

~~Manual de Regras~~

Sobrevivência



Design e Arte: Lucas Gamarra

Aplicativo: Lucas Pfister



Arte da Caixa: Gustavo Mori

Tester Líder: Samuel Xavier

Agradecimentos: Isabelle Bertanha,
Sandra Gamarra, Leticia Gamarra, Jéssyca
Xavier, Lucas Pfister, Marina Forner, Jorge
Mendes, Fernanda Xavier, Regiane Mendes,
Thainã Mendes, Douglas Xavier, Pietro Xavier



Objetivo do jogo

Este jogo é colaborativo, isso significa que vocês vão jogar como um grupo de 4 jogadores, contra o jogo, e não um contra o outro. Vocês trabalharão em equipe, pois ou todos ganham, ou todos perdem. Boa sorte! Vão precisar.

O mundo foi dominado por criaturas monstruosas, que rapidamente dizimaram boa parte da população. Elas ficaram conhecidas como "Sleepwalkers", pois saem à noite em busca de alimento. Durante o dia eles ficam escondidos, em um complexo sistema de túneis subterrâneos espalhados pela cidade, com várias tocas que chegam até a superfície.

O exército conseguiu criar locais seguros e estão evacuando as cidades. O seu grupo é composto pelos últimos sobreviventes dela. Vocês sabem que o exército vai estar próximo, em exatos 7 dias; e precisam avisá-los que ainda estão vivos, para serem resgatados. Para isso, e VENCER o jogo, vocês vão precisar:

- Consertar a Torre de rádio.
- Enviar 3 pedidos de S.O.S, em dias diferentes
- Sobreviver os próximos 7 dias.

Vocês perdem imediatamente se:

- Algum Sleepwalker entrar na casa.
- Juntarem 3 marcadores de fome.
- A torre de rádio for destruída, antes dos 3 pedidos de S.O.S serem enviados.

Componentes

- 1 Tabuleiro
- 1 cubo marcador
- 31 Tokens de planos
- 105 Cartas de recursos
- 4 meeple de jogadores
- 3 marcadores de fome

Cartas de Recursos



1. **Ícone de descarte:** Todas as cartas com este ícone, devem ser descartadas após o uso. As que não tiverem, poderão ser usadas durante todo o jogo.

2. **Nome:** Nome do tipo do item.

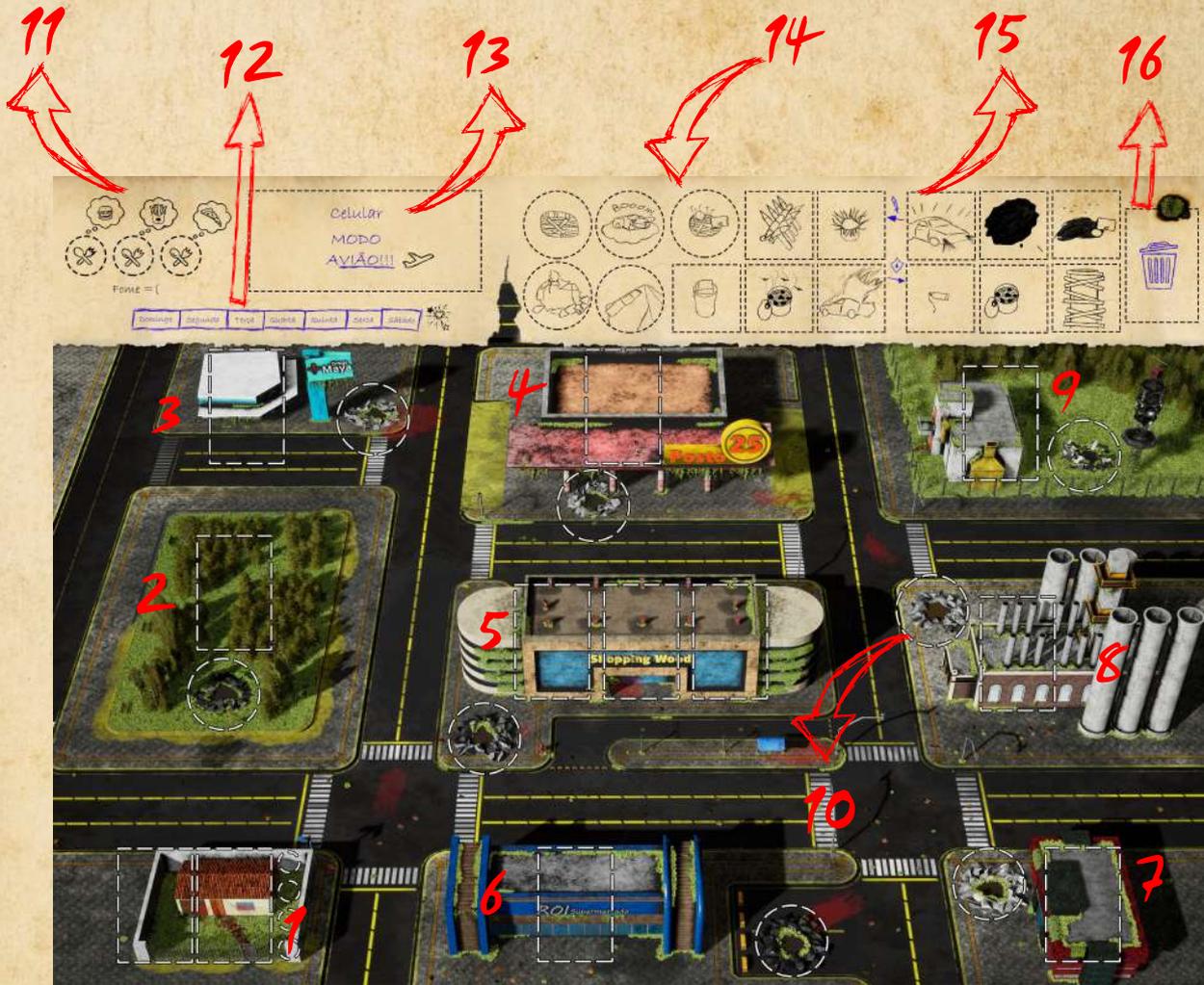
3. **Efeito:** Descrição do que a carta faz.

