoundrels é um jogo que tem tudo a ver com blefar e enganar outros jogadores. Assim sendo, você está livre para falar a verdade ou mentir a respeito de todo o tipo de informação que tiver visto. Por exemplo, depois de roubar um cofre que tenha um valor de 7, você pode ficar em silêncio, falar publicamente a verdade ou alegar que o cofre tem um valor diferente.

Você não pode mostrar informações ocultas para provar que está falando a verdade. Por exemplo, você não pode mostrar seus cofres roubados para outros oponentes, nem revelar suas cartas de pôquer a menos que uma habilidade permita isso.

Enganar outros jogadores é encorajado, mas você deve continuar seguindo todas as regras. Por exemplo, se alguém pedir para revelar uma das suas cartas, você deve revelá-la e sofrer as consequências.

É permitido que jogadores combinem coisas uns com os outros, mas as promessas podem ser quebradas. Por exemplo, se alguém for roubar seu dinheiro, você pode tentar convencer a pessoa a não fazer isso prometendo que você nunca vai roubar dela no futuro. Mas em outro turno você pode mudar de ideia e roubar dessa pessoa mesmo assim. Você **não pode** trocar componentes físicos com oponentes (como por exemplo dinheiro ou cartas).

PARE!

Você já sabe tudo de que precisa para começar a jogar. O resto deste livro de regras consiste em regras opcionais e esclarecimentos. Se tiver alguma dúvida sobre uma carta específica durante a partida, consulte o glossário de cartas que começa na página 13.

REGRAS OPCIONAIS

Jogadores mais experientes podem usar as regras a seguir para adicionar mais profundidade e estratégia ao jogo.

PARTIDA ESTENDIDA

Esta opção permite que os jogadores joguem uma partida de 3 dias, o que a torna mais longa e estratégica. Depois que já tiver jogado uma primeira partida, é recomendado que vocês usem esta opção (especialmente se estiverem jogando em 2 ou 3 jogadores).

Quando jogarem a partida estendida, usem a seguinte tabela para montar os baralhos de características e ocupações:

	CARACTERÍSTICAS	OCUPAÇÕES
2 Jogadores	• 20 azuis I (no topo)	• 6 verdes 5 (no topo)
	• todas as vermelhas II	• 10 roxas 7 • todas as pretas 4
3 Jogadores	• 30 azuis I (no topo)	• 8 verdes 5 (no topo)
	• todas as vermelhas II	• 14 roxas 7 • todas as pretas 4
4 Jogadores	• todas as azuis I (no topo)	• 12 verdes 5 (no topo)
	• todas as vermelhas II	• 18 roxas 7 • todas as pretas 4

CARTAS DE ESTRATÉGIA

Com esta opção, cada líder tem duas cartas de estratégia exclusivas dentre as quais escolher. **Durante a etapa 5F da preparação**, cada jogador deve escolher em segredo uma das cartas de estratégia e colocá-la virada para baixo na ficha de líder. Depois que todos os jogadores tiverem feito isso, vire as cartas de estratégia para cima e devolva as que não foram escolhidas para a caixa do jogo.



Colocando uma carta de estratégia na sua ficha.



Os jogadores podem usar a carta de estratégia conforme explicado na própria carta. Usar tais habilidades é opcional, e elas não podem interromper outras habilidades. Cada carta de estratégia só pode ser usada uma vez durante cada turno do jogador.

Cartas de estratégia **não** são canalhas, e são imunes a habilidades e cartas que se referem a canalhas. Por exemplo, usar uma carta de estratégia **não** permite que você use a reação de canalhas conectadas a ela.

Outras habilidades podem ser usadas depois de usar a habilidade, quando aplicável. Por exemplo, se uma carta de estratégia permitir que você reconheça um cofre, depois você pode usar um canalha que é usado "Depois de reconhecer um cofre".

GLOSSÁRIO DE CARTAS

Com 3.000 canalhas diferentes, algumas combinações podem levar a situações estranhas. Se tiver alguma dúvida sobre uma carta de canalha ou de estratégia, consulte esta seção.

Ela está em ordem alfabética, de forma que você possa consultar facilmente a carta de ocupação, característica ou estratégia em questão.

• **Aberração (ocupação)**

- » Coloque a carta de volta no topo do baralho antes de decidir se quer embaralhar o baralho.

