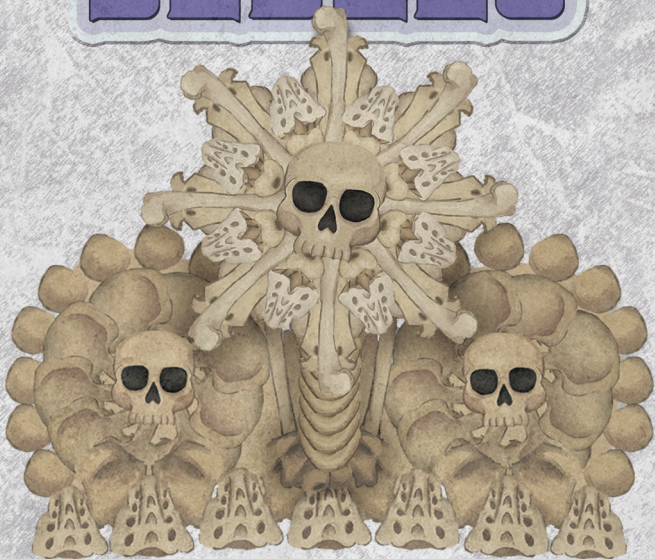


DUSTIN DOBSON

# CAVEIRAS DE SEDLEC



## MANUAL DE REGRAS

Ossuário de Sedlec, século XVI DC.

A Peste Negra e as Guerras Hussitas lotaram o cemitério. Ajude o Coletor de Ossos, um monge quase cego, a exumar os corpos e arrumar as caveiras na cripta.

## JOGO-BASE

Para 2 ou 3 Jogadores.

### COMPONENTES:

18 cartas, cada uma com duas caveiras. As caveiras estão distribuídas como se segue:

NOBRES



x4

CAMPONESES



x8

CLÉRIGOS



x8

ROMÂNTICOS



x6

CRIMINOSOS



x10

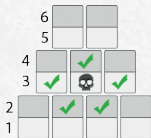
### TERMINOLOGIA:

**Ossuário:** um arranjo em forma de pirâmide que cada jogador cria durante o jogo.

**Linha:** uma linha horizontal de cartas.

**Nível:** uma linha horizontal de caveiras.

**Adjacente:** duas caveiras ligadas por uma borda são consideradas adjacentes. Caveiras não são adjacentes se elas se tocam apenas pelas quinas.



### PREPARAÇÃO:

Embaralhe as 18 cartas. Crie um cemitério de 6 pilhas de 3 cartas cada uma, viradas para baixo e arrumadas em uma grade de 2 x 3. Escolha uma pilha e revele a carta do seu topo. O jogador que visitou um cemitério por último deve começar.

CEMITÉRIO



## COMO JOGAR:

Os jogadores devem jogar em sentido horário e escolher uma das 3 ações possíveis nos seus turnos: Cavar, Coletar ou Empilhar

**Cavar:** revele as cartas do topo de quaisquer 2 pilhas do cemitério. Se houver apenas 1 carta virada para baixo, revele-a. Então, escolha uma das cartas que você revelou e coloque-a em sua mão (se no início do seu turno não houver nenhuma carta de topo virada para baixo no cemitério, você não pode Cavar).

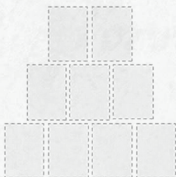
**Coletar:** coloque na sua mão uma carta revelada do topo de uma das pilhas do cemitério (se no início do seu turno não houver nenhuma carta de topo virada para cima no cemitério, você não pode Coletar).

**O limite da mão é de 2 cartas.** Se um jogador tem 2 cartas na mão no início do seu turno, ele deve realizar a ação Empilhar para jogar uma carta.

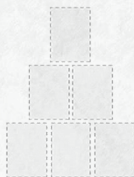
**Empilhar:** coloque uma carta da mão no seu ossuário seguindo as Regras de Colocação (se você começar seu turno sem cartas na mão, você não pode Empilhar).

