# SANGUINALIA

UMA DISPUTA DE SEGREDO E SANGUE

## REGRAS DO JOGO

# INTRODUÇÃO

*1904, Rio de Janeiro, uma revolta está prestes a explodir. Desde que os pombos chegaram nessa cidade, tudo foi por água abaixo. Doenças, desigualdade e um governo em pedaços. Tudo pronto para um banquete de sangue, certo? Eu, João de Orleans Drácula, a oitava geração da nobreza sombria, e senhor das terras brasileiras, invoco a noite dos imortais, SANGUINALIA, para conquistar de vez essas terras cariocas.*

*A Sanguinalia é simples: um período onde tudo é liberado, um carnaval vampiresco. Vão, chupem sangue, manipulem e conquistem a população e os líderes locais para dominar a cidade. O vampiro ou vampira que conseguir o total controle da cidade, será declarado o novo Conde da Guanabara por ordem da SANGUINALIA.*

*Há rumores de que alguns vampirinhos estão querendo se rebelar contra mim, que se, descobrir, desço do meu trono maléfico para arrancar o sangue das suas veias em pessoa.*

*Sua Alteza Obscura,*

# LISTA DE COMPONENTES

**1 Livro de Regras**

**1 Tabuleiro**

**9 Cartas de Personagem**

**9 Peões de Personagem**

**6 Cartas de Objetivo**

**12 Cartas de Inimigo**

**12 Peões de Inimigo**

**Fichas de Humanos**

**1 Trilha de Revolta**

**6 Painéis do Jogador**

**3 Páginas de Fichas de Eventos**

**54 Cartas de Habilidade**

**Cartas de Manchete**

# GLOSSÁRIO

## HABILIDADES

**Força**

**Furtividade**

**Lábia**

## RECURSOS

**Sangue**

**Influência**

## REVOLTA

**Revolta**

**Inimigos**

## TERMOS

**Rodada:** Conjunto das fases e dos turnos de todos os jogadores.

**Fase:** Etapas diferentes (dia/noite) em uma mesma rodada.

**Turno:** A vez de um jogador.

**Baralho:** Conjunto de cartas empilhadas.

**Habilidades:** Cartas que possuem uma das três habilidades do jogo, Força, Furtividade ou Lábia.

**Poderes únicos:** Efeitos das cartas de personagem ativados através de um custo de sangue.

**Inimigo:** Cartas que atacam e perseguem os jogadores.

**Humano:** Divididos entre Autoridades e Populares, são desafios que oferecem recursos.

**Autoridades:** A alta sociedade do Rio de Janeiro, oferecem Influência como recompensa.

**Populares:** A população comum da cidade, oferece sangue como recompensa.

**Manchete:** Notícias que impactam o jogo, trocadas a cada fase de Dia.

**Evento:** Decorrência das manchetes, com efeitos que impactam o tabuleiro.

**Revolta:** Acontecimentos relacionados à Revolta da Vacina, de 1904.

**Caçar:** A ação de combater um Humano.

**Lutar:** A ação de combater um Inimigo

# COMPONENTES DO JOGO

## PERSONAGENS JOGÁVEIS

As cartas representam Vampiros que você pode encarnar na Sanguinalia.

1. Nome.
2. Dois poderes únicos.
3. Local inicial de jogo.
4. Baralho de cartas inicial.

## PEÕES DO JOGADOR

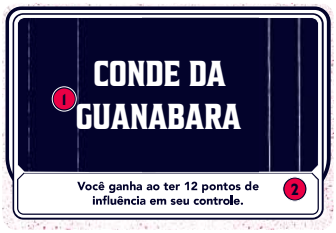
Peças representativas dos personagens escolhidos, utilizado pelos jogadores para moverem-se pelo tabuleiro.

## CARTAS DE HABILIDADE

Cartas de ações dos jogadores, utilizadas para completar os desafios do jogo.

