

CASH'N GUNS YAKUZAS

Manual de Regras

Traduzido por Marcelo "Groo" (2009)

*Expansão para o jogo Cash'n Guns, de Ludovic Maublanc
para 6-9 jogadores
à partir de 10 anos.*

INTRODUÇÃO

As três maiores organizações criminosas do mundo realizaram juntas o Roubo do Século...

Algumas horas depois, estavam todos reunidos nos fundos de uma suspeita loja de Hong-Kong, cada um armado até os dentes, para repartir a bolada da melhor maneira possível.

De repente, a tensão cresce quando percebem que a bolada não poderá ser repartida igualmente entre todos... Prepare-se: a guerra das gangues vai estourar a qualquer momento!

Você está pronto para enfrentar as mais perigosas gangues do planeta? BANZAI !!!

A expansão *Cash'n Guns YAKUZAS* introduz novos personagens ao jogo, novas armas de espuma (Tantos, Shurikens e Escopeta), cartas de Objetos, e um sistema de regras baseado em equipes para até 9 jogadores.

OBJETIVO DO JOGO:

Na expansão YAKUZAS, você deve pertencer à equipe que possua mais dinheiro ao final da 8ª Rodada para vencer o jogo.

PREPARAÇÃO

Junte as notas de Dinheiro do jogo básico CASH'N GUNS e da expansão YAKUZAS, embaralhe-as, e divida-as sobre a mesa em **8 pilhas fechadas com 8 notas** em cada uma.

Coloque as 3 Cartas de Gangue sobre mesa. As **Cartas de Gangues** mostram os Personagens de cada Gangue, a ordem em que os jogadores devem sentar ao redor da mesa, e a recompensa por eliminar todos os membros de cada Gangue. Elas também funcionam como Estoque do dinheiro ganho por cada gangue durante o jogo (empilhe as notas de dinheiro ao lado das respectivas cartas).

A face visível das Cartas de Gangues (a ficar aberta sobre a mesa) depende da quantidade de jogadores:

6 Jogadores: 1 gangue Yakuza ("Roxa", com 2 jogadores) e 2 gangues Gângsters ("Amarela" e "Vermelha", com 2 jogadores cada uma);

7 Jogadores: 1 gangue Yakuza ("Roxa", com 3 jogadores) e 2 gangues Gângsters ("Amarela" e "Vermelha", com 2 jogadores cada uma);

8 Jogadores: 1 gangue Yakuza ("Roxa", com 2 jogadores) e 2 gangues Gângsters ("Amarela" e "Vermelha", com 3 jogadores cada uma);

9 Jogadores: 1 gangue Yakuza ("Roxa", com 3 jogadores) e 2 gangues Gângsters ("Amarela" e "Vermelha", com 3 jogadores cada uma);

Cada jogador **Gângster** recebe o seu Personagem, sua Pistola e seu Deck de 8 Cartas, da mesma forma que no jogo básico. Cada jogador **Yakuza** recebe seu Personagem, 1 Tanto, 1 Shuriken e seu Deck de 8 Cartas.

As gangues Gângsters recebem cartas de **Super Poderes**, e as gangues Yakuza cartas de **Super Kiai**. Cada gangue de 2 jogadores recebe três cartas aleatórias, enquanto as gangues de 3 jogadores recebem duas.

Antes de começar o jogo, os jogadores de cada gangue devem reunir-se secretamente para escolherem e dividirem suas cartas de **Super Poderes** ou **Super Kiai**. Cada jogador só poderá ficar com 1 carta (as que sobraem devem ser retiradas do jogo, sem que ninguém mais as veja). Este é também o momento para as gangues definirem suas estratégias, senhas, e o que mais imaginarem para usar durante a partida.

Finalmente, os jogadores das diferentes gangues devem sentar ao redor da mesa, alternando-se da seguinte forma (*da esquerda para a direita*):

6 Jogadores: 1º Yakuza, 1º Gângster "Amarelo", 1º Gângster "Vermelho", 2º Yakuza, 2º Gângster "Amarelo", 2º Gângster "Vermelho";

7 Jogadores: 1º Yakuza, 1º Gângster "Amarelo", 2º Yakuza, 1º Gângster "Vermelho", 3º Yakuza, 2º Gângster "Amarelo", 2º Gângster "Vermelho";

