

**THE FEW**

# **RECURSED**

**A CURSE CHASING ADVENTURE**

**LIVRO DE REGRAS**

# CRÉDITOS

Baseado na série em quadrinhos **Poucos e Amaldiçoados** criada por *Felipe Cagno* e *Fabiano Neves*.

Design do Jogo: **Mike Gnade**

Diretor de Criação: **Felipe Cagno**

Artistas: **Adriano Di Benedetto, André Toma, Arthur Medeiros, Braulio Gregorio, Caio Cacau, Clonerh, Denilson Santtos, Dijjo Lima, Fabio Laguna, Geraldo Borges, Gilberto Martimiamo Jr., Gio Guimarães, Guilherme Balbi, Harvey Tolibao, Jean Diaz, Jonas Trindade, José Luís, Lucas Ribeiro, Luke Ross, Marcio Abreu, Marcio Menyz, Marco Lesko, Mario Cau, Netho Diaz, Priscilla Petraites, Rafael Vasconcelos, Rainer Peter, Rodrigo M. dos Santos, Rui Silveira, Sam Hart, Teo Gonzales, Tiago Barsa, Vinicius Townsend, Will Conrad, Zé Carlos & Zork Marinero**

Design Gráfico: **Deyvison Manes e Juliana Caro**

Design de Miniaturas: **Firescale Studio**

*(Patrick Fahy e Amy Harbin)*

Layout: **Mike Gnade**

Playtesters: **Samuel Bailey, George Bracy, Krista Bracy, Matt Cangialosi, Tom Callahan, Chandler Copenhaver, Gregory Gnade, Chris O'Neill, Heather O'Neill, Jacob Vander Ende, Jay Vowles, Todd Walsh, and Ryan Ward**





## VISÃO GERAL

The Few and Cursed (Os Poucos & Amaldiçoados) é um jogo de aventura e de construção de baralhos ambientado em uma Terra pós-apocalíptica em que quase toda a água do mundo desapareceu há 70 anos. Sem água, a civilização foi interrompida, deixando os habitantes com a tecnologia remanescente do velho oeste.

## OBJETIVO

O objetivo do jogo é alcançar a maior quantidade de Pontos de Fama como um Caçador de Maldições antes que a partida termine. Você adquire Fama ao capturar recompensas, enfrentar encontros, roubar outros jogadores, coletar poderosos artefatos e

No jogo os jogadores assumem o papel de Caçadores de Maldições atrás de renome através da busca de artefatos sobrenaturais, completando trabalhos ou caçando recompensas. Os jogadores atravessam o deserto do Oceano Pacífico enquanto improvisam e adquirem novas cartas para seus decks a fim de enfrentarem maiores desafios.

completar trabalhos. A partida termina quando 3 dos 4 grandes monstros forem derrotados ou todos os artefatos no tabuleiro tiverem sido recuperados ou se um monstro entrar e destruir San Andreas. O jogador com mais Fama no final é o vencedor.

# CONTEÚDO



**90 Cartas de Upgrade**



**16 Encontros Amaldiçoados**



**12 Cartas de Artefatos & Marcadores**



**28 Cartas de Encontro**



**42 Cartas de Personagens**



**4 Tabuleiros de Personagens**



**25 Cartas de Compra (Store)**



**24 Cubos Coloridos**  
6 de cada jogador



**14 Recompensas Mais Procuradas**



**40 Cartas de Trabalho**



**4 Recompensas**



**4 Miniaturas de Monstros**



**1 Tabuleiro**



**4 Miniaturas de Personagens**



x30



x20



x10

**60 Marcadores de Água**



**Marcador de Jogador Inicial**



# PREPARAÇÃO DA PARTIDA

## 1. PREPARE TABULEIRO & COMPONENTES

Coloque o tabuleiro, os marcadores, as cartas e os outros componentes na mesa, ao alcance de todos os jogadores. Separe todas as cartas por tipo em decks de Upgrade, Itens, Trabalhos, Encontros, Artefatos, Encontros Amaldiçoados, Recompensas e Personagens.



## 2. ESCOLHA PERSONAGENS

Cada jogadores escolhe seu personagem e pega a carta do Personagem correspondente, o deck do personagem, seu tabuleiro e miniatura. Escolhe também uma cor para os cubos

e pega todos os correspondentes. Coloca um dos cubos coloridos na Trilha de Fama em volta do tabuleiro, no ponto "0". Coloca sua miniatura em San Andreas no centro do tabuleiro.

### 3. PREPARE SEUS PERSONAGENS

Coloque a carta de seu personagem **(A)** com a face de Estado Normal para cima e pegue uma quantidade de marcadores de água igual ao seu valor de dinheiro inicial **(B)**. **Coloque cada um dos seus cubos coloridos nos valores iniciais de Saúde (C), Balas (D) e Maldição (E)**. Todos os personagens começam com sua maldição no valor "0".

Pegue um cubo preto e o coloque no espaço que indica a sua **Capacidade Máxima de Balas (F)**. Este espaço

é mostrado em preto e o número é marcado com uma seta vermelha.

Pegue um cubo roxo e o coloque no espaço que mostra o seu **Limite de Maldição (G)**. Este espaço é mostrado em preto e o número é marcado com uma seta vermelha. Pegue todas as cartas iniciais de seu Personagem **(H)** e as embaralhe para criar seu deck inicial.






Saque 4 cartas como sua mão inicial.



## 3. PREPARE SEUS PERSONAGENS (CONTINUAÇÃO)

### A. Nome do Personagem

### B. Proeficiência com Arma

Cada personagem pode gastar  para gerar mais  durante qualquer fase de seu turno. Para fazer isso, simplesmente reduza  no seu tabuleiro de personagem e então use o  correspondente. Estocar  é a melhor maneira de capturar grandes Recompensas no jogo.

LEGENDA		<b>Balas</b>
		<b>Ataque</b>
		<b>Saúde</b>
		<b>Dinheiro</b>
		<b>Fama</b>

### C. Habilidade Única

Cada personagem em The Few and Cursed tem sua própria e única habilidade listada em sua carta. Durante a fase de ação você pode usar as habilidades de seu personagem como sua ação para aquele turno. Tenha em mente que os Personagens perdem o acesso àquela habilidade quando amaldiçoados. Ainda, em seu estado amaldiçoado, os personagens têm suas próprias deficiências descritas na mesma área.








