

JULIO VERNE

MIGUEL STROGOFF

1-5 12+ 60 min

Rússia – Final do século XIX. O traidor Coronel Ivan Ogareff aliou-se aos Tártaros para invadir o império. Eles cortaram as linhas de telégrafo entre Moscou (Moscovo) e a capital da Sibéria, Irkutsk. E agora se dirigem à capital siberiana para iniciar o plano de invasão. O Czar pede a ajuda de uns dos seus mais corajosos mensageiros para partir o mais rápido possível em direção a Irkutsk e alertar o irmão do Czar, o Grão-Duque, da ameaça que se aproxima.

1. COMPONENTES

- ◆ TABULEIRO
- ◆ DADO DE AÇÃO (branco)
- ◆ DADO DOS TÁRTAROS (preto)
- ◆ FIGURA PRETA (Ivan Ogareff)



- ◆ 5 TABULEIROS DE PERSONAGEM
- ◆ 5 FIGURAS DE PERSONAGEM
- ◆ 5 FICHAS (Energia)



- ◆ 10 FICHAS (Resolução)



- ◆ FIGURA (Fase do Traidor)

- ◆ 154 CARTAS:

24 de Trajeto (Rússia) 7 de Trajeto (Montes Urais) 32 de Trajeto (Sibéria)



8 de Trajeto (Tomsk) 20 de Trajeto (Irkutsk) 1 de Trajeto (Sangarra)



56 de Ação 6 de Aliados



CARTAS

As cartas são o principal elemento do jogo e representam os detalhes do livro: os perigos da jornada, os aliados que você encontra, a experiência que você obtém e até a movimentação do traidor Ivan Ogareff.

CARTA DE TRAJETO CARTA DE AÇÃO

PERIGO IMEDIATO
(Ver pág. 3: “Perigos Imediatos”)

PERIGO NORMAL
(Ver pág. 3: “Avançar”)

PENALIDADE
(Ver pág. 3: “Penalidades”)

HABILIDADE
(Ver pág. 5: “Habilidades”)



ÍCONE DE PERIGO
(Ver pág. 4: “Resolver Perigos”)

RETRATO DO ALIADO
(Ver pág. 3: “Ajuda do Aliado”)

TURNOS DE IVAN OGAREFF
(Ver pág. 6: “Fase do Traidor”)

Há 8 ícones de perigo diferentes no jogo. As cartas de trajeto apresentam dificuldades e estes ícones e as cartas de ação apresentam objetos que podem resolver os perigos:



Tempestades e frio

Animais selvagens

Patrulha tártara

Doença e ferimentos

Diplomacia russa

Perdeu o caminho

Disfarce e espiões

Veículo danificado

2. PREPARAÇÃO DA PARTIDA

- 1 Abra o tabuleiro e coloque as fichas de “Resolução” sobre o pote de tinta e as cartas de ação, devidamente embaralhadas, numa pilha sobre a área do envelope.
- 2 Embaralhe as 6 cartas de aliados, deixando-as viradas para baixo, num baralho próximo ao tabuleiro. Pegue a primeira carta e coloque-a sobre o espaço “A”.
- 3 Coloque a carta de “Sangarra” perto do tabuleiro, no lado com as cortinas fechadas se você estiver a jogar no modo solitário ou no lado do retrato se você estiver a jogar com outros jogadores.
- 4 Coloque a figura preta (Ivan Ogareff) no espaço da sua jornada que corresponde o número de jogadores na partida.
- 5 Separe as cartas de trajeto em 5 baralhos, conforme o seu verso: Rússia, Montes Urais, Sibéria, Tomsk e Irkutsk. Embaralhe cada um e coloque-os, com as cartas viradas para baixo, sobre os espaços do tabuleiro.
- 6 Coloque o dado preto, que representa os Tártaros, com o valor de força “3”, sobre o espaço 9 da jornada (“Tomsk”, a principal província da Sibéria).
- 7 Todos os jogadores recebem 1 tabuleiro de personagem*, 1 figura e 1 ficha da sua cor. Coloque a ficha de energia no valor 6, no seu tabuleiro de personagem, e coloque a figura no primeiro espaço da jornada “Moscou”.
- 8 Todos os jogadores recebem 5 cartas de ação, que devem ficar escondidas, e uma carta de trajeto “Rússia”, que será colocada, virada para cima, ao lado do seu tabuleiro de personagem para mostrar o início da sua jornada.
- 9 O jogador que mais recentemente escreveu e enviou uma carta inicia a partida e as rodadas (rondas) são realizadas em sentido horário. Coloque a figura de “Fase do Traidor” à direita do jogador inicial para servir de lembrete sobre de quem é a vez de jogar o traidor antes de começar uma nova rodada (ronda).

