

el mismo
Quality Products

LE RECOMIENDA...

Un juego de
LOÏC LAMY
Y PHILIPPE DES PALLIÈRES



Ilustrado por
TOM VUARCHEX

Instrucciones

REVOLUÇÃO

Primeira expansão para o jogo *Máfia de Cuba*.

★ COMPONENTES

- 6 fichas de personagem: a Maria-Diamante, o Advogado Oportunista, o Traidor e seu Lacaio, e dois Revolucionários
- 1 diamante falso
- 1 caixa
- 1 adesivo para ser colado como lembrete na parte interna da caixa do *Máfia de Cuba*

★ NOVOS PERSONAGENS

Cada novo personagem merece uma seção específica para que você possa descobrir o potencial de cada um nas condições certas. Cada preparação recomendada se refere à modificação na tabela de personagens do jogo-base, além de esclarecer qual ficha de personagem deverá ser substituída.



MARIA-DIAMANTE

Ela é ótima em identificar o bom partido que será o vencedor.

Preparação: a Maria-Diamante substitui 1 ficha de Capanga.

A Maria-Diamante vence **imediatamente** quando ela é acusada pelo Chefe. Ela compartilha a vitória com o jogador que possui mais diamantes: ou o Chefe (contam apenas os diamantes recuperados durante o interrogatório), ou o Ladrão mais rico que ainda estiver no jogo. Em caso de empate, a Maria-Diamante deixa o coração falar mais alto e escolhe seu parceiro vencedor.

Cuidado: o Chefe não pode dar um Curinga à Maria-Diamante. Quando ela vence, a Maria-Diamante não compartilha a vitória com os Capangas, nem com os Meninos de Rua!



O TRAIDOR E SEU LACAIO

A sede de poder desses dois será satisfeita com o primeiro erro do Chefe.

Preparação: o Traidor substitui 1 ficha de Agente; seu Lacaio (usado em partidas com 9 ou mais jogadores) substitui 1 ficha de Capanga. Não use nenhum Curinga.

Quando o Chefe errar, em vez de dar a vitória aos Ladrões, o Traidor se tornará o novo Chefe. O Traidor pega a caixa de volta (sem os diamantes já recuperados), bem como os diamantes que foram deixados de fora pelo Chefe no início da partida. O Traidor dá prosseguimento ao interrogatório e vence com seu Lacaio se recuperar o resto dos diamantes.



Entretanto, se o Traidor acusar um Capanga injustamente, esse Capanga se vinga do Chefe anterior e compartilha a vitória com o Ladrão que possui mais diamantes que ainda estiver no jogo. Todos os outros erros levam ao final da partida, seguindo as regras normais.

Cuidado: o Lacaio vence se o Traidor vencer, diferente dos Capangas do antigo Chefe.



REVOLUCIONÁRIOS

Se você brincar com fogo, pode acabar desencadeando uma revolução, e nunca se sabe quanto tempo ela pode durar...



Preparação: cada Revolucionário substitui uma ficha de Agente.

Se o Revolucionário for acusado pelo Chefe, ele vence **automaticamente** ao gritar "Viva la Revolución!". Ele compartilha a vitória com o outro Revolucionário (caso haja outro), com o Ladrão (ou Ladrões) ainda em jogo com menos diamantes, e com todos os Meninos de Rua.

Cuidado: o Chefe não pode dar um Curinga aos Revolucionários!



ADVOGADO OPORTUNISTA

Sua interpretação da lei é bem peculiar, e seus interesses pessoais sempre vêm antes dos de seus clientes...

Preparação: O Advogado Oportunista substitui uma ficha de Motorista.

O papel do Advogado Oportunista depende do primeiro jogador acusado pelo Chefe:

- se for um Capanga ou Matador, o Advogado Oportunista se alia aos

4

Meninos de Rua.

- se for um Ladrão, o Advogado Oportunista se alia aos Capangas.

- se outra personagem for acusado, o Advogado Oportunista se revela e é eliminado imediatamente.

