

Desperados

Conteúdo...

80 Cartas de Bandidos (4 gangs; 10 personagens de bandidos, 2 vezes em cada cor)

20 Cartas de lugar

O Faroeste...

Diligências, caminhos-de-ferro, bancos, bares e mesmo os garimpeiros: nada está seguro de ser roubado no Faroeste. 2 a 5 perigosos Bandidos tentam posicionar os seus homens habilidosos em boas posições, para que eles possam ganhar o saque quando um Assalto tem lugar. Neste jogo os valores das cartas de Bandidos que os jogadores têm nas suas mãos mudam de Assalto para Assalto e vais sempre esforçar-te por jogar o gang mais forte para ganhar um Assalto. A força de um gangster depende da sua experiência e da distância ao lugar do Assalto. No final do jogo, o jogador melhor sucedido nos Assaltos, ganha o jogo.

Preparação...

Separa as cartas de lugar pelo seu valor.

A seguir posiciona as cartas de lugar com o valor 5, com a face para cima, lado a lado em cima mesa. Em cima delas, posicionas as cartas de lugar com o valor 4, a seguir as cartas com o valor 3 e no topo as cartas de lugar com o valor 2. Cada um destes montes deve ser constituído por quatro lugares diferentes.



Baralha as cartas de Bandidos e posiciona-as, com a face virada para baixo, formando um baralho em cima da mesa.

Modo de Jogar...

O jogador mais perigoso inicia o jogo.

O jogo consiste em duas fases: Dia de Trabalho e Assalto

Dia de Trabalho...

Só de tempos a tempos o Dia Trabalho é interrompido por um Assalto. Num Dia de Trabalho, esforças-te por fortalecer os gangsters da tua mão, através do descartar de cartas de Bandidos de forma inteligente. Os jogadores efectuem os seus turnos no sentido dos ponteiros do relógio. No seu turno, o jogador tira duas cartas de Bandidos do baralho (quando o monte com as cartas de Bandidos esgotar-se, baralha o monte das cartas descartadas e constrói um novo baralho de cartas de Bandidos). Depois disso, o jogador tem de tirar uma carta da sua mão e posicioná-la, com a face virada para cima, à frente de qualquer dos cinco lugares. As cartas de Bandidos posicionadas em frente aos lugares, não pertencem a ninguém. Elas são apenas homens habilidosos que afectam o valor das cartas na mão de todos os jogadores para uma Assalto.



Quando queres posicionar a tua carta em frente a um lugar onde já existem outras cartas de Bandidos, tens de atender a duas regras:



Tens de descartar uma carta cuja cor é igual às outras cartas de Bandidos, mas cuja personagem é diferente dos outros Bandidos já colocados.



Quando um jogador, por causa desta regra não conseguir descartar um Bandido, o próximo jogador à sua esquerda tira uma carta da sua mão e posiciona-a no monte das cartas descartadas.

Quando não ocorre nenhum Assalto, é o turno do próximo jogador.

Assalto (apresentação dos Gang que disputam um saque)

Logo que o número de cartas de *Bandidos* em frente a um lugar alcançar o valor da carta desse lugar, provoca um Assalto.

Todos os jogadores que quiserem juntar-se ao Assalto, podem agora criar um gang de Bandidos com as cartas que têm na sua mão. Cada jogador mantém as suas mãos debaixo da mesa (se não fizeres parte do Assalto, procede do mesmo modo, como se estivesse a enganar os outros jogadores) e a seguir os jogadores ao mesmo tempo posicionam os seus gangs em cima da mesa para o Assalto. Os jogadores que não quiseram participar no Assalto, colocam apenas as suas mãos vazias em cima da mesa. O jogador que jogou o gang mais forte, ganha a carta de lugar como prémio do seu saque, se existir um empate, o jogador que foi o último a jogar um Bandido em frente ao lugar, na fase de Dia de Trabalho, é o vencedor.

