

ESCAPE PLAN

UM JOGO DO VITAL LACERDA | 2 A 5 JOGADORES | 20 MIN. POR JOGADOR

INTRODUÇÃO

Após um assalto a banco bem sucedido, você e seus comparsas estão curtindo a vida sem chamar muita atenção. Boa parte do dinheiro está escondida e o resto foi investida em empreendimentos por toda a cidade. Tudo está saindo conforme planejado até que a polícia consegue avançar na investigação. Acusações são feitas, dedos são apontados e, depois de uma discussão acalorada, vocês decidem se separar.

O Caos toma conta quando uma equipe da SWAT é chamada e começa a fechar as saídas da cidade. Sua única chance é fugir antes que a cidade seja completamente fechada. Mas você precisa de um plano — uma rota que lhe permita sair da cidade e ao mesmo tempo recuperar o máximo de dinheiro possível.

Você precisará pedir alguns favores e contratar gangues locais para criar distrações. Disfarces podem ajudar, mas eles não vão enganar todo mundo. Colocar a polícia no caminho de seus ex-colegas lhe dará uma melhor chance de fugir, mas os outros bandidos estão pensando na mesma coisa...

Será que você consegue fugir com a maior quantia de dinheiro ou será que a polícia bloqueará todas as saídas antes da sua fuga?

REGRAS

ÍNDICE

Componentes	3	Passo 1: DESLOCAR-SE	10	Ações Executivas	18
Preparação do Tabuleiro	4	Transporte	11	Usar carta de Contato	19
Preparação do Jogador	5	Metrô	11	Usar ficha de Equipamento	19
Visão Geral	6	Heliporto	11	Usar ficha de Comparsa	19
Objetivo do Jogo	6	Passo 2: EVITAR	12	Realizar Primeiros Socorros	19
A Partida	6	Passo 3: VISITAR	13	Usar Membro de Gangue	19
Fase 1. Rendimento	6	Empreendimentos	14	Usar ficha de Recurso Desbloqueada	19
Fase 2. Patrulha	6	Esconderijos	15	Fichas de Recurso	19
Fase 3. Cidade	7	Gangues	15	Pontuação Final	21
Fase 4. Ordem de Turno	8	Lojas de Conveniência	16	Partida de 2 Jogadores	22
Fase 5. Ação do Jogador	8	Clínica	17	Partida Solo	23
Ações	9	Igreja	17	Dicas	23
Descansar	9	Saídas	17	Descrições das fichas e cartas	24
Mover	9	Fase 6. Mudança de Dia	18		
Notoriedade	9				

CRÉDITOS

Design do Jogo: Vital Lacerda

Arte do Jogo: Ian O'Toole

Chefe de Desenvolvimento: Paul Incao

Playtesters Principais: Herwin Prem, Julián Pombo, Jun Baik

Designs Gráficos e Ilustrações 3D: Ian O'Toole

Regras e Ilustrações 3D: Vital Lacerda

Edição de Regras em Inglês: Paul Grogan

Vídeo Oficial das Regras: Paul Grogan

Revisão: Chris Clarke, Hui Sian Richardson, K. Novak, Ori Avtalion, Paul Grogan, Patrick Morrison

Gerente do Projeto: Alex Soued, Rick Soued

Distribuição no Brasil: Mosaico Jogos

Tradução do Manual: João José Gois

Revisão em Português: Sthefany Barros e Vinicius Vieira

Caso precise, fale conosco: customer-service@eagle-gryphon.com

CURTA nosso Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon

SIGA nosso Twitter: @EagleGryphon

© 2018 FRED Distribution Inc. Todos os Direitos Reservados

Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Bldg #5

Leitchfield, KY 42754

www.eagle-gryphon.com

O Autor agradece encarecidamente aos envolvidos nos testes, comentários e sugestões:

Alexandre Abreu, Alexandre Bezerra, Alexandre Correia, André Almeida, André Silva, Alex Soued, Adam Wells, Bruno Ribeiro, Cathy Bock, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, César Mendes, Chris Giovingo, Cristina Neves, Christopher Incao, Cristovao Neto, David Bock, David da Silva, Diogo Trindade, Duarte Barbosa, Helena Pereira, Eduardo Cruz, Eduardo Neto, Elsa Romão, Garry Perrin, Helena Marques, Helena Pereira, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Madeira, João Martins, João Mendonça, João Quintela, Jorge Graça, Josh Acosta, Kayla Nimis, Lago Ribeiro, Laura Ward, Luca Giordano, Mário Bastidas, Miguel Pascoal, Nathan Morse, Ori Avtalion, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Michael Varela Da Silva, Nicola Bocchetta, Rand Lemley, Randal Lloyd, Raquel Guiomar, Ricardo Almeida, Ricardo Lebre, Ricardo Trindade, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Sofia Passinhas, Susana Batel, Tiago Rebelo, Vasco Almeida.

Um agradecimento muito especial ao Ian O'Toole pela incrível arte e ideias gráficas, ao Paul Grogan pelas várias horas trabalhando nas regras, ao Ori pelos seus olhos de águia em pegar os erros nas regras.

Meu grupo no discordo pelas grandes discussões de design e sugestões, toda a comunidade do BGG pelo apoio e por último ao Paul Incao, que continua me seguindo nesta aventura, com muitas ótimas ideias e por estar sempre disponível durante o desenvolvimento. Ao Alex e à toda equipe da EGG por acreditar neste jogo. Sem essas pessoas este jogo não teria sido possível.

Todo o meu amor às minhas lindas filhas Catarina e Inês e à minha musa e melhor amiga, minha esposa Sandra, por sua paciência, apoio, inspiração e muitas horas de discussão sobre este jogo.



EAGLE-GRYPHON
GAMES

COMPONENTES



1 Tabuleiro de Jogo frente e verso



5 Tabuleiros de Jogador e 5 Biombos em cores diferentes



14 Peças de Cidade



6 Fichas de Empreendimento



3 Fichas de Esconderijo



8 Fichas de Comparsa



15 Fichas de Armário em 3 tipos



16 Fichas de Equipamento em 4 tipos



9 Chaves em 3 cores



10 Fichas de Saída em 2 tipos



35 Fichas de Recurso nas cores dos Jogadores



5 Marcadores de Descanso e 5 Fichas de Primeiros Socorros



Fichas de Dinheiro em 3 tipos: \$1k, \$3k, \$5k



6 Cartas de Patrulha



33 Cartas de Contato



9 Cartas de Plano de Fuga



16 Cartas da Inspetora (só para as partidas de 2 Jogadores)



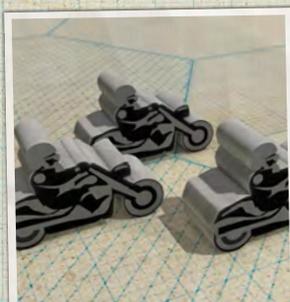
2 Cartas com custos de Saída e 10 Cartas de Algemas



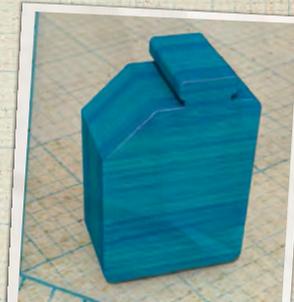
5 Ajudas ao Jogador e um bloco de folhas de pontuação



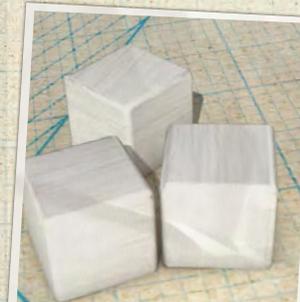
30 Policiais, 10 de cada tipo



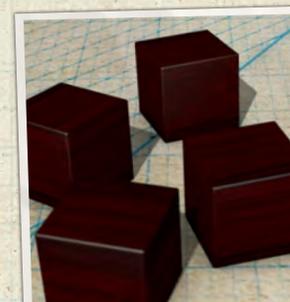
8 Membros de Gangue



6 Galões de Gasolina



15 Cubos de Ferimento



20 Cubos de Notoriedade



5 Assaltantes, uma cor para cada Jogador



10 Marcadores de Controle de Gangue, 2 para cada Jogador



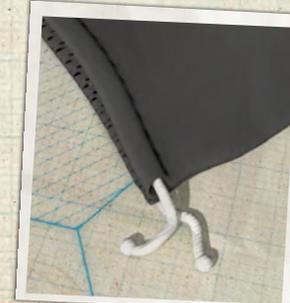
45 Cubos de Rendimento, 9 para cada Jogador



5 Marcadores de Notoriedade e 5 de Ordem de Turno



8 Discos de Ação e 1 Marcador de Tempo



1 Bolsa

PREP. DO TABULEIRO

Marvin: Eu disse que não sei nada sobre nenhuma armação maldita; pode me torturar o quanto quiser.

Mr. Blonde: Torturar você? Essa é uma boa ideia. Gostei disso. — **Reservoir Dogs**

PREPARAÇÃO DA CIDADE

1. Coloque o Tabuleiro no meio da área de jogo. Confirme estar com o lado certo virado para cima de acordo com o número de jogadores. (Veja este símbolo na área de empreendimentos).
2. Coloque as 2 peças de Cidade iniciais viradas para baixo nos espaços marcados aleatoriamente. As setas no verso das duas fichas devem apontar para a mesma direção, seja para cima ou para baixo. Então, vire as fichas para cima, mantendo suas respectivas orientações.
3. Separe as peças de Cidade remanescentes de acordo com a letra no verso das peças. Separadamente embaralhe cada grupo de peças e coloque-as em 4 pilhas viradas para baixo perto do Tabuleiro.
4. Vire a peça de Cidade do topo de cada pilha (mantenha as peças no topo de suas pilhas).



PREPARAÇÃO DA POLÍCIA

5. Embaralhe as 6 Cartas de Patrulha e devolva uma para a caixa do jogo sem que ninguém a veja. Coloque as 5 cartas restantes viradas para baixo em seu devido lugar no tabuleiro, criando o baralho de Patrulha.
6. Coloque todos os Policiais na bolsa e misture-os bem.
7. Coloque 2 Policiais aleatoriamente da bolsa em cada peça de Cidade no topo das pilhas. Depois, puxe mais 2 Policiais e coloque-os na peça de Cidade inicial sem o hospital.
8. Se qualquer peça de Cidade (no tabuleiro ou nas pilhas) tiver agora 2 Policiais do mesmo tipo (cor), devolva 1 deles para a bolsa (não puxe um substituto).



PREPARAÇÃO DOS ESCONDERIJOS E EMPREENDIMENTOS

9. Coloque todos os Empreendimentos e Esconderijos virados para cima em seus respectivos espaços no Tabuleiro (igualando os ícones de cada tipo de empreendimento).
10. Coloque as 9 Chaves viradas para cima aleatoriamente nos 9 espaços dos Esconderijos.
11. Coloque as fichas de Comparsa em uma pilha virada para cima em seu respectivo espaço perto dos Esconderijos. A ordem em que elas ficam não importa.
12. Separe as fichas de Armário por cor. Embaralhe cada pilha e coloque-as viradas para baixo em seu respectivo espaço de armário na Loja de Conveniência.

13. Separe as fichas de Equipamento por tipo e deixe-as viradas para cima em seus respectivos espaços perto da Loja de Conveniência. Coloque os 6 Galões de Gasolina perto das fichas de Equipamento.
14. Separe as Saídas de acordo com o verso, embaralhe cada pilha separadamente e deixe-as perto do Tabuleiro.

