Guia Rápido de Referência

Fases de Cada Turno (*páginas 3-4*)

1. Reabastecer a linha

Adicione cartas na linha até um número igual a quantidade de jogadores +1.

2. Escolher as ações

Todos os jogadores selecionam uma carta de ação, e a coloca à sua frente virada para baixo.

3. Revelar e Resolver as ações

Revele a carta e diga qual ação foi escolhida. A partir do primeiro jogador, todos resolvem suas ações.

4. Passar o marcador de primeiro jogador

Após o último jogador resolver sua ação, o marcador de primeiro jogador é passado ao jogador a sua esquerda.

Se todas as cinco ações já foram jogadas, os jogadores retornam as cartas de ação para a mão.

Fim do Jogo (*página 5*)

1. Chegada do Investigador Soro

O jogo acaba imediatamente quando a carta do "Investigador Soro" for colocada na linha ou em um esconderijo, roubada ou descartada.

2. Total de Suspeita

Todos os jogadores somam o total de suspeita das pilhagens controladas por ele, de seu esconderijo e seus marcadores de suspeita.

O jogador com o maior total de suspeita é eliminado do jogo.

3. Valor total

Jogadores restantes somam o valor total de dinheiro das pilhagens sob seu controle e de seu esconderijo. Lembre-se de verificar os bônus das cartas de pilhagens e dos fornecidos pelo Alvo.

O jogador com a maior soma de dinheiro vence o jogo.

© Action Phase Games 2015. Todos direitos reservados.

A temporada começou novamente: é a época do ano quando os ricaços despreocupados escapam de suas vidas não-tão-difíceis para seus retiros pacíficos... e também é quando nós da Sociedade nos convidamos para seus saraus, corridas de cavalo e rotinas diárias para jogar nosso jogo anual. O "Pato" deste ano já foi escolhido, e o Investigador Soro está seguindo nossos passos. E eu já mencionei que você deve prestar atenção à sua volta? Afinal de contas, roubar de um membro da sociedade é tão divertido quanto "depenar" o pato da vez. Então, você tem os dedos mais leves? O papo mais contagiante? O sorriso mais persuasivo? Ou este será o ano que você vai para o xadrez?

Objetivo do Jogo

Em Sociedade dos Salafrários, os jogadores assumem o papel de ladrões de elite e roubam não só a residência do "Pato" (Alvo) da vez, mas também uns aos outros, antes que o "Investigador Soro" apareça, acabando com o jogo. Mas enquanto o objetivo é roubar itens valiosos e colocá-los em seu esconderijo, cada item pilhado também tem um valor de suspeita. Portanto, os jogadores devem ser cuidadosos com o quanto de suspeita eles acumulam, porque ao fim do jogo, o jogador com o maior total de suspeita é levado para trás das grades pelo Investigador e perde o jogo.

Conteúdo

63 cartas de pilhagem diferentes
5 cartas de "Moedas de Cobre"
1 carta do "Investigador Soro"
11 cartas de Salafrários
5 cartas de Alvos dupla face
25 cartas de ação
(5 de cada: Planejar, Agarrar, Esgueirar, Armazenar e Trocar)
35 marcadores de suspeita
1 marcador de primeiro jogador

Preparação

Junte as 63 cartas diferentes de pilhagem para formar o baralho. Embaralhe-as, e então separe nove cartas viradas para baixo. Embaralhe a carta do "Investigador Soro" entre essas nove cartas separadas. Coloque então agora as dez cartas no fundo do baralho.

Tire uma carta de Alvo. Aleatoriamente, escolha qual lado será usado, voltado para cima. Posicione-a próxima ao baralho. Coloque os marcadores de suspeita ao alcance dos jogadores. Deixe espaço para pilhagens que serão descartadas durante o jogo, já que itens descartados não fazem mais parte do jogo.

