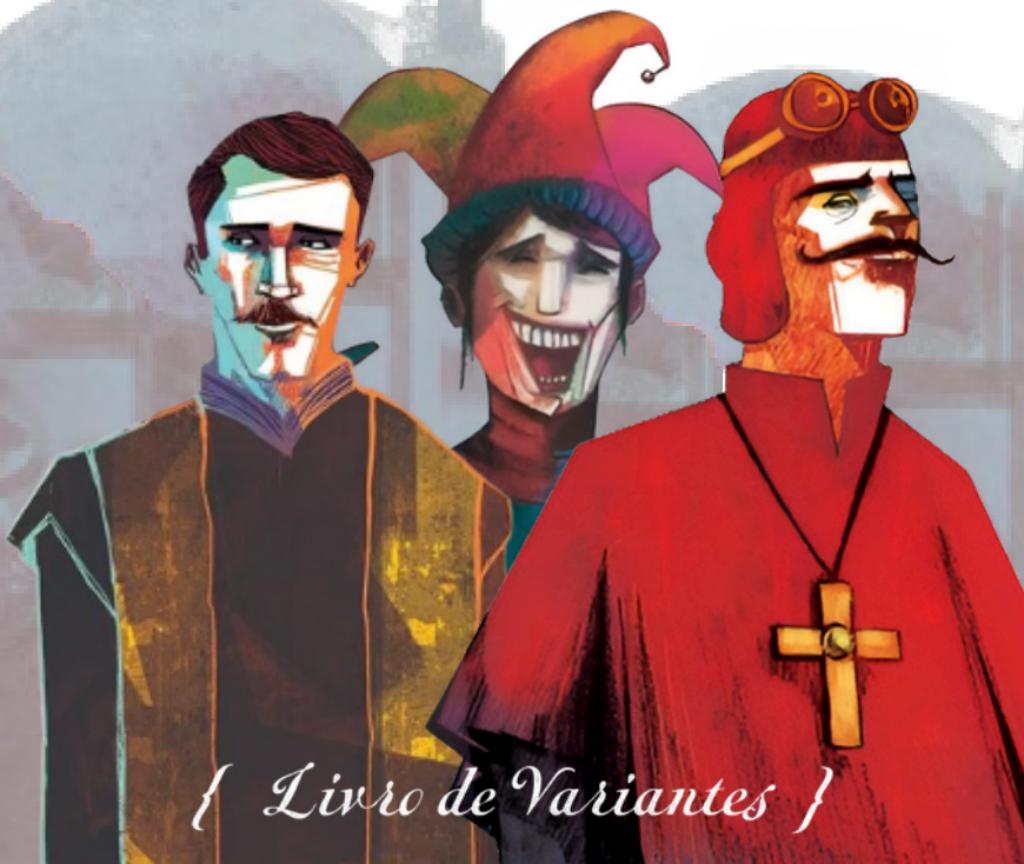


Coupar



{ Livro de Variantes }



Justiça Lenta



Os golpes só podem ser dados com 10 moedas, ao invés de 7, sendo obrigatório com 15 moedas.

Corrupção

No início do jogo, receba duas cartas e selecione uma para manter e outra para descartar. Em seguida, sua segunda carta será sorteada aleatoriamente.

Golpe Magno

Quando um jogador atingir 14 moedas, todos perdem 1 influência.

Por baixo dos panos

Embaralhe todas as cartas do jogo e, em seguida, separe aleatoriamente 18 delas para formar um baralho exclusivo. Esse monte será usado durante a partida, e suas cartas permanecerão secretas para todos os jogadores.

Recompensa

Elimine um jogador com mais de 7 moedas e ganhe 2 moedas de recompensa (por golpe, contestação ou assassinato).

Espólio

Quando alguém é eliminado, suas moedas são divididas entre os jogadores restantes em partes iguais, caso sobre devolva para o banco.



Herança



O jogador eliminado terá suas moedas divididas e tomadas pelos jogadores a sua direita e esquerda.

Falso Duque

Haverá apenas 1 Duque no baralho.

Votos do Senado

Golpes de estado precisam de aprovação da maioria dos jogadores vivos.