Um ossuário completo terá 9/6 cartas em um jogo com 2/3 jogadores. Ossuários completos terão os seguintes arranjos:

COM 2 JOGADORES



COM 3 JOGADORES



## REGRAS DE COLOCAÇÃO:

A primeira carta no ossuário pode ser colocada em qualquer lugar para começar a linha inferior. Outras cartas podem ser adicionadas à linha inferior, à esquerda ou à direita de cartas previamente colocadas, até o limite de 4 ou 3 cartas em um jogo para 2 ou 3 jogadores, respectivamente.

O ossuário sempre começa a ser construído a partir da linha inferior, mas você não precisa terminar de construir uma linha para começar a de cima. Uma carta pode ser colocada em linhas superiores contanto que ela esteja diretamente centralizada sobre duas cartas de uma linha inferior.

As cartas não podem ser rotacionadas. Todas as cartas colocadas em um ossuário devem estar orientadas verticalmente, tendo seu dono como referencial.

## FIM DE JOGO:

O jogo acaba quando todos os jogadores terminarem seus ossuários. Então, contam-se os pontos para determinar o vencedor.

## PONTUAÇÃO:

Cada tipo de caveira pontua de acordo com o último desejo do falecido.



### 1 PONTO POR NOBRE/CAMPONÊS ABAIXO

**Nobres** querem ver os outros de cima. Cada Nobre marca 1 ponto por Nobre e Camponês em níveis inferiores a ele.



*O Nobre no nível 5 tem 1 Nobre e 4 Camponeses abaixo dele. Então, ele marca 5 pontos. O Nobre no nível 3 tem 0 Nobres e 3 Camponeses abaixo dele e por isso marca 3 pontos. Logo, o jogador marca um total de 8 pontos com seus Nobres.*



## 1 PONTO

**Camponeses** querem ser vistos, não importa onde. Cada Camponês marca 1 ponto.

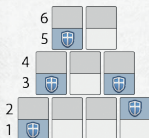


*Há 3 Camponeses no Ossuário. Logo, o jogador marca um total de 3 pontos com os Camponeses.*



## 2 PONTOS, UMA VEZ POR NÍVEL

**Clérigos** querem se espalhar pela sociedade e serem representados em todos os níveis. Os Clérigos pontuam 2 pontos por nível em que há ao menos um Clérigo presente.

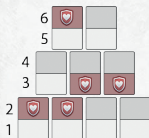


*Clérigos aparecem em 4 níveis diferentes (1, 2, 3 e 5). Logo, o jogador marca um total de 8 pontos com os Clérigos.*



## 3 PONTOS SE PAREADO

**Românticos** querem ficar com sua cara-metade. Dois Românticos adjacentes marcam 6 pontos, mas cada Romântico só pode pontuar uma vez.



*O Romântico no nível 6 está sozinho e não pontua. Nós temos dois pares de Românticos sendo formados. Logo, o jogador marca um total de 12 pontos com os Românticos.*



## 2 PONTOS SE ADJACENTE A UM CLÉRIGO

**Criminosos** procuram por redenção no além e querem ficar adjacentes a Clérigos. Um Criminoso marca 2 pontos se estiver adjacente a um Clérigo. Caso contrário, o Criminoso não pontua.



*Os Criminosos nos níveis 2 e 5 não pontuam. Os dois Criminosos no nível 3 estão adjacentes a pelo menos 1 Clérigo. Logo, o jogador marca um total de 4 pontos com os Criminosos.*

## DESEMPATE:

Em caso de empate, os jogadores empatados comparam suas maiores pontuações obtidas com qualquer tipo de caveira. Se o empate persistir, eles comparam suas segundas maiores pontuações obtidas com qualquer tipo de caveira e assim por diante, até um vencedor ser definido.

## SOBRE AS MINIEXPANSÕES:

A edição brasileira de As Caveiras de Sedlec inclui todas as expansões disponibilizadas para licença pela Button Shy. Ao todo, são 10 miniexpansões que acrescentam 50 cartas ao jogo, adicionam um quarto jogador, e oferecem um modo solo. Todas as miniexpansões são compatíveis entre elas. Logo, fique à vontade para incluir em seu jogo aquelas que desejar.

