



Thiago Boaventura
Emivaldo Sousa



MEEPLE

RAIDERS



Manual de Regras



Ludens Spirit
A mente que joga



O JOGO

Meeple Heist é um jogo rápido de dados, dedução e controle de área que se inspira nos filmes de infiltrações, trapagens e espírito de equipe, os chamados *Heist Movies*.

Seu objetivo é infiltrar uma equipe de diferentes especialistas no luxuoso Meeple Castle Casino. Como nesse tipo de filme, os especialistas nem sempre são confiáveis, e não é fácil definir quem trabalha para quem. Quando o alarme soar, somente aqueles que executaram bem o plano conseguirão escapar com boas quantidades de dinheiro.

O jogador com mais dinheiro será lembrado por ter realizado o plano mais atrevido, brilhante e lucrativo de todos os tempos, consagrando-se o vencedor!

RESUMO DOS COMPONENTES

- 1 tabuleiro
- 1 tapete
- 93 cartas
- 3 dados
- 3 Guias dos Jogadores
- 16 meeples

PREPARAÇÃO E COMPONENTES

Meeple Heist pode ser jogado com 2 ou 3 equipes compostas por 1 ou 2 jogadores cada. A distribuição dos jogadores pelas equipes pode ser assimétrica.

Exemplo: Uma partida com 4 jogadores pode se dar entre 2 equipes com 2 jogadores cada. Também poderiam ser 3 equipes, assim compostas: 2 jogadores na primeira, 1 na segunda e 1 na terceira.

Determine qual equipe será a primeira a agir. Sugerimos que seja aquela que inclui o jogador que por último esteve em um cassino ou tenha disputado mais recentemente um jogo de azar.



Esta é a configuração **básica** para sua primeira partida de *Meeple Heist*. Antes de começar, devolva à caixa do jogo todas as cartas associadas aos especialistas avançados THE FEET (p. 15) e THE SOUL (p. 16).

Tapete Organizador e Tabuleiro

- 1 Posicione o tapete organizador ao centro da mesa. O tabuleiro do Meeple Castle Casino vai ao centro dele, na área demarcada.



20 cartas de Acusação básicas

- 2 Organize os 4 montes de cartas de Acusação de acordo com o número apresentado nos versos (1 a 4). Deixe as cartas viradas para baixo sobre as áreas do tapete demarcadas com lupas.

9 cartas Rerrolar e 3 Guias dos Jogadores

- 3 Entregue 1 carta Rerrolar a cada jogador e 1 Guia dos Jogadores a cada equipe.
- 4 Coloque algumas cartas Rerrolar na área correspondente do tapete: 2 cartas para partidas entre 2 equipes; 3 no caso de partidas com 3 equipes. Devolva à caixa do jogo as cartas Rerrolar não utilizadas.

3 dados personalizados

- 5 Role os dados e coloque-os nas salas do cassino identificadas pelos mesmos símbolos indicados nas faces resultantes.

Exemplo: Os dados tiveram como resultado:



Portanto, o dado branco é colocado na Sala de Segurança do Meeple Castle Casino; o cinza segue para a Sala VIP e o preto, para o Lobby.



16 meeples (4 amarelos, 4 azuis, 4 verdes e 4 vermelhos)

- 6 Organize a fila de meeples que aguardam para entrar no cassino:
 - Preencha aleatoriamente os 4 primeiros lugares da fila com um meeple de cada cor.
 - Também aleatoriamente, distribua os meeples restantes ao longo da fila.

20 cartas de Missão básicas

- 7 Organize os 4 montes de cartas de Missão de acordo com a cor dos versos. Deixe as cartas viradas para baixo sobre as áreas do tapete demarcadas com meeples.

20 cartas de Fuga básicas

- 8 Para cada especialista básico (THE EYE, THE FACE, THE FINGERS, THE MUSCLE e THE BRAIN), organize um monte de cartas de Fuga e coloque-o nas áreas demarcadas no tapete. Deixe visível a face que mostra o Bônus de Assinatura de cada especialista.

Agora dê 1 carta de Missão de cada cor para cada equipe. Para equipes de 2 jogadores, cada um recebe 2 cartas. As equipes vão manter suas 4 cartas de Missão longe dos olhos dos adversários durante toda a partida. Ao recebê-las, porém, os jogadores devem garantir que cada equipe tenha, no máximo, duas cartas com o mesmo nome.



