

CAFUNDÓ – RESUMO DAS REGRAS (feito pela www.boardgamesmania.com)

SETUP

1. 1kg de ouro e 5 cartas de prenda (jogadores podem trocar até as 5 cartas);
2. Selecionar aleatoriamente o desbravador;
3. Desbravador rola o dado de clima (1x por turno) e será o primeiro a jogar;
4. Todos se equipam inicialmente antes do começo do jogo.

JOGO

1. Na Vez do Jogador;
 - 1.1. Ao final de sua vez, o jogador deverá ter no máximo 5 cartas;
 - 1.2. Pode trocar 1kg de ouro para cada 2 cartas de prenda;
 - 1.3. Abrir carta da moita;
 - 1.4. Caso seja uma carta de evento – Manter o evento ao seu lado, abrir outra carta da moita até ser um personagem. A carta de evento permanece ativa até seu próximo turno ou até que outro evento seja aberto por você ou outro jogador;
 - 1.5. Escolher entre “RAPELAR” e “ENCARNAR” a carta do personagem da moita;
 - 1.6. Adicionar novas prendas para você, para a carta da moita ou para qualquer o jogador aliado ao personagem da moita. Se for encarnar, só poderá utilizar a carta com o símbolo do fantasma. Caso queira se equipar para encarnar, se equipe antes de puxar a carta da moita.
 - 1.6.1. Rapelar;
 - 1.6.1.1. Ter a manha maior que a personagem da moita;
 - 1.6.1.2. Pode pedir ajuda (máx. 1) para rapelar e combinar recompensa;
 - 1.6.1.3. Se sua manha for maior que a carta da moita;
 - Pegar cartas de prenda, ouro e se equipar com os equipamentos adicionados ao personagem da moita
 - Pagar a recompensa (caso exista ajuda de algum jogador)
 - 1.6.1.4. Se sua manha for menor ou igual que a personagem da moita.
 - Correr – Rolar dado resolvendo separadamente caso exista ajuda (5 ou 6 – Escapou / Menor que 5 – Resolver Castigo)
 - 1.6.2. Encarnar.
 - 1.6.2.1. Ter a manha maior ou igual que a personagem da moita;
 - 1.6.2.2. Não pode ter ajuda para encarnar;
 - 1.6.2.3. A habilidade da carta da moita só é ativada depois dela ser encarnada pelo jogador;
 - 1.6.2.4. Se sua manha for maior ou igual;
 - Descartar equipamentos atuais;
 - Pegar cartas de prenda indicadas na carta da moita;
 - Colocar carta do personagem em cima do personagem atual.
 - 1.6.2.5. Se sua manha for menor que o personagem da moita.
 - Correr – Rolar dado (5 ou 6 – Escapou / Menor que 5 – Resolver Castigo).
2. Na Vez de Outro Jogador.
 - 2.1. Rapelar (Pode realizar uma ou as duas opções simultaneamente);
 - 2.1.1. Se aliar a carta da moita – Para se aliar a carta da moita é necessário ser da mesma patota que o personagem da moita e separar três cartas de prenda perto da moita. Se ganhar, recolherá as suas três cartas e irá comprar mais três prendas adicionais. Se perder, você perderá as três cartas previamente colocadas na mesa para os jogadores que tentaram rapelar. Se o jogador da vez perder e não conseguir correr, ele pagará pelos dois castigos, tanto ele quanto a pessoa que talvez o ajudar;
 - 2.1.2. Sabotar/ajudar a carta da moita ou um jogador – Adicionar cartas ao personagem da moita ou aos jogadores envolvidos na rapelagem.
 - 2.2. Encarnar.
 - 2.2.1. Sabotar/ajudar o personagem da moita ou um jogador – Adicionar as prendas à carta de moita ou ao jogador envolvido na encarnação. Na encarnação as prendas deverão ter o ícone do fantasma na lateral esquerda da carta.

FINAL DO JOGO

A partida termina imediatamente quando ou as cartas de moita acabam ou um jogador consegue sua quarta carta de pepita de ouro. Quem tiver o maior peso em ouro ganha a partida.