



Don Eskridge's

Quest

— † LIVRO DE REGRAS † —

Quest

O vasto exército de Mordred e seus **Traidores** está a um passo de derrotar as forças do Rei Artur. Com o futuro da Bretanha pendendo sob o fio da navalha, o desespero força o Rei Artur a lançar uma série de missões mal planejadas a fim de virar o jogo a favor de seus **Aliados**. Os Líderes devem reunir uma equipe rapidamente, sem votos. Mas nem tudo está perdido. As forças do Rei Artur são auxiliadas por magias e amuletos poderosos para identificar os lacaios infiltrados de Mordred.

Se todo o resto falhar, uma última missão ainda pode garantir a vitória.

COMPONENTES

26 cartas de personagem



4 Servos Leais de Artur



2 Lacaios de Mordred



Fada Morgana



Herdeira



Metamorfo



2 Duques



2 Arquidukes



Caçadora Cega



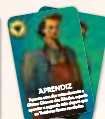
2 Clérigos



Agitadora



Novato



2 Aprendizes



Bruto



Lunático



Insurgente



Artur



Trapaceira



Informante

2 Cartas de Lealdade



Aliado



Traidor

20 cartas de Missão



10 Êxitos



10 Fracassos

10 guias rápidos de jogador



5 fichas de Equipe



4 cartões de pontuação



uma face para cada quantidade de jogadores na partida; duas opções em partidas com quatro jogadores

5 marcadores de ponto



dupla-face: vermelho e azul

26 fichas de personagem



5 fichas de Veterano



1 ficha de Líder



3 fichas de Amuleto



3 fichas de Amuleto Gasto



1 ficha de Magia

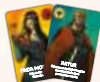


OBJETIVO

Quest é um jogo de lealdades secretas. Os jogadores são **Aliados** Servos leais de Artur ou **Traidores**, Lacaios de Mordred. Os **Aliados** vencem a partida se completarem com êxito três missões ou se identificarem corretamente os **Traidores** durante a última missão. Os **Traidores** vencem se conseguirem fazer três missões fracassarem e se evitarem que os **Aliados** os identifiquem na Última Chance dos **Aliados**. Os **Traidores** também podem vencer se identificarem os personagens específicos dos **Aliados** durante a Caçada.

Os jogadores podem levantar suspeitas durante toda a partida, a qualquer momento. Debater, blefar, acusar e fazer deduções lógicas são essenciais tanto para os **Aliados** quanto para os **Traidores** neste jogo.

CARTAS E FICHAS



Carta de personagem - Determina se um jogador faz parte dos **Aliados** (símbolo amarelo de Artur) ou dos **Traidores** (símbolo vermelho de Mordred). As cartas dos jogadores não podem ser reveladas em nenhum momento da partida, nem as artes das cartas podem ser descritas ou discutidas. Alguns personagens têm habilidades especiais; a Fada Morgana é uma delas e deve ser incluída em todas as partidas. Alguns personagens especiais são usados de

acordo com a quantidade de jogadores na partida. *Veja Personagens Especiais na página 11.* Alguns são opcionais e podem ser trocados por outros personagens. *Veja Personagens Opcionais na página 12.*



Ficha de Líder - Indica o jogador que montará a Equipe.



Ficha de Equipe - Atribui uma posição na Equipe.



Carta de Missão - Determina o êxito ou o fracasso da Missão.



Ficha de Magia - Obriga um jogador a colocar uma carta de Êxito naquela Missão.



Ficha de Veterano - Indica que um jogador já foi o Líder e não pode ser escolhido novamente para liderar outra Missão.



Ficha de Amuleto - Usada por um jogador para ver a lealdade de outro jogador.



Carta de Lealdade - Revela se um jogador é leal aos *Aliados* ou aos *Traidores* sem revelar o personagem dele.

PREPARAÇÃO

Escolha o cartão de pontuação de acordo com a quantidade de jogadores na partida. Em partidas com 4 jogadores, é possível utilizar qualquer um dos lados do cartão de pontuação. Coloque o cartão de pontuação no centro da área de jogo junto dos marcadores de ponto, fichas de Equipe, cartas de Missão, fichas de Veterano e ficha de Magia. Distribua um guia rápido para cada jogador.