8 Jogadores: 1º Yakuza, 1º Gângster "Amarelo", 1º Gângster "Vermelho", 2º Gângster "Amarelo", 2º Yakuza, 2º Gângster "Vermelho", 3º Gângster "Amarelo", 3º Gângster "Vermelho";

9 Jogadores: 1º Yakuza, 1º Gângster "Amarelo", 1º Gângster "Vermelho", 2º Yakuza, 2º Gângster "Amarelo", 2º Gângster "Vermelho", 3º Yakuza, 3º Gângster "Amarelo", 3º Gângster "Vermelho";

O JOGO

Como no jogo básico, a partida é jogada em **8 Rodadas**, e deve-se eleger um **Poderoso Chefão** para coordenar o transcorrer da partida e assegurar que todos os passos sejam realizados. No entanto, a expansão **Yakuzas** é um pouco mais complexa que o jogo básico, conforme descrito nas regras apresentadas a seguir.

AS RODADAS DO JOGO:

Cada Rodada é dividida em **8 Fases**, conforme explicado a seguir.

Fase 1 - Revelação das 8 notas de Dinheiro

No início de cada rodada, **uma das pilhas de 8 notas de Dinheiro é aberta no centro da mesa** (face virada para cima). Como no jogo básico, as notas não distribuídas em rodadas anteriores permanecem na mesa, somando-se ao Dinheiro da nova pilha aberta. O Poderoso Chefão anuncia em voz alta a soma do Dinheiro a ser repartido na rodada corrente.

Fase 2 —Jogadores escolhem uma de suas cartas

Cada jogador escolhe secretamente uma das cartas do Deck de seu Personagem, e a coloca fechada sobre a mesa (cada carta só pode ser utilizada 1 vez, sendo descartada em seguida). Lembre-se que as cartas dos personagens **Yakuzas** são ligeiramente diferentes das cartas dos demais gângsters.

Fase 3 - Jogadores apontam suas Armas

Como no jogo básico, o Poderoso Chefão conta até 3 em voz alta, e ao chegar a 3 os jogadores têm que apontar suas armas para um outro jogador, simultaneamente (se um jogador apontar depois dos demais jogadores, perde sua carta). Como o jogo é em equipes, um jogador **não** pode apontar a sua arma para outro membro de sua própria gangue (nem mesmo para explodir uma granada!).

Nenhuma mudança para os Gângsters nesta fase, mas os **Yakuzas têm regras especiais**: eles precisam usar seus **Tantos**, que são armas de corpo-a-corpo e **só podem ser apontadas para um jogador que esteja sentado ao lado** (à esquerda, ou à direita).

Fase 4 - Perdeu!, Banzai!: A chance para retirar-se

Como no jogo básico, o Poderoso Chefão conta novamente até 3 em voz alta, e ao chegar a 3 cada jogadore pode optar por uma das seguintes ações:

. **Retirar-se da partilha**, largando sua arma e deitando o seu personagem, que escondeu-se atrás de uma caixa (se um jogador deitar seu personagem depois dos demais, não poderá retirar-se da partilha).

. **Não desistir da partilha**, mantendo sua arma apontada (não pode mudar o alvo) e gritando **"PERDEU! PERDEU! PERDEU!"** ou, no caso dos Yakuzas, **"BANZAAAAAIIIIII!!!"**.

Os **Gângsters que se retiraram** descartam a carta que jogaram (sem mostrá-la aos demais) e pegam **uma ficha de Covardia**. Os Gângsters que estivessem apontando para um jogador que se retirou, colocam suas armas sobre a mesa e descartam a carta que jogaram.

Os **Yakuzas que se retiraram** fazem o mesmo, mas recebem **um marcador de Honra**, com o lado do Dedo virado para cima, ao invés da ficha de medo. Um Yakuza que abandone uma partilha e já **tenha um marcador de Honra**, deve **virá-lo** para o lado do band-aid. Seu código de honra obriga-o a cortar um de seus dedos, e ele recebe um Ferimento (o marcador virado passa a funcionar como um marcador de Ferimento comum).

Nota: Quando um jogador retirar-se da Partilha, deve colocar o marcador que recebeu sobre o seu personagem deitado. Isto facilitará o uso dos Tantos e de outros objetos.

Cuidado! Se um Gângster que está sendo ameaçado por um Yakuza retira-se da partilha, o **Yakuza não descarta a sua carta!** O Tanto é uma arma difícil de se dominar, e

ele passa a apontar seu Tanto para o primeiro jogador (que ainda esteja na partilha) sentado após o Gângster que se retirou (que pode ser até mesmo um outro Yakuza).