Dê uma carta de Salafrário para cada jogador, juntamente com uma carta "Moeda de Cobre". Essas moedas têm um [S] na seção de habilidade para demonstrar que são distribuídas ao início do jogo. Os jogadores devem colocar suas cartas de Salafrário viradas para cima na mesa, em frente a si, e a "Moeda de Cobre" no espaço à frente da sua carta de Salafrário, como mostrado acima. Pilhagens nesta área são considerados como controladas por aquele jogador.

Dê para cada jogador uma carta de ação de cada tipo: Planejar, Agarrar, Esgueirar, Armazenar e Trocar. Os jogadores começam o jogo com essas cartas em suas mãos. Retorne as "Moedas de Cobre" e cartas de ação restantes para a caixa.

Aleatoriamente, determine quem começará o jogo como primeiro jogador e dê a ele o marcador de primeiro jogador.

FAQ

Se eu usar a vigarice do Vicenzo Peru para colocar uma pilhagem em meu esconderijo sem revelá-la, isso irá resolver o efeito daquela pilhagem?

Você apenas receberá efeitos de pilhagens que desencadeiam ao fim do jogo. Todas as demais habilidades são ignoradas. Por causa disso, a vigarice de Vicenzo permite colocar cartas de pilhagens em seu esconderijo que não poderiam normalmente ser colocadas, como a carta "Iate".

Quando eu uso a vigarice de Miffy Schultz, eu posso escolher dar uma pilhagem para um jogador que já atingiu o limite de pilhagens?

Não. Você não pode escolher dar uma pilhagem para um jogador em que o resultado o faria exceder o limite de pilhagens.

Se eu atingir meu limite de pilhagens, eu posso roubar a "Bolsa de Couro de Crocodilo" do Alvo, e, após resolver o efeito da pilhagem colocando um item em meu esconderijo, eu não excederia o meu limite de pilhagens?

Sim, você pode. Você não poderia roubar um item que resultaria no excesso do limite de pilhagens após resolver o efeito daquele item. Após você roubar a "Bolsa de Couro de Crocodilo" do Alvo, você pode colocar outra pilhagem em seu esconderijo. Portanto, não estaria excedendo seu limite de pilhagens após a resolução do efeito.

Quando eu uso a vigarice do Mr. Mhing, posso escolher um jogador que esteja no limite de pilhagens para roubar uma carta das três do topo em ordem para evitar que outro jogador roube uma pilhagem?

Não. Você deve escolher um jogador que esteja abaixo de seu limite de pilhagens para roubar o item. Se a pilhagem não contar para o limite de pilhagens, então você poderá escolher outro jogador para roubá-la. Se todos os jogadores já atingiram o limite de pilhagens, retorne as cartas restantes para o topo do baralho.

CRÉDITOS ORIGINAIS

Conceito, Design, e Desenvolvimento
Travis R. Chance e Nick Little

Ilustrações:
Kathryn Steele e Catherine Batka

Gerente de Negócios:
Brian Wyrick

Direção de Arte e Design Gráfico:
Scott Hartman

Mídia e Excelência Geral:
Kira Anne Peavley

Editor:
Jim Spivey

CRÉDITOS VERSÃO BRASILEIRA

Tradução:
Felipe Vega

Revisão:
Vinícius Carlos Vieira

Diagramação:
Solar Entretenimento

Agradecimentos:
Travis, Little Nick da Action Phase e também o Travis da Indie & Board Cards.

Partida com Dois Jogadores

Sociedade dos Salafrários pode ser jogado por dois jogadores usando uma variante com o terceiro jogador controlado pelo tabuleiro. No início de uma partida com dois jogadores, coloque a carta do Salafrário "Barnabus Graves" na mesa ao lado do Alvo. Ao fim de qualquer rodada em que algum jogador ***roubou*** pilhagens do Alvo, o primeiro jogador deverá olhar a carta do topo do baralho e colocá-la virada para baixo sobre a carta do Salafrário Barnabus. Jogadores não podem interagir com Barnabus de nenhuma outra forma. Ao fim do jogo, as cartas de pilhagens sobre a carta de Barnabus são seu esconderijo. Se ele tiver a maior suspeita total, ele é eliminado. Se ele não for eliminado e tiver um valor maior de pilhagens do que o jogador restante, ele vence o jogo.