Selecione um Líder aleatoriamente. O Líder recebe a ficha de Líder e uma ficha de Veterano.

Em partidas com 6 a 10 jogadores, coloque as cartas de Lealdade próximas ao cartão de pontuação, então posicione os Amuletos conforme indicado a seguir, de acordo com a quantidade de jogadores na partida:

- ♦ **6 jogadores** - 1 ficha entre a 2ª e a 3ª Missões
- ♦ **7 jogadores** - 2 fichas; a segunda ficha entre a 3ª e a 4ª Missões
- ♦ **8+ jogadores** - 3 fichas; a terceira ficha entre a 4ª e a 5ª Missões

Opcional: Coloque as fichas de personagem de todos os personagens presentes na partida próximas ao cartão de pontuação para servir como referência aos jogadores. Leia mais sobre as fichas de personagem na *página 16*.

DETERMINAÇÃO DE LEALDADE

Selecione e embaralhe as cartas de personagem de acordo com a tabela abaixo. Distribua uma carta de personagem a cada jogador, com a face virada para baixo. Cada jogador, então, olha sua própria carta para saber seu personagem e a quem ele será leal durante a partida (*Aliados* ou *Traidores*).

JOGADORES	4	5	6	7	8	9	10
<i>Aliados</i>							
<i>Servo Leal de Artur</i>	2	3	3	3	4	4	4
<i>Duque</i>	0	0	0	1	1	1	1
<i>Arquiduke</i>	0	0	0	0	0	1	1
<i>Traidores</i>							
<i>Lacaoio de Mordred</i>	0	0	1	1	1	1	2
<i>Fada Morgana</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Herdeira</i>	1	1	0	0	0	0	0
<i>Metamorfo</i>	0	0	1	1	1	1	1

A ETAPA DE REVELAÇÃO

Após todos os jogadores verem seus personagens e a qual lado pertencem, o Líder deve garantir que todos os *Traidores* se reconheçam seguindo as falas a seguir:

Em partidas com 4 ou 5 jogadores:

“Todos fechem os olhos.”

“Herdeira, faça um joinha para mostrar sua identidade para a Fada Morgana.”

“Fada Morgana, abra seus olhos para identificar a Herdeira.”

“Herdeira, volte sua mão para a posição original.”

“Fada Morgana, feche os olhos.”

“Todos abram os olhos.”

Em partidas com 6 ou mais jogadores:

“Todos fechem os olhos.”

“Lacaoios de Mordred e Fada Morgana, exceto Metamorfo, abram os olhos para reconhecerem uns aos outros.”

“Lacaoios de Mordred e Fada Morgana, fechem os olhos.”

“Todos abram os olhos.”

COMO JOGAR

Uma partida é dividida em rodadas. Cada rodada tem uma fase de Construção de Equipe, uma fase de Missão e uma fase de Transição. A partida termina com a fase de Missão Final.

FASE DE CONSTRUÇÃO DE EQUIPE

Após debate, o Líder pega a quantidade especificada de fichas de Equipe (indicada no cartão de pontuação, ou na tabela abaixo) e atribui cada ficha a um jogador de sua escolha. Não há votação nas Missões. A equipe convocada pelo Líder segue para a Missão.

JOGADORES	4	5	6	7	8	9	10
1ª Missão	2	2	2	2	3	3	3
2ª Missão	3	3	3	3	4	4	4
3ª Missão	$\frac{3}{2}$	2	4	3	4	4	4
4ª Missão	$\frac{2}{3}$	4	3	4	5	5	5
5ª Missão	-	3	4	4	5	5	5

O Líder pode fazer parte da Equipe, mas não é obrigado a fazer isso. Cada jogador pode receber apenas uma ficha de Equipe.

Ficha de Magia: Após o Líder selecionar uma Equipe, ele escolherá em qual jogador colocará a ficha de Magia. O Líder pode colocar a ficha de Magia em si mesmo. **O jogador com a ficha de Magia nele não pode jogar uma carta de Fracasso nesta Missão, a menos que o personagem dele determine o contrário.**

ELIANA



JÉSSICA



ANDRÉ



DIEGO



LAURA



Exemplo: A primeira Missão em uma partida com cinco jogadores requer uma Equipe de dois jogadores. A Líder dá uma ficha de Equipe para Jéssica (ela mesma) e uma para Diego. A Líder então coloca a ficha de Magia em Diego.

