

DRAFT TRANSLATION

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



Cactus Town é um **jogo de planeamento de ações assimétricas** de 2 a 4 jogadores. Passado no Velho Oeste, oferece uma jogabilidade altamente interativa de perseguições e fugas, onde oponentes se confrontam. Terás que tentar superar os teus oponentes adivinhando os seus movimentos e completando os teus objetivos pessoais.

REGRAS

COMPONENTES



OBJETIVO DO JOGO

Cactus Town é uma pequena vila adormecida do Velho Oeste, que está prestes a ver muita ação. Tu assumes o papel de uma de quatro equipas, tendo cada uma os seus próprios objetivos e condições para vencer. Isto é o que necessitas de fazer para saíres vitoriosos:



O objetivo do **xerife e dos seus delegados** é colocar os fora-da-lei sob custódia. "Não há pilhagens na minha vila!" Ganham imediatamente quando estão **2 fora-da-lei no prisão**.



O objetivo dos **fora-da-lei** é pilhar os seus edifícios alvo secretos e fugir da vila. "Não nos conseguem parar, seus idiotas! Vamos encontrar esse saque!" Ganham imediatamente se **2 fora-da-lei fugirem para o deserto selvagem com fichas de pilhagem**.



O objetivo dos **caçadores de recompensas** é coletar a recompensa, capturando bandidos e assegurando meios de transporte para os entregar na capital da jurisdição. "É a MINHA presa, não do xerife!" Ganham imediatamente se tiverem **capturado 1 fora-da-lei e roubado 2 cavalos**, por qualquer ordem.



Por último, mas definitivamente não menos importante, o objetivo da **dançarina de cancan** é conseguir vingança daqueles que se aproveitaram dela. "Eles acham que são melhores? Vão recordar-se do meu nome!" Ganha o jogo imediatamente depois de **pagar as dívidas em 2 edifícios alvo e ganhar 3 duelos**, por qualquer ordem.



ESCOLHE O TEU LADO

As seguintes combinações de equipas são possíveis, dependendo do número de jogadores.

Com 2 jogadores, escolhe o xerife e os bandidos, com 3 jogadores escolhe qualquer uma das combinações mostradas na **carta de configuração A**, com 4 jogadores todas as equipas estarão representadas. Tem atenção que a ordem dos lugares no sentido dos ponteiros do relógio é importante, portanto escolham as equipas de acordo com os lugares onde estão sentados, ou sentem-se de acordo com as escolhas de cada um, seguindo a ordem mostrada no quadro de configuração.

Outras combinações para 1, 2, 3, 4 e 5 jogadores estão disponíveis através de expansões, como mostrado na carta de configuração B.



PREPARAR O JOGO (MODO BÁSICO)

CONFIGURAÇÃO DA VILA

Coloca o escritório do xerife no centro da área de jogo **1**. Baralha as cartas básicas de edifícios (azuis) e coloca-as viradas para baixo à volta do escritório do xerife, de modo a formar um quadrado 5x5. Isto representa Cactus Town **2**. Os edifícios mais periféricos do quadrado 5x5 são considerados os **limites da vila**, conduzindo diretamente ao deserto selvagem **3**. Baralha as cartas avançadas de edifícios (vermelhas) para formar o **baralho dos edifícios alvo** **4**.

Coloca as figuras da tua equipa nas suas localizações iniciais, indicadas na parte de trás da carta de **configuração A** (**5** - **8**):

Nota que a carta mostra um total de 7 equipas. Ela inclui as posições das 3 equipas das atuais expansões do jogo (Dakota & Tashunka, o ranger solitário e o cowboy) e do comboio e cercas da expansão Debandada. Podes encontrar mais informações sobre as expansões usando o código QR que figura nesta página.



Revela todos os edifícios das localizações iniciais. Dá a ficha de primeiro jogador à equipa que está primeiro na combinação de equipas escolhida. Coloca as 4 cartas de ação com o teu símbolo, o dado da tua cor e a tua carta de ajuda na tua área de jogo **9**.

