

O ALBERGUE SANGRENTO

NICOLAS ROBERT

França 1831: Em um canto remoto de Ardèche, o pequeno vilarejo de Peyrebeille vê diversos viajantes passarem por ali... Uma família de fazendeiros gananciosos está determinada a fazer sua fortuna e desenvolveu um esquema diabólico para alcançar seu objetivo: investir em um albergue para que possam roubar os viajantes hospedados e enriquecer, sem levantar suspeitas da polícia! Ainda que este plano não funcione, uma coisa é certa: nem todo hóspede sairá vivo deste albergue.

CONTEÚDO

- 78 Cartas de Hóspedes (70 viajantes e 8 aldeões)
- 4 Cartas de Auxílio ao Jogador
- 1 Tabuleiro do Albergue
- 1 Carta de Primeiro Jogador
- 30 Fichas de Cheques de 10F (10 Francos)
- 32 Fichas de Chaves / Serviço de Quarto nas cores dos quatro jogadores (8 vermelhas, 8 verdes, 8 azuis e 8 amarelas)
- 4 Fichas de Chaves brancas
- 4 Discos de Madeira nas cores dos quatro jogadores
- Manual de Regras

OBJETIVO

Nesta família é cada um por si! Ao fim do jogo, haverá uma contagem final de pontos: o mais rico dos hoteleiros será proclamado vencedor!



INFORMAÇÕES IMPORTANTES DO JOGO

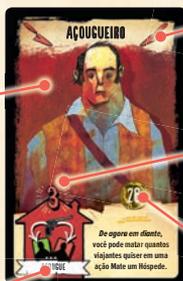
CARTAS DE HÓSPEDES

Cada carta representa um hóspede. A parte da frente da carta representa o hóspede vivo; a parte de trás, representa o hóspede morto. Aqui estão ambos os lados:

LADO VIVO

A cor da carta indica o tipo de hóspede. Os viajantes que alugam um quarto na pousada são divididos em 5 tipos de hóspedes: mercadores (azul), artesãos (vermelho), policiais (cinza), religiosos (roxo) e nobres (verde). Os aldeões (amarelo) são um tipo especial de hóspede, eles passam muito tempo no bistrô da pousada.

A parte de baixo da carta representa o anexo que o Hóspede permite você construir. O poder do anexo é demonstrado como um ícone e explicado em texto.



4 dos 6 tipos possuem uma **aptidão especial** para executar uma ação. Este ícone é um lembrete desta aptidão.

Os personagens são divididos por **níveis**, de 0 a 3.

O **dinheiro** que o hóspede tem em seus bolsos.

LADO MORTO

Lembrete do **nível** do hóspede.



O **dinheiro** que o hóspede tem em seus bolsos.

O TABULEIRO DO ALBERGUE

A **Trilha de Riqueza** indica quanto dinheiro líquido cada jogador possui; o máximo são 40 francos (40F).

As **portas de cada quarto do albergue**, numeradas de 1 a 8, podem acomodar uma **Ficha de Chave** e uma **Ficha de Serviço de Quarto**. A cor da ficha de chave indica a qual jogador pertence aquele quarto.

Na saída do albergue, você encontrará a pilha de cartas representando **Hóspedes** que estão deixando o albergue. Chamaremos esta pilha de **Pilha de Saída**.

Nota: Você pode olhar o conteúdo desta pilha a qualquer momento.

O **bistrô** é onde ficam as cartas de **Aldeões**.

Cada porta leva a um **quarto** que pode acomodar uma carta de **Viajante**.

Na entrada do albergue, você encontrará a pilha de cartas representando **Hóspedes** que estão chegando ao albergue. Chamaremos esta pilha de **Pilha de Entrada**.

Nota: Você pode contar a quantidade de cartas nesta pilha, desde que você não olhe as cartas, nem mude a ordem delas.

PREPARAÇÃO

- Dê a cada jogador **duas cartas de Aldeão** e **uma carta de Auxílio ao Jogador**. Os aldeões formam a mão inicial. Coloque sua carta de Auxílio ao Jogador na mesa, em sua área de jogo; ela também serve como celeiro. Em partidas com menos de 4 jogadores, deixe as demais cartas de Aldeões e cartas de Auxílio ao Jogador na caixa.
- Monte o baralho de Viajantes: Dependendo do número de jogadores e da duração da partida desejada, coloque uma determinada quantidade de cartas na caixa, sem olhar quais são.

