

— 3 — GUIA FOTOGRÁFICO — 3 —



PARE!

Este manual é apenas para referência. Primeiro leia as “Regras”, que deverão lhe mostrar tudo o que você precisa para saber jogar. Consulte este manual se você tiver dúvidas adicionais sobre uma regra, componente ou situação específica.

As primeiras páginas contêm uma explicação da variante avançada de leilão, incluindo a preparação do leilão (apenas o passo 5 é alterado) e as regras do leilão. Todo o restante apresenta uma visão geral das regras e uma lista em ordem alfabética de temas para fácil referência.

SUMÁRIO

VARIANTE DE LEILÃO

Preparação.....	2
Leilões.....	3
Cartas de Leilão.....	4

VISÃO GERAL DAS REGRAS

Andamento da Rodada.....	5
Cartas de Preferência.....	5
Preferências.....	6
Cartas VIP.....	7
Fim da Partida.....	7
Envelopes.....	7
Fotos.....	8
Jogador Ativo.....	9
Jogador Inicial.....	9
Pontuação.....	9
Exemplo de Pontuação.....	10
Cartas de Trocas.....	11
Posicionar Figuras de Convidados...11	

VERSO DO GUIA

Visão Geral.....	12
Créditos.....	12

ÍNDICE ALFABÉTICO

Andamento da Rodada.....	5
Cartas de Leilão.....	4
Cartas de Preferência.....	5 , 6
Cartas de Trocas.....	11
Cartas VIP.....	7
Dança.....	11
Envelopes.....	7
Escolha seu Parceiro.....	11
Exemplo de Pontuação.....	10
Fim da Partida.....	7
Fotos.....	8
Jogador Ativo.....	9
Jogador Inicial.....	9
Leilões.....	3
Posicionar Figuras de Convidados.....	11
Pontuação.....	9
Presentes.....	11
Preparação.....	2
Revelações.....	11
Roubo.....	11
Rumores.....	11

PREPARAÇÃO DO JOGO DE LEILÃO

1 Prepare os envelopes: Embaralhe as cartas de preferência viradas para baixo. Em seguida, coloque 3 em cada envelope de convidado, sem olhar quais são. *Todos os jogadores podem ajudar a completar os envelopes para acelerar este processo.*

2 Entregue a cada jogador uma quantidade de envelopes de acordo com a tabela abaixo. Cada jogador deixa os envelopes com a imagem do convidado virada para cima, à sua frente.

3 Posicione os envelopes restantes, com a imagem do convidado virada para cima, no centro da mesa.

4 Entregue a cada jogador 1 biombo, 1 marcador de pontuação, 1 tabuleiro de assoalho, 1 mesa, 1 carta VIP, 1 conjunto de 14 figuras de convidados e 10 decorações quaisquer (para os propósitos do jogo, todas as decorações são iguais e não importa quais sejam entregues aos jogadores).

Apenas em partidas com 2 jogadores, posicione 12 decorações adicionais em um suprimento no centro da mesa.

5 Encontre **todas** as cartas de troca de acordo com a quantidade de jogadores, indicadas no verso. Destas, pegue aleatoriamente:

3 cartas de troca normais 

e

3 cartas de troca de leilão 

Embaralhe as 6 cartas e forme uma pilha de compras virada para baixo, no centro da mesa. Retorne as cartas de troca restantes para a caixa do jogo.

6 O jogador que mais recentemente tirou uma selfie é o primeiro jogador e recebe a carta de referência do jogador inicial.

Cada jogador organiza sua própria área de jogo da seguinte forma:

7 Posicione o tabuleiro de assoalho à sua frente, com a seta apontando para você (podendo escolher qualquer lado do tabuleiro).

