

RESTAURANT



tiny **epic** [®]
CRIMES

CHEFÕES

CÓDIGO DO ESQUADRÃO



Prólogo

Os criminosos fazem a festa pelas ruas da cidade, se aproveitando dos cidadãos incautos de Echo Ridge. Mas esses ratos só disputam os restos deixados pelo Chefão. Esse déspota é quem realmente controla o submundo da cidade, mexendo todos os pauzinhos e ameaçando os alicerces de Echo Ridge. Você está disposto a apostar seu distintivo que foi o Chefão quem ordenou o atentado a Mureti. Está na hora de convocar o Esquadrão de Patrulha, uma força tarefa de elite treinada para dar fim à rede de Espeluncas do Chefão. Com sua ajuda, podemos desmascarar esses bandidos, descobrir quem é o verdadeiro Chefão e derrubá-lo.



Visão Geral da Expansão Chefões

Um chefão do crime está agindo nos bastidores para impedir que os agentes desvendem o assassinato. Para frustrar os planos dele, os jogadores se revezam no controle do Camburão para desmantelar as Espeluncas do Chefão espalhadas pela cidade. Cada jogador tem uma pista da verdadeira natureza do Chefão, e quando 2 dessas características (das 4 possíveis) são identificadas, o Chefão em questão é revelado. Os jogadores, então, devem desmantelar as Espeluncas restantes com base em cada uma dessas características para, finalmente, derrubar o Chefão.



6 Chefões e Tabuleiros de Chefão



6 Monumentos



1 Tabuleiro de Identidade



2 Envelopes de Plano



7 Cartas de Plano



4 Cartas de Caso Arquivado



16 Fichas de Espelunca



1 Camburão



1 Indicador de Tempo



1 Carta de Camburão



4 Cartas de Habilidade



6 Cartas de Evento



10 Fichas de Evento

Preparação Adicional da Expansão

- 1 Embaralhe as **16 Fichas de Espelunca** viradas para baixo e coloque-as nas 16 Cartas de Quarteirão que correspondem ao diagrama no canto inferior esquerdo.
- 2 Coloque os **6 Monumentos** na cidade:
 - 2A Pegue o **Hangar**, o **Obelisco** e outros 2 Monumentos aleatórios. Coloque-os de forma aleatória nos 4 quarteirões imediatamente à diagonal da Delegacia no centro:
2 - (2), **2 - (4)**, **4 - (2)** e **4 - (4)**.
 - 2B De forma aleatória, coloque os outros 2 Monumentos nos 2 quarteirões centrais das partes superior e inferior da cidade: **1 - (3)** e **5 - (3)**.
- 3 Coloque o **Tabuleiro de Identidade** perto da cidade. Embaralhe as **7 Cartas de Plano** e forme um baralho virado para baixo, ao lado do Tabuleiro de Identidade. Coloque os **Envelopes À solta** e **Fugindo!** do outro lado.
- 4 Coloque os **6 Chefões** e seus respectivos **Tabuleiros de Chefão** por perto, para serem usados posteriormente.
- 5 Coloque o **Camburão** na Delegacia.
- 6 Coloque o **Indicador de Tempo** do Camburão na base da pilha de indicadores.
- 7 Dê a **Carta de Camburão** ao jogador cujo indicador estiver logo acima do indicador do Camburão.
- 8 Embaralhe as **Cartas de Caso Arquivado** e distribua uma para cada jogador, virada para baixo. Os jogadores podem olhar as próprias cartas, sem compartilhar o que há nelas. Devolva quaisquer cartas não utilizadas para a caixa sem revelá-las.
- 9 Embaralhe as **4 Cartas de Habilidade** com as outras antes de distribuí-las aos jogadores.
- 10 Embaralhe as **6 Cartas de Evento** com as outras e forme um baralho antes de comprar uma carta. Então, coloque as Fichas de Evento adicionais junto às outras.



Hangar



Obelisco



Novo Objetivo do Jogo

Agora, para ganhar, além de desvendar o assassinato, os jogadores precisam derrubar o Chefão antes que o indicador do Camburão passe pelo espaço final na Trilha de Tempo. Os jogadores perdem se isso acontecer ou se não conseguirem derrubar o Chefão antes de todos encerrarem os próprios casos.