#### Forçando a Sorte Com Maldição

Ser um Caçador de Maldições é saber administrar sua própria Maldição. Quando você alcançar o Limite de Maldição (a seu cubo colorido se sobrepõe ao cubo roxo), vire sua carta de Personagem para o lado Amaldiçoado. Se sua maldição em algum momento cair para menos do que

o Limite, vire a carta novamente para o lado normal.

***Sempre que você aumentar sua Maldição enquanto estiver Amaldiçoado, você sofre dano!***

#### Ficando gravemente ferido

Se sua  chegar a zero, imediatamente finalize seu turno e perca 3 de *Fama* (-3 ). Mova sua miniatura para San Andreas e pague  igual ao número de espaços que você se moveu para retornar a San Andreas. Se você não tiver  suficiente, você deve reduzir sua  em um para cada  que não pode pagar. Depois de pagar para um bom Samaritano levá-lo à San Andreas, coloque sua  em 3 e embaralhe sua pilha de descarte, sua mão e o deck juntos para formar um novo deck.



# CARTAS DE PERSONAGEM



The card features a central illustration of a character in a dark, wide-brimmed hat and a dark coat, holding a long rifle. The background is a fiery, orange and red scene, possibly a battle or a fire. The card is framed by a dark red border with decorative elements in the corners.

**A**

**JEBEDIAH**

**B**

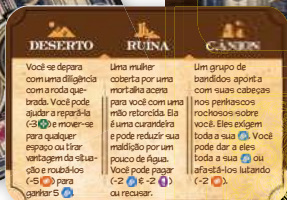
**+3**

**C**

**AÇÃO:** Olhe os Trabalhos de outro jogador. Você pode trocar um Trabalho com ele.

## 4. DECKS DE ENCONTRO

Embaralhe todas as cartas de Encontros básicos juntas e coloque o deck no tabuleiro. Embaralhe todas as cartas de Encontros Amaldiçoados e coloque o deck no tabuleiro.



## 5. RECOMPENSAS "MAIS PROCURADOS"

Olhe as cartas de Recompensa e separe todos os Monstros (Tsilkali, Corvo Alfa, Wendigo e Demônia Branca) e os Mais Procurados (Gangue de Talbot, Zumbis, Demônios e os Corvos). Por ora, deixe de lado os Mais Procurados.

Embaralhe as cartas de monstros e coloque cada carta com a face para baixo aleatoriamente em uma das locações dos Mais Procurados.

Embaralhe as cartas de Mais Procurados restantes e aleatoriamente coloque uma carta com a face para baixo em cada locação de Mais Procurado no tabuleiro até que você tenha distribuído todas as cartas. Vire a carta do topo do deck de cada locação de Mais Procurado.



Há 3 tipos de Recompensas no jogo: **Monstros, Mais Procurados e Procurados**. Monstros são miniaturas únicas que valem muita Fama e afetam o fim da partida. Estes monstros incorporam o que acontece com uma pessoa que sucumbe ao sobrenatural e se

torna amaldiçoada. As recompensas Mais Procurados representam personagens únicos e as Recompensas Procuradas representam um suprimento ilimitado de inimigos genéricos. Você pode identificar estes tipos de recompensas pelo esquema de cor de suas bortas e seus ícones.

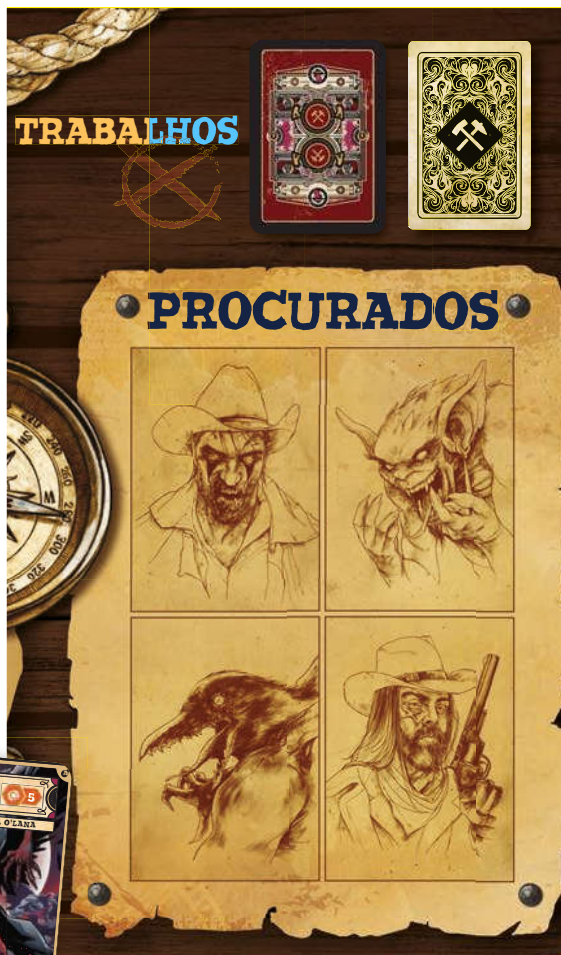


## 6. DECK DE TRABALHO

Embaralhe todas as cartas de trabalho juntas e dê a cada jogador 4 cartas aleatórias. Os jogadores escolhem dois trabalhos para manter e descartam os outros dois, embaralhando-os novamente no deck de Trabalho. Assim que cada jogador tiver escolhido seus trabalhos iniciais, coloque o deck de trabalho no tabuleiro.

## 7. RECOMPENSAS "PROCURADAS"

Pegue as Recompensas Procuradas frente e verso (*Gangue de Talbot*, *Zumbis*, *Demônios* e os *Corvos*), aleatoriamente selecione um lado para cima e as coloque no tabuleiro.



## 8. DECK DE COMPRA

Embaralhe as cartas de Itens juntas e as coloque no tabuleiro na Loja (Store). Saque 3 cartas de Itens e as coloque com a face para cima no tabuleiro.



## 9. ARTEFATOS

Coloque todas as cartas de artefatos perto do tabuleiro. Coloque os marcadores de artefatos com a face para baixo em cada locação nos cantos (*Santana De Aguasucia*, *Expedition*, *Mountain View* e *Mana O'iana*) do tabuleiro. Eles devem ser agrupados por cor. Se você estiver jogando uma partida com 2 ou 3 jogadores, você deve remover um marcador de cada locação aleatoriamente e colocá-los de volta na caixa.