Deixa as divisórias de pistoleiro, as fichas de cachimbo da paz, recarga, munição e armadilha na caixa; estas são apenas utilizadas no modo pistoleiro.

 Coloca a carta de prisão na tua área de jogador **10**.

Tira 4 cartas do baralho dos edifícios alvo, viradas para baixo. Os edifícios retratados nessas cartas são os alvos de pilhagem dos foras-da-lei (ignora a iconografia ou o texto da carta) **11**. Coloca as fichas de pilhagem numa reserva geral ao lado do baralho dos edifícios alvo **12**.

 Tira 1 carta do baralho dos edifícios alvo, virada para baixo. O edifício retratado é o alvo de onde vais roubar um cavalo **13**. Coloca 2 fichas de cavalo com a face escurificada virada para cima na tua área de jogador **14**. Coloca uma ficha de captura na reserva geral **12**.

 Tira 4 cartas do baralho dos edifícios alvo, viradas para baixo. Os edifícios retratados são os alvos onde a dançarina de cancan vai pagar as suas dívidas **15**. Coloca as 2 fichas de pagamento de dívida e 3 fichas de duelo na tua área de jogador com a face escurificada virada para cima **16**.



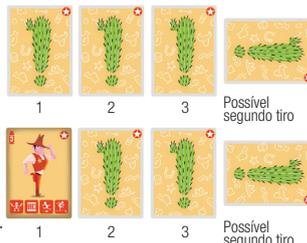
REGRA DE OURO #1: TIRAR AS CARTAS DOS ALVOS

Ao tirar as cartas do baralho dos edifícios alvo, nenhuma das cartas retratadas pode representar um edifício no qual as tuas figuras estão. Se isso acontecer, descarta e volta a tirar até que esta condição seja cumprida. Junta as cartas descartadas ao baralho e baralha novamente depois disso. Não deixes que os teus oponentes vejam as tuas cartas dos edifícios alvo até que sejam ativadas.

COMO JOGAR

O jogo desenrola-se em rondas e acaba imediatamente (mesmo a meio de uma ronda) quando um dos jogadores completa o seu objetivo. Cada ronda é jogada em duas fases:

Fase de planeamento: Todos os jogadores escolhem simultaneamente 3 cartas de ação da sua mão e colocam-nas à sua frente viradas para baixo, da esquerda para a direita. Podes rever as cartas a qualquer momento. Coloca a carta de ação que sobra virada para baixo a fazer um ângulo de 90° à direita da tua sequência de cartas, pode ser útil mais tarde.



Fase de ação: O primeiro jogador vira a primeira carta de ação, aplica uma ação da carta (se possível) e passa o turno ao jogador seguinte, no sentido horário. Repete a passagem dos turnos no sentido horário até que todos os jogadores tenham utilizado as suas 3 ações.

Assim que todas as cartas de ação tenham sido utilizadas, o jogador com o marcador de primeiro jogador passa-o ao jogador seguinte no sentido horário. Estás pronto para a próxima ronda!

MODO PIONEIRO! Depois de um primeiro jogo no modo de programação normal descrito acima, recomendamos que experimentes o modo pioneiro, um verdadeiro desafio. No modo pioneiro, as ações são ativadas numa ordem invertida, fazendo de cada turno um verdadeiro quebra-cabeças. Vê a página 6.

CARTAS DE AÇÃO

Cada jogador tem uma mão individual com 4 cartas de ação, cada uma com 1 ou mais ícones de ações. Quando uma carta é revelada na fase de ação, **o jogador ao qual a carta pertence escolhe 1 (e apenas um) dos ícones de ação e utiliza-o** como descrito abaixo. As ações **apenas podem ser realizadas por 1 figura**, a não ser que esteja especificado algo diferente.



Esta ação pode ser realizada por até 3 figuras.