O Camburão

Para auxiliar os agentes, há um veículo especial que também tem seu próprio Indicador de Tempo para marcar o turno dele e as horas que ele gasta realizando ações. Quando é o turno do Camburão, o jogador com a Carta de Camburão realiza o turno do Camburão. O trabalho do Camburão é rodar pela cidade e desmantelar as Espeluncas.



Dirigir o Camburão

O Camburão se move por quarteirões ortogonais, como um carro de agente comum, avançando o Indicador de Tempo do Camburão 1 hora (🕒) por quarteirão. Ele pode se mover por até 5 quarteirões no próprio turno (até 5🕒). O Camburão não é um "agente", então qualquer penalidade de movimento causada por um evento ativo não afeta a movimentação dele.

Desmantelar Espeluncas

Quando o Camburão parar de se mover, se houver uma Espelunca no quarteirão em que ele parou, você pode desmantelá-la imediatamente, como uma ação **gratuita**. Isso significa virar e revelar o ícone da Espelunca e, em seguida, colocá-la no espaço vazio mais abaixo que tem o ícone correspondente no Tabuleiro de Identidade. Por exemplo, o Camburão revela o ícone Dinheiro, então ele é colocado no espaço de Dinheiro vazio mais abaixo.



Em seguida, o jogador que estiver controlando o Camburão pode optar por gastar 1🕒 adicional do Indicador de Tempo do Camburão para desmantelar outra Espelunca adjacente ao quarteirão do Camburão. Para cada Espelunca desmantelada, o jogador com a Carta de Camburão **avança 1 Nível de Distintivo** (👤).



Ação Bônus do Agente: Sondar Espeluncas

Essa ação bônus pode ser realizada como uma segunda ação gratuita no seu turno (listada no verso da sua Carta de Caso Arquivado para ajudar você a se lembrar dela). Quando Dirigir seu Carro, ao passar ou parar em um quarteirão com uma Espelunca, você pode **consultar a respectiva Espelunca** (no máximo 3 consultas por turno).

Essa informação não é compartilhada com os outros jogadores. Se for permitido fazer anotações, não deixe de anotar essa informação de localização.



Identidade do Chefão

O Tabuleiro de Identidade monitora as Espeluncas desmanteladas que, quando reveladas, mostram quatro tipos diferentes:



Dinheiro



Violência

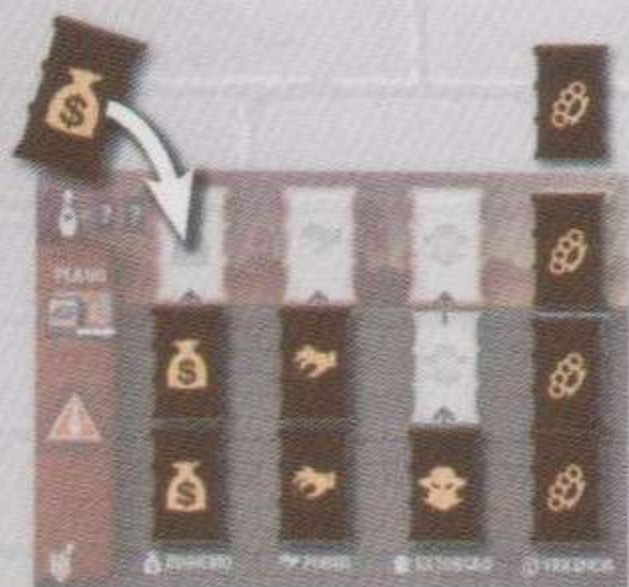


Extorsão



Poder

Cada par de características identifica um dos possíveis Chefões. Por exemplo, Patsy, A Pilhadora tem características de Violência (👊) e Dinheiro (💰).



Quando 3 Espeluncas de uma mesma característica são colocadas no Tabuleiro de Identidade, tal característica fica “travada”, indicando que o Chefão com certeza tem aquela característica. Quando uma segunda característica tiver 3 Espeluncas, então o Chefão foi identificado (veja abaixo). Por exemplo, o Tabuleiro de Identidade tem 3 Dinheiro e 3 Violência, então Patsy, A Pilhadora é a Chefona.

Chefão Fugindo!