Se uma ou mais equipes receberem uma trinca ou quadra de um especialista, ou duas duplas de especialistas, faça o seguinte:

- Sem nada revelar, a equipe nessa situação que se encontra mais próxima da primeira equipe a agir escolhe uma das cartas de Missão que precisam ser trocadas e devolve essa carta, virada para baixo, ao monte da cor correspondente.

- A(s) equipe(s) adversária(s) terá(ão) de devolver ao mesmo monte uma carta da cor indicada, mesmo que essa carta não tenha violado a regra de no máximo dois especialistas repetidos.

- Reembaralhe o monte em questão e volte a distribuir 1 carta dessa cor para cada equipe.

- Repita o processo, se necessário, até que a regra seja devidamente observada por todas as equipes.

Por fim, a primeira equipe a agir pega o primeiro meeple da fila e o coloca em uma sala vazia do Meeple Castle Casino. Prosseguindo no sentido horário, as equipes vão se alternar posicionando meeples em salas desocupadas até que os quatro primeiros da fila estejam dentro do cassino. A próxima equipe, em vez de posicionar um quinto meeple, vai realizar seu primeiro turno.

NO LUGAR CERTO E NA HORA CERTA

As cartas de Missão também informam o objetivo de cada especialista na sua equipe, ou seja, a parte do plano que eles precisam executar para que o assalto seja bem-sucedido. Esse objetivo geralmente é fazer com que o maior número possível de meeples da cor correspondente **termine a partida** numa determinada posição ou situação (veja “Encerramento da Partida”, p. 8). A recompensa é uma quantia em dinheiro.



Lembre-se: Vencerá a partida a equipe que juntar mais dinheiro.



Exemplo: A missão de THE EYE é terminar a partida na Sala VIP ou na Sala de Segurança. Como esta THE EYE é verde, cada meeple verde que estiver na Sala VIP ou na Sala de Segurança no fim do jogo receberá \$3 (veja também “Missões dos Especialistas”, p. 12).

POR DENTRO DO PLANO

NÃO CONFIE NOS MEEPLES!

Em *Meeple Heist*, você não controla nenhum meeple com exclusividade. Qualquer equipe pode mover qualquer um dos meeples no tabuleiro. Suas cartas de Missão determinam a composição da sua equipe de especialistas e a cor de meeple que eles representam para você. Além disso, deve-se ter em mente que as cores dos meeples representarão especialistas diferentes para as outras equipes.

Exemplo: Para a Equipe A, os meeples amarelos são especialistas do tipo THE FINGERS e, para a Equipe B, os mesmos meeples amarelos são especialistas THE BRAIN.



Existe apenas um especialista de cada cor. Portanto, nunca acontecerá de dois times controlarem THE FINGERS amarelos, por exemplo. Além disso, como são sempre quatro meeples de cada cor, se seu THE MUSCLE for vermelho, todos os meeples vermelhos serão THE MUSCLE para sua equipe.

HORA DE SAIR CORRENDO!

Mas... Sempre tem um mas... Como nos filmes, de nada adianta posicionar bem seus especialistas e cumprir cada parte do plano se nenhum deles conseguir escapar com o dinheiro quando os alarmes dispararem. Os especialistas capturados não somam o dinheiro que conseguiram à recompensa final da equipe. Para não ser capturado, o especialista precisa ter uma **fuga preparada ao final da partida**.

TURNOS

As equipes alternam seus turnos até o fim da partida. Quando for a vez da sua equipe, escolha e execute **uma** das ações a seguir:

- Colaborar com o Plano, ou
- Preparar a Fuga.

Para Preparar a Fuga de um especialista (veja p. 7), você sacrifica a oportunidade de mover meeples pelo tabuleiro para preencher uma das quatro vagas no Guia da sua equipe com a carta de Fuga do especialista que você quer salvar. Preparar a Fuga também permite que você use o Bônus de Assinatura do especialista (p. 8).

A assinatura do especialista é sua marca registrada, uma pista que ele ou ela deixa para trás como provocação. Tempos depois, as investigações vão mostrar que o especialista esteve no cassino, mas nada se pôde fazer para detê-lo(a).

THE FACE (a Carismática)

Ela é descolada e, usando truques e piadas arrebatadoras, atrai a atenção das massas, mantendo-as num só lugar enquanto o resto da equipe faz o que precisa fazer.