Exemplo de preparação de uma partida com 3 jogadores



◆ 2 ◆

3. RESUMO DA PARTIDA

A partida é realizada em turnos rápidos. Cada jogador deve jogar seu turno e depois, em sentido horário, o jogador seguinte. Quando todos tiverem terminado os seus turnos, é a vez do vilão, Ivan Ogareff, que é simbolizado neste jogo pela figura que fica sempre à direita do jogador inicial.

Este processo se repete até que um jogador conquiste a vitória ao chegar ao espaço 12 de sua jornada, “Irkutsk”, a capital da Sibéria, e derrotar o traidor. Ou até Ivan Ogareff conseguir completar a sua invasão da Rússia, derrotando todos os jogadores e liderando os Tártaros até Moscou.

Cada rodada (ronda) tem 2 fases:

◆ A FASE DOS MENSAGEIROS.

Cada jogador escolhe qual a ação que quer realizar.

◆ A FASE DO TRAIADOR.

Nesta fase, o vilão avança, os Tártaros se movem e outros efeitos podem ocorrer, como a entrada ou saída de aliados que auxiliam os jogadores, ou a ativação de habilidades.

* Os tabuleiros de personagem têm duas faces. Numa face, os jogadores começam com a habilidade especial de roubar uma carta (ver página 5: “Habilidades”), e na outra face, não há nada.

Cada jogador pode escolher com que face eles querem jogar. Se quiser simplificar a partida, escolha o lado com a habilidade. Mas, se preferir uma partida mais complexa, escolha a face sem a habilidade.

4. A FASE DOS MENSAGEIROS

Cada jogador, seja o inicial ou não, deve realizar estes passos nesta ordem:

4.1- AJUDA DE ALIADO (Opcional)

Durante a partida, personagens entrarão e sairão da aventura, e eles podem ajudar os jogadores com suas habilidades.

No começo do seu turno, se assim o desejar, um jogador pode descartar uma carta de Ação (ou duas cartas, se pedir ajuda ao Capitão Strogoff) de sua mão e ativar a sua habilidade. Apenas uma carta que tenha o retrato de um dos aliados que está sobre o tabuleiro pode ser descartada para ativar a habilidade do personagem.



Um jogador só pode pedir ajuda a um aliado uma única vez em cada um de seus turnos. As habilidades dos aliados são detalhadas na seção de "Aliados" (ver página 5).

4.2- AÇÃO (Obrigatório)

Depois de pedir, ou não, ajuda para um dos aliados, o jogador deve escolher entre as 3 seguintes ações:

- A) Avançar
- B) Descansar
- C) Resolver Perigos

A) AVANÇAR

Durante a partida, um jogador pegará cartas de trajeto representando vários perigos que serão encontrados na sua jornada. Uma linha será formada com essas cartas, no lado direito do seu tabuleiro de personagem, procurando não repetir os ícones de perigo. As cartas iniciais da Rússia têm um ícone de perigo, enquanto as cartas dos Montes Urais e da Sibéria têm dois ícones: um perigo imediato, de cor mais escura, e um perigo normal.

Para avançar, um jogador subtrai um ponto de energia do seu tabuleiro de personagem e avança a sua figura para o próximo espaço da sua jornada. Depois disso, ele pega uma carta do baralho de cartas de trajeto, correspondente ao lugar onde está a sua figura (Rússia, Montes Urais ou Sibéria) e coloca a carta à direita de qualquer outra carta de trajeto já posicionada.

Perigos Imediatos

Se a carta de trajeto que acabou de ser comprada tiver um ícone de perigo imediato (indicado pelo fundo escuro), o jogador pode descartar **imediatamente** uma carta de ação de sua mão, com o mesmo símbolo, para resolver o perigo e colocar uma ficha de "Resolução" sobre a carta (ver página 4: "Resolver Perigos").



Penalidades

A linha de ícones de perigo para todas as cartas na sua jornada deve ser verificada. Se houver ícones repetidos, o jogador sofrerá um atraso na sua jornada e **ativará os ícones de penalidade para TODAS as cartas da sua jornada, da esquerda para a direita**. Há 3 tipos de penalidades:

-  Escolher 1 carta de ação de sua mão e descartá-la.
-  Perder 1 ponto de energia.
-  Virar esta carta para baixo.