Termos Importantes

Controle - Um jogador controla uma carta de pilhagem quando ela está com a face virada para cima em sua frente. Uma vez que a pilhagem é colocada no esconderijo de algum jogador, esta não é mais controlada pelo jogador.

Trocar - Quando um jogador ***trocar*** uma pilhagem, ele escolhe uma carta de pilhagem que ele ou ela controle e a dá para outro jogador. Então ele ou ela pega uma pilhagem controlada por aquele jogador. O jogador resolvendo a ***troca*** escolhe ambas cartas, a qual dará e qual pegará. Um jogador não pode resolver uma ***troca*** se no final vier a exceder seu limite de pilhagens.

Limite de Pilhagens - Os jogadores podem controlar apenas três pilhagens ao mesmo tempo. Jogadores não podem ***roubar*** pilhagens se lhe exceder seu limite de pilhagens após a resolução da habilidade.

Esconderijo - Quando uma habilidade diz para "colocar 1 pilhagem em seu esconderijo", isso significa virar uma carta de pilhagem que você controle para baixo e colocá-la sobre sua Carta de Salafrário. Aquelas cartas de pilhagens são consideradas estando no esconderijo do jogador. Cada jogador poderá apenas olhar seu próprio esconderijo. Uma vez que uma pilhagem esteja em um esconderijo, não pode ser ***roubada*** ou ***trocada*** por nenhum jogador.

Roubar - Pegar uma pilhagem do local mencionado na habilidade, geralmente linha ou baralho, e a colocar virada para cima em sua frente.

Marcadores de Suspeita - Adicione esses marcadores ao seu total de suspeita ao final do jogo. Algumas pilhagens e habilidades de Salafrários podem fazer um jogador ganhar marcadores de suspeita quando ***roubar***, ***trocar***, ou ganhar o controle de uma pilhagem, ou colocá-la em seu esconderijo. Isto está descrito na seção de habilidade da carta. Jogadores devem ser cautelosos quando ganhar marcadores de suspeita, pois se acumularem demais destes marcadores, isso pode fazer com que eles sejam presos quando o Investigador Soro chegar.

Como Jogar

Sociedade dos Salafrários é jogado através de várias rodadas. Durante cada rodada, os jogadores vão seguir a seguinte sequência de fases:

1. ***Reabastecer a linha.***
2. ***Escolher as ações.***
3. ***Revelar e Resolver ações.***
4. ***Passar o marcador de primeiro jogador.***

Reabastecer a linha:

Durante esta fase, coloque cartas do topo do baralho na linha, viradas para cima, até ela conter a mesma quantidade de cartas igual ao número de jogadores +1. Por exemplo, em uma partida com três jogadores, ela deve ser abastecida até ter 4 cartas de pilhagens. Se a linha já estiver cheia, então não coloque novas cartas.

partida com 3 jogadores

Escolher as ações:

Durante esta fase, cada jogador escolhe a ação que deseja usar para esta rodada e a coloca virada para baixo ao lado da sua carta de Salafrário. Se já existir uma carta virada para cima que foi usada em uma rodada anterior, coloque a nova ação sobre a carta já usada.

anterior *escolhida* *na mão*

Revelar e resolver ações:

Após todos os jogadores terem escolhido suas ações para a rodada, eles simultaneamente revelam as ações e dizem seus nomes em voz alta.

Começando com o primeiro jogador, os jogadores resolvem suas habildades conforme o texto da ação na ordem apresentada na carta. A maioria das ações tem habilidades diferentes, baseadas no número de jogadores que escolheu aquela habilidade neste turno.