Ação Livre: Rerrolar

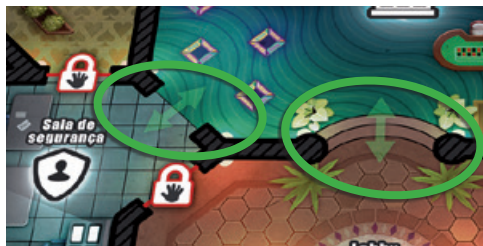
Opcionalmente, você também pode realizar uma ou mais ações livres Rerrolar a qualquer momento durante o turno da sua equipe.

Para cada carta Rerrolar que devolver à Reserva, você poderá pegar 1 dado qualquer no tabuleiro, lançá-lo e posicioná-lo de acordo com o novo resultado.

COLABORAR COM O PLANO

Você usa os dados para movimentar meeples pelo cassino. Repare que os três dados têm símbolos diversos em suas faces, e esses mesmos símbolos estão impressos no tabuleiro: um para cada sala diferente.

Ao Colaborar com o Plano, escolha **um ou dois dados** no tabuleiro. Para cada dado escolhido, decida se ativar a sala no qual ele se encontra ou a cor do símbolo visível em sua face.



ATIVAR A SALA DO DADO

Remova o dado de uma das salas e coloque-o sobre o Guia da sua equipe. Mova um meeple qualquer (independentemente de cor) **dessa sala** para uma outra adjacente, através de uma porta aberta (sem o símbolo do cadeado).

ATIVAR A COR DO SÍMBOLO

Remova um dado qualquer do tabuleiro e coloque-o sobre o Guia da sua equipe.

Se a face do dado removido mostrar um **símbolo colorido** (amarelo, azul, verde ou vermelho), mova um meeple dessa mesma cor de qualquer sala do cassino para uma outra adjacente, através de uma porta aberta. Ou então escolha um meeple dessa cor na fila de entrada do cassino e troque-o de posição com qualquer outro meeple na fila.

Se a face do dado removido mostrar um **símbolo branco**, pegue uma carta Rerolar da Reserva.

Atenção: Se a Reserva estiver vazia quando você ativar um símbolo branco, **todas as equipes terão de devolver suas cartas Rerolar não utilizadas para formar uma nova Reserva. Aí você poderá pegar uma carta Rerolar e completar esta ativação.**

Importante: Você não é obrigado a fazer duas ativações diferentes. Ou seja, você pode repetir com seu segundo dado uma ativação já usada com o primeiro.

Exemplo: É a vez da sua equipe. Temos dois dados posicionados no Salão Principal **1** e **2**, com símbolo azul e branco, respectivamente, e um dado na Sala de Segurança **4**, com símbolo amarelo. Você decide usar o dado **1** e ativar o Salão Principal, movendo o meeple amarelo que ali se encontra **3** para a Sala do Caixa adjacente, que se conecta ao salão por uma porta aberta.

Aí você resolve usar um segundo dado para mover o mesmo meeple amarelo novamente **5**, desta vez da Sala do Caixa para a Sala do Cofre. Você remove o dado com símbolo amarelo da Sala de Segurança **4** e ativa a cor do símbolo para reposicionar o meeple.



MANUTENÇÃO

Toda vez que Colaborar com o Plano, depois de resolver as ativações:

- reúna os dados sobre o Guia da sua equipe, role-os e devolva-os ao tabuleiro, posicionando-os nas salas correspondentes aos resultados obtidos;
- mova o primeiro meeple da fila para o Lobby do cassino (quando não houver mais meeples na fila, o fim da partida estará próximo; veja p. 8).

PREPARAR A FUGA

Para indicar que você está preparando a fuga de um especialista, pegue uma das cartas de Fuga correspondentes ao personagem e coloque-a num dos quatro espaços no Guia da sua equipe. Dessa forma, você só terá na sua frente Cartas de Fuga que correspondam exatamente às Cartas de Missão que você tem na sua mão.

Repare que a carta de Fuga acaba revelando a identidade de um especialista da sua equipe, mas não a cor dos meeples que representam esse especialista para você. Obviamente, seus adversários podem deduzir a cor por conta própria, mas, de qualquer maneira, não descarte ou revele suas cartas de Missão ao Preparar a Fuga.



THE FINGERS (a Mão-Leve)

Ela executa o Grande Ato: meter a mão na grana, literalmente. Onde houver dinheiro guardado e protegido, a presença dela será necessária e praticamente certa.



