

THE RESISTANCE



Líder da Resistência



Personagens Comuns



Fracasso da Missão



Sucesso da Missão



Voto de Rejeição



Voto de Aprovação



Marcadores de Pontos



Ficha de Equipe



Quadro de Pontos



Marcadores de Rodada e de Voto

Conteúdo - Modo Básico

- 1 Carta de Líder
- 10 Cartas de Personagens Comuns (Espíões e Agentes da Resistência)
- 10 Cartas de Missão (5 cartas de Sucesso e 5 cartas de Fracasso)
- 5 Fichas de Equipe
- 5 Marcadores de Pontos (Marcadores Azuis e Vermelhos)
- 20 Fichas de Voto (10 Fichas de Aprovação e 10 de Rejeição)
- 1 Marcador de Rodada
- 1 Marcador de Voto
- 3 Quadros de Pontos (frente e verso)

Objetivo

The Resistance é um jogo social de dedução com identidades secretas. Os Jogadores podem ter o papel de agentes da Resistência tentando derrubar um governo maligno, ou serem espíões tentando sabotar a Resistência. A Resistência vence o jogo se três missões forem completadas com sucesso, os Espíões vencem se três missões fracassarem. Os Espíões também podem vencer se a Resistência for incapaz de organizar uma Equipe de Missão em qualquer momento do jogo (5 votações com rejeição em uma única missão).

Uma regra fundamental do jogo é que os jogadores podem dizer o que quiserem, a qualquer momento do jogo. Discussão, subterfúgio, intuição, interação social e dedução lógica são estratégias igualmente importantes para vencer.

Utilize apenas os componentes descritos nesta página para jogar o modo básico de *The Resistance*. Os outros componentes são adicionados ou substituídos de acordo com cada expansão.

As Cartas e as Fichas

Cartas de Personagem - Determinam a lealdade dos jogadores, se o personagem será um Agente da Resistência ou um Espião. A Carta de Personagem do jogador não deve ser revelada em momento algum do jogo, nem a arte da carta deve ser discutida.

Carta do Líder - Define o jogador que vai propor a Equipe da Missão.

Fichas de Equipe - Definem os jogadores que estão na Equipe da Missão.

Fichas de Votos - Aprovam ou rejeitam a Equipe da Missão proposta pelo Líder.

Cartas de Missão - Determinam se a Missão fracassou ou teve sucesso.

Organização do Jogo

Escolha o quadro correspondente ao número de jogadores. Coloque o quadro no centro da área de jogo com os Marcadores de Pontuação, Marcadores de Equipe e Cartas de Missão ao lado. Coloque o Marcador de Rodada no espaço referente à primeira Missão do quadro. Dê a cada jogador um par de Fichas de Voto.

Aleatoriamente escolha o Líder; ele recebe a Carta de Líder. Use a tabela abaixo para determinar o número de Agentes da Resistência e de Espiões que participarão do jogo.

Jogadores	5	6	7	8	9	10
Resistência	3	4	4	5	6	6
Espiões	2	2	3	3	3	4

Embaralhe o número respectivo de cartas de Personagem. Dê uma carta para cada jogador virada para baixo. Cada jogador olha em segredo seu papel no jogo como demonstrado na carta de Personagem.

Os Espiões Se Revelam

Depois que todos os jogadores descobrirem suas alianças, o Líder deve garantir que todos os Espiões se conheçam ao repetir o seguinte roteiro:

“Todos fechem os olhos.”

“Espiões abram os olhos. Espiões olhem à sua volta e tenham certeza de ver quem são os outros Espiões.”

“Espiões fechem os olhos. Todos devem estar de olhos fechados.”

“Todos abram os olhos”.

O Jogo

O jogo consiste de diversas Rodadas, cada rodada é composta por uma fase de construção de Equipes e uma fase da Missão.