1. Nome.
2. Preço de sangue.
3. Nível de habilidade
4. Efeito.

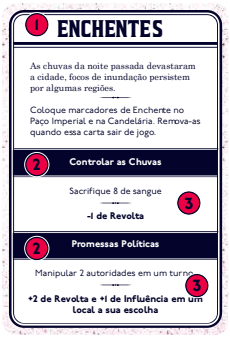
## CARTAS DE OBJETIVOS




São essas cartas que ditam os vencedores do jogo. Existem 3 cartas de objetivo diferentes e cada uma possui uma condição única para a vitória. O jogador que cumprir as condições de vitória primeiro, é o vencedor.

1. Título do objetivo.
2. Condição de vitória.

## CARTAS DE MANCHETE




As cartas de manchete são eventos que ocorrem ao longo do jogo. Sempre uma carta de manchete estará revelada, com objetivos a serem cumpridos que oferecem benefícios ou causam danos ao jogador que os cumprir primeiro.

1. Título da Manchete.
2. Objetivos.
3. Resultados.

## FICHAS DE HUMANOS

Os humanos são divididos em dois tipos: Autoridades e Populares. Cada um é composto por:

1. Nome.
2. Nível de habilidade (força, lábia ou furtividade).
3. Recompensa (Influência ou Sangue)

» Autoridades: Os vampiros devem manipular as autoridades e assim ganhar Influência.

» Populares: Os vampiros devem atacar os populares, chupando seu sangue e assim ganhar Sangue.

## CARTAS DE INIMIGOS

Os Inimigos são monstros, caçadores e outros seres que buscam eliminar os vampiros.

1. Nome.
2. Dois Níveis de habilidade.
3. Efeitos especiais.
4. Valor de sangue.

## PEÕES DOS INIMIGOS

Peças representativas dos inimigos em jogo escolhidos, utilizado para representar seus movimentos e ações pelo tabuleiro

## FICHAS DE EVENTOS

Cada ficha representa um evento diferente que modifica o tabuleiro e o jogo. Eles acontecem em decorrência das manchetes.

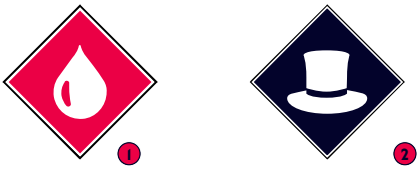
» **Epidemia**

» **Vacina**

» **Manifestação**

» **Enchente**

## FICHAS DE SANGUE E INFLUÊNCIA




1. **Sangue.** O sangue é a moeda corrente da Sanguinalia, utilizada para comprar cartas de poder, ativar habilidades únicas dos personagens e curar ferimentos. Você ganha sangue ao atacar Populares e completar objetivos de manchetes.

2. **Influência.** A função principal dos pontos de influência é completar a carta de Objetivo "Conde da Guanabara"

Os jogadores podem, também, trocar **UMA** ficha de influência por uma das seguintes opções.

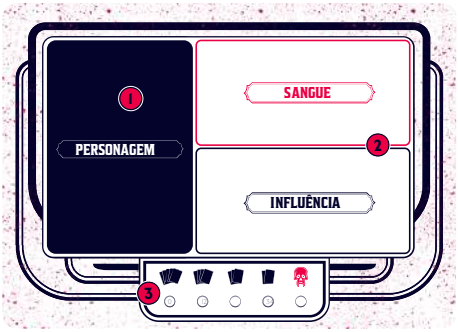
» **2 de sangue**

» **Comprar 1 carta do baralho de habilidades do jogador.**

## MARCADOR DE REVOLTA

Utilizado para marcar o progresso da revolta ao longo da Trilha da revolta. O marcador sobe um nível toda vez que um jogador ataca um popular, quando uma rodada acaba ou quando um efeito de manchete diz para fazê-lo.

## PAINEL DO JOGADOR




Utilizado para armazenar peças de sangue e de influência, gerenciar ferimentos e posicionar o personagem escolhido.

1. **Espaço do personagem.**

2. **Reserva de sangue e influência**

3. **Ferimentos**

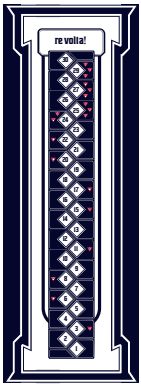
## TABULEIRO DO RIO DE JANEIRO

O tabuleiro representa a cidade do Rio de Janeiro em 1904, com localizações e monumentos característicos da época.