COMO JOGAR

FASE DE MISSÃO

O Líder distribui um conjunto de cartas de Missão (uma carta de Êxito e uma de Fracasso) para cada membro da Equipe. Cada jogador na Missão escolhe uma carta de Missão e a joga, virada para baixo, na frente de si. Os **Aliados** devem sempre escolher a carta de Êxito (a menos que seu personagem determine o contrário). Os **Traidores** podem escolher entre um Êxito ou um Fracasso como desejarem (a menos que seu personagem determine o contrário ou que a ficha de Magia seja atribuída a ele).

O Líder coleta e embaralha as cartas de Missão jogadas antes de revelá-las. A Missão só é completada com sucesso se todas as cartas reveladas forem de Êxito. A Missão fracassa se uma ou mais cartas de Fracasso forem jogadas.

A 4ª Missão (e somente a 4ª Missão) em partidas com 7 ou mais jogadores requer, pelo menos, duas cartas de Fracasso para que a Missão fracasse.

Observação: *Dois jogadores diferentes devem embaralhar as cartas de Missão jogadas antes de revelá-las. Escolha um jogador que não faça parte da Equipe para recolher todas as cartas de Missão que foram descartadas de modo que fique claro quais cartas foram jogadas e quais foram descartadas. Embaralhe as cartas de Missão descartadas.*

Coloque um marcador de ponto azul no cartão de pontuação se a Missão tiver êxito. Se a Missão fracassar, coloque um marcador vermelho.



Exemplo: Jéssica distribui um conjunto de duas cartas de Missão para ela e um outro para Diego. Jéssica escolhe a carta de Êxito e a coloca à sua frente na mesa, virada para baixo. Diego tem a ficha de Magia nele, mas como seu personagem é a Fada Morgana, ele não é obrigado a jogar uma carta de Êxito. Ele coloca a carta de Fracasso virada para baixo à sua frente.

Jéssica, então, pega as duas cartas de Missão e as embaralha antes de entregá-las a Eliana, que também as embaralha. Depois, as cartas são reveladas, e a Missão fracassa. Um marcador de ponto vermelho é colocado na primeira Missão no cartão de pontuação.

COMO JOGAR

FASE DE TRANSIÇÃO

Após o resultado da Missão ser revelado, o Líder deve escolher qual jogador será o Líder da próxima Missão. Se um jogador já tiver uma ficha de Veterano ou uma ficha de Amuleto, ele não pode ser escolhido (*veja Amuletos a seguir*). Nenhum jogador pode liderar mais de uma Missão na mesma partida.

O novo Líder pega a ficha de Líder e ganha uma ficha de Veterano.

Amuletos: Utilizados em partidas com seis ou mais jogadores.

Após o resultado da Missão ser revelado, se houver uma ficha de Amuleto no espaço imediatamente após a Missão que acabou de ser completada, o Líder deve escolher um jogador para receber o Amuleto ao mesmo tempo em que escolhe o próximo Líder. O Líder atual não pode escolher um jogador que tenha um Amuleto ou uma ficha de Veterano para receber o Amuleto nesta rodada, ele também não pode escolher o mesmo jogador que está escolhendo para ser o próximo Líder.

Após a escolha do próximo Líder e do portador do Amuleto, e antes de iniciar a próxima Missão, o portador do Amuleto realiza a sua ação. Ele pode investigar a lealdade de qualquer jogador que não tenha recebido um Amuleto e que não tenha sido investigado por um Amuleto. Utilize os Amuletos Gastos para marcar os jogadores que foram investigados por um Amuleto.

O jogador investigado recebe as cartas de Lealdade, seleciona aquela que corresponde à lealdade dele e a entrega ao portador do Amuleto. O portador do Amuleto olha a carta selecionada e, depois, descarta as duas cartas de Lealdade viradas para baixo, evitando que os outros jogadores saibam a lealdade do jogador investigado.

FIM DA RODADA

A próxima rodada começa na fase de Construção de Equipe.