8 Posicione sua mesa no espaço grande do tabuleiro de assoalho marcado com a seta.

9 Posicione todas as suas decorações sobre sua mesa.

10 Coloque seu biombo atrás de seu tabuleiro de assoalho.

11 Posicione suas figuras de convidados ao lado do seu biombo.

12 **Você pode manter sua carta VIP escondida atrás do seu biombo.**

Agora a partida pode começar!

2

ENVELOPES POR JOGADOR

- 2 Jogadores: 5 envelopes por jogador - 4 no centro
- 3 Jogadores: 4 envelopes por jogador - 2 no centro
- 4 Jogadores: 3 envelopes por jogador - 2 no centro
- 5 Jogadores: 2 envelopes por jogador - 4 no centro
- 6 Jogadores: 2 envelopes por jogador - 2 no centro

Observação: partidas com 5 ou 6 jogadores requerem componentes da expansão para 5 e 6 jogadores.

LEILÕES

É um segredo bem guardado que os fotógrafos vendem informações coletadas sobre as preferências dos convidados em leilões privados.

Cartas de leilão são um tipo de cartas de troca especial, e são usadas da mesma forma. O jogo funciona da forma usual, exceto que um leilão ocorre no lugar de uma troca normal quando uma carta de leilão é comprada.

PREPARAÇÃO

Prepare o jogo conforme descrito na pág. 2 deste manual. As alterações estão destacadas em **negrito**.

ANDAMENTO DO JOGO

Em todos os leilões, os jogadores darão lances e pagarão usando decorações. *Como todo fotógrafo bem sabe, mais decorações tornam qualquer foto melhor!*

O jogador inicial é o primeiro jogador ativo de cada rodada. O jogador ativo não pode dar um lance em seu próprio leilão. Todos os demais jogadores dão lances conforme descrito na carta de leilão. A rodada termina após todos os jogadores terem tido um turno sendo o jogador ativo.

As seguintes regras se aplicam a todos os leilões, a menos que a carta de leilão diga o contrário. O texto da carta explica o funcionamento o leilão, você pode consultar a próxima página para uma descrição detalhada das cartas de leilão.

Comprando / Vendendo Envelopes: o comprador paga a quantidade de decorações igual ao lance vencedor para o vendedor, recebendo o envelope em seguida.

Se um jogador não quiser aumentar o lance, ele deve passar e não poderá dar um novo lance até o leilão do próximo jogador.

Os jogadores continuam dando lances até que todos menos 1 tenham passado.

O jogador que deu o maior lance paga ao leiloeiro. Os outros não pagam nada (veja o "Leilão Secreto Injusto" na próxima página). Se nenhum jogador quiser dar um lance em um leilão (ou um jogador não tiver envelopes para leiloar), então o turno acaba e o próximo jogador torna-se o jogador ativo (ou o passo do leilão termina, caso todos os jogadores tenham tido um turno).

IMPORTANTE: mantenha os envelopes arrematados em leilões separados dos envelopes que você já tinha. Você não olhará os novos envelopes até o início da próxima rodada (ou o final do jogo) e você não pode colocar em leilão um envelope que tenha arrematado na mesma rodada.

No raro caso em que um jogador não tenha nem envelopes nem decorações no fim de uma rodada, todos os demais jogadores devem dar a este jogador 1 de suas decorações.

Dica: quando leiloar um envelope, você pode escolher deixar os demais jogadores saberem que ele possui uma carta VIP, para torná-lo mais valioso e demandar um preço maior!

PONTUAÇÃO

Cada jogador recebe 1 ponto adicional para cada 2 decorações em sua posse ao final do jogo.

→ CARTAS DE LEILÃO ←

Cartas de leilão são identificadas pelo símbolo:



LEILÃO ABERTO

O jogador ativo escolhe 1 de seus envelopes para leiloar.

Todos os demais jogadores podem dar lances livremente. Qualquer jogador pode aumentar um lance a qualquer momento, sem uma ordem específica de lances. Uma vez que nenhum jogador esteja disposto a aumentar um lance, o lance mais alto compra o envelope do jogador ativo.

