

# DIE KUTSCHFAHRT ZUR TEUFELSBURG

## » Preparação do jogo ( $n = n^\circ$ de jogadores):

- cada jogador recebe 1 carta de personagem com a face para cima.
- baralham-se as cartas de ocupação e cada jogador recebe 1 carta de face para baixo. As restantes formam uma pilha de face para baixo.
- é preparado um baralho de cartas de associação com  $(n/2)$  cartas de “Brotherhood” e  $(n/2)$  cartas de “Order” ( $n$  arredondado para cima se ímpar), baralha-se e cada jogador recebe 1 carta de face para baixo.
- cada jogador recebe 1 carta “Drink of Power” com a face para cima (apenas se  $n$  for ímpar).
- das cartas de objectos separam-se as “Secret Bags” e baralham-se as restantes cartas de objecto com um selo vermelho. Destas tiram-se  $(n-2)$  cartas de face para baixo e baralham-se juntamente com as cartas “Secret Bags”. Cada jogador recebe 1 carta de objecto de face para baixo. As cartas restantes são baralhadas com as de objecto sem selo vermelho e forma-se uma pilha de face para baixo.

Nota: 3 jogadores - cada um recebe 2 objectos a partir de um baralho de 4 objectos com selo e 2 “Secret Bags”. A carta “Black Pearl” é previamente removida de jogo.  
10 jogadores - a carta “Coat” é previamente removida de jogo.

## » O jogo:

- no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador no seu turno tem de realizar 1 das seguintes acções:

### » Passar o jogo

### » Trocar um objecto com outro jogador (face para baixo):

- o outro jogador vê o objecto proposto para troca e decide se quer trocar ou não. Caso seja uma “Secret Bag” e a sua única carta também é uma “Secret Bag”, ele é obrigado a recusar a troca.
- caso recuse a troca, a carta é devolvida sem mencionar o seu nome.
- caso aceite a troca, devolve um outro objecto de face para baixo. O jogador que propôs a troca não pode recusar esse objecto.
- se depois de aceite a troca, uma ou ambas as cartas tiverem algum privilégio de troca então o jogador que a recebe lê o texto em voz alta e o jogador que deu essa carta para troca executa essa acção. Caso contrário os objectos são trocados sem mencionar os seus nomes.

### » Atacar outro jogador:

- o atacante indica quem vai atacar e põe a sua carta de personagem na mesa com o símbolo da espada para cima. O defensor põe a sua carta de personagem na mesa com o escudo para cima.
- começando pelo jogador à esquerda do atacante, todos os restantes jogadores decidem qual dos 2 jogadores querem apoiar, colocando a sua carta de personagem na mesa com o símbolo da espada ou escudo para cima consoante a sua escolha. É possível abster-se de escolher.
- de seguida, os jogadores podem em qualquer ordem usar as habilidades das suas cartas de ocupação e/ou os seus objectos. Assim que nenhum dos jogadores quiser jogar mais nenhuma carta, são contados os símbolos de espada e escudo (no caso de cartas com ambos os símbolos, o seu dono decide qual deve ser contabilizado). As cartas de ocupação utilizadas continuam com a face para cima até final de jogo e os objectos voltam para a mão dos jogadores.
- o jogador com maior pontuação ganha o combate e decide o destino do perdedor:
  - » escolhe ver as cartas de ocupação e associação do perdedor *ou*
  - » ver os objectos do perdedor e roubar um deles. Caso seja o único objecto, então terá de devolver um dos seus objectos (não há lugar a execução de privilégios dos objectos).
- em caso de empate no combate, o atacante recebe 1 carta da pilha de objectos (a existir).

### » **Proclamar vitória:**

- se um jogador pensa que os elementos da sua associação detêm o nº de objectos necessários para a vitória, sendo que ele próprio tem de ser detentor de um deles, então poderá proclamar vitória. Para vencer, os elementos da associação têm de ter em sua posse:
  - » 3 chaves ou 3 cálices *ou*
  - » 2 chaves + mala com a chave *ou* 2 cálices + mala com o cálice
- caso estejam em jogo jogadores em número ímpar, a associação em inferioridade numérica também pode vencer com as seguintes condições:
  - » 2 chaves + 1 Drink of Power *ou* 2 cálices + 1 Drink of Power
  - » 1 chave + mala com a chave + 1 Drink of Power *ou* 1 cálice + mala com o cálice + 1 Drink of Power
- ao proclamar vitória, o jogador terá de revelar todas as suas cartas e nomear todos os aliados que detêm as cartas necessárias para a vitória. Estes revelam então as suas cartas e caso uma das condições de vitória se verifique, todos os elementos dessa associação ganham o jogo, caso contrário ganham os elementos da associação contrária.