Fase 5 - "Bang! Bang! Bang!"

Esta fase é como no jogo básico. Os jogadores que mantêm-se na partilha e jogaram uma carta **"Bang! Bang! Bang!"** a revelam, seus alvos tombam, recebem um Ferimento, e descartam suas cartas. Se dois jogadores usaram **"Bang! Bang! Bang!"** um no outro, ambos são atingidos. Assim como os Gângsters, um Yakuza morre ao receber seu 3º Ferimento.

Fase 5b - Shuriken!

Um jogador Yakuza que tenha jogado uma carta de **Shuriken** a revela, inclusive se o oponente para quem ele apontava seu Tanto retirou-se da partilha. Ele deve largar o seu Tanto (era apenas um blefe), pegar o seu Shuriken, afastar-se 1 metro para trás (1 passo largo), e atirá-lo **em um Personagem Gângster** (no marcador do personagem, não no jogador!) à sua escolha, contanto que:

. O Gângster **permaneça na partilha** (personagem de pé);

. O Gângster **não esteja sentado ao seu lado**, exceto quando os únicos Gângsters ainda de pé estejam ao seu lado (neste caso, pode atirar em um deles);

Se apenas outros Yakuzas permanecerem de pé no momento de atirar o Shuriken, a carta deve ser devolvida para a mão do jogador. Ele deve descartar uma carta **"Cling Cling Cling"** em seu lugar.

O **Shuriken falhará** se não acertar nenhum dos personagens de pé, ou se acertar um dos personagens ao lado do atirador, e deverá ser descartado sem nenhum efeito. Se o **Shuriken derrubar** o marcador de qualquer outro dos Personagens de pé, a vítima recebe um Ferimento e descarta sua carta. Se acidentalmente o Shuriken **tocar** no Personagem de outro Yakuza, este também recebe um Ferimento.

Se mais de um Shuriken for atirado na mesma rodada, os Yakuzas devem definir a ordem em que cada um vai atirar.

Importante! Da mesma forma que nas cartas **"Bang! Bang! Bang!"**, um jogador ferido por um Shuriken ainda **poderá ser ferido novamente** durante a rodada corrente (veja "Fase 6"), mas não poderá usar a carta que jogou.

Fase 6 - Revelar as cartas restantes

Os jogadores que permaneceram de pé e ainda não atiraram, mostram suas cartas. Resolva as cartas dos Gângsters primeiro, mas lembre-se que **os efeitos de todas as cartas são simultâneos**. Portanto, um Yakuza atingido por um **"Bang!"** ainda poderá usar o seu Tanto, e se dois jogadores atingirem um ao outro, ambos são feridos e ficam de fora da partilha.

As cartas "*Clic Clic Clic*" e "*Cling Cling Cling*" não tem nenhum efeito. Era apenas um blefe, uma "*brincadeirinha entre amigos*".

As cartas "*Bang!*" e "*Tanto*" atingem os jogadores para quem estavam apontadas. As vítimas recebem 1 marcador de Ferimento (ou mais, caso seja atingido por várias destas cartas ao mesmo tempo) e deitam os seus personagens, ficando de fora da partilha.

Lembre-se que o *Tanto* só pode ameaçar um jogador ao lado, e quando este abandona a partilha (na "Fase 4") o *Tanto* ameaça o jogador seguinte à ele (e assim por diante). Portanto:

- . a carta "*Tanto*" pode atingir a um outro Yakuza, caso os Gângster entre eles tenham abandonado a partilha.
- . a carta "*Tanto*" pode atingir ao próprio Yakuza que a jogou, caso este seja o único personagem a permanecer de pé após a "Fase 4". A espada escapa de suas mãos, ferindo seu próprio pé... A Maior Vergonha!

Todas as cartas utilizadas são descartadas ao término da Fase 6.

Fase 7 - Partilha da Bolada

A partilha funciona da mesma forma que no jogo básico. A bolada deve ser repartida igualmente entre os jogadores cujos personagens ainda permaneçam de pé (todos devem receber exatamente a mesma quantidade de dinheiro). Não é permitido "trocar notas" nem "dar troco", apenas as notas abertas no centro da mesa podem ser repartidas (as de maior valor devem ser repartidas primeiro). As notas que não puderam ser repartidas permanecem na mesa, acrescentando-se às notas que serão abertas na rodada seguinte.

