

DIRIGIDO POR
**SERGIO
HALABAN**



**APRENDA
A JOGAR**



LIVRO DE REGRAS
DOGS'DAY
Meow City

Créditos

Game Design

Sergio Halaban

"Agradeço a todos os jogadores que ajudaram a testar e aprimorar o jogo."

Ilustrações

Rafael Gandine

Direção de Arte e Design Gráfico

Vinicius Teixeira

Desenvolvedores

Renato Simões e Vinicius Teixeira

Manual

Renato Simões

Revisão e teste do manual

Gustavo Fragazi, Paulo Henrique Mesquita de Oliveira, Rony Fagundes, Wesley Niclevisk

Playtesters regulares

André Guedes, André Lucato, Diego de Moraes, Diego Fernandes, Julia Drummond, Maurício Gibrin, Michelle Prates, Pedro Sales, Robert Coelho, Rodrigo Sonnesso, Thales Dias, Thales Rodrigues e Thomas Lopes

Editorial



Bem-vindo a Meow City

Enquanto os gatos governam a cidade através da lei e da opressão, as Máfias de cachorros comandam o submundo e disputam poder. Nesse caos, um misterioso e inteligente cão, conhecido como “O Mentor”, surge com um plano infalível para assaltar o Banco Central de Meow City seguidas vezes. Uma retaliação aos gatos pelo estilo de vida pomposo e luxuoso, enquanto relegam os cães à marginalidade. As Máfias logo se interessam pelo plano e resolvem colocá-lo em prática. Agora, elas precisam se unir para a execução dos assaltos.

O Mentor deve recrutar os mais prolíficos e destemidos criminosos da cidade, com habilidades específicas, capazes de cumprir a perigosa missão. Uma missão dessas tem muitos riscos e, ao que se sabe, o DPMC (Departamento de Polícia de Meow City) pode ter agentes infiltrados nas gangues, apenas aguardando o momento certo para agir e deixar todos de patas abanando.

Agora é a sua vez!

Escolha qual das Máfias caninas você quer liderar. Selecione sua equipe de bandidos profissionais e tenha sempre o melhor ladrão para cada assalto. E não dê bobeira: as Máfias rivais vão fazer de tudo para levar a melhor. Querem roubar mais dinheiro que você – e, se possível, DE você.

Se for roubado, não fique chateado, afinal são apenas negócios. Agora vá para o assalto, execute o plano, roube o máximo de dinheiro e joias que conseguir e cuidado para não ser pego pela polícia, ou você vai acabar tendo... **Um dia de cão!**



Componentes

1 6 Playerboards individuais (tabuleiro do jogador)



3 1 Banco (frente e verso)



5 102 Marcadores de Fortuna: (com valores variados)

5.1

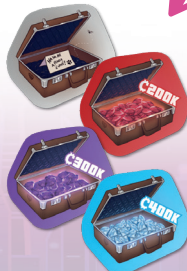


78 Mochilas de dinheiro.

5.2



24 Maletas de pedras preciosas.



2 60 Cartas: 6 baralhos individuais com 10 cartas cada.



4 1 Prisão



6 18 Carros-fortes (frente e verso)



7

1 Livro de Regras



Preparação

► Cada jogador recebe 1(um) **Playerboard** ❶ e o **baralho de 10 cartas** ❷ correspondentes à sua Máfia.

► O **Banco** ❸ e a **Prisão** ❹ são colocados lado a lado, no centro da mesa, ao alcance de todos e são colocadas 3(três) **mochilas de dinheiro** ❺.1 aleatórias, viradas para baixo, sobre a **Prisão**.

► Embaralhe os **Carros-fortes** ❻, pegue 9 deles e coloque-os virados para baixo ao lado direito do Banco. Eles servem como contadores de rodadas.

► Os **marcadores de fortuna** ❺ são deixados virados para baixo, ao lado da Prisão e do Banco, formando uma **Reserva** ❽.

► O primeiro **Carro-forte** é revelado e a quantia de mochilas e maletas nele indicada é colocada sobre o **Banco**.