	Partida Curta	Partida Longa
2 jogadores	remova 35 cartas	remova 25 cartas
3 jogadores	remova 28 cartas	remova 16 cartas
4 jogadores	remova 22 cartas	remova 6 cartas

Reúna e embaralhe o restante das cartas para formar uma pilha, coloque-a na entrada do albergue,

do lado esquerdo do tabuleiro. Coloque estas cartas com o lado **Vivo** virado para cima, elas formam a **Pilha de Entrada**.

- Cada jogador escolhe uma cor e recebe as **8 Fichas de Chave / Serviço de Quarto** e o **disco** daquela cor. Cada um coloca seu disco no espaço 5F da Trilha de Riqueza no tabuleiro do Albergue.
- Cada jogador pega **uma Ficha de Cheque de 10F**. As outras fichas de Cheque formam uma reserva próxima ao tabuleiro do jogo.
- Agora, os jogadores determinam quais quartos estão abertos:
 - Cada jogador coloca, a seu critério, uma **Ficha de Chave** de sua cor em um dos quartos que ainda não foram escolhidos (a posição do quarto não faz diferença, então escolha o quarto mais próximo a você).
 - Em um jogo para 2 ou 3 jogadores, coloque uma **Ficha de Chave** de cor neutra em 3 portas do albergue. Em um jogo para 4 jogadores, coloque em 4 portas.
- O jogador mais ganancioso pega a **Carta de Primeiro Jogador** (como todos sabem, a pessoa mais gananciosa é aquela com mais moedas no bolso!).

COMO JOGAR

O jogo é dividido em duas temporadas e uma quantidade variável de rodadas. Durante a primeira temporada, os viajantes chegam à entrada do albergue pela primeira vez, os que tiverem sorte continuarão a viagem. Eles estarão na pilha de entrada para a segunda temporada.

Cada rodada é dividida em 3 fases: boas-vindas aos viajantes (fim de tarde), ações dos jogadores (noite) e fim da rodada (manhã).

FASE 1: BOAS-VINDAS AOS VIAJANTES (FIM DE TARDE)

O Primeiro Jogador é responsável por dar boas-vindas aos viajantes nesta rodada. Ele deve executar as seguintes etapas:

- Pegar a carta de cima da Pilha de Entrada (revelando o segundo viajante da pilha).
- Colocar o viajante em um quarto de sua escolha, que esteja aberto (ou seja, com uma Ficha de Chave) e desocupado (ou seja, sem outro viajante).
- Este processo é repetido até que haja um viajante em cada quarto aberto.

Nota: na primeira vez que as cartas da Pilha de Entrada acabarem, embaralhe as cartas da Pilha de Saída e forme uma nova Pilha de Entrada. Na segunda vez que isso ocorrer, jogue a rodada final, como de costume, mesmo que o albergue não esteja completamente cheia. (Exceção: não faça a rodada final, caso haja menos viajantes no albergue do que a quantidade de jogadores – consulte Fim do Jogo).

EXEMPLO



Em uma partida para três jogadores, Ana é responsável por dar boas-vindas aos viajantes já que é a primeira jogadora. Ela pega na mão a primeira carta da Pilha de Entrada: o paisagista. Ela escolhe colocá-lo no quarto do jogador amarelo.



Ana recepciona os próximos 5 viajantes da mesma maneira, ocupando assim os 6 quartos abertos no albergue.

FASE 2: AÇÕES DOS JOGADORES (NOITE)

Começando com o primeiro jogador, e seguindo em sentido horário, cada jogador executa sua primeira ação. Então, seguindo em turnos, cada jogador deve executar uma segunda ação.

Em seu turno você pode:

1. Subornar um Hóspede
2. Construir um Anexo
3. Matar um Hóspede
4. Enterrar um Cadáver
5. Passar (e Lavar o Dinheiro)

As ações de 1 a 4 dessa lista são efetuadas da mesma forma:

- Para executar uma dessas ações, você escolhe uma carta de Hóspede em jogo (em sua mão ou no albergue, como for apropriado).
- Você deve jogar a quantidade de cartas definida pelo nível da carta escolhida.
- Então, você pega de volta quaisquer cartas que tenha jogado e que tenham aptidão para a ação escolhida; você perde as outras cartas.
- Você executa a ação

1. SUBORNAR UM HÓSPEDE

Esta ação permite que você pegue uma carta de Hóspede do albergue para sua mão. Hóspedes em sua mão são seus cúmplices, eles o ajudarão em seu empreendimento macabro.

