BACKSTABBERS

M·A·N·U·A·L

AGRADECIMENTOS

LUDERIAS

- Balboa
- Jogaderia
- Ludoteca SideQuest
- Covil Game Bar
- La Tabuleria
- Ludus
- Encounters
- Lends Club
- LudoGrill
- Garagem do Nerd
- Ludocafe
- Nala Land

INFLUENCERS

- Clebito
- Jogatina Mil Grau
- Mesa Secreta
- Nicholas (nickbgg)
- O Jogo de Hoje
- Rainbow Meeple
- We Roll

EMBAIXADORES

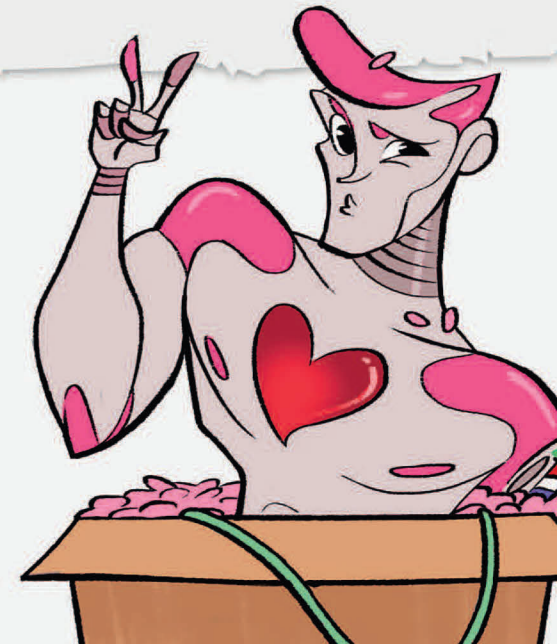
- André Monteiro
- Brunno Azevedo
- João Pedro (Batata)
- Leonardo Montini
- Matheus Sabino
- Maycon Starlen

SOLARIANOS

- Comunidade Solara no Whatsapp
- Guilherme Shigueo
- Lanne Paiva
- Yrandir Torres
- Felipe Schmitz
- Kataliny Oliveira
- Perseu Bastos
- Roberto Pinheiro

EQUIPE

- **Charles de Oliveira**
  Game Designer
- **Leonardo Montini**
  Game Designer
- **Pedro Cavalcanti**
  Game Designer
- **Lehi Henri**
  Ilustrador
- **Tiago Fonseca**
  Ilustrador
- **Sabryna Vasconcelos**
  Designer



SOLARA STUDIOS

Autores:
Pedro Cavalcanti e Charles de Oliveira

Ilustração:
Lehi Henri

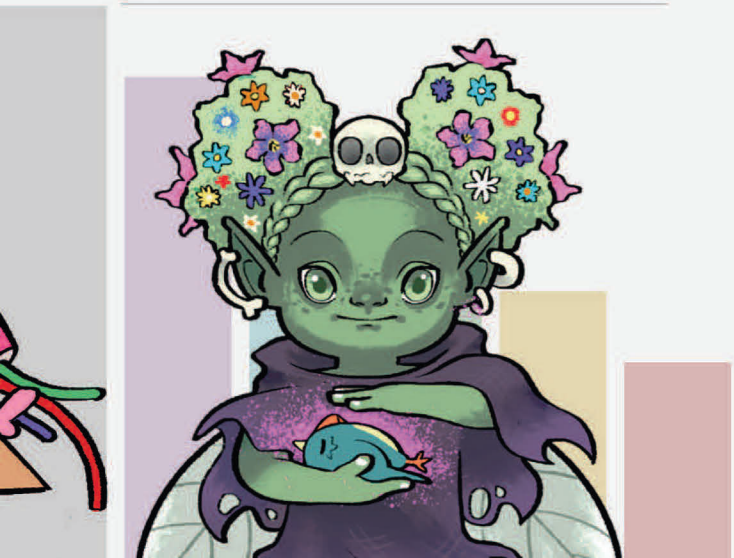
© Solara Studios 2024

SUMÁRIO



ESSENCIAL PARA COMEÇAR A JOGAR

Introdução	04
Componentes	04
Como jogar	05
Seu campo	06
Regras gerais	07
Jogadores eliminados	08
Anatomia da carta	09
Tipos das cartas	10
Níveis	11
Ações básicas	12



INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

Expansão Duelo	14
Expansão Cartas Avançadas	15
Expansão Constituição	16
Modo de ataque	18
Modo infinito	19
Modo duo	20
Modo ganância	21
Carta de referência	22
Carta de zumbi	22
Carta de marcadores	22
Pontuações especiais	23
Casos especiais	23