Sempre que uma carta de trajeto fizer um jogador perder energia ou uma carta de ação, e ele não puder cumprir a penalidade, a carta deve ser virada para baixo.

IMPORTANTE: Um jogador poderá "Avançar" quando:

- ◆ Ele tiver ao menos 1 ponto de energia.
- ◆ Ele não tiver nenhuma carta de trajeto virada para baixo. Elas devem ser primeiro reestabelecidas usando a ação "Descansar".
- ◆ Ele não tiver ícones repetidos na sua jornada. Antes de tudo, ele deve cobrir os ícones usando a ação de "Resolver Perigos".

As fichas de resolução sobre ícones de perigo, em cartas que foram viradas, (ver página 4: "Resolver Perigos") são perdidas e voltam para a reserva. Quando a carta voltar a ser virada para cima (ver página 4: "Descansar"), eles terão que ser resolvidos novamente em outra altura.

Um jogador só pode sofrer a ativação de uma penalidade durante a sua ação "Avançar". Durante a Fase do Traidor, um jogador pode adicionar uma nova carta à jornada quando for cegado pelos Tártaros (ver página 6: "Tártaros") ou encontrar a espiã Sangarra (ver página 7: "Sangarra"). Em ambos os casos, se os ícones de perigo se repetirem, **NENHUMA** penalidade é ativada.

EXEMPLO DE AVANÇAR E PENALIDADES



O jogador avança e pega uma carta da Sibéria para a sua jornada:

- 1 Ele joga uma carta de sua mão para cobrir o perigo imediato.
- 2 Isso não impede que o ícone de ferimento na nova carta corresponda aos ícones das cartas dos Montes Urais e leve à ativação de todas as penalidades.
- 3 Ele perde 1 carta de sua mão, 2 pontos de energia e deve virar a carta dos Montes Urais para baixo, o que significa que a ficha de resolução sobre o perigo imediato de tal carta é descartada.

B) DESCANSAR

Ao realizar esta ação, os jogadores podem escolher DOIS destes benefícios:

- ◆ Comprar 2 cartas de ação.
- ◆ Ganhar 1 ponto de energia.
- ◆ Virar uma carta de trajeto que estava virada para baixo.



Os efeitos dos dois benefícios são aplicados em sequência, por isso, se você escolher “Comprar 2 cartas de ação”, poderá olhar as cartas antes de escolher qual será o segundo benefício. Além disso, o jogador pode repetir a mesma ação duas vezes, de modo que, com uma ação de “Descansar”, ele pode comprar 4 cartas, ganhar 2 pontos de energia, ou virar duas cartas de trajeto para cima.

IMPORTANTE: o limite de mão para um jogador é de 7 cartas, mas há habilidades (ver página 5) que podem aumentar esse limite. Se, a qualquer momento do seu turno, um jogador receber uma carta que excede o seu limite de mão, ele deverá **imediatamente** descartar o excesso de cartas.

C) RESOLVER PERIGOS

Com esta ação, o jogador pode colocar fichas de resolução e cobrir diferentes ícones de perigo nas cartas de trajeto da sua jornada para eliminar ícones repetidos ou remover cartas. Ícones de perigo são resolvidos com 3 métodos diferentes:

- ◆ Use 1 carta de ação com o mesmo ícone da carta de trajeto. Isso só pode ser usado para cobrir um ícone presente na **mais recente carta de trajeto** (a que está à extrema direita do seu caminho). Se esta carta tiver 2 ícones, a posição do ícone correspondente é irrelevante. Ambos os ícones são recentes.
- ◆ Use 2 cartas de ação de sua mão que tenham o mesmo ícone (mesmo se não tiverem o mesmo ícone de perigo). Este método permite-lhe cobrir um ícone de perigo em qualquer carta da sua jornada (incluindo a mais recente).
- ◆ Subtraia 1 ponto de energia. Este método permite-lhe cobrir um ícone de perigo em qualquer carta da sua jornada (incluindo a mais recente).

Os ícones cobertos por fichas de resolução não valem mais para a verificação de ícones repetidos quando você decidir avançar num turno posterior.

Um jogador pode resolver todos os perigos que quiser até não conseguir mais jogar cartas ou não puder perder mais pontos de energia.