► Descarta-se o primeiro **Carro-forte** e o próximo é aberto. Coloque sobre ele a quantidade indicada de **mochilas** ❺.1 e **maletas** ❺.2.

► Cada jogador embaralha seu próprio **baralho** e coloca ao lado direito do seu **playerboard**. Depois compra as 4 primeiras cartas do baralho.

► Vocês estão prontos para começar!



Objetivo

No submundo de Meow City, dinheiro é poder. Por isso, a gangue que tiver conquistado a maior fortuna ao final da partida vence o jogo.

A partida acaba ao final da 8ª rodada.

Anatomia das cartas



Jogando

Uma partida de Dogs' Day é jogada em 8 rodadas e cada rodada é dividida em 4 pequenas fases:

Seleção da Equipe
O Assalto
A Reviravolta
Um novo dia para roubar

Seleção da Equipe

Nesta primeira fase, os jogadores devem selecionar, secretamente, uma carta de suas mãos e colocá-la virada para baixo à sua frente na mesa. Quando todos tiverem escolhido, as cartas são reveladas simultaneamente e formam uma fileira, chamada de **Cena** abaixo do banco, em ordem **CRESCENTE**.

*Cartas de **O Infiltrado (X9)** sempre são posicionadas no início da fileira.*

Números iguais são colocados um acima do outro. Não importa qual(is) está(ão) acima ou abaixo.

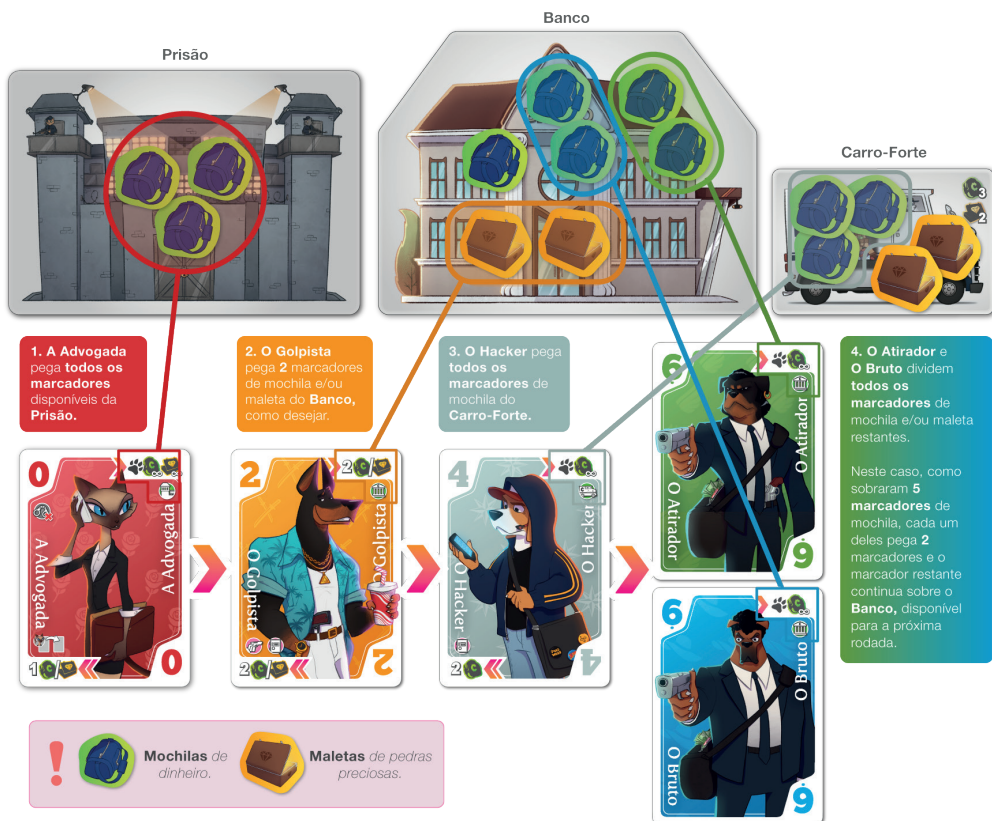
O Assalto

Antes de darem início ao assalto, os jogadores verificam se o assalto será bem sucedido ou será um fracasso. Caso uma única carta de **O Infiltrado (X9)** tenha sido revelado na rodada, o assalto foi frustrado (veja o quadro Assalto Frustrado). Caso nenhuma ou mais de uma carta de **O Infiltrado (X9)** estejam presentes na rodada, o assalto acontece.