### » **Notas:**

- apenas um dado limite de cartas de objecto podem ser mantidas na mão:
  - 3 jogadores: 8 objectos.
  - 4 jogadores: 6 objectos.
  - 5 ou mais jogadores: 5 objectos.
- no caso de exceder esse limite, o jogador terá de dar a outros jogadores tantos objectos quantos os necessários para cumprir o limite. Não podem ser dados objectos a outros jogadores em qualquer outra circunstância.
- os jogadores a quem forem oferecidos os objectos não os podem recusar. Se daí resultar que também excedam o limite de cartas, então também terão de dar imediatamente a um terceiro jogador tantos objectos quantos os necessários para cumprir o limite.

### » **Dicas para novos jogadores:**

- não tente memorizar tudo dado que não é necessário para vencer o jogo.
- no início do jogo não tente desesperadamente manter os seus objectos. Troque-os, mesmo que pense que têm um bom efeito. Irá receber em retorno outras cartas com bons efeitos.
- não recuse trocas de objectos apenas porque garantem benefícios ao adversário. Na próxima troca, será você que beneficiará da troca desse objecto.
- ambas as “Secret Bags” estão no jogo desde o início porque elas permitem trazer novos objectos a jogo. Assim faz sentido trocá-las e não guardá-las para si.
- se descobrir que alguém faz parte da sua associação, tente fazê-lo saber disso, por exemplo apoiando-o num combate ou trocando objectos valiosos com ele.
- tem um objecto no início do jogo que ninguém quer trocar? Então ataque alguém! Se vencer o combate você receberá informação importante sobre o seu adversário ou em caso de empate receberá um objecto adicional. Mesmo que perca o combate, não será uma desvantagem, porque então o seu adversário poderá ver a sua carta de associação e assim poderá adivinhar se ele é seu aliado ou não, dependendo das suas acções futuras (apoiando-o num combate futuro por exemplo).

## » Guia de ocupações:

**DIPLOMAT:** Apenas uma vez no jogo, você pode forçar um jogador a trocar um certo objecto à sua escolha (mas sem ver as suas cartas). Apenas poderá fazê-lo durante o seu turno e o turno terminará imediatamente se o outro jogador não tiver o objecto escolhido.

*Notas:* É possível usar esta habilidade adicionalmente à acção normal de turno. Se um jogador alega que não tem o objecto escolhido, este terá de mostrar as suas cartas de objecto ao Diplomata. Se tiver o objecto escolhido, a troca ocorre como normalmente, portanto o Diplomata tem de dar alguma carta em troca. Há igualmente lugar a execução de possíveis privilégios: em primeiro lugar para o Diplomata, depois para o outro jogador.

**DOCTOR:** Apenas uma vez no jogo, você poderá prevenir o efeito de um combate imediatamente após o mesmo.

*Notas:* O Doutor não tem de ter estado envolvido no combate (atacante/defensor). Ao usar esta habilidade, o vencedor não recebe nenhuma informação sobre o perdedor e não pode ver/escolher cartas de objecto. O turno do vencedor do combate termina nesse instante.

**DUELIST:** Apenas uma vez no jogo, você como atacante ou defensor pode designar que ninguém apoie o combate. Durante o mesmo, você pode adicionar +1 ao seu resultado.

*Notas:* Esta habilidade também pode ser usada depois de outros jogadores já terem indicado o seu apoio e/ou depois de terem sido jogados objectos ou habilidades.

**POISON MIXER:** Apenas uma vez no jogo, você poderá definir qual o vencedor de um combate, desde que você não seja nem o atacante nem o defensor desse combate.

*Notas:* Esta habilidade também pode ser usada depois de os outros jogadores terem indicado o seu apoio e/ou depois de terem sido jogados objectos ou habilidades.

**GRAND MASTER:** Você pode adicionar +1 ao seu resultado se for o defensor num combate.

*Notas:* Esta habilidade pode também ser usada depois de os outros jogadores terem indicado o seu apoio e/ou depois de terem sido jogados objectos ou habilidades.

**CLAIRVOYANT:** Apenas uma vez no jogo e durante o seu turno, você poderá ver as cartas da pilha de objectos e escolher 2 delas. Depois baralhe a pilha de objectos e coloque essas 2 cartas no topo da pilha pela ordem que desejar.