Quando uma carta tem todos os ícones de perigo resolvidos, o jogador remove a carta da sua jornada. Se a carta mais recente for resolvida, então a carta à sua esquerda será considerada a carta mais recente e pode ser resolvida usando uma carta com um ícone de perigo correspondente.

É melhor resolver os problemas partindo da carta mais recente para a carta mais antiga (da direita para esquerda), porque assim você usa as cartas de ação, uma por uma. Mas, obviamente, pode haver momentos em que um jogador não é capaz de fazer isso.

Habilidades

Enfrentar os perigos de ser um mensageiro do Czar ajuda-o a ficar mais forte e a ganhar habilidades especiais. No final de uma ação, na qual o jogador resolveu um ou mais perigos, ele pode escolher **UMA** das cartas de trajetos resolvidas (o resto é descartado) e colocá-la embaixo do seu tabuleiro de personagem, deixando a parte inferior da carta visível para mostrar a habilidade que ele conquistou. A lista completa das habilidades, e sua explicação, estão na próxima página.

Você pode acumular todas as habilidades que quiser e, inclusive, ter a mesma habilidade várias vezes, mas lembre-se de que para cada ação de “Resolver Perigos” realizada, você só pode ficar com uma das cartas resolvidas.

IMPORTANTE: mesmo que possa resolver perigos e descartar cartas de trajeto fora do seu turno (com a ajuda do aliado “Nicolas Pigassof”, ou a ativação da habilidade “Resoluto” durante a Fase do Traidor), você só pode transformá-las em habilidades durante o seu turno através do uso da ação “Resolver Perigos”.

EXEMPLO DE RESOLVER PERIGOS



- 1 O jogador decide resolver a carta mais recente, que se encontra à extrema direita da sua jornada. Para fazer isso, ele cobre o ícone de disfarce usando 2 cartas com o mesmo ícone (perdeu o caminho), já que não tem nenhuma carta de ação com o ícone correspondente.
- 2 O outro ícone (ferimento) nesta carta pode ser coberto com uma carta de ação e, assim, a carta é eliminada.
- 3 A carta dos Tártaros é a mais recente agora. Uma carta é jogada para eliminar o ícone de veículo danificado, mas o jogador não tem uma carta que corresponda à patrulha tártara e, por isso, decide resolvê-la mais tarde.
- 4 Finalmente, o jogador decide cobrir o ícone de disfarce da carta à extrema esquerda, porque ele quer a sua habilidade. Para fazer isso, ele usa um ponto de energia.

ALIADOS



CAPITÃO STROGOFF: *um oficial leal do correio do Czar com uma vontade férrea. Nascido e criado na Sibéria, conhece a área e os seus perigos.*

Descarte 2 cartas de Ação com o retrato de Miguel Strogoff e você poderá realizar **2 ações diferentes** neste turno. Por exemplo: “Descansar” e, depois, “Avançar”, ou “Resolver Perigos” e, depois, “Descansar” etc.



HARRY BLOUNT: *um correspondente inglês do The Daily Telegraph, observador e profissional, que se juntou ao seu colega de profissão francês, Alcide Jolivet, em direção ao território russo para cobrir a invasão.*

Descarte 1 carta de ação com o retrato de Harry Blount e examine a carta do topo de qualquer baralho de cartas de trajeto. Depois de examiná-la, coloque-a de volta no topo ou embaixo do baralho.



MARFA STROGOFF: *uma mulher siberiana forte e mãe de Miguel Strogoff. Foi apenas por causa das lágrimas nos seus olhos ao vê-la que Miguel Strogoff foi salvo de ficar cego por causa de um sabre Tártaro.*

Esta habilidade é diferente porque não é usada na fase “Ajuda do Aliado”, mas sim quando o jogador está em Irkutsk resolvendo perigos e durante o duelo com Ogareff (ver página 7: “Fim da Partida”). Todas as cartas de ação com a ilustração de Marfa são consideradas “curingas (jóquer)” e podem ser usadas para eliminar qualquer ícone de perigo.



ALCIDE JOLIVET: *um loquaz jornalista francês que esconde a sua capacidade de prestar atenção a detalhes por trás das suas piadas e brincadeiras. Ele veio até a Rússia a fim de escrever sobre a invasão para um jornal que ele não nomeia, mas simplesmente diz que está escrevendo “para o seu primo”.*

Descarte 1 carta de ação com o retrato de Alcide Jolivet e compre 2 cartas de ação.



