



# BACKSTABBERS

## MANUAL



GAME DESIGN

PEDRO CAVALCANTI

CHARLES DE OLIVEIRA

ILUSTRACAO

LEHI HENRI



# Sumário

- Introdução .....	pág 1
- Componentes .....	pág 1
- Objetivo .....	pág 1
- Preparação .....	pág 1
- Disposição da Mesa .....	pág 2
- Estrutura do Jogo .....	pág 2
- Jogadores Eliminados .....	pág 3
- Fim de Jogo .....	pág 3
- Campo do Jogador .....	pág 3
- Anatomia das Cartas .....	pág 4
- Tipos de Cartas .....	pág 4
- Ações Básicas .....	pág 5
- Níveis .....	pág 5

## Informações Extras

- Palavras Chave .....	pág 6
- Como Realizar Comparações .....	pág 6
- Contagem de Rodadas .....	pág 7
- Modos Alternativos .....	pág 7
- Casos Especiais .....	pág 8
- Pontuações Especiais .....	pág 8
- Cartas de Referência .....	pág 9
- Cartas de Zumbi .....	pág 9
- Agradecimentos .....	pág 10



# BACKSTABBERS

3-8 Jogadores | 45 min | 16+ anos

Depois de toda a devastação deixada para trás, os humanos continuam com sua caminhada de destruição, deixando sua marca por onde passam.

Dessa vez as vítimas são os seres da floresta de Etheria, onde os humanos construíram sua nova cidade. Mesmo resistentes, os seres místicos foram lentamente contaminados pelas superficialidades humanas.

Agora, em um mundo tomado pela ambição e por desejos individuais, todos lutam para ser o novo soberano, não importa o quanto custe.

Em Backstabbers, você é um dos habitantes de Solara, corrompido pelo capitalismo instaurado pelos seres humanos. Agora seu objetivo é derrotar todos, em busca de se tornar o mais poderoso do planeta.



## Componentes

- |                                    |                          |
|------------------------------------|--------------------------|
| - XX Cartas de personagens básicos | - 1 Manual do jogo       |
| - 1 Marcadores de Ditador*         | - 8 Cartas de Referência |
| - 1 Marcador de Fiscal             | - 2 Cartas de Preparação |
| - 1 Marcador de Sortudo            | - 7 Cartas de Zumbi      |
| - 2 Marcadores de Árbitro*         | - 35 Moedas*             |
| - 1 Personagem para Apoiador       | - Saquinho*              |

*Cartas de Marcadores são utilizadas para marcar o alvo da ação das cartas que indicam seu uso, devem ser colocadas ao lado do Líder do alvo.*



## Objetivo

Elimine jogadores e permaneça vivo para ganhar moedas. Junte 5 moedas para se tornar o novo Soberano.

## Preparação

1. Selecione o nível do jogo. (pág 5)
2. Embaralhe todas as cartas que serão utilizadas.
3. Distribua 2 (duas) cartas para cada jogador.
4. Coloque uma carta no cemitério. (pág 2)
5. Coloque o restante das cartas na pilha de compras. (pág 2)



**Descarte:** Pilha de cartas inativas. O Descarte pode ser consultado a qualquer momento. Caso uma carta saia do Descarte ela deve ser mostrada a todos os jogadores. Quando a pilha de compras acaba, o Descarte deve ser embaralhado e usado no lugar da pilha de compras.

**Cemitério:** Área onde ficam as cartas que estão fora do jogo. Sempre inicia-se o jogo com uma carta no Cemitério.

## Estrutura de Jogo

O jogo começa pelo último jogador que foi pego mentindo.

Em seu turno, você deve realizar as seguintes ações nesta ordem:

1. Comprar uma carta;
2. Escolher uma ação de uma das cartas em sua mão;
3. Mover seu Líder atual para o Descarte ou Área Permanente (pág 3).
4. Realizar sua ação colocando a carta escolhida como o seu Líder (pág 3).

Após seu turno, o jogo continua pelo próximo jogador em sentido horário. Os turnos continuam até que apenas um jogador reste com cartas na mão.

Um jogador será eliminado quando perder todas as suas cartas da mão, sendo o máximo de cartas na mão igual a 2, a não ser que outra regra mude isso. O oponente da ação que o eliminou ganha uma moeda. (veja regras de pontuação especiais pág. 8)

Quando eliminado tendo uma carta Reserva (pág 3), a mesma deverá ser descartada. Outras cartas permanecem no Campo. Caso a Pilha de Compras acabe, embaralhe o Descarte numa nova Pilha de Compras.