Exemplo: Sua equipe deseja ganhar dinheiro com a especialista THE EYE, representada pelos meeples azuis, e precisa Preparar a Fuga. No seu turno, você coloca uma carta de Fuga de THE EYE numa das vagas do seu Guia. Agora todos os meeples de cor azul que cumprirem a missão de THE EYE no fim da partida vão recompensar sua equipe com dinheiro.

Os adversários passam a saber que sua equipe tem uma especialista THE EYE. Não sabem ainda que ela é da cor azul, mas podem deduzir isso.

Se sua equipe tiver duas cartas de Missão com o mesmo nome e você quiser ganhar dinheiro com essas **duas** cores no fim da partida, você terá de Preparar a Fuga desse especialista duas vezes. Se Preparar a Fuga correspondente apenas uma vez, quando chegar a hora de contar seu dinheiro, você terá de escolher uma cor com a qual pontuar e descartar a outra.

Exemplo: Sua equipe tem duas cartas de Missão da especialista THE FACE: uma verde e uma amarela. Se tiver preparado a fuga de apenas uma THE FACE, no fim da partida você terá de escolher qual delas contribuirá com dinheiro roubado e qual delas será ignorada. Se tiver preparado a fuga de THE FACE duas vezes, você ganhará o dinheiro recolhido por todos os meeples verdes e amarelos que terminarem a partida em condição de cumprir o objetivo dessa especialista.

BÔNUS DE ASSINATURA

Opcionalmente, ao Preparar a Fuga, sua equipe pode decidir usar o Bônus de Assinatura indicado na carta de Fuga do especialista em questão (veja "Assinaturas dos Especialistas", p. 10). O bônus se aplica apenas uma vez por carta de Fuga preparada e deve ser usado no momento em que esta é posicionada no Guia da equipe. Ou seja, não se pode "guardar" o Bônus de Assinatura para uso futuro. A

Fuga é preparada mesmo se o jogador não quiser ou não puder realizar o Bônus de Assinatura.

Importante: Diferente da ação Colaborar com o Plano, Preparar a Fuga não exige manutenção. Se sua equipe optar por esta ação, você não terá dados sobre o seu Guia para rolar e devolver ao tabuleiro e, mais importante ainda, não moverá meeple algum da fila para o Lobby.

ENCERRAMENTO DA PARTIDA

Quando o último meeple entrar no cassino, o final da partida será desencadeado. A partir de agora, a ação Colaborar com o Plano não terá mais manutenção: nenhum meeple entrará no cassino (obviamente) e nenhum dado utilizado voltará ao tabuleiro (a não ser que alguma carta diga o contrário).

A partida estará encerrada no momento em que não for mais possível optar pela ação Colaborar com o Plano, ou seja, quando nenhum dos três dados estiver no tabuleiro.

CONTAGEM DO DINHEIRO

As equipes revelam suas cartas de Missão, comparando-as com as cartas de Fuga colocadas em seus respectivos Guias. O especialista que não tiver uma fuga preparada será descartado. Elimine também possíveis cartas de Acusação que não surtiram efeito (consulte o Bônus de Assinatura do especialista THE MUSCLE, p. 11 e 14, para saber como as cartas de Acusação funcionam).

Importante: Vale lembrar que, se uma equipe tiver duas cartas de Missão com o mesmo nome e apenas uma Fuga preparada para esse especialista, os jogadores da equipe poderão escolher qual carta de Missão descartar.

Para cada carta de Missão restante, conte quanto dinheiro conseguiram obter os meeples daquela cor em condição de cumpri-la (veja "Missões dos Especialistas", p. 12). Some os valores e compare os totais de cada equipe. Não é permitido que o total de um especialista seja negativo (arredonde sempre para \$0). Vencerá a partida a equipe que tiver conseguido a maior quantia.

Em caso de empate, a equipe com mais cartas de Rerrolar vence. Se o empate persistir, vence a equipe que realizou a última ação da partida.

Importante: O ícone  indica que THE FACE é a única especialista capaz de conseguir dinheiro no Lobby.

Exemplo: Sua equipe começa a contar o dinheiro roubado pela especialista THE EYE, representada pela cor verde. Você preparou a fuga de THE EYE e conseguiu terminar a partida com os quatro meeples verdes posicionados ou na Sala VIP ou na Sala de Segurança. Portanto, THE EYE contribui com \$12 (4 meeples x \$3) para o total da sua equipe.