4. **Origem:** Local onde o item foi encontrado.

Existes 105 cartas de recurso, sendo:

- 18 cartas de planos.
- 13 cartas com 1 comida.
- 7 cartas com 2 comidas.
- 4 cartas com 3 comidas.
- 6 cartas de S.O.S.
- 8 cartas de madeira.
- 3 cartas de tinta.
- 2 cartas de armas.
- 3 cartas de munição.
- 2 cartas de extintor de incêndio.
- 3 cartas de bateria.
- 2 cartas de kit de primeiros socorros.
- 3 cartas de remédios.
- 10 cartas de gasolina.
- 2 cartas de carros.
- 3 cartas de ferramentas.
- 6 cartas de produtos químicos.

Tabuleiro



O tabuleiro possui 9 locais diferentes, neles os jogadores podem encontrar recursos. As cartas de recurso de cada local, devem ser colocadas nos retângulos pontilhados. Você pode descobrir qual carta é de cada local, pelo verso dela, que deve ser igual a área pontilhada; ou na frente dela, no canto inferior, como mostrado na página anterior.

O tabuleiro também possui 8 tocas, uma em cada local, que estão indicadas pelo círculo pontilhado, como no exemplo do item 10, da imagem acima. A casa, é o único local que não possui uma toca. As tocas são onde os Sleepwalkers se escondem durante o dia.

Locais:

- 1. Casa:** Onde os jogadores começam todo turno e também encontram planos para combater os Sleepwalkers.
- 2. Parque:** Onde os jogadores encontram madeira.

- 3. Farmácia:** Onde os jogadores encontram Remédios, e kits de primeiros socorros.
- 4. Posto de gasolina:** Onde podem encontrar gasolina e comida.
- 5. Shopping:** É dividido em 3 andares
 - **Estacionamento:** Onde os jogadores podem encontrar gasolina e carros
 - **Lojas:** Onde podem encontrar Tinta, madeira, bateria e ferramentas.
 - **Praça de alimentação:** Onde os jogadores encontram comida.
- 6. Mercado:** Os jogadores encontram comida.
- 7. Delegacia:** Onde os jogadores encontram armas, munição, e rádios comunicadores.
- 8. Fábrica:** Onde encontram Produtos químicos.
- 9. Torre de rádio:** Onde os jogadores podem enviar pedidos de S.O.S para o exército.

11. Marcador de fome: Cada jogador deve consumir uma unidade de comida por dia. Sempre que algum jogador não comer durante o dia, pegue um marcador de fome. O jogo acaba e vocês perdem, se juntarem 3. Para remover um marcador de fome, 1 dos jogadores deve comer 3 unidades no mesmo dia, enquanto os outros comem 1 unidade normalmente.



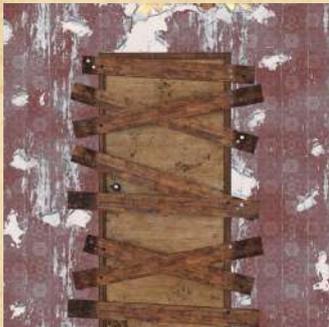
12. Calendário: O jogo possui 7 rodadas, cada uma representando um dia da semana. Sempre que algo se referir a 1 dia, entenda que se refere a uma rodada. Comece colocando o marcador no Domingo, e mude sempre que chegar a noite. O objetivo de vocês é sobreviver até a noite de sábado.