NICOLAS PIGASSOFF: *um leal operador de telégrafo siberiano, que acredita firmemente na amizade e que ajuda outros personagens a atravessar as estepes perigosas.*

Descarte 1 carta de ação com o retrato de Nicholas Pigassoff e coloque uma ficha de resolução sobre qualquer ícone de perigo na sua jornada. Ao fazer isso, se **você descartar uma carta de trajeto, você não adquire a carta como habilidade porque esta não foi resolvida usando a ação “Resolver Perigos”.**



NÁDIA FEDOR: *após a morte da sua mãe, esta corajosa jovem viaja para Irkutsk a fim de rever o seu pai, um oficial que foi exilado na Sibéria anos atrás. O senso de dever dela é a sua maior qualidade.*

Descarte 1 carta de ação com o retrato de Nádia Fedor e jogue o dado de ação para ativar todas as habilidades conquistadas com o resultado. Lembre-se de que apenas as suas habilidades são ativadas e não as habilidades dos outros jogadores.

HABILIDADES



RESOLUTO: se o dado mostrar o resultado indicado, o jogador pode resolver um dos ícones de perigo. Se o jogador eliminar uma carta de trajeto ao fazer isso, a carta NÃO se torna uma habilidade.



ENÉRGICO: se o dado mostrar um dos resultados indicados, o jogador ganha um ponto de energia.



HABILIDOSO: se o dado mostrar um dos resultados indicados, o jogador compra uma carta de ação.



RESISTENTE: o jogador compra uma carta quando adquire esta habilidade. A qualquer momento, durante o seu turno, ele pode descartar esta habilidade para virar para cima todas as cartas de trajeto.



PREPARADO: o jogador compra uma carta quando ele adquire esta habilidade. O limite de cartas em sua mão aumenta em 1.



RÁPIDO: o jogador compra uma carta quando adquire esta habilidade. Depois de realizar uma ação bem-sucedida de “Avançar” (que não termina com ícones de perigo repetidos ou cartas de trajeto viradas), ele pode descartar esta habilidade para realizar imediatamente outra ação de “Avançar” (pagando outro ponto de energia e comprando outra carta de trajeto).

5. FASE DO TRAIADOR

Quando todos os jogadores completarem a fase dos mensageiros, Ivan Ogareff é ativado. Uma carta de ação é comprada e todas as indicações na parte inferior da carta são realizadas na seguinte ordem:



Ivan Ogareff. Avança a figura preta de Ivan Ogareff pelo número indicado de espaços na sua jornada (1, 2 ou 3).



Carta. Todos os jogadores compram uma carta de ação do baralho.



Dado. O dado de ação é jogado e todos os jogadores realizam as suas habilidades que correspondem ao resultado, se tiverem alguma.

A
B
C
D

Aliado (“A”, “B”, “C” ou “D”): compre uma carta de aliado e coloque-a na posição indicada. Se a posição estiver ocupada, descarte a carta de aliado antiga. Se, a qualquer momento, você precisar comprar um aliado e não houver um disponível no baralho, embaralhe as cartas de aliado descartadas para que haja um.



Sangarra. A cigana Sangarra, a espiã de Ivan Ogareff, entra no jogo. Consulte a seção “Sangarra” logo abaixo.



Mova os Tártaros. Coloque o dado dos Tártaros no espaço indicado e modifique sua força (-1, 0, +1) conforme o indicado. Faça isso mesmo que o novo espaço seja o mesmo onde este já se encontrava, mas nunca deve ter menos do que 1 ou mais do que 6 de força. Se os Tártaros caírem num espaço ocupado por um ou mais jogadores, os jogadores são automaticamente capturados (ver página 7: “Tártaros”).

Ivan Ogareff chega a Irkutsk

Si Ivan Ogareff chegar ao fim da sua jornada, mova a sua figura para o espaço 12: Irkutsk. A partir desse momento, sempre que uma Fase do Traidor começar, nenhuma carta de ação será comprada. Em vez disso, jogue o dado de ação e:

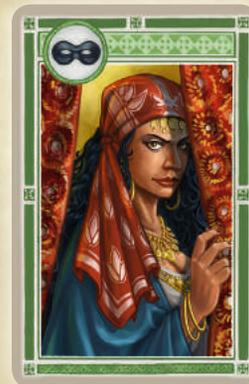
- ◆ Primeiro, os jogadores ativam suas habilidades;
- ◆ Depois disso, os Tártaros avançam em direção a Moscou, de acordo com o número de espaços mostrado no dado. Se os Tártaros entrarem na capital, a invasão da Rússia é bem-sucedida e todos os jogadores perdem a partida.