PREPARAÇÃO ADICIONAL

15. Embaralhe as Cartas de Contato e coloque-as viradas para baixo como um baralho de Contato perto do Tabuleiro. Revele as 7 cartas do topo deste Baralho e deixe-as viradas para cima perto do tabuleiro de jogo, criando uma amostra.

16. Coloque 6 membros de Gangue em seu respectivo lugar no tabuleiro. Os 2 membros restantes ficam no QG da Gangue na peça de Cidade inicial.
17. Coloque o marcador de Tempo no espaço inicial da trilha de Tempo.

18. Coloque todos os discos de Ação Extra, o dinheiro e as cartas de Algemas perto do tabuleiro.
19. Distribua as Ajudas ao Jogador e as cartas de Custo de Saída entre os jogadores.



Todos os componentes são limitados, com exceção do dinheiro.



PREP. DO JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor e pega o respectivo tabuleiro de Jogador, biombo de Jogador e todas as peças da cor escolhida.

Coloque seu tabuleiro na sua frente e organize as peças como exibido acima:

A. Coloque seu Assaltante no Hospital no Tabuleiro de Jogo.



- B. Coloque seus 9 cubos de Rendimento nos espaços de sua trilha de Rendimento (espaços 0 até 8).
- C. Coloque suas 3 fichas de Recurso mostrando os escudos Policiais virados para cima nos espaços de Item indicados (a ordem não importa).
- D. Coloque a ficha de Recurso com o ícone de Ação Extra no espaço de ficha de Recurso desbloqueada de \$5k.
- E. Coloque suas outras 3 fichas de Recurso restantes viradas para cima nos espaços de carta de Contato indicados (a ordem não importa).
- F. Coloque seus 2 marcadores de Controle de Ganguê em sua área de Ganguê.

- G. Coloque a ficha de Primeiros Socorros virada para cima em seu espaço.
- H. Coloque 3 cubos de Fer. na caixa Verde de Ferimentos.
- I. Coloque o marcador de Descanso com o sol virado para cima em seu espaço.
- J. Coloque 4 cubos de Notoriedade no espaço abaixo das caixas de Notoriedade vermelha e azul.
- K. Coloque seu biombo na sua frente, pegue \$9K em dinheiro e coloque atrás de seu biombo. Seu dinheiro deve sempre ficar escondido dos outros jogadores
- L. Embaralhe as cartas de Plano de Fuga e dê uma para cada jogador virada para baixo. Devolva as cartas restantes para a caixa do jogo. Os Jogadores devem olhar sua respectiva carta, mas não podem deixar que os outros jogadores a vejam até o fim da partida.
- M. O jogador que mais recentemente roubou um banco é o 1º Jogador. Ele coloca seu marcador de Ordem de Turno no primeiro espaço da trilha de ordem de turno. Em sentido horário, cada outro jogador coloca o marcador de Ordem de Turno no próximo espaço disponível.
- N. Os jogadores colocam seu marcador de Notoriedade em um espaço vazio na parte inferior da trilha de Notoriedade no Tabuleiro (a ordem não importa aqui).



PREPARAÇÃO PARA 2 JOGADORES

Sandra está de volta, ela largou o cargo na fábrica Kanban e decidiu seguir uma nova carreira como Inspetora de Polícia.

Ao jogar uma partida entre 2 jogadores, adicione os seguintes passos à preparação:

- a. Escolha uma cor de jogador que não esteja sendo usada na partida. Esses componentes serão usados pela Sandra, uma 3ª jogadora controlada pelo jogo.
- b. Coloque a Inspetora (o “assaltante” da Sandra) na peça do Hospital.
- c. Coloque o marcador de Notoriedade da Sandra em um dos espaços na parte inferior da trilha de Notoriedade.
- d. Coloque o marcador de ordem de Turno da Sandra na posição 3 da trilha de ordem de turno.
- e. Coloque os 4 cubos de Notoriedade da Sandra e os 9 cubos de Rendimento dela perto do Tabuleiro.
- f. Pegue as cartas da Inspetora, embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo como o baralho da Inspetora perto do Tabuleiro.



Notas: Verifique as regras para 2 jogadores na página 22 do livro de regras.

Verifique os componentes e regras pro jogo Solo na página 23 do livro de regras.

VISÃO GERAL

Escape Plan é jogado por **3 rodadas**, cada rodada representando um dia. Durante uma rodada, Policiais se espalham pela cidade, patrulhando as ruas e bloqueando as saídas.

Em seus turnos, os jogadores usarão entre 3 a 5 Ações para se deslocar pela cidade recuperando seu dinheiro oculto, contratando gangues, visitando lojas para comprar disfarces, abrir armários e etc. Com suas ações, a notoriedade dos jogadores pode aumentar, desbloqueando novas habilidades mas fazendo com que os Policiais fiquem mais atentos a eles.

OBJETIVO DO JOGO

No 3º dia, os jogadores tentam sair da cidade através da única saída aberta, mas eles precisam ter dinheiro suficiente para pagar pela sua fuga; caso contrário, eles serão presos, não pontuarão e não poderão vencer o jogo.

O vencedor será o jogador que escapar com a maior quantia total de dinheiro.

A PARTIDA

Cada rodada consiste das seguintes **6 fases**:

1. Fase de **Rendimento** — *Receba dinheiro pelos seus investimentos e você pode pagar para desbloquear uma ficha de Recurso.*
2. Fase de **Patrulha** — *A polícia começa a fechar as saídas.*
3. Fase de **Cidade** — *A cidade se revela gradualmente.*
4. Fase de **Ordem de Turno** — *Mude a ordem de jogo para o resto desta rodada.*
5. Fase de **Ação do Jogador** — *Dividida em 5 partes (Manhã, Tarde, Anoitecer, Noite, Amanhecer).*
6. Fase de **Mudança de Dia** — *Se prepare para o novo dia.*

1. RENDIMENTO

Bergman: *Todo mundo precisa de dinheiro. É por isso que eles chamam de dinheiro. — O Assalto*

Nota: *Pule esta fase no primeiro dia.*

Cada cubo em sua trilha de rendimento representa o lucro que você recebe do dinheiro investido em vários empreendimentos ao redor da cidade. Durante a partida, você vai retirar o dinheiro investido desses empreendimentos, portanto você receberá cada vez menos dinheiro nesta fase.

Nesta fase, os jogadores recebem dinheiro de acordo com o número de cubos de Rendimento em seu tabuleiro.

O total de dinheiro que você ganha é igual ao menor número visível em sua trilha de Rendimento. No começo da partida, esse valor é \$9k, mas conforme os cubos serão removidos da sua trilha, seu rendimento diminui.

Exemplo:

Mr. Bones tem 6 cubos nos espaços de rendimento, então ele recebe \$6k (6 é o número visível mais baixo no tabuleiro dele).



Após o Rendimento, os jogadores com 1 ou 2 de Notoriedade podem gastar \$3k para desbloquear um Recurso (ver pág. 19).

2. PATRULHA

Durante a partida, equipes da SWAT patrulham as várias saídas da cidade. No Dia 4, todas as saídas estarão bloqueadas, então você precisa fugir durante o Dia 3 quando a última saída ainda estiver aberta.

Revele as 2 cartas do topo do baralho de Patrulha e coloque-as viradas para cima no espaço de Patrulha correspondente do Tabuleiro. Se for o Dia 3, puxe a última carta restante.

Se uma segunda carta for colocada em um espaço de Patrulha, essa saída agora está bloqueada.

Se a peça de Cidade com essa saída estiver no tabuleiro ou virada para cima em uma das pilhas de peças de Cidade em exibição pegue uma das pilhas de fichas de Saída viradas para baixo (não importa qual) e coloque-a nessa peça de Cidade, cobrindo o espaço de saída.

Se a peça de Cidade com essa saída ainda não estiver visível, coloque uma das pilhas de fichas de Saída no topo das cartas de Patrulha dessa saída. Assim que a saída ficar visível em uma peça de Cidade, coloque esta pilha de fichas de Saída no topo do recém revelado espaço de saída.



Exemplo 1:

A carta do topo do baralho de Patrulha é revelada. Ela mostra um 1. A carta é colocada virada para cima no espaço de Patrulha 1 no tabuleiro. Como esta era a primeira carta colocada neste espaço, nada acontece. A segunda carta é revelada e ela mostra um 3. A carta é colocada virada para cima no espaço de Patrulha 3. Esta é a segunda carta colocada lá, então a saída número 3 agora está bloqueada. Como a peça de Cidade que mostra a saída 3 já está no tabuleiro, uma das duas pilhas de fichas de Saída é colocada nesse espaço da peça de Cidade.



Exemplo 2:

A carta do topo do baralho de Patrulha é revelada. Ela mostra um 2, então ela é colocada no espaço de Patrulha 2. Esta é a segunda carta colocada lá, então a saída número 2 agora está bloqueada. A peça de Cidade que mostra a saída 2 ainda não está no tabuleiro nem está virada para cima em uma das pilhas. Uma das pilhas de fichas de Saída deve ser colocada no topo das cartas de Patrulha dessa saída. Quando a peça de Cidade que mostra a saída 2 aparecer, as fichas de Saída serão movidas das cartas de Patrulha para o espaço de Saída na peça de Cidade.



3. CIDADE

Durante a partida, a geografia da cidade é lentamente revelada junto com o posicionamento da polícia nas ruas. Use esta informação a seu favor.

Começando com o primeiro jogador e seguindo na ordem do turno, os jogadores colocam 1 nova peça de Cidade da exibição no tabuleiro até que todas as 4 peças viradas para cima na exibição tenham sido colocadas na cidade. Portanto, em uma partida com 4 jogadores, cada jogador colocará 1 peça. Em partidas com menos de 4 jogadores, a sequência se repete novamente com alguns jogadores colocando mais de uma peça. Em uma partida de 5 jogadores, o último jogador na ordem do turno não coloca nenhuma peça.

Exemplo:

Vinnie, **Scar**, e **Claws** estão jogando uma partida de 3 jogadores, nesta ordem. **Vinnie** é o primeiro jogador e coloca a 1ª peça. **Scar** coloca a 2ª e **Claws** coloca a 3ª. Agora que todos os jogadores colocaram uma peça, a sequência começa de novo e o **Vinnie** coloca a 4ª peça.

Ao colocar as novas peças de Cidade, elas devem ser colocadas adjacentes a ao menos 2 peças de Cidade e rotacionadas em tal forma que ao menos um dos Terrenos da nova peça esteja conectado ao mesmo Terreno na outra peça.

Nota: Terrenos e/ou Locais que se toquem apenas por um canto não estão conectados.

Dica: Combinar mais de um Terreno faz com que o movimento dos jogadores pela cidade fique mais fácil.

COLOCAÇÃO LEGAL



COLOCAÇÃO ILEGAL



TERRENOS

Existem 4 Terrenos diferentes nas peças de Cidade:

1. Zonas escuras: Industrial
2. Zonas cinzas: Comercial
3. Zonas verdes: Residencial
4. Zonas azuis: Água



As seguintes regras se aplicam ao colocar uma peça de Cidade:

- Todos os Policiais na peça continuam nela.
- Se a peça tiver um espaço de Empreendimento (A), escolha qualquer ficha de Empreendimento disponível (uma que não esteja em uma peça de Cidade) e coloque-a nesse espaço de Empreendimento.
- Se a peça tiver um espaço de Esconderijo (B), escolha qualquer ficha de Esconderijo disponível (uma que não esteja em uma peça de Cidade) e coloque-a nesse espaço de Esconderijo.
- Se a peça tiver um espaço de Gangue, mova 2 membros de Gangue da área deles para esse Local no tabuleiro.