Agora, com o assalto bem sucedido, os jogadores devem resolver, em ordem crescente, as ações de seus personagens.

Começando por **A Advogada (0)** até **O Motorista (7)**, eles vão pegando os marcadores de fortuna do Banco, do Carro-forte e/ou da Prisão, de acordo com as ações dos seus personagens (*consulte página 10 para detalhes das ações de cada um dos personagens*).

Caso exista mais de uma carta de um mesmo número no Assalto, os jogadores que jogaram aquelas cartas resolvem, ao mesmo tempo, o efeito de suas cartas, da melhor forma possível. (*Exemplo 1*)



Exemplo 1



O Assalto Frustrado

Caso um único **X9** tenha sido revelado na rodada, **O Assalto** não acontecerá. Portanto, as fases **O Assalto** e **A Reviravolta** não acontecerão. Em vez disso, as cartas jogadas que não possuem o símbolo são colocadas viradas para baixo na área da **Prisão** e seus donos devem pagar **um marcador de fortuna** de seus cofres sobre a **Prisão** como pagamento dos honorários da **Advogada** e da Prefeitura de Meow City. Caso não possua nenhum marcador de fortuna em seu **Cofre**, o jogador não coloca nada sobre a **Prisão**.

Cartas que possuem o símbolo não são presas e são colocadas à esquerda do playerboard de seus donos (na área de Aposentados).

O jogador que jogou a carta **O Infiltrado (X9)** recebe **uma mochila de dinheiro da Reserva para cada carta presa por ele** (que foi colocada na **Prisão**).

A Advogada (0) entra em cena e resolve seu efeito na **Prisão**. Caso mais de uma **Advogada** tenha sido jogada nesta rodada, o valor é dividido igualmente entre as **Advogadas** jogadas. Caso não seja possível dividir igualmente, os marcadores de fortuna restantes continuam na **Prisão**.

A Reviravolta

Após resolverem todos os efeitos da parte de cima de suas cartas e terem concluído **O Assalto**, os jogadores devem dividir o fruto do **Assalto**. Ou seja, eles vão resolver, agora em ordem **DECRESCENTE**, os efeitos contidos na parte inferior das cartas (consulte página 10 para detalhes das ações de cada um dos personagens)

IMPORTANTE: Caso duas ou mais cartas do mesmo número estejam presentes no **Assalto**, a ação da **Reviravolta** daqueles personagens não são resolvidas.

Ao final desta fase, os jogadores retornam suas cartas e todos os marcadores que estão sobre elas para seus respectivos playerboards. A carta recém utilizada na rodada é colocada virada para cima, ao lado esquerdo do playerboard, na **Área de Aposentados** , e as malas e mochilas conquistadas são posicionadas, viradas para baixo, sobre o espaço central do playerboard, na **Área do Cofre** daquele jogador.

Um novo dia para roubar

Ao final da fase **A Reviravolta**, o **Carro-forte** aberto na rodada atual deve abastecer o **Banco** com os marcadores de fortuna que estão sobre ele (caso não possua nenhum marcador de fortuna, nada vai para o **Banco**). Um novo **Carro-forte** é aberto e abastecido com as quantidades mostradas de **mochilas** e **malas**. Uma **mochila de dinheiro** da reserva é colocada na **Prisão**, isso se repete em todas as rodadas.

Além disso, os jogadores repõem as cartas de suas mãos com cartas de seus baralhos para que tenham 4 cartas em suas mãos novamente.

Na penúltima e na última rodadas as cartas da mão não são repostas, pois o baralho individual já deve estar vazio.

Vencendo o Jogo

Ao final da oitava rodada, quando os jogadores tiverem apenas duas cartas em suas mãos, eles somam a fortuna que possuem em seus **Cofres** (mochilas e malas) e aquele que possuir **a maior soma de dinheiro vence a partida**.