## JOGADORES ELIMINADOS

O Jogador eliminado continua jogando como Zumbis. Quando for a vez de um Zumbi, ele deve escolher um jogador e um número, se o alvo tiver uma carta com esse número perde a carta.

Quando metade da mesa (metade -1 quando ímpar) tiver sido eliminada, o poder do Zumbi aumenta, ele deve escolher um número e todo jogador que tiver uma carta com esse número perde a carta. Caso um Zumbi elimine a mesa inteira nesta ação, ele ganha uma moeda.



Todas as defesas funcionam contra essas ações, menos o Sequestrador. Eliminar um jogador como Zumbi não te dá moedas.

## Fim de Jogo

O último jogador que tiver cartas em sua mão ganha duas moedas, neste ponto, caso um jogador tenha 5 moedas ou mais, o jogador com mais moedas se torna o novo Soberano, encerrando assim o jogo. Caso contrário, uma nova partida é iniciada, começando por quem venceu.

Em caso de empate, o jogador com mais cartas na mão vence. Caso persista o empate, o jogador com a maior soma vence. Em último caso, o jogador que tiver o maior Líder é o vencedor, ou ambos puxam uma carta até que alguém tenha uma carta maior e seja o Soberano.

## Campo do Jogador

### Reserva



### Líder



### Área Permanente

**Campo:** Área em frente ao jogador onde ficam suas cartas do tipo Permanente que estão ativas e o seu Líder.

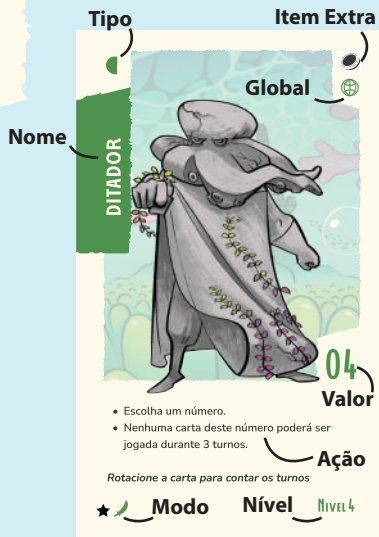
**Líder:** Carta escolhida para utilizar a ação e representar o jogador pela próxima rodada. Parte do campo. Um jogador pode ficar sem Líder durante o andamento do jogo. Depois do jogador ser eliminado, o Líder não deve ser descartado, pois algumas cartas ainda interagem com ele.

**Área Permanente:** Parte do campo onde ficam apenas suas cartas do tipo Permanente ou de Rodada.

**Reserva:** Algumas cartas têm interações que dão ao jogador uma carta que deve ser colocada virada para baixo na Reserva. Em seu turno, caso o jogador tenha uma Reserva, ele deve comprar esta carta ao invés de comprar da pilha de compras. O jogador não pode ter mais de uma carta na Reserva.

Não é permitido compartilhar informações adquiridas com outros jogadores.





## Anatomia das Cartas

- **Nome:** Nome da carta;
- **Valor:** Quanto vale a carta;
- **Tipo:** Tipo de ação da carta;
- **Ação:** O que acontece quando a carta é ativada;
- **Item Extra:** Quando essas cartas entram no jogo, adicione os marcadores correspondentes;
- **Nível:** Indica em que nível esta carta é recomendada para ser introduzida no jogo, os níveis são opcionais; (pág 5)
- **Modo:** Indica cartas a serem usadas nos modos alternativos do jogo;
- **Global:** Cartas Globais atingem todos os jogadores que não estão protegidos.

## Tipos de Cartas

### Imediatas

Cartas que tem ação apenas no momento em que são jogadas.

### Rodada

Cartas que tem ação durante uma quantidade de rodadas descrita pela carta.

### Permanentes

Cartas que tem ação enquanto estiverem em seu campo, até que sejam desativadas.

### Secretas\*

Cartas que tem uma ação secreta enquanto estiver em sua mão, você não deve informar que está usando a ação dela e nem jogá-la.

### Reativas\*

Cartas que são ativadas pela ação de outra carta, deve estar em sua mão para ser ativada. Não é ativada por cartas Globais nem Automáticas.

