



PEAKY BLINDERS

BIRMINGHAM
DOMAIN

MANUAL

PEAKY BLINDERS

BIRMINGHAM DOMAIN

Cidade de Birmingham, 1919.

Cinco gangues disputam poder e riqueza: Peaky Blinders, Italianos, Chineses, Ciganos e os Billy Boys, todos envolvidos numa série de atividades ilícitas, tentando expandir sua rede de negócios, controle territorial e poder.



VISÃO GERAL E OBJETIVO

Em seu turno, o jogador possui três opções de ações principais: Expandir sua região, abrir um novo negócio ou receber lucros. Também é possível usar o efeito de diversos personagens que otimizam as ações e melhoram o desenvolvimento das gangues.

Após o gatilho de fim de jogo ser disparado, o líder que melhor aproveitou suas ações e gerenciou seus recursos com maior habilidade, soma mais pontos e alcança a supremacia sobre as gangues rivais.

COMPONENTES

144 CARTAS DE JOGO



Cartas de Gangues



Cartas de Gângster



Cartas de Personagens



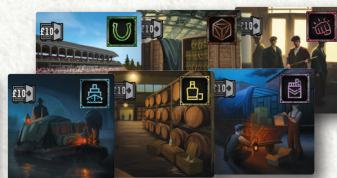
Carta de Confronto



Carta de Referência



Cartas de Conquistas



Cartas de Negócios



Cartas de PUB e Pub Extra



Cartas de Territórios I e II



1 TOKEN DE PRIMEIRO JOGADOR



6 TOKENS DE HABILIDADE DE GANGUE



33 TOKENS DE DINHEIRO



6 TOKENS DE CONFRONTO



1 MARCADOR DE JOGADOR ATACADO



5 TOKEN DE FUNDO DE RESERVA



1 BLOCO DE PONTUAÇÃO

PREPARAÇÃO



Exemplo de uma partida com 5 jogadores

Veja Regras para 2 jogadores na página 18.

- 1 Cada jogador escolhe uma **gangue** para jogar e recebe a respectiva carta, **£25** e **1 gangster**.



- 2** Separe as **42** cartas de **territórios** em duas pilhas (verso **I** e verso **II**). De acordo com o número de jogadores, remova as cartas excedentes. Ex: Em **3** jogadores, remova todas as cartas com a indicação **4+** e **5+**. Devolva cartas não utilizadas para a caixa do jogo.

Forme **duas pilhas** no centro da mesa. A quantidade de territórios em cada pilha será:

Em **2** jogadores - **12** (verso I) e **12** (verso II)
 Em **3** jogadores - **15** (verso I) e **15** (verso II)
 Em **4** jogadores - **18** (verso I) e **18** (verso II)
 Em **5** jogadores - **21** (verso I) e **21** (verso II)

A seguir, compre **4** cartas do topo de cada pilha, revele e forme **duas fileiras**. Ficarão **4** territórios abertos na fileira de cima e **4** na fileira de baixo.

- 3** Separe as **cartas de negócios** por tipos e organize uma **fileira** com **seis pilhas** na mesa, logo acima dos territórios. Em cada pilha, coloque um número de cartas **igual** ao número de jogadores. Depois, escolha três negócios quaisquer, **remova uma** carta de cada um deles e devolva-as para a caixa do jogo.

- 4** Separe os **Pubs Normais** dos **Pubs Extras** (os extras possuem uma moldura dourada). Coloque numa reserva geral um número de pubs extras **igual** ao número de jogadores.

Para os **pubs normais**, use a seguinte quantidade:

Em **2** jogadores - **9** pubs
 Em **3** jogadores - **12** pubs
 Em **4** jogadores - **15** pubs
 Em **5** jogadores - **18** pubs

Organize na mesa, acima das pilhas de negócios, três **grupos** de cartas de pub normais. Coloque entre o 1º e o 2º grupo 1 **Token de Confronto**. Entre o 2º e o 3º grupo outro token de confronto e logo após o 3º grupo, mais 1 token de confronto (veja a imagem do exemplo).