COMPONENTES

BACKSTABBERS

2 A 8 JOGADORES

+16 ANOS

45 MIN

Depois de toda a devastação deixada para trás, os humanos continuam com sua caminhada de destruição, deixando sua marca por onde passam. Dessa vez as vítimas são os seres da floresta de Etheria, onde os humanos construíram sua nova cidade. Mesmo resistentes, os seres místicos foram lentamente contaminados pelas superficialidades humanas. Agora, em um mundo tomado pela ambição e por desejos individuais, todos lutam para ser o novo soberano, não importa o quanto custe.

Em **Backstabbers**, você é um dos habitantes de Solara, corrompido pelo capitalismo instaurado pelos seres humanos. Agora seu objetivo é derrotar todos, em busca de se tornar o Soberano e mais poderoso do planeta.



+ 22 Cartas Avançadas



+ 103 Cartas de personagens básicos



+ 1 Marcador de Fiscal
+ 1 Marcador de Sortudo
+ 1 Marcador de Sentinela
+ 6 Marcadores de Casais
+ 8 Marcadores de Mau Presságio



+ 40 Cartas de Constituição



+ 1 Marcador de ditador



+ 6 Cartas de Zumbi



+ 20 Cartas de Duelo



+ 8 Cartas de Referência



+ 35 Moedas



+ 20 Fichas de Turno



+ Saquinho



+ Este manual

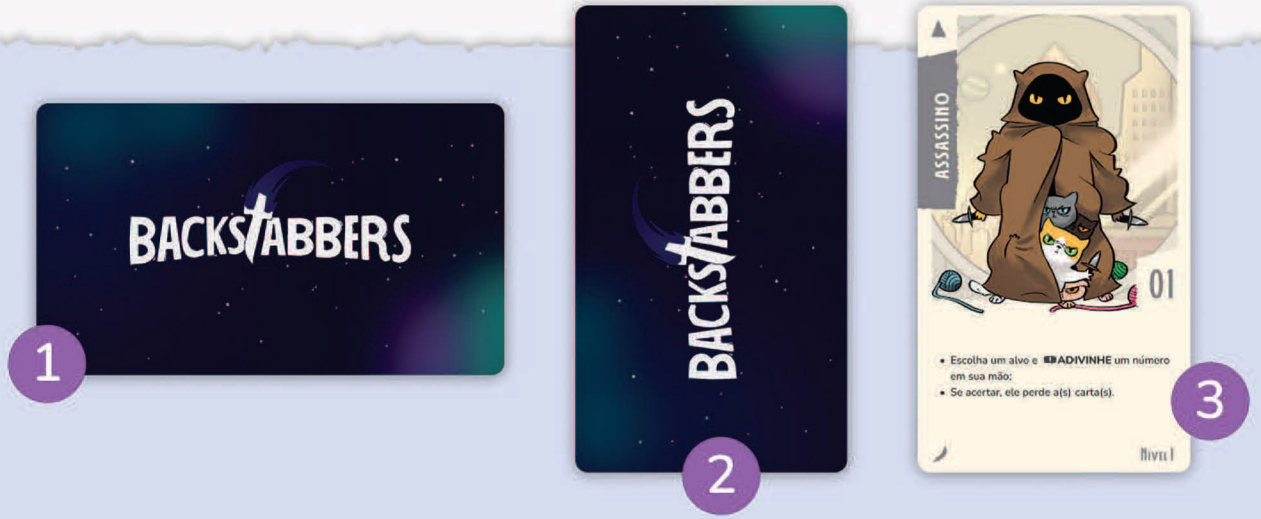
COMO JOGAR

PREPARAÇÃO

1. Selecione o nível do jogo;
2. Embaralhe todas as cartas que serão utilizadas;
3. Distribua 2 (duas) cartas para cada jogador;
4. Coloque uma carta no cemitério;
5. Coloque o restante das cartas na pilha de compras.

OBJETIVO

- Elimine jogadores e permaneça vivo para ganhar moedas.
- Junte 5 moedas para se tornar o novo Soberano.



1 Cemitério

Área destinada às cartas que estão fora do jogo. O jogo sempre começa com uma carta no Cemitério.

2 Pilha de Compras

3 Descarte

Pilha de cartas inativas, que pode ser consultada a qualquer momento. Se uma carta for retirada do Descarte, ela deve ser mostrada a todos os jogadores. Quando a Pilha de Compras se esgota, o Descarte é embaralhado e usado como nova pilha de compras.