NOTA: O dinheiro ganho não é guardado individualmente, ele pertence à gangue. A parte da bolada que cada jogador receber deve ser colocada debaixo da carta da sua respectiva Gangue. Portanto, quanto mais jogadores de uma mesma gangue estiverem participando de uma partilha, mais dinheiro esta gangue vai receber.

FERIMENTOS E ELIMINAÇÃO DE UM JOGADOR

Da mesma forma que no jogo básico, um jogador recebe 1 marcador de Ferimento a cada vez que é atingido, e é **eliminado do jogo** ao receber o seu 3º Ferimento. No entanto, o dinheiro que ele recebeu não é perdido, permanece sobre a carta da sua Gangue.

Atenção: O marcador de Honra de um Yakuza conta como um Ferimento normal quando está com a face do band-aid voltada para cima.

Um jogador eliminado do jogo deve deixar a mesa, permitindo assim que os demais jogadores aproximem-se mais uns dos outros (isto influencia diretamente no uso das cartas "*Tanto*" e "*Shuriken*").

INTERVALO - Reunião das Gangues

Ao final da 4ª Rodada do jogo (ou seja, após a partilha da 4ª Pilha de Dinheiro), a partida é interrompida por 5 minutos para que cada gangue possa reunir-se e traçar suas estratégias para as 4 rodadas finais.

FINAL DO JOGO:

O jogo termina quando ao final da 8ª Rodada, após partilhar-se a 8ª Pilha de Dinheiro.

Cada Gangue conta o seu dinheiro, descontando:

- . \$5.000 por cada ficha de Covardia possuída por seus membros ainda vivos.
- . \$20.000 por cada membro morto das Gangues de 2 Personagens.
- . \$30.000 por cada membro morto das Gangues de 3 Personagens.

Atenção! O Super Poder #8, "*Super Covarde*" ("*Super Coward*"), tem efeito apenas sobre as fichas de Covardia do jogador que o possui, não sobre as da gangue inteira!. Da mesma forma, o Super Poder #1, "*Sob 7 Palmos de Terra*" ("*6 Feet Under*"), só se aplica aos personagens mortos das outras gangues, não aos próprios companheiros de gangue.

A Gangue que tiver mais dinheiro será a vencedora.

Em caso de empate, vence a menor Gangue (a que tinha menos personagens no início do jogo). Persistindo o empate, vence a que tiver mais Ferimentos (soma-se apenas os dos membros ainda vivos). Se ainda assim permanecer empatado, as gangues compartilham a vitória.

NOTA: O jogo pode terminar antes da 8ª rodada, no caso de apenas uma gangue possuir membros ainda vivos (sendo portanto a vencedora), ou no caso de nenhum jogador permanecer vivo (não havendo vencedores nesta partida).

REGRAS AVANÇADAS

PODERES ESPECIAIS - SUPER KIAI e SUPER PODERES

As cartas de *Super Kiai* funcionam exatamente da mesma forma que os *Super Poderes* do jogo básico *Cash'n Guns*. Os jogadores da gangue Yakuza recebem cartas de *Super Kiai*, enquanto os das gangues Gângsters recebem cartas de *Super Poder*. Cada carta é diferente das demais, tornando os personagens únicos e possibilitando que cada jogador jogue conforme a estratégia que mais lhe convier.

Acrescente a carta de *Super Poder Espingarda de Cano Serrado* (*Shotgun*) - da expansão *Yakuzas* - às 10 cartas de *Super Poderes* do Jogo Básico, embaralhe-as e

distribua-as para as gangues Gângsters conforme explicado no capítulo "*Preparação*" deste manual. Faça o mesmo com as 6 cartas de Super Kiai, distribuindo-as para a gangue Yakuza.

Os jogadores devem usar estas cartas no momento especificado pelas mesmas ou, quando não houver qualquer especificação, no momento em que desejarem. Para utilizar sua carta, o jogador deve anunciar claramente a sua intenção e revelar a mesma. A partida então se deterá enquanto ele explica os efeitos da carta aos demais jogadores, aplicando-os em seguida.

O término do jogo e as condições de vitória não se alteram, exceto pelas variações que algumas destas cartas podem gerar no cálculo do dinheiro das gangues que as possuírem. Os efeitos, formas de utilização e demais informações sobre cada Super Poder e Super Kiai estão descritas nas "*Fichas de Referência*" deste manual.