- 5** Coloque os outros três **Token de Confronto** nas seguintes posições na mesa:

4ª e 5ª tokens - próximos das pilhas de negócios.

6ª token - próximo das pilhas de territórios.

- 6 Embaralhe as **24** cartas de **personagens** e forme uma pilha com o verso para cima. Cada jogador compra **três** cartas do topo da pilha e coloca nas mãos. Agora, quem desejar pode **trocar** um de seus personagens, ou seja, o jogador **descarta** um dos três no **fundo** da pilha e compra outra carta do topo.
- 7 Organize numa reserva geral ao alcance de todos, os **tokens** de dinheiro, fundo de reserva, habilidades das gangues, gângsteres, jogador atacado, a tabela de **confronto** e a carta de **ajuda** (usada para consultas).
- 8 Separe as cartas de **conquista** de acordo com os pontos (**10** pts e **7** pts), embaralhe e forme **duas pilhas** na mesa com o verso para cima.

Agora cada jogador compra exatamente uma carta de cada pilha, **escolhe uma delas**, mantém nas mãos e **descarta** a outra.

Devolva para a caixa do jogo, sem olhar, todas as conquistas descartadas e também aquelas que restaram nas duas pilhas.

Obs.: Além de oferecerem pontos no fim do jogo, a finalidade das cartas de conquista é propor um direcionamento aos jogadores na formação de suas regiões durante a partida.

- 9 Entregue o marcador de primeiro jogador para a última pessoa a ter feito uma aposta ilegal nas corridas de cavalo ou o último a ter assistido um episódio da série Peaky Blinders. Ou escolha como quiser.

COMO JOGAR

O jogo inicia com o turno do jogador que possui o token de primeiro jogador , à sua frente na mesa, e segue sempre em sentido horário até o final.

Em seu turno, um jogador deve realizar **duas ações principais**, em qualquer ordem. A ação principal pode ser repetida, além disso, também é possível realizar **uma** ou **duas ações livres**, a qualquer momento do turno.

As ações principais são:

1. **Expandir a região.**
2. **Abrir um negócio.**
3. **Receber lucros de 1 negócio.**

AÇÃO: EXPANDIR A REGIÃO DA GANGE

O jogador escolhe **uma** das oito **cartas de territórios** abertas na mesa, **paga o custo** da carta e **a adiciona em** à sua região.

A carta adicionada, deve ser posicionada adjacente a outra **carta qualquer já existente** na região, em pelo menos um de seus quatro lados.

Não é permitido **rotacionar** (girar) a carta de território antes de adicioná-la à região.

Após encerrar seu turno, o jogador deve comprar uma ou duas cartas de território, para repôr a mesa. Quando uma **pilha** esgotar (pilha I ou II), continue repondo a mesa com cartas da pilha que sobraram, para manter sempre **4 cartas abertas em cada fileira**.

Alguns territórios possuem, além do **custo** normal, um **pré-requisito** para serem adquiridos.

Veja a seguir o significado dos diversos símbolos nas cartas de território.

ÍCONES DE NEGÓCIOS



A A CUSTO DO TERRITÓRIO:

DINHEIRO - (PAGUE £5, £10, £15, £20 OU £25).

GÂNGSTER - (PAGUE 1 OU 2 GÂNGSTERES).

VARIADO - (PAGUE \$5 OU 1 GÂNGSTER).

B SÍMBOLO DE NEGÓCIO:

HÁ SEMPRE DOIS DIFERENTES EM CADA TERRITÓRIO.

UM SÍMBOLO DE NEGÓCIO É CONSIDERADO ATIVADO NA REGIÃO DA GANGUE, QUANDO HÁ OUTRA CARTA DE QUALQUER TIPO **ADJACENTE** AO SÍMBOLO.