LEILÃO COMPARTILHADO

Diferentemente da maioria dos leilões, este tipo especial de leilão confere ao leiloeiro uma chance de comprar e aos demais jogadores de escolher o preço!

Antes de começar o leilão, cada jogador escolhe 1 de seus próprios envelopes e posiciona-o no centro da mesa (adicionando-o aos já presentes lá).

Cada jogador, em seguida, realiza os seguintes passos, na ordem de turno:

1. O jogador ativo escolhe 1 envelope do centro da mesa para ser leiloado.

2. Todos os demais jogadores (exceto o jogador ativo) dão lances na ordem de jogo, até que todos exceto 1 jogador tenha passado.

3. O jogador ativo pode, agora, escolher vender o envelope para o jogador que deu o maior lance ou comprar o envelope para si pelo exato valor do maior lance.

Caso escolha comprar, ele paga as decorações para o jogador que deu o maior lance, do contrário, o jogador que deu o maior lance paga para o jogador ativo.

Caso o jogador ativo não tenha decorações suficientes para pagar o maior lance, então ele deve escolher vender.

LEILÃO DE LANCE ÚNICO

O jogador ativo escolhe 1 de seus envelopes para leiloar.

Começando com o jogador à sua esquerda (e seguindo em sentido horário), cada outro jogador pode dar apenas 1 lance. O maior lance compra o envelope.

LEILÃO DE PREÇO FIXO

1. O jogador ativo escolhe 1 de seus envelopes para leiloar e declara um preço.

2. Qualquer jogador que queira pagar este preço ao jogador ativo pode, imediatamente, olhar o conteúdo do envelope oferecido (ele não espera até o início da próxima rodada).

O envelope permanece sob a posse do jogador ativo.

LEILÃO SECRETO

O jogador ativo escolhe 1 de seus envelopes para leiloar.

Todos os demais jogadores, secreta e simultaneamente, escolhem uma quantidade qualquer de suas decorações para oferecer (podendo ser 0), escondendo-as na mão. Quando prontos, todos os jogadores, simultaneamente, revelam seus lances. O maior lance ganha e paga pelo envelope. Em caso de empate, os jogadores empatados realizam um novo leilão secreto em que cada um deve oferecer no mínimo a quantidade oferecida anteriormente. Se o empate persistir, o jogador ativo mantém o envelope e o turno prossegue para o próximo jogador.

LEILÃO SECRETO INJUSTO

Na versão "Injusta" do leilão secreto, todos os jogadores perdedores devem pagar metade de seus lances (arredondados para baixo) ao leiloeiro.

REFERÊNCIA DAS REGRAS

(ALFABETICAMENTE)

ANDAMENTO DA RODADA

O jogador inicial usa a carta de referência para guiar os demais jogadores através dos passos de cada rodada:

1. Todos os jogadores olham quaisquer envelopes que possuam (veja pág. 7) e rearranjam as figuras dos convidados da forma que desejarem (veja pág. 11). Importante: você só pode olhar o conteúdo de seus envelopes durante este passo, antes da foto final ou se for instruído de forma diferente por uma carta de troca.

2. Jogador inicial revela a carta do topo do baralho de troca e a lê em voz alta para os demais jogadores.

3. Todos os jogadores seguem as instruções da carta de troca (veja "Trocas" na pág. 11 ou "Cartas de Leilão" na página anterior).

4. Jogador inicial descarta a carta de troca usada e passa a carta de referência para o jogador à sua esquerda. Este jogador será o jogador inicial da nova rodada.

O jogo termina após a rodada na qual a 6ª e última carta de troca for jogada (veja pág. 7).

CARTAS DE PREFERÊNCIA

Cada convidado possui 3 cartas de preferência em seu envelope, descrevendo como eles gostariam de ser posicionados na foto.

Quanto mais preferências você atender, mais pontos você fará durante a pontuação (veja "Pontuação", na pág. 9).