Esta ação apenas pode ser realizada em jogos com 3 ou mais jogadores.



AÇÕES DE MOVIMENTO

REGRA DE OURO #2: MOVIMENTO & IMPASSE

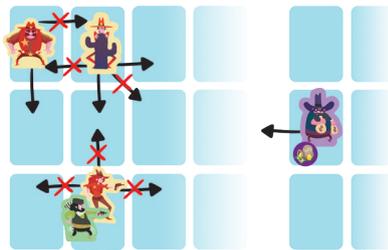
- Com exceção da configuração inicial, nunca podem estar duas figuras da mesma cor no mesmo edifício.
- Tens de mover obrigatoriamente todas as tuas figuras do(s) edifício(s) inicial(ais) com a primeira ação de movimento.
- Figuras **de pé** de diferentes cores presentes no mesmo edifício consideram-se estar num **impasse**. **Não podem usar a ação CORRER e apenas podem ser separados usando a ação ESGUEIRAR ou como resultado de um DUELO ou ação AO PERTO.**

**CORRER****CORRER TODOS**

Move 1 / todas as tuas figuras **no máximo 1 espaço**, ortogonalmente.

Revela a carta de edifício na qual paraste, mesmo para figuras que decidiste não mover nesta ronda. Se fores impedido de realizar a ação **CORRER** devido a um impasse, **NÃO** reveles a carta de edifício.

Um bandido que possua uma ficha de pilhagem pode usar a ação **CORRER** para **fugir para o deserto selvagem** caso esteja sozinho num edifício da periferia da vila. Coloca o bandido com a ficha pilhagem na tua área de jogador para indicar que completaste parcialmente o teu objetivo. Apenas 1 bandido pode fugir para o deserto selvagem de cada vez.

**ESGUEIRAR****ESGUEIRAR TODOS**

Move 1 / todas as tuas figuras **no máximo 1 espaço**, ortogonalmente. **NÃO reveles a carta do edifício** para o qual te moveste. Podes **ESGUEIRAR**-te de um edifício mesmo que outra figura lá esteja, superando assim o impasse.

Nota: a ação **ESGUEIRAR** **NÃO** permite que um bandido escape para o deserto selvagem. (Não há onde te esconderes no deserto!)

**DANÇAR UM CANGAN** (dançarina de cancan)

Move **no máximo um espaço diagonalmente**. Revela o edifício para o qual te moveste. Podes ignorar um impasse com a tua dança.

AÇÕES DE DUELO

**DUELO**

Escolhe um edifício com pelo menos 2 figuras de pé, incluindo uma tua. **Por cada figura de pé, o respetivo jogador lança um dado.**

Os jogadores podem adicionar o valor do **segundo tiro** mostrado na sua carta ação não jogada ao valor obtido no dado. Estrategicamente, os jogadores podem aumentar a probabilidade de ganhar um duelo ao guardar a carta com o maior valor na fase de planeamento.

Para usar o segundo tiro, vira a face da carta de ação não jogada para cima, sendo que **só pode ser utilizado uma vez por ronda.**

No modo pistoleiro, os jogadores podem ter fichas adicionais para modificar os lançamentos dos seus dados (ver páginas 7-8). Ativa essas fichas antes de decidir se usas o teu segundo tiro.

Os jogadores podem usar os seus segundos tiros em qualquer momento, mesmo como reação à utilização de segundos tiros por outros jogadores.

SEGUNDO TIRO

Quando mais nenhum jogador quiser usar o seu segundo tiro, **o resultado modificado mais elevado dos dados é o vencedor.**



Em caso de **empate nos resultados modificados mais elevados**, o jogador cuja carta iniciou o duelo é o vencedor. Se o jogador que possui a carta de duelo não está presente entre os jogadores empatados (isto pode acontecer no caso de duelos com múltiplos jogadores), os jogadores empatados repetem o lançamento dos dados até desfazerem o empate.