Construção da Equipe

Na fase de construção de Equipe o Líder seleciona os jogadores que ele gostaria que participassem da Equipe da Missão, e, em seguida, todos os outros jogadores votam se aprovam ou rejeitam a Equipe da Missão.

Indicando a Equipe da Missão

Após a discussão entre os jogadores, o Líder separa o número de Fichas de Equipe (de acordo com a tabela ao lado) e dá a Ficha de Equipe para qualquer um dos jogadores incluindo ele mesmo.

Nota: um jogador só pode receber uma Ficha de Equipe.

Jogadores	5	6	7	8	9	10
Equipe da 1ª Missão	2	2	2	3	3	3
Equipe da 2ª Missão	3	3	3	4	4	4
Equipe da 3ª Missão	2	4	3	4	4	4
Equipe da 4ª Missão	3	3	4	5	5	5
Equipe da 5ª Missão	3	4	4	5	5	5

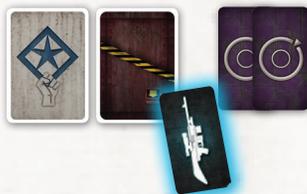
Dica de Estratégia para Resistência: Entre para a Equipe

Como um Agente da Resistência, você precisa entrar para as equipes das missões, deixar que um espião entre para a equipe pode ser o bastante para fazer com que a missão fracasse. O Líder pode propor membros para a Equipe, mas todos votam. Se a proposta do Líder não tiver votos o bastante, então o próximo jogador se torna o Líder e pode propor uma nova Equipe.

Rafael



Paulo



Gabriela



Igor



Exemplo: A primeira missão em um jogo de cinco jogadores exige uma Equipe de dois jogadores. O Líder entrega as Fichas de Equipe para Paulo (ele mesmo) e Carlos, e então pede que os jogadores Votem.



Carlos

Dica de Estratégia para Espiões: Aja como se fosse da Resistência

Os jogadores da Resistência estão tentando descobrir quem é você - pense rápido e lembre-se que se agir e votar como a Resistência você se tornará menos visado. Todos os Agentes da Resistência vão desejar entrar nas missões, e você também deveria.

Dica de Estratégia para a Resistência: Faça com que confiem em você

Um bom jogador da Resistência não apenas determina quem são os espões, mas também ganha a confiança dos outros jogadores. A melhor maneira de ganhar confiança é explicando aos outros jogadores o que você está tentando fazer e por quê. Quando interrogados, os espões podem tropeçar em sua teia de mentiras e acabarem se expondo.

Votação para a Equipe da Missão

Depois de discutir com os demais jogadores, o Líder pede para que os jogadores votem nas suas escolhas para a Equipe. Cada jogador, incluindo o Líder, secretamente escolhe uma Ficha de Voto. Quando todos os jogadores tiverem selecionado sua Ficha de Voto, o Líder pede que os votos sejam revelados. Cada jogador vira sua Ficha de Voto de maneira que todos possam ver. Uma Equipe de Missão é aprovada se a maioria dos votos for favorável e rejeitada se a maioria tiver votado contra as indicações do Líder, o empate também conta como uma rejeição. Se o Time da Missão é aprovado, o jogo continua em direção à fase da Missão. Se a Equipe de Missão é rejeitada, o próximo jogador no sentido horário ao Líder atual torna-se Líder e a fase de montagem da Equipe é repetida.

Os espões vencem o jogo se cinco Equipes de Missão forem rejeitadas em uma única rodada (5 votações de rejeição consecutivas).



Exemplo: Paulo, Carlos, Gabriela e Igor aprovaram, Rafael rejeitou - A Votação é Aprovada, o jogo segue para a Fase da Missão.

Dica de Estratégia para Espiões: Mude sua maneira de agir

Depois de uma certa quantidade de partidas, os espiões podem acabar se prendendo a um padrão de comportamentos previsíveis, como nunca fazer com que a primeira missão fracasse. Se os Agentes da Resistência puderem prever seu comportamento, eles provavelmente conseguirão descobrir sua identidade.