Quando o Chefão for identificado, **1** adicione o Chefão e o Tabuleiro de Chefão ao jogo, devolvendo os outros tabuleiros e Chefões para a caixa. **2** Devolva o Tabuleiro de Identidade, e todas as outras Espeluncas desmanteladas que estiverem nele, para a caixa do jogo. **3** No entanto, se uma **quarta Espelunca** de uma característica for desmantelada antes que o Chefão seja identificado, coloque-a no lugar do “quarto ícone” correspondente no Tabuleiro de Chefão para representar a Espelunca final.



Casos Arquivados

No início do jogo, cada jogador recebe um caso arquivado aleatório: aquele caso não resolvido que está na sua mesa, e você tem certeza de que o culpado é o Chefão ardiloso. Você pode consultar sua Carta de Caso Arquivado, observando qual das quatro características você quer que o Chefão tenha. Não revele essa informação aos outros jogadores. Quando estiver controlando o Camburão, é interessante que você desmantele as Espeluncas que tenham essa característica.



Se a característica na sua carta for travada, revele sua Carta de Caso Arquivado e ganhe a recompensa de avançar 2 Níveis de Distintivo. Quando as duas características forem travadas, fique com sua Carta de Caso Arquivado, pois o verso tem um resumo das regras para *Sondar Espeluncas*.



Planos

Sempre que o Indicador de Tempo do Camburão passar sobre um **ícone de Evento** na trilha, um dos Planos vilanescos do Chefão é solucionado no fim do turno do Camburão. Para fazer isso, compre a carta do topo do Baralho de Planos e deslize-a para dentro de um dos Envelopes de Plano, de forma que a palavra “PLANO” fique visível pela fenda do envelope:

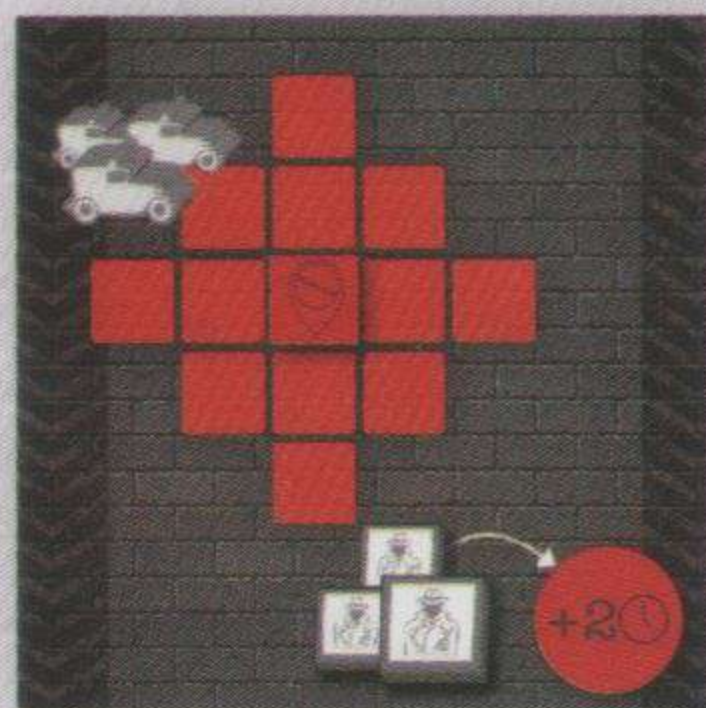


Use “1. Chefão À Solta” se o Chefão não tiver sido identificado.



Use “2. Chefão Fugindo!” se o Chefão tiver sido identificado.

O Chefão está atacando um dos **6 Monumentos** ou a **Delegacia**, indicado pelo ícone no orifício quadrado. Os jogadores cujos Carros estiverem a 2 quarteirões ortogonais desse local devem mover imediatamente seus respectivos Indicadores de Tempo para a frente, no total de  indicado nos orifícios circulares (isso pode acionar um novo Evento isolado; se dois indicadores puderem acionar um Evento, esse é acionado pelo indicador que estiver mais atrás e/ou mais acima na pilha). Note que o envelope “À Solta” tem 1 orifício e o envelope “Fugindo!” tem 2, que são somados.



No exemplo acima, todos os agentes a 2 quarteirões da Delegacia moverão seus respectivos indicadores +2. Descarte a Carta de Plano do jogo após solucioná-la.