## 10. COMEÇANDO A PARTIDA

Dê ao jogador com a menor quantidade de dinheiro inicial o marcador de Jogador Inicial.

Ele inicia a partida.







# JOGANDO


## REGRAS GERAIS

A qualquer momento, se o deck do seu personagem, o seu deck, terminar e você precisar sacar ou revelar uma nova carta, reembaralhe sua pilha de descarte para formar um novo deck. Quando isso ocorrer retorne seu personagem para San Andreas.

Os jogadores podem usar cartas de suas mãos nas suas áreas de jogo para gerar recursos, movimentar e atacar a qualquer momento durante cada fase de seu turno e sempre que preciso. Você pode gastar balas para gerar mais poder de ataque a qualquer momento no seu turno, se necessário. Mas você não pode estocar movimento ou ataque gerado em uma fase para a próxima. Quaisquer

recursos extras  e  são perdidos no final da fase e todas as cartas jogadas são descartadas.

Se um deck acabar, reembaralhe a pilha de descarte para montá-lo novamente.

Se todo o seu deck estiver na sua área de jogo, você perde um  para cada carta que não puder sacar.

Se o texto de alguma carta contradisser as regras, siga o texto da carta.



# FASES DO JOGO

Para cada fase, o jogador com o marcador de jogador inicial joga primeiro, e o turno prossegue em sentido horário.

## FASE DE IMPROVISO

Os jogadores sacam duas cartas do topo do Deck de Upgrade e escolhem apenas uma para adicionar à sua mão. As não escolhidas são sempre descartadas em uma pilha de descarte só de cartas de Upgrade.

- A. Recursos Ganhos
- B. Nome da Carta
- C. Efeitos Adicionais

Cartas adicionadas durante a Fase de Improviso são permanentemente adicionadas ao deck.

## FASE DE ENCONTRO

Durante esta fase os jogadores sacam seus encontros baseados em sua localização no mapa. Os Encontros ajudam a contar uma história emergente e geralmente requerem uma escolha dos jogadores.

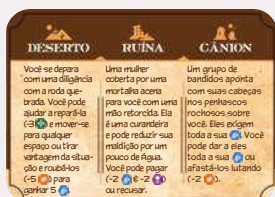


CARTAS DE UPGRADE

## FORA DE SAN ANDREAS:

Saque uma carta de Encontro se você estiver em um espaço de Deserto, Desfiladeiro ou Ruína. Se você estiver em um espaço Amaldiçoado, saque uma carta de Encontro Amaldiçoado. Leia o texto que corresponde à sua localização (Deserto, Desfiladeiro, Ruína ou Amaldiçoado) e pese os vários custos e benefícios. Anuncie a

todos os jogadores a sua escolha e pague qualquer custo associado a isso. Depois que você tiver feito a sua escolha, descarte a carta de encontro na pilha de descarte correspondente. Jogadores em um mesmo espaço também compartilham o mesmo Encontro, mas eles devem realizar escolhas independentes.



### CARTA DE ENCONTRO



LEGENDA



**Ataque**



**Dinheiro**

Cartas de Encontro são divididas em 2 eventos diferentes baseados na sua localização. Se sua miniatura ocupa um espaço de deserto neste momento, você deve ler a coluna de Deserto. Neste exemplo sua escolha é gastar 3 de Movimento e se mover para um espaço adjacente (ignorando quaisquer outros custos) ou gastar 5  para ganhar 5 . Você deve escolher. Se, por algum motivo, você não puder, mostre sua mão para os outros jogadores e não faça nada.



### ENCONTROS AMALDIÇOADOS

Encontros Amaldiçoados acontecem se você estiver em um local Amaldiçoado. Tipicamente eles apresentam dois efeitos benéficos com custos associados e um efeito maléfico se você decidir não gastar recursos. Há sempre uma escolha que pode ser feita, mesmo que seja a prejudicial.


## EM SAN ANDREAS:

Se um jogador estiver em San Andreas durante a fase de Encontro, ele pode decidir entre visitar o Mural de Trabalhos ou a Loja (Store).

### Visitando o Mural de Trabalhos

Quando um jogador visita o Mural de Trabalhos, ele saca duas cartas de trabalho do topo do deck. Se sacar um trabalho com o qual já pontuou, ele o descarta e saca outra

carta. O trabalho permanece secreto para os outros jogadores até que ele seja pontuado. Depois de sacar novas cartas de trabalho, você pode vender quaisquer cartas de trabalho não pontuadas. Receba Água igual ao valor de venda do Trabalho e descarte a carta.

Lembre-se que trabalhos não pontuados representam Fama negativa  ao final da partida.



# CARTAS DE TRABALHO

## 1. PRÊMIO EM DINHEIRO

Esta é a quantidade de dinheiro coletada quando você vende ou completa o trabalho.



## 2. PRÊMIO EM FAMA


Ganhe esta quantidade de *Fama* quando você completa o trabalho. Você **SÓ** pega a *Fama* listada ao completar o trabalho.

## 3. NOME DO TRABALHO

Você não pode pontuar com o mesmo trabalho mais de uma vez.

## 4. REQUISITO PARA O TRABALHO

Este é o requisito para o trabalho. Se  ou  são mostrados aqui, você deve gastar aquela quantidade daquele recurso para pontuar o trabalho.

**Exemplo:** Para pontuar Lavrador, você deve gastar 3 . Este movimento não pode ser usado para se mover no tabuleiro.

LEGENDA

 **Ataque**

 **Movimento**

 **Maldição**




 **Balas**


 **Saúde**





# CARTAS DE TRABALHO (CONTINUAÇÃO)

Se , , ou  estão listados aqui, é preciso acumular a quantidade exigida no seu tabuleiro de personagem.

**Exemplo:** para pontuar Vigarista, a Maldição em seu tabuleiro deve ser igual ou superior a 6. Este deve ser o nível atual de *Maldição*  e não o limite de Maldição.


Trabalhos podem ser completados a

qualquer momento. Assim que você alcançar os requisitos necessário para um Trabalho, revele a carta e a mostre para os outros jogadores. Colete o dinheiro e a recompensa em Fama.

Lembre-se que quaisquer trabalhos que você não pontuar ou vender antes do fim da partida serão subtraídos da sua pontuação final.