De seguida, aplica as consequências do duelo ao(s) derrotado(s). Existem duas consequências possíveis: **atordoar** e **empurrar**. Xerife/delegados, caçadores de recompensas e a dançarina de cancan são sempre empurrados; os fora-da-lei são sempre atordoados.

ATORDOAR

Uma personagem pode ser atordoada. Representa-se **deitando a figura de lado**. Figuras atordoadas não estão mortas, mas **não podem realizar nenhuma ação, exceto RECUPERAR**. Não podem participar em duelos, nem são considerados para impasses.



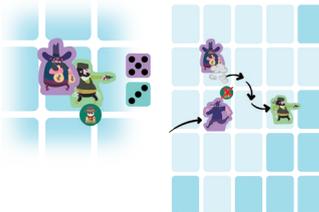
EMPURRAR

Uma personagem pode ser empurrada. O vencedor dos duelos pode **mover a figura derrotada até 3 espaços**. Cada movimento tem que ser efetuado numa direção ortogonal e movimentos consecutivos não têm de seguir a mesma direção. A figura **revela o edifício para o qual acabou de ser empurrada**. Movimentos que passem por edifícios com outras figuras são possíveis neste caso, mas terminar num edifício que contenha outra figura da mesma cor não é permitido.



OUTRAS IMPLICAÇÕES DOS DUELOS

Um **caçador de recompensas que possua um fora-da-lei capturado liberta-o** caso perca um duelo. O fora-da-lei libertado é colocado de pé no local do duelo ou numa localização **ortogonalmente adjacente**, escolhida pelo vencedor do duelo. Não reveles esse edifício. Devolve a ficha de captura à reserva geral.



De todas as vezes que **a dançarina de cancan vence um duelo** (não é suficiente participar), **vira uma ficha de duelo da sua área de jogador para a face colorida (completada)**.



AÇÕES ESPECIAIS



PRENDER UM FORA-DA-LEI

Se estiverem no mesmo edifício, um dos xerife/delegados pode **PRENDER** um fora-da-lei atordoado, **colocando a respetiva figura** (e ficha de pilhagem, caso possua) **na carta prisão**.



PILHAR

Um dos fora-da-lei pode **PILHAR** se estiver num edifício alvo, mesmo que uma figura adversária esteja presente. **Vira a respectiva carta que identifica o alvo**, mostra-a aos restantes jogadores e **descarta-a**. De seguida, retira uma ficha de pilhagem da reserva geral e coloca-a debaixo da figura do fora-da-lei. Esta ficha vai acompanhar o fora-da-lei até ao fim do jogo, esteja de pé, atordoado ou mesmo na prisão. Cada fora-da-lei só pode ter uma ficha de pilhagem



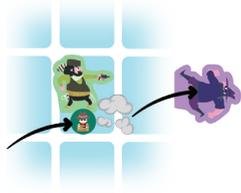
RECUPERAR

Recupera um fora-da-lei atordoado **colocando a figura de pé** novamente.



CAPTURAR

Se estiverem no mesmo edifício, um caçador de recompensas pode **CAPTURAR** um fora-da-lei atordoado, **colocando a figura** (e ficha de pilhagem, caso possua) **na sua área de jogador**. Retira a ficha de captura da reserva geral e coloca-a debaixo da figura do caçador de recompensas. Os caçadores de recompensas apenas podem possuir um fora-da-lei capturado de cada vez.



LIBERTAR UM PRISIONEIRO

Um caçador de recompensas que esteja localizado no escritório do xerife pode **LIBERTAR um fora-da-lei da prisão**. Coloca a figura do fora-da-lei, juntamente com a ficha de pilhagem caso ele a possuísse, de pé, no escritório do xerife.