Depois que todas as 4 peças de Cidade tiverem sido colocadas, vire a peça do topo de cada pilha de peças de Cidade para criar uma nova amostra. Depois, para cada uma das novas peças de Cidade viradas para cima, puxe 2 Policiais aleatoriamente da bolsa e coloque-os em cima de cada peça.

Depois de colocar todos os Policiais nas peças, se qualquer peça tiver 2 Policiais do mesmo tipo, devolva 1 para a bolsa (não puxe um substituto).



4. ORDEM DE TURNO

A Ordem de Turno é ajustada de acordo com a posição dos jogadores na trilha de Notoriedade.

O jogador com a maior Notoriedade se torna o primeiro jogador independente de sua posição anterior, o jogador com a segunda maior Notoriedade vira o segundo jogador, e assim por diante em ordem descendente de Notoriedade.

Em caso de empate, as posições relativas dos jogadores empatados são revertidas. Isso significa que no Dia 1, como todos estão empatados na Notoriedade, o último jogador se tornará o primeiro jogador e assim por diante.

Exemplo:

1. Em uma partida de 4 jogadores, a ordem de turno atual é: **Claws**, **Vinnie**, **Scar**, e **Ruby**.

Scar tem a maior Notoriedade, com **Claws**, **Vinnie**, e **Ruby** empatados com a menor Notoriedade

2. A nova ordem de turno é: **Scar**, **Ruby**, **Vinnie**, e **Claws**.



5. AÇÃO DO JOGADOR

Esta fase é dividida em 5 partes: Manhã, Tarde, Anoitecer, Noite e Amanhecer.

Em cada parte do dia, em ordem de turno os jogadores fazem uma Ação (e quantas Ações Executivas quiser). Depois disso, a trilha de Notoriedade é atualizada, o que também acontece na ordem de turno.

O marcador de Tempo avança pela trilha de Tempo para registrar em que período do dia estamos, e também para mostrar se estamos na fase de Ações ou de atualizar a Notoriedade.

Todos os jogadores devem fazer uma ação durante a Manhã, Tarde e Anoitecer. Realizar turnos durante a Noite e o Amanhecer é opcional e requer o uso de discos de Ação Extra.

Portanto, você terá entre 3 e 5 turnos todo dia. A única vez em que você pode ter menos de 3 turnos é durante o Dia 3, quando você pode fugir da cidade. Quando você tiver fugido da cidade, você não terá mais nenhum turno.

Durante a Noite de cada dia, cada jogador, na Ordem de Turno, decide se quer ou não descartar um de seus discos de Ação Extra para agir durante essa parte do dia. Se ele quiser, ele completa seu turno antes do próximo jogador decidir se quer descartar o disco e assim por diante. Uma vez que todos os jogadores tenham feito suas ações, a trilha de Notoriedade é atualizada como sempre.

A parte do Amanhecer do dia é resolvida da mesma forma que a Noite. Você pode usar um disco de Ação Extra no Amanhecer, mesmo se você não usou um disco na Noite.



Nota: Para usar um disco de Ação Extra e ter um turno durante a Noite e/ou Amanhecer, você deve ter o disco antes desse período do dia em que você queira usá-lo.

AÇÕES

Durante a primeira parte de cada período do dia, cada jogador em ordem de turno faz uma Ação. Você deve escolher uma das seguintes Ações: **Descansar ou Mover**.

DESCANSAR



Quando você escolher Descansar, complete esses passos nesta ordem:

1. Vire o seu marcador de Descanso para o lado da lua. Você não pode descansar se o marcador já estiver mostrando o lado da lua.
2. Vire de volta todas as cartas de Contato e fichas de Equipamento utilizadas que você tiver em seu tabuleiro assim como a sua ficha de Primeiros Socorros. Todas elas agora estão disponíveis novamente.

3. Desbloqueie uma ficha de Recurso bloqueada em seu tabuleiro. Faça isso ao movê-la para o espaço vazio de Recurso mais caro à esquerda de seu tabuleiro de Jogador. Se você não tiver nenhum espaço vazio, descarte a ficha para a caixa do jogo (veja fichas de Recurso na página 19).

Nota: Você só pode Descansar uma vez por Dia (no máximo 3 vezes durante todo o jogo). Você ainda pode usar Ações Executivas ao Descansar.

MOVER

Quando você escolher Mover, complete esses passos nesta ordem:

-  1. **DESLOCAR-SE**
-  2. **EVITAR**
-  3. **VISITAR**

Além disso, ao se Mover, você **pode fazer quantas Ações Executivas quiser**. Elas são coisas adicionais que você pode fazer no seu turno além de seu movimento normal (veja a página 18 para todos os detalhes sobre as Ações Executivas).

CASOS ESPECIAIS DE NOTORIEDADE

Se você ganhar Notoriedade e não tiver mais cubos na parte inferior de sua caixa de Notoriedade, mova 1 cubo de sua caixa Azul de Notoriedade de volta para a parte inferior. Se não houver cubos em sua caixa Azul de Notoriedade, você não pode ganhar mais nenhuma Notoriedade neste turno.

Se você perder Notoriedade e não tiver mais cubos na parte inferior de sua caixa de Notoriedade, mova 1 cubo de sua caixa Vermelha de Notoriedade de volta para a parte inferior. Se não houver cubos em sua caixa Vermelha de Notoriedade, você não pode perder mais nenhuma Notoriedade neste turno.

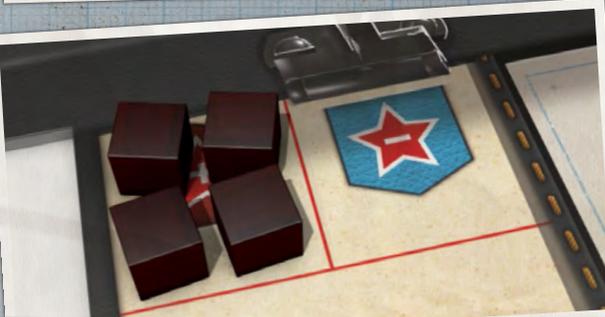
NOTORIEDADE

Durante seu turno, dependendo de suas escolhas, você vai ganhar ou perder Notoriedade. Isto é registrado ao mover seus cubos de Notoriedade para suas caixas Vermelha e Azul de Notoriedade. A trilha de Notoriedade não é ajustada até a segunda parte do dia, quando seu marcador de Notoriedade subirá 1 por cada cubo em sua caixa Vermelha e descerá 1 por cada cubo em sua caixa Azul.

A Notoriedade é explicada com mais detalhes na página 20, mas agora, você só precisa saber como registrar seus ganhos e perdas no seu turno.

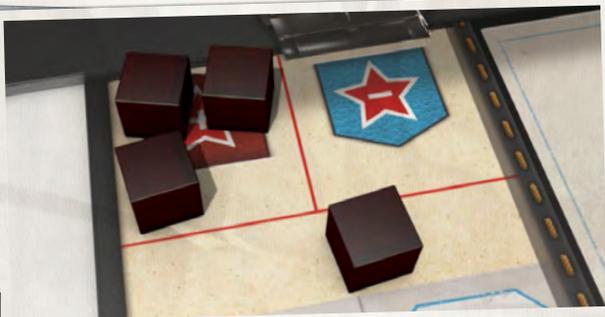
Ao ganhar Notoriedade, você move 1 cubo de Notoriedade da parte inferior da caixa de Notoriedade para a caixa Vermelha de Notoriedade.

Ao perder Notoriedade, você move 1 cubo de Notoriedade da parte inferior da caixa de Notoriedade para a caixa Azul de Notoriedade.



Exemplo:

No turno dele, **Vinnie** ganhou 4 de Notoriedade até agora e não perdeu nenhuma. Portanto, todos os seus Cubos de Notoriedade estão na caixa Vermelha de Notoriedade. Ele decide visitar um Esconderijo, o que faz com que ele perca 1 de Notoriedade. Como ele não tem cubo nenhum na parte inferior de sua área de Notoriedade, ele move um dos cubos da caixa Vermelha de Notoriedade de volta para a parte inferior. Quando trilha de Notoriedade for atualizada, ele ganhará 3 de Notoriedade.



Exemplo:

É o turno da **Scar**. Ela usa a carta do Informante como uma Ação Executiva que lhe permite perder 1 de Notoriedade. Ela move um de seus cubos de Notoriedade para a caixa Azul. Ela então visita a Galeria, onde o **Mr. Bones** e a **Ruby** já estão. Por causa disso, ela ganha 2 de Notoriedade e move 2 de seus cubos de Notoriedade para a caixa Vermelha.

Quando chega a hora de ajustar a Notoriedade, a **Scar** subirá o seu marcador de Notoriedade em 1 espaço na trilha de Notoriedade.



PASSO 1: DESLOCAR-SE

Danny: É preciso andar antes de rastejar. **Rusty:** É o contrário.
— *Onze Homens e Um Segredo*

Você deve se mover de um Local para outro gastando 1, 2, or 3 Pontos de Movimento (PM).

Você deve sempre terminar seu movimento em um local diferente daquele em que você começou e nunca pode terminar em um espaço de Terreno (ruas ou água).

Cada ponto de Movimento que você gastar pode ser usado das seguintes formas:

- **Sair de um Local:** Mover de um Local para um espaço de Terreno adjacente.
- **Entrar em um Local:** Mover de um espaço de Terreno para um Local adjacente.
- **Cruzar Terreno:** Passar de um tipo de Terreno para outro tipo de Terreno.
- **Mover entre Locais:** Mover de um Local para um Local adjacente (os locais estão se tocando).

Nota: Você pode se mover por várias peças de Cidade com o mesmo Terreno sem gastar nenhum Ponto de Movimento.



Ao se mover, se você tiver algum Galão de Gasolina, você ganha 1 PM extra por cada Galão de Gasolina que você devolver para a Loja de Conveniência. Esses PM extras devem ser usados neste turno. Veja a página 16 para saber como adquirir Galões de Gasolina.

Exemplo:

É o turno do **Vinnie**. Ele usa 1 PM para sair da loja onde ele terminou o turno anterior e se move para a área industrial (escuro). Ele continua se movendo pelos espaços industriais interconectados (custando 0 PM), até que ele usa seu 2º PM para se mover para um Terreno residencial. Por fim ele se move para o Esconderijo, gastando seu 3º e último PM.



LOCAIS

Um Local é qualquer espaço em uma peça de Cidade que não seja um Terreno. Ele está adjacente a todos os Terrenos (ou outro Local) que toque lateralmente. Tocar somente em um canto não considera adjacência.



Você só pode atravessar a Água com movimentos normais, se houver um ícone de Balsa na Água de uma peça de Cidade que seja parte do mesmo corpo d'água. A presença de um ícone de Balsa indica que há uma Balsa percorrendo todo o corpo d'água e ela pode ser usada mesmo se o seu movimento não começar ou terminar na peça que tem o ícone de Balsa.