C PRÉ-REQUISITOS:

GÂNGSTER - (O JOGADOR DEVE POSSUIR 1 OU 2 GÂNGSTERES).

POLICIAL CORRUPTO - (O JOGADOR DEVE POSSUIR PELO MENOS 1 POLICIAL CORRUPTO EM QUALQUER TERRITÓRIO DE SUA REGIÃO).

NEGÓCIOS - (O JOGADOR DEVE TER PELO MENOS 3 NEGÓCIOS QUAISQUER EM SUA REGIÃO).

SÍMBOLOS ATIVADOS - (O JOGADOR DEVE TER, NO MÍNIMO 2,5 OU 6 SÍMBOLOS ATIVADOS DE NEGÓCIOS EM SUA REGIÃO).



E BÔNUS IMEDIATO:

DINHEIRO - (RECEBA £5).

GÂNGSTER - (RECEBA 1 GÂNGSTER).

F PONTOS DE VITÓRIA:

VARIAM ENTRE 1 E 6, DE ACORDO COM CADA TERRITÓRIO, E SÃO SOMADOS NO FIM DO JOGO.

D POLICIAL CORRUPTO:

CADA POLICIAL CORRUPTO NA REGIÃO DA GANGUE REDUZ O LUCRO DO JOGADOR EM £5 QUANDO ELE FAZ A AÇÃO RECEBER LUCROS

Obs.: Além de oferecerem pontos no fim do jogo, a finalidade das cartas de conquista é propôr um direcionamento aos jogadores na formação de suas regiões durante a partida.



Exemplo: o jogador controlando a gangue dos Peaky Blinders inicia o jogo e resolve gastar suas duas ações principais para adquirir dois territórios e expandir sua região:

AÇÃO: ABRIR UM NEGÓCIO

Há **seis** atividades ilícitas no jogo representadas pelas cartas de negócios.

Ao fazer esta ação, o jogador escolhe um tipo de negócio que ele ainda **NÃO** possui na sua região (**não é permitido ter negócios repetidos**), paga o custo em dinheiro, pega a carta e adiciona à sua região.

O 1º negócio de uma gangue custa £10, o 2º custa £20, o 3º custa £30, e assim por diante até o 6º negócio que custará £60.

Cartas de negócio também não podem ser **rotacionadas**, e devem ser posicionadas com pelo menos **um dos lados adjacente** a outra carta qualquer já existente na região.

Se a pilha de um negócio **esgota**, ele não pode mais ser adquirido no jogo.



Exemplo: Alocação de 2 cartas de negócios

AÇÃO: RECEBER LUCROS DE 1 NEGÓCIO

Ao fazer esta ação, o jogador escolhe um negócio **ativo** em sua região, verifica quantos **símbolos ativados** daquele negócio ele possui, e recebe **£10** por **cada símbolo**.

Em seguida, o jogador vira a carta desse negócio para o lado com o **cofre fechado**.

Quando fizer esta ação novamente em outro turno, o jogador deverá escolher um negócio **ativo**. Então ele inativará o negócio recém escolhido e ativará aquele que estava inativo. Ao receber lucros, cada **Pub** na região do jogador aumenta a renda em **£5** (veja detalhes dos pubs adiante).

Além disso, **para cada** símbolo de **policial corrupto** na região do jogador, ele **desconta £5** do total de seus lucros.

Esta ação pode ser **repetida**, ou seja, o jogador pode gastar suas **duas ações principais** para receber **lucros 2x**, de dois negócios diferentes, ou do mesmo, caso ele consiga ativá-lo através de um gângster (Veja Ações Livres a seguir).

Qualquer negócio sempre é capaz de gerar uma **renda básica** de **£5**, mesmo que o jogador não tenha **nenhum símbolo** ativado daquele negócio em sua região.



