

SALEM

1692



SALEM 1692

VISÃO GERAL DO JOGO

O ano é 1692. A cidade é Salem, no estado de Massachusetts. O mal está à espreita e você tem certeza de que alguns de seus vizinhos são Bruxas! Durante a partida, você compra e joga cartas para acusar os jogadores nos quais não confia e ajudar aqueles participantes que você acha que estão do seu lado. Quando o baralho acaba e a Carta da Noite é revelada, as Bruxas tentam matar um jogador inocente.

Os jogadores que tiveram uma Carta de Julgamento de Bruxa em qualquer momento do jogo serão sempre Bruxas, e vencem se tiverem matado todos aqueles que não forem Bruxas. Os jogadores que nunca tiveram uma carta de Bruxa durante todo o jogo (os moradores da cidade) vencem a partida se forem capazes de revelar todas as Cartas de Julgamento nas quais está escrito "Bruxa". Durante a partida, a Carta de Conspiração move as Cartas de Julgamento, e alguém em quem você confia pode se tornar uma Bruxa no meio do jogo. Você tem que agir rápido ou será o único Puritano virtuoso em uma cidade dominada pelo mal!

COMPONENTES



PREPARAÇÃO

1. Escolha o jogador mais experiente de Salem para ser o Arauto. O Arauto é quem anuncia o momento de abrir e fechar os olhos durante os Turnos da Noite.

Se o seu grupo ainda não está acostumado a jogar Salem, se alguém quiser ficar de fora ou se você tem um grupo grande, é recomendável que, em vez de um Arauto, você tenha um Moderador. O Moderador agiliza o jogo sem, de fato, jogar. Ele não é considerado um jogador.

2. Reúna o número certo de Cartas de Julgamento com base no número de jogadores, como mostra a tabela abaixo. Guarde as Cartas de Julgamento que sobraram na caixa. Embaralhe as Cartas de Julgamento e, com a face virada para baixo, distribua igualmente para cada jogador. Olhe discretamente suas Cartas de Julgamento e então vire-as para baixo, enfileirando-as na sua frente. Se você receber uma carta onde está escrito “Bruxa”, você será uma Bruxa pelo resto do jogo, mesmo que futuramente não possua mais a carta de Bruxa. Se você receber uma carta que diz “Vigilante”, você age como o Vigilante durante a Fase Noturna do jogo. Você pode ser ao mesmo tempo uma Bruxa e um Vigilante. O Vigilante tentará salvar um jogador durante a Noite.

JOGADORES	4	5	6	7	8	9	10	11	12
NÃO É UMA BRUXA	18	23	27	32	29	33	27	30	33
BRUXA	1	1	2	2	2	2	2	2	2
VIGILANTE	1	1	1	1	1	1	1	1	1

3. Embaralhe as Cartas dos Moradores da Cidade e dê uma para cada jogador. Coloque a carta virada para cima na sua frente. Leia a habilidade do seu personagem para o grupo.



Caso haja sete ou menos jogadores, você pode dar duas Cartas dos Moradores da Cidade para cada jogador. O jogador escolhe com qual carta vai ficar e guarda a outra na caixa.

4. Retire as Cartas do Gato Preto, da Noite e da Conspiração do baralho de jogo. Embaralhe e dê três cartas para cada jogador. Devolva a Carta da Conspiração para o baralho e embaralhe. Coloque a Carta da Noite na parte de baixo do baralho e coloque de lado a Carta do Gato Preto.
5. Coloque o Martelo do Juiz no meio da mesa. Caso haja um Arauto, separe as Cartas Pretas da Morte que correspondem às Cartas dos Moradores da Cidade em jogo e forme uma pilha, colocando-a sobre a mesa. Guarde as Cartas de Morte restantes na caixa. Se vocês tiverem um Moderador, coloque todas as Cartas de Morte na caixa.
6. Inicie o Amanhecer. O Amanhecer só acontece no início da partida. Durante o Amanhecer, as Bruxas secretamente dão uma Carta de Gato Preto a um jogador qualquer. Isso permite que as Bruxas se reconheçam. Elas podem colocar uma carta perigosa, a Carta do Gato Preto, em qualquer jogador para iniciar a partida. Elas também podem colocar a carta em si mesmas para afastar suspeitas.