# REGRAS – MINIEXPANSÕES

## COMO JOGAR:

Adicione as cartas das expansões que deseja usar na sua partida e embaralhe todas as cartas. Jogue apenas até terminar seu ossuário. Dependendo do número de jogadores, algumas cartas podem sobrar no cemitério ou na mão de algum jogador.

Para jogar com 4 jogadores: crie ossuários com 3 cartas na linha inferior, assim como em uma partida para 3 jogadores.

## TERMINOLOGIA:

**Conectada:** uma caveira está conectada à caveira sendo pontuada se elas estão adjacentes ou ligadas por uma série de uma ou mais caveiras do mesmo tipo.

## MINIEXPANSÃO CARRASCOS

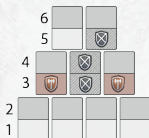
Inclui 6 cartas, cada uma com duas caveiras:

CARRASCOS NOBRES CAMPONESES CLÉRIGOS ROMÂNTICOS CRIMINOSOS  
 x6  x1  x1  x1  x1  x2



1 PONTO, + 1 POR CRIMINOSO CONECTADO

**Carrascos** querem estar juntos a grupos de Criminosos. Cada um marca 1 ponto + 1 ponto adicional por cada criminoso conectado.



Os dois Carrascos no nível 3 estão adjacentes a 1 Criminoso. Este é adjacente a outro Criminoso que, por sua vez, está adjacente a um terceiro, formando um grupo conectado de 3 Criminosos. Logo, cada Carrasco marca um total de 4 pontos (o próprio + 3 Criminosos).

## MINIEXPANSÃO GUARDAS DO CASTELO

Inclui 6 cartas, cada uma com duas caveiras:

GUARDAS  
DO CASTELO NOBRES CAMPONESES CLÉRIGOS ROMÂNTICOS CRIMINOSOS

 x6  x1  x1  x1  x1  x2



1 PONTO, + 1 POR NOBRE ABAIXO

**Guardas do Castelo** querem ficar de olho nos Nobres e precisam ficar acima deles. Cada um marca 1 ponto + 1 ponto adicional por cada Nobre em níveis inferiores a ele.



*O Guarda do Castelo no nível 5 marca 4 pontos (1 mais 3 por cada Nobre abaixo dele). O Guarda do Castelo no nível 3 marca 2 pontos (1 mais 1 pelo único Nobre abaixo dele). Logo, o jogador marca um total de 6 pontos com seus Guardas do Castelo.*

## MINIEXPANSÃO POETAS

Inclui 6 cartas, cada uma com duas caveiras:

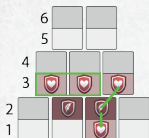
POETAS NOBRES CAMPONESES CLÉRIGOS ROMÂNTICOS CRIMINOSOS

 x6  x1  x1  x1  x1  x2



4 PONTOS POR CADA ROMÂNTICO ADJACENTE QUE NÃO ESTIVER PONTUANDO

**Poetas** querem estar próximos a Românticos solitários, e cada um marca 4 pontos por Romântico adjacente que não estiver com seu par.



Os dois Românticos no nível 3 mais à esquerda estão juntos. O Poeta mais à esquerda no nível 2 está adjacente a apenas o casal e não pontua. O Poeta mais à direita no nível 2 está adjacente a dois Românticos solitários e marca 8 pontos.

Se um número ímpar de Românticos estiver conectado, antes de pontuar você deve decidir quais deles estão formando um par e quais estão sobrando. Apenas os Românticos que não estiverem com um par devem ser considerados para o Poeta pontuar.

## MINIEXPANSÃO SEGUIDORES

Inclui 6 cartas, cada uma com duas caveiras:

SEGUIDORES NOBRES CAMPONESES CLÉRIGOS ROMÂNTICOS CRIMINOSOS  
 x6 x1 x1 x1 x2 x2



1 PONTO POR CLÉRIGO ACIMA OU ABAIXO

**Seguidores** querem ficar próximos aos clérigos. Cada um marca 1 ponto por Clérigo em níveis superiores a ele, ou 1 ponto por Clérigo em níveis inferiores a ele. Antes de pontuar, escolha a sua opção para cada Seguidor.



