


GANGSTA!

Material

- 5 cartas «Chefe»
- 35 cartas «Capanga»
- 90 cartas «Golpe»,
divididas em 3 capítulos
- 12 cartas «Recurso»
- 8 cartas «Denunciante»
- 80 dólares (\$): 30 notas de
1 dólar; 10 notas de 5 dólares
- 1 manual de instruções

- Regras do jogo -

OBJETIVO DO JOGO

Em *Gangsta!*, cada jogador assume o papel de um Chefe que procura recrutar uma grande quadrilha, a fim de aumentar a sua influência sobre as quadrilhas rivais e de dominar o mercado negro. Para isso, terá de contratar capangas para aumentar a sua quadrilha a fim de realizar os diferentes golpes disponíveis. No final da partida, ganha o jogador que tenha acumulado o maior número de Pontos de Influência (PI )

PREPARAÇÃO DO JOGO

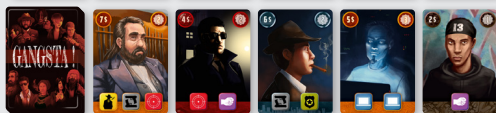
1. Cada jogador recebe uma carta **Chefe** ao acaso e o número de dólares nela indicado.
2. Baralhe as cartas «Golpe» do *capítulo I*, conservando para depois as dos golpes dos *capítulos II e III*. Coloque na mesa os 5 primeiros Golpes da pilha com a face para cima. Estes são os **Golpes Disponíveis**.
3. Faça o mesmo para os capangas que constituirão a **Reserva de recrutamento**. Forme uma pilha com os capangas restantes.
4. O último jogador a ter assaltado um banco é o primeiro a jogar. Não havendo um, começa o jogador mais jovem.



Golpes disponíveis



Reserva de recrutamento



DESENVOLVER DO JOGO

A começar pelo primeiro jogador, e no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador procede à **Mobilização** da sua quadrilha e escolhe, em seguida, uma das três **Ações** possíveis.


Conceito de Capanga «Disponível» ou «Ativado».

Quando um Capanga participa num Golpe (ver Ações), **inclina a sua carta 90.º para a direita para assinalar que, a partir de agora, está Ativado**. Um capanga que não esteja a participar num golpe é considerado **Disponível**. Os capangas podem tornar-se novamente disponíveis em determinadas condições durante a fase de mobilização descrita a seguir.

Mobilização

A mobilização permite **tornar Disponíveis um ou vários capangas (à escolha do jogador)** e tornar-se-á uma etapa cada vez mais importante ao longo da partida, à medida que os jogadores terão cada vez mais capangas à sua disposição.

Na maior parte dos casos, alguns capangas estarão **Indisponíveis**, ao passo que outros estarão **Disponíveis**.

Cada capanga que tenha o símbolo Líder  **permite-lhe tornar gratuitamente Disponível outro capanga, desde que esse Líder esteja ele próprio Disponível** (os Líderes Ativados estão demasiado ocupados para poderem dar instruções).

Não é possível utilizar esta opção para um Líder que tenha iniciado a **Mobilização** estando **Ativado**.

Se tal não for suficiente, **um jogador pode decidir pagar 1 dólar por cada capanga adicional que queira tornar Disponível**.

Pode dar-se uma situação excepcional: **se todos os capangas de um jogador estiverem Ativados quando for a sua vez de jogar, encontram-se em Sincronização, o que torna Disponível toda a quadrilha**.

Um dos aspetos estratégicos fundamentais do jogo consiste, por isso, ter **todos os seus «gangues»** no final da sua volta, a fim de poder dispor de um bando integrado na próxima ronda de jogos.

Ações

Há 3 Ações possíveis (só pode escolher um em cada jogada):
Recrutar um capanga – Realizar um golpe – Passar a sua vez.

Exemplo de Mobilização

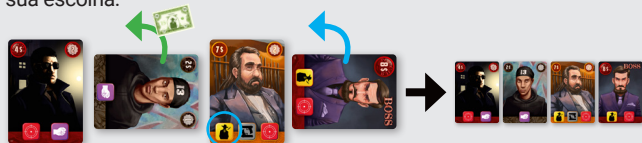
Situação 1:

No momento da *Mobilização*, estão *Disponíveis* 2 capangas, ambos com a competência *Líder*. Assim, o João pode tornar *Disponíveis* 2 outros capangas. Em seguida, efetua a *Ação* da sua escolha.