*Notas:* Esta habilidade pode ser usada em qualquer altura no seu turno e não deve ser usada demasiado tarde no jogo dado que os objectos entram em jogo rapidamente. O Clairvoyant pode ser utilizado de uma maneira muito eficaz com o "Secret Bag" de maneira a recolher um objecto específico.

**HYPNOTIST:** Se você for o atacante poderá impedir outro jogador de apoiar alguém no combate, mesmo que esse jogador já tenha manifestado o seu apoio.

*Notas:* Esta habilidade é usada imediatamente depois de os jogadores terem anunciado o seu apoio e não pode ser usada posteriormente (isto significa que tem de ser antes de serem usados objectos ou habilidades). O jogador impedido tem de remover a sua carta de personagem e não poderá usar uma habilidade ou objectos durante o combate que requeiram que tenha sido jogada a carta de personagem (como o "Bodyguard" ou o "Whip").

**BODYGUARD:** Quando você apoiar alguém em combate, ele poderá adicionar +1 ao seu resultado.

*Notas:* Esta habilidade não funciona para si próprio mas apenas quando apoiar outro jogador.

**PRIEST:** Apenas uma vez no jogo você poderá prevenir um combate antes dos outros jogadores anunciarem o seu apoio. Se o atacante possuir pelo menos 2 objectos, ele terá de dar um objecto à sua escolha para si. O turno do atacante termina imediatamente.

*Notas:* O Priest pode apenas utilizar esta habilidade antes dos jogadores anunciarem o seu apoio. Ele próprio não tem de ser nem o atacante ou defensor para usar esta habilidade. A escolha do objecto é feita pelo atacante.

**THUG:** Você pode adicionar +1 ao seu resultado se você for o atacante num combate.

*Notas:* Esta habilidade não pode ser usada se você for o defensor ou apoiante de um combate.

## » Guia de objectos:

**KEY:** A “Order of the Open Secrets” poderá proclamar vitória se possuir pelo menos 3 “Keys”.

*Notas:* Preste atenção à carta Secret Bag (Key). Ela torna-se numa Key assim que todos os objectos entrarem em jogo.

**GOBLET:** A “Brotherhood of True Lies” poderá proclamar vitória se possuir pelo menos 3 “Goblets”.

*Notas:* Preste atenção à carta Secret Bag (Goblet). Ela torna-se num Goblet assim que todos os objectos entrarem em jogo.

**SECRET BAG (Goblet/Key):** Troque-o e poderá ir buscar a carta no topo da pilha de objectos para a sua mão. Não pode ser trocado por outro “Secret Bag”. Esta carta tornar-se-á numa “Key” / “Goblet” assim que todos os objectos estiverem em jogo.

*Notas:* Quando trocar esta carta deve apenas ler a parte do texto que refere que poderá ir buscar uma carta à pilha de objectos. Não refira se a carta se irá tornar numa chave ou cálice futuramente. Quando um jogador apenas tem um “Secret Bag” como objectos e lhe é requerido para trocá-lo por outro “Secret Bag”, a troca terá de ser recusada (se tiver mais objectos para além da “Secret Bag” poderá trocar um dos restantes pela “Secret Bag” que lhe é proposta).

Assim que todos os objectos estejam em jogo, as “Secret Bag” são tratadas e referidas como uma Key ou Goblet conforme referido na carta. Isto é importante quando o Diplomata pede por um objecto específico ou no caso da troca proibida de “Secret Bags”, em a partir desse momento a troca de uma Key por um Goblet passa a ser possível.

Se a “Secret Bag” for trocada pelo “Broken Mirror”, não há lugar a retirar a carta do topo da pilha de objectos.

**POISON RING:** Você vence um combate empatado quer seja o atacante ou o defensor.

*Notas:* Apenas pode ser usado em caso de empate (convertendo assim numa vitória) e somente quando você é o atacante ou o defensor. O vencedor não poderá ir buscar uma carta à pilha de objectos.

**PRIVILEGE:** Troque-o e poderá ver todas as cartas de objecto do seu parceiro de troca.

**MONOCLE:** Troque-o e poderá ver a carta de associação do seu parceiro de troca.

**WHIP:** Se estiver a apoiar um defensor durante um combate, ele poderá adicionar +1 ao seu resultado.

**CASTING KNIVES:** Se estiver a apoiar um atacante durante um combate, ele poderá adicionar +1 ao seu resultado.

**DAGGER:** Você pode adicionar +1 ao seu resultado se for o atacante de um combate. Não pode ser utilizado se for apoiante de outro jogador.