1. **Quarteirões.** Por esses espaços que os jogadores (as) movem seus peões para se movimentarem.

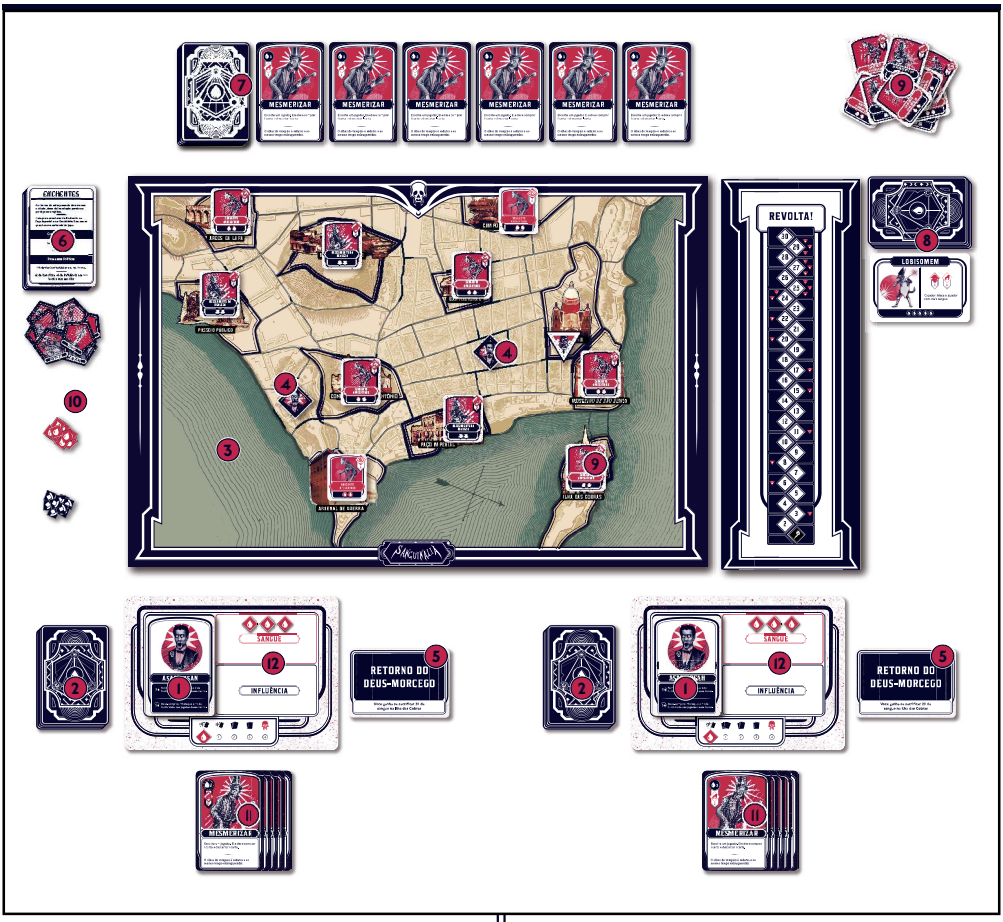
2. **Pontos de Interesse.** Os locais principais do jogo, com monumentos, onde as fichas de humanos são posicionadas

## TRILHA DA REVOLTA




Trilha numerada de 1 a 30, com marcações indicando o aparecimento de inimigos no tabuleiro.

# CONFIGURAÇÃO DE JOGO




Para iniciar um jogo de Saguinalia, siga esses passos:

1. **PERSONAGEM.** Cada jogador escolhe um Vampiro como personagem e o posiciona no Painel do jogador.

2. **MONTE E EMBARALHE O BARALHO DE HABILIDADES.** Cada carta de personagem possui uma lista de cartas que compõem o baralho inicial de cada jogador.

   » **Posicione o baralho ao lado do painel do jogador, virado para baixo.**

3. **TABULEIRO.** Posicione o tabuleiro do Rio de Janeiro no meio da área de jogo e a trilha de revolta ao lado direito do tabuleiro. Posicione, também, o marcador de revolta no número I da trilha de revolta.