O Seguidor no nível 4 pode: marcar 1 ponto pelo único Clérigo acima dele ou 2 pontos pelos 2 Clérigos em níveis inferiores ao dele. O Seguidor no nível 3 pode: marcar 1 pelo Clérigo acima dele ou 1 ponto pelo Clérigo abaixo. Ele não pontua pelo Clérigo no mesmo nível. Logo, o jogador escolhe a melhor combinação e marca um total de 3 pontos com seus Seguidores.

## MINIEXPANSÃO MERCADORES

Inclui 6 cartas, cada uma com duas caveiras:

MERCADORES NOBRES CAMPONESES CLÉRIGOS ROMÂNTICOS CRIMINOSOS  
 x5  x0  x2  x1  x2  x2



2 PONTOS POR CAMPONÊS ADJACENTE  
-2 PONTOS POR CRIMINOSO ADJACENTE

**Mercadores** querem estar perto de Camponeses, mas longe de Criminosos. Logo, cada Mercador marca 2 pontos por Camponês adjacente e perde 2 pontos por Criminoso adjacente. É possível marcar pontos negativos com os Mercadores.



O Mercador no nível 5 marca 4 pontos (2 pontos por cada Camponês adjacente). O Mercador no nível 2 marca -2 pontos (2 pontos pelo Camponês adjacente e -4 pontos pelos 2 Criminosos adjacentes). Logo, o jogador marca um total de 2 pontos com seus Mercadores.

## MINIEXPANSÃO BOBOS DA CORTE

Inclui 1 carta com duas caveiras: BOBO DA CORTE



### TERMINOLOGIA:

**Malabarismo:** quando for posicionar uma carta, você pode colocá-la no espaço onde está a carta do Bobo da Corte. Então, coloque a carta do Bobo da Corte em uma outra posição válida.



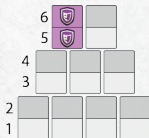
Quando a carta Camponês/Clérigo é colocada no espaço da carta do Bobo da Corte, esta última é movida para uma outra posição válida.

**ESCLARECIMENTOS:** ao usar o efeito do Malabarismo em um jogo solo, você pode colocar a carta do Bobo da Corte em qualquer posição válida do seu ossuário ou do seu ornamento.



**1 PONTO. TEM O EFEITO MALABARISMO.**

**Bobos da Corte** entretêm a todos fazendo malabarismo.



*Há 2 Bobos da Corte no ossuário. Logo, o jogador marca um total de 2 pontos com seus Bobos da Corte.*

## MINIEXPANSÃO CAMPEÕES

Inclui 6 cartas, cada uma com duas caveiras:

CAMPEÕES  x5    NOBRES  x1    CAMPONESES  x2    CLÉRIGOS  x1    ROMÂNTICOS  x2    CRIMINOSOS  x1



**1 PONTO POR [TIPO DE CAVEIRA] CONECTADA**

**Campeões** querem estar juntos dos seus apoiadores, e cada um marca 1 ponto por cada caveira conectada a ele que seja do tipo de apoiador do Campeão.



*O Campeão dos Nobres no nível 6 marca 1 ponto pelo Nobre conectado a ele. O Campeão dos Camponeses no nível 2 marca 2 pontos (2 Camponeses conectados a ele). Logo, o jogador marca um total de 3 pontos com seus Campeões.*

# MINIEXPANSÃO GRANDES CAMPEÕES

Inclui 1 carta com duas caveiras: GRANDES CAMPEÕES



x2



## 1 PONTO POR CADA CAMPEÃO CONECTADO

**Grandes Campeões** querem estar próximos a outros Campeões. Cada um pontua 1 ponto por cada caveira de Campeão conectada, incluindo o Grande Campeão com o qual ele já está pareado.

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| 6 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |

Os Grandes Campeões nos níveis 3 e 4 pontuam 5 pontos cada (1 ponto por cada Campeão conectado). Os Grandes Campeões não estão conectados ao Campeão dos Nobres. Logo, o jogador marca um total de 10 pontos com seus Grandes Campeões.