SEU CAMPO



1 Campo

Área em frente ao jogador, onde ficam suas cartas Permanentes ativas e o Líder.

2 Reserva

Algumas cartas permitem que o jogador coloque uma carta virada para baixo na Reserva. No turno do jogador, se houver uma carta na Reserva, ele deve comprá-la em vez de pegar da Pilha de Compras. O jogador pode ter, no máximo, uma carta na Reserva, então, caso já tenha uma ao receber uma nova Reserva, a antiga deve ser descartada.

3 Líder

Carta escolhida para realizar ações e representar o jogador durante a próxima rodada. Um jogador pode ficar sem Líder durante o jogo. Após a eliminação do jogador, o Líder não é descartado, pois algumas cartas ainda podem interagir com ele.

4 Área Permanente

Parte do Campo destinada exclusivamente às cartas dos tipos Permanente ou Turno.

REGRAS GERAIS



- O jogo começa pelo último jogador que foi pego mentindo.
- Em seu turno, você deve realizar as seguintes ações nesta ordem:
  1. Compre uma carta;
  2. Mova seu Líder atual para o Descarte ou Área Permanente;
  3. Escolha uma ação de uma das cartas em sua mão;
  4. Realize sua ação colocando a carta escolhida como o seu Líder.
- Após o seu turno, o jogo segue para o próximo jogador, em sentido horário. Os turnos continuam até que reste apenas um jogador com cartas na mão.
- Um jogador é eliminado quando perde todas as cartas da sua mão, sendo o limite máximo de 2 cartas, a menos que outra regra altere esse valor. O jogador que realizar a ação que eliminar o oponente recebe uma moeda *(veja as regras de pontuação especiais na pág. 23)*.
- Se o jogador for eliminado com uma carta na Reserva, ela deve ser descartada, mas as demais cartas permanecem no Campo. Caso a Pilha de Compras se esgote, embaralhe o Descarte para formar uma nova Pilha de Compras.
- Não é permitido compartilhar informações adquiridas com outros jogadores.
- Se um jogador for pego mentindo, será imediatamente eliminado da rodada.

FIM DE JOGO

- O último jogador que tiver cartas na mão ganha duas moedas. Se, nesse momento, algum jogador tiver **5 moedas** ou mais, o jogador com mais moedas se torna o novo Soberano e o jogo é encerrado. Caso contrário, inicia-se uma nova partida, começando pelo jogador que venceu a rodada anterior.
- Em caso de empate, o critério de desempate será:
  1. O jogador com mais cartas na mão vence.
  2. Se o empate persistir, vence o jogador com a maior soma de valores de cartas.
  3. Se o empate ainda não for resolvido, o jogador com o Líder de maior valor vence.
  4. Se necessário, os jogadores empatados puxam uma carta até que um deles obtenha uma carta maior e se torne o Soberano.

JOGADORES ELIMINADOS

- Jogadores eliminados continuam jogando como Zumbis.
- Zumbis são imunes a cartas Reativas.
- Eliminar um jogador como Zumbi não concede moedas. No entanto, se um Zumbi conseguir eliminar todos os jogadores vivos em uma única ação, ele ganha uma moeda.
- Durante o turno do Zumbi, ele deve realizar a jogada conforme as seguintes regras:





1. Quando for a vez de um Zumbi, ele deve escolher um jogador desprotegido e um número. Se o alvo tiver uma carta com esse número, perde essa carta.

2. Quando a metade dos jogadores *(ou metade -1 em mesas ímpares)* for eliminada, o poder dos Zumbis aumenta. Nessa fase, o Zumbi deve escolher um número e todo jogador que tiver uma carta com esse número perde a carta.

ANATOMIA DA CARTA



1 Tipo

Tipo de ação da carta

2 Item Extra

Adicione os marcadores correspondentes quando essas cartas entrarem em jogo.

3 Global

Cartas Globais atingem todos os jogadores que não estão protegidos.

4 Nome da carta

5 Valor da carta

6 Ação

Efeito ativado quando a carta é jogada.

7 Modo de jogo

Indica se a carta é destinada a modos alternativos do jogo.

8 Nível

Indica o nível recomendado para introdução da carta no jogo. Níveis são opcionais *(pág. 11)*.

TIPOS DAS CARTAS

CARTAS DE CAMPO



▲ Imediatas

Têm efeito apenas no momento em que são jogadas.



◖ Turno

Têm efeito durante um número específico de rodadas, conforme descrito na carta.