13. Celular: Um dos jogadores precisa baixar o aplicativo do jogo. Ele irá controlar todas as ações dos Sleepwalkers e os resultados dos planos, colocados no tabuleiro pelos jogadores. Mais informações sobre o aplicativo podem ser encontrados na página 9 deste manual.

14. Tokens de planos Ofensivos: Os Tokens dos 5 planos ofensivos. Os detalhes de cada plano serão mostrados logo mais, neste manual.

15. Tokens de planos Defensivos: Os Tokens dos 4 planos Defensivos. Existem 5 planos defensivos, mas apenas 4 tokens, pois um deles é automático.

Os tokens de planos quadrados devem ser colocados em locais, sobre as cartas de recursos, daquele local.



Os tokens de planos redondos, devem ser colocados nas tocas, no círculo pontilhado.



16. Descartes: Todas as cartas que o grupo usar, ou que os Sleepwalkers destruírem, devem ser guardadas aqui, viradas para baixo.

Setup

- 1º - Embaralhe e coloque as cartas de recursos, sobre o tabuleiro nos locais correspondentes.
- 2º - Selecione os planos defensivos "Fortificar", "Ronda noturna" e outros 3 defensivos, aleatórios. Selecione 5 planos Ofensivos Aleatórios, os planos que restarem, guarde na caixa.
- 3º - Coloque os tokens de planos nos locais indicados.
- 4º - Posicione o marcador de dias no domingo.
- 5º - Coloque os Meebles dos jogadores nos locais indicados na casa.
- 6º - Selecione o primeiro jogador. Quem assistiu a um filme de terror por último será o primeiro jogador. Os outros jogarão em sequência, sentido horário.

7º ...Rezar...

Como jogar

O jogo consiste em 7 turnos, cada turno tem o período do dia e da noite. Durante o dia vocês podem sair pela cidade e fazer suas ações, durante a noite, devem estar em casa; pois os sleepwalkers vão sair de suas tocas, e irão em até 2 os locais da cidade, em busca de alimento. Mas destruindo recursos, por onde passarem.

Enquanto estiverem na casa, devem se planejar e criar estratégias para os próximos dias, quando saírem e estiverem em locais diferentes do tabuleiro, vocês NÃO podem compartilhar os recursos que encontrarem, e se decidirem utilizar esses recursos para executar um plano, não podem consultar outros jogadores, já que no jogo eles estariam muito distantes para se comunicar. Caso tenha outro jogador no mesmo local que você, vocês podem juntos, mostrar e compartilhar recursos e ideias.

Protejam sua casa pois se eles conseguirem entrar, vocês perdem o jogo. Todas as ações dos Sleepwalkers, como os resultados e as consequências dos planos que vocês utilizarão, serão controladas por um aplicativo de inteligência artificial do jogo. Mais informações do aplicativo podem ser encontradas na página 10 deste manual. Ao final de cada dia, mude o marcador no calendário para o próximo, como explicado no começo da página 4.



Dia



Cada jogador pode realizar até 5 ações por dia, elas devem ser feitas intercaladas entre os jogadores, ou seja, o 1º jogador faz sua 1ª ação, depois o 2º jogador faz sua 1ª ação, e assim por diante, até que todos os jogadores tenham feito 5 ações.

No final do dia, todos os jogadores vão voltar para casa, essa ação é automática e obrigatória e não gasta ação, além disso, cada jogador precisa consumir 1 comida. Algumas delas, possuem 2 ou 3 comidas, isso significa que ela pode alimentar 2 ou 3 pessoas.

Para cada jogador que não comer, pegue 1 marcador de fome, se o grupo juntar 3 marcadores, vocês perdem o jogo. Para remover 1 marcador de fome, 1 jogador precisa consumir 3 comidas no mesmo turno.

As 3 ações possíveis são: Ir até um local, Procurar recursos e executar um plano. Existe uma ação especial, que deve ser usada apenas uma vez no jogo, chamada "consertar a torre de rádio".

Consertar a Torre de Rádio

É uma ação especial, que pode ser feita apenas uma vez no jogo, por qualquer jogador. Ela não gasta uma das suas ações normais, e vocês devem fazê-la, para ganhar o jogo. Antes de executá-la, não é possível procurar recursos na torre de rádio. Para a execução, basta ir até a torre de rádio com uma carta de "ferramenta" e "bateria" e descartar a carta de "bateria". Após isso, vocês concluíram a primeira etapa, para vencer o jogo e podem fazer os pedidos de S.O.S.