Situação 2:

No momento da *Mobilização*, só está *Disponível* um capanga com a competência *Líder*. Assim, o João pode tornar *Disponível* 1 outro capanga: escolhe o seu Chefe. Em seguida, decide pagar 1 dólar para tornar *Disponível* o seu último capanga. Em seguida, efetua a *Ação* da sua escolha.



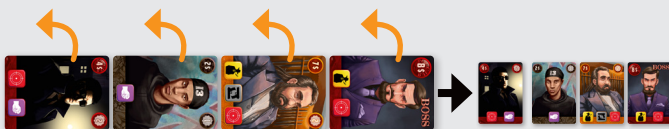
Situação 3:

No momento da *Mobilização*, não está *Disponível* nenhum capanga com competência *Líder*. O João pode decidir pagar 1 dólar por cada capanga que queira tornar *Disponível*. Neste exemplo, o jogador já só dispõe de 2 dólares e decide resgatar os seus dois *Líderes*. Em seguida, efetua a *Ação* da sua escolha.



Situação 4:

No momento da *Mobilização*, todos os capangas estão *Ativados*. Estão, por isso, em *Sincronização*. Assim, o João torna gratuitamente *Disponível* toda a sua quadrilha. Em seguida, efetua a *Ação* da sua escolha.



Ação: Recrutar um capanga

O jogador escolhe um capanga da *Reserva de recrutamento*, paga o montante respetivo ao banco e coloca-o ao lado dos outros capangas da sua quadrilha, na posição *Disponível*.

Em seguida, o capanga do topo da pilha de capangas é revelado e incluído na *Reserva de recrutamento*.

Ação: Realizar um golpe

Cada Golpe requer uma ou mais competências. **Para realizar um golpe, o jogador deve ativar um número suficiente de capangas para dispor de todas as Competências. Só os capangas Disponíveis podem realizar um golpe!**

Após ter anunciado o golpe que pretende realizar, o jogador **Ativa** um a um, pela ordem da sua escolha, os capangas selecionados.

No entanto, há regras de **ativamento a respeitar**. No cumprimento das regras, há **aspectos estratégicos** a ter em conta, os quais podem ser **cruciais**, especialmente à medida que a sua quadrilha cresce.

- É possível ativar um capanga que só tem uma das competências necessárias, mesmo que tenha outras competências que não sejam necessárias para o golpe previsto.

- Em compensação, não é possível ativar um capanga que não tenha, pelo menos, uma das competências necessárias.

- Sempre que é ativado um capanga, não é possível não ter em conta uma competência que ainda seja necessária para a realização do golpe.

Cada jogador pode escolher a ordem pela qual ativa os seus capangas a fim de realizar o seu golpe, desde que esta ordem não desrespeite as condições acima referidas. **Por isso, examine bem as diferentes combinações disponíveis antes de realizar um golpe.**

Uma vez que os capangas selecionados cumpram todas as condições do golpe e tenham sido *Ativados*, o jogador obtém as recompensas indicados na parte inferior da carta e coloca-a com a face para baixo numa pilha pessoal que formará gradualmente com todos os golpes que realiza.

As recompensas são geralmente *Receitas e/ou Pontos de Influência*, mas diversificar-se-ão progressivamente com o desenrolar do jogo. Os efeitos das recompensas especiais são descritos em pormenor na página seguinte.

Exemplo de realização de um golpe

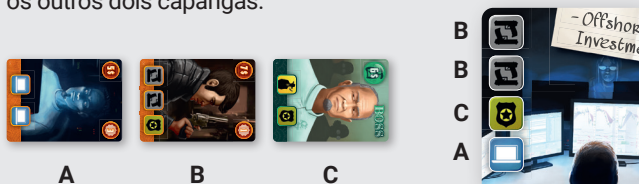
O Pedro gostaria de poder realizar um golpe ativando todos os seus capangas, a fim de beneficiar da *Sincronização* (ver p. 2). Pode fazê-lo?



O Pedro tentou *Ativar* em primeiro lugar o capanga (B), uma vez que este dispõe, por si só, de 3 das 4 competências necessárias para o golpe. Neste caso, é obrigado a utilizar as três competências (não pode ignorar nenhuma das competências necessárias para realizar o golpe). Assim, perde a possibilidade de tornar *Ativados* todos os seus gangues.



A única solução para ativar toda a sua quadrilha (e beneficiar assim da *Sincronização* na próxima jogada) é, por conseguinte, *ativar* primeiro o Chefe e em seguida (pela ordem da sua escolha) os outros dois capangas.