FIM DA PARTIDA

A partida termina em uma das seguintes formas:

1. Três Missões completas com êxito: os **Aliados** vencem! A partida termina.
Observação: Ao usar a personagem opcional Caçadora Cega, a Caçadora Cega revela a sua identidade e uma Caçada é ativada (veja esta página). Não há debate nem Última Chance dos Aliados.
2. Três Missões fracassadas (ou duas, em uma partida com quatro jogadores): Sigam para a Missão Final. Tanto os **Aliados** quanto os **Traidores** podem vencer neste momento.

MISSÃO FINAL

Se três Missões fracassarem (ou duas, em uma partida com quatro jogadores): Sigam para a Missão Final. A Missão Final segue com o debate e, então, a Caçadora Cega inicia a Caçada ou os **Aliados** têm sua Última Chance.

O DEBATE

Os jogadores têm cinco minutos para debater e decidir quem eles acham que são os Lacaios de Mordred. Os Lacaios podem gerar confusão, confundir os Aliados ou até revelar a sua lealdade para dar o máximo de informações para a Caçadora Cega.

Use um cronômetro. Quando o tempo acabar, o debate deverá ser encerrado imediatamente.

A CAÇADA - (AO USAR PERSONAGENS OPCIONAIS)

A Caçada só é incluída em partidas com seis ou mais jogadores em que a personagem opcional Caçadora Cega está sendo usada. O Último Líder pergunta: “Caçadora Cega, você deseja revogar a Última Chance dos **Aliados** e iniciar a Caçada?”

Se a Caçadora Cega não quiser iniciar a Caçada, ela pode manter em silêncio, e a Última Chance dos **Aliados** é iniciada.

Se a Caçadora Cega quiser iniciar a Caçada, ela revela sua identidade. Ela, então, terá de identificar os personagens de dois jogadores **Aliados**.

Observação: se o Clérigo estiver em jogo, então a Caçadora Cega deve adivinhar o Clérigo, além de outro personagem à escolha dela. Para fins de Caçada, o Duque, o Arquiduque e o Aprendiz podem ser identificados como Servos Leais de Artur.

- ♦ Se a Caçadora Cega identificar o personagem de dois jogadores **Aliados** corretamente, os **Traidores vencem**.
- ♦ Se a Caçadora Cega errar os personagens, os **Aliados vencem**.
- ♦ A partida termina se a Caçadora Cega Caçar; não há a Última Chance dos **Aliados**.



Exemplo: Jéssica é a Caçadora Cega. Ela acha que sabe os personagens de dois dos **Aliados**, então ela expõe sua identidade como Caçadora Cega para ativar a Caçada. Ela pergunta para André: “Você é o Clérigo?” Se André for o Clérigo, Jéssica segue para um segundo jogador. Ela pergunta se ele é um dos Servos Leais de Artur. Se um dos dois personagens estiver errado, os **Traidores** perdem.

Nenhum jogador além da Caçadora Cega pode falar durante a Caçada.

MISSÃO FINAL

ÚLTIMA CHANCE DOS ALIADOS

Cada jogador se prepara para acusar alguém. Os jogadores contam até três, e então apontam os dedos para dois jogadores. Com as mãos ainda em posição, digam “Lacaios de Mordred, abaixem as mãos”, de modo que somente os **Aliados** permaneçam com as mãos apontando para outros jogadores.

Se os jogadores **Aliados** estiverem apontando para todos os jogadores **Traidores**, e somente para os **Traidores**, a Última Chance dos **Aliados** termina com êxito, e os **Aliados vencem** a partida. Caso contrário, os **Traidores vencem** - exceto na rara ocasião em que o Líder de cada missão tenha sido um **Traidor**, então os **Aliados** vencem.



LISTA DE PERSONAGENS

PERSONAGEM	PÁGINA
Aagitadora	13
Aprendiz	13
Artur	14
Arquiduque	11
Bruto	13
Caçadora Cega.....	12
Clérigo	13
Duque	11
Fada Morgana.....	11
Herdeira	11
Informante.....	14
Insurgente.....	14
Lunático.....	14
Metamorfo.....	11
Novato	13
Trapaceira	14

PERSONAGENS ESPECIAIS

Os personagens a seguir são incluídos dependendo da quantidade de jogadores na partida, assim como mencionado na *página 5*. Estes personagens têm habilidades e restrições especiais. Personagens opcionais adicionais podem ser encontrados na *página 12*.