• **Alfaiate (ocupação)**

- » Se uma habilidade permitir que você troque a ocupação ou característica com outro canalha:
 - * “Trocar” significa que você pode trocar duas características/ocupações entre dois canalhas.
 - * Se parte do canalha tiver sido usada neste turno, o canalha completo não pode ser usado de novo (a menos que seja permitido usá-lo duas vezes).
 - * Se nem a ocupação e nem a característica foram usadas neste turno, o novo canalha pode ser usado quando aplicável. Por exemplo, se você jogar uma carta “5” que permitir que você use o Alfaiate, você pode dar uma nova ocupação para outro dos seus canalhas com uma característica “5” e usá-lo imediatamente.
 - * Trocar ocupações e características não é contratar um canalha, e **não permite** que você reorganize canalhas na sua ficha.
 - * Depois da troca, resolva os canalhas com reação conectados ao Alfaiate normalmente (com base na nova habilidade do canalha).
- » O Alfaiate não pode substituir a própria ocupação.

• **Ansioso (característica)**

- » Você não pode usar este canalha se escolher não usar o canalha conectado a ele.
- » Você só pode usar este canalha se usar a habilidade do canalha conectado a ele. Por exemplo, se a habilidade de outro canalha disser “Gaste \$3 para roubar um cofre” mas você não tiver dinheiro, você **não pode** usar a habilidade, tampouco usar os canalhas com reação conectados a este.
 - * Se parte da habilidade de um canalha for opcional (usar a palavra “pode”), você pode usar um canalha conectado a ele mesmo que escolha não usar a parte opcional.
- » Se a habilidade de um canalha contratar um canalha com reação e você colocá-lo na sua ficha de modo que ele fique conectado ao canalha que o contratou, você pode usar imediatamente o canalha com reação.
- » Para mais informações, veja “Reação” na página 11.

• **Apostador(a) (ocupação)**

- » Embaralhe a carta de volta ao seu baralho, mesmo que não seja um “5” ou um “6”.

• **Autômato(a) (ocupação)**

- » Não há limite para o número de cartas que você pode ter na mão.

- » Se tiver zero cartas no seu baralho, você não pode comprar cartas.

- » Se tiver cartas na sua mão no fim do dia, só compre até ficar com quatro cartas na mão.

• **Caçador(a) de Recompensas (ocupação): veja Policial**

• **Cavalo (ocupação)**

- » Quando usar outro canalha cujo texto diga “descarte esta carta”, descarte o canalha que tenha tal texto (não o canalha que permitiu que você usasse outro canalha). Por exemplo, se o Cavalo usar uma Vaca, o canalha Vaca vai ser descartado depois do uso.
- » Se o Cavalo tiver a característica Deslumbrante ou Irresponsável, ele permite que você use dois canalhas diferentes, e não o mesmo canalha duas vezes.
- » Quando usar outro canalha, você pode usar as habilidades que permitam que este canalha use outro canalha (considerando que o outro canalha ainda não tenha sido usado neste turno). Por exemplo, você pode usar seu Cavalo para usar seu/sua Estalajadeiro(a) para usar um canalha no Saloon.
- » Veja também “Usar outro canalha” na página 11.

• **Chefe de Cozinha (ocupação)**

- » Você não pode usar esta habilidade se tiver \$0. (O chefe de cozinha precisa comprar ingredientes!)

• **Cobaia (ocupação)**

- » “Cofres não usados” são cofres que não estão no tabuleiro ou em alguma ficha de líder.
- » Veja também: Inventor(a)

• **Coveiro(a) (ocupação)**

- » Você **pode** usar um canalha no monte de descarte que tenha uma habilidade que descarta a si mesmo. Depois de usar a habilidade, coloque a carta no fundo do monte de descarte normalmente. Isso incluiu habilidades “Quando contratado” que geralmente são descartadas do Saloon.
- » Se a carta no topo do monte de descarte já tiver sido usada neste turno, você **não pode** usá-la de novo. Por exemplo, se você tiver acabado de usar uma Vaca e ela tiver se descartado, você não pode usá-la de novo.



- » Se o/a Coveiro(a) estiver no topo do monte de descarte e você puder usar a habilidade dele(a), ela não tem efeito algum.
- **Cruel (característica)**
 - » Você não pode usar esta habilidade se todos os seus capangas estiverem sobre cartas e/ou na cadeia.
- **Delegado(a) (ocupação)**
 - » Se você usar a habilidade do Gabinete do Xerife neste canalha, isso não impede que você use uma habilidade do Gabinete do Xerife de novo durante a etapa 3 do seu turno. Você pode inclusive usar a mesma habilidade do Gabinete do Xerife que usou neste turno.
- **Desertor(a) (ocupação)**
 - » Você não pode usar este capanga se não houver oponente algum com mais cofres roubados que você.
- **Deslumbrante (característica)**
 - » Esta característica permite que você use um canalha duas vezes, o que contraria o limite normal de um uso de canalha por turno.
 - * Se o canalha for ser descartado depois do uso, use-o duas vezes **antes** de descartá-lo.
 - * Você pode optar por usá-lo apenas uma vez se preferir.
 - * Quando usar um canalha duas vezes, use ele completamente uma vez e depois o use de novo baseado na nova situação da partida.