ROUBAR UM CAVALO

Um caçador de recompensas pode **ROUBAR UM CAVALO**, se estiver num edifício alvo, mesmo que uma figura adversária esteja presente. **Vira a respectiva carta que identifica o alvo**, mostra-a aos restantes jogadores e **descarta-a**. **Vira uma ficha de cavalo na tua área de jogador** para a face colorida (completada) para indicar que completaste parcialmente o teu objetivo.



TIRAR 1 EDIFÍCIO ALVO

Tira **1 carta** do baralho dos edifícios alvo, seguindo a regra de ouro #1.



AO PERTO

Mova uma figura adversária de um edifício ortogonalmente adjacente para o teu. Este movimento pode ultrapassar um impasse no outro edifício. **Revela** o edifício onde a figura foi parar.



PAGAR DÍVIDAS

Paga **dívidas** se estiveres num edifício alvo. **Vira a respectiva carta que identifica o alvo**, mostra-a aos restantes jogadores e **descarta-a**. **Vira uma ficha de pagamento de dívida na tua área de jogador** para a face colorida (completada) para indicar que completaste parcialmente o teu objetivo.



AÇÃO ÚLTIMO RECURSO DO FORA-DA-LEI

A ação seguinte **apenas é permitida em jogos com 3 ou mais jogadores, incluindo fora-da-lei, xerife e caçadores de recompensas**. Só poderá ser ativada **caso todos os fora-da-lei estejam fora do mapa (1 fugiu, 1 na prisão e 1 capturado)**.



LIBERTAR

Uma personagem dos fora-da-lei consegue escapar da prisão ou do cativoiro de um caçador de recompensas. Lança o teu dado. Com 1-3, escolhe o fora-da-lei na prisão, e com 4-6 o fora-da-lei em cativoiro. Coloca a personagem no escritório do xerife ou na localização do caçador de recompensas que possui a ficha de captura, dependendo de onde o fora-da-lei escapou. Se o fora-da-lei escapou de um caçador de recompensas, devolve a ficha de captura à reserva.

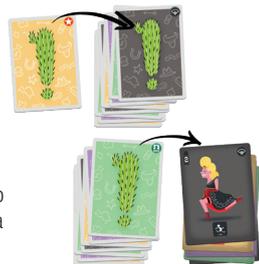
MODO PIONEIRO

Assim que tenhas dominado as ações das várias equipas, sugerimos que animes ainda mais os teus jogos com um desafio adicional e jogues como o autor: com programação invertida.

Fase de planeamento (sentido horário): O jogador que detém o marcador de primeiro jogador coloca uma das cartas de ação da sua mão na mesa, com a face virada para baixo. O jogador seguinte coloca também uma das suas cartas de ação na mesa, em cima da carta anteriormente colocada. Repitam este passo até que cada jogador tenha colocado 3 das suas cartas viradas para baixo para formar a **pilha de ações**. A carta de ação não jogada permanece na área do jogador virada para baixo.

Fase de ação (sentido anti-horário): Começando na carta no topo da pilha de ações, as cartas de ação são viradas e as suas ações imediatamente ativadas pelo jogador que as jogou. Se a ação de alguma carta não for possível, é ignorada e avança-se para a carta seguinte.

Cuidado! A ordem das ações na fase de ação é oposta à da colocação das cartas na fase de planeamento. Do mesmo modo, o jogador com a ficha de primeiro jogador joga em último na fase de ação. Aceitas o desafio?



VARIANTE CACTO

Podem jogar com a variante cacto para adicionar outra camada de diversão ao jogo. Podem combinar esta variante com qualquer modo, outra variante, ou expansão do jogo. Faz automaticamente parte do modo pistoleiro.

Coloca a figura do cacto junto ao tabuleiro no início do jogo.

Cada vez que uma figura entra num edifício com o símbolo do cacto, o jogador ao qual a figura pertence **move o cacto da sua localização atual para um edifício não ocupado**, quer esse edifício tenha sido revelado ou não.

O **cacto é um elemento bloqueante**: nunca podem entrar nem passar por um edifício onde o cacto esteja, tanto voluntária como involuntariamente.