Exemplo:

Ruby está atualmente no Empreendimento na água. Como esta peça tem o ícone de Balsa, todos os outros espaços de Água em peças de Cidade que sejam parte deste corpo d'água podem ser atravessados usando o movimento normal.

Ela gasta um Ponto de Movimento para sair do Empreendimento e entrar na água, se move gratuitamente pela água, gasta outro Ponto de Movimento para se mover da água para a área Comercial e então gasta seu último Ponto de Movimento para entrar na Loja de Conveniência.

TRANSPORTE

Existem dois meios de transporte extras disponíveis na cidade: o Metrô e o Heliporto. Esses Locais possuem regras especiais, basicamente indicando que você só pode usar suas habilidades durante o passo **DESLOCAR-SE**, enquanto nos outros Locais você usa as habilidades durante o passo 3 (**VISITAR**) do seu turno. Se você começar seu turno em um Metrô ou Helicóptero (ou seja, você terminou seu turno anterior lá), você pode usar a habilidade do Local ou sair normalmente.



METRÔ

Lyle: O Metrô acabou de passar pela estação, você tem 90 segundos. Vá! — *Uma Saída de Mestre*

O metrô permite que você se mova mais rápido e vá mais longe na cidade. Se você entrar em um Metrô, você pode imediatamente se mover diretamente para outro Metrô sem gastar nenhum Ponto de Movimento (PM).

Usar o metrô no seu turno também lhe dá 1 Ponto de Movimento extra (lhe permitindo gastar 4 Pontos de Movimento durante este turno ao invés dos 3 de sempre).

Exemplo de METRÔ:

Claws está em um Local de Gangue a sudoeste da cidade. Ela gasta 1 PM para se mover à área Industrial, e depois mais 1 PM para entrar no Metrô. Ela imediatamente se move para outro Metrô e usa seus últimos 2 PM (incluindo o extra que ela ganhou por usar o Metrô) para se mover à área Residencial e então entrar na Loja.



HELIPORTO

Livingstone Dell: Eles estarão te observando como falcões. Falcões com câmeras de vigilância. — *Onze Homens e Um Segredo*

Se você entrar no Heliporto (ou começar seu turno lá), você pode gastar 1 Ponto de Movimento para se mover para qualquer Terreno ou Local em uma peça de Cidade a 1 ou 2 peças de distância.

Exemplo HELIPORTO:

Scar está em um Esconderijo. Ela gasta 1 PM para se mover para a área Residencial, outro para o Heliporto e, por fim, usa seu último PM para levar o Helicóptero até o Hospital.





PASSO 2: EVITAR

Vital Lacerda: A polícia está em todos os lugares procurando por você e fazendo tudo que pode para te pegar. Mas você é esperto e sempre consegue se esconder nos prédios. É fácil entrar, mas não é fácil sair! — *Não é de um filme, é da vida real*

Charlie Croker: Vocês não bateriam em um homem sem calças, né? — *Um Golpe à Italiana*

Se você se moveu de um Local para outro Local **na mesma peça**, pule este passo, já que você não ficou tempo suficiente para ser avistado nas ruas.

Se você terminou seu movimento em uma peça de Cidade diferente da que você começou, você deve tentar evitar os Policiais de cada peça que você saiu (ou seja, a peça onde você começou e todas as peças que você atravessou durante o movimento, mas não da peça onde você terminou o seu movimento).

Exemplo:

Vinnie se move do Esconderijo, através das áreas Industriais e Comerciais e entra na Loja.

Ele deve tentar Evitar o Policial **Federal (1)** na peça onde ele começou e também os Policiais **Federal** e **Local (2)** da peça pela qual ele atravessou, mas não precisa Evitar os Policiais na peça onde ele terminou o movimento.

Se você se moveu usando o **Metrô** ou o **Heliporto** (e terminou seu movimento em uma peça diferente), você deve evitar os Policiais da peça onde você começou, mas não os das peças entre o espaço inicial e espaço final desse transporte em particular, já que tanto o Metrô quanto o Heliporto te levam diretamente para o seu destino; ou seja, você não se move através de outras peças.

Exemplo:

Scar gasta 2 PM para se mover ao Heliporto, e então gasta seu último PM para voar até o Metrô. Usar o Metrô lhe dá 1 PM extra neste turno, e além disso ela usa um Galão de Gasolina para ganhar mais 1 PM. Isto a permite se mover para a Saída.

Agora ela precisa evitar os Policiais **Local** e da SWAT **(1)** da peça de onde ela saiu (com o Helicóptero), e também precisa Evitar o Policial **Federal (2)** do primeiro Metrô (por ter saído da peça). Ela não precisa Evitar nenhum outro Policial.



Nota: Para Evitar os Policiais você precisa usar Ações Executivas (veja a página 19).



Por cada Policial que você não conseguir Evitar, você sofre um Ferimento: mova um dos seus cubos da caixa Verde de Ferimentos para a caixa Vermelha de Ferimentos.

Quando sua caixa Verde de Ferimentos estiver vazia e você sofrer outro Ferimento, siga os seguintes passos:

1. Pegue uma carta de Algemas e coloque-a no espaço mais à direita da parte inferior de seu tabuleiro de Jogador que atualmente não tenha uma carta de Algemas. Este espaço está bloqueado até o fim da partida; você não pode colocar uma carta de contato lá.
 - a. Se tiver uma ficha de Recurso no espaço, descarte-a para a caixa do jogo.
 - b. Se tiver uma carta de Contato no espaço, cubra-a com a carta de Algemas.
 2. Mova um de seus cubos da caixa Vermelha de volta para a caixa Verde.
- Se você sofrer vários Ferimentos ao mesmo tempo, resolva cada um deles separadamente.

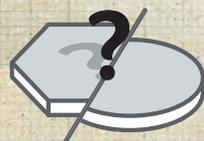
Nota: Você pode alterar a posição de suas fichas de Recurso nos espaços de Contato em qualquer momento. Então, quando você receber uma carta de Algemas, você pode escolher qual Recurso você quer perder.

Neil McCauley: Não se apegue a nada que você não esteja disposto a abandonar em 30 segundos se você sentir o cerco se fechando. — **Fogo Contra Fogo**

Nota: No fim da partida, qualquer cubo em sua caixa Vermelha de Ferimentos reduzirá sua pontuação final.

Exemplo:

Claws já tinha sofrido 3 Ferimentos; todos os cubos dela estão na caixa Vermelha de Ferimentos (A). Ela não consegue Evitar 3 Policiais e então sofre mais 3 Ferimentos. O primeiro lhe dá uma carta de Algemas, mas aí ela move um cubo de volta para a caixa Verde de Ferimentos (B). O segundo Ferimento move esse cubo de volta para a caixa Vermelha, e depois o terceiro Ferimento lhe dá outra carta de Algemas (C).



PASSO 3: VISITAR

Cara Legal Eddie: Temos um monte de lugares aonde você pode ir. — **Reservoir Dogs**

Se você terminar seu movimento em um **Metrô ou Heliporto**, pule o Passo 3. Além do Metrô e do Heliporto, existem outros 8 Locais diferentes no jogo:



EMPREENDIMENTOS

Cada Local tem uma série de passos que são seguidos quando você o visita:



ESCONDERIJOS

Cada passo é seguido em ordem e deve ser **completado** a menos que o passo inclua a palavra **pode**, o que significa que ele é opcional.



GANGUES

Alguns Locais possuem situações aonde você não poderá visitar esse Local. Isso significa que você não pode terminar seu movimento nesse Local.



LOJAS DE CONVENIÊNCIA



CLÍNICA



IGREJA



HOSPITAL



SAÍDAS



PEGANDO CARTAS DE CONTATO



Felizmente você tem os seus contatos pela cidade, contatos que estão dispostos a lhe ajudar em troca de uma pequena quantia financeira, claro.

Cartas de Contato representam os serviços oferecidos por outros criminosos para lhe ajudar a fugir. Alguns Locais lhe permitem pegar uma carta de Contato.

Ao fazer isso, você **deve** escolher uma das cartas de Contato da amostra e então escolher uma dessas 3 opções:

A. Devolva a carta escolhida para a caixa.

B. Pegue a carta e coloque-a no espaço vazio de cartas de Contato mais à esquerda de seu tabuleiro (que não tenha outra carta ou uma ficha de Recurso). Se não houver um espaço vazio, você não pode escolher esta opção.

C. Pegue a carta e coloque-a no lugar de outra carta de Contato no seu Tabuleiro. Se você fizer isso, ganhe 1 de Notoriedade e devolva a carta substituída para a caixa do jogo.

Após escolher A, B, ou C, puxe uma nova carta do baralho de Contato e coloque-a virada para cima na amostra. Se o baralho de Contato estiver vazio, não puxe uma carta de reposição.

Nota: Você pode escolher C. (substituir um Contato) mesmo se tiver um espaço vazio.



EMPREENDIMENTOS

Você investiu muito do dinheiro roubado em empreendimentos por toda a cidade

O total de dinheiro que você investiu nos Empreendimentos está descrito em sua carta de Plano de Fuga. **Você só pode visitar cada Empreendimento uma vez na partida.**

CARTAS DE PLANO DE FUGA

Cada carta de Plano de Fuga é única e descreve valores diferentes por cada Empreendimento, mas o valor total é sempre \$450K. As cartas de Plano de Fuga só são reveladas no final do jogo.

Cada carta de Plano de Fuga lista 9 Locais divididos em 3 grupos: Os dois grupos de cima são **Empreendimentos** e o grupo de baixo são os **Esconderijos**. Dentro de cada grupo existem duas linhas que mostram um valor de dinheiro (que somam \$150k) e uma linha que mostra o símbolo de Rendimento.

Se você visitou um Empreendimento mostrando um valor de dinheiro na respectiva linha do Plano de Fuga, esse valor será adicionado à sua pontuação final (caso você consiga fugir); você não ganha nenhum dinheiro imediatamente.



Se o Empreendimento visitado tiver o ícone de Rendimento, receba seu Rendimento imediatamente (como descrito na pág. 6).

Exemplo:

Esta é a sua carta de Plano de Fuga, você recebe dinheiro se você visitar o Esconderijo 1, o Bar e a Galeria de Arte. Todos os outros lugares só valem dinheiro no final da partida.

CASINO	100
BAR	\$
RESTAURANT	50
GYM	90
NIGHTCLUB	60
ART GALLERY	\$
SAFE HOUSE 1	\$
SAFE HOUSE 2	80
SAFE HOUSE 3	70

Ao visitar um Empreendimento, siga os seguintes passos:

1. Ganhe 1 de Notoriedade por cada outro jogador que estiver no mesmo Local.
2. Pegue o cubo mais acima em sua trilha de Rendimento e olhe esse Empreendimento em sua carta de Plano de Fuga.
 - a. Se um valor em dinheiro estiver listado ali, coloque o cubo dentro do hexágono branco sem o símbolo de Rendimento do Empreendimento correspondente na amostra.
 - b. Se o ícone de Rendimento estiver aparecendo ali, coloque o cubo dentro do hexágono com o símbolo de Rendimento do Empreendimento correspondente na amostra. Depois, você recebe imediatamente o seu Rendimento (como descrito na página 6).
3. Pegue uma carta de Contato (veja página 13).



Lembre-se: Sempre que você recebe seu Rendimento, você pega um valor de dinheiro da reserva geral igual ao menor número visível em sua trilha de Rendimento. No caso exibido acima esse valor é \$5k.