Podem acontecer casos nos quais não seja possível atender todas as preferências de um convidado simultaneamente. Se isto acontecer, você deve simplesmente escolher quais você tentará atender visando a maior quantidade de pontos para aquele convidado.

Algumas vezes, as pessoas não sabem ao certo o que elas mesmas querem...

Também pode acontecer de um convidado ter diversas cópias da mesma carta de preferência em seu envelope. Nesse caso, conte cada carta individualmente quando pontuar. Por exemplo, se um convidado possui 3 cópias da carta "Eu quero estar na 4ª linha" e você o colocou na 4ª fileira, você atendeu as 3 cartas e receberá 6 pontos.

A descrição de cada carta de preferência está na pág. 6.



Eu quero estar “nesta área”.

Esta preferência é atendida se a figura for posicionada em um dos espaços marcados em verde na carta. Observe a posição da mesa para sua orientação.



Eu quero estar ao lado “deste convidado”.

Esta preferência é atendida se o espaço em que a figura for posicionada divide uma aresta (não diagonal) com o convidado ilustrado na carta. Se o próprio convidado é mostrado na carta, então ela conta como atendida desde que este convidado esteja posicionado.



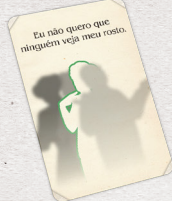
Eu não quero estar ao lado de um homem/mulher.

Esta preferência é atendida se não existir um homem / mulher (dependendo da carta) em qualquer espaço dividindo uma aresta com o espaço deste convidado (diagonal é permitido). Cada envelope mostra se um determinado convidado é considerado homem ou mulher para os propósitos do jogo. O cão e a planta não contam nem como homem nem como mulher.



Eu não quero ninguém na minha frente.

Esta preferência é atendida se o convidado ilustrado na carta não tiver sua figura coberta por qualquer outra figura de convidado na foto. O suporte e a borda branca da figura podem ser parcialmente cobertos. Também é considerada atendida se a figura do convidado estiver coberta apenas pela mesa e/ou suas decorações. Em caso de dúvidas, mostre a foto para outros jogadores e eles decidem.



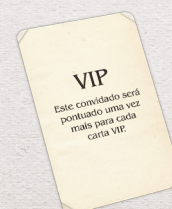
Eu não quero que ninguém veja meu rosto.

Esta preferência é atendida se o rosto (olhos, nariz e boca) do convidado estiver completamente coberto (por outra figura de convidado ou por decorações) na foto. Ela também conta como atendida se o rosto estiver fora da foto. A planta não tem rosto e sempre conta como tendo esta preferência atendida, caso se aplique. Em caso de dúvidas, mostre a foto para outros jogadores e eles decidem.



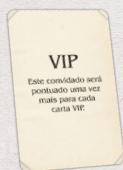
Eu quero ter certeza de que ninguém veja o rosto “deste convidado”.

Esta preferência é atendida se o rosto (olhos, nariz e boca) do convidado indicado estiver completamente coberto pela figura deste convidado na foto. O rosto do personagem indicado deve estar completamente coberto e pelo menos parte dele deve ter sido coberto pela figura deste convidado. Se o próprio personagem é indicado na carta, então use a preferência alternativa mostrada entre parênteses na carta. Em caso de dúvidas, mostre a foto para outros jogadores e eles decidem.



Para cada **carta VIP** em um envelope de convidado ao final do jogo, todos os jogadores **VIP** pontuam aquele personagem uma vez mais. Diferentemente de cartas de preferência, cartas VIP não são posicionadas nos envelopes no início do jogo, mas sim durante a partida (veja Cartas VIP na pág. 7).

→ CARTAS VIP ←



Uma vez por jogo, cada jogador pode adicionar sua carta VIP em um dos envelopes atualmente em sua posse. Os jogadores podem decidir adicionar sua carta VIP a um envelope a qualquer momento no qual eles possam olhar o conteúdo dos envelopes.