Observação: quando ambas as Espeluncas do “quarto ícone” forem desmanteladas, as Cartas de Plano e seus respectivos envelopes não serão mais usados e poderão ser removidos do jogo.



Efeito do Chefão

Há um efeito negativo listado no Tabuleiro do Chefão que impede os jogadores de realizar uma ação específica quando o Chefão tiver sido identificado e estiver “fugindo”.

Por exemplo, no caso de Patsy, o efeito é “Os agentes não podem Investigar Cena”. Quando o Chefão é derrubado, o efeito negativo é removido (veja a próxima página).

 Os agentes não podem Investigar Cena (.



Derrubar o Chefão

Quando o Chefão é identificado, o novo objetivo é encontrar a quarta Espelunca com as duas características do Chefão. Se uma quarta Espelunca já tiver sido encontrada antes que o Chefão fosse identificado, ela é colocada imediatamente no espaço correspondente (você está 1 passo mais perto!).



Se uma Espelunca não correspondente ao Chefão for desmantelada nesta fase, ela é descartada do jogo, mas você ainda avança 1 Nível de Distintivo. Depois que a quarta Espelunca de cada característica for desmantelada, **1** retire o Camurão, o Indicador de Tempo e a carta dele do jogo, **2** coloque o Chefão no quartirão com o Monumento listado no Tabuleiro dele, **3** e remova quaisquer Cartas de Plano restantes e os dois Envelopes de Plano do jogo.

Se você estiver no mesmo quartirão que o Chefão, no seu turno, como uma ação, você pode gastar 1 ⌚ para deter o Chefão. Retire o Chefão e o Tabuleiro dele do jogo e ganhe a recompensa de **uma Carta de Suspeito e uma Carta de Corporação** (listadas no Tabuleiro do Chefão).



Modo Cooperativo da Expansão Chefões

Todas as regras são iguais, exceto para Casos Arquivados: cada jogador recebe um Caso Arquivado no início do jogo, e os jogadores podem compartilhar o que há em suas cartas. No entanto, quando ocorre uma **Penalidade por Excesso de Eventos**, além de mover o Marcador de Tempo Esgotado, os jogadores devem **descartar uma das Cartas de Caso Arquivado** (os jogadores escolhem qual). Para cada Carta de Caso Arquivado correta não descartada cuja característica for travada, TODOS os jogadores ganham a recompensa.



Modo Padrão, Expansão Chefões com 2 Jogadores

Distribua uma Carta de Caso Arquivado para cada jogador, coloque **1 Carta de Caso Arquivado virada para baixo** perto do Tabuleiro do Chefão sem revelá-la e, então, devolva a carta não utilizada para a caixa sem revelá-la. Os jogadores ganham a recompensa se o ícone da característica deles for travado. Porém, se o Chefão tiver um ícone correspondente ao ícone da Carta de Caso Arquivado virada para baixo (que é revelada quando o Chefão é identificado), então **descarte uma Carta de Suspeito** do baralho como penalidade.



A Galeria dos Foras da Lei

JAKE, o JOCOSO



Violência
e Extorsão

⚠ Os agentes não podem Pegar Testemunhas (👁).

QAHIRA, A QUERIDA



Poder e
Extorsão

⚠ Os agentes não podem Pegar Informantes (🗨).

CALEB, o CORONEL



Violência e
Poder

⚠ Os agentes não podem Ficar de Tocaia (🏠).

PATSY, A PILHADORA



Violência e
Dinheiro

⚠ Os agentes não podem Investigar Cena (🔍).

RICHMOND, o ROUBADOR



Extorsão e
Dinheiro

⚠ Os agentes não podem Levar sob Custódia (mas ainda podem colocar mafiosos nos próprios tabuleiros).

DOMINIQUE, A DUQUESA



Poder e
Dinheiro

⚠ Os agentes não podem Chamar Reforços.

Créditos

Designer: Scott Almes

Ilustradora: Nikoletta Vaszi

Designer gráfico: Benjamin Shulman

Desenvolvedor-chefe: Michael Coe

Desenvolvedores: Jason Washburn,
Benjamin Shulman, Darren Werner

Editor: David Ladyman

Galápagos

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Fernanda Rocha

Revisão: Catharine Affiune e
Felipe Ramos

Diagramação: Felipe Godinho e
Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

v1.0