# COMPRANDO NA LOJA

Quando um jogador visita a Loja (Store), ele pode gastar sua  para comprar cartas da Loja (Store), balas ou para melhorar os atributos de seu personagem. Você pode fazer tantas compras quantas puder. Lembre-se que você pode comprar qualquer carta com a face para cima, inclusive a carta no topo da pilha de descarte.

**A.** Custo da Carta

**B.** Nome da Carta

**C.** Efeito: cartas da Loja (Store) que dão recursos podem ser exauridas uma vez por rodada para ganhar o efeito. Algumas cartas melhoram sua proeficiência com armas e podem ser usadas enquanto você tiver balas.

**D.** Local de armazenagem: Acessório, Uma Mão ou Duas Mãos. Cada jogador tem dois espaços de acessórios e duas mãos.

Os jogadores têm uma ação de *Renovar* a cada visita à Loja (Store). Você pode usar esta ação para descartar todas as cartas disponíveis na Loja (Store) para o topo da pilha de descarte na ordem em que desejar. Imediatamente substitua as cartas, sacando novas do deck de Compra.

CARTAS DE COMPRA











# FASE DE AÇÃO

Esta é a fase em que a maior parte de seu turno acontece. Reserve um momento para planejar suas ações e movimentos em seu turno e então jogue cartas para gerar os recursos que você precisa para completar a ação.

## Movimento

Movimento é o principal modo pelo qual você navega pelo tabuleiro. Cada espaço no tabuleiro de jogo é conectado por uma estrada com símbolos sobre ela. Estes símbolos são o custo para se mover de um espaço ao outro. Todas as estradas requerem  e algumas vezes têm outros custos associados a elas:

Uma estrada com um ícone  sobre ela, aumenta a sua Maldição em um quando você se move através dela.

Você pode se mover através de uma estrada com um símbolo  sem gastar  mas deve receber um  de dano para cada  que você não gastar durante o seu movimento.

Quando você estiver na localização desejada, realize sua ação. Você pode continuar se movendo depois de realizar sua ação.

LEGENDA

 **Movimento**

 **Maldição**

 **Ataque**

 **Saúde**

# FASE DE AÇÃO

(CONTINUAÇÃO)



## AÇÕES DISPONÍVEIS

*Lembre-se que você só pode realizar uma ação por rodada!*

### RECUPERANDO UM ARTEFATO

Se você estiver em um local com um marcador de Artefato, você pode olhar a carta de artefato correspondente e escolher adicioná-la à sua mão imediatamente. Tenha em mente que você só pode recuperar um Artefato de cada localização, então, lembre-se de pegar o marcador de artefato que corresponda à carta selecionada. Você não pode realizar esta ação em locais com marcadores de artefato que correspondam a uma cor que você já tenha em sua coleção.

### ENCONTRO

Se você estiver fora de San Andreas, pode sacar uma carta de Encontro baseada em sua localização e resolvê-la como sua ação (veja Fase de Encontro na pag. 14).

Se você tiver se movido para San Andreas, você pode visitar o Tabuleiro de Trabalho ou ir comprar na Loja (Store) (veja Fase de Encontro na pag. 15).







CARTAS DE ARTEFATOS

Cartas de Artefatos são jogadas exatamente como cartas de Upgrade, porém com efeitos mais poderosos.

# FASE DE AÇÃO (CONTINUAÇÃO)

## DERROTANDO UMA RECOMPENSA

Se você estiver fora de San Andreas, você pode gastar  para derrotar recompensas e ganhar . Primeiro você deve estar em local que corresponda ao local da recompensa que está caçando. Você deve ter Ataque suficiente (gerado pelas cartas que você jogou ou da converção  em ) para derrotar a recompensa. O valor de Ataque que uma carta gera é encontrado no canto superior esquerdo das cartas que você joga da sua mão.



### 1. Local no mapa

Sua miniatura deve estar no local "Visto por Último" no tabuleiro.

### 2. Custo para Derrotar

Este é o valor de Ataque que você deve gastar para derrotar a Recompensa.


### 3. Nome da Recompensa

### 4. Recompensa

Quando a Recompensa é derrotada, imediatamente colete todos os prêmios mostrados na carta.

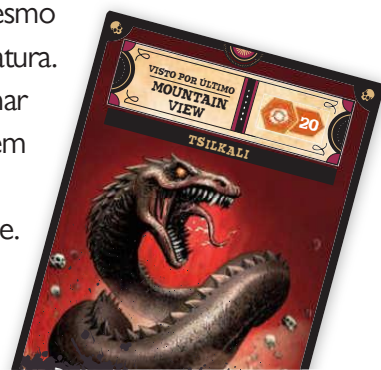
Quando você derrota uma Recompensa, imediatamente colete os prêmios. A maior parte dos prêmios inclui Fama, porém muitas Recompensas podem ter outros efeitos e prêmios. Depois de derrotar uma Recompensa Mais Procurada, pegue a carta e a coloque em sua área de pontuação. Imediatamente vire e revele a próxima recompensa do deck. Você pode derrotar somente uma Recompensa Mais Procurada por Fase de Ação.

No entanto, você pode derrotar um Recompensa Procurada genérica até duas vezes, enquanto tiver Ataque suficiente. Sempre que uma dessas recompensas for derrotada, imediatamente colete seus prêmios e vire a carta. Recompensas procuradas estão sempre disponíveis para serem derrotadas e nunca são des-

cartadas. É permitido que você derrote cada lado de uma Recompensa Procurada em um turno - exemplo: você gasta 5  quando derrota a Gangue de Talbot duas vezes.









## Preparando a Miniatura de um Monstro

Quando você revelar uma Carta de Monstro, pegue sua miniatura e a coloque no local "Visto por Último" no tabuleiro. A miniatura irá se mover através do mapa no final de cada rodada. Para derrotar um monstro você deve estar no mesmo espaço que a sua miniatura. Se um monstro terminar sua rodada entrando em San Andreas, a partida termina imediatamente.



# FASE DE AÇÃO (CONTINUAÇÃO)


## ROUBAR OUTRO JOGADOR

Se você estiver no mesmo espaço que outro jogador, pode roubá-lo se você tiver  igual ao dobro da sua  atual. Se você gastar  em um roubo, aumente em dois a sua  em seu tabuleiro de personagem e ganhe  e  igual ao valor atual de  do oponente. O jogador que foi roubado perde um de .