MODOS PISTOLEIRO CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Usa as instruções de configuração da página 2, mas usa as cartas avançadas de edifícios (vermelhas) para o layout 5x5 da vila, e as cartas básicas de edifícios (azuis) para formar o baralho de edifícios alvo. Coloca as fichas de cachimbo da paz, munição, recarga e armadilha numa reserva geral ao lado do baralho dos edifícios alvo. Dá uma divisória de pistoleiro a cada jogador.

EFEITOS ESPECIAIS DOS EDIFÍCIOS

No modo pistoleiro, alguns edifícios têm efeitos especiais, que estão descritos na parte de baixo de cada carta. A aplicação destes efeitos é **obrigatória**. Alguns dos efeitos têm condições:



REVELAR: o jogador que revela o edifício aplica o efeito uma vez.



ENTRAR: aplica (se possível) o efeito de todas as vezes que uma figura **termina** o seu movimento na carta de edifício, incluindo na primeira revelação. Não importa qual foi o tipo de movimento utilizado (**CORRER, ESGUEIRAR, DANÇAR**, empurrar, etc.), e uma figura pode sair e voltar a entrar no edifício para aplicar o efeito de novo.



Num duelo, ou como resultado de um efeito de um edifício, as figuras podem ser empurradas e revelar/entrar em novos edifícios. Considera-se a figura empurrada quem revela/entra no edifício e é quem aplica o efeito.

Nota:

- Durante a configuração do jogo alguns edifícios são revelados para colocar as figuras nas suas posições iniciais. As figuras não poderão aplicar os efeitos dos edifícios neste momento, pois não são considerados como "reveladores" no início do jogo.
- Ignora os ícones ao lado dos nomes dos edifícios. Eles são utilizados juntamente com edifícios adicionais de expansões e promoções, incluindo conteúdo Kickstarter. Confere a loja online da Second Gate Games para verificar a disponibilidade de conteúdos extra para o jogo.

Alguns edifícios fornecem **fichas**. De cada vez que uma figura termina o seu movimento num edifício que mostre uma ficha, o jogador pode retirar a ficha respetiva da reserva (se disponível) e escondê-la atrás da sua divisória de pistoleiro. Só existem 4 fichas de cada tipo e serão descartadas depois de serem utilizadas, ou seja, não voltam para a reserva geral.

Podem ter um máximo de 6 fichas de cada vez. Se fores elegível a tirar uma 7ª ficha, podem descartar uma das que possuem e ficar com a nova.



ÁS NA MANÇA

Num duelo, é permitido aos jogadores utilizarem **fichas de duelo** (cachimbo da paz, munição, recarga) como factor surpresa. Assim que o local para um duelo é revelado, cada jogador envolvido no duelo seleciona **secretamente** fichas (no máximo uma de cada tipo) e esconde-as no seu punho fechado, estendendo-o. Todos os jogadores **abrem os seus punhos simultaneamente** para revelar as fichas (se algumas) e aplicar os seus efeitos.



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.
	Ao entrar no edifício	Movê o cacto para uma nova localização desocupada.
	Ao revelar o edifício	Realiza a ação CORRER com qualquer uma das tuas figuras.
	Ao revelar o edifício	Realiza a ação CORRER com uma figura adversária.
	Ao revelar o edifício	Realiza a ação ESGUEIRAR com qualquer uma das tuas figuras.

CRÉDITOS

Designer **Raul Luque**
Artista **Isaac Murgadella**
Tradutor **Hugo Rodrigues**

A Second Gate Games gostaria de agradecer a todos os backers do Kickstarter, isto não teria sido possível sem o vosso apoio!

© 2021 Second Gate Games, todos os direitos reservados. Cactus Town e o logo Second Gate Games são marcas registadas da Second Gate Games, S.L.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização expressa. Os componentes podem ser diferentes dos aqui mostrados.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.secondgategames.com