Fechando um Empreendimento

Vocês pegaram todo o dinheiro, o que devemos fazer agora?

Depois de um certo número de visitas a um Empreendimento (ou seja, um específico número de cubos está presente nos hexágonos desse Empreendimento), vire a ficha dele para baixo. Esse Local agora está fechado e não pode ser visitado a menos que você use uma chave.

O número de visitas necessárias para fechar um Empreendimento depende do número de jogadores na partida:

- 2 visitas em uma partida entre 1-3 jogadores
- 3 visitas em uma partida entre 4-5 jogadores



Usando uma Chave

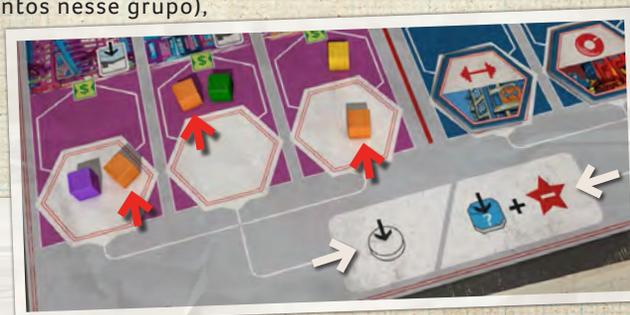
Você só pode visitar um Empreendimento fechado se você tiver uma chave (de qualquer armário ou a ficha de Recurso da chave mestra). Vire a chave usada para baixo ao visitar o empreendimento (as chaves nunca são viradas para cima de novo). o empreendimento continua fechado para os outros jogadores.

Visitando todos os Empreendimentos em um grupo

Ao final do seu turno em que você visitou **todos os Locais no mesmo grupo de Empreendimentos** (ou seja, você tem um cubo em cada um dos Empreendimentos nesse grupo), você pode imediatamente escolher um desses bônus:

- Pegue um disco de Ação Extra colocando-o em seu espaço adequado no seu tabuleiro de Jogador.
- Desbloqueie uma ficha de Recurso (veja página 19) e perca 1 de Notoriedade.

Nota: Você só ganha esse bônus uma vez na partida por cada grupo de Empreendimentos (ao fim do turno no qual você tenha acabado de visitar todos os empreendimentos desse grupo).





ESCONDERIJOS

Você se sente em casa e você se sente seguro. Manter um pouco de dinheiro aqui é uma sábia decisão.

O total de dinheiro que você tem nos Esconderijos está descrito em sua carta de Plano de Fuga. **Você só pode visitar cada Esconderijo uma vez na partida.**

Ao visitar um Esconderijo, siga os seguintes passos:

1. Ganhe 1 de Notoriedade por cada outro jogador que estiver no mesmo Local.
2. Pegue o cubo que está mais acima em sua trilha de Rendimento e olhe para o número do Esconderijo em sua carta de Plano de Fuga.
 - a. Se um valor em dinheiro estiver listado ali, coloque o cubo dentro do hexágono sem o símbolo de Rendimento do Esconderijo correspondente na amostra.
 - b. Se o ícone de Rendimento estiver aparecendo ali, coloque o cubo dentro do hexágono com o símbolo de Rendimento do Esconderijo correspondente na amostra. Depois, receba imediatamente o Rendimento (veja pág. 6).
3. Perca 1 de Notoriedade.
4. Pegue uma das chaves disponíveis acima da amostra de Esconderijos (se tiver alguma) e coloque-a virada para cima em seu tabuleiro no espaço de chave correspondente ao número do Esconderijo.
5. Você **pode** comprar um Comparsa (veja abaixo).



O Comparsa

O Lobo: Fique atento seu imbecil - Eu não estou aqui para dizer por favor, eu estou aqui para lhe dizer o que fazer e se você tiver um instinto de autopreservação é melhor você fazer isso e fazer isso rápido. Eu estou aqui para ajudar - se a minha ajuda não for bem vinda, então boa sorte, senhores. — Pulp Fiction

Escolha qualquer uma das fichas da pilha de Comparsas, pague o preço exibido nela e coloque-a em um espaço vazio de Item em seu tabuleiro de Jogador (um espaço que não tenha uma ficha de Recurso). Se você colocar a ficha em um espaço que já contenha outra ficha que não seja de Recurso, ganhe 1 de Notoriedade e devolva a ficha substituída para a caixa do jogo.

Nota: Usar a habilidade de uma ficha de Comparsa é uma Ação Executiva (veja a página 19).

Visitando todos os Esconderijos

Ao final do seu turno após você ter visitado todos os Esconderijos (ou seja, você tem um cubo em cada um dos Esconderijos na amostra), você pode imediatamente **escolher um** dos seguintes bônus:

- Pegue um disco de Ação Extra, colocando-o em seu espaço adequado no seu tabuleiro de Jogador.
- Desbloqueie uma ficha de Recurso (como descrito na pág. 19) e receba o rendimento (como descrito na pág. 6).

Nota: Você só ganha esse bônus uma vez na partida (ao fim do turno no qual você tenha acabado de visitar todos os Esconderijos).



GANGUES

Don Vito Corleone: Eu vou fazer uma oferta que ele não poderá recusar. — O Poderoso Chefão

Você só pode visitar um Local de Gangue se não tiver nenhum outro jogador lá e se não tiver um marcador de Controle de Gangue (seja seu ou de outro jogador):

Ao visitar uma gangue, siga os seguintes passos:

1. Pague \$5k. Se você não tiver \$5k, você não pode visitar este Local.
2. Pegue os dois Membros de Gangue da peça de Cidade e os coloque no espaço para Membros da Gangue no seu tabuleiro de Jogador.
3. Coloque 1 de seus marcadores de Controle de Gangue no local.

Nota: Membros de Gangue podem ser usados como Ações Executivas (veja a página 19).





LOJAS DE CONVENIÊNCIA

Mr. Bridger: Ele precisa mesmo de to do esse equipamento? — Um Golpe à Italiana

Ao visitar uma loja, siga os seguintes passos:

1. Ganhe 1 de Notoriedade por cada outro jogador que estiver no mesmo Local.
2. Você pode pegar 1 Galão de Gasolina da loja e colocá-lo em um dos ícones de Galão em seu tabuleiro de Jogador (você pode manter no máximo 2 Galões de Gasolina).
3. Você pode comprar até 2 tipos diferentes de Equipamento. Para cada tipo de Equipamento que você comprar, pague o custo descrito no tabuleiro abaixo das fichas e coloque-a em u espaço de item disponível em seu tabuleiro de Jogador (um que não tenha uma ficha de Recurso). Se você colocar a ficha de Equipamento em um espaço que já contenha outra ficha (um Comparsa ou Equipamento), ganhe 1 de Notoriedade e devolva a ficha substituída para a caixa do jogo.
4. Se você tiver a chave certa, você pode abrir um armário (veja abaixo).

Lembre-se: Galões de Gasolina podem ser gastos durante o passo de **DESLOCAR-SE** do seu turno para ganhar mais Pontos de Movimento.



Armários

Você também tem uma boa quantia de dinheiro escondida em alguns armários, mas recuperá-la não será fácil.

As fichas de Armário estão divididas por cor. O verso dessas fichas mostra o número de fichas de um certo valor em cada pilha. Note que todas as pilhas também têm 1 ficha com o valor de \$0k.

Para abrir um Armário, você deve cumprir os seguintes critérios:

1. Você deve ter a Chave da mesma cor que o Armário ou ter desbloqueado a ficha de Recurso chave mestra.
2. A soma de sua posição na trilha de Notoriedade, mais o número de cartas de Contato que você tem no seu tabuleiro de Jogador, deve ser igual ou maior que o número grande exibido na parte inferior da ficha de Armário. Tanto as cartas de Contato viradas para cima e para baixo contam para isso, mas as que estão cobertas por cartas de Algemas não contam.



Caso você cumpra esses critérios, siga os seguintes passos:

1. Vire a chave utilizada (ou a ficha de Recurso chave mestra) para baixo.
2. Secretamente puxe um número de fichas da pilha correspondente. O número de fichas que você puxa depende do armário. Este número é exibido abaixo dos armários.

- **Armário verde:** Puxe um número de fichas igual ao número de cartas de Contato que você tem em seu tabuleiro de Jogador **mais um**.
- **Armário preto:** Puxe um número de fichas igual ao número de cartas de Contato que você tem em seu tabuleiro de Jogador.
- **Armário marrom:** Puxe um número de fichas igual ao número de cartas de Contato que você tem em seu tabuleiro de Jogador **menos um**.

Nota: Tanto as cartas de Contato viradas para cima e para baixo contam para isso, mas as que estão cobertas por cartas de Algemas não contam.

3. Escolha uma dessas fichas e coloque-a virada para baixo em um espaço de item disponível em seu tabuleiro de Jogador (um espaço que não tenha uma ficha de Recurso). Se você colocar a ficha de Armário em um espaço que já contenha outra ficha que não seja de Recurso, ganhe 1 de Notoriedade e devolva a ficha substituída para a caixa do jogo.
4. Devolva as outras fichas para a pilha de fichas de Armário e embaralhe essas fichas.

Exemplo:

Existem 5 Armários pretos no jogo. 2 deles possuem um valor de \$70k, 2 deles possuem um valor de \$100k e um deles não vale nada.



Exemplo:

De acordo a essas imagens, seu total é 6 (3 de Notoriedade + 3 cartas).



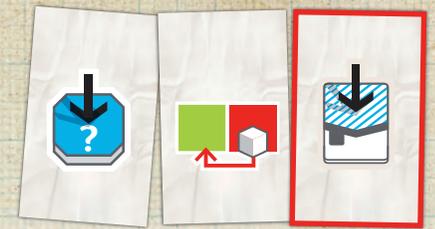
CLÍNICA

Borda vermelha = passo obrigatório



Ao visitar a Clínica, siga os seguintes passos:

1. Ganhe 1 de Notoriedade por cada outro jogador que estiver na Clínica
2. Você **pode** desbloquear uma ficha de Recurso (veja fichas de Recurso na página 19).
3. Você **pode** curar 1 Ferimento (mova 1 cubo de Ferimento da sua caixa Vermelha para a caixa Verde)
4. Pegue uma carta de Cotato.

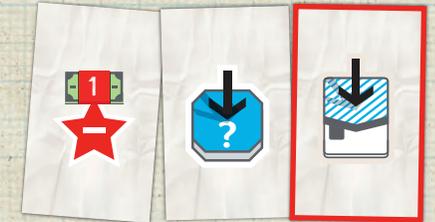


IGREJA



Ao visitar a Igreja, siga os seguintes passos:

1. Ganhe 1 de Notoriedade por cada outro jogador que estiver na Igreja.
2. Você **pode** pagar \$1k para perder 1 de Notoriedade
3. Você pode desbloquear uma ficha de Recurso (veja fichas de Recurso na página 19).
4. Pegue uma carta de Contato.