4. **POSICIONE OS PEÕES DOS JOGADORES.** Cada carta personagem pos-

sui um local inicial descrito, posicione os peões correspondentes às cartas de personagens nos locais indicados.

5. **EMBARALHE E SORTEIE AS CARTAS DE OBJETIVOS.** Permita que todos os jogadores leiam e tenham tempo para compreender todos os 3 objetivos diferentes de jogo. Após, embaralhe todas as 6 cartas e distribua, de forma aleatória, uma para cada jogador. As cartas não utilizadas devem ser guardadas na caixa do jogo sem que nenhum jogador as veja. Cada jogador deve posicionar as cartas sorteadas em sua área de jogo, virada para baixo. Somente ao concluir a condição de vitória descrita na carta que um jogador pode revelá-la e declarar-se o vencedor do jogo.

6. **EMBARALHE E POSICIONE O BARALHO DE MANCHETE.** Posicione o baralho ao lado esquerdo do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.

7. **EMBARALHE E POSICIONE AS CARTAS DE HABILIDADES, FORMANDO A LOJA DE HABILIDADES.** Posicione o baralho de habilidades virado para baixo acima do tabuleiro e puxe as 6 cartas do topo e as distribua como indicado na imagem da seção "Configuração de Jogo".

8. **EMBARALHE E POSICIONE OS BARALHOS DE INIMIGOS.** Posicione o baralho de inimigos à direita da trilha de revolta, virado para baixo.

9. **EMBARALHE E DISTRIBUA AS FICHAS DE HUMANOS.** Monte uma pilha com todas as fichas de humanos virada para baixo próximo ao tabuleiro. De forma aleatória, pegue e posicione uma dessas fichas em cada uma da onze Regiões Importantes, com a face virada para cima, como indicado na imagem "Configuração de Jogo".

10. **ITENS ADICIONAIS.** Posicione as fichas de Sangue e Influência próximo ao tabuleiro ao alcance de todos os jogadores, formando duas pilhas. Faça o mesmo com as fichas de eventos, em pilhas separadas.

11. **COMPREM AS CARTAS INICIAIS.** Cada jogador compra de seu baralho de habilidades um total de 5 cartas.

12. **ITENS INICIAIS DOS JOGADORES.** Cada jogador coleta 3 fichas de Sangue e as posiciona no painel do jogador. Os jogadores também devem posicionar uma ficha de sangue no marcador de ferimentos do painel do jogador no número 0.

13. **POSICIONE A TRILHA DE REVOLTA.** Posicione a Trilha de Revolta à direita do tabuleiro, com o Marcador de Revolta no número 1. Defina, também, a duração do jogo, conforme sugerido na página 11.

14. **DETERMINE A ORDEM DE JOGO.** O último jogador que comeu uma comida com alho, é declarado o primeiro jogador. De forma alternativa, tirem na sorte para determinar o primeiro jogador. Este jogador é o primeiro a jogar.

# CONCEITOS CHAVE

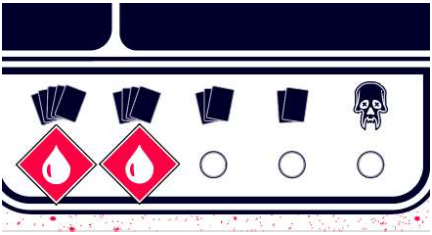
## INFLUÊNCIA

O jogador que tiver pelo menos 3 pontos de influência em um local, tem o domínio sobre aquele local, contribuindo para a carta de Objetivo "Conde da Guanabara".

Até dois jogadores podem possuir influência sobre uma mesma Região. O jogador que tiver a maioria da influência em um local, é o jogador que Domina essa região.

## FERIMENTOS E MORTE.

Cada ferimento diminui a mão máxima do jogador, até o mínimo de 2 cartas. Se um jogador, ao receber um novo ferimento, possui um número maior de cartas na mão do que a quantidade de ferimentos permite, ele deve descartar imediatamente cartas da mão até ficar com o número máximo de cartas estipulado pelos seus ferimentos.