**GLOVES:** Você poderá adicionar +1 ao seu resultado se você for o defensor. Não pode ser utilizado se for apoiante de outro jogador.

**BROKEN MIRROR:** Esta carta tem de ser aceite numa troca. O objecto que for dado em troca não entrará em efeito.

*Notas:* Ambas as cartas são trocadas pelos donos sem que sejam nomeadas ou referido o efeito do “Broken Mirror”.

**TOME:** Troque-o e poderá trocar de ocupação com o seu parceiro de troca. Ocupações que estejam de face para cima são repostas com a face para baixo após a troca.

*Notas:* Ocupações que só possam ser usadas uma vez por jogo podem ser utilizadas novamente após a troca proporcionada pelo Tome e são colocadas de face para baixo até que sejam utilizadas.

**SEXTANT:** Troque-o e poderá escolher uma direcção. Todos os jogadores terão de passar um objecto à sua escolha ao jogador adjacente na direcção escolhida.

*Notas:* Passar objectos não conta como troca, não havendo assim lugar a execução de privilégios de objectos. A carta trocada pelo “Sextant” é activada mesmo que o jogador que a recebe passe-a ao jogador vizinho por via do efeito do “Sextant”.

**THE COAT OF ARMOR OF THE LOGE:** Você poderá proclamar vitória a solo se possuir esta carta e um mínimo de 3 cartas entre “Goblets” e “Keys” (exemplo: 2 Keys + 1 Goblet).

*Notas:* Neste caso, o jogador apenas vence isoladamente sem ter de nomear aliados da sua associação. Os “Secret Bags” também contam desde que já se tenham convertido em “Keys” ou “Goblets”. As cartas de “Drink of Power” não contam.

**BLACK PEARL** (apenas para 4-10 jogadores): Tem de ser sempre aceite quando oferecido numa troca. Quem possuir esta carta não poderá proclamar vitória para a sua associação.

*Notas:* Apenas o jogador que detém a carta não poderá proclamar vitória. Os restantes elementos poderão fazê-lo e ganharão o jogo se cumprirem uma das condições de vitória, apesar de você deter a carta “Black Pearl”.

**COAT** (apenas para 3-9 jogadores): Troque-o e poderá escolher uma nova carta de ocupação das que se encontram fora de jogo e colocá-la de face para baixo à sua frente. Ponha a sua antiga carta de ocupação fora de jogo junto das restantes.

*Notas:* Ocupações que estejam fora de jogo e já tenham sido utilizadas anteriormente, podem voltar a ser utilizadas ao regressarem a jogo.

## » Perguntas frequentes (FAQ):

### Gerais

#### **1. Que tipo de comunicação é permitida? Pode-se dizer o que se quiser e quando se quiser (verdade ou não) ou fazer sinais secretos (piscar o olho, etc)?**

Seguindo as regras é suposto a comunicação ser a essencial para realizar as acções do jogo e não outra que possa revelar informação que não por via dos mecanismos do jogo. Mas no fim de contas, a decisão deve ser sempre feita pelos jogadores, desde que previamente acordado por todos.

#### **2. A carta “Drink of Power” conta como um objecto? Pode ser trocada ou descartada?**

Não conta como um objecto e não pode ser trocada nem descartada. Na verdade, a carta “Drink of Power” é uma “carta de regra” que diz que a equipa em inferioridade pode vencer apenas com 2 cálices/chaves. Não é possível proclamar vitória tendo somente a carta “Drink of Power”, é necessário ter 1 cálice/chave para o fazer.

### Combates

#### **1. Se eu ganhar um combate com outro jogador, posso escolher tirar a carta do topo da pilha de objectos (como ocorre em caso de empate) em vez de roubar um objecto ou ver as cartas de ocupação e associação?**

Não, somente em caso de empate é que é permitido tirar uma carta da pilha de objectos. E também não é possível tirar uma carta se converter um empate numa vitória ao usar a carta “Poison Ring”.

### Proclamando vitória

#### **1. Se eu quiser proclamar vitória, tenho de nomear todos os jogadores da minha equipa ou apenas aqueles que possuem os objectos necessários para a vitória?**

Só tem de nomear os jogadores que possuem os 3 objectos necessários e não os restantes. E lembrar que você terá de possuir pelo menos um dos 3 objectos para proclamar vitória.