Uma vez realizado o golpe e obtidas as recompensas, retira da pilha um novo golpe que coloca no local deixado vago.

Ação: Passar a sua vez

Um jogador pode decidir *Passar* a sua vez.

No entanto, a sua quadrilha não fica inativa. O jogador que passa a vez obtém **um rendimento equivalente ao número de capangas que disponham da competência «Líder»** 🐞 (quer estejam *Disponíveis* ou *Ativados*).

Além disso, o jogador que passa a vez pode optar por **renunciar a um golpe ou a um capanga à sua escolha**. Nesse caso, substitua esse golpe / capanga pelo primeiro da pilha.

RECOMPENSAS

Rendimento

Receba um montante de dólares equivalente ao valor indicado.

Pontos de Influência (PI)

O golpe é conservado pelo jogador, com a face para baixo, com vista à contagem final dos pontos.

Recrutamento

Uma vez realizado o golpe, pode recrutar imediatamente um capanga da *Reserva de recrutamento*. Pague o custo de recrutamento do capanga escolhido e coloque-o em posição *Disponível*.

Jogar novamente

Pode voltar a jogar imediatamente, o que implica uma nova *Mobilização* antes de realizar a nova ação. Não pode beneficiar desta recompensa especial duas vezes seguidas.

Roubo

Roube o número de dólares indicado a um (e apenas um) adversário. Não haverá qualquer indemnização por parte do banco se o montante indicado for superior às reservas do adversário em questão.

Assassinato

Escolha um adversário. Este deve renunciar a um dos seus capangas que disponha de duas competências (nem mais nem menos).

Mobilização

Após a realização do golpe, torne *Disponível* toda a sua quadrilha (mesmo os capangas que não tenham participado no golpe).

Desvio de capangas

Pode *Ativar* capangas, até ao número máximo indicado, entre os capangas de um ou mais dos seus adversários.

Aprendizagem

Pode colocar a carta de aprendizagem por baixo de um dos capangas que tenham participado no golpe, de modo que apenas fique visível a nova competência adquirida. Este capanga dispõe agora de uma competência adicional para o resto do jogo. Um capanga nunca pode adquirir mais do que uma competência adicional ou ter uma segunda competência «*Líder*».

Golpes cooperativos (capítulos II e III)



Um jogador que decida realizar um golpe cooperativa deve iniciar a ação ativando previamente pelo menos um dos seus capangas *Disponíveis*.

Respeitando as regras de ativamente habituais, **o jogador que inicia um golpe cooperativo pode em seguida recorrer a um número adicional de capangas que pertençam a uma ou mais quadrilhas adversárias (os outros jogadores não podem opor-se).**

Os capangas que participam num golpe cooperativo ficam *Ativados* para poder realizá-lo. Por isso, um capanga já *Ativado* não pode participar num golpe cooperativo.

Os jogadores podem utilizar as combinações que mais prejudiquem os seus adversários (desde que não infrinjam as regras normais de ativamente).

Se o golpe tiver sido realizado de forma cooperativa, o jogador que o inicia é o único a obter a recompensa prevista na coluna da esquerda **(A)**, ao passo que todos os participantes - incluindo o iniciador - obtêm a recompensa da coluna da direita **(B)**.



Se o golpe tiver sido solitário, o jogador recebe apenas a recompensa da coluna da esquerda.

Em qualquer dos casos, uma vez realizado o golpe e obtidas as recompensas, retire um novo golpe da pilha e coloque-o no local vago.



CAPÍTULOS

O jogo divide-se em três capítulos. Cada capítulo corresponde a um período específico para o desenvolvimento da sua quadrilha.

Capítulo I (criação)

Os Chefes constituem progressivamente uma quadrilha que lhes permite realizar os primeiros golpes.

Assim que um dos jogadores obtém o seu 4.º capanga, o capítulo I termina imediatamente.

O capítulo conclui-se por um rendimento adicional chamado «*Rendimento de Oportunidade*»: cada jogador conta o número total de competências dos capangas da sua quadrilha (incluindo as competências adquiridas). Os jogadores que tenham menos competências obtêm um montante de dólares equivalente à diferença.

Exemplo: A Teresa tem um total de 8 competências, o Carlos tem 6 e o Orlando tem 5. O Carlos recebe 2 dólares e o Orlando recebe 3 dólares.