VARIANTE: OBJETOS

A Variante "Objetos" não depende das regras da Expansão Yakuzas. Você pode usá-la no jogo básico Cash'n Guns, na Variante "O Infiltrado", e na expansão Yakuzas, é claro. Os "Objetos" introduzem novas cartas ao jogo, cujos efeitos são mais complexos que os dos Super Poderes e Super Kiais, portanto use-os apenas quando estiver jogando com as regras Avançadas.

Atenção! Com os "Objetos", Cash'n Guns torna-se ainda mais perigoso e mortal! Você precisará utilizar as fichas de Covardia se quiser sobreviver.

Os "Objetos" dos Gângsters e dos Yakuzas são diferentes, portanto separe as cartas em 2 decks distintos. O deck Gângster tem 12 cartas, o Yakuza tem 6.

Se estiver jogando o Cash'n Guns básico, apenas o deck Gângster será usado. Durante a "*Preparação*", dê 2 cartas de "Objeto" fechadas para cada jogador. Eles devem escolher uma, guardá-la em segredo, e descartar a outra.

Se estiver jogando a Expansão Yakuzas, os dois decks serão usados. Durante a "*Preparação*" (após serem definidos os personagens), dê 3 cartas de "Objeto" para cada gangue com 2 Jogadores, e/ou 4 cartas de "Objeto" para cada gangue com 3 Jogadores. Cada gangue se reúne em separado para decidir o "Objeto" que ficará com cada jogador (apenas 1 por jogador). As cartas que sobrarem são retiradas do jogo, sem que as gangues rivais as vejam.

Os Objetos do tipo "Visível" (com o desenho de um "olho" no canto superior direito da carta) devem ser revelado no **início da partida** ou no **início da 5ª Rodada** (logo após o "Intervalo", caso esteja jogando a expansão Yakuzas). Elas **não podem ser jogadas em nenhum outro momento**.

As demais cartas de "Objeto" são usadas da mesma forma que os Poderes Especiais: podem ser jogadas no momento especificado pelas mesmas (ou no momento em que os jogadores desejarem, quando não houver

nenhuma especificação), o jogador anuncia que vai usar a carta, a revela, e a partida se interrompe enquanto ele explica os efeitos da carta, aplicando-os em seguida.

NOTA: Todos os "Objetos" são usados **apenas 1 vez**, devendo ser descartados em seguida.

Os efeitos, formas de utilização e demais informações sobre cada "Objeto" estão descritas nas "*Fichas de Referência*" deste manual.

FICHA DE REFERÊNCIA

"SUPER PODERES"

11. Espingarda de Cano Serrado (*Shotgun*) [1x]

Você herdou a velha Espingarda de Cano Serrado de seu avô. Você pode revelar esta carta durante a Fase 1 de qualquer rodada. Baixe sua pistola e pegue a Cano Serrado. A partir de agora, **você pode apontar para 1 jogador** (normalmente, como fazia com a pistola) ou **você pode apontar para 2 jogadores adjacentes**, mirando no espaço vazio vazio entre eles. Quando apenas 1 jogador está na mira, a Cano Serrado funciona como a pistola comum. Quando apontada para 2 jogadores, ambos poderão ser atingidos: ao revelar uma carta "**Bang!**" ou "**Bang! Bang! Bang!**", **pegue 2 marcadores de Ferimento**, um em cada mão, e **jogue-os em frente aos jogadores em quem mirou** (você deve ficar de pé, e lançá-los de pelo menos 50cm de altura). Se o marcador cair com o band-aid para cima, o respectivo jogador sofre 1 Ferimento (ambos podem ser feridos). Se os 2 marcadores caírem com o band-aid virado para baixo, a sua Cano Curto emperrou e ninguém é ferido, mas você pode pegar de volta a carta que jogou e descartar qualquer outra de sua mão (sem revelá-la).

"SUPER PODER" #3 do Jogo Básico:

3. Eu preciso mais disso que você... (*You don't need it anymore...*) [1x]

NOTA: Se estiver jogando com a *Expansão Yakuza* e o primeiro jogador a morrer for um Yakuza, você pega o seu Tanto, seu Shuriken, e suas cartas Yakuza. Se o primeiro jogador a morrer estiver usando uma Arma Especial (como a Espingarda de Cano Serrado da *Expansão Yakuza*, por exemplo), você pega a arma e seu respectivo Super Poder, passando a jogar com sua Pistola básica e com a Arma Especial (ao mesmo tempo).