Você não precisa dizer aos demais jogadores que você usou sua carta VIP, podendo fazer a colocação atrás de seu biombo.

Cada jogador possui apenas 1 carta VIP e, uma vez adicionada a um envelope, ela nunca poderá ser removida.

Para cada carta VIP em um envelope de convidado ao final do jogo, aquele personagem pontuará uma vez mais. Todos os jogadores pontuam cartas VIP, independentemente de quem as colocou no envelope. Tenha certeza de se lembrar quais envelopes contêm cartas VIP de outros jogadores para tentar receber pontos adicionais!

Exemplo:

Daniel recebeu o envelope da mulher de vestido amarelo e, ao olhar seu conteúdo, descobriu que pode atender todas as suas preferências. Quando colocar novamente as cartas no envelope, ele secretamente colocará sua carta VIP junto, para fazê-la valer mais pontos no fim do jogo.

Dica:

Quando usar a variante de leilão, você pode escolher revelar aos demais jogadores se um envelope contém uma carta VIP, de modo a torná-lo mais valioso e demandar um preço maior!

→ ENVELOPES ←

Os jogadores só podem olhar o conteúdo de seus envelopes durante o passo 1 de cada rodada, antes de tirarem a foto final ou quando instruídos por uma carta de troca.

Olhar (ou abrir) um envelope significa que você pode remover as cartas de dentro dele e olhá-las secretamente. O conteúdo dessas cartas é uma informação secreta e você não deve compartilhar com os outros jogadores.

Os envelopes contêm informações sobre as preferências dos convidados, que permitirá que você os posicione melhor em sua foto. Quanto mais preferências você atender, mais pontos você fará!

Quais envelopes cada jogador possui é uma informação pública. Os envelopes devem ficar do lado de fora de seu biombo, onde os demais jogadores possam vê-los.

Um jogador pode abrir apenas um envelope por vez e todas as cartas devem ser retornadas para ele antes de abrir outro envelope. As cartas nunca podem ser movidas de um envelope para outro.

Cartas VIP (veja ao lado) são as únicas cartas que podem ser adicionadas a um envelope após o jogo começar.

→ FIM DA PARTIDA ←

A partida termina após a 6ª rodada (quando a última carta da pilha de cartas de troca tiver sido jogada).

Os jogadores seguem para a foto final (veja pág. 8) e para a pontuação (veja pág. 9 e 10).

→ FOTOS ←

Após a 6ª rodada terminar (ou seja, após a última troca de cartas ter sido realizada), proceda para a foto final. Os jogadores podem olhar seus envelopes e posicionar ou rearranjar suas figuras de convidados uma vez mais antes da foto. Esse posicionamento final tem algumas regras especiais, diferentemente dos posicionamentos anteriores.

As seguintes regras de posicionamento se aplicam à foto final:

- Você pode posicionar tantos convidados quanto quiser. Convidados não posicionados não são contados para você na pontuação final.
- Cada convidado posicionado deve estar em um suporte completamente dentro de um dos espaços do tabuleiro de assoalho.
- Apenas 1 convidado pode ser posicionado em cada espaço de convidado do tabuleiro de assoalho.
- Cada figura de convidado deve ser posicionada de pé e com a ilustração voltada para a câmera.

Uma vez que você esteja satisfeito, tire uma foto de verdade usando a câmera de seu celular. Essa foto será usada para calcular a pontuação do jogador, conforme os convidados que estão posicionados na foto (ou se eles estão sequer visíveis). As fotos também apresentam requisitos específicos (listados a seguir) para serem válidas.

Se uma foto não atender os requisitos, o jogador pode tirar uma nova foto (rearranjando, caso necessário).