Em seguida, **retire a pilha e todos os golpes do capítulo I e substitua-os por 5 golpes do capítulo II.** Se sair um Denunciante, substitua-o por um Golpe e coloque-o novamente no baralho; baralhe novamente.

O jogo continua normalmente (começa o jogador sentado à esquerda do que desencadeou o final do capítulo I).

Capítulo II (guerra de quadrilhas)

A polícia decide intervir e gorar os planos das quadrilhas. Para isso, recorrem a um dos métodos mais antigos – a denúncia –, procurando infiltrar as quadrilhas. (Ver «*Denunciantes*» na página seguinte).

O capítulo II termina quando um jogador é o primeiro a obter o seu 7.º capanga (incluindo o Chefe), desencadeando imediatamente a Guerra das Quadrilhas: as quadrilhas, que se tornaram mais poderosas, começam a concorrer entre si e decidem recorrer à violência.

Cada jogador conta o número de símbolos «Mercenário» de que dispõe:

- O jogador que tenha o maior número destes símbolos vence a guerra das quadrilhas e não perde nenhum capanga.
- Todos os outros jogadores renunciam a 1 capanga à sua escolha.



Importante: os capangas são absolutamente leais ao seu Chefe. Por isso, este **nunca** pode ser eliminado, quaisquer que sejam as circunstâncias do jogo!

Em seguida, **retire a pilha e todos os golpes do capítulo II e substitua-as por 5 golpes do capítulo III**. Se sair um *Denunciante*, substitua-o por um Golpe e coloque-o novamente no baralho; baralhe novamente. Começa o jogador sentado à esquerda do jogador que desencadeou o final do capítulo II.

Capítulo III (Dominação)


A sua quadrilha tornou-se uma ameaça para a segurança nacional e os governos redobram de esforços para pôr termo às suas atividades: o número de cartas «Denunciante» aumenta de 3 para 5 neste capítulo.

O capítulo III prossegue normalmente e só termina quando:

*** um dos jogadores recrutar o seu 9.º capanga;**

*** sair a um dos jogadores uma 3.ª carta «Denunciante». Neste caso, cumpra as instruções da carta Denunciante antes de concluir a partida.**

DENUNCIANTES

Sempre que saia uma carta «Denunciante», cada jogador conta o número de símbolos «informador»  dos seus capangas (*Disponíveis* e *Ativados*), e compara-os com o número indicado na carta «Denunciante».

Se um jogador tiver um número equivalente ou superior, escapa à polícia. Caso contrário, deve mobilizar recursos para escapar às operações policiais e paga um número de dólares equivalente à diferença. Se não dispuser dessa soma, a polícia prende um dos seus capangas.

O jogador renuncia, assim, a um capanga à sua escolha (e perde eventualmente o dinheiro que lhe resta, mesmo que o montante não seja suficiente).



Recapitulativo das condições e dos eventos relacionados com cada capítulo

	Condições para fim do capítulo	Eventos no final do capítulo
<i>Capítulo I</i>	1.º jogador com 4 capangas	Rendimento de Oportunidade
<i>Capítulo II</i>	1.º jogador com 7 capangas	Guerra de Quadrilhas
<i>Capítulo III</i>	1.º jogador com 9 capangas / 3.ª carta «Denunciante»	Contagem final

FIM DA PARTIDA

O total dos Pontos de Influência ⓘ resulta da soma:

1. dos PI acumulados com os **Golpes** conservados ao longo da partida,
2. dos PI correspondentes a **cada um dos seus capangas** ainda em jogo,
3. de vários bónus de fim de partida:
 - o jogador **mais rico** recebe **2 PI suplementares**,
 - o jogador com o **maior número de capangas** na sua quadrilha obtém **2 PI suplementares**.

Se houver mais de um jogador em qualquer dessas situações, cada um deles obtém 1 PI.

O jogador com o maior número de PI após a contagem é declarado vencedor e Chefe dos Chefes! Em caso de igualdade, vence quem tiver o maior **número de capangas sobreviventes**. Havendo mais de um jogador nessa situação, todos são declarados vencedores.

REGRAS ESPECIAIS PARA 2 JOGADORES

Guerra de quadrilhas. Em caso de igualdade, cada jogador renuncia a 1 capanga à sua escolha. Se houver um vencedor, só o perdedor renuncia a 1 capanga à sua escolha. Mas se o vencedor tiver um número de símbolos «Mercenário» pelo menos duas vezes superior (por exemplo: 4 contra 2), é ele que escolhe o capanga a eliminar (com exceção do Chefe).