## REALIZAR A AÇÃO DE SEU PERSONAGEM

Cada personagem tem sua única ação ou habilidade passiva em sua carta de Personagem. Como sua ação, você pode ativar qualquer AÇÃO: texto na carta de seu personagem.

## ACAMPAR

Embaralhar seu deck faz com que você retorne automaticamente para San Andreas durante a fase de Limpeza, contudo, quando realizar a ação de Acampar, imediatamente embaralhe todas as suas cartas (área de jogo, descarte, deck e mão) novamente no deck e ganhe um de . Você **NÃO** retorna a San Andreas quando seu deck é reembaralhado desta forma. Isso termina sua fase de ação.

LEGENDA

-  **Ataque**
-  **Fama**
-  **Maldição**
-  **Dinheiro**
-  **Saúde**



# FASE DE LIMPEZA

## DESCARTAR

Descarte todas as cartas que você jogou nesta rodada na sua pilha de descarte pessoal. Você também pode escolher descartar quaisquer cartas que ainda estiverem na sua mão ou guardá-las para a próxima rodada.


## SACAR NOVAMENTE

Complete a mão para 4 cartas.

**Lembre-se que reembaralhar seu deck faz com que você seja mandado de volta para San Andreas!**

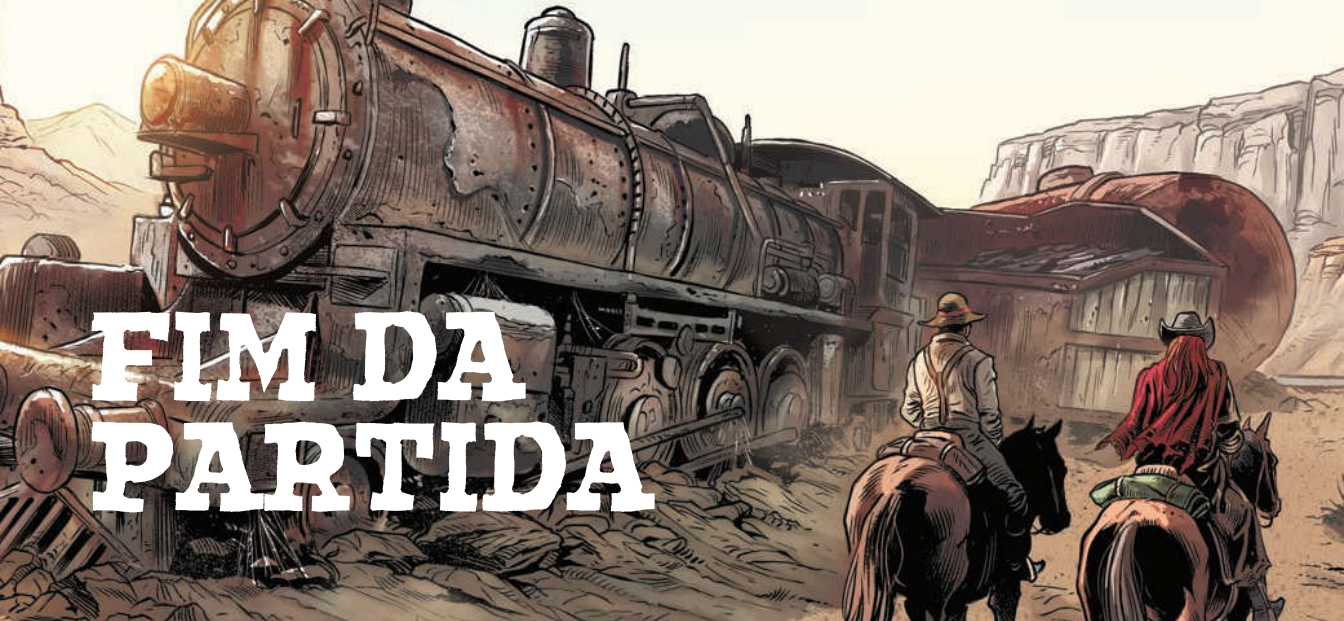
Se você embaralhou seu deck a qualquer momento durante a rodada passada, por outra razão que não seja a ação de acampar, retorne sua miniatura para San Andreas. Isto inclui um reembaralhamento com resultado de uma ação de sacar novamente.

## MOVIMENTO DOS MONSTROS

Se houver a miniatura de um monstro no mapa, mova-a um espaço na direção de San Andreas. Se um monstro mover-se para um espaço com a miniatura de um personagem, aquele jogador sofre um  de dano. Monstros sempre se movem na direção de San Andreas pela rota mais curta com menos símbolos. Se houver empate, o Monstro sempre irá preferir se mover para um espaço com um jogador. Se ainda houver empate, o jogador com o Marcador de Jogador Inicial deve decidir e mover o monstro.

## PASSAR O MARCADOR DE JOGADOR INICIAL

Passar o Marcador de Jogador Inicial para o próximo jogador em sentido antihorário e prossiga para a próxima rodada com a fase de Improviso.



# FIM DA PARTIDA

Se um jogador alcançar vinte e um em Fama (21 🌟) sem que a miniatura de um monstro apareça no tabuleiro, então aquele jogador seleciona uma pilha de Mais Procurado e substitui a carta do topo da pilha com o monstro na base do deck.

## **A partida termina quando uma das condições acontece:**

Se três monstros tiverem sido derrotados, a rodada atual é completada e a partida termina.

Se todos os marcadores de Artefatos tiverem sido recuperados do Tabuleiro, a rodada atual é completada e a partida termina.

Se a miniatura de um monstro terminar a rodada em San Andreas, a partida termina.

## **PONTUAÇÃO FINAL:**

Pontue quaisquer Trabalhos que sejam acionados ao final da partida (Mestre das Tarefas, Maecenas etc).

Os jogadores perdem Fama para cada Trabalho que não tiverem completado durante a partida. Subtraia o valor 🌟 na parte superior direita destas cartas de cada pontuação dos jogadores na Trilha de Fama.

Ganhe 🌟 para cada carta de Artefato que tiver coletado. Este valor é encontrado na parte superior direita de cada carta de Artefato.