Repare que, se você não tivesse uma fuga preparada para THE EYE, essa especialista teria obtido \$0.

EQUIPE COM 2 JOGADORES

Cada jogador da equipe fica responsável por **2 cartas de Missão**. Eles podem compartilhar informações sobre suas respectivas cartas, mas devem fazer isso na frente de todos, tomando muito cuidado para não revelar nada comprometedor aos adversários.

O turno continua a ser da equipe, e não de cada jogador. A dupla precisa chegar a um acordo quanto a qual ação tomar, quais dados ativar, quais meeples mover, preparar ou não uma Fuga etc. No entanto, cada jogador tem a última palavra em relação à movimentação dos meeples correspondentes às suas respectivas cartas de Missão ou à preparação da fuga desses especialistas.

VARIANTES

Final Prolongado

Caso vocês desejem uma partida um pouco mais longa, basta continuar rolando os dados e reposicionando-os no tabuleiro a cada ação Colaborar com o Golpe, mesmo depois de o último meeple da fila entrar no cassino. Façam isso durante "X" turnos após o fim da partida ser desencadeado, sendo "X" igual ao número de equipes participantes. Depois disso, encerrem normalmente a partida e contem o dinheiro.



THE BRAIN (o Cabeça)

O grande cérebro da equipe. Está ali para supervisionar a operação, dividindo-se entre vários pontos do cassino e esforçando-se para não chamar atenção indevida. Eficiência é a palavra de ordem.



Comunicação Complicada

Indicada para jogadores que já jogaram algumas partidas. Em equipes com dois jogadores, um **não** poderá saber quais cartas de Missão estão sob o controle do outro e, durante a preparação, vocês terão de garantir que não se repitam especialistas em nenhuma das mãos individuais. Se necessário, use o procedimento descrito na preparação para evitar pares indesejados.

Atenção à conversa! Exemplos possíveis de comunicação entre os jogadores de uma equipe:

"Meus meeples estão bem posicionados, e os seus?"

"Eu gostaria de mover o meeple amarelo para a Sala do Cofre. Algum problema?"

"Se você quiser mover um dos seus meeples, sugiro fazer isso agora."

"Se você não tiver algo relevante para fazer, sugiro preparar uma fuga."

ASSINATURAS DOS ESPECIALISTAS



THE FACE (a Carismática)

Bônus (Distração): Deite todos os meeples de uma cor à sua escolha que estejam dentro do cassino no momento (inclusive no Lobby). De agora em diante, só será possível mover um meeple deitado ativando a sala onde ele se encontra. Depois de mover um meeple deitado, levante-o.



THE BRAIN (o Cabeça)

Bônus (Liderança): Remova um dado de uma sala e, através de uma porta aberta, mova para lá um meeple à sua escolha de qualquer sala adjacente. Em seguida, role o dado removido e devolva-o ao tabuleiro.

Nota: Não é possível usar **Liderança** para mover um meeple deitado pela assinatura de THE FACE.



THE MUSCLE (o Fortão)

Bônus (Vigilância): Pegue o monte de cartas de Acusação de menor valor ainda em jogo. Escolha e entregue uma dessas cartas a cada uma das equipes adversárias (veja o efeito na p. 14). Remova da partida o resto do monte.



THE FINGERS (a Mão-Leve)

Bônus (Dedos Leves): Mova um meeple qualquer de uma determinada sala para outra adjacente através de uma porta bloqueada pelo ícone .



THE EYE (a Olheira)

Bônus (Informação Privilegiada): Copie e aplique o Bônus de Assinatura usado mais recentemente na partida. Não é possível copiar o bônus de outro especialista THE EYE ou de especialistas de sua própria equipe.



MISSÕES DOS ESPECIALISTAS

Vamos entender um pouco melhor como cada um dos especialistas pontua a partir desse exemplo de fim de jogo:



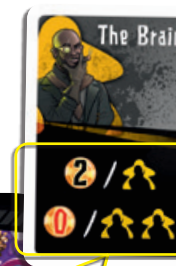
Oportunismo: \$1, \$3 e/ou \$5 a cada meeple desta cor na Sala VIP, Sala do Caixa e/ou Sala do Cofre, respectivamente.

Há 2 meeples azuis posicionados corretamente, um na Sala do Caixa e outro na Sala VIP. Então o personagem THE FINGERS concede \$4 à sua equipe.



Espionagem: \$3 a cada meeple desta cor na Sala Vip e/ou na Sala de Segurança.

Apenas o meeple vermelho da Sala de Segurança vai pontuar para este personagem, rendendo \$3.



Eficiência: \$2 a cada sala (exceto o Lobby) onde o meeple desta cor não tiver outro igual por perto.

Como os meeples amarelos se encontram cada um em uma sala distinta, apenas o meeple do Lobby não pontuará. A equipe faz então \$6 com o personagem THE BRAIN.

Veja que, se o THE BRAIN fosse verde, ele não pontuaria na Sala VIP ou no Restaurante, pois existem 2 meeples verdes em cada um desses locais.

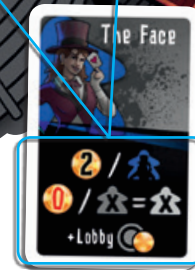


Interceptação: \$3 a cada par de meeples numa mesma sala (exceto o Lobby) formado por um meeple desta cor e outro da cor perseguida (indicada na carta).

O THE MUSCLE amarelo pontua sempre que conseguir perseguir um meeple verde, portanto, ele marca \$6 (pontuando na Sala VIP e no Restaurante). Perceba que, mesmo havendo mais meeples verdes próximos aos amarelos, apenas 2 pares foram formados.

Atracção: \$2 a cada meeple desta cor presente numa sala (inclusive o Lobby) onde predominem meeples de uma cor qualquer. Essa cor predominante não precisa ser a mesma de THE FACE.

A THE FACE pontua em 2 salas: na Sala do Caixa, onde seu meeple azul, sozinho, faz maioria, ela marca \$2; na Sala VIP, 2 meeples verdes estão em maioria, e seu meeple azul ali posicionado marca \$2. Nas demais salas não há maioria de nenhuma cor de meeple, então ela não pontua. A personagem faz, no total, \$4.



CARTAS DE ACUSAÇÃO

Estas cartas são distribuídas aos seus adversários quando você Prepara a Fuga de THE MUSCLE e aproveita o Bônus de Assinatura desse especialista.

Cada uma dessas cartas tem o poder de reduzir a pontuação dos próximos especialistas que tiverem uma fuga preparada.

Se você tiver cartas de Acusação, sempre que for realizar a ação Preparar Fuga, confira se possui alguma que corresponda ao especialista que está sendo preparado:

- Caso não possua nenhuma Acusação correspondente, prepare a fuga normalmente;
- Caso possua 1 carta de Acusação correspondente, anexe-a à carta de Fuga do especialista, e posicione-as no Guia da sua equipe, como o habitual;
- Caso possua mais de uma carta de Acusação correspondente, escolha qual delas irá anexar à Fuga e posicione-as no Guia da sua equipe.



THE EYE (o Olheira)

Este gênio da computação fica "de olho" no que todo mundo está fazendo, seja remotamente, através das câmeras de segurança, ou via contato pessoal com os VIPs.



Ao fim da partida, cada carta de Acusação anexada reduzirá o dinheiro total obtido pelo especialista acusado conforme o valor indicado (-\$1 a -\$3).

Exemplo: Esta Acusação fará uma THE EYE da equipe, caso tenha sua fuga preparada nos próximos turnos, perder \$2 ao final da partida. Assim, se esta especialista recolher um total de \$9 em dinheiro, sua contribuição passará a ser apenas \$7.



ESPECIALISTAS AVANÇADOS

(The Feet & The Soul)

Estas 24 cartas deixam o jogo mais difícil, por isso recomendamos usá-las somente em partidas com jogadores familiarizados com as regras básicas. Durante a preparação, acrescente as cartas avançadas de THE FEET e/ou THE SOUL aos montes de Acusação, Missão e Fuga.

A quantidade máxima de especialistas diferentes por partida é 6. Portanto, você pode introduzir apenas um dos especialistas avançados no jogo, ou então substituir THE FACE (e suas cartas) por THE FEET e/ou THE BRAIN por de THE SOUL.

THE FEET (o Assistente)

Faz o trabalho pesado para que os outros possam brilhar. Por que entrar pela porta se existem janelas ou dutos de ventilação?