Exemplo: A Pista de Corrida está ativa e o negócio de Contrabando pelo Canal está inativo, pois foi usado para receber lucros no turno anterior. Neste turno o jogador fará a Ação de Receber Lucros pela Pista de Corrida, e receberá £10 por cada ícone ativo de Pista de Corrida, £5 pelo Pub e descontará £5 por ter um Policial Corrupto na região. Neste momento o jogador irá virar as cartas, deixando a Pista de Corridas inativa e o Contrabando pelo Canal ativo novamente.

AÇÕES LIVRES

A qualquer momento durante seu turno, um jogador pode realizar até **duas** ações livres, cada uma delas exatamente uma vez.

Use 1 gângster e ative um negócio.

O jogador descarta um gângster para **reativar** um negócio que estava inativo (ele vira a carta para o lado com o **cofre aberto**).

Use 1 personagem.

O jogador escolhe **um** dos três personagens em suas mãos, aplica o **efeito** da carta e coloca-a no descarte. Em seguida o jogador compra outro personagem da pilha e **repõe** sua mão para **três** cartas novamente.

Quando a pilha de personagens esgotar, **reembaralhe o descarte** e forme uma nova pilha de compras.

Obs: Se o jogador **não usar** nenhum personagem, no **final** de seu turno ele pode descartar **1, 2** ou até **3** personagens e comprar o mesmo número da pilha, com o objetivo de renovar sua mão.

RECEBENDO 1 PUB

Quando o jogador **cercar** 3 lados da Carta de Território, imediatamente ele recebe **1 pub** e coloca no **4º lado** do território, para fechar o cerco completamente. (Ver figura na próxima página)

Cartas de **negócios** e cartas de **gangues jamais** geram pubs no jogo.

Quando recebe um pub, o jogador também escolhe um **bônus** imediato que pode ser **£10** ou **1 gângster**. Em seguida, ele vira o pub para o lado que mostra a renda de **£5**. Pubs melhoram a ação Receber lucros!

É possível, dependendo da forma como um jogador organiza as cartas em sua região, obter **mais de um pub** no mesmo turno.

Pubs são retirados dos **três grupos** formados durante a preparação do jogo. (item 4 da figura da página 4). Sempre do grupo da **esquerda** para a **direita**.



Exemplo da condição para receber 1 Pub

CONFRONTOS

Os confrontos ocorrem em momentos específicos durante a partida. O jogador que dispara um confronto pega o **token** e torna-se o **atacante**. A resolução do confronto ocorre somente no **fim da rodada**, após o **último** jogador ter concluído seu turno.

Confrontos ocorrem em três situações:

Quando **cada um dos três grupos de Pubs** esgotarem na mesa. O jogador que pegar o último Pub de cada grupo recolhe o token de confronto.



O jogador que pegar o último Pub do grupo recolhe o Token de Confronto

Assim que se esgotar a primeira pilha de negócio, o jogador que comprou a última carta vai recolher o token de confronto. O mesmo acontecerá para a segunda pilha de negócio que se esgotar.



*Tokens de Confrontos serão entregues apenas para as duas primeiras pilhas de cartas que se esgotarem.
As demais não receberão tokens*

Quando a primeira das duas pilhas das Cartas de Território esgotar, o jogador que pegar a última carta, também irá pegar o Token de Confronto.



*A Token de Confronto será entregue apenas para a primeira pilha de Cartas de Território que se esgotar.
A segunda pilha não recebe o token.*

Note que **mais de um Token de Confronto** poderá ser recolhida na

Confrontos causam de **1 a 3 pontos de danos** em cada gangue atacada. Os jogadores devem usar a seguinte **proporção** para pagar os **danos**:

£10 equivalem a 1 ponto de dano.
1 gângster equivale a 1 ponto de dano.

Exemplo:



1 Na quinta rodada, os Peaky Blinders compraram a última destilaria, esgotando a segunda pilha das Cartas de Negócios e pegaram a 5ª Token de Confronto.