VARIANTES

As duas variantes seguintes podem ser combinadas livremente ao seu gosto. Não são recomendadas para uma partida de iniciação.

Variante 1. As famílias:

Durante a partida, cada jogador beneficia de **uma redução de 1 dólar cada vez que recruta um capanga da mesma família que o seu Chefe**. No final da partida, **são atribuídos PI adicionais aos jogadores maioritários de cada uma das cinco famílias**.



Bratva
(máfia russa)



Cartel



Gangue
do gueto



Máfia



Triades

A repartição dos PI no final da partida passa a ser a seguinte:

- cada jogador com uma maioria numa das cinco famílias recebe 2 PI adicionais. Se houver mais do que um jogador nessa situação, cada um obtém 1 PI.
- não é atribuído bónus pelo maior número de capangas. O jogador mais rico obtém ainda assim 2 PI adicionais.


Variante 2. As cartas «Recurso»

As cartas «Recurso» permitem-lhe rever as suas opções estratégicas. Cada jogador dispõe de uma carta «Recurso» que poderá utilizar durante a partida para beneficiar do seu efeito específico.

Na preparação do jogo, uma vez selecionados os Chefes e antes de instalar os golpes e a *Reserva de recrutamento*, cada jogador recebe ao acaso duas cartas «Recurso» e escolhe em seguida aquela com que tenciona jogar. As cartas não selecionadas são retiradas do jogo. Os jogadores colocam em seguida, em posição horizontal e com a face para cima, a carta «Recurso» que selecionaram.

Uma vez que o jogador disponha de todas as competências indicadas na carta «Recurso», esta é automaticamente ativada (coloque-a em posição vertical, para indicar que está ativa). A carta permanece ativa até ao final da partida, mesmo se a determinada altura o jogador já não dispuser das competências nela indicadas. As cartas «Recurso» também dão direito a um determinado número de *Pontos de Influência*, desde que tenham sido ativadas durante a partida.

EFEITOS DAS CARTAS «RECURSO»

Banco – Guarde até 10 dólares no banco. Este dinheiro não pode ser alvo de um Roubo , pode transferir ou retirar dinheiro do banco a qualquer momento quando for a sua vez.

Comissariado – Nunca pague mais de 1 dólar ao banco quando sair um *Denunciante*. Se não puder pagar, renuncie a um capanga à sua escolha.

Equipamento de alta tecnologia – Ignore uma condição prévia à sua escolha quando realizar um roubo de obras de arte ou pirataria informática.

Bando de motociclistas – Ao iniciar a sua vez, pode consultar o primeiro golpe da pilha. Se quiser, pode realizá-lo durante a sua vez mediante o pagamento de 1 dólar.

Hospital – Todos os capangas eliminados durante a partida são colocados no hospital. Pode recuperá-los (em posição *Disponível*) quando passar a sua vez. Esta carta não vale para os capangas detidos quando sai uma carta *Denunciante*.

Impressora de dinheiro falso – receba 1 dólar de cada vez que jogar. A impressora deixa de funcionar no início da guerra das quadrilhas e é colocada junto dos golpes realizados.

Jato privado – Se acaba de realizar um golpe cooperativo ou de participar num, torne *Disponível* qualquer dos seus capangas.

Mercado negro – Receba 2 dólares quando passar a sua vez.

Meios de comunicação – No final da partida, receba 1 PI adicional por cada golpe realizado que inclua PI (num máximo de 7 PI).

QG – Pague 1 dólar para tornar *Disponível* toda a sua quadrilha.

Rede de informadores – Ao iniciar a sua vez, pode consultar o primeiro capanga da pilha e recrutá-lo. Se o capanga pertencer à mesma família que a do seu Chefe, pague 1 dólar menos.

Sociedade secreta – No final da sua vez, torne *Disponível* gratuitamente um dos seus *Líderes*.

Autor: Yves Rosenbaum – **Ilustrações e design gráfico:** Fred Navez
© 2019 Schmeta Games – www.schmetagames.be

Agradecimentos: obrigado a Tamara, Kwis & San, Djé, Raph e Julie, Pierre, ao 44 crew, Maxence e à equipa de *Des Jeux une fois*, a equipe de *Dé Joueur*, Nicolas d’Azaogames, Delphine, Tanju, Jay, Nadine, Eric, Marie-France, Lole, Tomz, Jerem, Tosh, Zahkrin, Yasim, Aoulad.