SANGARRA

Esta bela cigana é completamente leal a Ivan Ogareff e serve como sua espiã desde que ele a salvou anos atrás. Ela não tem família, país e nem escrúpulos. As intrigas dela complicarão a sua aventura.

Quando o ícone dela aparecer durante a Fase do Traidor, você deve verificar se Sangarra está ao lado do tabuleiro ou se já está na linha da jornada de um dos jogadores.



Se Sangarra estiver ao lado do tabuleiro, ela é enviada por Ivan Ogareff para espiar o jogador que está mais adiantado. Se houver mais de um, ela terá como alvo o jogador com mais energia. Se houver um empate, ela terá como alvo aquele que tiver mais cartas de ação na mão. E se persistir o empate, os jogadores lançam os dados e Sangarra terá como alvo aquele que conseguir o pior resultado.

Se Sangarra já foi colocada na jornada de um jogador, então ela é chamada de novo para se reportar a Ivan Ogareff e deve retornar para a lateral do tabuleiro.

Sangarra é considerada uma carta de trajeto. A sua carta é colocada à direita da jornada de um jogador e é considerada a carta de trajeto mais recente. Mesmo não sendo uma carta com uma penalidade, o seu ícone de perigo pode fazer com que o jogador sofra penalidades frequentes. Um jogador pode-se livrar de Sangarra durante uma ação de “Resolver Perigos”, como faria com qualquer outra carta de trajeto.

É importante lembrar que um jogador **só recebe penalidades quando houver ícones repetidos visíveis durante a sua ação de “Avançar”**. Se houver ícones repetidos com as cartas de Sangarra ou dos Tártaros que ce-gam (ver página 7), as penalidades NÃO são ativadas. No entanto, como de costume, o jogador não pode avançar até que os perigos sejam resolvidos.

Regras especiais para 1 jogador:



Se a partida for realizada individualmente, Sangarra começa perto do tabuleiro com o lado virado para cima, onde ela está escondida atrás das cortinas fechadas. Na primeira vez que “Sangarra” produz efeito na Fase do Traidor, a carta é virada. Se outra “Sangarra” aparecer, a Sangarra é levada à jornada do personagem, como de costume. Quando Sangarra voltar à reserva, porque outra “Sangarra” apareceu ou o jogador escolheu resolver o perigo, a carta será colocada com o lado das cortinas fechadas virado para cima.



TÁRTAROS

O Emir de Bucara, Feofar Khan, juntou várias tribos nômades sob o seu comando para conquistar parte do Leste da Sibéria com a ajuda do traidor Ivan Ogareff. A partir daí, os dois começaram a sua invasão de toda a Rússia. Os orgulhosos Tártaros montaram o seu acampamento na cidade de Tomsk e daí partem para toda a Sibéria à sua procura.

As tropas Tártaras são representadas por um dado preto, cujo valor de força varia dependendo se eles estiverem perto ou longe do acampamento. Os jogadores devem ter muito cuidado ao tentar escapar deles. Os Tártaros agem de maneiras diferentes, dependendo da fase em que encontram os jogadores:



◆ **Durante a fase dos Mensageiros**, se um jogador se mover para um espaço onde estão os Tártaros, ele deve fugir jogando o dado de ação em busca de um resultado igual ou maior que o valor de força indicado no dado dos Tártaros. Se conseguir, o jogador compra uma carta de ação por sua bravura e inteligência. Se falhar, o jogador perde 1 ponto de energia.



◆ **Durante a Fase do Traidor**, se os Tártaros entrarem num espaço ocupado por um ou mais jogadores, os jogadores são capturados. Então, de acordo com o costume Tártaro, os jogadores são cegados com um sabre incandescente e abandonados à própria sorte. Cada um desses jogadores recebe uma carta de trajeto do baralho de Tomsk. Esta carta, ao contrário das outras, **é colocada à esquerda da sua jornada**, não sendo possível ser

resolvida por uma ação “Resolver Perigos”. O jogador levará a carta por toda a jornada, aumentando as chances de ter ícones não descobertos repetidos. O único jeito de se livrar desta carta é no final da aventura, durante o confronto em Irkutsk (ver página 7: “Fim da Partida”).

Uma vez cego e deixado para morrer, o jogador será ignorado pelos Tártaros em qualquer outro encontro futuro, pois este não é mais considerado uma ameaça.