Em caso de empate, o jogador com mais malas de pedras preciosas é o grande vencedor!

O Banco

O Banco de Meow City é o alvo dos cães mafiosos neste jogo, porém, você pode escolher duas formas de jogar com o banco. Como a peça que o representa tem dois lados diferentes, elas são levemente diferentes em sua proposta e podem mudar um bocado a experiência do jogo.

De um lado, o banco não possui nenhum dinheiro. Tudo o que tem sobre ele, veio de carros-fortes. Do outro lado temos outro banco. Nesta segunda opção o banco sempre terá um mínimo de dinheiro em suas reservas. Se, após a fase **Um novo dia para roubar**, o banco tiver menos de 3 marcadores de fortuna (mochilas + maletas), complete com mochilas para que tenham 3 marcadores de fortuna nele.

Escolha como quer jogar e divirta-se.

Obs.: Nas primeiras partidas indicamos jogar com o banco que nunca fica vazio.

Partidas Avançadas

Quando estiverem acostumados ao jogo, é recomendado que os jogadores, antes de começarem a partida, separem a carta **O Infiltrado (X9)** de seus baralhos e iniciem o jogo com ela em suas mãos. Sendo assim, em vez de completar sua mão para 4 cartas, na fase **Um novo dia para roubar**, cada jogador(a) completa sua mão para 5 cartas. O restante do jogo permanece igual.



Os Personagens

Cada personagem do jogo possui ações do **Assalto** e/ou da **Reviravolta**. Confira a seguir em detalhes sua história e o que cada personagem faz.



Não possui efeito.



Pegue **5 marcadores de fortuna** (mochilas e/ou malas) **dos outros participantes da Cena**. Pode pegar da própria Cena, ou dos Cofres dos jogadores presentes na Cena.



Pegue **2 marcadores de fortuna** (mochilas e/ou malas) do **Banco**.



Roube **2 marcadores de fortuna** (mochilas e/ou malas) **dos outros participantes da Cena**. Pode pegar da própria Cena, ou dos Cofres dos jogadores presentes na Cena.

O Mentor (1)

Nome: Desconhecido/Sr S.

Bio: Estrategista, seguro e enigmático, Sr. S, mais conhecido como "Mentor", é a grande cabeça da operação. Ambicioso, passou anos arquitetando o plano de assalto ao Banco de Meow City e convenceu os chefões das Máfias Caninas.

Sr. S é uma grande incógnita para todos, ninguém sabe seu verdadeiro nome, tão pouco sobre o seu passado ou de onde veio, apenas especula-se que ele já foi professor de matemática algum dia.

Responsável por organizar a equipe, o Mentor selecionou a dedo os melhores criminosos para realizar o assalto. Com a oportunidade de transformar seu planejamento em uma realidade, ele não vai desistir tão facilmente. Quando o Mentor entra em ação, a vitória é certa.

O Golpista (2)

Nome: Thomas Vegaweiller

Bio: Galanteador, engraçado e convencido, Thomas Vegaweiller, mais conhecido como "Tommy", é o maior golpista que já apareceu em Meow City. Filho dos Vegaweiller, abandonou seu futuro garantido e decidiu não ser mais um cão adestrado pela Máfia como seu irmão Vincent. Irreverente, seus golpes são sempre muito bem planejados, contando com sua lábia e suas trapaças é capaz de contornar as situações mais complicadas.

Quando é recrutado pelo Mentor para ajudar no grande assalto ao Banco de Meow City, Tommy vê uma oportunidade perfeita para faturar alto. Ele será capaz de passar por cima de todos para conquistar seus objetivos, nem que para isso tenha que passar por cima até de seus bons cães-panheiros.



Pegue **todas as maletas** de pedras preciosas do **Banco**.



Fuja da Cena (não pode ser roubado por nenhum outro jogador até o final dessa rodada). Vai imediatamente para a Área de Aposentados.



Pegue **todas as mochilas de dinheiro** do **Carro-forte**.



Roube **2 mochilas de dinheiro** do **Cofre** dos outros presentes na Cena.