Há 4 etapas para **subornar um Viajante** em um quarto do hotel:

- Escolha o Viajante que deseja subornar entre os que estão hospedados nos quartos do albergue, independentemente de quem é o proprietário do quarto.
- Coloque na mesa a quantidade de cartas de Hóspedes de sua mão equivalente ao nível do Viajante que escolheu (ex.: 0 cartas para um Viajante de nível 0; 3 cartas para um Viajante de nível 3).
- Das cartas que acabou de jogar, devolva as cartas com o ícone  para sua mão (estes hóspedes têm aptidão para a ação Subornar); coloque as outras cartas na Pilha de Saída. (Exceção: caso tenha jogado Aldeões, coloque-os no bistrô do albergue, ao invés de colocá-los na Pilha de Saída.)
- Adicione o hóspede subornado a sua mão.

Da mesma maneira, é possível **subornar os aldeões** que estão no bistrô. Caso escolha subornar os aldeões, você pode pegar **um ou dois** (você escolhe: é mais fácil corromper os aldeões!). Aldeões são de nível 0, portanto, não é necessário jogar nenhuma carta para suborná-los.

EXEMPLO



Ana quer subornar um paisagista de nível 3 no quarto de Madalena. Para fazer isso, ela joga 3 cartas de sua mão. **1** O aldeão volta para o bistrô, porque os aldeões sempre voltam para o bistrô. **2** O noviço continua em sua jornada, ele não tem aptidão para suborno.. **3** O jornalista volta para a mão de Ana, porque ele tem aptidão para suborno. **4** Ana então pega o paisagista em sua mão, como um cúmplice.

2. CONSTRUIR UM ANEXO

Esta ação permite que você coloque um de seus cúmplices (uma das cartas de Hóspedes da sua mão) a sua frente para se beneficiar de seu poder. Você também precisará de anexos para que seja possível enterrar os cadáveres, mas falaremos mais sobre isso depois...

Nota: Seu cúmplice permite que você construa este anexo, mas você não poderá contar com suas habilidades após isso, porque ele estará muito ocupado!

Há 4 etapas para construir um anexo:

- Escolha uma carta de Viajante **de sua mão**, uma que apresente um anexo.
- Coloque na mesa uma quantidade de cartas de hóspedes de sua mão igual ao nível da carta que escolheu.
- Das cartas que acabou de jogar, devolva as cartas com o ícone  para sua mão (estes hóspedes têm aptidão para a ação Construir um Anexo); coloque as outras cartas na Pilha de Saída. (Exceção: caso

tenha jogado Aldeões, coloque-os no bistrô do albergue, ao invés de colocá-los na Pilha de Saída.)

- Coloque a carta do Viajante escolhido a sua frente, com o lado Vivo visível; esta carta acaba de se tornar um anexo. Não há limite para a quantidade de anexos que você pode ter a sua frente, você pode ter diversas cópias do mesmo anexo. As vantagens destas cartas são explicadas no fim deste manual.

Nota: Cartas de Policiais e de Aldeões não podem se tornar anexos (note que não há o ícone de casa na parte inferior destas cartas), portanto não podem ser escolhidas na ação Construir.

EXEMPLO



Madalena possui um destilador em sua mão e quer construir seu anexo correspondente: a destilaria. Como o destilador é de nível 2, ela joga 2 outras cartas de sua mão.. **1** O visconde continua em sua jornada, pois ele não tem aptidão para construir anexos. **2** O mecânico volta para mão de Madalena, porque ele tem aptidão para construir anexos. **3** Madalena coloca o destilador na mesa, em sua área de jogo, como um anexo. De agora em diante, ela pode se beneficiar de seu efeito.

3. MATAR UM HÓSPEDE

Quando você mata um Hóspede do albergue, você o coloca com o lado Morto virado para cima. É uma pena, mas o que se pode fazer? Foi esta vida que você escolheu! Lembre-se de que você tem um código de honra: rouba o dinheiro de um Hóspede apenas quando o enterra!

Há 4 etapas para matar um Hóspede:

- Escolha o Viajante que deseja matar do albergue (de um quarto de sua escolha ou do bistrô; Aldeões

também podem ser mortos).