2 Após isso os Billy Boys conseguiram a última Carta de Pub, e recolheram a sexta e última Token de Confronto.

3 Ambos serão os atacantes do confronto e não sofrerão danos.

4 Ao final da rodada, os demais jogadores sofrerão 3 pontos de dano.



PERDEU



SOBROU



PERDEU



SOBROU



PERDEU

5 Os Chineses possuem £40, então perderão £30.

6 Os Italianos possuem 2 gângsteres e £15, logo perderão 2 gângsteres e £10.

7 Já os Ciganos tem apenas £15 e 1 gangster, então perderão tudo.

CARTAS DE CONQUISTA

Durante o jogo é possível realizar uma carta de conquista que pode valer **7** ou **10** pontos.

Para realizar a conquista, cada jogador precisa formar, em sua região, um grupo de cartas com a mesma composição da Carta de Conquista.

Conquistas não podem ser rotacionadas (você não pode girar a carta), e elas mostram formações diversas com **territórios, negócios e pubs**.

Ao realizar sua conquista, mantenha-a em **segredo** e revele somente no fim do jogo.

Dica: Em suas primeiras partidas, prefira as conquistas de **7** pontos. Quando estiver mais familiarizado com o jogo, use as de **10** pontos.

Para concluir a conquista, não é relevante se as Cartas de Negócio estão ativas ou inativas em sua região.



Exemplo de conquista de 10 pontos

FUNDO DE RESERVA DA GANGUE

Embora seja uma situação rara, pode ocorrer de um jogador não conseguir realizar uma **ação principal** por falta de recursos.

Quando isto ocorrer, o jogador deverá usar o fundo de reserva de sua gangue. Ele pega um **token** desse tipo da **reserva geral**, recebe **£20**, vira o token para o lado que mostra **(-4)** pontos e mantém o token em sua área de jogo.

Um jogador somente pode usar o fundo de reserva em seu turno quando ele encontra-se **bloqueado** e não pode fazer uma de suas ações principais, por qualquer razão.

FIM DE JOGO

O final do jogo será disparado quando **um** dos dois gatilhos abaixo ocorrerem:

Os 3 grupos de pubs normais esgotarem.

Jogue a rodada em curso até o final e depois jogue uma última rodada completa.

As duas pilhas de cartas de território esgotarem.

Jogue a rodada em curso até o final e depois jogue uma última rodada completa.

PUBS EXTRAS

Assim que o **último** Pub normal for recolhido do **3º grupo**, pegue os Pubs Extras da reserva geral e coloque na área dos pubs.

Esses pubs também são recebidos quando alguém **cerca um território** em três lados. Eles oferecem os mesmos bônus (**£10** ou **1** gângster) e **melhoram** a ação Receber lucros.

Há uma única diferença. Cada jogador pode receber apenas **um** pub extra no jogo!

PONTUAÇÃO FINAL

Após o término do jogo, calcule a pontuação final de cada gangue, em quatro quesitos:

Territórios: Basta somar a pontuação nas cartas de territórios na região da gangue.

Negócios: Quanto mais negócios diferentes o jogador possuir, mais pontos ele ganhará.

1 negócio = **4** pts | 2 negócios = **9** pts | 3 negócios = **16** pts
4 negócios = **25** pts | 5 negócios = **36** pts | 6 negócios = **49** pts

Conquistas: Valem **7** pts ou **10** pts.

Dinheiro e Gângsters: Cada **£10** vale 1 pt e cada gângster também vale **1** pt.

Pontos negativos pelo fundo de reserva: Se o jogador usou um ou mais tokens desse tipo durante a partida, ele **perde 4 pts** por token e subtrai o valor de sua pontuação final.

Em caso de **empate**, vence o jogador que possuir mais **cartas** na sua região. Caso o empate persista, vencerá o jogador que tiver mais **dinheiro**.



Exemplo de final de partida, 19 pts de território, 16 pts de negócios, 7 pontos de conquista e 13 pts de dinheiro e gângsteres, total 55 pts

PARTIDA COM 2 JOGADORES

Para jogar em dois jogadores são necessários apenas dois ajustes simples nas regras.