Dica de Estratégia para a Resistência: Não confie em ninguém

Se você não confia em alguém da Equipe, considere rejeitar a Equipe de Missão proposta. Bons jogadores da Resistência normalmente vão usar três ou mais votações por rodada, para observarem cuidadosamente quem aprova a Equipe e questionar seus motivos. Lembre-se que espiões conhecem um ao outro e às vezes você pode pegá-los aprovando uma votação apenas porque um espião está na equipe proposta.

Conduzindo a Missão

Cada jogador na Equipe de Missão deve decidir secretamente se vai apoiar ou sabotar a Missão. O Líder distribui um par de Cartas de Missão para cada um dos membros da Equipe de Missão. Cada jogador na Missão seleciona uma Carta de Missão e coloca na sua frente virada para baixo. O Líder coleta e embaralha as Cartas de Missão colocadas em jogo antes de revelá-las. A Missão tem sucesso apenas se todas as cartas reveladas forem cartas de Sucesso da Missão. A Missão fracassa se uma ou mais cartas de Fracasso da Missão forem colocadas em jogo.

Obs: Os Agentes da Resistência devem escolher cartas de Sucesso da Missão; Espiões podem escolher cartas tanto de Sucesso quanto de Fracasso da Missão.



Exemplo: Paulo dá a si mesmo e a Carlos um par de Cartas de Missão. Paulo seleciona a Carta de Sucesso da Missão e a coloca virada para baixo na sua frente, Carlos coloca uma carta de Fracasso da Missão a sua frente virada para baixo.



Paulo pega as duas Cartas de Missão e embaralha antes de revelar que a Missão fracassou. Coloque um Marcador de Pontos Vermelho no primeiro espaço de missão na Tabela, avance o Marcador de Rodada para o segundo espaço de missão na Tabela e avance a ficha de Líder no sentido horário.

Obs: A 4ª Missão, em partidas com 7 ou mais jogadores, necessita de pelo menos duas cartas de Fracasso da Missão para que seja considerada uma missão fracassada.

Obs: Sugere-se que dois jogadores diferentes embaralhem as cartas de Missão colocadas em jogo e as descartadas, antes que as cartas sejam reveladas.

Depois de completar a Missão, avance o Marcador de Rodada para o próximo espaço de Missão na Tabela. Indique o Sucesso de uma Missão com um Marcador de Pontos Azul ou o Fracasso da Missão com um Marcador de Pontos Vermelho no espaço da Missão. O próximo jogador no sentido horário se torna o Líder e a fase de montagem de Equipes da próxima rodada se inicia.

Fim de Jogo

O jogo termina imediatamente após três missões terem sucesso ou três missões fracassarem. A Resistência vence quando três missões tiverem sucesso. Os Espiões vencem quando três missões fracassarem. Os Espiões também vencem o jogo se cinco Equipes de Missão forem rejeitadas em uma única rodada (5 votações de rejeição consecutivas).

Os Espiões estão vencendo sempre?

Não é fácil derrubar um governo poderoso. Você pode esperar que os Espiões vençam muitas vezes quando jogar com as regras básicas do jogo, especialmente quando a partida tiver 7 ou mais jogadores. A expansão que inclui o Comandante no jogo também pode ajudar os jogadores da Resistência a vencer as partidas, mas requer mais experiência por parte do Comandante.



Variações

The Resistance é um jogo que depende muito do grupo que está jogando, sinta-se à vontade para variar as regras. Duas variações comuns são:

Escolha de Missões – As Missões não precisam ser finalizadas em uma ordem definida. O Líder primeiramente escolhe a Missão que quer participar (usando o Marcador de Rodada na Tabela) antes de completar a fase de Montar a Equipe. O número de jogadores na equipe é correspondente à Missão escolhida pelo Líder.