- Coloque na mesa uma quantidade de cartas de Hóspedes de sua mão igual ao nível do Viajante que escolheu.
- Das cartas que acabou de jogar, devolva as cartas com o ícone  para sua mão (estes hóspedes têm aptidão para a ação Matar um Hóspede); coloque as outras cartas na Pilha de Saída. (Exceção: caso tenha jogado Aldeões, coloque-os no bistrô do albergue, ao invés de colocá-los na Pilha de Saída).
- Coloque a carta do Hóspede escolhido a sua frente, com o lado de Hóspede Morto visível; este hóspede agora se tornou um cadáver. Não há limite para a quantidade de cadáveres que você pode ter a sua frente, mas precisa ter cuidado com a polícia!

EXEMPLO



1



Madalena quer matar o barão no quarto de Ana. Como o barão é de nível 0, Madalena não precisa jogar cartas para executar essa ação. 1 Ela pega o barão e o coloca na mesa, em sua área de jogo, com o lado Morto virado para cima.

4. ENTERRAR UM CADÁVER

Você pode enterrar o cadáver de um hóspede que matou em uma ação anterior.

Há 4 etapas para enterrar um cadáver:

- Escolha o cadáver que deseja enterrar entre os que estão a sua frente.
- Coloque, na mesa, uma quantidade de cartas de cúmplices igual ao nível da carta que acabou de escolher.
- Das cartas que acabou de jogar, devolva as cartas com o ícone  para sua mão (estes viajantes têm uma aptidão para a ação Enterrar Cadáveres); coloque as outras cartas na Pilha de Saída. (Exceção:

caso tenha jogado Aldeões, coloque-os no bistrô do albergue, ao invés de colocá-los na Pilha de Saída).

- Coloque a carta do cadáver sob o anexo de sua escolha, independentemente de quem é o proprietário, deixando o bastante da carta para fora, de maneira a mostrar a quantidade de dinheiro no bolso do cadáver. A quantidade de cadáveres que podem ser enterrados sob um anexo é igual ao nível do anexo (ou seja, você pode enterrar 2 cadáveres em um anexo de nível 2, e nenhum cadáver sob um anexo de nível 0). Você e o proprietário do anexo compartilham o dinheiro dos bolsos do cadáver e avançam o marcador na Trilha de Riqueza (caso enterre o corpo sob um de seus próprios anexos, você pega todo dinheiro para si, é claro!).

Nota: É possível enterrar um cadáver sob o celeiro (Carta de Auxílio ao Jogador).

Importante: É impossível ter mais de 40 francos na Trilha de Riqueza. Caso seus ganhos excedam 40 francos, sinto muito, mas você não poderá manter o excesso! No entanto, 40 francos não é a pontuação máxima, como explicaremos adiante.

EXEMPLO



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

tabelião do vilarejo para lavar dinheiro. Você pode:

- Trocar uma porção de seu dinheiro por cheques de 10F (por exemplo, você pode abrir mão de 20 francos na Trilha de Riqueza para ganhar dois Cheques de 10F).
- Descontar Cheques, de maneira a aumentar seu dinheiro em 10 francos por Cheque.

FASE 3: FIM DA RODADA (MANHÃ)

O fim da rodada é dividido em 3 etapas: investigação policial, saída dos viajantes e pagamento de salários.

A. INVESTIGAÇÃO POLICIAL

Caso haja pelo menos uma carta de Polícia em um quarto aberto do albergue, há uma investigação policial! Cada jogador que tenha, pelo menos, um cadáver que não foi enterrado, deve apelar ao coveiro do vilarejo, para evitar ser preso. O jogador deve pagar 10 francos por cada cadáver não enterrado que possuir e, então, descartar os cadáveres não enterrados (colocando-os na caixa do jogo).

Nota: Você pode pagar o coveiro com um cheque de 10F. Caso não tenha o suficiente para pagá-lo, dê o que tiver em moedas e cheques, e o coveiro ainda assim o ajudará a sumir com os cadáveres! Que cara legal!

B. SAÍDA DOS VIAJANTES

Cada jogador recebe 1F por cada quarto de sua cor (ou seja, cada porta com uma ficha de Chave de sua cor) ocupada por uma carta de Hóspede.

Nota: Os quartos que estão abertos devido às fichas de Chave brancas não fornecem nada aos jogadores.

Em seguida, a albergue é esvaziada. Coloque todas as cartas de Viajantes dos quartos do albergue na Pilha de Saída com seu lado Vivo visível.

