

TRIAL BY TROLLEY



Opa, olá, meu jovem!
Eu me chamo Bento Bondinho!

Na história de hoje, um dos participantes assume o papel do Condutor: um sujeito que precisa escolher um entre dois trilhos para direcionar seu bonde, atropelando tudo e todos que estiverem sobre os trilhos escolhidos.

Todos os outros participantes adicionam personagens e modificadores aos trilhos para tentar convencer o Condutor a matar as pessoas do OUTRO trilho. É o bom e velho dilema do bondinho!



Preparação

O participante que tiver passado estresse no transporte público mais recentemente jogará como Condutor!

Coloque o tabuleiro com os dois trilhos no centro da mesa e rotacione-o de forma que o lado com apenas um trilho aponte para o Condutor.

Agora, separe as cartas de Inocente, de Culpado e de Modificador em três pilhas. Embaralhe bem cada uma dessas pilhas e posicione-as voltadas para baixo sobre a mesa num ponto onde todos consigam alcançá-las sem esticar muito as costas.



Todos os outros devem se separar em dois times, sentando-se agrupados em volta do Condutor. Não se preocupe se os times não estiverem divididos exatamente iguais, pois eles mudarão a cada rodada.



Como Jogar

1. Todos compram cartas

1. Um participante de cada time compra três cartas de **Inocente**. Não mostre essas cartas ao outro time.
2. Outro participante em cada time compra três cartas de **Culpado**. Não mostre essas cartas ao outro time também.
3. Por fim, um terceiro participante de cada time compra três cartas de **Modificador**. Você já sabe: *não as mostre ao outro time!*

Se não houver exatamente três pessoas em cada time, não se preocupe. Vocês podem compartilhar a responsabilidade na hora de comprar e colocar cartas. Se houver mais de três pessoas, cada jogador extra deve comprar três cartas de Modificador e escolher uma delas para jogar durante a etapa 5, abaixo. Em partidas com bastante gente, você terá muitos Modificadores nos trilhos!

2. Cada time joga uma carta de Inocente aleatória

Para dar início, cada time compra uma carta aleatória da pilha de cartas de Inocente e a coloca em seu próprio trilho. Certifique-se de alinhá-la com os trilhos do tabuleiro.

3. Cada time escolhe uma carta de Inocente

Em seguida, cada participante que comprou cartas de Inocente escolhe uma delas e a coloca no **trilho do seu próprio time**. Posicione-a conectada à carta anterior, estendendo o trilho. Descarte as cartas não usadas.

4. Cada time escolhe uma carta de Culpado

Em seguida, cada participante que comprou cartas de Culpado escolhe uma delas e a coloca no **trilho do outro time**. Este será o segmento final do trilho. O objetivo desta carta é sabotar o outro time e convencer o Conductor que todos NAQUELE trilho devem morrer. Descarte as cartas não usadas.



5. Cada time escolhe uma carta de Modificador

Por fim, cada participante que comprou as cartas de Modificador joga um de seus Modificadores em *qualquer personagem de qualquer trilho*. Descarte as cartas não usadas.

Uma observação dos sábios: essas cartas de Modificador podem ser aplicadas a *qualquer coisa* no trilho. Por exemplo, na carta "Um mímico homicida", você pode jogar um Modificador no mímico ou na pobre vítima. Talvez aquela moça tenha 80% de chance de ser o próximo grande ditador. VAI SABER, NÉ!?

6. Cada time defende seu próprio lado

Agora, aqui está a parte importante! O Condutor precisa fazer uma escolha e direcionar o bonde, que vai percorrer a toda velocidade um dos trilhos, atropelando tudo o que estiver à sua frente!

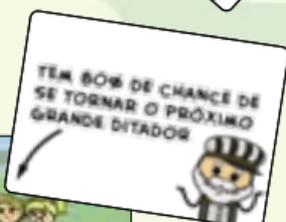
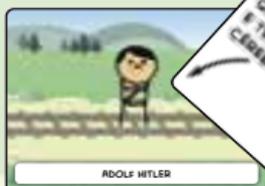
Mas antes de o Condutor tomar uma decisão, cada time deve argumentar como se suas vidas dependessem disso para fazer com que ele poupe vocês e atropеле seus oponentes!

Depois que o Condutor fizer sua escolha, ele aciona a alavanca e todo mundo no trilho escolhido é atropelado. Cada jogador que cuidava do trilho escolhido pelo Condutor recebe uma ficha de "morte", simbolizando uma terrível marca obscura em sua alma, afinal, ninguém mandou perder, né?

7. Próxima escolha!

Todas as cartas usadas durante a rodada são descartadas em um monte ao lado de sua respectiva pilha (se a pilha tiver se esgotado em algum momento, embaralhe o monte de descarte e crie uma nova pilha para continuar o jogo).

O participante à esquerda do Condutor será o Condutor da próxima rodada. Rotacione o tabuleiro de trilho de forma que o lado com apenas um trilho aponte para este novo participante. Divida o restante dos



participantes em dois times mais ou menos iguais com base na posição desse novo Condutor. Dessa forma, os times mudam a cada rodada!

Repita as etapas 1 a 7. Quando todos já tiverem sido o Condutor uma vez, a história termina! (Em uma partida com 3 ou 4 participantes, vocês continuam até que cada um tenha sido o Condutor duas vezes.)

Quem vence?

A matança continua até que cada participante tenha sido o Condutor... até que cada um tenha sentido o terrível peso da alavanca em suas mãos. Depois disso, o participante com menos fichas de morte vence!

No caso de empate

Retorne ao aconchego do seu lar com a tranquilidade de ter terminado seu trabalho no bonde.

Variante Bento Bondinho

O Bento Bondinho está na área para dar uma mão! Se vocês estiverem usando esta variante, no começo de cada rodada, dê a ficha do Bento Bondinho ao participante com mais fichas de morte. A pessoa com essa ficha pode comprar três cartas de Modificador extras durante a etapa 1 e pode jogar uma carta de Modificador extra durante a etapa 5.

Variante Cúmplices de Matança

Se quiser mais Modificadores, cada participante pode comprar três cartas de Modificador e escolher uma para usar em cada rodada. Isso tornará as rodadas mais longas, e mais complicadas, mas talvez seja isso que vocês queiram. Não cabe a nós julgá-los!

Créditos

Game Design: Scott Houser

Desenvolvimento: Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

Ilustração: Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

Design gráfico: Kate Finch

Livro de regras: Ben Kepner, Kate Finch

Testes: Paul Houser, Ben Alleman, Travis Hancock, Austyn Hill, Zach Alleman, Daniel Schudalla, Daniel Gilbert, Taylor Daniels, Josh Hullet, Sarah Hullet, Todd Thongthai, Chris Floyd, Craig Sawyer, Jimmy Cook, Sarah Boka, James Levandusky, Dan Whitlow

© Copyright 2020, Explosm, LLC and Skybound, LLC. Todos os direitos reservados. Nenhum componente deste produto pode ser reproduzido sem permissão.

Cyanide & Happiness criado por: Kris Wilson, Rob DenBleyker e Dave McElfrack.

Galápagos Jogos

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Kévila Cordas e Paula Pizauro

Diagramação: Felipe Godinho e Plínio Ricca

**CYANIDE &
HAPPINESS**