O jogador (a) posicionou duas fichas de sangue na trilha de ferimentos, indicando que agora possui dois ferimentos e, assim, sua mão máxima diminuiu para 3 cartas.

Se um jogador, receber 5 ferimentos, colocando o marcador no símbolo de caveira, aquele vampiro então morre.

Ao morrer, o jogador deve posicionar seu peão no local inicial descrito pelo personagem, descartar todo seu sangue, descartar sua mão, embaralhar sua pilha de descarte com o seu baralho de habilidades, avançar uma casa da **Trilha de Revolta** e passar o turno. No seu próximo turno, jogue normalmente.

## RODADAS, FASES E TURNOS.

1. **RODADA:** Uma rodada compreende duas fases. Noite e Dia. Após o fim da fase da noite, a rodada é dada como encerrada e uma nova começa.

2. **FASES:** A fase da NOITE, compreende desde o turno do primeiro jogador até o final do turno do último jogador. Assim que o último jogador encerrar seu turno, a fase da NOITE termina e a fase do DIA começa. Na fase do DIA, nenhum jogador joga, mas eles devem seguir as etapas estipuladas na seção DIA, descritos entre as página 12 e 15. Quando todas as etapas forem concluidas, a rodada se encerra, e uma nova começa, na fase da NOITE, com o turno do primeiro jogador.

3. **TURNO:** O turno compreende todas as ações de um jogador, começando pela compra de cartas de habilidade e se encerrando quando suas ações disponíveis acabarem ou o jogador declarar que encerra seu turno. Quando um jogador encerra seu turno, o próximo jogador inicia o dele.

## REVOLTA

A revolta da população do Rio de Janeiro, é representada pelo avanço do **Marcador de Revolta** sobre a **Trilha de Revolta** (p. 7). A revolta avança nas seguintes situações:

1. **Uma casa toda vez que um jogador caçar um humano com sucesso.**
2. **Uma casa a cada fase de DIA (p. 14)**
3. **Uma casa toda vez que um jogador morre**
4. **Quando uma carta de Manchete tiver efeitos de avançar a revolta.**

Se, a qualquer momento, a Trilha de Revolta atingir o **nível máximo**, o jogo acaba e os jogadores que possuirem a carta de Objetivo "Viva a Revolução" ganham.

Com base na quantidade de jogadores, os jogadores podem definir o nível máximo da Trilha de Revolta. A seguir, alguns níveis máximos indicados.

» **1-2 jogadores: 15**

» **2-4 jogadores: 22**

» **4-6 jogadores: 30**

Entretanto, encorajamos os jogadores a adaptarem escolherem um nível máximo de revolta referente ao seu grupo particular de jogadores, seja para jogos mais curtos ou jogos mais longos.

## EVENTOS

Os eventos, representados pelas Fichas de Eventos (pág. 6) são situações típicas da cidade do Rio de Janeiro de 1904, atuando como adversidades e oportunidades para os jogadores. Os eventos ocorrem em decorrência das cartas de Manchete. Cada evento possui características e efeitos específicos.

» **As fichas de eventos são posicionadas dentro das regiões delimitadas pelas cartas de Manchetes.**

1. **EPIDEMIA.** Sangue contaminado, letal para vampiros. Os jogadores não podem ganhar sangue enquanto posicionados nessa região.
2. **VACINA.** Uma região livre de doenças, uma ótima safra de sangue. Os jogadores ganham 2 de sangue a mais cada vez que ganharem sangue no local.
3. **MANIFESTAÇÃO.** O povo enfurecido, com tochas e ancinhos. Os jogadores que atrevessarem uma região com Manifestação recebem 2 ferimentos.
4. **ENCHENTE.** Vampiros não atravessam água corrente! Os jogadores não podem se movimentar para um espaço que tenha uma Enchente.

# RODADA DE JOGO

Sanguinalia é jogado por várias rodadas. Essas rodadas são divididas em duas fases: **Noite** e **Dia**.