C. PAGAR SALÁRIOS

Os jogadores devem pagar seus cúmplices: cada um retorna seu disco na Trilha de Riqueza 1F por carta de Hóspede em sua mão.

Cuidado, seus cúmplices não confiam em você o bastante para aceitarem cheques! Uma vez que tenha chegado a 0 na Trilha de Riqueza, você terá de deixar qualquer cúmplice que não tenha sido pago ir embora; coloque-os na Pilha de Saída (com exceção dos Aldeões, que vão para o bistrô)!

O primeiro jogador passa a carta de Primeiro Jogador para o jogador a sua esquerda e o próximo turno pode começar.

EXEMPLO



Os jogadores fizeram seus dois turnos de ações. Uma carta de Policial se mantém no albergue, o que desencadeia a Investigação Policial. Madalena, que ainda tem um cadáver não enterrado, deve confiar nos serviços do coveiro do vilarejo, pagando 10F. Sebastião recebe 2F porque seus 2 quartos estão ocupados. Depois de colocar na Pilha de Saída as 4 cartas de Viajantes que restaram no albergue, cada jogador paga 1F por Hóspede em sua mão.



FIM DO JOGO

Na segunda vez que a Pilha de Entrada fica vazia, após finalizar a rodada o jogo termina.

Nota: Caso haja menos Viajantes no albergue do que a quantidade de jogadores, não jogue a última rodada. Neste caso, coloque o resto dos Hóspedes na Pilha de Saída.

Cada jogador que tenha pelo menos um cadáver que não foi enterrado deve apelar ao coveiro do vilarejo, para evitar ser preso. Cada jogador deve pagar 10 francos por cadáver não enterrado que possuir e, então, descartar os cadáveres não enterrados (este valor pode ser pago com cheques, caso necessário).

Avalie os anexos de nível 3 que fornecem dinheiro.

Nota: Mesmo agora, você não pode ter mais de 40 francos na Trilha de Riqueza.

Calcule os espólios de cada jogador adicionando 10 francos por Cheque que ele possui ao seu valor na Trilha de Riqueza. O jogador mais rico é declarado vitorioso! No caso de um empate, o vencedor é o jogador mais rico que tem mais cadáveres sob seus anexos. Caso ainda haja um empate, o jogo termina em empate e vocês devem jogar novamente!

CENÁRIOS ALTERNATIVOS (VARIANTES)

RIQUEZA ILIMITADA (para explorar o jogo)

A Trilha de Riqueza não o limita mais em 40F e a ação Lavar Dinheiro não existe mais: você pode trocar dinheiro por cheques, e vice-versa, a qualquer momento e quantas vezes quiser.

O PRIMEIRO A CHEGAR É O PRIMEIRO A SER SERVIDO (para iniciantes ou para um jogo um pouco mais rápido)

Ao dar as boas-vindas aos viajantes, o primeiro jogador não decide qual quarto alojará cada viajante que chega, mas ao invés disso, aloja-os de acordo com a ordem na qual chegam: o primeiro viajante vai para o Quarto nº1, o segundo para o Quarto nº2, etc.

JOGO SOLO

A partida solo é jogada da mesma maneira, com as seguintes exceções:

- Preparação:

1. Monte o Baralho de Hóspedes removendo 34 cartas (jogo curto) ou 26 cartas (jogo longo).
2. Coloque 1 ficha de Chave de sua cor e 3 fichas de Chave neutras nas portas do albergue.
3. Além dos dois Aldeões em sua mão, coloque 2 Aldeões no bistrô.

VIAJANTE (ANEXO) - EFEITO

- | | |
|---|---|
| 0 | AGRICULTOR (HORTA) - Receba, imediatamente, 1F por anexo vermelho que tenha construído, incluindo este.. |
| 1 | MECÂNICO (OFICINA) - A partir deste momento, jogue 1 cúmplice a menos para executar a ação Construir um Anexo. |
| 2 | DESTILADOR (DESTILARIA) - No fim da rodada, não pague o salário de um dos cúmplices em sua mão. |
| 3 | JARDINEIRO (JARDIM) - Ao fim de cada rodada, receba 2F adicionais durante a fase de Saída dos Viajantes. |
| 3 | PAISAGISTA (PARQUE) - Receba, imediatamente, 4F. No fim do jogo, ganhe 4F por carta vermelha na Pilha de Saída. |
| 3 | AÇOUGUEIRO (AÇOUGUE) - De agora em diante, você pode matar quantos viajantes quiser em uma ação Mate um Hóspede. |
| 0 | JORNALISTAS (BANCA) - Ganhe, imediatamente, 1F por anexo azul que construiu, incluindo este. |
| 1 | REPRESENTANTE (SALÃO) - De agora em diante, jogue 1 cúmplice a menos para executar a ação Subornar um Hóspede. |