### Automáticas\*

São ativadas por alguma condição de jogo, devem ser jogadas mesmo sem ser a sua vez e não contam como seu turno, nem te dão moedas.

\* Quando jogadas em seu turno sem ativar os requisitos, cartas Secretas, Reativas e Automáticas não tem ação.

# Ações Básicas

Algumas ações são a base das cartas e estão marcadas em **MAIUSCULO** e **NEGRITO**

- **ADVINHAR:** Tentar acertar uma informação sobre a carta do alvo.
- **VER:** Ver cartas que pertencem ao alvo.
- **TROCAR:** Trocar cartas das mão com um alvo, o jogador escolhe a carta a ser trocada, a carta não pertence mais ao alvo.
- **ROUBAR:** Pegar uma carta da mão do alvo, você escolhe, as vezes sem ver, a carta não pertence mais ao alvo.
- **COMPARAR:** Comparar informações da carta para ver quem ganha.

## Níveis

Backstabbers pode ser jogado em vários níveis diferentes. Os níveis foram elaborados de forma a ensinar progressivamente as mecânicas do jogo aos jogadores e promover diferentes níveis de complexidade das ações. Cada nível abaixo contém uma lista das cartas que compõem o nível. Os níveis são acumulativos, ou seja, cada nível deve usar as cartas listadas no nível mais todas as cartas dos níveis anteriores:

### Nível 1

- 2 Sequestradores
- 2 Ajudantes
- 10 Assassinos
- 6 Espiãs
- 3 Pobres
- 4 Guardiões
- 2 Negociantes
- 2 Metamorfos
- 3 Ricas
- 1 Vidente
- 1 Anjo
- 1 Amante

### Nível 2

- 2 Duas Caras
- 1 Sortudo
- 4 Atiradores
- 2 Árbitros
- 3 Incendiárias
- 1 Ditador\*
- 1 Juiz
- 1 Empreendedor

### Nível 3

- 2 Reflexos\*
- 1 Fiscal
- 4 Discriminadores\*
- 1 Oráculo
- 3 Comparadores\*
- 2 Políticos
- 1 Traficante
- 1 Usurpadora
- 1 Fofoqueira
- 1 Ladrão
- 1 Sacrifício

### Nível 4

- 2 Impostores\*
- 2 Guarda Costas
- 1 Sorrateira
- 3 Delatores
- 2 Negacionistas\*
- 1 Especulador\*
- 1 Intrumetida\*
- 1 Segurança
- 1 Trapaceiro

### Nível 5

- 1 Apanhador
- 1 Pedinte\*
- 1 Arruaceiro
- 2 Cambistas\*
- 1 Agiota
- 1 Vírus
- 1 Cartomante
- 1 Manipuladora
- 1 Necromante
- 1 Intimidadora\*
- 1 Procurado\*
- 1 Traidora

**Você está pronto para jogar!**



## Palavras Chave

Palavras chaves são termos que definem ou complementam as ações de uma carta. Elas estão representadas em **MAIÚSCULO, ITÁLICO E EM VERMELHO** na descrição da carta.

**Investimento (Empreendedor):** Quando jogar o Empreendedor, se você já tiver moedas, você pode investir uma (1) dessas moedas para receber uma carta extra na sua mão. Se você já tem o máximo de cartas, é permitido que você tenha mais uma carta, até que ela seja eliminada. Caso ganhe a partida, você recebe seu investimento de volta e as moedas da ação do Empreendedor. Caso contrário, você perde seu investimento. Qualquer ação que desative ou remova o Empreendedor do seu Campo, faz com que você perca seu investimento. Mas não a carta extra. Jogando em dupla, ambos os jogadores da dupla ganham uma carta extra, apenas uma moeda precisa ser usada.

**Epidemia (Vírus):** Os jogadores dos lados esquerdo e direito da pessoa que recebeu o Vírus devem descartar todas as cartas da mão junto com ele. Depois, comprar uma carta a menos do que a quantidade que descartaram. Caso alguém esteja protegido, a próxima pessoa desprotegida ao lado dela deve tomar o lugar, podendo afetar quem jogou a carta que iniciou a ação. Se todos estiverem protegidos ou a próxima pessoa disponível já estiver participando da ação, não é afetada novamente.