6. FIM DA PARTIDA

Durante o seu turno, quando o jogador avança e entra no espaço 12 da jornada, Irkutsk, ele não compra uma carta de trajeto, mas inicia o duelo final com Ogareff, que terminará em vitória ou morte.



IMPORTANTE: ao contrário do resto da jornada, um jogador não pode entrar em Irkutsk usando o seu último ponto de energia. Entrar em Irkutsk sem energia significa derrota imediata.

Primeiro, o jogador deve-se livrar de todas as cartas de trajeto na sua jornada, incluindo a carta de trajeto “Tomsk” (cegante) ou a carta de Sangarra, caso as tenha. Isso se dá de forma diferente da ação “Resolver Perigos”. O jogador deve eliminar **cada perigo da sua jornada usando uma carta de sua mão com o mesmo ícone**, não importando qual carta é a mais recente. Se ele não tiver uma carta com o ícone correspondente, ele deve subtrair 1 ponto de energia.

Depois de se livrar de todas as cartas, se o jogador ainda não esgotou toda a sua energia, ele deverá enfrentar Ivan Ogareff. **Uma por uma**, o jogador compra e resolve quantas cartas de trajeto de Irkutsk estiverem indicadas no local onde a peça de Ogareff se encontra (de 3 a 5 cartas). Para cada carta que é comprada, uma carta de ação deve ser jogada da mão do jogador, com o ícone correspondente, ou o jogador perde 1 ponto de energia.



NOTA: lembre-se de que se **Marfa Strogoff** estiver na linha de aliados, um jogador pode jogar qualquer carta de ação com o seu rosto, servindo como um curinga (jôquer), para eliminar qualquer ícone de perigo durante o confronto final.

Há dois tipos de carta que têm ícones diferentes:



Ataque direto. O jogador perde 1 ponto de energia.



Ataque tártaro. O jogador joga o dado de ação e precisa de conseguir um resultado maior ou igual à força dos Tártaros. Se não conseguir, ele perde 1 ponto de energia.

Se, a qualquer momento, a energia do jogador chegar a “0”, isso significa que o jogador morreu e ele é eliminado da partida. As cartas de Ivan Ogareff que participaram do confronto são descartadas (os outros jogadores podem memorizar as cartas para saberem quais as que ficam de fora). O resto dos jogadores continua jogando normalmente. Se, a qualquer momento, o baralho de Irkutsk acabar, este será refeito usando as cartas descartadas.

Se, depois de comprar todas as cartas de Irkutsk, você tiver pelo menos 1 ponto de energia, então... PARABÉNS! Você conseguiu derrotar o traidor e pode ser considerado o vencedor do jogo e salvador da Rússia!

Júlio Verne publicou “Miguel Strogoff” em 1876 e foi um sucesso imediato, pois o autor já era bem conhecido pelos seus romances de ficção científica. Sua habilidade para descrever detalhes e a sua vasta pesquisa sobre a história, a geografia e os costumes da Rússia e da Sibéria, permitiram uma credibilidade sólida sobre uma fictícia invasão tártara da Rússia. Se você já leu esta obra incrível e quer lembrar a aventura ou simplesmente não leu a história e gostaria de ter uma ideia do enredo, preparámos um resumo do romance, organizado nos 12 espaços encontrados no jogo.

CONHECENDO O ROMANCE EM 12 PASSOS



MOSCOU (MOSCOVO): Ivan Ogareff, um Coronel russo de má reputação, incitou uma rebelião entre os Tártaros na Sibéria. Seu plano é fingir ser um homem do círculo próximo do Czar para conseguir entrar em Irkutsk, a capital da Sibéria. Lá, ele assassinará o Grão-Duque (o irmão do Czar) e deixará os Tártaros invadirem a cidade. As linhas de telégrafo entre Moscou e Irkutsk foram cortadas e a única opção que resta ao Czar é mandar um mensageiro percorrer a enorme distância entre as duas cidades para alertar o seu irmão. Este mensageiro é Miguel Strogoff.



FERROCARRIL: Strogoff, viajando sob o disfarce de um negociante de peles chamado Nicholas Korpanoff, começa a sua jornada de trem. Ele está levando um “*podaroshna*”, ou seja, um documento de salvo-conduto, que pode abrir portas quando houver problemas, e, também, uma carta endereçada ao Grão-Duque, alertando-o sobre os planos de Ogareff.