Ir até um local

O jogador vai até um local adjacente. Diagonal não é considerado adjacente, ou seja, ele pode ir para cima, baixo, esquerda ou direita. Cada local está dentro de uma quadra na rua, posicione o seu meeple em qualquer lugar dentro dela. Caso os jogadores consigam usar um carro, eles podem ir para qualquer local do mapa, gastando apenas 1 ação de "ir até um local".

Procurar recursos

O jogador compra uma carta no topo do baralho do local em que estiver. O jogador não pode mostrar para os outros jogadores a carta que comprou, deve deixá-la virada para baixo a sua frente.

Se algum outro jogador estiver no mesmo local, eles podem mostrar suas cartas apenas entre eles, inclusive dar cartas para o outro jogador, quantas vezes quiserem. No final do dia, quando todos os jogadores voltarem para casa, eles podem revelar e trocar cartas entre si, como julgarem melhor.

Executar um plano

Vocês podem executar planos para combater os Sleepwalkers. Os planos podem ser Defensivos, ou Ofensivos. Para colocar um plano em prática, os jogadores precisam ter o número de ações necessárias para cada plano, além dos recursos específicos de cada um.

Após executá-lo, os jogadores devem descartar as cartas de recursos, que tenham o ícone de descarte. A carta do plano em si NÃO é descartada, e pode ser usada novamente, quantas vezes o grupo achar necessário.

Alguns planos são colocados em tocas, outros em locais. O jogador que quiser colocar um plano em prática, precisa estar no mesmo local que desejar que o plano fique. Se desejar colocar em uma toca, basta estar no local correspondente à esta. Por exemplo, se estiver na fábrica, você pode colocar um plano na própria fábrica, ou na toca, representada pelo número 10 no exemplo da página 2.



Após todos os jogadores terem feito suas 5 ações e retornado à casa, os Sleepwalkers saem de suas tocas, e vão em até dois locais aleatórios, sorteados pelo aplicativo. Quando isso acontecer, remova 1 carta de recurso de cada local, sem que sejam reveladas, e guarde-as fora do tabuleiro. Elas não estão mais disponíveis durante esta partida. Quando um local não possuir mais cartas de recursos, ele é considerado destruído, e os Sleepwalkers não vão mais até lá.

Toda noite 1 novo Sleepwalker virá até a cidade e ficará escondido em uma toca aleatória, sorteada automaticamente pelo aplicativo. Se um Sleepwalker for até a casa, e ela estiver desprotegida, os jogadores perdem o jogo.

Os Planos

Existem 10 planos ofensivos e 8 defensivos. Vocês devem sempre jogar com 5 de cada, escolhidos aleatoriamente, no começo de cada partida. Através deles, vocês serão capazes de se defender e atacar os Sleepwalkers. Eles são sempre colocados em locais ou em tocas.

Existem menos planos defensivos, pois os planos "Fortificar" e "Ronda Noturna", devem estar sempre selecionados, ou seja, entre os 6 defensivos que sobram; 3 devem ser sorteados, para compor os 5 planos. Quando um Sleepwalker for atingido por um plano; as consequências deste, acontecem antes do Sleepwalker destruir um recurso do local. Isso pode ser importante, pois eles podem ser feridos ou mortos, ao entrarem em um local, e não destruírem uma carta de recurso.

Para conseguir um plano, é necessário usar a ação "Procurar recursos", enquanto estiver na casa, e o jogador pode escolher se quer um plano Ofensivo ou Defensivo. Uma vez descobertos, eles só podem ser revelados para outros jogadores, na casa ou no final do dia. Quando todos retornarem, ele será guardado aberto, do lado do tabuleiro e estará disponível para todos os jogadores a qualquer momento. Os planos sempre precisam de alguns recursos e de uma quantidade de ações para serem feitos, alguns precisam de 2 ações, que podem ser divididas entre 2 jogadores, desde que ambos estejam no mesmo local, ao mesmo tempo.

Alguns planos podem ferir e envenenar os Sleepwalkers. Ambas situações os fazem ir em apenas 1 local por noite, ao invés de 2. Se eles forem feridos ou envenenados 2 vezes, eles morrem. Quando ele é ferido, essa condição é imediata, já quando for envenenado, ela só começará a ter efeito na próxima noite.

Planos Ofensivos

Bomba incenriária

Colocada em uma toca. É uma bomba improvisada que cria uma faísca, incendiando a área. Ativada quando uma criatura sai da toca e esbarra na bomba. Mata todos os Sleepwalkers que viviam naquela toca.

Recursos necessários: 1 bateria, 1 gasolina e ferramentas.