"SUPER KIAI"

1. O Monge Shaolin (*The Shaolin Monk*)

Quando for ferido você **não precisa derrubar o seu personagem**, pode participar da partilha normalmente. Este poder é permanente.

2. O Ninja (*The Ninja*)

No início de cada rodada, após as notas de dinheiro serem abertas no centro da mesa, você **pode mudar de posição**, sentando-se entre outros dois jogadores à sua escolha. Você poderá ameaçar estes jogadores durante a rodada corrente. Leve com você o seu personagem, as suas armas e cartas.

3. O Samurai (*The Samurai*)

Quando tiver jogado uma carta "*Tanto*", poderá usá-lo para rebater as balas e **cancelar qualquer ataque feito contra você** na rodada corrente (cancela todos os Ferimentos que você receber). Quando usar este poder o efeito normal da sua carta "*Tanto*" é ignorado (você não poderá atacar o jogador para quem estava apontando). Este poder não funciona contra a explosão de uma Granada.

4. O Kamikaze (*The Kamikaze*) [1x]

Revele esta carta quando o seu personagem morrer. Antes de abandonar o jogo, **você explode-se a si mesmo** e causa 1 Ferimento no jogador à sua esquerda, e 1 Ferimento no jogador à sua direita. Se algum deles houver retirado-se da partilha da rodada corrente (durante a Fase 4), não sofrerá o Ferimento. Se ambos houverem retirado-se, esta carta não tem nenhum efeito.

5. O Ronin (*The Ronin*) [1x]

Revele esta carta quando usar o seu Shuriken. Você pode **pegar de volta a carta "Shuriken" que jogou e**, ao invés de descartá-la, descartar uma carta "*Cling Cling Cling*" de sua mão. Este poder funciona inclusive se você não tiver acertado o seu alvo.

6. A Gueixa (*The Geisha*) [1x]

Revele esta carta no início da Fase 4 de qualquer rodada (após todos terem apontado suas armas e antes da contagem para "retirar-se da partilha"). Uma vez por jogo, você pode usar os seus encantos de gueixa para **convencer todos que estejam apontando para você a apontarem para outros jogadores**. É você quem escolhe para quem cada um deles irá apontar, podendo inclusive obrigar um jogador a apontar para um outro membro da sua própria gangue.

"OBJETOS" GÂNGSTERS

Mira Laser (*Laser Beam*) [Visível] [1x]

Se você jogar o seu "*Bang! Bang! Bang!*" (após esta carta estar "Visível"), disparará uma rajada de balas, causando 1 Ferida no jogador para quem estava apontando e 1 Ferida em cada jogador que estava apontando para você.

Bala Dum-Dum (*Dum-Dum Bullet*) [Visível] [1x]

A primeira ferida que você causar com um "*Bang*" ou "*Bang! Bang! Bang!*" (após esta carta estar "Visível") causa 2 Ferimentos à vítima.

Bala Mágica para a direita (*Magic Bullet Right*) [Visível] [1x]

A primeira ferida que você causar com um "*Bang*" ou "*Bang! Bang! Bang!*" (após esta carta estar "Visível") atinge o jogador em que você estava mirando e também o jogador à direita dele (o primeiro, em sentido anti-horário, que não tenha se retirado da partilha).

Bala Mágica para a esquerda (*Magic Bullet Left*) [Visível] [1x]

A primeira ferida que você causar com um "*Bang*" ou "*Bang! Bang! Bang!*" (após esta carta estar "Visível") atinge o jogador em que você estava mirando e também o jogador à esquerda dele (o primeiro, em sentido horário, que não tenha se retirado da partilha).

Kit de Primeiros Socorros (*First Aid Kit*) [1x]

Você pode jogar esta carta durante a Fase 1 de qualquer Rodada para curar 2 Ferimentos, seus e/ou de outro jogador da sua Gangue (pode curar 1 Ferimento seu e 1 do outro jogador, por exemplo).

Colete à Prova de Balas (*Kevlar*) [1x]

Revele esta carta quando receber o seu primeiro Ferimento. Você recebe 2 fichas de Covardia, mas não será ferido, não terá que derrubar o seu personagem e, exceto nos casos da *Granada* ou da *Bomba de Fumaça*, poderá permanecer na partilha.