Caso haja um Moderador:

O Moderador conduz as ações dos jogadores usando a seção Amanhecer no Guia do Moderador na página 10.

Caso haja um Arauto:

O Arauto coloca a Carta do Gato Preto virada para cima perpendicularmente no topo do baralho de jogo (para que as Bruxas possam pegá-la facilmente) e orienta todos os jogadores a fecharem os olhos. Em seguida, ele diz para qualquer jogador com uma Carta de Bruxa que abra os olhos e coloque a Carta do Gato Preto próximo a qualquer outro jogador. (Se o Arauto for uma Bruxa, ele pode ficar de olhos abertos.)

O Arauto conta em voz alta lentamente em ordem decrescente, de dez até um, e fala para as Bruxas fecharem os olhos. Depois, diz a todos os jogadores que abram os olhos.

O jogador que recebeu o Gato Preto tem que colocar a carta virada para cima na frente das Cartas de Julgamento. Assim que estiver em jogo, a Carta do Gato Preto funciona como qualquer outra Carta Azul. Ela pode ser descartada ou movida por outras cartas e pode ser recomprada e voltar posteriormente ao jogo, se for descartada.

Vêja a seção de Dicas Avançadas na página 14 para ter algumas dicas de como disfarçar o barulho quando os olhos estão fechados.

COMO JOGAR

O jogador que recebeu a Carta do Gato Preto joga primeiro. O jogo segue em sentido horário.

NO SEU TURNO

Você deve fazer SÓ uma de duas coisas:

1. Comprar 2 cartas e finalizar o turno.

Se você comprar uma Carta **PRETA**, tem que revelá-la e resolvê-la imediatamente.

OU

2. Jogue pelo menos uma carta (embora você possa jogar quantas cartas quiser no seu turno) em qualquer um dos jogadores.



Cartas VERDES são descartadas depois de serem usadas.

Cartas **AZUIS** ficam na frente do jogador até ele morrer ou a carta ser movida ou descartada por outra carta (por exemplo, Bode Expiatório ou Maldição).

Cartas **VERMELHAS** permanecem na frente do jogador até ele totalizar sete acusações. O jogador que jogar a sétima acusação escolhe uma Carta de Julgamento do jogador acusado e a revela. Todas as Cartas Vermelhas na frente do jogador acusado são então descartadas.

UM JOGADOR MORRE QUANDO

Todas as Cartas de Julgamento tiverem sido reveladas.

OU

Estiver escrito “Bruxa” em uma das Cartas de Julgamento reveladas.

OU

As Bruxas matarem o jogador durante a Noite.

Quando um jogador morre, coloca todas as cartas que tem na mão e todas as cartas azuis atualmente na sua frente na pilha de descarte. O jogador deve revelar o restante das Cartas de Julgamento e dizer a verdade ao revelar se teve ou não uma carta de “Bruxa” durante o jogo.

O JOGO TERMINA QUANDO

Os moradores da cidade (os jogadores que nunca tiveram uma carta de “Bruxa” durante a partida) vencem quando revelam todas as Cartas de Julgamento de “Bruxa” da partida. Não é necessário matar todas as Bruxas, apenas revelar todas as Cartas de Julgamento de “Bruxa”.

OU

As Bruxas vencem quando todos os jogadores vivos na partida são “Bruxas”. As Bruxas são os jogadores que têm uma Carta de “Bruxa” ou que a tiveram em algum momento do jogo.



Os moradores da cidade ganham se todas as Cartas de “Bruxa” forem reveladas.

CARTAS PRETAS

Quando uma Carta Preta for comprada, deve ser revelada e resolvida *imediatamente*.

CONSPIRAÇÃO



Quando a Conspiração é comprada, todos os jogadores escolhem às cegas e pegam uma Carta de Julgamento do jogador à sua esquerda.

Se receber uma Carta de “Bruxa”, você se junta ao time das Bruxas!