Por exemplo, se da primeira vez que usá-lo você trocar a ocupação deste canalha usando o/a Imitador(a), seu “segundo uso” vai usar a nova ocupação do canalha em questão.
 - » Se a ocupação permitir que você use outro canalha (o Cavallo, o/a Estalajadeiro(a) ou o/a Coveiro(a)), você **não pode** usar o mesmo canalha duas vezes.
 - » Use o canalha duas vezes antes de usar qualquer outro canalha (incluindo canalhas com reação).
 - » Se um canalha com reação estiver conectado a este canalha, o canalha com reação é usado apenas uma vez.
- **Egoísta (característica)**
 - » Use esta carta imediatamente depois da etapa 3 do seu turno (“Contratar um Canalha ou Usar o Gabinete do Xerife”).
 - » Depois de usar este canalha, oponentes têm uma última oportunidade de colocar um capanga sobre sua carta de pôquer antes que o turno do próximo jogador comece.
- **Encantador (característica)**
 - » Canalhas “Quando contratado” nunca são colocados na sua ficha de líder, então você nunca vai precisar descartar um canalha da sua ficha para contratar um deles.
 - » Também veja “Texto de Momento de Uso” na página 11.
- **Enérgico(a) (característica): veja Ansioso**
- **Entregador(a) (ocupação): veja Médico(a)**

- **Estalajadeiro (ocupação)**
 - » Se o canalha no Saloon for se descartar depois do uso, descarte-o normalmente. Depois, reponha imediatamente o Saloon.
 - » Veja também: Cavallo
- **Ganancioso (característica)**
 - » Este canalha pode ser usado quando você ganhar ou roubar dinheiro ao usar outro canalha. Você **não pode** usá-lo quando ganhar dinheiro de uma habilidade de ficha de líder ou do Gabinete do Xerife.
- **Generosa (característica)**
 - » Se você escolher usar um canalha, deve usar sua habilidade por completo (exceto as partes que começam com “pode”). Você não pode escolher **não** ganhar dinheiro de um canalha ou do Gabinete do Xerife só para poder usar a canalha Generosa no próximo turno.
 - » Veja também: Idoso(a)
- **Gênio(a) (ocupação)**
 - » Não reconheça o cofre antes de colocar um marcador sobre ele.
 - » Se você já tiver um marcador sobre o cofre, você pode consultar o valor dele antes de usar este canalha.
 - » Você pode colocar um marcador sobre um cofre no qual já tenha outro marcador.
- **Idoso(a) (característica)**
 - » Se a habilidade de algum capanga descartar a si mesmo, use a habilidade por completo antes de descartá-lo.
 - » Se você tiver múltiplas habilidades que possam ser usadas no começo do seu turno, escolha a ordem em que serão usadas. Você deve atender o requerimento listado na carta no momento em que for usá-la. Por exemplo, se a característica Idoso(a) lhe dá dinheiro, você não pode mais usar a característica Generosa (que exige que você tenha \$0) depois dela.
- **Imitador(a) (ocupação)**
 - » Depois de trocar ocupações, não use a nova ocupação (a menos que o canalha esteja sendo usado pela segunda vez — veja Deslumbrante).
 - » Veja também: Alfaiate
- **Incansável (característica): ver Ansioso**
- **Incendiário(a) (ocupação)**
 - » Todos os capangas sobre a carta de pôquer são destruídos. Devolva-os para a caixa do jogo. Eles não podem ser usados por habilidade alguma pelo resto do jogo, e não podem ser libertos.
- **Inventor(a) (ocupação)**
 - » Esta carta permite que você roube um cofre que ainda não foi colocado no tabuleiro no início da partida. “Cofres não usados” são cofres que não estão no tabuleiro ou em fichas de líder.
 - » Você deve escolher a cor do cofre e depois roubá-lo.
 - » Não reconheça o cofre não usado; você só pode consultar o valor dele depois que roubá-lo.
 - » Se isso for fazer com que você exceda o seu limite de cofres, você deve abandonar um dos seus cofres. Coloque o cofre em questão no local dele, mesmo que você opte por abandonar o cofre que acabou de roubar.

* Se abandonar um cofre e não houver espaços vazios no local dele, coloque o cofre abandonado no monte de cofres não usados.