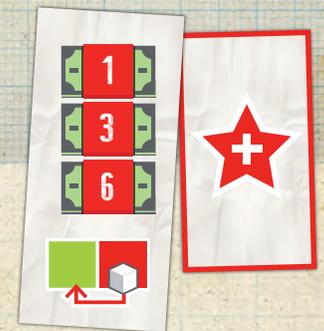


HOSPITAL



Ao visitar o Hospital, siga os seguintes passos:

1. Você **pode** pagar \$1k, \$3k, ou \$6k para curar 1, 2, ou 3 Ferimentos respectivamente. (Por cada Ferimento curado, mova um cubo de sua caixa Vermelha de Ferimentos para a sua caixa Verde de Ferimentos).
2. Ganhe 1 de Notoriety *(afinal a lei obriga que os médicos avisem a polícia sobre qualquer ferimento à bala)*.



Nota: Diferente dos outros Locais, ao Visitar o Hospital você não ganha Notoriedade por cada outro jogador que estiver aqui.

SAÍDAS

Esconder um pouco de dinheiro perto das saídas da cidade caso precisasse fugir foi uma decisão inteligente, ou talvez não.



Ao visitar uma Saída, siga os seguintes passos:

1. Ganhe 1 de Notoriedade por cada outro jogador que estiver no mesmo Local.
2. Se a Saída estiver aberta (existem menos de 2 cartas de Patrulha no espaço de Patrulha dessa Saída):
 - a. Você **pode** receber o rendimento. Depois,
 - b. Pegue uma carta de Contato
3. Se a Saída estiver fechada (existem 2 cartas de Patrulha no espaço de Patrulha dessa Saída):
 - a. Você **pode** receber seu rendimento **OU** pegar uma ficha de Saída. Depois,
 - b. Pegue uma carta de Contato.

Se você **escolher** pegar ficha :

1. Secretamente puxe um número de fichas de Saída da pilha apropriada igual ao número de cartas de contato que você tem no seu tabuleiro de Jogador (seja virada para cima ou para baixo, mas sem contar as cobertas por cartas de Algemas).
2. Escolha uma dessas fichas secretamente e coloque-a virada para baixo em um de seus espaços de Item disponível. Se você não tiver um espaço de Item vazio, você deve substituir uma ficha que não seja de recurso
3. Devolva todas as outras fichas viradas para baixo na pilha e embaralhe-a novamente.



Nota: Se você estiver na saída aberta no Dia 3 (a Saída que só tem 1 carta de Patrulha no espaço correspondente), você pode optar por fugir da cidade. Isso acontece durante o Passo 1 - **DESLOCAR-SE** (veja Fugindo da Cidade na página 21).

6. MUDANÇA DE DIA

Nota: Pule esta fase no Dia 3.

Nesta Fase, os seguintes passos são seguidos:

1. Todos os jogadores com o marcador de Descanso mostrando a lua viram ele de volta pro lado do sol.
2. Volte o marcador de Tempo para o espaço inicial na trilha de Tempo.



AÇÕES EXECUTIVAS

Durante o seu turno, existem várias Ações Executivas que você pode fazer.

Se algum componente do jogo que lhe permite fazer uma Ações Executivas tiver um símbolo no canto superior, ele só pode usado durante o passo apropriado do seu turno:



Utilizável no passo de **DESLOCAR-SE**

Utilizável no passo de **EVITAR**

Se não tiver nenhum símbolo (por exemplo as fichas de Recurso e a ficha de Primeiros Socorros), você pode usar esta Ação Executiva em qualquer momento do seu turno.

Não há limite para quantas Ações Executivas podem ser utilizadas no seu turno.

As Ações Executivas são:

- Usar uma carta de Contato
- Usar uma ficha de Equipamento
- Usar uma ficha de Comparsa
- Realizar Primeiros Socorros
- Usar um Membro de Gangue
- Usar uma ficha de Recurso Desbloqueada

HELIPORTO

Algumas Ações Executivas lhe permitem usar um Heliporto. Quando uma peça de Cidade tiver pequenos ícones de Heliporto em seus cantos entende-se que existe um Heliporto em todos os espaços de Terreno e em todos os Locais dessa peça.

Exemplo:

Mr. Bones está na Saída 3, ele poderia gastar 1 PM para se mover à área Industrial na mesma peça, e depois se move para a área Industrial na peça à direita (por 0 PM). Agora que está lá, ele pode usar qualquer habilidade que diga que ele precisa estar em um Heliporto.



MOVENDO POLICIAIS

Algumas Ações Executivas lhe permitem mover os Policiais. As seguintes regras sempre se aplicam:

- O Policial escolhido pode ser movido de qualquer peça para qualquer outra peça, independente da distância.
- Nunca pode ter mais do que um Policial de cada tipo (cor) na mesma peça. Isso significa que não é possível mover um Policial para uma peça que já tenha outro Policial do mesmo tipo.
- Nunca pode ter um Policial na peça do Hospital.





Usar uma carta de Contato

Para usar uma carta de contato, siga os seguintes passos:

1. Pague o valor exibido na carta.
2. Se a carta tiver uma **★** impressa, ganhe 1 de Notoriedade.
3. Use o Benefício da carta (veja as descrições das Cartas e Fichas na pág. 24).
4. Vire a carta para baixo.



Usar uma ficha de Equipamento

Vire a ficha para usar o benefício dela (veja as descrições das Cartas e Fichas na página 24).

Nota: Ao escolher a ação de Descansar, suas fichas de Equipamento viradas para baixo são viradas para cima de novo.



Usar uma ficha de Comparsa

Vire a ficha para usar o benefício dela (veja as descrições das Cartas e Fichas na página 24).

Nota: Fichas de Comparsa são de uso único. Elas não são viradas para cima quando você descansar e elas continuam no seu tabuleiro. Elas só são descartadas se forem substituídas.



Realizar Primeiros Socorros

Vire esta ficha para curar 1 Ferimento (mova 1 cubo de Ferimento de sua caixa Vermelha de Ferimentos para sua caixa Verde de Ferimentos).

Nota: A ficha de Primeiros Socorros é virada pra cima de novo após você escolher a ação de Descansar.



Usar um Membro de Gangue

Devolva um de seus Membros de Gangue para o espaço de Gangue onde você tenha um marcador de Controle de Gangue para usar 1 dessas 3 habilidades:

- Perca 1 de Notoriedade.
- Durante o passo de **DESLOCAR-SE**, se estiver em uma peça com um Heliporto, gaste 1 PM para ir para qualquer Local ou Terreno em uma peça de Cidade que esteja até 2 peças de distância da sua peça atual. Se você se mover para 2 peças de distância, ignore os Policiais da peça que você atravessou. Você ainda precisa evitar os Policiais na peça da qual você saiu.
- Durante o passo de **EVITAR**, ignore os Policiais em uma peça qualquer.

Quando os dois membros de Gangue tiverem sido devolvidos, pegue seu marcador de Controle de Gangue de volta. Esta gangue está novamente disponível para qualquer jogador que quiser controlá-la.



Usar uma ficha de Recurso Desbloqueada

Uma vez desbloqueada (veja a seção à direita), cada uma dessas fichas só pode ser usada uma vez na partida.

Para usar uma ficha de Recurso desbloqueada, siga os seguintes passos:

1. Pague o valor indicado abaixo da ficha.
2. Ganhe o benefício da ficha (veja as descrições das fichas na página 24).
3. Vire a ficha.

Todas as fichas usadas além \$10k no final da partida.



Exemplo:

Vinnie quer Evitar um Policial **Federal** (3). Ele tem o Contato **Boxeador**. Ele paga \$2k (1) e vira a carta para baixo. A carta tem um símbolo de Notoriedade (2), então ele ganha 1 de Notoriedade.

Nota: O ícone de Notoriedade no verso de algumas cartas de Contato é só um lembrete que a carta lhe deu Notoriedade quando foi utilizada. Você não ganha Notoriedade ao virar a carta para cima de novo.

FICHAS DE RECURSO



Você tem um total de 7 fichas de Recurso em seu tabuleiro de Jogador. A sua ficha de Recurso de Ação Extra começa o jogo desbloqueada no lado esquerdo de seu tabuleiro (no espaço de \$5k). 3 de suas fichas começam o jogo ocupando três espaços de Item, e os outros 3 ocupam três espaços de carta de Contato. Essas 6 fichas de Recurso estão bloqueadas no começo do jogo.



Ao desbloquear uma ficha de Recurso, escolha qualquer Recurso bloqueado e mova-o para o espaço de Recurso desbloqueado vazio mais caro. Se você desbloquear um Recurso, mova os outros para a direita para fechar os vãos.



Ao desbloquear seu último Recurso, remova-o do jogo, já que você só tem espaço para 6 Recursos desbloqueados; você não pode substituir um já desbloqueado.

Fichas de Recurso desbloqueadas podem ser usadas como Ações Executivas (ver à esquerda).

AJUSTANDO A NOTORIEDADE

Ter uma alta Notoriedade é bom entre os assaltantes, mas parece que os policiais não gostam.

Mr. Blonde: Ou ele está vivo ou está morto, ou os tiras o pegaram ou não. — **Reservoir Dogs**



Durante a partida sua Notoriedade aumentará, lhe permitindo desbloquear mais fichas de Recurso que por sua vez te deixam ter mais Equipamentos e cartas de Contato. Contudo, conforme sua Notoriedade aumenta,

você terá que lidar com mais Policiais. Você pode tentar manter sua Notoriedade baixa, já que tomando cuidado você chamará menos atenção para você. Ao final da partida, ter uma Notoriedade alta reduzirá a sua pontuação final.

Como mencionado antes, você registra seus ganhos e perdas de Notoriedade durante o seu turno usando seus cubos de Notoriedade. Você não atualiza a trilha de Notoriedade diretamente ao fazer suas Ações.

Em cada parte do dia, depois de todos os jogadores terem feito suas Ações, a trilha de Notoriedade é atualizada.

Na Ordem de Turno, cada jogador ajusta sua Notoriedade na trilha de Notoriedade de acordo com os seus cubos de Notoriedade.

Cada cubo em sua caixa Vermelha de Notoriedade faz você subir na trilha de Notoriedade, e cada cubo em sua caixa Azul de Notoriedade faz você descer na trilha de Notoriedade. Calcule quanto o seu marcador de Notoriedade vai se mover (e em qual direção) antes de efetivamente mover seu marcador.

Após ajustar seu marcador na trilha de Notoriedade, reinicie seus cubos de Notoriedade os colocando de volta na parte inferior de sua caixa de Notoriedade. Note que o seu marcador não pode descer mais que o espaço mais baixo da trilha. Se isso fosse acontecer, deixe-o no último espaço.

Se seu marcador já estiver no topo da trilha e tiver que subir mais, você recebe 1 Ferimento por cada aumento acima do topo e deixa seu marcador no topo.

Exemplo:

Mr. Bones tem 2 cubos na caixa Vermelha de Notoriedade e 1 cubo na caixa Azul de Notoriedade. Sua Notoriedade se move um espaço pra cima na trilha de Notoriedade.



Mr. Pink: Quer dizer eu não quero matar ninguém. mas se eu tiver que passar e você estiver no caminho, de um jeito ou de outro, você vai sair do caminho. — **Reservoir Dogs**

Mudando de Patamar

Toda vez que seu marcador de Notoriedade atravessar uma linha de patamar quando estiver subindo, você ganha um benefício imediato (antes que os outros jogadores ajustem suas Notoriedades). Se seu marcador de Notoriedade descer abaixo de uma linha de patamar, você vai ganhar o bônus de novo quando você subir e atravessar a linha mais uma vez.