Os jogadores votam tanto na Missão proposta pelo Líder quanto na Equipe.

Cada Missão só pode ser tentada uma vez. Nenhuma Missão é obrigatória. A 5ª Missão não pode ser escolhida até que duas outras tenham sido completadas com sucesso.

Espiões Cegos – Ignore o passo de revelar os Espiões.

Dica de Estratégia para Espiões: Nunca desista

Mesmo que for pego como Espião, você ainda tem um papel importante em tentar manter os outros Espiões a salvo. Use seu status de Espião conhecido para criar confusão e discórdia entre os Agentes da Resistência, enquanto protege os espiões que ainda não foram descobertos.

Dica de Estratégia para a Resistência: Use toda informação disponível

Em *The Resistance*, a informação vem de diferentes fontes. Em primeiro lugar estão os padrões de votação dos jogadores, em segundo o resultado das missões e em terceiro as dicas que você pode obter da interação entre os jogadores. Agentes da Resistência devem usar toda informação à mão para desmascarar o grupo de Espiões.

MODO ASSASSINO

Uma Expansão para *The Resistance*

O Assassino é um modo de jogo que possui exatamente as mesmas regras do consagrado The Resistance: Avalon.

Conteúdo Adicional

- 1 Carta de Comandante
- 1 Carta de Guarda-Costas
- 1 Carta de Assassino
- 1 Carta de Agente Invisível
- 1 Carta de Espião Cego
- 1 Carta de Comandante Falso

O modo de jogo “O Assassino” introduz 2 personagens especiais ao jogo: Comandante e Assassino. Esses personagens possuem habilidades especiais que podem alterar o destino do jogo!

A preparação do jogo segue as etapas convencionais e a distribuição de cartas de personagem permanece a mesma mostrada na tabela, com a inclusão do Comandante e do Assassino no lugar de duas cartas convencionais de personagem.

O Comandante, graças a sua competência, saberá de antemão quem são os Espiões do Governo. Entretanto, ele deverá permanecer em silêncio para não se tornar uma vítima dos Espiões e colocar tudo a perder.

Organização do Jogo

Embaralhe o número respectivo de cartas de Personagem da Resistência (uma destas cartas deve ser a carta “Comandante”) e cartas de Espiões do Governo (uma destas cartas deve ser a carta de “Assassino”). Dê uma carta para cada jogador virada para baixo. Cada jogador olha em segredo seu papel no jogo como demonstrado na carta de Personagem.

Os Espiões Se Revelam e o Comandante obtém informações

Depois que todos os jogadores descobrirem suas alianças, o Líder deve garantir que todos os Espiões se conheçam e que o Comandante saiba quem são os Espiões infiltrados do Governo, ao repetir o seguinte roteiro:

“Todos fechem os olhos e estendam sua mão com o punho cerrado à sua frente.”

“Espiões abram os olhos. Espiões olhem à sua volta e tenham certeza de ver quem são os outros Espiões.”

“Espiões fechem os olhos. Todos devem estar de olhos fechados.”

“Todos os jogadores devem estar com seus olhos fechados e a mão estendida à sua frente.”

“Espiões, estendam seus polegares para que o Comandante os reconheça.”

“Comandante, abra os olhos e reconheça os Espiões.”

“Espiões, recolham seus polegares e deixem somente o punho cerrado à sua frente.”

“Comandante, feche os olhos.”

“Todos os jogadores devem estar com seus olhos fechados e a mão estendida à sua frente.”

“Todos abram os olhos.”



Assassinando o Comandante – A Última Chance dos Espiões

Se três missões forem concluídas com sucesso, os jogadores Espiões têm uma última oportunidade de vencer o jogo adivinhando qual dos jogadores da Resistência é o Comandante. Sem revelar seus Personagens, os Espiões discutem e o jogador com a carta de Personagem “Assassino” deve nomear um jogador da Resistência como “Comandante”.