Mercado Negro

Poderá pagar 4 moedas para trocar uma carta da mão com uma do baralho.

Ladrão de Túmulos

Poderá pagar 6 moedas para trocar uma carta da mão com uma revelada na mesa.

Adeus

Ao ser eliminado, poderá fazer uma ação para afetar todos os jogadores (Ex. pegar 1 moeda de todos os jogadores, trocar uma das cartas e etc.)

Meia Mentira

Com 2 influências, mantenha 1 carta revelada (visível a todos). Esta carta pode ser trocada ou assassinada normalmente, enquanto a outra permanece oculta.



O Rei

Se possuir 2 cartas idênticas, você pode bloquear qualquer ação contra si. Pode blefar, mas se for contestado e mentir, será eliminado. Se conseguir, deve trocar ambas as cartas.

Pânico Econômico

Quando alguém acumular mais de 8 moedas, todos os jogadores recebem 1 moeda automaticamente.

Lei Marcial

O valor do Golpe base é $3 + \text{número de jogadores}$ (ex: 4 jogadores = Golpe por 7 moedas). A cada eliminação o valor do golpe diminui - 1, sendo o limite máximo na carteira o valor do golpe + 3.

Crise Financeira

Nenhum jogador pode ultrapassar o valor atual do Golpe em moedas. Se exceder o jogador deverá pagar para o banco.

Rei e Herdeiros

Três papéis secretos serão distribuídos: Rei (revelado), Herdeiros e Traidores. Os Traidores devem eliminar o Rei e Herdeiros; os Herdeiros precisam eliminar os Traidores. O Rei não pode sofrer Golpe de Estado. Se o Rei for eliminado com Herdeiros vivos, o mais rico assume o trono (em empate, sorteia-se).

Câmara

Todos vão receber 4 influências, e escolhem duas para ficar e duas para colocar no baralho.

Coringa

A carta 'Coringa' pode assumir qualquer habilidade do jogo. Se contestada, será revelada publicamente e o jogador que contestou não perde sua carta. O dono do Coringa deve então trocá-lo por uma nova carta do baralho, a ação feita será invalidada.

Sombras do Palácio

Um personagem é revelado na mesa, só existirá ele no jogo e o uso dele é público, todos podem usar.

Evento Real

Eventos aleatórios modificam as regras a cada 3 rodadas (Ou um número determinado pela casa).

Suborno Real

O Mandato de Defesa começará no centro da mesa, podendo bloquear um Golpe contra quem o deter. Por 6 moedas, pode adquirir o Mandato para si. Se usar a defesa contra um Golpe, o Mandato retorna ao centro para ser resignado, porém se gastar 8 poderá pegar o mandato de outro jogador e deixar a sua frente.



O Trio Falso

Em vez de 2 cartas, começa com 3, porém com 2 vidas apenas.

Leilão Clandestino

Uma carta é oferecida no meio da mesa, a cada 4 rodadas, quem oferecer mais moedas pegara a carta para si descartando outra publicamente.

Sombras do Palácio

Um personagem é revelado na mesa, só existirá ele no jogo e o uso dele é público, todos podem usar.

Evento Real

Eventos aleatórios modificam as regras a cada 3 rodadas (Ou um número determinado pela casa).

Imprensa

Gaste 5 moedas para revelar uma carta de outro jogador para todos a sua escolha, porém o jogador afetado ganha 3 moedas.

Febre do ouro

O jogador com mais moedas da mesa é obrigado a pagar 1 moeda extra ao fazer qualquer golpe de estado.



Revolução

O jogador que chegar ao máximo de moedas estabelecido na mesa terá todos os ataques da rodada direcionados a ele até que o mesmo gaste suas moedas.

Chantagem

Ao gastar 7 moedas você poderá roubar uma influência de um jogador e pegar para você, porém você deverá dar uma de suas cartas para ele, porém pode ser bloqueado pelo embaixador, inquisidor, e bufão.

Cadeia de Golpes

Quando um jogador levar um golpe, se tiver 7 ou mais moedas poderá dar um golpe seguido em quem ele quiser.

Contrabando

Você pode tirar uma influência sua para ganhar 10 moedas automaticamente.