ASSINATURA DO ESPECIALISTA

Bônus (Infiltração): Pegue um meeple qualquer da fila de entrada do cassino e coloque-o diretamente numa sala identificada pelo ícone

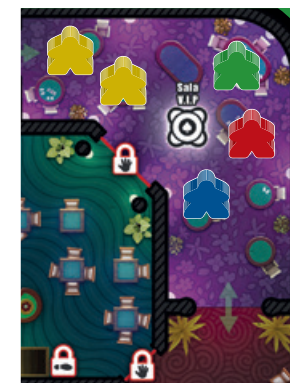


MISSÃO DO ESPECIALISTA

Assistência Técnica: \$1 a cada meeple de uma outra cor presente numa sala (exceto o Lobby) que ele estiver.

O personagem THE FEET pontua \$3 na Sala VIP, pois compartilha o espaço com 1 meeple azul, 1 vermelho e 1 verde. A pontuação não é duplicada por haver 2 THE FEETS amarelos ali.

Nota: Mesmo que existam dois ou mais THE FEET de uma mesma cor na sala, o máximo que este especialista conseguirá roubar ali serão \$3 (\$1 para cada outra cor presente).



THE SOUL (o Experiente)

Quando as coisas dão errado, sua experiência pode virar o jogo, salvando a pele dos colegas em situações inesperadas.



ASSINATURA DO ESPECIALISTA

Bônus (Improviso): Compre uma carta de Missão de qualquer cor e escolha uma destas opções:

- mantenha a carta comprada e devolva ao respectivo monte uma carta de Missão da mesma cor, ou
- aplique o Bônus de Assinatura do especialista indicado na carta comprada e descarte-a.

Nota 1: Você pode trocar a carta de Missão do próprio THE SOUL pela nova carta comprada.

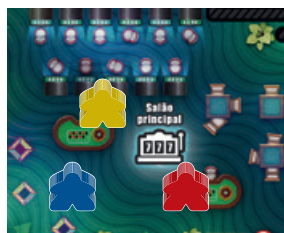
Nota 2: Ao trocar uma carta de Missão por outra, não remova do Guia da sua equipe a carta de Fuga já preparada do especialista substituído.



MISSÃO DO ESPECIALISTA

Intervenção: Em cada sala (exceto o Lobby) na qual houver um meeple desta cor, sem outro igual por perto, verifique quais outros meeples deixaram de cumprir ali sua Missão. Cada um desses meeples contribuirá com \$2 para o total da equipe.

Nota: Durante a contagem do dinheiro, recomenda-se deixar a verificação do especialista THE SOUL por último.



THE MUSCLE (o Fortão)

Infiltrado na segurança do cassino, este cara incomoda a concorrência! Vive desconfiado e não deixa passar nada. Sempre pronto para arrancar dinheiro de quem quer que seja.



DICAS PARA UM PLANO LUCRATIVO

Não dê prioridade às salas nas quais a vantagem de dinheiro dos seus oponentes não seja muito relevante. Use sua capacidade de dedução e concentre-se em mover meeples para as salas nas quais sua equipe vai faturar uma diferença maior.

Preparar a Fuga dos quatro especialistas da sua equipe não é garantia de vitória. Afinal, você abre mão de mover os meeples toda vez que opta por essa ação. Use seus poderes dedutivos e tente Preparar a Fuga dos especialistas que você acredita estar em boas condições de ganhar dinheiro. Em outras palavras, não desperdice seu turno com uma jogada que pouco ou nada vai render à sua equipe. Prefira guardar essa jogada para posicionar melhor os meeples do seu interesse.

Revelar seus especialistas muito cedo com a ação Preparar a Fuga talvez dê à equipe rival o grande poder de atrasar seus planos. Por outro lado, revelá-los muito tarde dará aos oponentes mais controle sobre os últimos movimentos antes do encerramento da partida. Saber a hora certa de preparar cada fuga e usar o Bônus de Assinatura, considerando as informações que você sabe (ou acha) que seu oponente detém, é fundamental para obter a vitória!

E lembre-se:

NÃO CONFIE NOS MEEPLES!

AGRADECIMENTOS

Os criadores de *Meeple Heist* agradecem a todos os que contribuíram para o desenvolvimento do jogo, especialmente: Flávia Sousa, Beatriz Sousa, Thaís Dantas, Marcelo Parreira, Ton Miranda, Eduardo Filipe, Sol Bisio, Murilo Chaiben, Vítor Rios, Thiago Baah Luiz, Gabriel Medeiros, Sérgio Moreira, Luisa Malafaia, Talita Boaventura, Diego Boaventura, Luciana Farias, Daniel Violato, Aline Vosgrau, Maykel Santos, Thiago Fiorenza, Jordy Rodrigues, Guilherme dos Reis, Rafael Souza, Bruno Kruchak, Renato Corrêa, Geraldo Amaral, Luíza Gomes, Matheus Andreão, Dario Pato, Daniel Espínola, Tiago Marinho, Renata Amorim, Alysson Lago, Vitor Souto, Lígia Loloca, Rafael Machado, Warny Marçano, Rodrigo Rego, Edgar Molas, Daniella Gama, Leandro Pires, Marcelo Larcher, Renato Tavares, Flávio Tanaka, Iaggo Piffero e Rodrigo Zaramella.