● **Investidor(a) (ocupação)**

- » Conte todas as cartas que jogou no dia atual, **incluindo** a carta que acabou de jogar neste turno.
- » Se usado durante o fim do dia, você ganha \$4 mesmo que suas cartas já tenham sido colocadas no fundo do seu baralho.

● **Irresponsável (característica): ver Encantador e Deslumbrante**

● **Irritante (característica)**

- » Se contratar um canalha com reação e colocá-lo conectado ao canalha Irritante, você pode usar o canalha com reação depois de usar o canalha Irritante.

● **Jornalista (ocupação)**

- » Você pode reconhecer sua própria carta.
- » Se usado durante o fim do dia, você não pode reconhecer uma carta de pôquer, mas ganha os \$3.

● **Ladra(ão) de Banco (ocupação)**

- » Você não pode usar esta habilidade se todos os seus capangas estiverem sobre cartas e/ou na cadeia.

● **Manipulador(a) de Mentes (ocupação)**

- » Você pode colocar o capanga sobre qualquer carta de pôquer **virada para baixo** que um oponente tenha jogado, mesmo a que foi jogada em algum turno anterior.
- » Se não libertar um capanga, você não pode usar o resto da habilidade.
- » Você pode libertar o capanga de um oponente e colocá-lo sobre uma carta (mas não sobre a carta do próprio oponente).
- » Você não pode colocar o capanga de algum jogador sobre uma carta que já tenha um capanga.

● **Médico(a) (ocupação)**

- » Você precisa pagar o custo total do canalha que estiver contratando.
- » Se contratar um canalha com uma reação e o colocar conectado a este canalha, você pode usá-lo depois de usar o/a Médico(a). Isso não se aplica à característica Ganancioso, porque você ganhou o dinheiro antes de o canalha estar na sua ficha.
- » Se contratar um canalha e sua ficha de líder estiver cheia, você pode substituir o canalha que permitiu que você contratasse a carta.
 - * Não ative canalhas com reação que estavam conectados ao canalha descartado.
- » Se o/a Médico(a) for usado enquanto estiver no monte de descarte (pelo(a) Coveiro(a), por exemplo), ele/ela pode contratar a si mesmo.
- » Se no topo do monte de descarte houver uma habilidade "Quando contratado", você pode usar a habilidade em questão (mantenha o canalha no topo do monte de descarte).
 - * Se o Médico for usado duas vezes, você não pode usar a mesma carta no monte de descarte duas vezes.

- » Veja também: Coveiro(a)

● **Mentiroso (característica)**

- » Você usa deste canalha depois de colocar um marcador em um cofre com um número que **não aparece** em **nenhum** cofre no local em questão (isto é, qualquer número **não listado** para aquele local no tabuleiro).

● **Ousado (característica)**

- » Você só pode usar cada habilidade uma vez durante o turno de cada jogador e mais uma vez no fim do dia, mesmo que perca reputação várias vezes.

● **Policia (ocupação)**

- » Antes de mandar o capanga de um oponente para a cadeia, ele tem a opção de colocar um capanga na carta de pôquer do jogador atual.

● **Prestativo(a) (característica): veja Ansioso**

● **Prisioneiro(a) (ocupação)**

- » Todos os oponentes, começando por você e seguindo na ordem anti-horária, devem decidir quais opções desejam usar.
 - * Se todos os capangas de um oponente já estiverem na cadeia e/ou sobre cartas, o oponente em questão não pode mandar um capanga para a cadeia e perder 1 de reputação.
- » Veja também: Policial

● **Rápida no Gatilho (característica): ver Encantador**

● **Simpática (característica): ver Ansioso**

● **Sincero (característica)**

- » Coloque a carta "0" virada para cima perto da sua ficha de líder em vez de em um espaço de carta.
 - * No fim do dia, embaralhe-a com as cartas que for colocar no fundo do seu baralho.
- » Os jogadores não podem colocar capangas sobre cartas viradas para cima.
- » Não é obrigatório usar seu canalha Sincero. Em vez disso, pode escolher jogar a carta "0" virada para baixo como um blefe em qualquer espaço.
- » Para todos os efeitos de habilidades (como por exemplo, a do(a) Investidor(a)), a carta "0" é considerada uma carta jogada.

● **Tagarela (característica)**

- » Se você ganhar reputação mesmo já tendo 6 de reputação, você não pode mais ganhar reputação e não pode usar este canalha.
- » Você só pode usar cada habilidade uma vez durante o turno de cada jogador e mais uma vez no fim do dia, mesmo se ganhar reputação várias vezes.