## NOITE

A noite é quando os vampiros agem. Nesta fase, cada jogador tem um turno separado, começando pelo primeiro jogador. Quando um termina um turno, o jogador a sua esquerda é o próximo a jogar.

**SEQUÊNCIA DO TURNO:** Quando o turno de um jogador começa, ele deve puxar cartas do baralho de habilidades até completar o número máximo de cartas da sua mão, relativo ao número de ferimentos naquele momento.

O jogador então, pode escolher entre **DUAS** das seguintes ações:

1. Movimentar
2. Caçar
3. Lutar/Fugir
4. Usar um poder único

Além de realizar uma ação, o jogador pode realizar quaisquer das seguintes ações livres a qualquer momento em seu turno:

1. Comprar cartas da loja de Habilidades.
2. Curar ferimentos.
3. Dormir no caixão.
4. Concluir uma objetivo.

## MOVIMENTAR

Ao escolher uma ação de movimento, o jogador pode andar por dois espaços adjacentes a sua posição inicial no tabuleiro. O jogador pode, em um só turno, gastar suas duas ações disponíveis para se movimentar um total de 4 espaços adjacentes. Porém, acabam suas ações.

## CAÇAR.

O jogador que estiver no mesmo espaço que uma ficha de Humano (Popular ou Autoridade), pode realizar a ação de caçar. Para ter sucesso nessa ação, o jogador deve jogar cartas de habilidade iguais em tipo de habilidade (força, lábia ou furtividade) e iguais ou superiores ao valor numérico dessa habilidade.

» **SUCESSO:** Ao ter sucesso numa ação de Caçar, o jogador pode coletar as recompensas descritas na parte inferior da ficha de Humano.

» **FRACASSO:** Se o jogador não conseguir alcançar o nível de habilidade necessário, ele falha, recebendo um ferimento e deve passar o turno. Mantenha a ficha de Humano no mesmo local

**RECOMPENSAS:** Sangue e Influência

Quando o símbolo de sangue estiver exibido na carta, o jogador coleta fichas de sangue em um número referente a quantidade de vezes que o símbolo aparece.

O sangue deve ser posicionado no seu depósito de sangue no painel do jogador. O sangue pode ser utilizado para comprar cartas da loja de habilidades, ativar poderes únicos e curar ferimentos.

**EXEMPLO:** Uma ficha de Popular possui a habilidade "força", com um valor de 3. Para ter sucesso na ação de Caçar, o jogador deve jogar 1 ou mais cartas com o tipo de habilidade "Força" que somem 3 ou mais de valor. O jogador então usa sua ação de Caçar e joga 2 cartas de habilidades da sua mão, que somadas correspondem a 4 de força. Assim, tendo sucesso na ação.

Quando símbolo de influência estiver exibido na carta, o jogador coleta fichas de influência em um número referente a quantidade de vezes que o símbolo aparece. A influência deve ser posicionada imediatamente no local onde a ação e caçar foi concluída.

## LUTAR/FUGIR

O jogador que estiver no mesmo local que um inimigo, pode lutar ou fugir.

**LUTAR:** O jogador deve jogar cartas de habilidades de Força da sua mão com valor igual ou maior do que a Força da carta de inimigo para obter sucesso nessa ação.

» **SUCESSO: Se obtiver sucesso, coloque uma ficha de sangue em um dos espaços demarcados na carta do inimigo (veja o quadro ao lado para mais detalhes).**

» **FRACASSO: Se o jogador não conseguir alcançar o nível, ele falha, recebendo um ferimento e deve passar o turno.**

**FUGIR:** O jogador deve jogar cartas de habilidades de Furtividade da sua mão com valor igual ou maior do que a Furtividade da carta de inimigo para obter sucesso nessa ação.

» **SUCESSO: Se obtiver sucesso, mova-se um espaço adjacente à sua escolha, escapando do inimigo.**

» **FRACASSO: Se o jogador não conseguir alcançar o nível de habilidade necessário, ele falha, recebendo um ferimento e deve passar o turno.**

**DERROTANDO INIMIGOS:** Os inimigos são os oponentes dos jogadores pelo controle do Rio de Janeiro. Eles se assemelham aos vampiros por apresentarem duas das três habilidades do jogo, Força e Furtividade. Além disso, quando um novo inimigo é adicionado ao jogo, adiciona-se peças de sangue nos espaços correspondentes na parte inferior da carta.