#### **2. Declarei vitória tendo uma chave na mão e nomeei outros 2 jogadores que pensava terem as outras 2 chaves. Um dos 2 viu a sua chave ser roubada mas afortunadamente o outro tinha 2 chaves na sua posse. Isso quer dizer que ganhámos?**

Não, porque você nomeou um jogador que não possuía uma chave.

#### **3. Declarei vitória tendo uma chave na mão e nomeei outros 2 jogadores. Um deles tem uma chave e o outro tem uma chave e uma mala. Isso quer dizer que ganhámos dado que temos cada um pelo menos 1 objecto de vitória e um mínimo de 3 no total?**

Sim, a sua equipa vence nesta situação.

#### **4. O que acontece se eu tiver uma chave e nomear 3 outros jogadores, os quais têm uma chave ou mala cada um. Ganhámos o jogo?**

Sim, ganharam. Normalmente apenas se nomeiam outros 2 jogadores dado o risco envolvido de um dos 3 não ter um objecto de vitória.

#### **5. Posso proclamar vitória se eu tiver por exemplo 3 chaves e não nomear ninguém da minha equipa? E se eu estiver na equipa em inferioridade numérica e tiver 2 chaves e o Drink of Power?**

Sim, em ambos os casos é possível proclamar vitória e a sua equipa vencerá o jogo.

## » Variantes:

### Contrabando

Sempre que o texto de um objecto começa com as palavras “Trade it in...”, o jogador que oferece esse objecto para troca decide se quer ou não que o efeito dessa carta entre em efeito após a troca. A carta não é lida em voz alta se o jogador decidiu não aplicar o efeito e troca de donos permanecendo desconhecida para os restantes.

### Adivinhação

Nesta variante é possível vencer quando souber que a associação adversária já tem na sua posse os 3 objectos necessários para sair vitoriosa. Assim, o jogador no seu turno tem de escolher a acção “Proclamar vitória” e mostra todas as suas cartas. Então terá de nomear apenas os jogadores da associação adversária que possuam os 3 objectos necessários. Se estes tiverem de facto os objectos, o jogador tem dotes de adivinhação e a sua associação vence, caso contrário a associação adversária vencerá o jogo.

### Campanha: Viagens de carruagem e intrigas

Os jogadores acordam previamente o nº de rondas a serem jogadas. Pontos de vitória são atribuídos aos jogadores da associação vitoriosa em cada ronda. O jogador que tiver proclamado vitória recebe:

- **3 pontos** se ele possuir pelo menos um dos objectos necessários para vencer.
- **5 pontos** se ele possuir pelo menos 3 dos objectos necessários para vencer.
- **4 pontos** se vencer a ronda a solo com a ajuda da carta “The Coat of Armor of the Loge”.

Cada um dos outros jogadores da associação vencedora recebe:

- **2 pontos** se possuírem pelo menos um dos objectos necessários para vencer.
- **1 ponto** se não possuírem nenhum dos objectos necessários para vencer.

Se uma associação proclamar vitória erradamente, cada jogador da associação contrária ganha **2 pontos**.

Se a variante de Adivinhação estiver a ser utilizada, os seguintes pontos são atribuídos depois de um jogador ter ganho o jogo para a sua associação por adivinhação:

- **3 pontos** para o jogador que conseguiu adivinhar os adversários que possuíam os objectos.
- **1 ponto** para os restantes jogadores da associação do adivinhador.
- **2 pontos** para todos os jogadores da associação adversária caso o adivinhador tenha errado.

O vencedor é o jogador que tiver mais pontos de vitória depois da última ronda. Em caso de empate, vence o jogador que tiver mais pontos na última ronda. Se o empate persistir, deve ser jogada uma nova ronda.

### Variante avançada para 3 jogadores

- baralham-se 10 cartas de associação em vez de 4 no início do jogo.
- cada jogador recebe 3 dessas cartas e a carta que sobra é colocada fora de jogo sem que seja vista.
- cada jogador vê as suas 3 cartas. De uma associação terá 2 ou 3 cartas, essa será a sua associação para esse jogo.
- cada jogador coloca as suas 3 cartas de face para baixo, lado a lado à sua frente e o jogo começa como habitualmente.
- quem vencer um combate, poderá ver a carta de ocupação e uma das 3 cartas de associação do perdedor. Com o “Monocle” também é possível ver uma das 3 cartas.

*Nota: Nenhum dos jogadores pode alterar a ordem das cartas de associação, as mesmas têm de manter as suas posições originais durante todo o jogo.*