



# FBI

A cardgame for 2-5 players, 10 years and up  
playing time: 30 minutes

**Contents**

- 1.0 Introduction
- 2.0 Components
- 3.0 Starting Play
- 4.0 Course of Play
- 5.0 Game End
- 6.0 Example with 4 players over 2 turns
- 7.0 Variant

**1.0 INTRODUCTION**

Each player is the leader of a team of 6 field agents (red, yellow, blue, green, black, 2x). Each of your field agents is responsible for a special department that is depicted by its color: murder = red, drugs = yellow, white-collar crime = blue, fraud = green, theft = black. Your task is it to arrest the FBI's Most Wanted. For each arrested villain you receive points according to the importance of the villain. However, sometimes your field agents make mistakes and arrest innocent bystanders (nobody is perfect). This results

**Credits:**

**Authors:** Wolfgang Kramer,  
Horst-Rainer Rösner

**Production:** Michael Bruinsma,  
Ulrich Bleimemann

**Graphics:** Die Agentur GmbH

**Layout:** Lin Lehnen

**Rules Editor:** Kevin Duke

## I. Introdução

Cada jogador é líder de uma equipa de 6 agentes (vermelho, amarelo, azul, verde, preto, 2x). Cada um dos teus agentes é responsável por departamento especial que é descrito pela sua cor:

- Homicídios - Vermelho;
- Drogas - Amarelo;
- Crimes de colarinho branco - Azul;
- Fraude - Verde;
- Roubo - Preto.

A tua missão é prender os homens mais procurados pelo FBI.

Por cada detenção de um bandido recibes os pontos de acordo com a sua importância. Contudo, por vezes os teus agentes cometem erros e prendem pessoas inocentes (ninguém é perfeito), no que resultará em pontos negativos. Quando acontecem esses erros, o melhor é libertar esses inocentes cidadãos, o mais depressa possível. Se tiveres cidadãos inocentes presos no final do jogo, irás receber pontos negativos.

Também é possível recibes pontos bônus, se prenderes os mais importantes bandidos de um departamento. Ganha quem tiver mais pontos no final do jogo.

## 2. Conteúdo da Caixa

Temos 110 cartas para jogar:

- 30 Cartas de agentes (em 6 cores, e 5 cartas por cor);
- 5 Cartas de Grades (valores 1 a 5);
- 1 Carta de algemas (para indicar que começa a jogar);
- 59 Cartas de personagens:
  - Cartas com valores positivos são de bandidos;
  - Cartas com valores negativos são pessoas inocentes;
- 10 Cartas roxas de personagens (com os valores de 1 a 5 e de -1 a -5);
- 5 Cartas Bónus:

|            |                |
|------------|----------------|
| - Vermelha | vale 5 pontos; |
| - Amarela  | vale 4 pontos; |
| - Azul     | vale 3 pontos; |
| - Verde    | vale 2 pontos; |
| - Preta    | vale 1 ponto.  |
- Livro de regras.

## 3. Começar a jogar

Cada jogador recebe:

- ❖ 6 Agentes, um de cada cor, mais uma carta 2x;
- ❖ 2 Cartas roxas

Seleccionamos tantas cartas com valores positivos, quantos sejam os jogadores em jogo. Num jogo com 3 jogadores, são seleccionadas as cartas 1,2 e 3. Com 4 jogadores são seleccionadas as cartas 1,2,3 e 4.

Baralhamos as cartas seleccionadas e cada jogador recebe uma. Em seguida, o jogador recebe a carta correspondente em valor negativo. Ambas as cartas são colocadas à vista em cima da mesa na prisão de cada jogador. As restantes cartas roxas são colocadas de lado e não serão usadas no jogo.

- ❖ As cartas bónus são colocadas viradas para cima no centro da mesa.
- ❖ As cartas das personagens são baralhadas e colocadas formando um baralho, junto às cartas bónus;
- ❖ Cartas das Grades são seleccionadas de acordo com o número de jogadores. Com 3 jogadores seleccionamos as cartas de 1 a 3.