Assim, toda vez que um jogador obtém um sucesso em uma ação de **LUTAR** contra um inimigo, retira-se uma peça de sangue, adicionando-a ao depósito do jogador que realizou a ação. Quando todas as peças de sangue forem removidas de um inimigo, ele morre e é retirado de jogo.

## USAR UM PODER ÚNICO

Cada personagem vampiro possui dois poderes únicos. O jogador, em seu turno, pode gastar uma ação para ativar um poder e obter seus efeitos imediatamente. Para ativar um poder, o jogador deve descartar a quantidade de sangue descrita em cada poder.

## COMPRAR CARTAS DA LOJA DE HABILIDADE

Para comprar uma carta, o jogador deve descartar uma quantidade de sangue equivalente ao descrito na carta de habilidade. Ao comprar uma carta, retire-a da área da loja e a coloque na sua pilha de descarte. Ao comprar uma carta, puxe uma carta do topo do baralho de habilidades da loja e substitua pela a que foi comprada.

## CURAR FERIMENTOS

O jogador que estiver com ferimentos, pode descartar duas fichas de sangue de seu depósito para retirar um marcador de ferimentos.

## DORMIR NO CAIXÃO

O jogador pode, como **A PRIMEIRA AÇÃO DO TURNO**, e somente como a primera, escolher a ação de dormir no caixão. Ao fazê-la, ele deve embaralhar as cartas de habilidade de sua mão e da pilha de descarte com seu baralho de habilidades, posicionando-o no seu painel do jogador e passar a vez.

» **Esta ação pode ser útil quando o baralho de habilidades do jogador estiver esvaziando ou quando o jogador necessitar de uma carta específica da sua pilha de descarte. Note, no entanto, que isso não torna o jogador imune às ações de outros jogadores e dos inimigos.**

## CONCLUIR UM OBJETIVO

Se um jogador possuir os requisitos de sua carta de objetivo, ele deve, imediatamente, declarar que sua carta de objetivo foi concluída e declarar-se o vencedor do jogo. Somente o primeiro jogador a concluir sua carta de objetivo é o vencedor.

## DIA

Quando o último jogador, a direita do primeiro jogador, passar o turno, a fase da Noite termina e a fase do Dia começa. Durante o dia, os vampiros dormem, os inimigos perseguem os vampiros e a população se organiza para a revolta.

Assim que o Dia começa, resolva as sequintes etapas:

1. Inimigos se movimentam
2. Inimigos atacam
3. Nova manchete
4. Avançar a Revolta

## INIMIGOS SE MOVIMENTAM:

Todos os inimigos que podem, devem movimentar-se segundo os seus efeitos estipulados nas cartas, descritos na seção abaixo, “Efeitos dos inimigos”. Ande com os peões dos inimigos para representar sua movimentação.

## INIMIGOS ATACAM:

Todos os inimigos que, após a fase de movimento, estiverem em um mesmo espaço que um jogador, realizam um ataque, causando 1 de ferimento ao jogador. Cada inimigo só pode atacar uma vez por fase de Dia.

## NOVA MANCHETE

Descarte a carta atual de manchete, mesmo que ela não tenha sido concluída nesta rodada e a substitua por uma nova. Revele a carta do topo do baralho e a posicione virada para cima. Siga suas instruções.

» **As Manchtes só são substituídas na**

**fase do dia. Ao concluir um dos objetivos da carta de manchete, discarte-a. Quando estiver na fase do dia substitua por uma nova.**

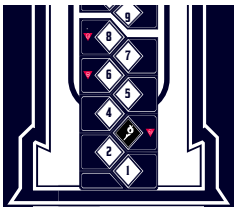
## AVANÇAR A REVOLTA

Avance em uma unidade o Marcador de Revolta na Trilha de Revolta.