● Permanentes

Têm efeito enquanto estiverem no campo, até que sejam desativadas.

CARTAS DE MÃO



■ Secretas

Possuem uma ação secreta apenas enquanto estão na mão. Não deve ser informado que a ação está sendo usada.



✹ Reativas

São ativadas pela ação de outra carta e devem estar na mão para serem ativadas. Não são ativadas por cartas Globais nem Automáticas.



▸ Automáticas

São ativadas por condições de jogo específicas, podem ser jogadas fora do seu turno e não contam como seu turno nem concedem moedas.

**Quando jogadas em seu turno sem atender aos requisitos, as cartas de Mão não têm ação.*

NÍVEIS

- **Backstabbers** pode ser jogado em diferentes níveis de complexidade. Os níveis foram projetados para ensinar progressivamente as mecânicas do jogo, permitindo que os jogadores se familiarizem com as regras e ações, enquanto aumentam gradualmente a complexidade das partidas.
- Cada nível apresenta uma lista de cartas que compõem aquele estágio do jogo. Os níveis são acumulativos, ou seja, cada novo nível inclui as cartas listadas nele, além de todas as cartas dos níveis anteriores.

Nível 1

- 2 Sequestradores [-1]
- 2 Ajudantes [0]
- 10 Assassinos [1]
- 6 Espiãs [2]
- 3 Pobres [3]
- 4 Guardiões [4]
- 2 Negociantes [5]
- 2 Metamorfos [6]
- 3 Ricas [7]
- 1 Vidente [8]
- 1 Anjo [9]
- 1 Amante [10]

Nível 2

- 2 Duas Caras [-1]
- 1 Sortudo [0]
- 5 Atiradores [1]
- 2 Árbitros [2]
- 2 Incendiárias [3]
- 1 Ditador [4]
- 1 Traficante [5]
- 1 Juiz [6]
- 1 Necromante [7]
- 1 Segurança [8]
- 1 Empreendedor [9]

Nível 3

- 2 Reflexos [-1]
- 1 Fiscal [0]
- 4 Discriminadoras [1]
- 1 Oráculo [2]
- 1 Envenenadora [3]
- 2 Políticos [4]
- 1 Gerente [5]
- 1 Usurpadora [6]
- 1 Fofoqueira [7]
- 1 Ladrão [8]
- 1 Sacrifício [9]
- 1 Falsificadora [10]

Nível 4

- 2 Impostores [-1]
- 2 Guarda Costas [0]
- 1 Sorrateira [1]
- 3 Delatores [2]
- 3 Comparadores [3]
- 2 Negacionistas [4]
- 1 Especulador [5]
- 1 Aproveitador [6]
- 1 Intrometida [7]
- 1 Mau Presságio [8]
- 1 Trapaceira [9]

Nível 5

- 1 Apanhador [-1]
- 1 Pedinte [0]
- 1 Arruaceiro [1]
- 2 Cambistas [2]
- 1 Agiota [3]
- 1 Vírus [4]
- 1 Cartomante [5]
- 1 Manipuladora [6]
- 1 Mentirosa [7]
- 1 Intimidadora [8]
- 1 Procurado [9]*
- 1 Traidora [XX]

**Exclusiva para apoiadores*

AÇOÕES BÁSICAS

Algumas ações são fundamentais para o jogo e estão destacadas em **MAIÚSCULO** e **NEGRITO** e são representadas por seus ícones:

ADIVINHAR

Tentar descobrir uma informação sobre a carta do alvo.

VER

Ver cartas que pertencem ao alvo.

TROCAR

Trocar cartas da mão com o alvo. O alvo escolhe qual carta será trocada, e a carta trocada deixa de pertencer ao alvo.

ROUBAR

Pegar uma carta da mão do alvo. Você escolhe a carta, que pode ser vista ou não, e a carta não pertence mais ao alvo.

COMPARAR

Comparar informações das cartas para determinar o vencedor.

COMPARAÇÕES

- Durante uma comparação de cartas, leve em conta apenas as cartas restantes em sua mão.
- Por exemplo, se você tiver cartas de valor 3 e 8, e jogou um Líder de valor 7, sua soma será baseada nas cartas que permanecerem na sua mão, ou seja, sua soma será 11, não inclua os 7 pontos do Líder.





CARTAS DE MÚLTIPLOS TURNOS

- Algumas cartas de Turno duram mais de um turno.
- Para controlar o tempo, coloque Fichas de Turno sobre elas e remova uma a cada turno.
- Quando não restarem mais fichas, descarte a carta e sua ação termina.



AGORA VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA JOGAR!



EXPANSÃO DUELO

PREPARAÇÃO

1. Selecione o nível de jogo desejado;
2. Remova as cartas incompatíveis de acordo com a lista abaixo;
3. Adicione as cartas específicas de Duelo;
4. Embaralhe todas as cartas que serão usadas;
5. Distribua 4 (quatro) cartas para cada jogador;
6. Coloque uma carta no Cemitério;
7. Coloque o restante das cartas na Pilha de Compras.





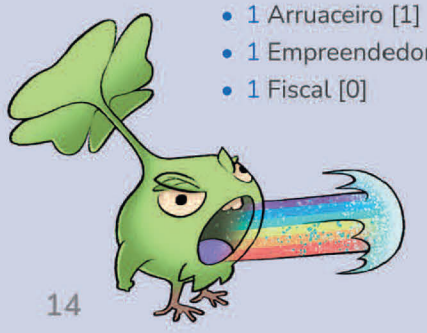
REGRAS GERAIS

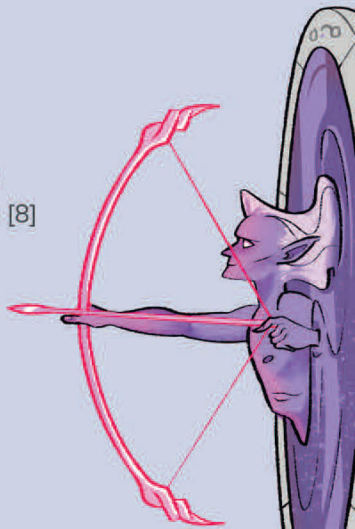
- Na Expansão Duelo, as regras são praticamente as mesmas do jogo normal, com uma exceção: nenhum jogador é eliminado da partida.
- Quando um jogador remove todas as cartas da mão de seu oponente, ele ganha **2 moedas** (o limite de cartas na mão é 4, a menos que uma regra altere isso).
- O jogador que perde todas as cartas da mão também perde **1 moeda**, a menos que já não tenha nenhuma, e imediatamente compra 4 cartas novas para continuar jogando.
- Os turnos continuam até que um jogador, ao eliminar o oponente, acumule **5 moedas** ou mais. Nesse momento, o jogo termina, e esse jogador se torna o Soberano.

CARTAS DE DUELO

- As cartas a seguir devem ser substituídas para jogar no modo Duelo. Elas podem ser identificadas pelo símbolo de Duelo ⚔

- 5 Atiradores [1]
- 1 Arruaceiro [1]
- 1 Empreendedor [9]
- 1 Fiscal [0]
- 1 Oráculo [2]
- 1 Sortudo [0]
- 2 Árbitros [2]
- 3 Delator [2]
- 1 Fofoqueira [7]
- 1 Intimidador [8]
- 1 Mau Presságio [8]
- 2 Reflexos [-1]





EXPANSÃO CARTAS AVANÇADAS

- Apresentamos 16 novas ações avançadas que substituem 12 personagens comuns:

  - 2 Agentes Secretos (Espiã) [2]
  - 2 Detetives (Espiã) [2]
  - 2 Infiltrados (Espiã) [2]
  - 2 Ajudantes [0]
  - 1 Arruaceiro [1]
  - 1 Cartomante [5]
  - 1 Gerente [5]
  - 3 Delatores [2]
  - 1 Oráculo [2]
  - 1 Sorrateira [1]
  - 1 Traficante [5]
  - 1 Trapaceira [9]
  - 1 Vidente [8]
  - 1 Necromante [7]
  - 1 Coveira (Necromante) [7]
  - 1 Imortal (Necromante) [7]

- Para jogar com as cartas avançadas, remova as cartas correspondentes e substitua-as pelas versões avançadas. Essas cartas estão marcadas com um símbolo de estrela para fácil identificação ★

- Você não precisa usar todas as cartas da Expansão Avançada de uma vez; é possível selecionar apenas algumas, inclusive de acordo com o nível que estiver jogando.



EXPANSÃO CONSTITUIÇÃO

- Com a chegada da expansão Constituição, os habitantes de Solara enfrentam um novo desafio: 40 novas cartas de Leis, Decretos e Medidas que temporariamente alteram as regras do jogo, fazendo com que o próprio jogo se torne um inimigo!
- Elas introduzem alterações dos limites de cartas na mão, mudanças no sentido do jogo, seleção de alvos, aumento de poderes e até mini jogos para decidir quem permanece e quem é eliminado, além de novos poderes para os Zumbis.

PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as cartas de **Leis** e forme uma Pilha de Compras específica no centro da mesa;
2. Embaralhe as cartas de **Decretos** e **Medidas** e forme outra pilha separada.

REGRAS GERAIS

- O jogo segue sua dinâmica normal até que um jogador perca uma carta. Quando isso acontece:
  - Se o jogador ainda estiver vivo após perder a carta, o jogador que eliminou sua carta deve comprar uma carta da pilha de **Decretos** e **Medidas**, exceto se já houver uma em vigor. As **Leis** não contam para essa restrição.
  - Se o jogador for eliminado ao perder a carta, o jogador que o eliminou deve comprar uma carta da pilha de **Leis**. Diferente dos Decretos e Medidas, as Leis não expiram e podem ser jogadas mesmo que outra Lei, Decreto ou Medida já esteja em vigor.
  - Quando um jogador é eliminado por cartas de Constituição, ninguém ganha moedas e nenhuma nova Lei, Medida ou Decreto deve ser comprada.
  - Perder cartas por conta de uma carta ▶ não gera a compra de Leis, Medidas ou Decretos.
  - Zumbi não compra carta de Constituição.
- As cartas indicam quanto tempo devem permanecer ativas.
- Quando a Pilha de Leis acabar, embaralhe o Descarte de Leis para formar uma nova pilha de compras. O mesmo se aplica às pilhas de Decretos e Medidas.
- As cartas de Constituição continuam sendo compradas até restarem apenas dois jogadores vivos. Nesse ponto, as cartas em vigor permanecem, mas não se compram novas cartas até que outro jogador reviva ou uma nova partida comece.



CARTAS DE CONSTITUIÇÃO

Leis

- 1 Lei do Ridículo
- 2 Leis do Retorno
- 1 Lei da Repetição
- 1 Lei da Fartura
- 1 Lei da Escassez
- 1 Lei do Aditivo
- 1 Lei do Subtrativo

Decretos

- 1 Decreto dos Tributos
- 1 Decreto do Ascendente
- 1 Decreto do Descendente
- 1 Decreto do Mestre
- 1 Decreto da Coincidência
- 1 Decreto do Limite
- 1 Decreto dos Casais
- 1 Decreto da Partilha de Bens
- 1 Decreto da Hegemonia
- 1 Decreto da Variação Cambial
- 1 Decreto do Plebiscito
- 1 Soberano

Medidas

- 1 Imposto por Morte
- 1 Halloween
- 1 Reforma Agrária
- 1 Medida do Mais Fraco
- 1 Medida do Mais Forte
- 1 Medida da Inércia
- 1 Medida do Obituário
- 1 Medida da Troca
- 1 Medida do Próximo
- 1 Medida do Comum Acordo
- 1 Medida da Ação e Reação
- 1 Medida do Caos
- 1 Medida dos Pares
- 1 Medida da Diversidade
- 1 Medida da Surpresa
- 1 Medida da Reprise
- 1 Medida da Exatidão
- 1 Medida dos Reforços
- 1 Medida do Dobro



MODO DE ATAQUE

- No Modo de Ataque, o objetivo é eliminar todos os jogadores o mais rápido possível. Nesse formato, **não há defesas**, e o foco é exclusivamente na ofensiva.
- Nesse modo, a estratégia é simples: ataque rápido e elimine os oponentes antes que eles façam o mesmo com você!

CARTAS DO MODO DE ATAQUE

- Para jogar nesse modo, mantenha apenas as cartas que possuem o ícone do Modo de Ataque:

- 2 Sequestradores [-1]
- 10 Assassinos [1]
- 6 Espiãs [2]
- 3 Pobres [3]
- 2 Metamorfos [6]
- 3 Ricas [7]
- 1 Amante [10]
- 2 Duas Caras [-1]
- 5 Atiradores [1]
- 2 Incendiárias [3]
- 2 Reflexos [-1]
- 1 Envenenadora [3]
- 3 Comparadores [3]
- 1 Fofoqueira [7]
- 2 Impostores [-1]
- 3 Delatores [2]
- 1 Especulador [5]
- 1 Intrometida [7]
- 1 Apanhador [-1]
- 1 Pedinte [0]
- 1 Arruaceiro [1]
- 2 Cambistas [2]
- 1 Agiota [3]
- 1 Vírus [4]
- 1 Mentirosa [7]
- 1 Manipuladora [6]
- 1 Intimidador [8]
- 1 Traidora [XX]
- 1 Procurado [9]*

**Exclusiva para apoiadores*



MODO INFINITO



- No Modo Infinito, o jogo continua sem pausas até que um jogador alcance **5 moedas**.
- Sempre que um jogador eliminar outro, ele recebe **2 moedas**.
- O jogador eliminado perde **1 moeda**, mas nunca ficará com saldo negativo de moedas.
- Quando for a vez de um jogador eliminado, ele compra duas novas cartas e volta imediatamente ao jogo para continuar sua jogada.
- Este modo proporciona um ritmo acelerado e sem interrupções, garantindo que o jogo mantenha sua intensidade até o final!

REGRAS ESPECIAIS

- Se a carta **Incendiária** for usada e eliminar um jogador, uma moeda vai para quem jogou a Incendiária e outra para o vencedor da comparação.

- Ajustes das cartas das expansões para o Modo Infinito:
  - Substitua as cartas Sortudo, Fiscal, Mau Presságio e Empreendedor pelas suas versões do Modo Duelo ou remova-as do jogo.
  - Ao jogar com as Cartas Avançadas, a Necromante só pode evoluir para a Coveira.
  - Na Expansão Constituição, remova as cartas Halloween e Lei do Ridículo.





MODO DUO

✦ Para jogar **Backstabbers** em duplas, algumas regras específicas precisam ser seguidas:

1. Os jogadores de uma mesma dupla devem se sentar separados, com um jogador de outra dupla entre eles.
2. As cartas na mão não podem ser compartilhadas nem mostradas para o parceiro, exceto quando uma ação de carta permitir.
3. As cartas nos campos de jogo são válidas para ambos os jogadores da dupla, incluindo o **Guardião**. No entanto, proteções não previnem efeitos de cartas Reativas, como o **Sequestrador**.
4. Cartas reativas podem ser usadas por qualquer um dos jogadores para proteger sua dupla.
5. Quando uma carta de comparação for jogada, a dupla do atacante e do alvo pode decidir qual jogador participará da ação, sem revelar suas cartas ou soma ao parceiro.
   - O atacante só pode escolher que os dois jogadores da mesma dupla comparem entre si se não houver outros alvos disponíveis.
   - O valor da soma só será revelado após a dupla decidir quem participará da comparação.
6. Se o **Assassino** for rebatido contra a dupla de quem o utilizou, a ação ocorrerá normalmente.
7. Cartas **Globais** afetam também a dupla do jogador que as utilizou.
8. Sua dupla pode ser alvo de suas ações. Se você eliminar seu parceiro, ganha uma moeda.
9. O **Sacrifício** deve ser realizado por um único jogador. O primeiro eliminado da dupla será o que voltará com a carta sacrificada, desativando o Sacrifício. Ele não revive jogadores eliminados antes de sua ativação.
10. Como as moedas são compartilhadas, o investimento do **Empreendedor** fornecerá apenas para **1 moeda** da dupla, mas ambos ganham uma carta extra.
11. As cartas **Sortudo** e **Fiscal** não podem ser usadas na dupla.
12. O **Agiota** só pode ser utilizado pelo jogador que for participar da comparação.
13. Quando não houver outros alvos disponíveis, a dupla deve ser escolhida como alvo da ação.
14. A ação do **Zumbi** pode afetar sua dupla.





MODO GANÂNCIA

- O objetivo deste modo é ser **o único jogador com moedas**. Para vencer, você precisa esgotar as moedas de todos os outros jogadores.

REGRAS ESPECIAIS

- Substitua as cartas **Sortudo**, **Fiscal**, **Mau Presságio** e **Empreendedor** pelas cartas correspondentes do Modo Duelo ou remova-as do jogo.
- Cartas que ativam efeitos quando um jogador é eliminado devem considerar a perda de cartas como "eliminação". Por exemplo, a carta **Sacrifício** é ativada quando o jogador perde a próxima carta. Isso impede que o jogador seja eliminado e perca moedas.
- No caso da carta **Anjo**, como todos os jogadores estão sempre com o número máximo de cartas, a ação do Anjo deve conceder uma moeda extra ao alvo, que pode ser a pessoa que utilizou a carta.