### 3.1. Cartas de Personagens

Todas as cartas de personagens com valores positivos representam bandidos. Quanto maior for o valor numérico da carta, mais famoso (e importante para ti, porque recebes pontos por apanhá-lo) é o bandido.

Todas as cartas com valores negativos representam pessoas inocentes. Quanto maior for o valor numérico, maior é a importância dessa pessoa. Se um jogador deter um cidadão inocente, deve libertá-lo da prisão o mais depressa possível, porque se não irá receber pontos negativos no final do jogo.

## 4. O Desenrolar do Jogo

Cada jogada desenrola-se na seguinte ordem:

- Entregar a carta das algemas;
- Colocar cartas de personagens;
- Determinar a ordem pela qual se efectuam as detenções;
- Seleccionar cartas dos agentes;
- Prender pessoas.

### 4.1. Entregar a carta das algemas ao jogador (seguinte).

Na primeira jogada do jogo, o jogador que tiver a carta de bandido com o maior valor na sua prisão, recebe a carta de algemas.

Exemplo: Com 4 jogadores, quem tiver a carta roxa de 4, recebe a carta das algemas.

Em cada uma das jogadas que se seguirem, a carta das algemas move-se para o jogador imediatamente a seguir, do lado esquerdo.

### 4.2. Colocar cartas de personagens

Baralhar o baralho de cartas de personagens e retirar o dobro das cartas correspondente ao número de jogadores (4 jogadores — 8 cartas).

Colocar as cartas viradas para cima por debaixo das cartas bónus da mesma cor.

Cartas com o mesmo valor formam uma coluna. Se não houver espaço suficiente na mesa, podes colocar as cartas do mesmo valor debaixo uma da outra. Mesmo assim, precisas de ver o valor de cada carta.

### 4.3. Determinar a ordem pela qual se efectuam as detenções

Agora, os jogadores determinam a ordem pela qual poderão deter pessoas. Para isso, o jogador com a carta das algemas move uma qualquer carta ou nenhuma, da sua prisão para o centro da mesa. Seguido o ordem dos ponteiros do relógio, os restantes jogadores movem uma qualquer carta ou nenhuma da sua prisão para o centro da mesa.

Esta acção determina a ordem das detenções. O jogador que moveu a carta com o valor mais alto para o centro da mesa, recebe a carta das grades 1 e pode efectuar detenções em primeiro lugar. O jogador com o a segunda carta mais alta recebe a carta grade 2 e assim sucessivamente.

As cartas de cidadãos inocentes de valor negativo, são as cartas com menor valor. O jogador que não mover uma carta, é-lhe atribuído o valor de zero. Se vários jogadores usarem o mesmo valor (inclusive zero), a sua posição em relação ao jogador com a carta das algemas determina a sua ordem para efectuar detenções.

Exemplo:

- Ann tem a carta das algemas e move para o centro da mesa uma carta de cidadão inocente com o valor de -4;
- Bert não move qualquer carta;
- Chris move uma carta de bandido com o valor de 1.
- Donna não move qualquer carta.

A ordem para efectuar detenções é a seguinte: (1) Chris, (2) Bert, (3) Donna e (4) Ann.

Todas as cartas que forem movidas para o centro da mesa são consideradas descartadas e saem do jogo — para todos os efeitos, elas foram libertadas da prisão.

#### 4.4. Seleccionar agentes

Todos os jogadores em simultâneo e secretamente seleccionam 2 cartas de agente que guardam em sua posse. As outras 4 cartas do jogador que não forem usadas nesta jogada são colocadas de lado voltadas para baixo.

O jogador só pode seleccionar cartas de agentes da mesma cor das cartas das personagens que existam na mesa. Na ilustração da página 5, o jogador não pode jogar um agente de cor azul, porque não existe uma personagem dessa cor na mesa.