Se o Assassino acertar o palpite, os Espiões vencem o jogo. Se o Assassino errar o palpite, a Resistência vence o jogo.

Exemplo: Walter, José e Laura são da Resistência; Eliane e Thomas são Espiões do Governo. Walter é o Comandante e Eliane é o Assassino. A quinta missão foi concluída com sucesso e o jogo se encerra com o resultado de três sucessos. Porém, Eliane e Thomas ainda têm a chance de ganhar - adivinhando quem é o Comandante. Eliane e Thomas chegam ao acordo de que o Comandante é Laura. Eliane, o Assassino, aponta Laura como Comandante. Porém, Laura não é o Comandante, e a tentativa de assassinato falha... a Resistência vence o jogo!

Se o Modo Assassino for combinado com qualquer variante que exija a revelação da Carta de Personagem, use as Cartas de Lealdade no lugar das Cartas de Personagem: um Espião deve revelar ao Inquisidor a Carta de Lealdade de Espião, e jogadores da Resistência devem revelar ao Inquisidor a Carta de Lealdade da Resistência. Desta forma, seu papel especial nunca será revelado, somente sua inclinação (Espião/Resistência).

Cartas opcionais de personagens com habilidades especiais

Quatro cartas de personagens com habilidades especiais estão disponíveis para jogar. Você pode jogar com essas cartas em qualquer combinação que preferir. Diferentes combinações tornarão o jogo mais difícil de ganhar para algum dos lados! É recomendado jogar com uma carta de personagem especial, e aos poucos adicionar outras, até estar totalmente familiarizado com suas jogabilidades. Na maioria das partidas você irá preferir jogar com o Comandante, mas não é uma exigência.

Guarda-Costas é um personagem opcional do time da Resistência. Como habilidade especial, o Guarda-Costas irá reconhecer o Comandante no começo do jogo. Usar o conhecimento do Guarda-Costas com sabedoria é a chave essencial para proteger a identidade do Comandante. Adicionando o Guarda-Costas ao jogo, o poder da Resistência irá aumentar e suas chances de ganhar também.

Observação: Para uma partida de 5 jogadores, certifique-se de que incluiu também o Agente Invisível ou o Comandante Falso, caso adicione o Guarda-Costas.

Agente Invisível é um personagem opcional do time dos Espiões. Como habilidade especial, a identidade do Agente Invisível não é revelada ao Comandante no começo do jogo. Adicionando o Agente Invisível ao jogo, o poder dos Espiões irá aumentar e suas chances de ganhar também.

Espião Cego é um personagem opcional do time dos Espiões. Como habilidade especial, o Espião Cego não se revela para o time dos Espiões no começo do jogo e também não reconhece quem são os Espiões, mas sua identidade é revelada ao Comandante. Espião Cego não é um “Espião Comum” e não abre os olhos no começo do jogo. Adicionando Espião Cego ao jogo, o poder do time da Resistência irá aumentar e suas chances de ganhar também.



As cartas de lealdade devem ser utilizadas sempre que houver personagens com habilidades especiais no jogo combinados com um modo que exija a revelação de sua Lealdade.

Comandante Falso é um personagem opcional do time dos Espiões. Como habilidade especial, o Comandante Falso finge ser o Comandante - revelando-se ao Guarda-Costas como tal. Adicionando Comandante Falso ao jogo, o poder do time dos Espiões irá aumentar e suas chances de ganhar também.

A fase de “revelação” no começo do jogo pode variar de acordo com as funções adicionadas - veja abaixo os roteiros para os novos Personagens inclusos.

“Todos fechem os olhos e estendam sua mão com o punho cerrado à sua frente.”

“Espiões Infiltrados, menos Espião Cego - abram os olhos e reconheçam os outros Espiões.”

“Espiões Infiltrados fechem os olhos.”

“Todos os jogadores devem estar com seus olhos fechados e o punho estendido à sua frente.”