O Advogado Oportunista tem as condições de vitória e de derrota dos personagens a quem ele se aliar.



DIAMANTE FALSO

Até mesmo um diamante falso pode despertar a cobiça...

Preparação: o Diamante Falso substitui uma ficha de Agente.

O jogador que pegar o Diamante Falso poderá roubar **apenas ele** (tornando-se um Menino de Rua) ou **roubá-lo com outros diamantes** (tornando-se um Ladrão).

Ao ser acusado, o jogador revela **apenas o Diamante Falso** (cuidado para não misturá-lo com os outros diamantes que roubou). O jogador não é eliminado, continua participando do interrogatório, e o Chefe não lhe entrega nenhum Curinga. Entretanto, o Chefe poderá acusá-lo mais uma vez, caso pense que ele é um Ladrão.



5

★ CASOS ESPECIAIS

Habilidade do Matador

A habilidade especial do Matador pode ser usada contra o Traidor, seu Lacaio, os Revolucionários e a Maria-Diamante. Antes do início da partida, os jogadores devem chegar a um acordo sobre os personagens que o Matador pode eliminar.

Maria-Diamante + Traidor

A Maria-Diamante pode vencer com o Ladrão mais rico ou com o Traidor, mas sem seu Lacaio.

Lembrete: o Traidor não ganha os diamantes recuperados pelo antigo Chefeão.

Maria-Diamante + Diamante Falso / Revolucionários + Diamante Falso

O Diamante Falso não é contado para determinar a riqueza dos jogadores.

Advogado Oportunista + Traidor

Se o primeiro jogador acusado pelo Chefeão for um Ladrão, o Advogado Oportunista se alia aos Capangas e vence se for acusado pelo Traidor.

Advogado Oportunista + Revolucionários

Se o primeiro jogador acusado pelo Chefeão for um Capanga, o Advogado Oportunista se alia aos Meninos de Rua e vence com os Revolucionários.

Advogado Oportunista + Diamante Falso

Se o primeiro jogador acusado pelo Chefeão possuir o Diamante Falso, só a próxima acusação determinará a aliança do Advogado Oportunista.

★ EXEMPLOS DE AJUSTES

Há muitas configurações possíveis ao incluir os novos personagens.

É possível inventar sua própria configuração, basta seguirem o número de personagens exibido na tabela do jogo-base.

C Capangas	M Matador	M Maria-Diamante	L Lacaio
A Agentes	 Curingas	A Advogado Oportunista	R Revolucionários
M Motorista		T Traidor	 Diamante falso

EXEMPLO: **C C C R R A**   = 3 Capangas, 2 Revolucionários, 1 Advogado Oportunista, 1 Diamante falso + 1 Curinga

5 jogadores

- **C R**

- **C A**

- **C T**

6 jogadores

- **M M R**

- **C A** 

- **M M R**

7 jogadores

- **C C R A**

- **C A M A**

- **M M M R**

8 jogadores

- **C C M M T**

- **C C R A**  

- **C M M M R** 

- **C C A M A** 

9 jogadores

- **C C M M R R** 

- **C C C T L A**


- **C C M T L** 

- **C C C A M A** 

10 jogadores

- C A M M M T L

- C C C R R A  

- C C C A M R 

- C C C A T L A

11 jogadores

- C C M M M T L 

- C C C A M T L A

- C C C M M R R A  

- C C A M M M R A  

12 jogadores

- C C C C C T L R R

- C C C C M M M M R R  

- C C C C A M M A   

- C C C C M T L A 



Mafia de Cuba é um jogo de Loïc Lamy & Philippe des Pallières
Gráfico e Arte: Tom Vuarchex

Direção Artística & Direção de Coleção: Philippe des Pallières,
com auxílio de Thomas Cosnefroy

Diagramação e Fabricação: Caroline Ottavis, com auxílio
de Angelina Costamagna

Tradução: Gabriel Ninô - Revisão: Priscilla Freitas

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang,
David Preti e Renato Sasdelli

© éditions «lui-même», novembro de 2015, primeira edição