A Fada Morgana é incluída em partidas com todas as quantidades de jogadores e está do lado dos **Traidores**. Ela pode ignorar secretamente a ficha de Magia se for colocada nela, e pode jogar uma carta de Êxito ou de Fracasso à escolha dela.

A Herdeira é incluída em partidas com quatro ou cinco jogadores e está do lado dos **Traidores**. Ela não sabe quem são os outros Lacaios de Mordred, mas a Fada Morgana sabe sua lealdade.

O Metamorfo é incluído em partidas com seis ou mais jogadores e está do lado dos **Traidores**. Ele não sabe quem são os outros Lacaios de Mordred, e os **Traidores** também não sabem quem ele é.

O Duque é incluído em partidas com sete ou mais jogadores e está do lado dos **Aliados**. Ele pode abaixar uma das mãos de qualquer jogador durante a Última Chance dos **Aliados** depois que os personagens forem revelados. Incluir o Duque nas partidas fortalece os **Aliados**. Uma segunda carta de Duque pode ser adicionada em partidas com sete ou mais jogadores.

O **Arquiduque** é incluído em partidas com nove ou mais jogadores e está do lado dos **Aliados**. Ele pode trocar uma das mãos de qualquer jogador durante a Última Chance dos **Aliados** depois que os Lacaios de Mordred abaixarem as mãos. Incluir o Arquiduque nas partidas fortalece os **Aliados**. Uma segunda carta de Arquiduque pode ser adicionada em partidas com nove ou mais jogadores.

PERSONAGENS OPCIONAIS

Os personagens a seguir podem substituir quaisquer personagens leais aos **Aliados** ou aos **Traidores** em **Quest**, exceto Fada Morgana, que deve estar em todas as partidas. Também é recomendado que a Caçadora Cega seja incluída em partidas com esses personagens opcionais, como uma ameaça aos jogadores **Aliados**.

Servos Leais de Artur adicionais também podem substituir outros personagens leais aos **Aliados**. Fazer isso, em geral, fortalece os **Aliados**.

PERSONAGENS OPCIONAIS RECOMENDADOS

Estas são as preparações recomendadas para testar personagens opcionais:

JOGADORES	4	5	6	7	8	9	10
<i>Aliados</i>							
<i>Servo Leal de Artur</i>	2	3	0	0	1	1	1
<i>Clérigo</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Duque</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Novato</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Agitadora</i>	0	0	0	1	1	1	1
<i>Arquiduque</i>	0	0	0	0	0	1	1
<i>Traidores</i>							
<i>Lacaios de Mordred</i>	0	0	1	1	1	1	2
<i>Fada Morgana</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Caçadora Cega</i>	1	1	1	1	1	1	1

A **Caçadora Cega** está do lado dos **Traidores**. Ela não sabe quem são os outros Lacaios de Mordred. Quando a Missão Final começa, a Caçadora Cega pode escolher iniciar A Caçada e tentar identificar o personagem de dois jogadores dos **Aliados**. Se a Caçadora Cega identificar os dois personagens corretamente, os **Traidores** vencem. Caso contrário, os **Aliados** vencem.

Use as falas a seguir na etapa de Revelação:

“Todos fechem os olhos.”

“Caçadora Cega, faça um joinha para que os Lacaios de Mordred saibam quem você é.”

“Lacaios de Mordred, exceto Caçadora Cega, abram seus olhos para saberem quem são os outros Traidores.”

“Lacaios de Mordred, fechem os olhos.”

“Caçadora Cega, volte sua mão para a posição original”

“Líder, faça um joinha se for um Traidor.”

“Clérigo, abra os olhos.”

“Clérigo, feche os olhos.”

“Líder, volte sua mão para a posição original.”

“Todos abram os olhos.”

O Clérigo é recomendado em partidas com seis ou mais jogadores e está do lado dos **Aliados**. Ele sabe se o primeiro Líder está do lado dos **Aliados** ou dos **Traidores**. Uma segunda carta de Clérigo pode ser adicionada à partida.

