

INSPETOR-CHEFE
Visível



APTIDÃO ESPECIAL
Cão. Move-se até 3 casas por turno e causa 1 dano quando morde

DETECTIVE
Secreto



ALDRABÃO
Secreto



LADRÃO
Secreto



LADRÃO-MESTRE
Visível



APTIDÃO ESPECIAL
Pode girar a roleta duas vezes para remover as algemas

MISSÃO

Pegar nas algemas e prender os ladrões.

MISSÃO

Terminar o jogo empatado ou +1/-1

MISSÃO

Pegar no dinheiro e escapar. O carro e a moto necessitam de chaves, mas o barco não.

PONTOS

- 2 » Um ladrão morre
- 4 » Ladrão-Mestre preso
- 3 » Ladrão preso
- +3 » Dinheiro confiscado após prender ladrão
- 2 » Detetive ou Aldrabão preso por engano

SECRET NIGHT
guia rápido

PONTOS

- 2 » Um polícia morre
- 4 » Ladrão foge com dinheiro no barco
- 5 » Ladrão foge com dinheiro no carro/moto
- +2 » Ladrão adicional na fuga
- +5 » Dinheiro adicional na fuga



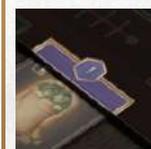
descartadas apenas quando são usadas

DINHEIRO
ALGEMAS
CHAVES DE VEÍCULO
BOMBA DE FUMO
BIFE

O objetivo dos ladrões.
O objetivo dos polícias.
Necessárias para iniciar os veículos.
Evita tentativa de prisão ou salta sobre um peão.
Elimina o cão quando usado em resposta ao seu ataque ou quando está ao lado dele.



APENAS USADO APÓS A MEIA-NOITE



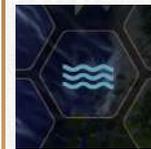
Numerado: pode pegar na carta da divisão correspondente.



Portas: podem ser fechadas com as chaves de porta durante um turno.



Janelas: podem ser quebradas com a carta de martelo.



Água: pare e gire a roleta de água no seu próximo turno.



PISTOLA
VENENO
FACA

Danifica 2 vidas.
Danifica 1 vida no final do turno de cada vítima.
Danifica 1 vida.



KIT MÉDICO
BÍBLIA
ALMOFADA
COLETE ANTI-BALA

Recupera 1 vida e cura veneno. Usável em si ou outro jogador.
Evita ataque de pistola. Use e descarte a carta.
Evita ataque de faca. Use e descarte a carta.
Evita ataque de pistola. Use e mantenha a carta.



CAFÉ
CHAVE DE PORTA
CORDA

Avança / guarda os passos extra indicados.
Abre / fecha portas (1 turno máximo).
Amarra um jogador por um turno. Liberável com a roleta ou outro jogador.



DINAMITE
MARTELO QUEBRA VIDRO

Para ativar deve ser colocada virada para baixo num lugar de divisão. Quem pegar nela perde -2 vidas e fere -1 à volta.
Uma vez quebrada, a janela pode ser usada para atravessar em ambas as direções.



Victoria Walker

Não lhe podem ser roubadas cartas.



Kontar Saleh

Pode girar a roleta novamente uma vez por turno para tentar melhorar o valor de movimento. Mantém o último valor .



Panchito Falcón

Não tem de manter nenhuma carta à vista.



Trevor Williams

Desarma a dinamite e pode ficar com ela.



Wilma Sanders

Uma vez por jogo, durante o seu turno, pode avançar ou atrasar o relógio 1 hora.



Otto Oppenheim

Pode-se curar uma vez sem carta.



Yijun Ding

Esquiva o primeiro ataque de faca.



Alexandr Korovin

Uma vez por jogo, pode tomar um turno extra.



Chitra Daswani

Uma vez por jogo, pode mover outro jogador até 5 casas, não importando a distância a que se encontra do alvo.



Catalina Fernández

Pega uma carta adicional nos dois primeiros turnos.



Eleanor Gibbs

Pode passar por portas fechadas e não pode ser amarrada por corda.



Niall O'sullivan

Uma vez por turno pode empurrar um jogador até 6 casas de distância, numa linha reta livre de obstáculos.



Margot Boucher

O seu ataque de faca danifica 2 vidas ao invés de 1



Rita Cardoso

Adiciona sempre +2 à sua pontuação de movimento.



Salvatore Fontana

Esquiva o primeiro tiro de pistola.



Zachary Davis

Uma vez por jogo pode verificar o papel secreto de um jogador.