A carta de agente 2x significa que a outra selecção de agente é utilizada 2 vezes.

Exemplo:

Se um jogador seleccionar o agente amarelo e a carta 2x, na prática, o jogador seleccionou o agente amarelo 2 vezes. Podes efectuar tal selecção mesmo que exista apenas uma carta de personagem amarela na mesa.

Quando da sua vez, o jogador tem de usar um dos seus agentes (à sua escolha) para efectuar a detenção de 1 bandido ou 1 cidadão da mesma cor. Se houver uma qualquer carta de personagem na mesa dessa cor, o jogador terá de prender um (mesmo que isso signifique prender um cidadão inocente).

Nota: Um agente só pode prender personagens (bandidos e cidadãos inocentes) da mesma cor.

#### 4.5. Deter pessoas

Na fase 4.3. foi determinado quem recebe cada carta das grades. O jogador com a carta das grades 1 é o primeiro a jogar esta fase. Ele joga uma das cartas dos seus agentes na mesa, selecciona a carta de personagem mais valiosa na cor do seu agente e põe essa carta na sua prisão ao lado das outras cartas de personagens que tem na mesa.

De seguida, o jogador com a carta de grades 2 joga uma das sua cartas de agente e recolhe uma carta de personagem, e assim sucessivamente.

Quando cada jogador tenha efectuado uma detenção ou passou a sua vez por impossibilidade de efectuar uma detenção, a primeira ronda desta fase está terminada e damos início à segunda. Agora, o jogador que efectuou a última detenção, pode efectuar outra de imediato. A segunda ronda de detenções é conduzida na ordem inversa da primeira, sendo que nesta ronda o jogador com a carta de grades 1 é o último a efectuar a detenção.

No exemplo a ordem para efectuar detenções na 1ª ronda era: Chris, Bert, Donna e Ann, continua agora com Ann, Donna, Bert e Chris.

Durante a 2ª ronda desta fase, cada jogador efectua a detenção de uma pessoa com a segunda carta de agente, se ainda houver cartas de personagens da mesma cor dos agentes.

#### 4.6. No fim da Jogada

No final de uma jogada:

- Todos os jogadores recolhem os seus 6 agentes de regresso à sua posse;
- Todas as cartas de personagens que não foram detidas mantêm-se na mesa;
- As cartas de grades colocam-se de lado para a próxima jogada.

A próxima jogada começa por entregar a carta das algemas ao jogador que está à esquerda do actual detentor dessa carta. De seguida, são colocadas na mesa, novas cartas de personagens, depois é determinada uma nova ordem para efectuar as detenções (são distribuídas as cartas das grades) e são seleccionadas as cartas de agentes. Finalmente, são efectuadas as detenções, primeiro na ordem das cartas de algemas, e depois na ordem inversa dessas cartas. Cada jogada segue esta ordem.

## 5. Fim do Jogo

O jogo acaba no final da jogada quando a última carta de personagem sair do baralho e for colocada na mesa. Esta vez de jogar será jogada normalmente.

As cartas bônus são entregues ao jogador que tiver obtido maior número de pontos nessa cor. Se dois ou mais jogadores tiverem obtido o mesmo número de pontos numa cor, a carta bônus não é entregue.

Agora, os jogadores somam os pontos das suas cartas de personagens e bônus, e deduzem os valores das cartas de cidadãos inocentes que ainda estejam na sua prisão.

O jogador com o maior número de pontos é o vencedor.

## 6. Variante (muito mais interessante do jogo)

Na fase 4.2, devemos retirar do baralho uma carta de cada vez e colocá-la em cima da última carta existente no centro da mesa, caso existam outras dessa cor.



Depois de retirada do baralho a carta é colocada por cima da última carta da coluna

Na fase 4.5, quando um jogador for deter uma carta de personagem só pode retirar de uma coluna a última carta.



Cartas que podem ser detidas