As seguintes regras se aplicam à foto:

- * A câmera não pode estar acima do canto superior do biombo do jogador.
- * A foto deve ser tirada perto o suficiente para que APENAS os componentes do jogo sejam visíveis (a área contida entre o tabuleiro de assoalho e o biombo).
- * Todas as figuras posicionadas devem estar pelo menos parcialmente dentro da área da foto.



Esta poderia ser sua foto.



A Aqui você pode ver por cima do biombo, logo a foto é inválida.

B Este convidado não está olhando para a foto, logo a foto é inválida.

C Um dos convidados não está visível, logo a foto é inválida.

→ JOGADOR ATIVO ←

Cada jogador realiza um turno em uma troca (ou leilão). O jogador que está realizando seu turno é referenciado como o "Jogador Ativo".

O jogador inicial é sempre o primeiro jogador ativo, seguido pelos demais jogadores em sentido horário. Após todos os jogadores terem realizado um turno, proceda para o passo 4.

→ JOGADOR INICIAL ←

O jogador que tem a carta de referência é o jogador inicial da rodada.

O jogador inicial usa a carta de referência (que mostra o andamento do jogo) para guiar os demais jogadores através dos passos de cada rodada e manter o jogo em movimento.

Para qualquer carta de troca que exija que os jogadores realizem algo na ordem de turno, o jogador inicial será o primeiro, seguido em sentido horário pelos demais jogadores.

→ LEILÃO ←

Consulte a página 3 para jogar com a variante avançada que adiciona os leilões ao jogo.

Consulte na página 4 a lista detalhada das cartas de leilão.

→ PONTUAÇÃO ←

Assim que todos os jogadores tirarem sua foto (veja pág. 8), a contagem da pontuação começa:

Deite seu biombo de modo a poder usar a trilha de pontuação impressa no verso. Posicione seu marcador de pontuação no espaço "0". Use-o para contar seus pontos.

Abra cada envelope de convidado, um a um, e leia as cartas de preferência em voz alta para o grupo. Cada jogador recebe pontos com base em quão bem sua foto atende as preferências. Se um envelope contém múltiplas cópias da mesma carta de preferência, a carta é pontuada diversas vezes.

Para cada convidado que você posicionou, pontue de acordo com a seguinte tabela:

Cartas de Preferência Atendidas		Pontos
0	➡➡➡	-3
1	➡➡➡	1
2	➡➡➡	3
3	➡➡➡	6

Pontos negativos são marcados apenas se você posicionou o convidado e não atendeu nenhuma de suas preferências. Convidados não posicionados não rendem pontos.

Se um envelope de convidado contém uma carta VIP (de qualquer jogador), então todos os jogadores irão pontuar aquele personagem uma vez mais para cada carta VIP presente (pontos dobrados para 1 carta VIP, triplicados para 2 e assim por diante).


Em partidas usando a variante de leilão, cada jogador recebe 1 ponto adicional para cada 2 decorações em sua posse no fim do jogo.

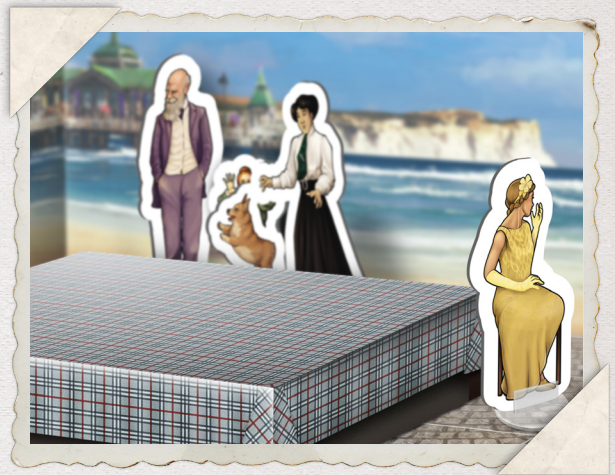
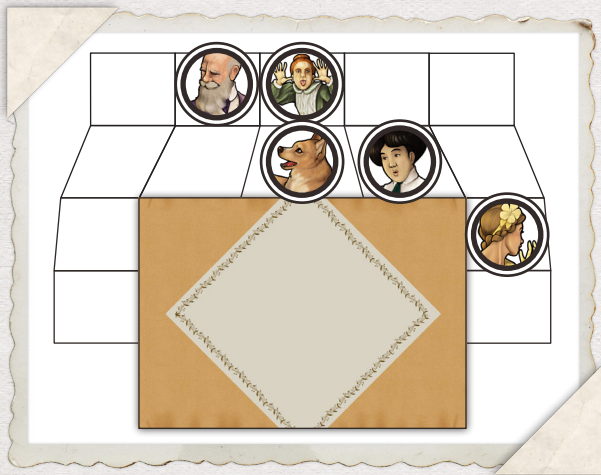
Continua na próxima página...