...e especialmente a THE HAND (o Controlador), aquele que move os meeples, joga os dados e usa as cartas, o verdadeiro arquiteto do plano:

VOCÊ!

APOIADORES

Adriano de O S Ayub
Alysson Lago
Amauri Silva Lima Filho
Ana Claudia dos Santos
Antônio de Pádua Franchi Júnior
Antonio Samuel Paiva Brasil
Bernardo Borba de Barros Rodriguez e Castro
Bodogami Jogos
Bruno Aguiar
Bruno Lima Antunes
Caverna do Dragão
Cedric Pin
Cesar Augusto Minelli
Cesar Pellegatti
Daniel Araujo Pinto Teixeira
Daniel Ferreira Caldas
Davi Moraes
Davi Rosa
Diego Boaventura Soares
Dijon Jogos
Divaldo Silva Soares
Douglas Batista
Eduardo Guerra
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Pilati

Eliza Castro
Erick Luis Moraes de Sousa
Fábio Santiago
Felipe de Oliveira Duarte
Fernando Barbosa
Fernando Nascimento
Fernando Nunes de Castro Broca
Flavia Amaral Silva
Gabriel Guimarães de Medeiros
Game of Boards
Gleysson Patricio Mendonça Vicente
Grahal Benatti
Guilherme Fonseca Mendes
Gustavo Bueno
Gustavo Spaki
Homero Viana Cordeiro de Almeida Junior
Humberto Cotta
Iago Frota Campelo
Ingrid Seelaender
Ismael Paulo dos Santos
João Marcelo Lopes Siqueira
Jorge Francisco do Nascimento
José Carlos do Nascimento Medeiros
Jose Eduardo Rolim
Júlio Tacayasu Sekiya
Legion Card Games

Leonardo Prunk
Lucas Dias de Freitas
Lucas Lourenço Cunha Bragança
Luciana Liscano Rech
Ludoteca BGC
Luis Antonio de Santis Gomar
Luis G B G Ruas
Luiz Locks
Manuel Sol Bisio Mendez
Marcello Larcher
Marcelo Parreira
Marcelo Souza Azevedo
Márcio Fernandes
Marcos Felipe Pereira da Silva
Maykel dos Santos Braz
Moisés Pacheco de Souza
Orgutal
Otaner Demarchi
Pedro Henrique Pamplona Carvalho
Pedro Pereira dos Santos
Potato Cat
Priscila Boaventura Soares Vieira
Rafael Blumlein Carvalho
Rafael de Brito Cavalcanti Machado
Reinaldo Oliveira
Renato Cardoso Alves de Souza

APOIADORES

Renato Simões
Renato Tavares
Ricardo Mallen M de Souza
Roberto Hugo Wanderley Pinheiro
Robson Ricardo Castro de Abreu
Rodrigo Eiji
Rodrigo Zaramella
Ronald Siqueira
Rui Vinagre
Sergio Halaban
Sergio Moreira Filho
Sérgio Pinho
Talita Soares
Thiago Carvalho Bayerlein
Thiago d'Eça Santiago
Thiago Lomba
Thiago Soares
Thiago Soares Leite
Tiago Mendonça Marinho
Uere Edilson Júnior
Wagner de Almeida dos Santos
Wellington Kleber Guimarães Bastos
Wesley de Souza Motta
Wesley Mauricio da Silva
Yuri Piratello





CRÉDITOS

Game design: **Thiago Boaventura**

Emivaldo "Zinho" Sousa

Arte e projeto gráfico: **Matheus Astolfo - MAA Design**

Diagramação: **William Magri**



Ludens Spirit
A mente que joga

Fabricado por: Ludens Indústria e Comércio - CNPJ: 07.482.735/0001-48

Av. Tietê, 2491 - B. Campestre - Santo André - SP - CEP 09070-310