A Escavadora (3)

Nome: Sofia Jewelez

Bio: A divertida e determinada Sofia Jewelez, é uma grande ladra e falsificadora de jóias de Meow City. Nascida e criada no submundo, Sofia ficou conhecida por praticar roubos explodindo caixas eletrônicos e vendendo jóias falsas. Apesar dos crimes, ela tem bom coração, está nesse mundo apenas para sustentar sua prole.

Com enorme experiência em roubos, se tornou uma expert em fugas criativas e engenhosas, chamando a atenção dos chefões da Máfia.

Com seu faro inabalável, ela é capaz de descobrir onde estão os objetos de maior valor dentro dos Bancos e cavar túneis até eles, explodindo o que estiver no caminho para chegar onde for preciso. Essa é a oportunidade que Sofia tem para largar o crime e dar uma vida melhor para seus filhos, nada vai conseguir detê-la!

O Hacker (4)

Nome: Wally Beagleson

Bio: Tímido, dedicado e engenhoso, Wally Beagleson, ou "Hacker", como é conhecido, é um especialista em ataques cibernéticos. Acanhado desde filhote, Wally sempre se interessou por computadores e tecnologia, desenvolvendo rapidamente suas habilidades, ele se tornou um dos maiores hackers de Meow City.

Fez diversos ataques cibernéticos a grandes empresas da cidade e mesmo assim a polícia nunca conseguiu localizá-lo. Por seus feitos ganhou renome no submundo de Meow City e chamou a atenção do Mentor.

Recrutado para fazer parte da equipe que vai assaltar o Banco de Meow City, ele conhece a perigosa Poodley Queen, acaba seduzido e passa a fazer de tudo para tentar conquistar um lugar no coração da fora-da-lei.



Não pode ser presa.



Pegue **1 mochila** e **1 maleta do Banco**.



Roube **todos os marcadores** (mochilas e/ou maletas) da carta **imediatamente à esquerda de La Femme** na Cena.



Pegue **todas as mochilas do Banco**.



Não tem efeito.

La Femme (5)

Nome: Poodley Queen

Bio: A destemida, ágil e perigosa Poodley Queen, ou *La Femme*, como é chamada por todos de Meow City, é uma famosa ladra. Quando adolescente, Queen tinha bastante talento e facilidade com esportes, conquistando diversos títulos em diversas categorias por sua mira impecável e elasticidade invejável.

Com o passar do tempo e a cidade dominada por gatos, ela cansou de não ser valorizada nos esportes e passou a usar suas formidáveis habilidades para o crime, realizando diversos furtos pela cidade. Sendo pega em flagrante diversas vezes, ela sempre dá um jeito de escapar da prisão. Com toda essa fama impressionante, ela recebeu o convite do Mentor para participar dos assaltos.

Aliada de seu charme e sua astúcia, ela fará de tudo para ter tudo aquilo que merecia, mas foi impossibilitado pelos gatos da cidade.

O Atirador (6)

Nome: Vincent Vegaweiller

Bio: Disciplinado, metódico e confiante. Este é Vincent Vegaweiller, mais conhecido por "Vinny" entre os chefões da máfia de Meow City. Vinny, ao contrário de seu irmão Tommy, foi devidamente treinado e adestrado pela Máfia, se tornando um exímio e fiel assassino de aluguel.

Com sua mira impecável e seu olfato aguçado, Vinny é perito em rastrear seus alvos. Ao lado de seu fiel escudeiro, Jackson Boxfield, nada e nem ninguém consegue pará-los. Quando o assunto é cumprir uma missão: Missão dada é missão cumprida para essa dupla.



Pegue **todas as mochilas do Banco**.



Não tem efeito.



Não pode ser preso.



Não tem efeito.



Roube **4 marcadores** (mochilas e/ou malas) **da Cena** (apenas marcadores que estejam sobre as cartas presentes na Cena) e **fuga da Cena** (não pode ser roubado por nenhum outro jogador até o final dessa rodada).