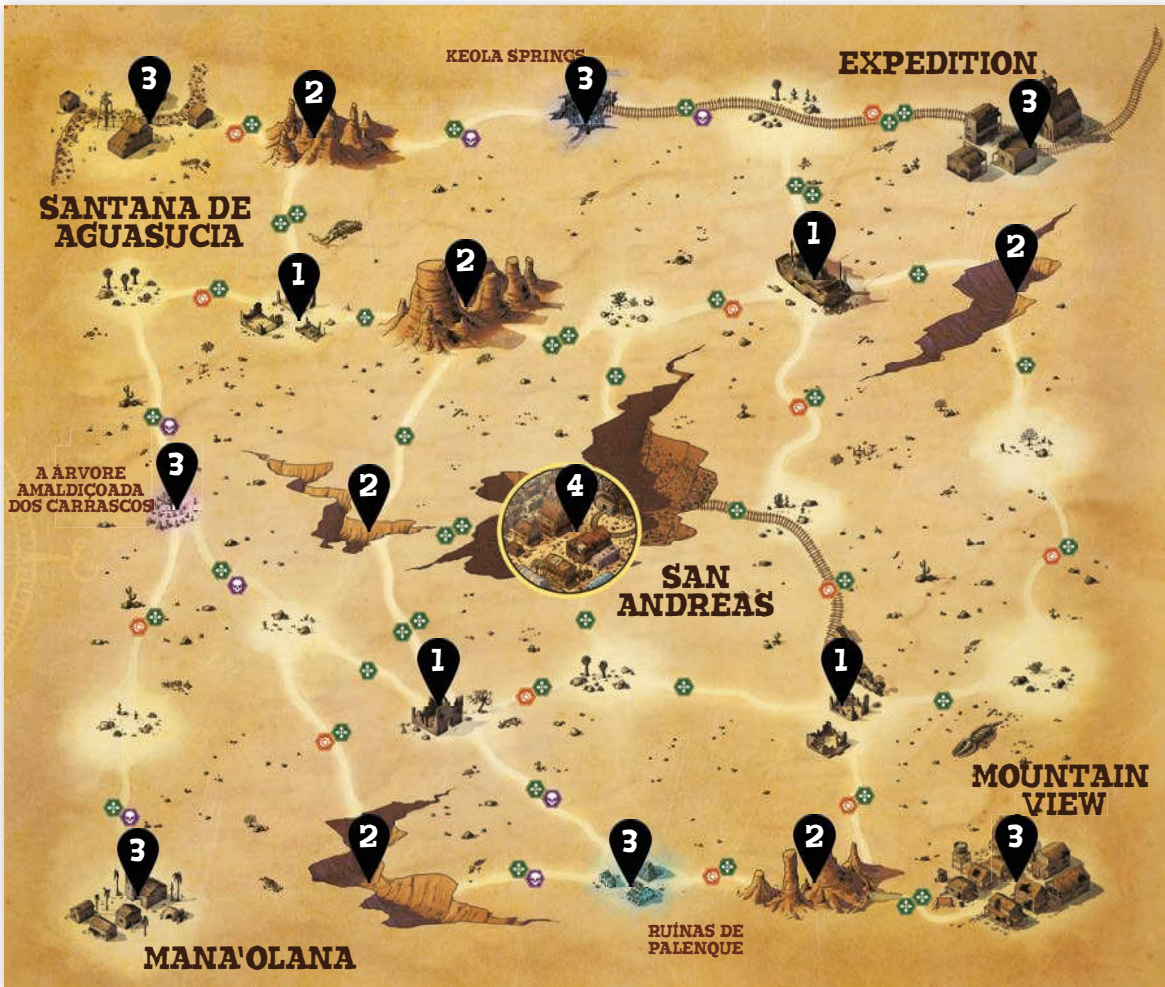
O jogador que tiver acumulado mais Fama é o vencedor e se torna o maior Caçador de Maldições no Deserto do Oceano Pacífico!

Em caso de empate, os desempates são (em ordem):

1. Número de Recompensas Mais Procuradas derrotadas
2. Número de Trabalhos Completos
3. Dinheiro remanescente



# LEGENDA DO MAPA



Para caçar as recompensas e encontros, é muito importante entender o mapa e o tipo de espaço que você está ocupando.

- 1. Ruínas**
- 2. Desfiladeiros**
- 3. Amaldiçoados**
- 4. San Andreas**

Todos os locais restantes não marcados são deserto.



# VARIANTES SOLO

Partidas para um jogador são, normalmente, preparadas como as outras partidas, com exceção o especificado a seguir. Você deve colocar todos os Artefatos no tabuleiro. Quando você recuperar um artefato, pode escolher qual você quer e descartar os outros. Lembre-se, você só pode adquirir um artefato de cada local..

A partida é jogada normalmente, porém, no final de cada turno do jogador, se você não derrotar uma Recompensa Mais procurada, você deve descartar uma de uma pilha à sua escolha. Isso fará o jogo progredir até que os monstros sejam revelados.

## **CAÇADOR DE MALDIÇÃO**

Objetivo: Derrotar 3 Monstros antes que eles entrem em San Andreas.

Perdendo a partida: você perde se um Monstro entrar em San Andreas ou se em algum momento sua saúde chegar a zero.

## **AS ARTES ESCURAS**

Objetivo: Colete 4 Artefatos e compartilhe o mesmo espaço com o Corvo Alfa.

Perdendo a partida: você perde se um Monstro entrar em San Andreas ou se em algum momento sua saúde chegar a zero.

## **OPERANDO NAS SOMBRAS**

Preparação: crie 3 trilhas de trabalho, distribuindo 4 cartas para cada uma das 3 pilhas diferentes. Olhe todas e substitua todos os trabalhos duplicados.

Objetivo: complete todos os trabalhos em duas as três trilhas.

Depois que um trabalho for pontuado, vire a carta, revelando a próxima na pilha.

Terminando a partida: a partida termina bem sucedida quando você completar todos os trabalhos em duas trilhas ou termina com derrota se um monstro entrar em San Andreas ou se todas as 4 miniaturas de monstros estiverem no tabuleiro.



# COOPERATIVO

Para preparar uma partida cooperativa, pegue os personagens e prepare a partida normalmente. Ao invés de cada jogador colocar seu marcador no 0 do marcador de Fama, pegue um marcador e determine a Fama de todo o seu time como 140 menos 20 por jogador (então, em uma partida cooperativa para 2 jogadores, o marcador de Fama iniciará em 100). Você pode ajustar a Fama inicial para cima ou para baixo para diminuir ou aumentar a dificuldade.