A Agitadora é recomendada em partidas com seis ou mais jogadores e está do lado dos **Aliados**. Caso ela seja investigada por qualquer habilidade que verifique a lealdade (Clérigo ou Amuletos, por exemplo), ela deve mentir e dizer que está do lado dos **Traidores**. Incluir a Agitadora nas partidas fortalece os **Traidores**.

O Novato é recomendado em partidas com seis ou mais jogadores e está do lado dos **Aliados**. Se a ficha de Magia for colocada no Novato, ele deve jogar uma carta de Fracasso em vez de Êxito naquela Missão.

OUTROS PERSONAGENS OPCIONAIS

O Aprendiz está do lado dos **Aliados**. Ele aponta apenas uma das mãos para outro jogador durante a Última Chance dos **Aliados**. Ele pode apontar a segunda mão para outro jogador após os Lacaios de Mordred abaixarem as mãos. Incluir um Aprendiz nas partidas fortalece os **Aliados**. Até dois Aprendizes podem ser adicionados em uma partida.

O Bruto está do lado dos **Traidores**. Ele pode Fracassar somente nas três primeiras Missões, mas pode jogar a carta de Êxito em qualquer Missão. Este personagem é recomendado em partidas com sete ou mais jogadores. Incluir o Bruto nas partidas fortalece os **Aliados**.

O Lunático está do lado dos **Traidores**. Ele deve Fracassar em todas as Missões que participar, a menos que a ficha de Magia seja colocada nele. Incluir o Lunático nas partidas fortalece os **Aliados**.

O Insurgente está do lado dos **Traidores** e não sabe quem são os outros **Traidores**. Durante a Última Chance dos **Aliados**, o Insurgente pode optar por não abaixar as mãos. Se o Insurgente estiver apontando para dois **Aliados** no fim da Última Chance dos **Aliados**, o Insurgente deverá se juntar aos **Aliados**, sejam os **Aliados** vencedores ou não. Os **Aliados** devem apontar para o Insurgente para vencer na Última Chance dos **Aliados**, mesmo se o Insurgente mudar sua lealdade.

Adicione as falas a seguir na etapa de Revelação:

“Insurgente, faça um joinha para que os Lacaios de Mordred saibam quem você é.”

“Lacaios de Mordred, exceto o Insurgente, abram seus olhos para saberem quem são os outros Traidores.”

“Lacaios de Mordred, fechem os olhos.”

“Insurgente, volte sua mão para a posição original.”

Artur é recomendado em partidas com sete ou mais jogadores e está do lado dos **Aliados**. Ele sabe quem é a Fada Morgana no início da partida. Os **Traidores** vencem se Artur for identificado primeiro na Caçada. Não é necessário identificar corretamente um segundo personagem dos **Aliados**.

Adicione as falas a seguir na etapa de Revelação:

“Fada Morgana, faça um joinha para que Artur saiba quem você é.”

“Artur, abra seus olhos para identificar a Fada Morgana.”

“Artur, feche os olhos.”

“Fada Morgana, volte sua mão para a posição original.”

A Trapaceira é recomendada em partidas com seis ou mais jogadores e está do lado dos **Traidores**. Ela pode dar uma resposta falsa a qualquer habilidade que verifique a lealdade, como a do Clérigo ou de um Amuleto. Incluir a Trapaceira nas partidas fortalece os **Traidores**.

A Informante é recomendada em partidas com sete ou mais jogadores e está do lado dos **Traidores**. Ela deve revelar sua identidade após a 3ª Missão fracassada.

Os jogadores não precisam e não podem apontar para a Informante na Última Chance dos **Aliados**. Incluir a Informante nas partidas fortalece os **Aliados**.

VARIANTE DE PERSONAGENS DESCONHECIDOS

A seguir encontra-se uma variante que adiciona fatores de aleatoriedade às partidas.

Em partidas com quatro jogadores, crie duas pilhas de cartas de personagem: uma de **Aliados** (Servo Leal de Artur, Clérigo e Novato) e outra de **Traidores** (Fada Morgana e Caçadora Cega).

Embaralhe as cartas de personagem dos **Aliados**, remova uma aleatoriamente sem revelá-la e deixe-a de lado. Depois, embaralhe as cartas dos **Aliados** restantes com as dos **Traidores** e distribua uma carta a cada jogador aleatoriamente.