Jogadores pulam qualquer parte da ação que eles não puderem resolver.

Jogadores devem resolver o máximo da ação possível.

Passar o marcador de primeiro jogador:

Após todos os jogadores resolverem suas ações, o primeiro jogador passa seu marcador de primeiro jogador para a esquerda. Neste ponto, se todos os jogadores tiverem jogado todas as cinco ações, todos devem retornar todas as cartas de ação para a mão.

Em um jogo de cinco jogadores, passe o marcador de primeiro jogador duas vezes após retornar as cartas para a mão, fazendo que um jogador diferente seja o primeiro jogador nesta nova mão de ações.

Jogadores não retornam suas ações para a mão enquanto tiverem qualquer ação remanescente em suas mãos.

Perceba que o salafrário pode desencadear alguma habilidade ao retornar as cartas para a mão. Se múltiplas habilidades ocorrerem neste momento, resolva-as primeiro com as pilhagens presentes na linha. Se um jogador tiver várias habilidades desencadeando nesse momento, seja por efeito das pilhagens ou de suas vigarices, o jogador decide em qual ordem resolvê-la.

Cartas de Ação tem 3 partes:

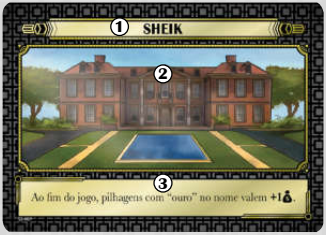
① ***Nome***

② ***Efeito Individual***

A habilidade que o jogador irá realizar se nenhum outro jogador escolher esta ação nesta rodada.

③ ***Efeito Multiplos jogadores***

A habilidade que o jogador irá realizar se qualquer outro jogador escolher esta ação nesta rodada.



Cartas de Alvo tem 3 partes:

① ***Nome***

② ***Imagem***

③ ***Efeito***

As cartas de Alvo têm habilidades que afetam a pontuação de fim de jogo. Os jogadores devem lembrar-se disso ao calcularem o valor de sua Pilhagem no fim do jogo.

Cartas de Salafrários tem 4 partes:

① ***Nome***

② ***Imagem***

③ ***Vigarice***

Esta habilidade é usada quando o jogador escolhe realizar a ação de "Planejar". Os jogadores resolvem todas as partes da habilidade descrita nesta seção na ordem que aparecem. Se um jogador não puder realizar alguma parte da Vigarice, ele pula aquela parte.

④ ***Aptidão***

Esta habilidade é aplicada durante o jogo continuamente ou desencadeada em algum momento específico.

Anatomia das Cartas

Cartas de Pilhagens tem 7 partes:

① ***Nome***

② ***Imagem***

③ ***Valor de Suspeita:***

O total de suspeita que um item tem. Ao fim do jogo, o jogador com a maior quantidade de suspeita é eliminado do jogo. Em caso de empate, todos os jogadores empatados são eliminados.

④ ***Valor:***

O quanto uma pilhagem vale. Ao fim do jogo, após o jogador com o maior total de suspeita ser eliminado, o jogador com a maior soma total de dinheiro de suas pilhagens ganha.

⑤ ***Tipo da pilhagem***

Os tipos não têm habilidades específicas por si só, mas tipos específicos podem ser mencionados nas habilidades das cartas de Alvo ou de Pilhagem.

Os seis tipos de pilhagens são:

Arte	Luxo
Documento	Dinheiro
Joalheria	Sentimental

⑥ ***Efeito da Pilhagem***

Algumas cartas de Pilhagem têm efeitos, que são listados aqui. Se a carta de Pilhagem disser "Quando você a ***roubar*** do Alvo…" o efeito ocorre quando for roubada da linha ou do baralho. Este efeito deve ser resolvido imediatamente antes de continuar a resolução de outras partes de uma habilidade ou ação.