## Comparações

Durante uma comparação de cartas, é importante lembrar que apenas as cartas restantes em sua mão devem ser consideradas. Por exemplo, suponha que você tenha cartas de valor 3 e 8 e uma Rica, que tem valor 7. Em seguida decide usar a Rica. Nesse caso, a soma que você deve considerar é apenas a dos valores das cartas 3 + 8, que continuam em sua mão, sem incluir os 7 pontos da carta Rica, que foi colocada como Líder, saindo assim da sua mão.

Cartas na Mão



Carta Jogada



# Cartas de Múltiplas Rodadas

Algumas cartas de **Rodada** duram mais de uma rodada, para saber a hora de descartá-la recomendamos rotacionar a carta 90° a cada rodada.



Rodada 1



Rodada 2



Rodada 3



Rodada 4

## Modos Alternativos

### Modo Limite

Neste modo o jogo acaba quando a pilha de compras acabar. Caso mais de um jogador ainda esteja em jogo, siga as regras de empate para definir o vencedor da partida. (pág 3)

### Modo de Ataque

O objetivo do modo de ataque é eliminar todos os jogadores o mais rápido possível, por isso nesse modo não existem defesas. Para isto você deve remover algumas cartas do baralho, deixando apenas as que tem o ícone do modo de ataque: 🗡️

- |                |               |                |                |                 |
|----------------|---------------|----------------|----------------|-----------------|
| - Sequestrador | - Amante      | - Comparador*  | - Intrometida* | - Agiota        |
| - Assassino    | - Duas Caras  | - Fofoqueira   | - Apanhador    | - Vírus         |
| - Espião       | - Atirador    | - Impostor*    | - Pedinte*     | - Manipuladora  |
| - Pobre        | - Incendiária | - Delator*     | - Arruaceiro   | - Intimidadora* |
| - Metamorfo    | - Reflexo     | - Especulador* | - Cambista     | - Traidora      |
| - Rica         |               |                |                |                 |

### Modo Infinito

O objetivo deste modo é que o jogo corra sem parar do início ao fim, até que um jogador consiga conquistar 5 moedas.

Para isso, sempre que você eliminar outro jogador, receba duas moedas. O jogador eliminado perde uma moeda, não é possível ficar com moedas negativas.

Na vez de um jogador que foi eliminado, o mesmo deverá comprar 2 novas cartas antes de iniciar seu turno, voltando assim ao jogo.

Neste modo, caso a ação Incendiária elimine um jogador, uma moeda vai para quem jogou a Incendiária e outra para o vencedor da comparação.

Este modo deve ser jogado apenas com as cartas do Modo de Ataque. 🗡️

### Modo Duo

Para jogar Backstabbers em dupla algumas regras devem ser seguidas:

1. A dupla deve sentar separada por um jogador de cada dupla entre eles.
2. A cartas das mãos não são compartilhadas e nem devem ser mostradas para sua dupla sem a ação de uma carta.



**3.** As cartas nos campos valem para ambos os jogadores da dupla. Incluindo o Guardião. Porém as proteções não salvam de Reações, como Sequestrador.

**4.** Cartas reativas podem ser utilizadas por qualquer um dos jogadores para salvar sua dupla.

**5.** Quando uma carta de comparação for jogada, a dupla do atacante e do alvo podem decidir qual dos dois jogadores vai participar da ação, sem revelar sua soma ou cartas para sua dupla.

• O atacante só pode escolher os dois jogadores da dupla para compararem entre si se não existirem outros alvos disponíveis.

• O valor da soma só deve ser revelado depois que a dupla escolher quem vai participar da ação.

**6.** Caso o Assassino seja rebatido para a dupla de quem o usou, a ação vale normalmente.

**7.** Cartas Globais também atingem a dupla do jogador que utilizou a carta.

**8.** Sua dupla pode ser alvo da sua ação, inclusive caso elimine-a, ganhe uma moeda.

**9.** O Sacrifício só deve ser feito por um jogador. Logo, a primeira pessoa da dupla a ser eliminada é quem irá voltar com a carta sacrificada, desativando assim o sacrifício. Não revive um jogador que foi eliminado antes do Sacrifício ser jogado.

**10.** Como as moedas são compartilhadas, o investimento é válido para apenas uma(1) moeda da dupla. Ambos ganham carta extra.

**11.** Sortudo e Fiscal não podem ser usados na dupla.

**12.** Agiota só deve ser usado pelo jogador que for participar da comparação.

**13.** Quando não houver outro alvo disponível, a dupla deverá ser escolhida como alvo da ação.

**14.** A ação do Zumbi pode afetar sua dupla.

## Casos Especiais

Um caso especial trata alguma jogada que possa trazer dúvidas em relação ao jogo ou durante a interação entre cartas. Além dos casos especiais, temos também algumas regras opcionais para algumas cartas.