Ações necessárias: 2 ações de 1 jogador, ou 1 ação de 2 jogadores.

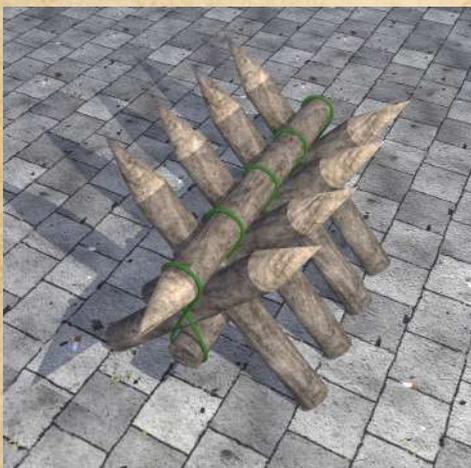


Armadilha de madeira

É colocada em um local e irá ferir o primeiro Sleepwalker que entrar lá. Será destruída após um Sleepwalker ser atingido por ela. Não impede que outros jogadores vão ou busquem recursos do local.

Recursos necessários: Ferramentas e 1 madeira.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador.



Barricada

Colocada em uma toca. É uma barricada de madeira, que impede que qualquer criatura saia dessa toca por 1 noite. Os Sleepwalkers gastam suas ações destruindo-a, e ficam livres nas próximas noites.

Recursos necessários: 1 madeira e ferramentas.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador.



Expulsar

É colocada em uma toca, deixando-a inóspita. Nenhum Sleepwalker virá nesta toca, os que estiverem ali, irão se mudar para uma outra aleatória e ficarão envenenadas.

O jogador que executar este plano, ficará envenenado e perderá 2 ações por turno. Se ele utilizar uma carta de "remédio", voltará a ter as 2 ações normalmente.

Recursos necessários: 1 madeira, 1 produto químico e ferramentas.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador.



Antecipar

Colocada em uma toca. É um atrativo que fará com que o próximo Sleepwalker que entrar em jogo, viva nela.

Recursos necessários: 1 comida.

Ações necessárias: Este plano não custa ação.



Armadilha de metal

É colocada em um local. Na noite que for colocada, impedirá que os Sleepwalkers vão até o local, devido ao cheiro dos produtos químicos, na seguinte, irá ferir todos os Sleepwalker que lá entrarem. Não impede que outros jogadores vão ou busquem recursos do local.

Recursos necessários: 2 Ferramentas e 2 Produtos químicos.

Ações necessárias: 2 ações de 1 jogadores, ou 1 ação de 2 jogadores.

O jogador que executar este plano ficará envenenado e perderá 2 ações por turno. Se ele utilizar uma carta de "remédio" voltará a ter as 2 ações normalmente.



Carro bomba

É colocada em um local. Um carro que irá explodir e matar o primeiro Sleepwalker que entrar no local. Descarte a carta do carro, depois que fizer este plano.

Recursos necessários: 1 carro e 1 gasolina.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador.



Incomodar

É colocada em uma toca, se algum Sleepwalker sair dela, os jogadores irão saber quantos estão vivendo ali.

Recursos necessários: 1 Extintor de incêndio.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador.



Intoxicar

Colocada em um local. Envenena todos os Sleepwalkers que entrarem nele. O cheiro da gasolina, irá disfarçar o produto químico, então os Sleepwalkers não serão afastado do local, mas irão ficar envenenados.

Recursos necessários: 1 produto químico e 1 Gasolina.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador.



Envenenar

Colocada em um local, quando uma criatura for até lá, esta irá consumir a armadilha, ao invés de um recurso do local; e ficará envenenada. Após executar este plano, o jogador também ficará envenenado, e perderá 2 ações por turno. Se ele utilizar uma carta de "remédio" voltará a ter as 2 ações normalmente.

Recursos necessários: 1 comida e 1 produto químico.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador.



Planos Defensivos

Carro de som

É colocada em um local e irá atrair todos os Sleepwalkers para ele, na primeira ação deles. Descarte a carta de carro, depois que utilizar este plano.

Recursos necessários: 1 carro e 1 bateria.

Ações necessárias: 1 ações de 1 jogadore



Assustar

É colocada em um local. Os próximos 2 Sleepwalkers que forem nele, irão se assustar com esse plano, e fugirão antes de destruir um recurso do local.

Recursos necessários: 1 ferramenta e 1 Extintor de incêndio.

Ações necessárias: 1 ações de 1 jogadore



Fortificar

É colocada na casa, fortifica as entradas impedindo que os Sleepwalkers entrem.

Quando algum deles for até a casa, ele irá primeiro danificar a fortificação. Nesse caso, vire o token para o lado menos fortificado, se isso ocorrer novamente, remova-a, e a casa ficará exposta.

Caso a fortificação esteja danificada, os jogadores podem consertar e voltar para o lado inicial, refazendo este plano.

Recursos necessários: ferramentas e 2 madeiras.

Ações necessárias: 2 ações de 1 jogador ou 1 ação de 2 jogadores.



Reciclar

É feita em um local. Selecione todas as cartas do local, que estiverem na pilha de descarte, e embaralhe, virando-as para baixo. Coloque 1 aleatória de volta ao jogo. Este plano não possui token.

Só pode ser utilizado 1 vez por jogo.

Recursos necessários: Este plano não precisa de recursos.

Ações necessárias: 3 ação de 1 jogador.

Afastar

É Colocado em um local, espalha produtos químicos nele, garantindo que nenhuma criatura vá até lá durante a próxima noite.

O jogador que executar este plano ficará envenenado e perderá 2 ações por turno. Se ele utilizar uma carta de "remédio", voltará a ter as 2 ações normalmente.

Requisitos necessários: 1 produto químico.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador.



Atrair

É Colocada em um local. Isso faz com que todos os Sleepwalkers vão até lá, durante essa noite.

Recursos necessários: 2 comidas.

Ações necessárias: este plano não custa ações.



Ronda Noturna

Este plano é automático, desde que os jogadores tenham os recursos necessários.

Os personagens alternam turnos, fazendo rondas durante a noite. Caso algum Sleepwalker consiga entrar na casa, eles podem enfrentá-lo, afastando-o e o ferindo no processo. Porém um dos jogadores também é ferido aleatoriamente no confronto, perdendo 2 ações por turno.

Se ele utilizar uma carta de "kit de primeiros socorros", voltará a ter as 2 ações normalmente.

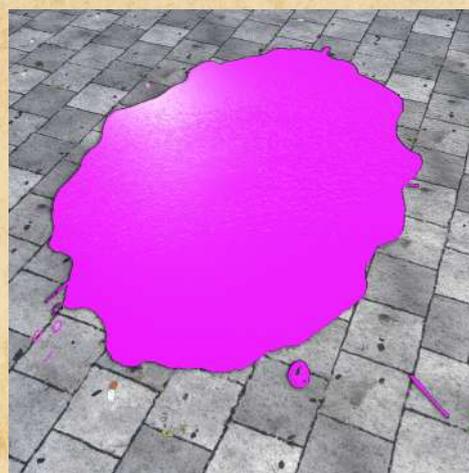
Recursos necessários: 1 arma e 1 munição.

Ações necessárias: este plano não custa ações

É colocado em um local. Espalha tinta na entrada dele, se um Sleepwalker for até esse local, irá pisar na tinta e deixar pegadas, ao longo do caminho, na volta para sua toca, revelando para os jogadores onde ele está habitando. Este plano dura 2 noites.

Recursos necessários: 1 tinta.

Ações necessárias: 1 ação de 1 jogador



Aplicativo

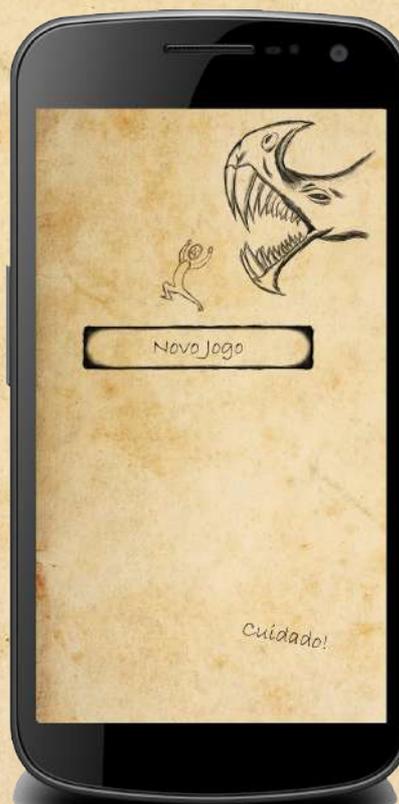
Para baixar o aplicativo, busque por "Sleepwalkers boardgame - inteligência artificial" ou, caso prefira utilizar a versão web, acesse o site: Zugagames.com/sleepwalkers

O aplicativo funciona como uma inteligência artificial para o jogo. Ele vai sortear em quais tocas os Sleepwalkers virão, os locais que irão invadir em cada noite e quais Sleepwalkers foram feridos e envenenados. Essas informações não podem ser compartilhadas com os jogadores para que o jogo funcione.