Quando crias um gang para o Assalto tens duas possibilidades:

- Constóis um gang constituído só por cartas da mesma cor
- ou constróis um gang constituído só por cartas da mesma personagem de Bandido



Mesma cor

Mesma personagem

Não é permitido

A tua mão de gangsters tem de ser constituída por personagens que estão deitadas em frente do lugar onde ocorre o Assalto ou por personagens já pertencentes ao MANDATO DE CAPTURA. Os Bandidos em frente aos lugares e Mandato de Captura não pertencem a nenhum dos jogadores. Estas cartas definem apenas a força das cartas que constituem o gang que jogas quando há um Assalto.

A Força dos Gangsters

A força de um gangster irá ser calculada da seguinte forma:

Posição em frente ao lugar do Assalto + Experiência de Assaltos anteriores (Mandato de Captura).



1) Posição em frente ao lugar do Assalto

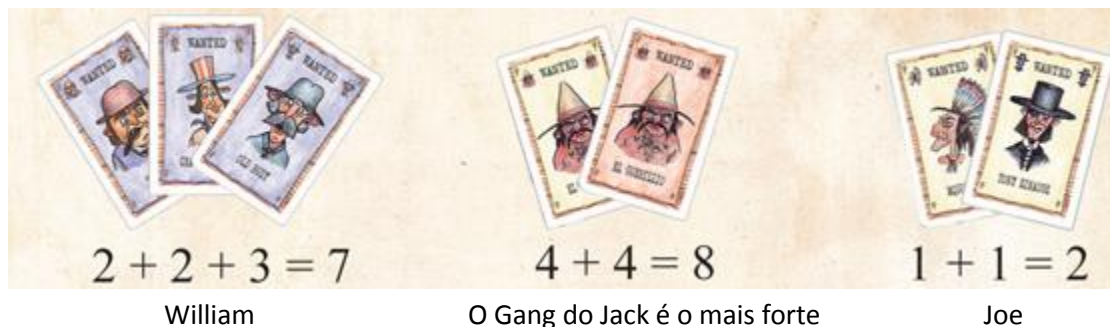
O primeiro Bandido em frente a um lugar é tão forte quanto o valor do lugar, os *Bandidos* que se seguem têm um ponto a menos em relação ao anterior. Os gangsters sem um homem habilidoso em frente ao lugar do Assalto contam como 0.



2) Experiência de Assaltos anteriores, indicada no Mandato de Captura.

O Mandato de Captura existe depois do primeiro Assalto. Por cada carta no Mandato de Captura, um gangster vale mais um ponto.

Exemplo...



O jogador com o gang mais forte recebe a carta de lugar e os gangsters desse gang vão para o Mandato de Captura. Os gangsters iguais que tenham sido postos desta maneira no Mandato de Captura, devem ser posicionados um sobre o outro, para que facilmente se consiga perceber o número de cartas da mesma personagem.

Todos os gangsters que foram jogados pelos outros jogadores vão para o monte das cartas descartadas. Os homens habilidosos que estavam em frente do lugar onde ocorreu o Assalto, vão também para o monte das cartas descartadas.

Depois disso, o novo Dia de Trabalho tem lugar no Faroeste e é o turno do próximo jogador.

Durante o jogo as cartas no Mandato de Captura irão aumentar, assim como a experiência de muitos gangsters.

Fim do Jogo...

O jogo termina logo que o primeiro lugar com o valor de 5 tenha tido um Assalto.

Agora, cada jogador soma os seus saques. O jogador com o maior valor é o mais perigoso Bandido do Faroeste, pelo que é considerado o vencedor do jogo.

Avaliação...

Cada carta de lugar tem inscrito o seu valor. Se tiveres mais cartas do mesmo lugar, cada carta conta sempre como o valor mais elevado da carta que tenhas desse lugar.

Exemplo...



As cartas do William somam 12 pontos



As cartas do Jack somam 17 pontos



As cartas do Joe somam 16 pontos

GAME DESIGN: Anselm & Helge Ostertag GRAFICS: Anselm Ostertag

If You need further information please do not hesitate to contact us.



PFIFFICUS-SPIELE, A. & H. Ostertag GbR
Badstr. 12, 79295 Sulzburg, Germany

www.pifficus-spiele.de e-mail: contact@pifficus-spiele.de

© 2004 Anselm & Helge Ostertag

Versão Portuguesa: Paulo Santos



Maio de 2010