Primeiro, ao mudar de patamar, todos os jogadores com menos Notoriedade do que você (os marcadores dele estão abaixo do seu na trilha de Notoriedade) **devem** mover um Policial em sua direção (se possível), seguindo a ordem de turno.

O jogador movendo o Policial pode pegá-lo de qualquer peça de Cidade e colocá-lo em qualquer outra peça (não precisa ser adjacente), com as seguintes condições:

- O Policial movido tem que terminar em uma peça que seja **ao menos uma peça mais perto do Local do jogador ativo** do que a peça onde esse Policial estava.
- Nunca pode ter 2 Policiais do mesmo tipo na mesma peça.
- Nunca pode ter um Policial na peça de Cidade do Hospital.

Segundo, mudar de patamar desbloqueia fichas de Recurso para o jogador ativo (veja página 19).

- Mudar do 1º patamar: Desbloqueia 1 ficha de Recurso.
- Mudar do 2º patamar: Desbloqueia 2 fichas de Recurso.
- Mudar do 3º patamar: Desbloqueia 1 ficha de Recurso e pega um disco de Ação Extra.

Nota: Se você mudar mais de um patamar ao mesmo tempo, resolva cada um individualmente.

Exemplo:

Vinnie move sua Notoriedade acima da 1ª linha vermelha. Na ordem de turno, os jogadores com menos Notoriedade que o **Vinnie** movem um Policial na direção dele.

Ruby tem mais Notoriedade que ele, então não move um Policial.

Scar está empatado com **Vinnie**, então ele também não move nenhum policial.

Mr. Bones tem menos Notoriedade que **Vinnie**, então ele pega um Policial **Federal** de 2 peças de distância do **Vinnie** e o coloca na peça dele. Ele não poderia mover um Policial da SWAT para a peça do **Vinnie** pois já tem um Policial da SWAT lá.

Claws também tem menos Notoriedade que **Vinnie** mas ela está no mesmo local que ele, então ela precisa tomar cuidado ao mover Policiais em direção ao **Vinnie** para que ela não acabe causando problemas para ela mesma em seu próximo turno. Ela move um Policial **Local** para uma peça mais perto do **Vinnie**, aonde ela não pretende ir no próximo turno dela.



FUGINDO DA CIDADE

Steve to Charlie: *Você não tem mais o que fazer. O jogo acabou. Apenas desista — Uma Saída de Mestre*

Você só pode fugir da cidade no Dia 3. Para fazer isso, você deve ir até a única Saída aberta e **decidir** fugir. Isso acontece durante o passo de **DESLOCAR-SE** do seu turno. No passo de **EVITAR**, você deve tentar Evitar os Policiais normalmente, **incluindo os que estiverem na peça de Saída** (já que você está efetivamente saindo desta peça). No turno em que você foge da cidade, você não faz o passo 3.

Para fugir da cidade, você precisa pagar uma certa quantia de dinheiro. Se você for o primeiro jogador a fugir, você não paga nada, mas a partir daí, o custo depende do número de jogadores na partida e também a ordem em qual você estiver saindo da cidade. Se você não tiver dinheiro suficiente para fugir da cidade, você é preso e eliminado do jogo.

Ao fugir da cidade, você remove seu Assaltante do tabuleiro.

Assim que o primeiro jogador fugir, todos os outros jogadores precisam pagar \$1k em cada um de seus turnos antes deles fazerem uma ação. Se eles não puderem pagar, eles são presos imediatamente e são eliminados do jogo. O custo é sempre \$1k independente de quantos jogadores já fugiram.

Nota: *Você pode visitar uma Saída e decidir não fugir. Resolva o Local normalmente no turno em que você parou ali e depois, no seu próximo turno, você pode decidir fugir durante o passo de DESLOCAR-SE.*

Exemplo:

Em uma partida de 4 jogadores, Mr. Bones é o segundo jogador a fugir da cidade. Ele deve pagar \$1k para poder fazer seu turno e, após se mover para a saída e tentar evitar os Policiais Federal e Local, ele paga \$5k para sair da cidade.

EXIT	1st	2nd	3rd	4th	5th
2	0	10			
3	0	5	10		
4	0	5	10	10	
5	0	5	5	10	10

Com 2 jogadores:(\$k) 0, 10
Com 3 jogadores:(\$k) 0, 5, 10
Com 4 jogadores:(\$k) 0, 5, 10, 10
Com 5 jogadores:(\$k) 0, 5, 5, 10, 10



Nota: *Sua Notoriedade ainda é atualizada no turno da sua fuga. Isso pode fazer com que outros jogadores movam Policiais em sua direção. Neste caso, os policiais são movidos em direção à sua última localização conhecida: a peça de saída por onde você fugiu.*

PONTUAÇÃO FINAL

Ao fim do terceiro dia, ou depois que todos os jogadores tiverem fugido (ou sido presos), o jogo termina. Só os jogadores que conseguiram fugir podem ganhar o jogo. Antes da pontuação final, cada jogador deve descartar 1 carta de Contato de seu tabuleiro de Jogador por cada carta de Algemas que ele possua. Note que você pode descartar uma carta de Contato que esteja embaixo de uma carta de Algemas para satisfazer esta condição.

SAFE HOUSES	
BUILDINGS GROUP 1	
BUILDINGS GROUP 2	
\$ CASH	
ASSET TILES	
CONTACT CARDS	
\$ BAGS	
NOTORIETY LEVEL	
WOUNDS	
TOTAL	

Preencha a folha de pontuação da seguinte forma:

- Todo o dinheiro coletado nos Empreendimentos visitados do primeiro grupo (veja a carta de Plano de Fuga).
- Todo o dinheiro coletado nos Empreendimentos visitados do segundo grupo (veja a carta de Plano de Fuga).
- Todo o dinheiro coletado nos Esconderijos visitados (veja a carta de Plano de Fuga).
- O Dinheiro atrás do biombo do Jogador.
- \$10k por cada ficha de Recurso utilizada (virada para baixo).
- 0,10,30,60,100k por ter 1,2,3,4,5 Cartas de Contato em seu tabuleiro de Jogador.
- Todo o dinheiro coletado nas fichas de Armário e de Saída.

Você perde dinheiro pelos seguintes:

- Sua posição na trilha de Notoriedade (entre 0 e -\$100k exibidos no lado da trilha).
- -\$20k por cada cubo de Ferimento em sua caixa Vermelha de Ferimentos.

No caso de um empate:

- O jogador empatado com mais dinheiro atrás do biombo vence.
- Se ainda houver um empate, o jogador empatado com a menor notoriedade vence.
- Se ainda houver um empate, o jogador empatado com menos Ferimentos vence.
- No raro caso de ainda estar empatado, os jogadores empatados compartilham a vitória.

O jogador com mais dinheiro vence

PARTIDA DE 2 JOGADORES

Em uma partida de 2 jogadores, existe uma 3ª jogadora controlada pelo jogo: **Sandr, a Inspetora Policial** (veja a Preparação para 2 Jogadores na página 5).



Durante a Fase de Rendimento, ela não recebe nada.

Durante a Fase de Cidade, cada jogador coloca 2 peças de Cidade seguindo as regras normais (a Sandra não é um jogador para isso).

Durante a Fase de Ordem de Turno, ajuste a ordem de turno da Sandra de acordo com a Notoriedade dela como sempre.

Durante a Fase de Ação do Jogador, ela faz uma Ação na ordem do turno normalmente. Ela conta como um jogador para quando alguém visitar um Local onde ela estiver.

- Além disso, para o propósito de um jogador evitando os Policiais, a Sandra conta como um Policial de qualquer tipo (escolhido pelo jogador que está a evitando). Isso pode fazer com que seja necessário evitar 4 Policiais em uma peça.
- A Sandra pode visitar qualquer empreendimento, esteja ele fechado ou não.
- Na Noite e no Amanhecer, ela usa os Discos de Ação Extra se ela tiver algum.

Nota Importante: Em partidas de 2 jogadores, a ordem das cartas de Contato na amostra importa. Ao pegar uma carta de Contato, arraste todas as cartas de Contato para a direita para encher qualquer espaço vazio e puxe uma carta nova para colocar no espaço mais à esquerda da amostra. Faça o mesmo quando a Sandra pegar alguma carta de Contato.

TURNO DA SANDRA

No turno dela, a Sandra sempre se move, ela nunca descansa.

PASSO 1: DESLOCAR-SE

Revele cartas uma a uma do baralho da Inspetora até que você revele uma carta exibindo um Local que esteja atualmente na cidade. Mova a Sandra diretamente para lá (ela tem PM infinitos).

Exceção: Ignore as cartas de Saídas abertas nos dias 1 e 2 (revele uma outra carta). Se a Sandra revelar uma carta de Saída no dia 3, ela vai até lá mas não faz nenhuma Ação. Ela ainda se move nas próximas rodadas.

PASSO 2: EVITAR

A Sandra é uma Policial, então ela ignora este passo.

PASSO 3: VISITAR

Se um ou mais outros jogadores estiverem no Local que ela for visitar, a Notoriedade dela subirá de acordo com as regras normais.

Toda vez que a Sandra ganhar Notoriedade durante o turno dela, coloque um dos cubos de Notoriedade dela acima do marcador de Notoriedade. Por outro lado, toda vez que a Sandra perder Notoriedade durante o turno dela, coloque um dos cubos de Notoriedade dela abaixo do marcador de Notoriedade dela.

Depois, siga as instruções na carta da Sandra.

Após a realização de todos os passos, remova a carta da partida; a Sandra nunca visita o mesmo local duas vezes. Cartas que foram puladas durante o passo de **DESLOCAR-SE** voltam para o baralho e são reembalhadas. Não existe uma Pilha de Descarte.

As cartas da Sandra são explicadas abaixo.



Locais de Empreendimento:

1. Sandra ganha 1 de Notoriedade.
2. Coloque um cubo da Sandra no hex. branco do empreendimento. Se este for o 2º cubo neste empreendimento, o prédio é fechado.
3. Descarte as 2 cartas de Contato mais à direita (devolva para a caixa do jogo). Se uma ou as duas tiverem o benefício de dar um disco de Ação Extra, ela ganha esse(s) disco(s).
4. Se, neste turno, a Sandra tiver visitado todo um grupo de empreendimentos, ela recebe um disco de Ação Extra.



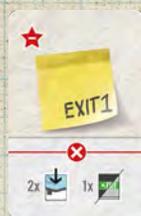
Esconderijos:

1. Sandra perde 1 de Notoriedade.
2. Coloque um dos cubos da Sandra no hex. vermelho do Esconderijo.
3. Descarte (para a caixa) uma ficha de Comparsa aleatoriamente.
4. Descarte (para a caixa) uma chave desse Esconderijo aleatoriamente.
5. Se, neste turno, a Sandra tiver visitado todos os 3 Esconderijos, ela recebe um disco de Ação Extra.



Lojas:

1. Sandra ganha 1 de Notoriedade (Lojas A e C) ou perde 1 de Notoriedade (Lojas B e D). Existe um lembrete disso no canto superior esquerdo da carta.
2. Descarte (para a caixa) as 2 cartas de Contato mais à direita. Se uma ou as duas dessas cartas tiverem o benefício de dar um disco de Ação Extra, a Sandra ganha esse(s) disco(s).
3. Nas Lojas A, B e C, descarte uma ficha de Armário aleatoriamente entre a pilha exibida na carta (devolva para a caixa sem que ninguém veja a frente da ficha). Na Loja D, descarte uma ficha de Armário aleatoriamente de todas as pilhas.