- Você perde o jogo, caso tenha um cadáver não enterrado durante a Investigação Policial ou no final da partida.
- O objetivo é conseguir a maior pontuação possível. Em um jogo longo, confira sua classificação de acordo com sua pontuação:
 - 110F-129F: Hoteleiro Aflito
 - 130F-149F: Hoteleiro Perigoso
 - 150F-169F: Hoteleiro Maligno
 - >170F: Hoteleiro Demoníaco



Designer: **Nicolas Robert** • Ilustrações: **Weberson Santiago**
• Design Gráfico: **Luis Francisco** • Editor das Regras em Francês: **Sébastien Dujardin & Nicolas Robert** • Tradução: **Rafael Colmanetti - Yada Traduções** • Revisão: **Fernando Celso e Henrique Rofatto**

Agradecimentos: O designer agradece sua esposa Laureline e seus filhos Mãe e Kêo pelo apoio inabalável e pelas inúmeras sessões de playtest desde o primeiro protótipo, e Sébastien por sua confiança, seus conselhos e suas sugestões sempre relevantes!

DICA / EXEMPLO / ESCLARECIMENTO

É melhor construir a horta durante a parte final do jogo, pois você não pode enterrar corpos sob ela.

Exemplo: Você pode construir um anexo de nível 1 sem jogar cartas de sua mão. Você pode decidir não utilizar a vantagem da oficina quando executar uma ação construir.

Exemplo: Você paga apenas 1 franco, caso tenha dois cúmplices em sua mão. Caso não tenha cartas em sua mão no fim da rodada, você não ganha 1 franco.

Em cada Fim da Rodada, este anexo fornece 2F a você.

Este valor é pago em dinheiro, como de costume, então você deve respeitar o limite de 40F na Trilha de Riqueza.

Você deve jogar uma quantidade de cartas de Hóspedes de sua mão igual à soma dos níveis dos viajantes assassinados. *Exemplo: Matar um viajante de nível 1 e um viajante de nível 2 tem o custo de 3 cúmplices de sua mão. Aviso: Este efeito se aplica apenas a Viajantes em quartos, não a Aldeões.*

É melhor construir a banca durante a parte final do jogo, pois você não pode enterrar corpos sob ela.

Exemplo: Você pode subornar um viajante de nível 2 jogando apenas uma carta de sua mão. Você pode decidir não utilizar a vantagem do salão quando executar uma ação Subornar. Quando utilizado em combinação com a Loja, você apenas recebe um desconto de 1 cúmplice para a ação completa.