- 1ª - Use apenas duas cartas do mesmo **negócio** em cada uma das seis pilhas (12 no total).
- 2ª - Não use **Tokens de Confronto**, ou seja, em dois jogadores não haverá confronto. Porém a variante da **sabotagem** ganhará força e será bem interessante (veja adiante).

PERSONAGENS

Nas Cartas de Personagem há a informação de (1x) e (3x), que indicam a **quantidade de vezes** que a condição da carta pode ser repetida no momento em que a carta é utilizada.

Obs: O máximo de libras que um personagem pode render é £15.

Thomas Shelby: Escolha uma das opções: receber £10 ou 1 gângster ou ativar um negócio qualquer que está inativo na região do jogador (basta virar a carta na mesa).

Arthur Shelby: Receba 1 gângster se possuir pelo menos 3 territórios em sua região.

Polly Gray: Receba £10 se possuir 2 territórios e £15 se possuir pelo menos 3.

Michael Gray: Receba £5 por negócio em sua região.

Ada Shelby: Receba £15 se possuir pelo menos 5 símbolos de negócios ativados.

Fin Shelby - Esme Shelby - Lizzie Stark - Curly - May Carleton - Jeremiah: Receba £5 para cada símbolo de negócio mostrado na carta do personagem e ativado em sua região.

Alfie Solomons - Billy Kimber - Johnny Dogs: Receba £10 se tiver a dupla de símbolos de negócios mostrada na carta do personagem e ativada em sua região.

Aberama Gold: Troque 1 gângster por £15.

Jimmy McCavern: Troque £5 por 1 gângster

Bonnie Gold: Receba £5 para cada token de confronto coletada pelos jogadores.

Charlie Strong: Receba £5 para cada símbolo de negócio ativado em sua região, do tipo que você possui maior quantidade.

Tatiana Petrovna: Receba £5 por pub em sua região.

Danny Whizz-Bang: Receba £10 ou 1 gângster se possuir pelo menos 1 pub em sua região.

Darby Sabini: Receba 1 gângster se possuir pelo menos dois negócios quaisquer em sua região, ativos ou inativos.

Policial de Birmingham: Receba £5 por símbolo de policial corrupto na sua região e na região de seus dois vizinhos na mesa, à esquerda e à direita.

Membro do Exército Republicano Irlandês (IRA): Receba £5 para cada gângster que seus vizinhos possuem.

Membro da Organização Odd Fellows: Receba £5 para cada negócio ativo ou inativo que seus vizinhos possuem.

VARIANTE SABOTAGEM

Caso seu grupo prefira um jogo com mais interação, podem optar pelo uso dessa variante.

Há uma **dinamite** vermelha na carta de alguns personagens. Isso indica que eles podem ser usados para **sabotar uma gangue rival** .

Sempre que um jogador sofre uma sabotagem no jogo, ele recebe o **token** de **jogador atacado** e coloca à sua frente na mesa. Enquanto estiver com o token, ele **não** poderá sofrer outra sabotagem. Quando outro jogador sofrer uma sabotagem, o token será **transferido** para esse novo jogador.

HABILIDADES DE GANGUES

Em **Peaky Blinders: Birmingham Domain**, cada uma das cinco gangues do jogo possui uma **habilidade** única. Veja como usá-las.



PEAKY BLINDERS

Com esta gangue é possível usar um Token de Habilidade para jogar uma **Carta de Personagem EXTRA** no seu turno. Esta habilidade é limitada a **dois usos por partida**, sendo um para cada token.



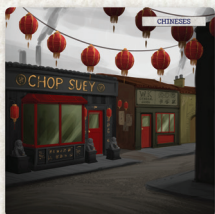
ITALIANOS

Com esta gangue é possível usar um Token de Habilidade para **receber adicionalmente £10 e 1 gângster** ao fazer a ação Receber Lucros. Esta habilidade é limitada a **dois usos por partida**, sendo um para cada token.