A partida é jogada normalmente, com algumas exceções. Sempre que um jogador ganhar Fama, ele aumenta o nível de Fama do time. Não vire uma nova Recompensa Mais Procurada após derrotar uma. No final de cada rodada, durante a fase de limpeza, reduza o nível de Fama de acordo com os prêmios em Fama mostrados em todas as Recompensas Mais Procuradas com a face para cima. Depois de reduzir o nível de Fama de seu time, vire novas Recompensas para preencher a área no tabuleiro.

Se o nível de Fama de seu time chegar a zero ou se um monstro entrar em San Andreas, o time perde. Os jogadores vencem se eles conseguirem derrotar 3 monstros.



# FAQS

## **Onde está o resto das cartas iniciais de Jebediah?**

O deck inicial de Jebediah tem apenas 8 cartas. Os personagens são assimétricos e não têm decks iniciais idênticos.

## **É permitido contar quantas cartas estão atualmente no deck?**

Sim, mas por favor faça isso quando os outros jogadores não estiverem esperando você terminar seu turno.

## **Posso gastar várias Balas durante a mesma fase para gerar ataque? Posso gastar Balas durante diferentes fases na mesma rodada?**





Sim, você pode gastar Balas a qualquer momento quantas vezes você desejar se você tiver balas para gastar.

## **O que significa jogar uma carta no lixo?**

Jogar cartas no lixo é a única maneira de se livrar de algumas cartas de seu deck. Quando você joga no lixo uma carta inicial, você

pode removê-la do jogo. Quando você joga no lixo uma carta de upgrade, você simplesmente a coloca na pilha de descarte comum de cartas de upgrade.

## **Quando se joga uma carta que dá recursos e tem um “efeito adicional” embaixo, você tem ambos os efeitos ou você deve escolher um outro?**

Você deve sempre fazer tudo o que está descrito em uma carta quando ela é jogada ou não pode jogá-la. A única exceção são cartas com o símbolo . Estas cartas são jogadas por seus recursos e podem ser jogadas no lixo pelo efeito adicional. Isto é, Arrancada pode ser jogada por 2  e permanecer no seu deck ou ser jogada no lixo por um adicional  para um total de 3  (veja a pág. 30 para mais exemplos de cartas).

## **E se você derrotar os Demônios e não tiver uma mão ou pilha de descarte para jogar de onde jogar no lixo?**

Sempre que você derrotar os Demônios,

você deve jogar uma carta no lixo. Se você não pode jogar no lixo uma carta da sua mão ou pilha de descarte, você deve jogar no lixo uma carta de sua área de jogo (isto é, jogue no lixo uma carta que acabou de jogar para derrotá-lo).


### **Posso entrar em um espaço com uma miniatura de Monstro mesmo que eu não possa derrotá-lo?**




Você só pode se mover para um espaço de monstro se você for lutar com alguma coisa naquele espaço. Se você não atacar o Monstro, ele imediatamente irá se mover em direção a San Andreas. Um exemplo seria se ambos Barrett e o Corvo Alfa estivessem em Mana O'lane. Você poderia se mover para aquele espaço para derrotar Barret como sua ação, porém o Corvo Alfa se moveria em direção a San Andreas.

### **Quando uma carta estiver dizendo para aprimorar um atributo ela está se referindo a que?**




Os Atributos de seu Personagem são considerados Saúde, Capacidade Balas e Limite de Maldição. Se você tiver uma carta que indica que você deve aumentar um de seus atributos, você pode aumentar um destes em seu tabuleiro de Personagem.

### **Eu posso usar uma carta 'Amaldiçoado' para copiar o efeito de jogar no lixo de uma carta?**

Sim, mas lembre-se que que você deverá jogar no lixo também uma carta 'Amaldiçoado'. O melhor exemplo disso seria jogar no lixo 'Arrancada' por 3  e copiar com

'Amaldiçoado' para outros 3 . Isso dará um total de 6  e 1 . Você deverá jogar no lixo ambas as cartas 'Arrancada' e 'Amaldiçoado' do seu deck.

### **Posso usar 'Amaldiçoado' para copiar o efeito de uma carta que reduza minha Maldição?**

Sim. Lembre-se que usando uma carta 'Amaldiçoado' sempre aumenta sua  em 1, ou seja, copiar 'Abençoado' que normalmente reduz  em 2, iria na verdade, reduzir sua  em 1.

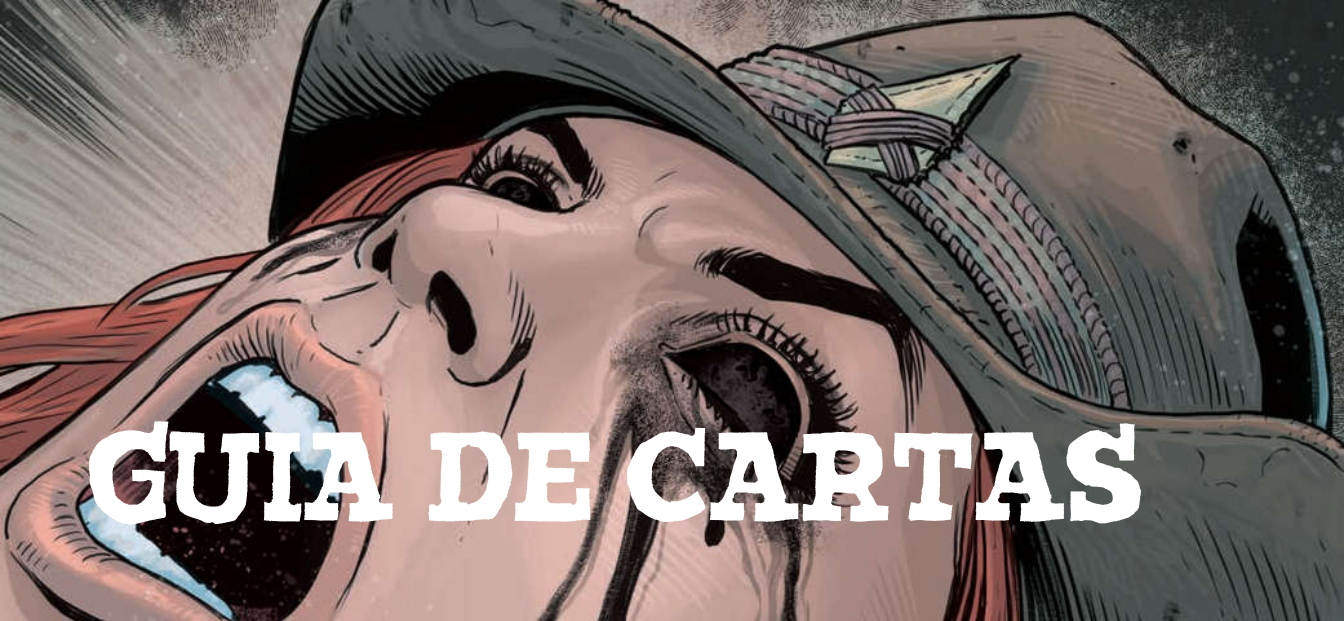
### **O que acontece se eu não gostar de nenhuma das opções de Encontro? Eu tenho que fazer alguma coisa durante esta fase?**