Quando a Conspiração for comprada:

1. O jogador que comprou a Conspiração revela uma Carta de Julgamento que pertence ao jogador com o Gato Preto. Se nenhum jogador tiver o Gato Preto na sua frente, pode-se pular esta etapa.
2. Cada jogador escolhe e, ao mesmo tempo, pega (sem revelar) uma Carta de Julgamento do jogador à sua esquerda e a coloca na sua frente com as outras Cartas de Julgamento.
3. Cada jogador olha com cuidado seu novo conjunto de Cartas de Julgamento.

Se você receber uma Carta de “Bruxa”, você é uma Bruxa agora e é do time das Bruxas. Se você perder uma Carta de “Bruxa”, continua sendo uma Bruxa durante a Noite e continua sendo do time das Bruxas.

Se você receber a Carta do Vigilante, agora você é o Vigilante e pode usar o Martelo do Juiz durante a Noite. Se você perder a Carta do Vigilante, você não é mais o Vigilante, e não pode abrir os olhos durante a Noite.

NOITE



À Noite, as Bruxas tentam matar um jogador (ou podem combinar de encenar a morte de uma delas), e o Vigilante tenta salvar outro jogador, evitando que seja morto. Se o Vigilante também for uma Bruxa, pode salvar o jogador errado intencionalmente.

Ao contrário do Amanhecer, a Carta do Gato Preto não participa da Noite. Se alguém presente não estiver jogando ou se já estiver morto, você pode pedir que faça o papel de Moderador em vez de usar um Arauto.

Caso haja um Moderador:

O Moderador orienta as ações dos jogadores usando a seção Noite do Guia do Moderador na página 10.

Caso haja um Arauto:

1. Abra as Cartas da Morte (correspondendo aos personagens dos Moradores da Cidade que ainda estão no jogo) e faça uma pilha com elas. Coloque a pilha em posição perpendicular no topo do baralho de jogo. Isso facilita que as Bruxas peguem as cartas silenciosamente durante a Noite.
2. O Arauto fala para todos os jogadores fecharem os olhos.
3. O Arauto diz para as Bruxas abrirem os olhos e colocarem qualquer Carta de Morte virada para baixo longe das Cartas de Morte restantes (indicando o jogador que elas querem eliminar) e colocarem as Cartas de Morte restantes viradas para baixo em uma pilha. O Arauto conta em voz alta em ordem decrescente, de vinte até um e, em seguida, pede que as Bruxas fechem os olhos (o Arauto deve manter os olhos fechados, a menos que seja uma Bruxa).
4. O Arauto instrui o Vigilante a abrir os olhos e colocar o Martelo do Juiz próximo a um jogador, que não seja ele mesmo (indicando o jogador que ele quer salvar). O Arauto conta

em voz alta em ordem decrescente, de dez até um e, em seguida, diz ao Vigilante para fechar os olhos (o Arauto deve manter os olhos fechados, a menos que seja o Vigilante).



5. O Arauto instrui todos os jogadores a abrirem os olhos. Qualquer jogador que escolher “Confessar” pode revelar uma das próprias Cartas de Julgamento à sua escolha em troca de imunidade em relação à Carta de Morte. Os jogadores têm que decidir se confessam ou não antes que a areia acabe na ampulheta (ver Guia do Moderador, na página 10).
6. Revele a Carta de Morte que foi separada das outras. O jogador com a Carta dos Moradores da Cidade correspondente morre e abre todas as suas Cartas de Julgamento restantes, *a menos que:*

Tenha recebido do Vigilante o Martelo do Juiz.

OU

O jogador escolha “Confessar” antes da Carta de Morte ser revelada.

OU

O jogador tenha a Carta de Asilo na sua frente.

Depois que a Noite terminar, embaralhe a pilha de descarte para formar novamente o baralho e coloque a Noite mais uma vez na parte de baixo.

Continue jogando de onde você parou.

AS 5 LEIS DE SALEM

1. Você nunca pode jogar uma carta (ou o Martelo do Juiz) em você mesmo. Você nunca pode jogar uma carta que afetaria diretamente a você (como, por exemplo, dar a você mesmo as cartas de Piedade, de Álibi, forçar outro jogador a lhe dar as cartas de Roubo ou mover cartas para você com o Bode Expiatório).
2. Ao jogar uma carta, você não pode mais voltar atrás. Se um jogador se esquecer de usar sua habilidade especial durante o turno... azar o dele!

3. Se um jogador demorar a jogar, use a ampulheta. Quando a areia acabar, o jogador tem que comprar duas cartas (a menos que já tenha jogado as cartas) e terminar o turno.
4. Um jogador pode reordenar as Cartas de Julgamento em segredo, mas elas sempre devem estar visíveis para todos os outros jogadores.
5. Quando um jogador morrer, pode dizer suas “últimas palavras” antes de ficar em silêncio. Jogadores mortos que falarem ou gesticularem serão banidos.

Agora vocês estão prontos para começar!

GUIA DO MODERADOR

AMANHECER

“Todos os jogadores fecham os olhos.”

Verifique se todos os jogadores estão de olhos fechados.

“Bruxas, abram os olhos e apontem para qualquer jogador, para que ele receba o Gato Preto. Vocês podem apontar para si mesmas.”
Tenha certeza de ver quem as Bruxas apontam.

“Bruxas, fechem os olhos.”

Verifique se as bruxas estão de olhos fechados.

“Agora todos abrem os olhos.”

Coloque a Carta do Gato Preto na frente do jogador que as Bruxas apontaram.

NOITE

“Todos os jogadores fecham os olhos.”

Verifique se todos os jogadores estão de olhos fechados.

“Se você tem uma Carta de Bruxa, ou se já teve uma, abra seus olhos e apontem para o jogador que querem matar. Vocês podem apontar para si mesmas.”

Tenha certeza de ver e de lembrar quem as Bruxas apontaram.

“Bruxas, fechem os olhos.”

Verifique se as bruxas estão de olhos fechados.

“Vigilante, abra os olhos e aponte para qualquer jogador, para que ele receba o Martelo do Juiz. Você não pode escolher a si mesmo.”

Coloque o Martelo do Juiz na frente do jogador que o Vigilante apontar.

“Vigilante, feche os olhos.”

Verifique se o Vigilante está de olhos fechados.

“Agora todos abrem os olhos. Antes que eu revele quem foi morto, qualquer jogador pode escolher ‘Confessar’. Isso significa que o jogador pode abrir uma das próprias Cartas de Julgamento em troca de imunidade contra a morte para esta Noite. Você decide se vai ‘Confessar’ ou não até acabar a areia da ampulheta.”

Vire a ampulheta. Assim que o tempo acabar, diga a todos quem as Bruxas mataram. O jogador está morto, a menos que tenha recebido o Martelo do Juiz, que tenha escolhido confessar ou que a Carta de Asilo esteja na frente dele. Embaralhe a pilha de descarte para formar novamente o baralho e mais uma vez coloque a Noite na parte de baixo. Continue jogando de onde você parou.

DETALHES IMPORTANTES

(consulte sempre que for necessário)

Cartas Pretas

Se você comprar uma Carta Preta, ela conta como uma das duas cartas que você pode comprar no seu turno. Se ela for comprada fora de turno (devido à habilidade do personagem), use-a imediatamente e depois continue a jogar de onde você parou. Se você comprar quando o baralho tiver apenas uma carta restante, você pode comprar uma segunda carta quando a Noite acabar.

Gato Preto

Diferentemente do que diz a Primeira Lei de Salem, as Bruxas podem dar a si mesmas a Carta do Gato Preto durante o Amanhecer para afastarem suspeitas. Depois do Amanhecer, o Gato Preto se transforma em uma carta como qualquer outra Carta Azul. Pode ser descartada pela Maldição ou movida pelo Bode Expiatório. Se for descartada, ela pode ser comprada

e jogada como qualquer outra Carta Azul. Se o jogador com o Gato Preto comprar a Conspiração, pode escolher qual das Cartas de Julgamento vai ser revelada.

Cartas Azuis

Se restarem apenas dois jogadores, todas as Cartas Azuis serão descartadas do jogo. Se você for um dos dois últimos jogadores, quando comprar uma Carta Azul, deixe-a de lado e compre uma nova carta.

Vigilante

O Vigilante nunca pode dar a si mesmo o Martelo do Juiz. Se o Vigilante também for uma Bruxa, ele será um Vigilante “do mal” e pode usar seu poder para ajudar as Bruxas. Se a Carta do Vigilante for revelada, o jogador não necessariamente morre, mas a função de Vigilante não é mais usada no jogo.

Martha Corey

Se Martha herdou a habilidade especial de John Proctor, Martha e John olham as cartas que receberão do jogador morto e se revezam escolhendo-as, começando com John. Se ela estava usando a habilidade de Cotton Mather e Cotton Mather morrer, as Cartas de Evidência imediatamente contam como três contra Martha, mesmo que já estejam na frente dela.

Par Perfeito

Se as duas Cartas de Par Perfeito forem colocadas para o mesmo jogador, elas são descartadas. Se um dos jogadores com a Carta de Par Perfeito for morto durante a Noite, os dois jogadores morrem, mesmo que o outro jogador tenha “confessado” ou esteja a salvo durante a Noite. Se um jogador for o par de Mary Warren antes dela morrer, o jogador ainda morre, mesmo que Mary não seja afetada pela Carta de Par Perfeito. Se o Par Perfeito matar a última pessoa que não for Bruxa e eliminar a última Carta de Bruxa no mesmo turno, supõe-se que o jogador que faz o par morreu um milésimo de segundo depois que o jogador morto, de modo a determinar o time vitorioso.

Piedade

O Bode Expiatório pode ser usado para mover as Cartas Vermelhas de um jogador para o jogador com a Piedade. Will Griggs pode usar um Alibi como Carta da Testemunha contra o jogador com a Piedade.

Cartas Vermelhas

As Cartas Vermelhas são colocadas em um jogador, não necessariamente na frente de uma certa Carta de Julgamento. Se o número de acusações jogadas em um jogador ultrapassar o número necessário para revelar um Julgamento (por exemplo, se você jogar uma Carta de Evidência para alguém com 6 acusações), elas não são acumuladas para o Julgamento seguinte. Se você tiver acusações suficientes para revelar duas Cartas de Julgamento no mesmo jogador, jogue as cartas para revelar uma Carta de Julgamento por vez.

Bode Expiatório e Roubo

De acordo com a Primeira Lei de Salem, um jogador nunca pode usar as Cartas do Bode Expiatório e de Roubo para mudar as próprias cartas ou receber cartas extras. Elas podem envolver apenas dois outros jogadores, isto é, pegar as cartas de um jogador para dar a outro. Portanto, quando restarem apenas dois jogadores, Bode Expiatório e Roubo não podem ser jogadas e devem ser tratadas como Cartas Azuis (veja a seção sobre as Cartas Azuis na página 12).

Berlinda

Quando for jogada, a Carta de Berlinda deve ficar na frente do jogador até ele pular seu turno. Em seguida, ela deve ser descartada. Se uma Carta do Bode Expiatório for jogada em um jogador com a Berlinda na frente, a Carta de Berlinda também é movida. Se um jogador receber duas Cartas de Berlinda, vai ter que pular dois turnos seguidos.

Thomas Danforth e George Burroughs

Se Thomas estiver jogando acusações em George, Thomas precisa de 7 acusações para revelar uma das Cartas de Julgamento de George.

Tituba

Tituba tem permissão para mover a Carta da Noite. Quando ela fizer isso, a Noite acontece quando for comprada. Embaralhe novamente o baralho quando as cartas acabarem e coloque a Noite na parte de baixo. Tituba pode rearrumar o baralho e comprar cartas no mesmo turno.

Cartas de Bruxa

Um jogador pode ter mais de uma Carta de Bruxa. Se uma Carta de Bruxa for revelada, o jogador é morto e deve revelar a outra Carta de Bruxa também.

DICAS E REGRAS AVANÇADAS

Para disfarçar movimentos durante o Amanhecer e a Noite:

Faça barulho enquanto as Bruxas fazem o trabalho sujo. Algumas maneiras de fazer isso: bata os pés, bata na mesa com uma das mãos, toque uma música assustadora, assobie etc. Também ajuda ficar de pé antes que a Noite comece para que todos os jogadores tenham acesso fácil às Cartas de Morte.

Depois que o primeiro jogador morrer, peça para ele ser o Moderador e assumir as tarefas do Arauto. Isso mantém o jogador morto envolvido no jogo e disfarça melhor os movimentos.

Para tornar o jogo mais difícil:

Quando a Conspiração for comprada, as Cartas de Julgamento normalmente são tiradas do jogador à sua esquerda. Para aumentar a dificuldade, pegue uma Carta de Julgamento do jogador à sua esquerda, coloque esta carta no meio da mesa, faça o Arauto/Moderador embaralhar as cartas e dê uma Carta de Julgamento para cada um dos jogadores. Assim será mais difícil de rastrear o avanço das Bruxas.

Você também pode jogar um jogo no qual os jogadores não revelam se já tiveram uma Carta de Bruxa antes de morrer.

Você também pode usar duas Cartas de Bruxa em jogos com 4-5 jogadores e três Cartas de Bruxa em jogos com 6-12 jogadores.

Para evitar jogos muito curtos:

Quando um jogador tem quatro ou cinco Cartas de Julgamento restantes, aponte duas delas em vez de normalmente revelar um Julgamento. O jogador sendo acusado pode escolher qual Carta de Julgamento vai abrir. Sua reação e concentração pode revelar alguma coisa!

HISTÓRIA DE SALEM

Depois que algumas meninas começaram a ter convulsões e culpar o diabo, a cidade de Salem foi rapidamente tomada por julgamentos e “confissões” de Bruxaria. No fim das contas, mais de 150 pessoas foram acusadas de bruxaria. Dezenove foram enforcadas como bruxas, uma foi esmagada até a morte e, pelo menos, cinco das pessoas acusadas morreram na prisão.

Abigail Williams - Criança (11)



Abigail era sobrinha de Samuel Parris e foi uma das primeiras meninas a acusar as pessoas de bruxaria. Ela dizia que tinha ataques epiléticos e sentia pontadas no corpo causadas pelas bruxas. Duas das primeiras pessoas a serem acusadas por Abigail foram Sarah Good e Tituba.

Ann Putnam - Estudante (13)



Ann era da poderosa família Putman e foi uma das primeiras a acusar outras pessoas na cidade. Houve quem acreditasse que foram os pais dela, Thomas e Ann, que a obrigaram a acusar pessoas com quem eles andavam brigando. Em 1706, a menina pediu desculpas publicamente por seu papel nos Julgamentos das Bruxas.

Cotton Mather - Ministro (29)



Na época dos Julgamentos das Bruxas, Cotton era um dos religiosos mais importantes da Nova Inglaterra. Muitos o acusam de preparar o terreno para o extremismo e de permitir que “evidências espectrais” fossem usadas contra as pessoas acusadas. Cotton acabou se tornando um autor e um cientista importante.

Giles Corey - Proprietário de terras (71)



Giles foi acusado de bruxaria junto com a esposa, Martha Corey. Ele se recusou a confessar ou negar a culpa e foi submetido ao castigo de esmagamento. Giles nada disse e morreu dois dias depois de ser esmagado por uma imensa rocha.

George Burroughs - O homem mais forte do mundo (40)



George era clérigo e foi acusado de bruxaria, em parte, porque era difícil explicar suas proezas (levantar um mosquete com um dedo) sem a ajuda do diabo. Ao ser enforcado, ele rezou o Pai-nosso, algo supostamente impossível para uma bruxa.

John Proctor - Fazendeiro (60)



John era um homem de grande reputação. No início, sua esposa, Elizabeth, é que foi acusada. John a defendeu e demonstrou não acreditar nas acusações das meninas. Por causa disso, Abigail Williams o acusou de ser violento e de obrigá-la a tocar no Livro do Diabo. John foi enforcado em agosto de 1692.

Martha Corey - Costureira (72)



Martha era casada com Giles e era uma mulher devota. Ela se destacou ao criticar sem reservas os julgamentos. No tribunal, as crianças imitavam os movimentos da mulher, alegando que Martha as controlava. Por causa disso, Martha foi enforcada em setembro de 1692.

Mary Warren - Criada (17)



Mary era criada de John e Elizabeth Proctor. Ela foi uma das primeiras pessoas na cidade a fazer as acusações de bruxaria e afirmava ter visto o fantasma de Giles Corey. No fim, também foi presa por praticar bruxaria e confessou, mas nunca foi enforcada.

Rebecca Nurse - Dona de casa (71)



Rebecca foi uma das pessoas mais velhas e mais respeitáveis a ser acusada de bruxaria. Trinta e nove moradores da cidade assinaram uma petição para ela ser libertada da prisão. No fim, Rebecca foi enforcada, mas ficou conhecida pela dignidade com a qual se comportou no cadafalso.

Samuel Parris - Pastor (39)



Samuel Parris era o pastor mais importante da cidade de Salem. Antes dos Julgamentos das Bruxas, ele denunciava “comportamentos imorais” em sua congregação e causou sofrimento a vários integrantes respeitáveis da igreja. Sua atitude contribuiu para a atmosfera tensa e desconfiada da cidade.

Sarah Good - Pedinte (39)



Sarah era uma pedinte que morava nas ruas, e talvez tenha sido acusada de bruxaria por causa de sua péssima reputação. Ela foi acusada, entre outras coisas, de rejeitar muitas das “expectativas puritanas” da cidade. Foi enforcada em julho de 1692.

Thomas Danforth - Juiz (69)



Thomas foi um dos juízes durante muitos dos julgamentos que ocorreram em Salem. Ele desaprovava os julgamentos e talvez tenha sido o responsável pelo fim deles.

Tituba - Contadora de histórias (35)



Tituba era escrava de Samuel Parris e foi a primeira pessoa a ser acusada de bruxaria, pois tinha encantado as meninas da cidade com suas histórias míticas. Apesar da confissão, Tituba nunca foi enforcada e finalmente foi libertada da prisão.

Will Griggs - Médico (47)



Griggs era o responsável por diagnosticar as bruxas e determinar “o quanto” a pessoa era bruxa. Depois de diagnosticar, mandava os pacientes para o julgamento. Frequentemente eles eram considerados culpados e executados.

William Phips - Governador (42)



Sir William Phips era um construtor naval de Boston antes de encontrar um tesouro num galeão espanhol que afundara. Phips usou seu dinheiro e contatos para se tornar o primeiro Governador da Baía de Massachusetts, indicado ao cargo pelo próprio rei. Phips estabeleceu e, mais tarde, dissolveu o Tribunal das Bruxas de Salem.



CRÉDITOS

Regras e Jogabilidade: Travis Hancock

Design Gráfico: Holly Hancock

Ilustrações: Sarah Keele

O NOSSO AGRADECIMENTO a todos que testaram o jogo, sobretudo, a: Ben e Meagan Nielsen Jayson e Whitney Jensen e a todos os nossos apoiadores no Kickstarter, que tornaram este jogo real na primavera de 2015.

GALÁPAGOS JOGOS

Tradutor: Ana Resende

Revisão: Evelyn Trippo

Controle de Qualidade: Robert Coelho

Diagramação BR: Aran Lopes



TORTUGA
1667



A COLEÇÃO CIDADES SOMBRIAS

Salem 1692 é parte da Coleção Cidades Sombrias! Cada jogo da série vem numa caixa em forma de livro com ímã e se dedica a uma cidade e a um ano histórico. Todos os jogos incluem um elemento sombrio, secreto ou misterioso.



DEADWOOD
1876

Conheça os outros volumes da Coleção Cidades Sombrias em:
www.galapagosjogos.com.br

Cidades Sombrias

Vol. II

O ano é 1692. A cidade é Salem, no estado de Massachusetts. O que começou com umas algumas crianças sentindo pontadas na lateral do corpo se transformou numa cruzada frenética para caçar as bruxas responsáveis por isso. Os moradores da cidade se mobilizaram e acusações foram lançadas em todas as direções. Quem vai ser o próximo acusado de bruxaria? Você? Será que você vai confessar para se safar? Ou será que vai acusar sua própria família e seus amigos para sobreviver?

**Façade
Games**



www.GalapagosJogos.com.br