O Bruto (6)

Nome: Jackson Boxfield

Bio: Destemido, forte e tagarela, Jackson Boxfield é um ex-lutador de artes marciais mistas que encerrou sua carreira antecipadamente para adentrar a vida do crime. O Bruto, como é chamado no submundo de Meow City, é um assassino de aluguel muito respeitado e temido, difícil de derrubar. Tem o costume de conversar bastante com suas vítimas antes de puxar o gatilho, desrespeitando o famoso ditado: Cão que ladra não morde. Ele morde.

Morde tanto que, ao lado de seu parceiro Vinny Vegaweiller, foram os primeiros criminosos requisitados pelo Mentor, sendo responsáveis por cuidar da linha de frente nos assaltos.

O Motorista (7)

Nome: Puppy Meters

Bio: O ligeiro e sonhador Puppy, apelidado de "Puppy Driver" pelos colegas, é um jovem ladrão de carros que acabou se tornando um excelente motorista de fuga com o tempo.

Sempre com alguma música tocando em seus fones, o Motorista pode parecer desatento, mas está sempre de olhos bem abertos, de olho em tudo. Quando foi pego roubando o carro do Sr S., ele acabou recebendo uma proposta que não pôde recusar. Agora Puppy faz parte da equipe e possui um dos papéis mais importantes nos assaltos, pois é graças a ele que todos conseguem escapar impunes.

Porém, como Puppy não está disposto a lidar com a polícia, ele não vai pensar duas vezes na hora de fugir de um assalto que deu errado.



Não pode ser preso.



Pegue **todos os marcadores** (mochilas e/ou malas) **da Prisão**. Funciona mesmo quando o Assalto é frustrado.



Roube **1 marcador de fortuna** (mochila ou mala) **da carta imediatamente à direita da Advogada na Cena**.



O Assalto **não** acontece e todas as cartas presentes na rodada são presas*.



Pegue **1 mochila** de dinheiro **da Reserva** para cada carta presa nesta rodada.

*exceto as cartas que possuem o ícone

A Advogada (0)

Nome: Sally Goodkitten

Bio: Esperta e ambiciosa, Sally Goodkitten é uma famosa advogada de Meow City. Conhecida por seus anúncios espalhafatosos para clientes duvidosos, ela atua em qualquer tipo de caso criminal. No fim das contas, o importante para Sally é faturar, não importa como.

Quando o plano de assalto ao Banco Central organizado pelos cães é frustrado e os mais despreparados vão para a prisão, a saída dos mafiosos é uma só: "Better call Sally!". Ela rapidamente entra em cena com seus métodos nada ortodoxos. Sua preocupação é o bem-estar do cliente. Mas a prioridade são seus honorários em dia.

O Infiltrado (X9)

Nome: Chad Furless/"Frank"

Bio: Chad Furless é detetive da polícia de Meow City. Obstinado, ele sempre fez questão de circular pelo submundo do crime de Meow City. Por meio dos seus contatos ficou sabendo dos assaltos planejados por um desconhecido e misterioso Sr. S, que as máfias caninas passaram a apoiar.

Querendo se destacar ainda mais dentro da corporação, Chad cria um disfarce para se infiltrar nos bandos que vão participar dos assaltos. Nasce assim "Frank", supostamente um grande atirador de elite e perito em falsificações de credenciais de acesso à bancos.

Com essa reputação, Chad, o Infiltrado, consegue a atenção que queria do Mentor e "Frank" é enfim recrutado para fazer parte da equipe. Agora, Chad aguarda o melhor momento para desfazer os planos do Sr. S e prender a maior quantidade de criminosos possível.

Iconografia



- Efeito de **O Assalto** (parte superior)



- Efeito de **A Reviravolta** (parte inferior)



- **Foge da Cena.** Não pode ser roubado até o final da rodada. Vai imediatamente para a Área de Aposentados.



- **Prender**

Esta habilidade é anulada quando dois ou mais Infiltrados são jogados na mesma rodada.



- **Não** pode ser preso.



=



= **Mochila de dinheiro**



=



=

= **Maleta de pedras preciosas**



= €100k



= €200k



= €300k



= €150k



= €200k



= €400k



= €0k

Localidades:

(Áreas onde se aplicam os efeitos)



- O Banco



- O Cofre



- A Prisão



- A Cena



- O Carro-forte