2	RECEPCIONISTA (SERVIÇO DE QUARTO) - Coloque, imediatamente, uma ficha de Serviço de Quarto ao lado de uma ficha de Chave. De agora em diante, quando um Hóspede alugar este quarto, ele imediatamente paga uma soma igual a seu nível.	Pode haver somente uma ficha de Serviço de Quarto por quarto. <i>Exemplo: Uma viajante de nível 3 paga 3F para o proprietário da ficha de Serviço de Quarto que está em seu quarto.</i>
3	COMERCIANTE (MERCERIA) - Receba, imediatamente, 4F. No fim do jogo, ganhe 4F por carta azul na Pilha de Saída.	Este valor é pago em dinheiro, como de costume, então você deve respeitar o limite de 40F na Trilha de Riqueza.
2	LOJISTA (LOJA) - De agora em diante, você pode subornar quantos viajantes quiser em uma ação Subornar um Hóspede.	Você deve jogar uma quantidade de cartas de Hóspedes de sua mão igual à soma dos níveis das cartas escolhidas. <i>Exemplo: Subornar 2 hóspedes de nível 2 exige 4 cartas. Atenção: Este efeito se aplica apenas a Viajantes em quartos, não a Aldeões.</i>
3	CERVEJEIRO (CERVEJARIA) - De agora em diante, você pode subornar até quatro aldeões simultaneamente em uma ação Subornar um Hóspede.	Cuidado, porque você deve pagar o salário de seus aldeões!
0	NOVIÇO (ALTAR) - Ganhe, imediatamente, 1F por anexo roxo que construiu, incluindo este.	É melhor construir o altar durante a parte final do jogo, pois você não pode enterrar corpos sob ele.
1	MONJE (QUARTO) - Substitua, imediatamente, uma das fichas brancas de Chave por uma de suas fichas de Chave.	O Monge permite que você tome um dos quartos neutros (a quantidade de quartos abertos continua a mesma; isto não tem efeito caso não tenham mais quartos neutros).
2	ABADE (ADEGA) - De agora em diante, jogue 1 cúmplice a menos para executar uma ação Enterrar um Corpo.	<i>Exemplo: Você pode enterrar um cadáver de nível 3 jogando apenas duas cartas de sua mão. Você pode decidir não utilizar a vantagem da adega quando executar uma ação Enterrar. Quando utilizado em combinação com a Cripta, você apenas recebe um desconto de 1 cúmplice para a ação completa.</i>
3	PADRE (CAPELA) - De agora em diante, você não precisa descartar cúmplices de outros tipos quando utilizá-los para uma ação Enterrar um Corpo.	<i>Exemplo: Você pode pegar o Aldeão, que você jogou para enterrar um cadáver de nível 1, de volta para sua mão.</i>
3	ARCEBISPO (CRIPTA) - De agora em diante, você pode enterrar quantos cadáveres quiser em uma ação Enterrar um Cadáver.	Você deve jogar uma quantidade de Cúmplices, todos de uma vez, igual à soma dos níveis dos cadáveres escolhidos. <i>Exemplo: Para enterrar 2 cadáveres de nível 1 em uma única ação, você deve jogar 2 cartas.</i>
3	BISPO (DIOCESE) - Receba, imediatamente, 4F. No fim do jogo, ganhe 4F por carta roxa na Pilha de Saída.	Este valor é pago em dinheiro, como de costume, então você deve respeitar o limite de 40F na Trilha de Riqueza.
0	BARÃO (LUSTRE) - Receba, imediatamente, 4F.	-
1	VISCONDE (CAMA KING SIZE) - Receba, imediatamente, 6F.	-
2	CONDE (SALA DE JANTAR) - Receba, imediatamente, 9F.	-
3	DUQUE (ESTÁBULOS) - Receba, imediatamente, 4F. No fim do jogo, ganhe 4F por carta verde na Pilha de Saída.	Este valor é pago em dinheiro, como de costume, então você deve respeitar o limite de 40F na Trilha de Riqueza.
3	PRINCIPE (ESTUFA) - No fim do jogo, ganhe 3F por cheque que possui.	Este valor é pago em dinheiro, como de costume, então você deve respeitar o limite de 40F na Trilha de Riqueza.
3	MARQUES (PAVILHÃO) - Receba, imediatamente, 18F.	-

RESUMO DA RODADA DO JOGO

FASE 1: BOAS-VINDAS AOS VIAJANTES

FASE 2: AÇÕES DOS JOGADORES

Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador executa a primeira ação. Em seguida, cada jogador executa a segunda ação da mesma maneira.

Em seu turno, você pode:

1. Subornar um Hóspede

2. Construir um Anexo

3. Matar um Hóspede

4. Enterrar um Cadáver

5. Passar (e Lavar o Dinheiro)

FASE 3: FIM DA RODADA

- a. Investigação Policial

- b. Saída dos Hóspedes

- c. Pagar Salários





O ALBERGUE SANGRENTO — ERRATA

Há um erro de tradução na carta **Destilador** e em sua respectiva referência na Pág. 7 do Manual de Regras. Onde está escrito “No fim da rodada, não pague o salário dos cúmplices em sua mão.” leia-se: **“No fim da rodada, não pague o salário de um dos cúmplices em sua mão.”**

VIAJANTE (ANEXO) - EFEITO



DESTILADOR (DESTILARIA) - No fim da rodada, não pague o salário de um dos cúmplices em sua mão.

DICA / EXEMPLO / ESCLARECIMENTO

Exemplo: Você paga apenas 1 franco, caso tenha dois cúmplices em sua mão. Caso não tenha cartas em sua mão no fim da rodada, você não ganha 1 franco.



CASO DESEJE IMPRIMIR PASTE-UPS UTILIZE AS SEGUINTE CARTAS:

