

DRAFT TRANSLATION

If you have any input, please write to [**support@secondgategames.com**](mailto:support@secondgategames.com)

CACTUS

TOWN



CONTEÚDO KICKSTARTER CACTUS TOWN

Caro Backer,

É uma honra e um prazer cumprimentar-te enquanto cidadão de CACTUS TOWN, a nossa terrilha no Velho Oeste. Esperamos que te divirtas imenso com este jogo, que foi criado com imenso amor e dedicação. E temos a certeza de que ficará ótimo na tua mesa e na tua estante ;)

Nestas páginas irás encontrar a descrição e as regras para o teu material EXCLUSIVO DO KICKSTARTER, o saque que levas para o teu esconderijo, uma recompensa pelo teu fantástico apoio. Juntos, desbloqueamos um total de 26 stretch goals durante a campanha!!! Isto significa maior variedade, e maior diversão!

Também te iremos mostrar a mini-expansão Animais de Estimação e regras dos pacotes promocionais (Ferramentas e Galinhas Malucas), que, já agora, alguns de vocês receberam gratuitamente por serem backers early-bird e/ou por terem subscrito a nossa newsletter pré-campanha. Certifica-te que não perdes oportunidades semelhantes nos nossos próximos jogos, nós recompensamos sempre os nossos backers iniciais e leais. Para isso, deixa o teu email para o nosso próximo jogo "Black Planet. A science race", aqui (huh?! O que é isso??!). **E, como surpresa, oferecemos aos nossos backers Deluxe as miniaturas dos Animais de Estimação, DESFRUTA!!**



Por fim, uma palavra sobre a produção. Este é um produto cheio de conteúdo, e pequenos detalhes na produção ou montagem podem correr mal, mesmo quando trabalhamos com fabricantes muito experientes e com elevados padrões como estamos a fazer. Se encontrares alguma coisa em falta ou danificada, não entres em pânico, escreve para support@secondgategames.com e nós vamos tentar solucionar o problema. Todos os componentes (exclusivos KS, jogo base, expansões, promoções) estão listados no código QR abaixo para poderes facilmente conferir a tua encomenda.



Muito obrigado, também em nome do Raul (autor) e do Isaac (ilustrador)!

Second Gate Games (Victor, Sergi, Gorka, e Daniel)

HABILIDADES DAS PERSONAGENS

As personagens alternativas introduzem habilidades individuais específicas ao jogo.



Substitui as personagens do jogo base e recolhe as respetivas fichas de habilidade, incluindo a ficha dinamite da dançarina de cancan. Para equipas de expansões, recolhe uma ficha de habilidade para acompanhar a personagem retratada. Coloca a ficha de habilidade na tua área de jogador com a face com dois pontos virada para cima.

Usa as fichas de habilidade em todas as equipas ao mesmo tempo para manter o equilíbrio. Ou limita as personagens alternativas aos jogadores menos experientes ou mais novos para lhes dar uma pequena vantagem.

As fichas de habilidade podem ser ativadas duas vezes por jogo; **apenas** para as personagens específicas e nenhuma outra. Podes ativar a habilidade especial **durante** o teu turno, tanto antes como depois de ativares a tua carta de ação. Vira a ficha de habilidade depois da primeira utilização, e **arquiva-a** (guarda-a na caixa) depois da segunda utilização.



Adicionalmente à aplicação normal da carta de ação desta ronda, podes aplicá-la novamente com a seguinte alteração: escolhe uma figura adversária no edifício da personagem com esta habilidade, ou num ortogonalmente adjacente. Aplica a carta de ação com esta figura, como se fosse tua.



Liberta um fora-da-lei da prisão. A personagem com esta habilidade terá que estar adjacente ao escritório do xerife.



Faz um movimento de 1 espaço (CORRER ou ESGUEIRAR) com a personagem que possui esta habilidade **adicionalmente** à ação da carta de ação.



Coloca a ficha dinamite no edifício no qual te encontras. Nos turnos seguintes podes explodir a dinamite com a tua carta de ação CANCAN (perdendo o movimento habitualmente permitido por esta ação). A explosão irá mover todas as personagens no edifício 2 espaços, à escolha da dançarina de cancan. O movimento não tem que ser em linha reta. Descarta a ficha depois da explosão.



Usa duas vezes seguidas o ícone de ação que seleccionaste neste turno.



Espreita secretamente quaisquer 2 edifícios na vila.



Tem de ser jogada com uma ação realizada pelo cowboy montado. Até ao início do teu próximo turno, gado ao alcance do cowboy não pode afastar-se, nem devido a efeitos de duelos nem de debandadas. No raro evento de ocorrer uma debandada até lá, as vacas ainda irão procurar alvos para atingir sem sair do alcance do cowboy (elas param se o estiverem para fazer). O cowboy não pode ser empurrado para fora do alcance das vacas.

MINI-EXPANSÃO PETS

Já reparaste que TODOS os edifícios possuem diferentes animais retratados neles? Eles estão lá por algum motivo!!! E não estão distribuídos aleatoriamente, mas seguem um padrão. Uma personagem de cada equipa pode agora ter o seu próprio animal de estimação. Os “donos” dos animais de estimação são:



Inclui os 4 edifícios dos animais de estimação na configuração da vila, substituindo 4 edifícios com o símbolo cacto do jogo base. O teu dono do animal de estimação (e **apenas** ele) pode adquirir o animal de estimação retratado nas 4 novas localizações de animais de estimação. Guarda a respetiva ficha na tua área de jogador visível (máximo 1 ficha por facção).

Quando o dono do animal de estimação participa num **duelo num edifício com uma ilustração desse animal**, ele vai ajudar o seu dono!! Repara que os animais não estão distribuídos uniformemente nos edifícios. Podes descartar a ficha de animal de estimação **depois** de lançares o dado e ativares as fichas de modo avançado e segundo tiro para ganhar o seguinte:



Gato : *Pode causar reações alérgicas.*
Podes obrigar o teu oponente a relançar o dado.



Cão : *Uma companhia leal.* +2 no teu lançamento do dado.



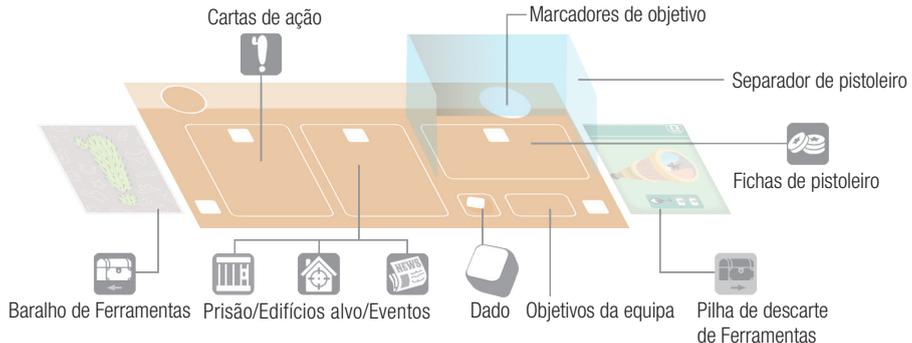
Corvo : *Distrai o(s) teu(s) oponente(s).* -1 no(s) lançamento(s) do(s) seu(s) dado(s).



Cobra : *Argh, mordeu-me!!!* Converte o lançamento do dado de 1 adversário a 0 (zero).

Fichas de animais de estimação descartadas ficam disponíveis novamente nas suas respectivas localizações.

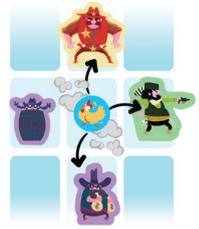
MINI TABULEIRO



GALINHA MALUCA

Este pacote promocional permite à tua equipa usar a força de algumas galinhas malucas! Colecta uma ficha de galinha maluca numa das novas localizações das galinhas e guarda-a atrás do teu separador de pistoleiro (máximo 1 ficha de galinha maluca por jogador de cada vez).

Podes depois “soltá-las” no teu turno, num **espaço ortogonalmente adjacente a qualquer uma das tuas figuras**. Ela vai estar frenética nesse espaço e **expulsar todas as figuras presentes**. As figuras são movidas 1 espaço cada, numa direcção escolhida por ti. A galinha fica no espaço até ao final da ronda e **ninguém pode entrar nesse edifício** durante esse tempo. No final da ronda, a ficha é arquivada.



Apenas pode estar presente 1 ficha de galinha maluca na vila em cada ronda.

FERRAMENTAS

Ferramentas são **cartas de ação** que possuem uma **utilização única**. São específicas de cada equipa, e a PARTE DE TRÁS possui a cor e o ícone respectivo, da mesma forma que as outras cartas de ação de cada equipa. Baralha as cartas de ferramenta de cada jogador e coloca-as viradas para baixo na sua área de jogador.



Tira uma carta de ferramenta no início do jogo e coloca-a junto às tuas cartas de ação. Para usar uma ferramenta, coloca-a na fase de planeamento na vez de uma carta de ação, e aplica o seu efeito na fase de ação, da mesma forma que farias com outra ação da personagem. Depois da utilização, descarta a carta de ferramenta virada para cima na tua área de jogador.

Ganhas novas ferramentas da tua pilha **quando perdes um duelo**. Sim, leste bem, perder dá-te a vantagem. Este é um mecanismo de equilíbrio opcional que te irá fortalecer em caso de má sorte com os dados. Podes ter várias cartas de ferramenta na mão ao mesmo tempo.

Se o teu baralho de cartas de ferramenta estiver vazio, baralha as ferramentas descartadas (caso existam) para formar um novo baralho de cartas de ferramenta.

Ferramentas e o **recurso de segundo tiro**: num jogo sem ferramentas, a carta de ação “não usada” serve para o segundo tiro. Repara que quando se joga com ferramentas podes ter várias cartas de ação “por usar” (até 4, caso as tuas 3 ações da ronda sejam substituídas por ferramentas). No final da fase de planeamento, selecciona uma das tuas cartas de ação não utilizadas e coloca-a virada para baixo ao lado da tua sequência de cartas de ação ou ao lado da pilha de ações normais (no modo Pioneiro), e esta será a tua carta de segundo tiro.

EDIFÍCIOS ALTERNATIVOS

Esta expansão contém 11 novos edifícios. Se esta é a primeira vez que utilizas cartas de edifícios alternativos, nota que cada edifício possui um ícone de tipo de edifício à esquerda do seu título, e está lá apenas para te ajudar a criar o baralho de cartas inicial, mantendo o equilíbrio. Grupos (sobretudo pares) de cartas com o **mesmo ícone têm que ser sempre utilizadas em conjunto** ao criar o baralho de edifícios para um jogo. **Adiciona qualquer grupo de edifícios com ícones iguais, substituindo o mesmo número de edifícios com o mesmo ícone do baralho anterior**.

Lembra-te que terás sempre de substituir as cartas nos baralhos de cartas básicas e avançadas, para assegurar que o baralho dos edifícios alvo representa os edifícios na vila. Se tens cartas de edifícios adicionais de outras expansões ou promoções, podes misturar diferentes grupos para uma enorme variedade de combinações. Isto permite-te configurar o mapa de forma diferente de cada vez que jogas e experienciar diferentes efeitos de edifícios.



EFEITOS ESPECIAIS MODO PISTOLEIRO

Ficha / Ação do edifício	Quando usar	Efeito quando usado
 Cachimbo da paz	Duelo	A equipa que mostra o cachimbo da paz não participa no duelo. Descarta a ficha. Se não há duelo devido a isto, todas as fichas reveladas são descartadas na mesma.
 Munição	Duelo	+1 no resultado do dado. Descarta a ficha.
 Recarga	Duelo	Podes voltar a lançar o teu dado uma vez. Descarta a ficha.
 Armadilha	Depois do movimento de um adversário	Cancela o movimento de uma única figura adversária, incluindo movimentos involuntários (por exemplo uma figura empurrada). Descarta a ficha.
 Benção	Sempre que um adversário joga uma ficha	Guarda a ficha de benção atrás da tua divisória de pistoleiro. Ela permite cancelar uma ficha jogada por um adversário . Para a usar num duelo, terás que a ter no teu punho. Arquiva depois de usar.
 Fundador	Duelo	A ficha de fundador representa o povo de Cactus Town, dando à equipa que a possui apoio nos duelos, com um +2 no resultado do dado. Guarda a ficha na tua área de jogador visível , ela ativa-se automaticamente. O Fundador protege sempre os mais fracos, por isso a ficha irá para o jogador que perde o duelo (independentemente de se o +2 foi relevante ou não), caso o jogador que possua a ficha tiver participado nesse duelo. No caso de duelos com vários derrotados, a ficha vai para o jogador com o lançamento mais baixo (volta a lançar em caso de empate).
 Tomahawk	Duelo	Podes arquivar uma ficha de tomahawk quando ativas a tua ação de duelo. Se o fizeres, em vez de participares no duelo, atacas um adversário num edifício ortogonalmente adjacente. Lança o teu dado, se sair 3+ és o vencedor. Não podes usar segundo tiro nem outro modificadores. Aplica os efeitos de duelo se venceres, não apliques se perderes.
 Cacto	Ao entrar no edifício	Movê o cacto para uma nova localização desocupada.
 Correr	Ao revelar o edifício	Realiza a ação CORRER com qualquer uma das tuas figuras.
 Correr Adversária	Ao revelar o edifício	Realiza a ação CORRER com uma figura adversária.
 Esgueirar	Ao revelar o edifício	Realiza a ação ESGUEIRAR com qualquer uma das tuas figuras.
 Pilha de fichas	Ao revelar o edifício	Escolhe uma ficha da pilha de fichas arquivadas (se disponível)
 Duelo	Se efetuar um duelo nesta localização	Podes voltar a lançar uma vez o teu dado num duelo que inicies aqui

	Ao revelar o edifício	Tira uma das tuas cartas de ferramenta da reserva (se disponível).
	Siempre activo	Não podes mover o Cacto para aqui.
	Ao revelar o edifício	Executar a ação DEBANDADA .

ÍCONES DE AÇÃO UTILIZADOS NAS FERRAMENTAS

Ação	Efeito
	Realiza duas ações ESGUEIRAR consecutivas com uma das tuas figuras.
	Realiza uma ação ESGUEIRAR e depois uma ação CORRER com uma das tuas figuras.
	Dispara contra 1 adversário num edifício ortogonalmente adjacente. Lança o teu dado. 1-2: não acontece nada; 3-6: empurrar/atordoar.
	Quando presente no escritório do xerife, liberta um prisioneiro da cadeia e coloca-o num edifício ortogonalmente adjacente.
	Realiza um CORRER diagonal com ambas as tuas figuras. Revela as cartas de edifício onde paraste. Não pode ser utilizada num impasse.
	Secretamente ESPREITA duas cartas de edifício viradas para baixo, em qualquer local da vila. Devolve os edifícios virados para baixo às suas localizações anteriores.
	Move uma figura adversária de um edifício a dois espaços de distância para o teu. Isto pode ultrapassar um impasse no outro edifício. Revela o edifício onde estás.
	Realiza uma ação AO PERTO ou uma ação LIBERTAR UM PRISIONEIRO .
	Move uma figura adversária de um edifício ortogonalmente adjacente para o teu. Isto pode ultrapassar um impasse no outro edifício. Revela o edifício onde estás.
	Tira 3 cartas de edifício alvo. Guarda uma, descarta as outras duas.
	Dispara contra 1 adversário num edifício ortogonalmente ou diagonalmente adjacente. Lança o teu dado. 1-2: não acontece nada; 3-6: empurrar/atordoar.
	Realiza uma ação ESGUEIRAR com ambas as vacas e o cowboy montado.
	Realiza uma ação ESGUEIRAR e uma ação CORRER com o cowboy montado.
	Realiza duas ações ESGUEIRAR consecutivas com uma figura adversária.