BILLY BOYS

Com esta gangue é possível usar um Token de Habilidade para se **defender de um confronto e não sofrer danos**. Esta habilidade é limitada a **dois usos por partida**, sendo um para cada token.



CHINESES

Com esta gangue, o jogador terá **descontos** na compra dos seus **negócios**, conforme a tabela abaixo.

1º Negócio - **£0** | 2º Negócio - **£15** | 3º Negócio - **£25**
4º Negócio - **£35** | 5º Negócio - **£45** | 6º Negócio - **£55**



CIGANOS

Esta gangue possibilita receber **£10 pela ativação** de cada um dos **três símbolos** de negócio na **Carta de Gangue**. Essa gangue tem uma habilidade passiva que permanece ativa durante toda a partida.

Obs. A ativação de bônus da Carta de Gangue não renderá as £10.

MODO SOLO

Na descrição a seguir, usamos o termo **real** para o jogador e **Bot** para a gangue rival. Siga a preparação para **2 jogadores**, com as seguintes exceções:

1. Use apenas **Pubs Normais** e forme uma pilha com **12** cartas na mesa.
2. Na fileira de **negócios**, coloque **uma** carta de cada tipo.
3. Deixe as **6 Tokens de Confronto** perto do jogador real (no modo solo não há confronto e esses tokens são usados para marcar as rodadas).
4. Remova **2 personagens** do jogo: Bonnie Gold e Membro do IRA.

Agora, escolha em qual **nível de dificuldade** deseja jogar e forme a região inicial de Bot.

Níveis de dificuldade:



Exemplo:
Nível fácil
2 negócios
(o Bot inicia
com 9 pts)



Exemplo:
Nível moderado
3 negócios
(o Bot inicia
com 16 pts)



Exemplo:
Nível difícil
4 negócios
(o Bot inicia
com 25 pts)

No modo solo, Bot pode receber **dinheiro** durante a partida, mas **não utiliza** gângsteres, personagens, conquistas, nem habilidades. Além disso, Bot sempre **começa o jogo**.

MODO SOLO: COMO JOGAR

No turno de Bot, ele recebe sempre **duas** cartas de **território**. A carta de **maior pontuação de vitória** em cada uma das fileiras. Se houver duas ou mais cartas empatadas **com a maior pontuação de vitória** na **mesma** fileira, pegue a que estiver mais à **esquerda**.



Exemplo de partida solo, referindo a quais cartas tem maiores pontuações para colocar na área do Bot

Durante a expansão de território do Bot, o jogador real pode optar por descartar 1 gangster para escolher quais serão os territórios a serem posicionados na região do Bot, sendo um de cada fileira. Na imagem anterior por exemplo, gastando **1 gângster**, ele poderia ter escolhido um dos três territórios de **1 ponto** (fileira de cima) e o território de **3 pontos** (fileira de baixo).

Em seguida, o jogador real coloca os territórios na região de Bot. Isto deve ser feito sempre de modo a **gerar um pub** (apenas na 1ª rodada do **modo fácil** não será possível gerar 1 pub na região de Bot). Veja os exemplos:

Exemplo: Nível fácil, 2 negócios,
1ª rodada



Exemplo: Nível fácil, 2 negócios,
2ª rodada, gerando o 1º pub



Bot jamais recebe **2 pubs** no mesmo turno.

Se o **1º** território adicionado à região de Bot gerar um pub,
o jogador real pode colocar o **2º** território em qualquer outra posição.

Retire os pubs gerados da pilha de **12** cartas.

Bot jamais adquire novas **cartas de negócios** durante a partida.

MODO SOLO: AÇÃO RECEBER LUCROS

Sempre que o jogador real fizer esta ação, Bot também irá receber **dinheiro**.