● **Transformar Aliados (carta de estratégia)**

- » Se você colocar uma característica "Quando contratado" em um dos seus canalhas, não pode usar o canalha em questão (você nunca contrata os canalhas na sua ficha).
- » Veja também: Alfaiate (ocupação)

● **Trapaceiro(a) (ocupação)**

- » Se você tiver -2 de reputação, não pode usar esta habilidade.

REFERÊNCIA RÁPIDA

FIM DA PARTIDA

A partida termina depois que as cartas suspeitas são reveladas durante o dia final. Cada jogador determina quanto tem de tecnologia conforme explicado a seguir:

- 1. Revelar os Cofres:** Revele seus cofres e some o valor de tecnologia deles.
- 2. Bônus de Marcador:** Para cada marcador nos seus cofres que **corresponderem** ao valor do cofre, some 1 de tecnologia à sua pontuação. Conte os marcadores pertencentes a **todos** os jogadores.
- 3. Bônus de reputação:** Some ou subtraia tecnologia da sua pontuação com base na sua posição atual no registro de reputação.
- 4. Canalhas:** Para cada ícone de tecnologia (🎲) nos seus canalhas, some 1 de tecnologia à sua pontuação.

O jogador com a maior pontuação de tecnologia vence!

Importante: Em caso de empate, o jogador empatado que tiver **mais dinheiro** vence. Se ainda assim houver um empate, o jogador empatado que jogou o turno mais recente vence.

Veja todas as regras de fim de partida na página 10.

REGRAS FREQUENTEMENTE ESQUECIDAS

- Cada canalha pode ser usado apenas **uma vez** durante o turno de cada jogador.
- Durante a etapa 2 do fim do dia, **não** embaralhe com seu baralho as cartas de pôquer que você jogou. Apenas embaralhe as cartas jogadas entre si e coloque-as **no fundo** do seu baralho.
- Se tiver mais cofres do que o número do dia atual, você deve abandonar um dos seus cofres (retorne-o ao local dele). Você pode abandonar o cofre que acabou de roubar.
- Habilidades "Quando contratado" são usadas assim que você contrata o canalha. Depois, descarte o canalha do Saloon. Tais canalhas sequer são colocados na sua ficha de líder.
- Você pode consultar seus cofres roubados ou com marcadores a qualquer momento.
- Quando usar o Gabinete do Xerife, descarte o canalha mais à direita do Saloon antes de escolher um opção.
- Se tiver alguma dúvida sobre a habilidade de alguma carta, consulte o glossário de cartas que começa na página 13.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Corey Konieczka

Design Gráfico, Logo e Arte dos Canalhas: David Ardila da InkVoltage

Design da Capa: Samuel Shimota

Diretor de Arte, Arte do Quadrinho e Arte da Capa do Livro de Regras: Matijos Gebreselassie

Edição e Revisão: Timothy Meyer

Consultoria Criativa e Edição Adicional: Steven Kimball

Time de Produção: Justin Anger, Lee Houff, Austin Litzler e Kevin Schluter

Playtesters: Kyle Alvisher, Cory Anderson, James Anderson, Adam Baker, Dane Beltrami, Tony Bexley, Kathy Bishop, Neil Bonsteel, Gareth Bushill, Thomas Cauët, Yu-Cheng Chang, James Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, AJ "Buenos Notches" Cressman, Richard A Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Ira Fay, Jeni Feldman, Phil Feldman, Michael Feldman, Richard Garfield, Jamie Huckerby, Jacob Hallett, Brian Jakubiak, Jeffrey Joyce, James Kiddie, Steven Kimball, Dan Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, James Kniffen, Peter Küsters, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Cody Martin, Scott McFall, David Meyer, Gabriel Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, Travis Moore, Justin Moore, Dale Nolan Jr., Troy Parker, Nick Pelton, Lee Perry, Todd Pressler, Syl "I Won This Time So It's Definitely Broken" Puglisi, Peter Ramwell, Joshua Reifsteck, Zap Riecken, Haley Roberson, Adam Robertson, Chris Rolfe, Adam Sadler, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Nathaniel Berend Scheidler, Chris Sink, Howard Smith, Ian Smith, Kyle "3K Scoundrels Any% Speedrun" Stark, Kimberly Travers, James Voelker, Brittany Walden, Jason Walden, Felix Yeh, Matt Young

GALÁPAGOS

Tradução: Jana Bianchi

Revisão: Camila Berka

Diagramação BR: Felipe Godinho e Guilherme Xavier

www.mundogalapagos.com.br



© 2022 Unexpected Games. Todos os direitos reservados. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, EUA. 1-651-639-1905.
As imagens da caixa são meramente ilustrativas.