“Espiões Infiltrados, menos o próprio Agente Invisível - estendam os polegares para cima, assim o Comandante reconhecerá cada um de vocês.”

“Comandante, abra os olhos e reconheça todos os Espiões.”

“Espiões Infiltrados - retornem para a posição de punho cerrado à sua frente, sem os polegares estendidos.”

“Comandante, feche os olhos.”

“Todos os jogadores devem estar com seus olhos fechados e o punho estendido à sua frente.”

“Comandante e Comandante Falso - estendam os polegares para cima, assim o Guarda-Costas reconhecerá os dois.”

“Guarda-Costas, abra os olhos e reconheça Comandante e Comandante Falso.”

“Comandante e Comandante Falso - retornem para a posição de punho cerrado à sua frente, sem os polegares estendidos.”

“Guarda-Costas, feche os olhos.”

“Todos os jogadores devem estar com seus olhos fechados e o punho estendido à sua frente.”

“Todos abram os olhos.”

MODOS EMBOSCADA

Uma Expansão para *The Resistance*

Conteúdo Adicional

- 2 cartas de Missão (1 carta de Sucesso e 1 carta de Fracasso)
- 1 Ficha de Equipe

As Equipes das Missões são maiores que o necessário, logo, o Líder deve isolar um membro da Equipe e observar cada movimento dele. Se você é um Espião na Equipe da Missão, você nunca terá certeza se está afundando a missão... ou entregando sua identidade.

Mudanças na Organização do Jogo: Se a partida tiver 8 (ou mais) jogadores, coloque as Cartas de Missão e Ficha de Equipe extras, disponíveis nesta expansão, junto com o Quadro de Pontos.

Mudanças na Partida: Durante a fase de construção da Equipe para a Missão, o Líder pega uma ficha a mais de Equipe e indica um membro extra para a Equipe. A fase de Votação para a Equipe desta Missão permanece a mesma.

Durante a fase de Conduzir a Missão, cada jogador na missão seleciona uma carta de Missão e a coloca com a face para baixo em sua frente. O Líder escolhe uma carta de Missão, olha, e a coloca de lado; esta carta não terá efeito no resultado dessa Missão. O Líder então embaralha as cartas de Missão restantes antes de revelá-las.

O Líder pode debater, mas nunca revelar a carta de Missão que foi descartada.

MODO DESERTOR

Uma Expansão para *The Resistance*

Conteúdo Adicional

- 2 cartas de personagem Desertor
- 5 cartas de Troca de Lealdade (3x Sem Troca, 2x Troca de Lealdade)

Variante Desertor #1: Desertores podem mudar de lealdade durante o jogo.

Mudanças na Organização do Jogo: Use as cartas de Desertores no lugar de uma carta da Resistência e de uma carta de Espião.

Construa o Baralho de Troca de Lealdade com as 5 Cartas de Desertor, embaralhe e coloque o baralho virado para baixo, ao lado do Quadro de Pontos.

Início - Durante a fase de Revelação, o Espião Desertor em vez de abrir os olhos estende seu polegar para que os outros Espiões o reconheçam.

Mudanças na Partida: No início da terceira rodada e das outras subsequentes, vire uma carta do Baralho de Lealdade. Se a carta diz “Sem Mudanças”, não há nenhuma alteração de lealdade e o jogo prossegue normalmente.

Se a carta “Troca de Lealdade” for virada, os dois Desertores, secretamente, trocam de lealdade - O Espião se torna Resistência, e o jogador da Resistência se torna um Espião. Essa variante se aplica a todos os aspectos do jogo, incluindo condições de vitória e as regras sobre Cartas de Missão. Eles não trocam ou mostram suas cartas de Personagem.

É possível que o Desertor mude de lealdade uma, duas ou até mesmo nenhuma vez, durante o jogo.