Para calcular o valor exato, verifique na região dele o **símbolo** de negócio ativado que ele possui em **maior** quantidade independente das cartas de negócios iniciais colocadas em sua região.

Em seguida, pegue **moedas** da reserva geral e coloque na área de jogo de Bot.

No exemplo ao lado, os Peaky Blinders (Bot) possuem 4 símbolos de pistas de corrida ativos, e por isso eles recebem £40 de lucro por eles, mesmo que o negócio de Pista de Corrida não esteja posicionado na região



MODO SOLO: FIM DA RODADA

A cada fim de rodada, após completar seu turno, o jogador real **descarta um token** de confronto. Quando ele descartar a **6ª** token, o jogo termina.

MODO SOLO: PONTUAÇÃO FINAL

O jogador real pontua todos os quesitos normais do jogo.

Bot pontua apenas: **negócios, territórios e dinheiro.**

Se houver **empate**, Bot é considerado vencedor. Para derrotá-lo no modo solo, o jogador real deve fazer pelo menos **1 ponto** a mais que ele.

MODO SOLO: HABILIDADE DE GANGUE

Todas as habilidades são compatíveis com o modo solo, com exceção da habilidade dos **Billy Boys**, uma vez que os tokens de confronto possuem outra função.

ICONOGRAFIA



Negócio: Fábrica de Cigarros.



Negócio: Venda de Proteção.



Negócio: Destilaria de Whisky.



Negócio: Contrabando pelo Canal.



Negócio: Fábrica de Cigarros.



Negócio: Pista de Corrida.



Pontos de Vitória: 6.*



Número de Jogadores: 2 ou mais.*



Ganho: Receba £5 de dinheiro.*



Ganho: Receba 1 Gangster.



Ganho: 1 Policial Corrupto.
Reduz em £5 ao receber lucro.



Requisito: Tenha 1 Gangster.



Requisito: Tenha 2 Gangsteres.



Requisito: Tenha 1 Policial Corrupto.



Requisito: Tenha 3 Ícones Ativos.*



Requisito: Tenha 6 Negócios Ativos.*



Custo: Pague £15 de dinheiro.*



Custo: Pague £5 de dinheiro
ou 1 Gangster.*



Custo: Pague 1 Gangster.



Custo: Pague 2 Gangsteres.

*VALORES OU NÚMEROS PODEM VARIA.

PODERES DAS GANGUES:



PEAKY BLINDERS

- GASTE 1 MARCADOR DE HABILIDADE PARA JOGAR UMA CARTA DE PERSONAGEM EXTRA.
- 2X DURANTE A PARTIDA.



ITALIANOS

- AO RECEBER LUCROS, GANHE 1 GANGSTER E £10 A MAIS.
- 2X DURANTE A PARTIDA.



CIGANOS

- PERMITE QUE O JOGADOR RECEBA £10 CADA VEZ QUE ATIVAR UM ÍCONE EM SUA CARTA DE GANGUE.



CHINESES

- O 1º NEGÓCIO NÃO TEM CUSTO.
- DESCONTO DE £5 EM CADA COMPRA DE NEGÓCIO.



BILLY BOYS

- NÃO SOFRE AS PENALIDADES DOS CONFRONTOS.
- 2X DURANTE A PARTIDA.

CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento: Marcos Macri.
Co-Desenvolvimento: Thiago Castro e Kevin Arnold.
Arte e Design Gráfico: Diego Sá, Rodrigo Romeu e Anna Carolina Freitas.
Revisão: Marcos Macri, Thiago Castro, Kevin Arnold e Vinicius Figueiredo.
Diagramação: Anna Carolina Freitas.
Agradecimentos especiais a Kevin Arnold, Vinicius Figueiredo e Leonardo Sacramento.



© Bucaneiros Jogos.
www.bucaneirosjogos.com.br



Peaky Blinders™
© 2013 - 2021
Carolyn Mandabach Productions Ltd.
Licensed by Banijay Group