Caso vocês não queiram usar o aplicativo, vão precisar que uma pessoa sorteie e anote essas informações. Nós não aconselhamos jogar dessa forma, pois não é divertido para o jogador que ficar encarregado dos sorteios.

O aplicativo é simples e intuitivo, seu design foi pensado para simular anotações em um papel, por se tratar de uma atividade análoga. Ao começar uma nova partida, vocês encontrarão essa tela.

O botão de novo jogo, inicia uma nova partida.



Valeu Unity!

Na próxima tela, informe a quantidade de jogadores e o nome de cada um. O nome é usado caso algum jogador seja ferido com o plano "Ronda Noturna", o aplicativo já irá informar quem foi sorteado.

As regras para um jogo com menos de 4 jogadores podem ser encontradas na página 12 do manual.

O botão "iniciar" irá fazer os sorteios iniciais e começar o jogo.



A próxima tela é o menu inicial do jogo. Ele irá mostrar o dia da semana, caso vocês esqueçam de mover o marcador em algum momento.

O botão de planos, irá mostrar os planos ativados, os jogadores devem colocar todos no aplicativo, pois sem eles, o resultado do sorteio pode ser alterado.

O botão "locais destruídos", deve ser usado quando acabar todas as cartas de recurso de um local. Quando isso acontecer, este local será considerado destruído, e nenhum Sleepwalker irá até lá.

O Botão "resgate", mostra o progresso do grupo, no objetivo de enviar os 3 pedidos de resgate. Ele começa com o contorno vermelho, e quando vocês completarem esse objetivo, ele ficará verde.

Após a primeira noite, um novo botão irá aparecer, chamado "Noites passadas", ele irá mostrar os resultados das noites anteriores.

O Botão "ronda noturna" é dedicado ao plano ronda noturna. Nele vocês podem informar quais recursos do plano vocês já conseguiram. Ele também indica, pela cor do contorno, se está ativo ou não.

O botão "noites passadas" só irá aparecer depois da primeira noite. Ele irá mostrar o histórico de tudo o que aconteceu nas noites anteriores.

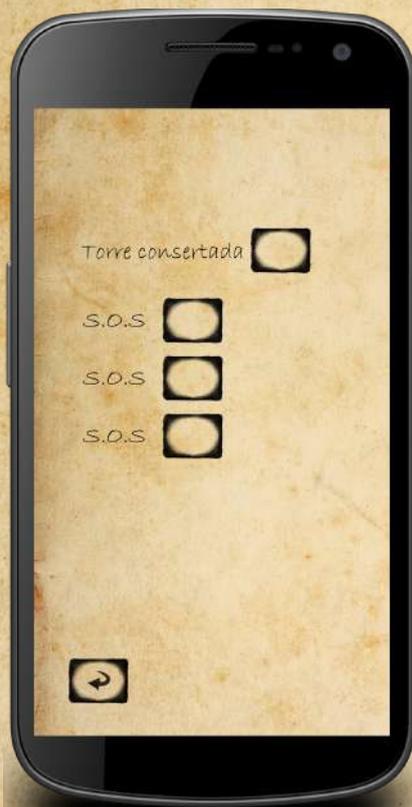
O Botão de iniciar noite, deve ser usado quando todos os jogadores tiverem feito suas ações e estiverem satisfeitos com a distribuição das cartas e a estratégia em geral. Ele irá fazer todos os sorteios, as ações dos Sleepwalkers, e as consequências dos planos no mapa. Todos os resultados serão revelados para vocês em seguida.

Esta tela, aparece quando vocês apertam o botão "adicionar plano".

Nela você pode escolher se vai adicionar um plano Ofensivo ou Defensivo, qual o plano, e em qual local. Quando estiver correto, clique em "adicionar plano" para confirmar para o aplicativo.

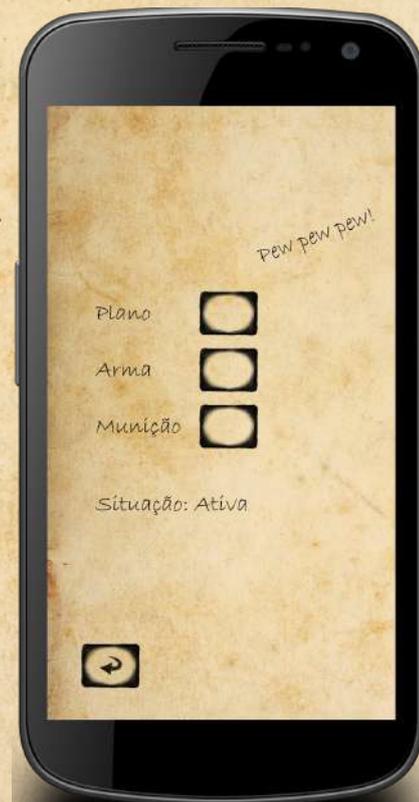
Vocês podem verificar quais planos estão adicionados no aplicativo, no botão "ver planos ativos". Caso tenha algum equívoco comparado com o que estiver no tabuleiro, vocês podem remover e adicionar os planos, para sincronizar com a estratégia de vocês.