Em partidas com cinco jogadores, faça o mesmo que foi descrito anteriormente, mas adicione uma carta de Servo Leal de Artur à pilha de personagens de **Aliados** antes de embaralhar todas as cartas juntas e distribuí-las.

Em partidas com seis ou mais jogadores, crie duas pilhas de cartas de personagem: uma de personagens **Aliados** com os quais você gostaria de jogar (uma carta para cada jogador **Aliado** de acordo com a quantidade de jogadores na partida mais dois personagens) e outra de personagens **Traidores** com os quais você gostaria de jogar (uma carta para cada jogador **Traidor** mais a Caçadora Cega). Embaralhe as cartas de personagem dos **Aliados**, remova duas aleatoriamente sem revelá-las e deixe-as de lado. Embaralhe as cartas de personagem dos **Traidores**, remova duas aleatoriamente sem revelá-las e deixe-as de lado. Adicione a carta da Fada Morgana às cartas restantes de **Aliados** e de **Traidores**, embaralhe-as e distribua uma carta a cada jogador aleatoriamente.

VARIANTE DA CAÇADORA

A Caçadora Cega é uma personagem importante no jogo, mas só se for usada da maneira correta. Caçar com muita frequência, ou com uma frequência insuficiente, pode reduzir a efetividade da habilidade da personagem. Esta variante pode ajudar a controlar jogadores mais impulsivos ou a incentivar jogadores mais tímidos. Adicione a seguinte votação ao início da Caçada:

O Líder da quinta Missão distribui uma carta de Êxito e uma de Fracasso para cada membro da Equipe. Cada jogador na Missão escolhe uma das duas cartas de Missão e a coloca, virada para baixo, à frente de si. Os **Aliados** devem escolher uma carta de Êxito; os **Traidores** podem escolher entre um Êxito ou um Fracasso como desejarem.

O Líder pega as cartas de Missão jogadas e as embaralha antes de revelá-las. Se houver uma ou nenhuma carta de Fracasso, a Caçada acaba e a Última Chance dos *Aliados* é iniciada.

Se houver duas ou mais cartas de Fracasso, a Caçadora Cega revela sua identidade. Ela deve identificar o personagem de dois jogadores *Aliados*.

Observação: *se o Clérigo estiver em jogo, então a Caçadora Cega deve adivinhar o Clérigo, além de outro personagem à escolha dela.*

- Se a Caçadora Cega identificar o personagem de dois jogadores *Aliados* corretamente, os *Traidores* vencem.
- Se a Caçadora Cega errar os personagens, os *Aliados* vencem.
- A partida termina se a Caçadora Cega Caçar; não há a Última Chance dos *Aliados*.

FICHAS DE PERSONAGEM

Para cada carta de personagem em Quest, existe uma ficha de personagem correspondente que pode ser utilizada como referência de quais personagens estão em jogo naquela partida. Após selecionar as cartas de personagem que estarão em jogo, pegue as fichas de personagem correspondentes e coloque-as no centro da mesa. Para personagens com mais de uma carta, a quantidade de fichas é correspondente.

CRÉDITOS

Quest é o resultado de 10 anos de loucura criativa de amigos playtesters. Agradecemos imensamente a todos! O jogo só se concretizou porque vocês jogaram, seja uma partida aleatória ou várias vezes. Agradecimentos especiais aos apoiadores de Quest em Dresden: Mohsen Abbas, Anton Solovev, Mohammed Radi, Luri Sabauri, Linus Hille (the breaker), Ana Durglishvili, Onkar Mohite, Friedemann Weickert, Katarzyna Suhs, Oussama Alimi, Robert, Nils e Lukas (idealizador do Novato!).

Dedico Quest a meus pais: Evie e Walter Eskridge, que enriquecem a minha vida diariamente.

Design

Don Eskridge

Gestão de projeto

Anna Russell

Desenvolvimento

Travis Worthington

Design Gráfico/ Ilustrações

*Luis Francisco, Justine Nortjé,
Weberson Santiago*

Galápagos

Tradução

Paula Pizauro

Revisão

Gabriel Novaes e Luis Perdomo

Diagramação BR

*Felipe Godinho, Guilherme Xavier,
Robson Minghini e Tati Hapanchuk*

www.mundogalapagos.com.br

v1.0