Para Encontros Normais, você deve fazer uma escolha, se possível. Se, por algum motivo, você não tiver os recursos para realizar quaisquer das escolhas na carta, você deve mostrar sua mão para os outros jogadores e só então é permitido não fazer nada.

Encontros Amaldiçoados sempre possuem um resultado prejudicial (listado na coluna mais à direita) que pode ser escolhido se você estiver sem recursos ou simplesmente preferir guardá-los para um turno posterior.

---

Se você tiver outras dúvidas não comentadas aqui, por favor, entre em contato com a Conclave e teremos prazer em solucioná-las.



# GUIA DE CARTAS



Todos os personagens possuem cartas 'Amaldiçoado' no seus decks iniciais que permitem a você copiar o efeito de qualquer outra carta que você jogou nesta fase. Isso permite a você copiar as cartas mais poderosas que você adquiriu, mas vai requerer que você aumente sua . Quando você

copia outra carta, lembre-se que você deve copiar tudo nela. Isso significa que cartas que aumente sua , irão aumentar sua Maldição ainda mais. Igualmente, você pode copiar cartas em diminuem sua em 1, fazendo sua não mudar no final.

Cartas com um símbolo têm uma ação opcional que você pode realizar quando você a joga. Se você realizar esta ação de jogar no lixo, você remove permanentemente a

carta de seu deck e recebe os recursos mostrados no canto superior esquerdo da carta e o efeito adicional listado depois do símbolo . Ou seja, você pode jogar 'Arrancada' para 2 ou jogá-la no lixo para 3 .



Quando você joga 'Chamado da Escuridão', você aumenta sua em dois. Só faz sentido jogar esta carta quando você também jogá-la no lixo pelo efeito. Quando você joga esta caixa no lixo, você joga no lixo outra carta de

sua mão e faz uma ação de improviso novamente (olhe duas cartas no topo do deck de upgrade e adicione uma à sua mão). Você não recebe nenhum recurso ou efeitos da carta adicional que você joga no lixo. Ela não foi jogada.



Se você se mover para pegar um Artefato do encontro 'Tesouro Descoberto', você deve embaralhar o deck de artefato e sacar um artefato aleatoriamente e colocá-lo em sua pilha de descarte. Pegue o Marcador de Artefato que corresponda à sua carta (mesmo que ele tenha sido colocado

na caixa durante a preparação). Você pode realizar a ação de "Recuperar Artefato" apenas em Artefatos que não correspondam à cores de Marcadores de Artefatos em sua coleção. Se acontecer de você sacar uma carta de um Artefato aleatório de uma cor que você já tenha em sua coleção, isso não viola as regras.



A carta 'Moedas de Corvos' é praticamente idêntica a 'Chamado da Escuridão' exceto que você não tem que jogar qualquer carta no lixo. Aumente seu em dois e improvise novamente neste turno.

'Toque do Mal' é similar a estas outras cartas também, no entanto é opcional. Se você jogar uma carta da mão no lixo (esta carta não pode ser jogada), você improvise novamente neste turno.



A carta de trabalho 'Crente' é meio como a carta 'Saia Livre da Prisão'. Você só pontua este trabalho se você alcançar zero em sua . Quando você estiver gravemente ferido, você ainda perde três de Fama (-3 ) e paga de acordo com as regras na página 8. Então

você pode imediatamente pontuar este trabalho, o que vai lhe garantir três de Fama (6 - 3 ) e algum de volta. Esta carta é boa para personagens como Annabelle para usar no início da partida, mas funciona com qualquer um que queira pressionar a sorte um pouco.



A carta 'Tocha' permite que você saque até três cartas todas as vezes que realiza uma ação de Improvisar (mesmo com outros efeitos de cartas). Você ainda pega somente uma carta para a mão e descarta as outras duas. Cartas de Compra, como

'Colt Andarilho' aumentam permanentemente a proeficiência com arma de seu personagem. Esta carta permite gastar 1 por +2 e pode ser usada continuamente, enquanto você tiver balas.



# GUIA RÁPIDO

## SEQUÊNCIA DA RODADA:

Cada rodada é dividida em 4 fases:

### 1. Fase de Improviso

- Olhe as duas cartas do topo do deck de Upgrade. Adicione uma à sua mão e descarte a outra.

### 2. Encontro

- Em San Andreas: Compre ou visite o tabuleiro de Trabalho
- Fora de San Andreas: Saque uma carta de Encontro

### 3. Fase de Ação

Jogue cartas para gerar recursos e realize uma das seguintes ações:

- Derrote uma Recompensa
- Recupere um Artefato
- Roube outro Jogador
- Faça um novo Encontro (2)
- Acampe (Ganhe um de Saúde)
- Realize a Ação da Carta de Personagem

### 4. Fase de Limpeza

- Descarte
- Complete a mão para 4 cartas
- Retorne para San Andreas se Reembaralhar
- Os Monstros se movem em direção à San Andreas
- Passe o marcador de Primeiro jogador para o próximo jogador em sentido anti-horário

## ICONOGRAFIA:



**Ataque**



**Movimento**



**Bala**



**Saúde**



**Maldição**



**Dinheiro**



**Fama**



**Jogue uma carta no Lixo**



**Saque uma carta**

## PREÇOS DOS APRIMORAMENTOS



**1**

**Comprar uma bala**



**2**

**Aumentar o nível máximo de balas**



**3**

**Aumentar o limite de Maldição**



**4**

**Aumentar a Saúde**