Veja a lista de Casos Especiais e Regras Opcionais completa em nosso site:

<https://backstabbersgame.github.io/site>



## Pontuações Especiais

**Atirador:** durante a ação do Atirador, pode acontecer de mais de um jogador ser eliminado. Neste caso, o jogador que usou o Atirador ganhará apenas uma moeda, mesmo tendo eliminado mais jogadores.

**Incendiária:** a ação da Incendiária coloca dois outros jogadores em vulnerabilidade, sem afetar o jogador que usou a carta. Por isso, caso um dos dois alvos seja eliminado, quem deve receber a moeda é o alvo que foi vencedor da comparação.

## Cartas de Referência

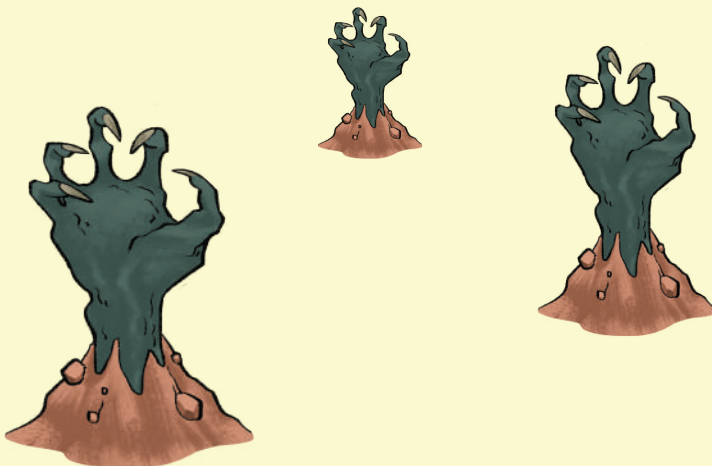
As cartas de referências ajudam você com um pequeno resumo do que fazer no seu turno, além de lembrar como cada tipo de carta se comporta e algumas ações comuns.

No verso dessas cartas, você encontrará uma tabela detalhada que representa a quantidade de cartas de cada número, organizadas por nível do jogo. As colunas da tabela representam os diferentes níveis do jogo e exibem o TOTAL de cartas disponíveis para cada valor no nível selecionado. Por exemplo, no Nível 3, você encontrará exatamente 9 cartas com valor 2.

NÍVEL	1	2	3	4	5
-1	2	4	4	6	7
00 *	2	3	4	6	6
1	10	14	14	15	16
2	6	8	9	11	11
3	3	6	6	6	7
4	4	4	6	8	9

## Cartas de Zumbi

As cartas de Zumbi servem para lembrar ao jogador eliminado que ele continua jogando. De um lado temos a ação base dos Zumbis e do outro a ação de quando metade da mesa já foi eliminada. Entregue uma carta de Zumbi para o jogador eliminado, mas lembre-se, seu Líder ainda é o mesmo de quando foi eliminado.



# Agradecimentos

## Ludérias

Nala land  
Covil Game Bar  
Ludus  
Encounters  
Balboa

Garagem do Nerd  
Lends Club  
Ludoteca  
SideQuest

LudoGrill  
Ludocafe  
Jogaderia  
Joy Joy

## Influencers

Clebitto  
Rainbow Meeple  
Nicholas (nickbgg)  
She Rolls

## Embaixadores

Leonardo Montini  
André Monteiro  
Matheus Sabino  
Brunno Azevedo

## Solarianos

Felipe Schmitz  
Yrandir Torres  
Roberto Pinheiro  
Perseu Bastos  
Lanne Paiva  
Guilherme Shigueo

## Equipe Backstabbers

Kataliny Oliveira  
Sabryna Vasconcelos



## Créditos



**SOLARA**  
STUDIOS

**Autores:** Pedro Cavalcanti & Charles de Oliveira

**Ilustração:** Lehi Henri

© SOLARA STUDIOS 2024



**“Em uma sociedade onde cada um quer ser mais  
poderoso que o outro e onde seus desejos são  
maiores do que o próximo, ninguém medirá seus  
esforços para atingir seus objetivos. Não confie em  
ninguém,  
NEM MESMO EM VOCÊ!”**