⇨ PONTUAÇÃO (CONT.) ⇩

Após pontuar todos os convidados, o jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o jogador empatado com mais convidados posicionados é o vencedor. Se ainda existir um empate, o jogador empatado com mais envelopes em sua posse vence. Se o empate persistir, os jogadores discutem e votam qual dos jogadores empatados tirou a melhor foto (ou que talvez contou a melhor história!) para determinar o vencedor.

Observação: não deixe o título do jogo lhe enganar! Os convidados neste jogo são bem difíceis de agradar. Fazer a "Foto Perfeita" agradando a todos provavelmente será impossível!

 **Dica:** Fique à vontade para dar um nome para cada convidado e uma pequena história para eles, isso pode fazer você a se divertir mais durante a pontuação!



→ 6P

→ $-3P \times 3 = -9P$

→ 0P

→ 1P

→ -3P

→ 3P

— POSICIONAR CONVIDADOS —

Quando for permitido posicionar convidados, os jogadores irão posicionar suas figuras na área de jogo da forma que desejarem, de modo a atender as preferências dos convidados (veja "Cartas de Preferência" na pág. 5).

Durante a maior parte do tempo, os jogadores têm liberdade completa para decidir quais figuras posicionar em qual local. Por exemplo, figuras podem ser posicionados em qualquer local de seu tabuleiro de assoalho (não apenas nos espaços marcados), na mesa ou mesmo fora de seu biombo.

Você pode escolher posicionar figuras cujas preferências você não conheça. Quando posicionar figuras cujos envelopes você tenha, tente arranjá-las de forma a ajudá-lo a lembrar quais são suas preferências. *Seja criativo!* Você provavelmente não manterá seus envelopes e pode não ter mais chance de olhá-los novamente.

Durante o posicionamento final do jogo (antes da foto), regras específicas de posicionamento são aplicadas (veja "Fotos", na pág. 8).

Mesmo no posicionamento da foto final, você não precisa posicionar figuras cujas preferências você não conhece, caso não queira. Quaisquer convidados que não tenham nenhuma de suas preferências atendidas lhe trazem pontos negativos (veja "Pontuação", na pág. 9)!

— PREPARAÇÃO —

Veja "Preparação", na pág. 2.

— TROCAS —

Veja ao lado a lista detalhada das cartas de troca.

(Veja também o "Andamento da partida", na pág. 5)

DANÇA

Cada jogador posiciona todos os seus envelopes menos 1 (à escolha dele) no centro da mesa. Embaralhe os envelopes que estão no centro da mesa e aleatoriamente entregue a cada jogador a mesma quantidade de envelopes que ele colocou no centro da mesa. Os envelopes remanescentes permanecem no centro da mesa.

ESCOLHA SEU PARCEIRO

Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador pega quaisquer 2 envelopes do centro da mesa e retorna quaisquer 2 de seus envelopes para o centro da mesa.

Você pode retornar os envelopes que acaba de pegar.

PRESENTES

Cada jogador entrega 1 de seus envelopes (à escolha dele) para cada um de seus vizinhos. Se um jogador só possui um envelope, ele pode escolher para qual jogador (direita ou esquerda) entregará.