Toda vez que o marcador ultrapassar um ou mais símbolos de inimigo, deve-se revelar o número correspondente de cartas de inimigo do baralho de inimigo e colocá-los ao lado do tabuleiro, com o número de fichas de sangue indicado no Valor de Sangue do inimigo.do.

» **Na primeira fase de Dia que um inimigo aparece, ele não se movimenta nem ataca. Somente na próxima fase de dia que eles agem.**

Após todos os inimigos se movimentarem e atacarem e avançar a revolta, a fase do dia acaba, iniciando novamente a fase da noite, com o turno do primeiro jogador.



**EXEMPLO:** O marcador de revolta avançou para o nível 3, que possui um símbolo de inimigo, indicando que uma carta do baralho de imigos deveria ser revelada e posicionada ao lado da trilha. Posicionou-se 5 fichas de sangue sobre o Valor de Sangue do Inimigo.

## FIM DE JOGO

Um jogo de Sanguinalia acaba quando uma das alternativas a seguir ocorrem:

1. **A revolta atingiu o nível máximo.**
2. **Um ou mais jogadores concluirem suas cartas de objetivos.**

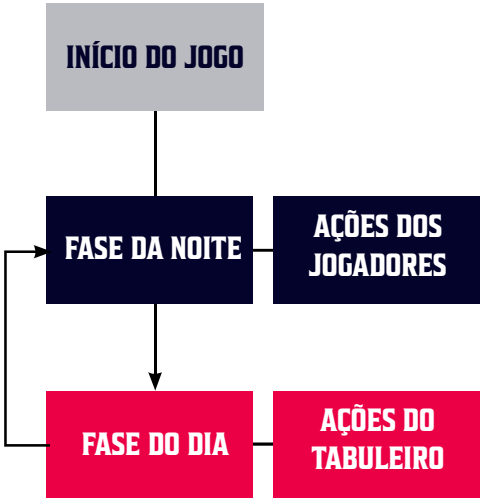
» **Veja na página 16, os objetivos de jogo e suas respectivas condições de vitória.**

## VENCENDO O JOGO

Se um jogador completar a condição de vitória descrita em sua carta de objetivo, ele pode revelar a sua carta de objetivo aos outros jogadores e se, as condições forem de fatos cumpridas, este jogador é o vencedor e o jogo se encerra.

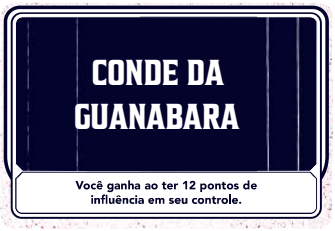
» **Sea carta de objetivo "Viva a Revolução", caso a revolta atinja o nível máximo, ganham o jogo em conjunto.**

## RESUMO DA RODADA DE JOGO



# OBJETIVOS

## CONDE DA GUANABARA.




O Jogador que coletar 12 pontos de influência primeiro, ganha. Se o jogador possuir os pontos de influência necessários, mas não for seu turno de jogo, ele deve esperar até o seu próximo turno para revelar a carta "Conde da Guanabara" e declarar-se o vencedor.

» **Se mais de um jogador possuir os pontos de influência necessários, ganha o jogo somente quem revelar a carta de objetivo primeiro.**

## RETORNO DO DEUS-MORCEGO

Para concluir o objetivo "Retorno do Deus-Morcego", o jogador deve coletar 20 fichas de sangue, se movimentar até o Ponto de Interesse "Ilhas das Cobras" e, no seu turno de jogo, revelar esta carta, ganhando o jogo.

## VIVA A REVOLUÇÃO.

Se a revolta atingir o nível máximo definido no começo do jogo (ver pág. 11), todos os jogadores que possuem a carta de objetivo "Viva a Revolução", ganham o jogo. Este é o único objetivo que pode funcionar de forma cooperativa entre os jogadores.

**DICA:** Sanguinalia, sendo um jogo de segredos e desconfiança entre os jogadores, aconselha-se usar e abusar de blefes na interação entre os jogadores. E uma ótima forma de fazê-lo, é oferecer pistas falsas sobre sua carta de objetivo e enganar os jogadores sobre suas reais intenções de jogo.