# REGRAS – EXPANSÕES SOLO

Dustin Dobson & Mike Mullins

Este manual explica como utilizar as expansões solo Ostensório e Coroa de Ossos. A preparação e as regras são exatamente as mesmas para as duas expansões.

As cartas dessas expansões podem ser usadas juntas para aumentar as combinações possíveis de cartas de Escultura e efeitos de pontuação. Além disso, elas são totalmente compatíveis com qualquer outra expansão do jogo.

## COMPONENTES:

12 cartas de Escultura (com efeitos de pontuação nos versos), como se segue:

**OSTENSÓRIO** – Abóbada, Cálice, Lustre, Ostensório, Brasão e Torre.

**COROA DE OSSOS** – Altar, Coluna, Coroa, Crucifixo, Ornamento e Arandela.

Você também precisa de uma cópia de Skull of Sedlec e das regras do jogo-base para jogar. O lado com efeitos de pontuação das cartas da expansão Coroa de Ossos indica a expansão obrigatória para aquela determinada carta. As cartas da expansão Ostensório não têm qualquer requisito.

## PREPARAÇÃO:

Escolha aleatoriamente uma carta de Escultura para determinar qual delas deve ser construída nesta partida.

Vire aleatoriamente uma segunda carta de Escultura para mostrar o efeito adicional de pontuação nesta partida. O restante das cartas das expansões-solo não será utilizado neste jogo.

Embaralhe as cartas que estiver utilizando (as 18 cartas do jogo-base e as cartas das expansões incluídas). Lembre-se que cartas da expansão Coroa de Ossos indica que determinada expansão deve, obrigatoriamente, estar incluída.

Crie um cemitério de 4 pilhas (mais uniformes possível), viradas para baixo e arrumadas em uma grade de 2 x 2.

Revele 2 cartas do cemitério e posicione uma, seguindo as Regras de Colocação, para começar a construir a escultura.

## COMO JOGAR:

Jogue uma série de turnos para construir 2 estruturas de 9 cartas: a escultura mostrada na carta de Escultura e o ossuário em forma de pirâmide como no jogo para 2 jogadores.

Em vez de manter uma mão, as cartas devem ser transferidas diretamente do cemitério para seu destino final seguindo as Regras de Colocação. Em cada turno, você deve Cavar ou Coletar.

**Cavar:** revele 2 cartas assim como no jogo-base e escolha uma delas para colocar na sua escultura ou no seu ossuário.

**Coletar:** pegue uma carta revelada assim como no jogo-base e coloque-a na sua escultura ou no seu ossuário.

## REGRAS DE COLOCAÇÃO:

O ossuário deve ser construído como no jogo-base. A escultura deve ser construída como se segue:

As cartas sempre podem ser colocadas nas posições roxas indicadas na carta de Escultura. Essas posições são chamadas de Âncoras.



As cartas na escultura devem estar apoiadas por cada carta adjacente abaixo dela. Algumas vezes, haverá apenas uma carta embaixo.



As cartas sem apoio embaixo delas devem ser posicionadas lateralmente a, pelo menos, uma outra carta.



## FIM DE JOGO:

O jogo termina quando cada estrutura tiver 9 cartas. Pontue suas estruturas levando em consideração quaisquer ações “Antes de Pontuar” ou condições de pontuação destacadas no efeito de pontuação.

60 PONTOS: MONGE HUMILDE

65 PONTOS: CONSTRUTOR MACABRO

70 PONTOS: CRIADOR RENOMADO

75+ PONTOS: ARTESÃO LENDÁRIO



## **CRÉDITOS:**

### **Créditos jogo-base e miniexpansões 4 jogadores:**

DESIGN: Dustin Dobson

ILUSTRAÇÃO: Marty Cobb

### **Créditos miniexpansões modo solo:**

DESIGN: Dustin Dobson & Mike Mullins

ILUSTRAÇÃO: Marty Cobb

EDIÇÃO DAS REGRAS: Michael Lee

### **Créditos Edição Brasileira:**

TRADUÇÃO: Marcos Franco

REVISÃO: Diego Oliveira & Marcos Franco

DESIGN GRÁFICO: Marcelo Groo



**ACROSS  
THE BOARD**