O botão da seta no canto inferior, volta para o menu inicial.



Esta tela aparece quando vocês apertam o botão "Resgate". Quando vocês tiverem consertado a torre do rádio, e quando conseguirem os pedidos de S.O.S. devem marcar nesta tela.

Esta tela aparece quando vocês apertam o botão "Ronda Noturna". Sempre que vocês conseguirem alguma peça desse plano, marque nesta tela. Caso alguma criatura entre na casa e vocês tiverem o plano ativado, uma carta de munição será automaticamente removida no aplicativo, e vocês precisarão remover uma carta de munição do grupo, e descartá-la. O aplicativo irá informar, quando vocês tiverem que fazer isso.



Regras para 1, 2 ou 3 jogadores

Em uma partida com 3 jogadores, remova as seguintes cartas do mercado: 1 carta com 3 comidas, 2 com 2 comidas, e 1 com 1 comida. Também remova da praça de alimentação: 1 carta com 2 comidas, outra com 1 comida, e 1 carta de carro do estacionamento. Vocês começam com 2 planos já comprados, ofensivos ou defensivos.

Em um jogo com 2 jogadores, remova as seguintes cartas do mercado: 4 cartas com 3 comidas, 1 com 2 comidas, e 2 cartas com 1 comida. Também remova da praça de alimentação: 1 carta com 2 comidas. Vocês começam com 2 planos ofensivos e 2 defensivos, e 2 cartas de madeira do parque.

Em um jogo solo, DEIXE apenas as seguintes cartas de comida: 1 carta com 1 comida no posto de combustível, 2 com 1 comida na praça de alimentação e 6 com 1 comida no mercado. Remova 1 carta de carro, e 3 de gasolina do posto de combustível. Você começa com 4 planos ofensivos e 4 defensivos, 2 cartas do parque e 2 cartas da delegacia.

FAQ

Se você tem alguma dúvida, ou não lembra de algum detalhe, procure na lista a abaixo:

1 - Posso estocar comida para outros turnos?

R: Sim.

2 - Posso retirar um marcador de fome?

R: Sim. Para isso alguém do grupo vai precisar comer 3 comidas no mesmo dia.

3 - As cartas do plano são descartadas?

R: Não, apenas as cartas com o ícone de descarte são descartadas.

4 - Mais de uma pessoa pode usar o mesmo carro ao mesmo tempo?

R: Sim, mas todos precisam gastar 1 ação, e todos vão no mesmo local. Se alguém quiser usar o carro para ir em outro local depois, ele pode, mas precisa gastar mais 1 ação de movimentação.

5 - Posso colocar qualquer plano na casa?

R: Não, os únicos que podem ser colocados na casa, são: "Fortificar" e "ronda noturna".

6 - Dar ou pegar cartas de outros jogadores gasta alguma ação?

R: Não.

7 - Existe um limite de cartas que eu posso ter com o meu personagem ou na casa?

R: Não.

8 - Eu quero executar um plano, mas algum dos recursos necessários estão na casa e não comigo, posso executá-lo mesmo assim?

R: Não, antes de sair da casa, certifique-se qual será a sua estratégia para aquele dia e leve as cartas que vai, ou potencialmente irá usar.

9 - Posso ir à outros locais do shopping sem gastar ações?

R: Sim, o Shopping é considerado um único local, perambular entre os andares, não gasta ações.

10 - Posso ir ou executar planos, em um local destruído?

R: Sim, os locais destruídos não vão receber sleepwalkers, mas vocês podem executar planos para atrair e atacar os sleepwalkers neles.

11 - O que faço se o aplicativo mandar descartar mais cartas do que existem em um local?

R: Descarte todas as cartas possíveis, para minimizar o uso do celular, o aplicativo só sabe as cartas que os sleepwalkers destruíram. Não existe penalidade se esse número exceder a quantidade de cartas em jogo.

12 - Consertar a torre de rádio gasta ação? posso consertar e pegar 1 carta de S.O.S?

R: Consertar a torre não gasta ação. Sim, desde que tenha ações disponíveis.

13 - Posso pegar as 3 cartas de S.O.S no mesmo dia?

R: Não, apenas 1 por dia. As duas primeiras mensagens vão falhar e apenas a 3ª será enviada, vocês vão receber a resposta de que o exército está indo resgatá-los, no final da noite de sábado.