⑦ ***Efeitos Contínuos***

Algumas cartas têm em sua seção de efeitos uma linha branca e um símbolo de ampulheta. Elas possuem habilidades que são importantes enquanto forem controladas por um jogador. Essa marcação serve para que os jogadores identifiquem habilidades especiais que ocorrem quando eles vão "Roubar" ou "Trocar" pilhagens entre si.

Fim do Jogo e Pontuação

O jogo acaba imediatamente quando a carta do "Investigador Soro" é colocada na linha ou em um esconderijo, for roubada ou descartada.

Se isso ocorrer durante a resolução de uma ação, esta ação é interrompida ali e o resto da ação não se resolve. Se o Investigador Soro aparecer quando um jogador estiver olhando as cartas do topo do baralho, aquele jogador retorna as demais cartas para o topo do baralho.

Ao fim do jogo, os jogadores somam seu total de suspeita de todas as pilhagens que controlam, e que estejam em seu esconderijo, e adicionam o número de marcadores de suspeita que possuam. O jogador com a maior suspeita total no jogo é preso pelo Investigador e está eliminado do jogo. Se vários jogadores empatarem na soma da maior suspeita, todos eles são eliminados.

Os jogadores restantes somam o valor total de dinheiro das pilhagens que controlem e que estejam em seu esconderijo. Lembre-se de consultar o efeito da carta do Alvo para determinar o vencedor. O jogador com o maior valor vence!

Cartas de Ação

Durante a segunda fase de cada rodada, os jogadores irão escolher qual ação desejam jogar naquela rodada. Após todos os jogadores terem escolhido suas ações, eles simultaneamente revelam sua escolha. A partir do primeiro jogador da rodada, cada jogador resolve sua ação escolhida. Jogadores devem resolver o máximo da ação que puderem e resolverem as habilidades na ordem discriminada na ação. Nota: Termos importantes estão descritos na página 10.

Planejar

Planejar é a única ação que é mais poderosa quando vários jogadores escolhem jogá-la naquela rodada. Quando um jogador escolhe "Planejar" sozinho, ele deverá resolver sua Vigarice conforme sua carta de Salafrário. Esta habilidade deve ser resolvida na ordem apresentada. Quando vários jogadores escolhem "Planejar", cada um resolverá sua Vigarice ***E*** colocará uma pilhagem em seu esconderijo, em qualquer ordem.

Esgueirar

Quando um jogador escolhe "Esgueirar" sozinho, deverá ***roubar*** uma carta de pilhagem do topo do baralho (a não ser que ele já tenha atingido seu limite de pilhagens) e então, colocar uma carta com um ou mais de suspeita em seu esconderijo (caso ele a possua). Quando vários jogadores escolhem "Esgueirar", cada um terá a opção de OU ***roubar*** uma carta de pilhagem do topo do baralho OU colocar uma carta com um ou mais de suspeita em seu esconderijo.

Agarrar

Quando um jogador escolhe "Agarrar" sozinho, deverá ***roubar*** duas cartas de pilhagem da linha. Quando vários jogadores escolherem "Agarrar", cada um deverá ***roubar*** uma carta de pilhagem da linha. Se não houver mais cartas de pilhagem na linha quando um jogador escolher "Agarrar", aquele jogador não rouba nada.

Esconder

"Esconder" é a única ação que tem a mesma habilidade para quando um ou mais jogadores a selecionarem. Esta ação sempre forçará cada jogador que a escolheu a mover uma carta que controla para o seu esconderijo.

Trocar

Quando um jogador escolhe "Trocar" sozinho, ele irá ***trocar*** uma pilhagem com outro jogador e então colocar uma carta de pilhagem em seu esconderijo. Ele não é obrigado a colocar a pilhagem obtida na ***troca*** em seu esconderijo. Quando múltiplos jogadores escolherem "Trocar", cada um deles irá trocar uma carta de pilhagem com outro jogador.