Saídas Fechadas:

1. Sandra perde 1 de Notoriedade.
2. Descarte uma das fichas de Saída nesta saída aleatoriamente (devolva para a caixa sem que ninguém veja a frente da ficha).
3. Descarte (para a caixa) as 2 cartas de Contato mais à direita. Se uma ou as duas dessas cartas tiverem o benefício de dar um disco de Ação Extra, a Sandra ganha esse(s) disco(s).

AJUSTANDO A NOTORIEDADE

A Notoriedade da Sandra é ajustada na hora relevante de acordo com seus Cubos de Notoriedade acima e abaixo do marcador de Notoriedade dela na trilha de Notoriedade. Se tiver um cubo acima, o marcador dela sobe, e vice-versa. Se tiver um cubo acima e um abaixo, o marcador dela não se move. Depois que o marcador tiver sido movido, devolva todos os Cubos de Notoriedade dela de volta para o lado do tabuleiro.

Se ela passar de um patamar, cada jogador com menos Notoriedade do que ela move um Policial na direção dela seguindo as regras normais. Se qualquer jogador passar um patamar e a Sandra tiver menos Notoriedade, o outro jogador move um Policial pela Sandra. As regras para a movimentação dos Policiais continuam as mesmas.



PARTIDA SOLO

Tenente Costa: Hey, eu apenas pego o que me oferecem, tá bom? Não tem nada errado nisso.

Você sabe o que está acontecendo na vizinha e a Máfia sabe que você sabe. Para que você continue calado, eles lhe dão algumas coisas aqui e ali — um pouco de dinheiro, uma refeição grátis para a sua família num restaurante chique, uma garrafa de seu whiskey favorito. Eles não fazem nada violento, então qual o problema?

- Jogue com a Sandre as regras dela (regras para 2 jogadores na página anterior).
- Escolha uma cor para representar o Tenente Costa e embaralhe o Baralho dele.
- Além disso, coloque o tabuleiro do Tenente Costa junto com os cubos de Notoriedade dele. Não dê dinheiro ao Costa e não coloque as fichas de Recurso, de Descanso, de Primeiros Socorros nem os marcadores de Controle de Gangue. Ele não tem uma trilha de rendimento porque ele não ganha Rendimentos no jogo, mas os 9 cubos serão usados para registrar os Esconderijos e empreendimentos que ele visitar.
- Coloque o marcador de Notoriedade dele no fundo da trilha de Notoriedade.
- Coloque o marcador de ordem de turno dele no segundo espaço da trilha de ordem de turno; ou seja, a Sandra e o Tenente Costa se moverão primeiro na Fase 5 do primeiro dia.



O Tenente segue as regras da Sandra com as seguintes exceções:

- Puxe uma carta de Plano de Fuga para ele e deixe-a virada para baixo perto do tabuleiro dele. Não olhe para a carta até o fim da partida durante a pontuação.
- Ele usa o Baralho de Tenente durante o passo de **DESLOCAR-SE**. Costa puxa cartas até que ache um Local que esteja na mesma peça ou em uma peça adjacente à que ele está atualmente. A carta é resolvida e colocada de volta na caixa. Todas as outras cartas voltam para o baralho, que agora é reembaralhado.
- Embora o Costa seja um Policial, ele é corrupto, então você precisa pagar \$3k (ao banco) para “evitar” ele quando você sair de uma peça de cidade com o Tenente nela. Se você não puder pagar, você recebe 2 Ferimentos.
- Ele não descarta cartas de Contato como a Sandra. Ele pega a carta mais à direita e a deixa perto do Tabuleiro dele. Como em uma Partida de 2 Jogadores, arraste as cartas de Contato para a direita para preencher espaços vazios e compre uma nova carta para colocar no espaço mais à esquerda da amostra.

- Ao ganhar ou perder Notoriedade, use o tabuleiro do Tenente como você faria com qualquer jogador humano.
- Ao visitar a Loja D, pegue a ficha de Armário do topo de cada pilha e forme uma pilha com elas em um espaço de item vazio do Costa sem ver a frente delas.
- Ao visitar saídas fechadas e todas as outras lojas, pegue as 2 fichas do topo e faça uma pilha com elas em um espaço de item vazio do Costa sem ver a frente delas.
- Ele não visita Empreendimentos fechados. Assim que um Empreendimento fechar, descarte a carta dele do baralho do Tenente Costa.
- Ele foge no 3º dia quando a carta com a Saída certa aparecer. Se a carta não aparecer, ele foge da cidade no último turno dele. Ele sempre foge.

PONTUAÇÃO

- Ao fim da partida, revele o Plano de Fuga do Tenente Costa.
- Ele pontua pelos Empreendimentos e Esconderijos visitados, e também faz 0, 10, 30, 60, or \$100k por ter 1, 2, 3, 4, or 5 cartas de Contato, respectivamente.
- Se alguma das fichas estiver com valor zero, conte como se fosse o maior valor da pilha (ou seja, um armário verde sem valor, na verdade vale \$90k para ele).
- Se ele tiver uma pilha de fichas da Loja D ou das Saídas, escolha a ficha com o maior valor.
- Ele não perde pontos por ferimentos, já que ele nunca se fere. Ele perde pontos pela posição na trilha de Notoriedade, contudo.



DICAS

Você desbloqueia fichas de Recurso:



- Sempre que você muda de patamar ao ganhar Notoriedade e passar de uma linha vermelha na trilha de Notoriedade
- Sempre que você Descansa
- Pagando \$3k durante a fase de Rendimento no começo do 2º e 3º dia, se sua Notoriedade estiver abaixo da primeira linha de patamar
- Visitando a Igreja ou a Clínica
- Usando a carta de Espião 3
- Visitando todo um grupo de Empreendimentos ou Esconderijos

Você pode ganhar Ações Extra:



- Visitando todo um grupo de Empreendimentos ou Esconderijos
- Usando a ficha de Comparsa: Identificador
- Usando a ficha de Recurso de Ação Extra (desbloqueada na preparação)
- Usando a carta de Contato: Comparsa
- Passando a última linha de patamar na trilha de notoriedade

Você perde Notoriedade quando:



- Você visita um Esconderijo — *Você acha que está seguro.*
- Você usa o serviço da carta Informante ou do comparsa Disfarce — *Aquele cara vai culpar outro cara.*
- Você usa um Membro da Gangue — *Mande a gangue fazer o trabalho sujo.*
- Você visita a Igreja — *Você aparenta ser um rapaz caridoso.*
- Você visita todo um grupo de Empreendimentos — *Você é só um empreendedor cuidado das suas coisas.*

Você ganha Notoriedade quando:



- Você paga por um serviço numa carta com uma estrela vermelha — *Pedir ajuda dessa forma chama muita atenção.*
- Você visita um Local com 1 ou mais outros jogadores — *É muito barulho para passar despercebido.*
- Você visita o Hospital — *É a lei. Você está ferido, os médicos são obrigados a informar a polícia.*
- Você substitui uma carta ou ficha em seu Tabuleiro — *Nenhum capanga gosta de ser substituído. Deixar equipamentos por aí deixa pistas.*



Pague agora



Ganhe agora



Pague ao fim da partida



Ganhe ao fim da partida

DESCRIÇÕES DAS FICHAS E CARTAS

Fichas de Recurso – Uso Único:



Evita todos os Policiais em uma peça.



Mova um Policial Federal (Vermelho) de uma peça para outra peça sem esse tipo de Policial.



Mova um Policial Local (Azul) de uma peça para outra peça sem esse tipo de Policial.



Mova um Policial da SWAT (Preto) de uma peça para outra peça sem esse tipo de Policial.



Visite qualquer empreendimento fechado ou abra qualquer armário (chave mestra).



Cure 1 Ferimento (mova um cubo de sua caixa Vermelha de Ferimentos para a caixa Verde de Ferimentos)



Pegue um disco de Ação Extra, e coloque-o no espaço adequado em seu tabuleiro de Jogador

Cartas de Contato:



Infiltrado: Remova 1 Policial do tipo indicado do tabuleiro e coloque-o de volta na caixa.



Comparsa: Pegue um disco de Ação Extra.



Lutador/Boxeador/Ninja: Evite todos os Policiais dos tipos indicados em uma peça.



Informante: Perca 1 de Notoriedade.



Suborno/Convocação: Mova qualquer Policial do tipo indicado para qualquer peça sem esse tipo de Policial.



Espião 1: Pegue 1 carta de Contato.



Espião 2: Vire para cima todos os seus equipamentos e contatos virados pra baixo.
Nota: Lembre que as cartas de Contato são viradas para baixo após resolver seu efeito.



Espião 3: Desbloqueie 1 ficha de Recurso.



Esgoto: Mova-se para uma peça de Cidade a 2 peças de distância conforme o diagrama. Ignore os Policiais nas peças que você atravessou. Pague o custo de movimento normalmente. Se você sair em um Terreno diferente do que você entrou, você paga 1 PM. Se for o mesmo Terreno, o movimento é gratuito.



Médico: Cure 1 Ferimento.



Aeromédico: Mova-se diretamente para o Hospital. Você não pode mais se mover neste turno.



Gangue: Use uma das 3 Ações Executivas de Gangue.



Helicóptero: Mova-se de uma peça com um Heliporto para um Local ou Terreno em até 2 peças de distância.



Loja Geral: Receba o Rendimento.



Dublê: Evite 1 Policial de qualquer tipo.



Carro Veloz: Evite todos os Policiais em uma peça.



Jet Ski: Você pode se mover através de um corpo d'água neste turno.



Exemplo do Esgoto:

Vinnie não gasta PM porque o terreno aonde ele saiu é igual ao terreno onde ele entrou.

Ele só precisa evitar o Policial Local da peça que ele saiu.

Fichas de Comparsa – Uso Único:



Telefone (Custo \$2k): Pegue uma carta de Contato.



Cofre (Custo \$3k): Receba o Rendimento.



Disfarce (Custo \$2k): Perca 1 de Notoriedade.



Identificador (Custo \$4k): Pegue um disco de Ação Extra.



Kit de Primeiros Socorros (Custo \$1k): Cure 1 Ferimento (mova um cubo de sua caixa Vermelha de Ferimentos para a caixa Verde de Ferimentos).



Motocicleta (Custo \$2k): Use uma habilidade de Gangue. Você não precisa ter um Membro de Gangue pra fazer isso.



Energético (Custo \$2k): Vire pra cima todas as suas fichas de Equipamento e cartas de Contato viradas para baixo.



Helicóptero (Custo \$1k): Quando estiver em uma peça com um Heliporto, use esta ficha e gaste 1 PM para se mover pra qualquer Local ou Terreno em uma peça de Cidade a 1 ou 2 peças de distância de sua peça atual. Se você se mover para 2 peças de distância, ignore todos os Policiais da peça que você atravessou. Você ainda precisa evitar os que estavam na peça da qual você saiu.

Fichas de Equipamento:



Colete (Custo \$2k): Evite um Policial Federal (Vermelho).



Quepe (Custo \$2k): Evite um Policial Local (Azul).



Capacete (Custo \$2k): Evite um Policial da SWAT (Preto).



Máscara de Gás (Custo \$3k): Evite um Policial da SWAT (Preto) ou Local (Azul).