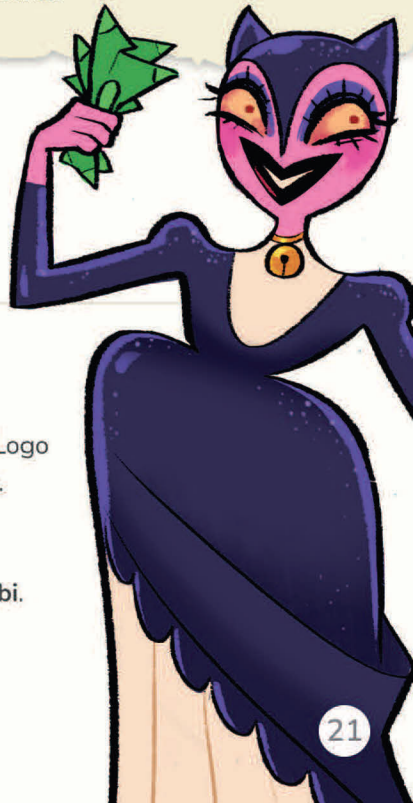
PREPARAÇÃO

1. Siga os passos tradicionais de preparação do jogo;
2. Distribua **5 moedas** para cada jogador.

MECÂNICAS DO JOGO

- Sempre que um jogador perder pelo menos uma carta, ele também deve perder **2 moedas**. Logo após, ele repõe as cartas perdidas para continuar com o número máximo de cartas em mãos.
- O jogador que eliminar outro recebe **1 moeda**.
- Quando um jogador ficar sem moedas, ele é automaticamente eliminado e se torna um **Zumbi**. Nesse modo, apenas a ação mais forte do Zumbi é utilizada.
- O jogo continua até que apenas um jogador tenha moedas, tornando-se o novo Soberano.





ELEMENTOS AUXILIARES

CARTAS DE REFÊRENCIA

- As cartas de **referência** fornecem um resumo rápido sobre as ações que você pode realizar no seu turno, além de explicar o comportamento de cada tipo de carta e relembrar ações comuns.
- No verso, você encontrará uma tabela detalhada com a quantidade de cartas disponíveis para cada valor, organizadas por nível do jogo. As quantidades são cumulativas e indicam o total de cartas disponíveis em cada nível, sem a necessidade de somar os níveis anteriores.





CARTAS DE ZUMBI

- As cartas de **Zumbi** lembram ao jogador eliminado que ele ainda continua jogando.
- De um lado da carta está a ação base dos Zumbis, e do outro, a ação de quando metade da mesa já foi eliminada.
- Ao ser eliminado, o jogador recebe uma carta de Zumbi, mantendo o mesmo Líder que tinha antes de ser eliminado.

CARTAS DE MARCADORES

- As cartas de **marcadores** são usadas para marcar o alvo da ação das cartas que indicam seu uso.
- Elas devem ser colocadas ao lado do Líder do alvo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

PONTUAÇÕES ESPECIAIS

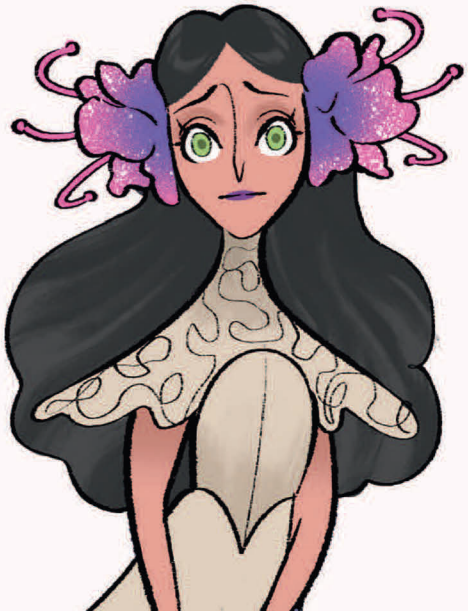
- **Atirador**: Durante a ação do Atirador, se mais de um jogador for eliminado, o jogador que utilizou a carta ganha apenas uma moeda, independentemente do número de eliminações.
- **Incendiária**: A ação da Incendiária coloca dois outros jogadores em vulnerabilidade, sem afetar quem usou a carta. Se um dos dois alvos for eliminado, a moeda vai para o vencedor da comparação.

CASOS ESPECIAIS

- Casos especiais tratam de jogadas que podem gerar dúvidas sobre o funcionamento das regras ou a interação entre cartas.
- Além dos casos especiais, também existem regras opcionais para algumas cartas.
- A lista completa de Casos Especiais e Regras Opcionais pode ser consultada em nosso site:

  https://solarastudios.com.br

- Também disponível através do QR Code:



MONTAGEM DA MESA



1. Cemitério
2. Pilha de Compras
3. Descarte
4. Pilha de Leis
5. Descarte de Leis
6. Pilha de Decretos e Medidas
7. Descarte de Decretos e Medidas

SEU CAMPO



7. Reserva
8. Líder
9. Área permanente