REVELAÇÕES

Embaralhe os envelopes presentes no centro da mesa e, aleatoriamente, escolha 2 deles. Abra esses 2 envelopes, um de cada vez, e mostre as cartas de preferência dele para todos os jogadores. Retorne as cartas para os envelopes quando terminar.

ROUBO

Cada jogador pega 1 envelope à sua escolha do jogador à sua esquerda. Todos os jogadores escolhem simultaneamente e não podem escolher o envelope que seu vizinho acaba de pegar do próximo vizinho.

RUMORES

Cada jogador pode escolher um envelope qualquer (do centro da mesa ou de qualquer outro jogador) e olhar seu conteúdo. Retorne o envelope quando terminar (você não fica com ele). O mesmo envelope pode ser escolhido por diversos jogadores.

CRÉDITOS

Jogo

Anthony Nouveau

Ilustrações

Maja Wrzosek (*Capa, Personagens*) Sören Meding (*Planos de Fundo*) Gyula Pozsgay (*Planos de Fundo, Decorações, Pisos*)

Design Gráfico

Ronny Libor

Desenvolvimento

Frank Noack, Sven Göhlich, Rico Besteher

Edição

Rico Besteher

Tradução

Quint Wheeler

Ajuda extra de

Ryan Palfreyman, Yara Lal Thiel, Claudio Priore, Melanie Deutschländer, Malte Kühle, Florestan Sulimma, Tanja Masche, Lines J. Hutter

Muito Obrigado a todos os jogadores testers da Leiriacon e CoraxTag!

Edição Brasileira

Edição e Diagramação:

Thiago Leite

Tradução

Romir Paulino

Revisão

Bianca Melyna, Márcio Botelho

Logo Brasileira e Diagramação adicional

Gerson Lopes



©Corax Games 2020



www.meeplebr.com

atendimento@meeplebr.com

RESUMO

PREPARAÇÃO

Envelopes: 3 cartas de preferência aleatórias por envelope.

Quantos envelopes por jogador + centro da mesa

2 jogadores: 5/jogador +4	5 jogadores*: 2/jogador +4
3 jogadores: 4/jogador +2	6 jogadores*: 2/jogador +2
4 jogadores: 3/jogador +2	* com expansão

Baralho de Troca: 6 cartas (ou 3 normais + 3 leilões)

2 jogadores apenas com leilões: 12 decorações adicionais em suprimento comum.

Cada jogador: 1 biombo, 1 marcador de pontuação, 1 tabuleiro de assoalho, 1 mesa, 1 carta VIP, 1 conjunto de 14 figuras de convidados e 10 decorações.

POSICIONAMENTO FINAL DOS CONVIDADOS

Você pode posicionar os convidados que quiser.

Convidados não posicionados não pontuam. Cada convidado posicionado deve estar com seu suporte completamente dentro de um dos espaços de convidado do tabuleiro de assoalho. Apenas 1 convidado pode ser posicionado em cada espaço de convidado do tabuleiro de assoalho. Cada figura de convidado deve estar de pé e com a ilustração voltada para a câmera.

REGRAS DA FOTO FINAL

A câmera não pode estar acima da borda superior do biombo do jogador. A foto deve ser tirada a uma distância suficiente para que APENAS os componentes do jogo sejam visíveis (a área contida dentro do tabuleiro de jogador e o biombo). Todas as figuras posicionadas devem estar pelo menos parcialmente visíveis na área da foto.

PONTUAÇÃO (Por Convidado):

Preferência Atendidas		Pontos
0	➡➡➡	-3
1	➡➡➡	1
2	➡➡➡	3
3	➡➡➡	6
Não posicionado	➡➡➡	0

Cartas VIP: pontue o personagem novamente para cada carta VIP presente.

Leilões: 1 ponto a cada 2 decorações.