NIZHNI NÓVGOROD: é a cidade onde a fronteira com a parte leste da Rússia foi fechada. É aqui que Miguel conhece Nádía, uma linda e determinada jovem que está tentando chegar a Irkutsk para reencontrar o seu pai, um oficial russo exilado. Graças ao seu “*podaroshna*”, Strogoff consegue embarcar com a moça num navio a vapor que percorre o Volga em direção a Perm.



RIO VOLGA: Strogoff e Nádía navegam no “*Cáucaso*”. Certa noite, Strogoff escuta os ciganos que foram expulsos de Nijni Novgorod falando sobre um mensageiro do Czar que viaja até Irkutsk e ele se dá conta de que eles estão cientes da sua missão.



MONTES URAIS: os viajantes atravessam a perigosa passagem entre os Montes Urais. Nas montanhas, Miguel Strogoff salva Nádía de um urso selvagem usando a sua faca de caça e ajuda dois jornalistas concorrentes, o francês Alcide Jolivet e o inglês Harry Blount, que se juntam à sua jornada.



ICHIM: devido à ameaça dos Tártaros, os cavalos e outros meios de transporte são escassos. Depois de correr pelos campos para chegar a uma estação de suprimentos, Strogoff trava o seu primeiro duelo com Ivan Ogareff, que não reconhece o seu oponente.



OMSK: é a cidade natal de Miguel Strogoff e a sua mãe ainda mora lá. Depois de vê-lo numa taverna, ela o reconhece e chora ao cumprimentá-lo. Miguel a repudia para não revelar o seu disfarce. No entanto, Sangarra, uma espiã cigana que trabalha para Ogareff, denuncia Strogoff e ele é capturado e levado para o acampamento do líder Tártaro, Feofar Khan.



KOLIVAN: num posto telegráfico perto da cidade ocorre uma grande batalha entre os russos e os tártaros. Miguel e seus amigos são capturados, apesar da ajuda do operador de telégrafo Nicholas Pigassof. Todos são levados para o acampamento de Feofar Khan.



TOMSK: milhares de Tártaros estão reunidos num grande acampamento e lá Strogoff é desmascarado e forçado a olhar para a sua mãe pela última vez, antes de ser punido com um sabre incandescente junto aos seus olhos. Supondo que agora ele não consegue ver mais, os Tártaros o abandonam à própria sorte, mas não antes de Ogareff se apoderar da carta do Czar.



LAGO BAIKAL: apesar da sua cegueira, Strogoff decide continuar a sua missão. Nádía o guia numa penosa caminhada até a margem do Lago Baikal, onde eles conseguem um barco para fazer a travessia.



RÍO ANGARA: Strogoff e Nádía se juntam a russos exilados para tentar chegar à capital da Sibéria subindo o rio Angara numa jangada. No caminho, eles veem os Tártaros a jogar grandes quantidades de óleo na água, com o objetivo de incendiar Irkutsk.



IRKUTSK: Ivan Ogareff finge ser Strogoff e entra na cidade disfarçado como mensageiro do Czar. Quando ele está prestes a assassinar o Grão-Duque, Miguel chega a tempo e o enfrenta. Ele revela que não está cego. As lágrimas, ao ver a sua mãe pela última vez, evaporaram com o aço quente e o vapor protegeu as suas pupilas graças ao efeito de Leidenfrost (quando uma superfície quente, ao entrar em contato com um líquido, gera uma camada isolante de vapor). Strogoff mata o traidor num duelo mortal e, com a ajuda do exército russo, consegue deter a invasão Tártara.

MIGUEL STROGOFF

Autor: Alberto Corral

Criação, ilustrações e design: Pedro Soto

Regras: Pedro Soto e Alberto Corral

Tradução para o português: Rodrigo Sponchiado Uemura

Produção editorial: David Esbrí

- ◆ **Agradecimentos do autor:** para Alberto e Maria, na esperança de que os heróis de minha infância também se tornem os seus. E para Xavi Garriga, que acreditou em mim quando nem eu mesmo acreditava.
- ◆ **Agradecimentos do ilustrador:** para todos os mensageiros do Czar que partiram para a Sibéria quando esta aventura ainda estava sendo preparada. Para Xavi Garriga, que me deixou agir livremente e perdoou meus atrasos e delírios. Para Eva e Emma, que sempre me acompanham nas minhas viagens. E para Júlio Verne, que esperamos que as novas gerações do século 21 descubram por conta própria.