Se o Modo Desertor for combinado com qualquer variante que exija a revelação da Carta de Personagem, use as Cartas de Lealdade no lugar das Cartas de Personagem: os Espiões devem revelar ao Inquisidor a Carta de Lealdade de Espião, e jogadores da Resistência devem revelar ao Inquisidor a Carta de Lealdade da Resistência. Os jogadores Desertores devem revelar a Carta de Lealdade que corresponda à Lealdade atual deles.

Variante Desertor #2: Os dois Desertores se reconhecem. Recomendado apenas para grupos grandes de jogadores.

Mudanças na Organização do Jogo: Use as cartas de Desertores no lugar de uma carta da Resistência e de uma carta de Espião.

Durante a fase de Revelação - Adicione um passo ao final do roteiro inicial:

“Desertores, abram os olhos para que seu igual o reconheça.”

“Desertores, fechem os olhos.”



MODO INQUISIDOR

Uma Expansão para *The Resistance*



A carta de Inquisidor é uma habilidade de jogador opcional. O jogador com o Inquisidor será capaz de olhar a lealdade de outros jogadores. Diferente de outras cartas de habilidades, todos sabem quem é o Inquisidor. **Observação:** jogar com o Inquisidor fica melhor em partidas com 7 ou mais jogadores.

Mudanças na Organização do Jogo: No começo da partida, entregue a carta de Inquisidor para o jogador à direita do Líder.

Mudanças na Partida: Imediatamente após a segunda, terceira e quarta Missão, o jogador com a carta de Inquisidor irá escolher um outro jogador para inspecionar. O jogador inspecionado passa sua carta de Personagem para o Inquisidor.

O Inquisidor pode discutir sobre a carta de Personagem deste jogador, mas não pode mostrar a carta aos outros jogadores.

O jogador inspecionado recebe a carta de Inquisidor. O Inquisidor pode ser usado apenas 3 vezes em uma partida. O jogador que usou o Inquisidor não poderá ser inspecionado posteriormente.

Se o Modo Inquisidor for utilizado em conjunto com qualquer modo de jogo que contenha personagens com habilidades especiais, deve-se utilizar as Cartas de Lealdade ao invés da carta de Personagem: Espiões devem apresentar a Carta de Lealdade - Espião e agentes da Resistência devem apresentar a Carta de Lealdade - Resistência.

Exemplo: Jeremias (Espião) começa a partida do lado direito do Líder e recebe a carta de Inquisidor. A primeira Missão é finalizada com sucesso, a segunda Missão fracassa. Jeremias, como Inquisidor, escolhe Don (Resistência) para inspecionar. Don passa sua carta de Personagem para Jeremias. Jeremias olha a carta e descobre que é da Resistência, e proclama “Don é um espião!” - uma mentira deslavada! Don fica indignado e rebate “Nunca confiei em você Jeremias e agora tenho certeza de que é um espião e mentiroso!” Jeremias passa a carta de Inquisidor para Don. Agora, Don pode inspecionar a carta de Personagem de outro jogador, após o fim da terceira Missão. Don não poderá usar o Inquisidor em Jeremias.

Créditos

Criação do Jogo: Don Eskridge

Desenvolvimento do Jogo: Travis Worthington

Design Gráfico/ Ilustrações: Luis Francisco, Jordy Knoop, Michael Rasmussen, George Patsouras, Jordan Saia, Maryam Khatoon, Luis Tomas, Vinh Mac, Alex Murur

Agradecimentos: Obrigado a Brian Carpenter, Eric Hehl, Martin Burley por testar o jogo na Berkeley Boardgamers. Agradecimentos especiais a Eric Zimmerman, Katie Salen, Chris Jones, the BGG community, the Eskridges, Narac, Thomas e Jessica, DoPa, Team Don e muitos outros.

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Rafael Colmanetti, Priscilla Freitas

Revisão: Priscilla Freitas e Gabriel Caropreso

Diagramação BR: Danilo Sardinha



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR