

Salunatics é um jogo de 3 a 5 jogadores onde vocês estão no meio de uma grande confusão no Saloon! O Xerife acaba de chegar, determinado a descobrir quem causou todo o tumulto. Cabe a vocês dar as pistas (verdadeiras ou falsas) e tentar escapar dali sem levar a culpa!

COMPONENTES

36 cartas de personagem
30 cartas de dólar
1 carta de Xerife
5 cartas de apoio ao jogador

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a acabar a rodada **sem cartas de personagem** na mão.

PREPARAÇÃO

a. **Baralho de personagens:** embaralhe e distribua 5 cartas por jogador.

b. **Monte de dólares:** distribua 4 dólares para cada jogador

c. **Mão de jogo:** as cartas de personagens e de dólares ficam juntas na mão para dificultar a "leitura" de mesa e de jogadores.

d. **Xerife:** indica o jogador inicial.

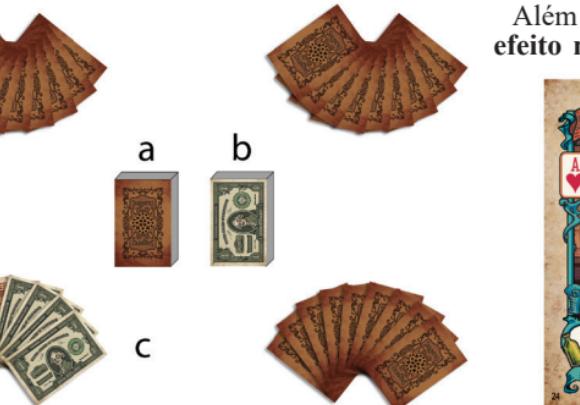


Figura I: Preparação

COMO JOGAR

Para a primeira partida, sugerimos que o jogador inicial seja quem quebrou uma garrafa ou copo mais recentemente.

Cartas de personagem

Cada carta de personagem tem um valor, que chamaremos de **classe** (10, J, Q, K, A), e um **naipe** (copas ♥, paus ♣, ouro ♦ e espadas ♠) (ver Figura II);

Além disso, cada carta possui um texto de **efeito normal em preto**, e um texto de **efeito bônus** em vermelho.

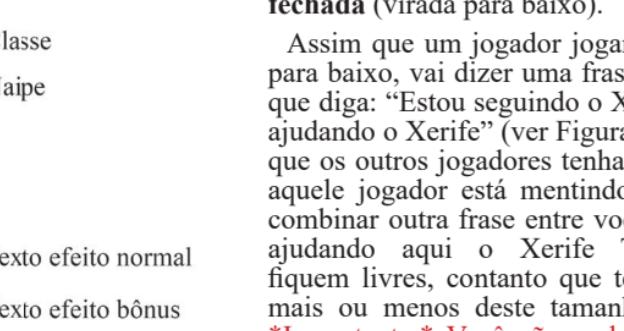


Figura II: Carta de personagem

bônus, em vermelho. Dependendo da situação, um dos dois efeitos será ativado, ou até mesmo ambos.

Xerife chega no saloon

A rodada **começa pelo Xerife**, que deve jogar uma carta aberta na mesa. **Imediatamente faz seu efeito normal (em preto).**

Ajudar o Xerife

O próximo jogador, à esquerda do Xerife, deverá jogar uma carta supostamente seguindo o Xerife (mesmo naipe ou classe), **sempre fechada** (virada para baixo).

Assim que um jogador jogar sua carta virada para baixo, vai dizer uma frase. Nós sugerimos que diga: "Estou seguindo o Xerife", ou "Estou ajudando o Xerife" (ver Figura III), apenas para que os outros jogadores tenham a percepção se aquele jogador está mentindo ou não. Podem combinar outra frase entre vocês, como "Estou ajudando aqui o Xerife Thiago!". Enfim, fiquem livres, contanto que tenham uma frase mais ou menos deste tamanho recomendado.

*Importante: Você não pode dizer que NÃO



Figura III: "Ajude" o Xerife

está seguindo o xerife. Independente de sua carta, você sempre deve dizer que está seguindo.

Fase de contestação

A partir deste momento, qualquer jogador (inclusive o Xerife) pode contestar se aquela carta realmente está seguindo a classe ou o naipe do Xerife. Caso algum jogador (independente de

Resolução da jogada

A partir daí, podem acontecer algumas situações (ver figura IV):



Figura IV: Resolução da jogada

Situação 1:

O jogador jogou uma carta, **ninguém contestou**, e ele estava falando a verdade:

Neste caso, o jogador que jogou a carta faz apenas o **efeito normal** da carta.

Situação 2:

O jogador jogou uma carta, **ninguém contestou**, e ele estava mentindo:

Neste caso, o jogador que jogou a carta, faz os dois efeitos: o **normal** e o **bônus**.

Situação 3:

O jogador jogou uma carta, **alguém contestou**, e ele estava falando a verdade:

O jogador que **contestou** perde 2 dólares, e o jogador acusado faz o **efeito normal** da carta.

Situação 4:

O jogador jogou uma carta, **alguém contestou**, e ele estava mentindo:

O jogador que jogou a carta e foi pego na mentira perde 2 dólares.

O contestador faz apenas o **efeito bônus** da carta que o jogador mentiroso jogou.

Depois que encerrar a jogada (ou seja, a carta do jogador atual foi revelada e resolvida ao final), a vez passa para o próximo jogador à esquerda deste que jogou por último, e repita

o ciclo (jogar uma carta, falar a frase, demais jogadores decidem se contestam ou não o jogador da vez).

Todos os jogadores, na sua vez de jogar, devem jogar uma carta até a rodada acabar.

FINAL DA RODADA

Quando todos os jogadores fizerem suas jogadas, a rodada se encerra. Os **jogadores mostram todas suas cartas de dólar e o que tiver mais dólares define quem será o próximo Xerife** (podendo ser ele mesmo). Em caso de empate, o Xerife atual escolherá qual dos empatados será o próximo Xerife.

Falência

Caso um jogador fique sem dólares para pagar algum efeito ou contestação, ele entra em **falência**. Neste caso, ele **pega 4 dólares do banco e compra 1 carta de personagem para mão**.

Fazendo isso, ele não precisa pagar nenhum excedente para ninguém.

Exemplo: o *Jogador 1 tinha 1 dólar, foi contestado e estava mentindo. Perderia 2 dólares. Ele perde 1 dólar, pega 4 dólares do*

banco e compra 1 carta. Não precisa pagar o outro dólar de sua perda da contestação.

Depois disso, o efeito da carta é resolvido, o jogador contestador ganha o **efeito bônus** daquela carta. Se isso faria o Jogador 1 perder mais dólares, perde desses que ele acabou de ganhar.

FINAL DE JOGO

Quando uma rodada se encerra (ou seja, todos jogadores depois do Xerife fizeram sua jogada), o jogador que acabou a rodada **sem cartas de personagem** na mão é o **vencedor**. Em caso de empate, o jogador com **mais dólares** vence. Se o empate persistir, caso um dos empatados seja o Xerife, ele vence. Caso nenhum seja o Xerife, os jogadores empatados compartilham a vitória.

MODO MAIS COMPETITIVO

Adicionem a seguinte regra: cada jogador só pode contestar **uma vez** por rodada.

EXPLICAÇÃO DAS CARTAS

El Mariachi: Efeito normal: O jogador compra uma carta do baralho e olha o naipe, se for copas ♥ ou ouros ♦ ele mostra a carta e a descarta, se for espadas ♠ ou paus ♣ o jogador fica com ela na mão, não é necessário mostrar a carta.

Efeito Bônus: Entregue uma carta **de personagem** que esteja na sua mão para um jogador à sua escolha.

Walt Badwood: Efeito normal: Seu efeito fica ativo até o fim da rodada, ou seja, até que todos os outros jogadores tenham jogado. Sempre que você for perder dólares você perde um dólar a menos, seja por perder uma contestação, seja pelo efeito da **Catty Trick**. Ou seja, quando tiver que perder um dólar para o banco. Este efeito não funciona contra o efeito de **Teddy Digger** que no caso é pagar 1 dólar para ele, não para o banco.

Efeito Bônus: Escolha qualquer jogador, e ele deve comprar uma carta de **personagem**.

Catty Trick: Ao realizar tanto seu efeito

normal quanto o **efeito bônus**, todos os jogadores devem mostrar seus dólares, em local visível a todos. Em seguida, o jogador com mais dólares perde 1 dólar (ou 2 no caso do bônus), em caso de empate você escolhe qual jogador irá perder os dólares. Caso você use ambos os efeitos (normal e **bônus**), resolva um efeito de cada vez (primeiro o efeito normal, depois o **efeito bônus**), pois na segunda vez pode atingir outros jogadores.

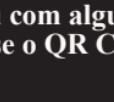
Coyote Will: Os dólares ganhos através de seus efeitos sempre devem vir do do banco, ou seja, da pilha de dólares no centro da mesa, nunca de um jogador.

Teddy Digger: Pegue uma carta de dólar de algum jogador à sua escolha. Se optar por pegar de um jogador sem dólares, este jogador vai à falência, ou seja, compra 4 dólares e 1 carta de personagem, e não te entrega nada. Caso consiga disparar o efeito normal e o **bônus**, pode ser usado em 2 jogadores diferentes.

Caso escolha aplicar duas vezes em um mesmo jogador, deve ser ativado pegando um dólar de cada vez ao invés de pegar 2 dólares de uma só vez.

Gus Levif: Seu efeito normal te possibilita comprar uma carta do baralho de personagens e descartar qualquer carta de personagem da sua mão. Funciona mesmo se você não tiver cartas de personagem na mão. No caso, você continua sem cartas de personagem na mão, porém, os outros jogadores podem não ter percebido isso. Seu **efeito bônus** te possibilita descartar 1 carta de personagem da sua mão.

Ficou com alguma dúvida?
Acesse o QR Code:



CRÉDITOS

Game Design: Marcos Brito

Game Develop: Thiago Castro, André Ruz

Arte e Ilustração: Dandi

Design Gráfico: Dandi

Diagramação: Marcel Lambertini

Revisão: Igor Raposo, André Ruz, Thiago Castro,

Vinícius Figueiredo

Playtests: Quecia Aleixo, Cassio Lima, Fabio Esteves,

Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, Joka Jr.