Munição Extra (*Clip*) [1x]

Jogue esta carta para pegar de volta suas 2 cartas "*Bang!*", descartando 2 outras cartas de sua mão em troca. Este Objeto não funciona para Armas Especiais (como a *Espingarda de Cano Serrado*, por exemplo), mas você pode largar a sua Arma Especial e pegar de volta a sua Pistola para usá-lo.

Trevo de Quatro Folhas (*Four Leaf Clover*) [1x]

Você pode jogar esta carta no final de uma Partilha (de que esteja participando) em que a divisão não tenha sido exata, e levar o dinheiro que sobrou na mesa.

Arma de Bolso (*Deringer*) [1x]

Jogue esta carta após revelar um "*Clic Clic Clic*". Você saca uma pequena arma escondida em seu bolso, e o seu "*Clic Clic Clic*" vale como um "*Bang!*".

Cacetete (*Bludgeon*) [1x]

Você pode jogar esta carta no final de uma Partilha (de que esteja participando) para nocautear covardemente um oponente à sua escolha (ele não é ferido). Você fica com a parte do dinheiro que a vítima recebeu nesta Partilha, mas recebe 2 fichas de Covardia.

Óculos de Raio-X (*X-ray Sunglasses*) [1x]

Você pode jogar esta carta durante a Fase 1 de qualquer Rodada para olhar todas as cartas (inclusive as de Super Poderes / Super Kiai) de 2 oponentes à sua escolha. Este Objeto não funciona para as cartas de Identidade Secreta (caso esteja jogando a Variante "*O Infiltrado*").

Imã (*Magnet*) [1x]

Você pode jogar esta carta durante a Fase 1 de qualquer Rodada para puxar 1 carta aleatória da mão de 2 oponentes à sua escolha (não pode escolher membros da sua própria gangue). Você fica com as cartas que puxou, dando-lhes em troca 2 cartas da sua mão.

"OBJETOS" YAKUZAS

Tanto Envenenado (*Poisoned Tanto*) [Visível] [1x]

A primeira ferida que você causar com o "*Tanto*" (após esta carta estar "Visível") causa 2 Ferimentos à vítima. Este Objeto não é compatível com o "*Shuriken*".

Shuriken Duplo (*Double Shuriken*) [1x]

Jogue esta carta quando usar o seu "*Shuriken*" para lançá-lo 2 vezes (em 2 oponentes diferentes ou, caso falhe no primeiro lançamento, pode tentar novamente no mesmo oponente).

Tanto de Duas Lâminas (*Dark Tanto*) [Visível] [1x]

A primeira ferida que você causar com um "*Tanto*" (após esta carta estar "Visível") atinge tanto o jogador em que você estava mirando quanto o outro jogador sentado ao seu lado. Use a regra do "*Tanto*" para ambos, ou seja, se o jogador ao seu lado não estiver participando da partilha você atinge o jogador seguinte, e assim por diante. Este Objeto não é compatível com o "*Shuriken*".

Bomba de Fumaça (*Smoke Grenade*) [1x]

Você pode jogar esta carta no final de qualquer Fase, exceto na última Rodada do jogo. Ao jogá-la, a rodada corrente termina imediatamente: ninguém mais é ferido, as cartas jogadas são descartadas, e não há partilha (o dinheiro permanece na mesa). O jogo passa para a rodada seguinte, que é jogada normalmente.

Tatuagem do Dragão Vingativo (*Angry Dragon*) [1x]

Jogue esta carta quando você morrer, para permanecer no jogo durante a rodada corrente e por toda a rodada seguinte, ao final da qual você morrerá definitivamente. Se a rodada corrente for a última, você morre ao final dela. Ou seja, você não poderá vencer o jogo, mas terá uma chance para vingar-se!

Dedo Falso (*Fake Finger*) [1x]

Jogue esta carta quando tiver que virar um marcador de Honra para o lado do Ferimento. O marcador de Honra é descartado e você não recebe nenhum Ferimento.

Ca\$h'n Gun\$ Yakuzas é um jogo da Repos Production
Tel.+32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Brussels - Belgium • web site: www.rprod.com
Criado por Ludovic Maublanc.
Ilustrações de Gérard Mathieu.
Desenvolvimento: Les Belges à Sombremos (Cédric Caumont & Thomas Provoost)

© REPOS PRODUCTION 2007. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS PARA TODOS OS PAÍSES.
Este material só pode ser reproduzido para uso doméstico.

© Tradução para o português: Marcelo "Groo" Medeira (2009).