ROOT

Um jogo de Poder e Direito na Floresta da Madeira

Aprenda a Jogar

Índice

Lagartos Cultistas 2
Companhia Ribeirinha 4
Marquês Mecânico 6
Cenários 8

Lagartos Cultistas

Os Cultistas se apoiam em palavras para disseminar sua doutrina, e novos enclaves podem surgir em qualquer lugar do mapa. Em clareiras dominadas por Cultistas poderão ser construídos **jardins***, os quais irão radicalizar ainda mais os animais que moram lá. Enquanto outras facções gastam cartas para atingir seus objetivos, os Cultistas agem principalmente* **revelando** *cartas e, gradualmente, criando o conjunto ideal de seguidores. A menos que sejam usadas para pontuação, estas cartas retornam para a mão do Cultista ao Anoitecer. Contudo, sua aproximação gentil torna movimentos e operações de combate difíceis, de modo que estas ações só podem ser realizadas pelos membros mais radicais dos* **Cultistas**.

Os jardins dos Cultistas atraem **Peregrinos**, então os Cultistas governam quaisquer clareiras onde possuírem jardins, mesmo que tenha apenas um. Essa habilidade especial sobrepuja até mesmo as Rapinas, os Lordes da Floresta.

No turno dos Cultistas, cartas gastas e descartadas vão para o baralho das Almas Perdidas ao invés do baralho de descarte. No início do turno dos Cultistas, o naipe mais comum das Almas Perdidas determina o Pária, o naipe das clareiras onde os Cultistas podem realizar conspirações com seus acólitos naquele turno. Acólitos podem ser ganhos ao obter **Vingança**: toda vez que você remover um guerreiro defensor em batalha, você o coloca na seção de Acólitos.

Amanhecer

Olhe as cartas do baralho das Almas Perdidas, ignorando pássaros. O naipe com a maior quantidade de cartas será o novo Pária - mova o marcador de pária para o novo naipe. Caso este naipe já seja o Pária, gire o marcador para mostrar o lado de Ódio.

Depois, mova todas as cartas do baralho das Almas Perdidas para a pilha de descarte.

Por último, você pode gastar Acólitos - guerreiros em sua seção de Acólitos - para realizar conspirações. Se o Pária estiver em Ódio, todas as conspirações custam menos um acólito.

» **Crusada:** Gaste 2 acólitos para iniciar uma batalha em uma clareira Pária **ou** para mover-se a partir de uma clareira Pária e, então, se quiser, começar uma batalha na clareira de destino.

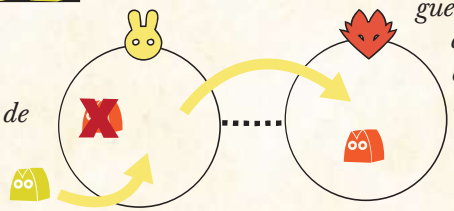
» **Conversão:** Gaste 2 acólitos para remover um guerreiro inimigo de uma clareira Pária e, depois, colocar um guerreiro lá.

» **Santificação:** Gaste 3 acólitos para remover uma construção inimiga de uma clareira Pária e, depois, posicione um jardim ali.

Exemplo de Acólitos

No início do Amanhecer, os Cultistas possuem quatro acólitos. Coelhos são Párias.

Primeiro, eles gastam dois acólitos para converter o guerreiro Marquês na clareira de coelho. O guerreiro Marquês é removido, e um guerreiro Cultista o substitui.



Segundo, eles gastam dois acólitos para iniciar cruzada com o guerreiro na clareira de coelho. Escolhem mover o guerreiro para a clareira adjacente e iniciar batalha contra os Marqueses.

Dia

Revele qualquer número de cartas de sua mão, e realize um ritual por carta, conforme indicado. Você não pode revelar suas cartas para qualquer outro propósito durante o Dia.

Ódio aos Pássaros: As cartas de Pássaro não são coringas quando realizando rituais!

- **Construir:** Revele uma carta com naipe correspondente à clareira que você governa e posicione um jardim ali.
- **Recrutar:** Revele uma carta para posicionar um guerreiro na clareira correspondente.
- **Sacrificar:** Revele uma carta de pássaro para posicionar um guerreiro para a seção de Acólitos.
- **Pontuar:** Gaste uma carta ainda não revelada (*posicionando-a no baralho de Almas Perdidas*) para marcar os pontos de vitória listados pela coluna de Jardins no espaço mais à direita do naipe da carta gasta.

Anoitecer

Devolta quaisquer cartas reveladas para sua mão.

Depois, você pode criar cartas ativando jardins correspondentes ao naipe do Pária.

Por fim, compre uma carta e mais uma carta adicional para cada bônus não coberto. Se você tiver mais de cinco cartas em sua mão, descarte-as até ficar com cinco.

Companhia Ribeirinha

Quando as notícias de que a Floresta da Madeira, nas margens do grande lago, estava caminhando para a guerra, a Companhia Ribeirinha rapidamente enviou seus oficiais para montarem lojas. Conforme as outras facções compram **serviços***, os Ribeirinhos conseguirão cada vez mais entrincheirar seus interesses comerciais através da construção de* **entrepostos comerciais** *ao longo da floresta. A construção deste entrepostos é uma forma viável de marcar PVs, assim como* **dividendos** *provenientes de suas riquezas.*

Os Ribeirinhos são ótimos **Nadadores**, então usam os rios como caminhos, podendo mover-se entre clareiras conectadas por um rio, ignorando quem governa a origem e o destino.

Serviços

Os Ribeirinhos são uma facção Comercial que oferece **SERVIÇOS** aos outros jogadores. Eles determinam os custos de seus serviços durante sua fase de Anoitecer.

À Venda: A mão dos Ribeirinhos fica sempre virada para cima, sobre seu tabuleiro de facção.

Qualquer outro jogador, no início da fase de Amanhecer deles, pode comprar um serviço dos Ribeirinhos e mais um adicional por clareira com um entreposto comercial e qualquer uma de suas peças. O comprador paga pelos serviços usando guerreiros de seu próprio suprimento e posicionando-os na seção de Pagamentos dos Ribeirinhos.

» **Carta da Mão:** O comprador toma uma carta qualquer da mão dos Ribeirinhos, adicionando-a a sua própria mão.

» **Botes:** O comprador trata rios como caminhos até o final de seu turno.

» **Mercenários:** Durante o Amanhecer e o Anoitecer deste turno, o comprador trata guerreiros Ribeirinhos como se fossem seus, apenas para o propósito de governar e batalhar.

Exemplo de Compra de Serviço

No início do Amanhecer das Rapinas, elas podem comprar até 2 serviços pois elas possuem peças em uma clareira com entreposto comercial. Mercenários atualmente custam 3. As Rapinas decidem comprá-los, então movem três guerreiros de seu suprimento para a seção de Pagamentos dos Ribeirinhos. Com esses mercenários, as Rapinas governam a clareira do coelho, e agora podem construir um ninho ali, supondo que a carta certa esteja no Decreto.

Amanhecer

Se sua seção de Pagamentos estiver vazia, posicione dois guerreiros nela. Depois, se você tiver qualquer entreposto comercial no mapa, marque um ponto de vitória a cada dois fundos (*guerreiros na seção de Fundos*). Por fim, mova todos os guerreiros do seu tabuleiro de facção para a seção de Fundos.

Dia

Você pode realizar ações ao gastar e comprometer **FUNDOS** - guerreiros em sua seção de Fundos. Quando você gasta um fundo, devolva o guerreiro ao suprimento de seu dono. Quando você compromete um fundo, mova o guerreiro para a seção de Comprometido.

» **Mover:** Comprometa um fundo para realizar um movimento.

» **Batalhar: Comprometa um fundo para iniciar batalha.**

» **Criar:** Comprometa fundos para criar uma carta da sua mão. No lugar de mover os guerreiros para a seção de Comprometido, você deve colocá-los em locais vazios das trilhas de Entrepostos Comerciais correspondentes aos naipes listados no custo para criar.

» **Comprar:** Comprometa 1 fundo para comprar uma carta.

» **Recrutar:** Gaste 1 fundo para posicionar 1 guerreiro em qualquer clareira com rio.

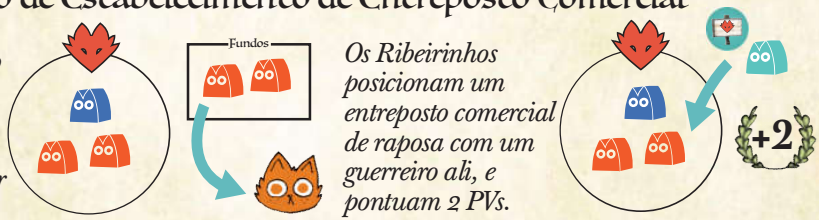
» **Estabeleça um Entreposto Comercial com Guarnição:** Gaste 2 fundos para posicionar um entreposto comercial e um guerreiro em uma clareira. Você deve gastar fundos da facção que governa a clareira escolhida. Cada clareira só pode ter 1 entreposto comercial.

Exportar: Você pode ignorar o benefício listado na carta, descartando-a, para posicionar um de seus guerreiros na seção de Pagamento.

Perturbação Comercial: Quando um entreposto comercial for removido, remova metade de seus fundos e devolva aquele entreposto comercial para a caixa. Ele não poderá ser reconstruído!

Exemplo de Estabelecimento de Entreposto Comercial

Os Ribeirinhos querem estabelecer um entreposto comercial nesta clareira de raposa. Os Marqueses a governam, então os Ribeirinhos devem gastar 2 fundos dos Marqueses.



Os Ribeirinhos posicionam um entreposto comercial de raposa com um guerreiro ali, e pontuam 2 PVs.

Anoitecer

Se você tiver mais do que cinco cartas em sua mão, descarte-as até ficar com cinco. Depois, você pode determinar os preços dos seus três serviços movendo os marcadores de serviço na sua trilha de Serviço.

Marquês Mecânico

O Marquês Mecânico é um jogador automatizado que pode ser usado de duas maneiras.

» Primeiro, pode substituir um jogador Marquês humano em uma partida competitiva em vários jogadores.

» Segundo, com algumas mudanças nas regras, pode ser um adversário em um jogo cooperativo de 1 a 4 jogadores (página 8).

O Marquês Mecânico usa as peças dos Marqueses, então ambos não podem participar da mesma partida.

Pouca Destreza Manual: O Marquês Mecânico não possui cartas em sua mão. Não pode ser forçado a descartar cartas. Se você pegar uma carta de sua mão, ao invés disso, compre uma carta do baralho. Se você der uma carta a ele, ao invés, descarte a carta, e o Marquês Mecânico marca 1 PV.

Odeia Surpresas: Cartas de Emboscada não podem ser jogadas contra o Marquês Mecânico.

Preparação

Quando incluir o Marquês Mecânico, modifique os seguintes passos da preparação.

1º **Escolha Facções.** Dê ao Marquês Mecânico uma posição aleatória na ordem de jogada, como se fosse um jogador humano. Um jogador sentado próximo ao Marquês Mecânico será o responsável por sua preparação e jogadas a cada turno. O resto dessas regras são escritas do ponto de vista desse jogador.

3º **Distribua Carta.** Antes de embaralhar o baralho, remova as 4 cartas de domínio e adicione 4 **Cartas de Espião**. Compre 5 cartas ao invés de 3, para o Marquês Mecânico. Posicione essas cinco cartas em sequência de modo que os jogadores vejam apenas o verso delas. Essa é a **Agenda de Ordens** do Marquês Mecânico.

4º **Construa o Suprimento de Itens.** Pegue um [ ], [ ], [ ], e [ ] do suprimento de itens e os posicione na seção de Itens à Venda no tabuleiro de facção do Marquês Mecânico.

7º **Posicionar Facções.** Siga as regras de preparação dos Marqueses, mas ignore os passos 3 e 4. O Marquês Mecânico não usa as construções dos Marqueses.

Amanhecer

Marque 2 PVs por clareira que você governe onde possuir ao menos três guerreiros.

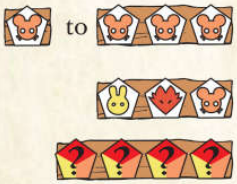
Dia

Revele a carta mais à esquerda na Agenda de Ordens e, em seguida, execute as seguintes ações. Movimento e a batalha acontecem em todas as clareiras que combinam com o naipe da carta de ordem. Recrutar acontece em clareiras com base no custo de construção da ordem, conforme descrito na etapa 3.

» **Etapa 1: Batalha.** Inicie uma batalha em cada clareira que tenha seus guerreiros e peças inimigas. Se uma clareira possuir guerreiros de múltiplas facções, escolha o defensor nesta sequência de prioridade: o que tiver mais peças ali, depois o que tiver mais PVs e por último, o que tiver a maior prioridade de preparação (A, B, C, etc.).

» **Etapa 2: Mover.** Comece com a clareira com o menor número na seção de Prioridade de Clareira (1, 2, etc.), em sequência ascendente, movendo de clareiras que você governa com 4 ou mais de seus guerreiros. Para cada movimento, mova todos os seus guerreiros exceto três da clareira de origem. O destino é a clareira adjacente com o maior número de peças inimigas, depois a clareira ligada com o menor número na seção de Prioridade de Clareira.

» **Etapa 3: Recrutar.** Posicione guerreiros nas clareiras que você governa com base no custo de criação da carta de ordem revelada, conforme abaixo. Se não houver nenhum custo, reinicie o Dia, revelando a próxima carta de ordem - se a Agenda de Ordens não tiver mais cartas, vá para o Anoitecer.



1-3 de um naipe: Posicione de 1 a 3 guerreiros (com um número igual ao custo de criação) em cada clareira que você governe desse naipe.

1 de cada naipe: Posicione um guerreiro em cada clareira que você governe.

4 de quaisquer naipes: Posicione 4 guerreiros na clareira com a torre da guarda.

Anoitecer

Compre cartas e as adicione ao lado direito da Agenda de Ordens até que você tenha 5 cartas.

Cartas de Espião

Cartas de Espião usam as mesmas regras das cartas de domínio para jogar, descartar e pegar cartas disponíveis, mas não mudam sua condição de vitória.

Se você possui uma carta de espião em sua área de jogo, você pode revelar uma carta de ordem durante seu Dia. Se você revelar uma carta de ordem cujo naipe corresponde à sua carta de espião, então você deve descartar sua carta de espião imediatamente - para esse objetivo, cartas de pássaro não são coringas. Então, se sua carta de espião não foi descartada, você pode trocar quaisquer outras duas cartas de ordem.

Modo Cooperativo

Você pode jogar no modo cooperativo contra o Marquês Mecânico. Vocês ganham como uma equipe se qualquer jogador marcar 30 pontos antes que o Marquês Mecânico o faça. O Marquês Mecânico têm duas mudanças:

» Durante o Amanhecer, o Marquês Mecânico também marca 1PV por jogador humano.

» A Marquês Mecânico recruta em todas as clareiras correspondentes ao naipe do custo de criação, independentemente da regra.

Modo Solo: Se você jogar sozinho contra o Marquês Mecânico, remova os Favores das Raposas, Coelhos e Ratos do baralho antes de começar a partida.

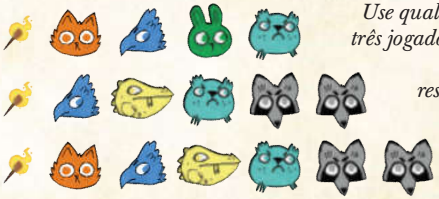
Campanha Cooperativa

Partidas cooperativas podem ser unidas em campanhas. Toda vez que os jogadores vencem um jogo, o Marquês Mecânico irá começar o próximo jogo com 3 PVs, mas cada jogador irá começar com uma carta criada de sua área de jogo da última partida. *(Exemplo: Paulo ganhou dois jogos até agora. Para o terceiro jogo, ele começa com Táticas Brutais, que ele criou durante o 1º jogo e escolheu para o 2º jogo, e escolhe Comando, que ele criou durante o 2º jogo. Os Marqueses começam com 6 PVs.)*

Cenários

Três Jogadores

Quatro ou mais jogadores



Use qualquer combinação de três jogadores e adicione uma, duas ou três facções restantes, ou usar estas combinações recomendadas.

Com o Marquês Mecânico

Modo Solo

Modo Cooperativo

Se jogar com três ou quatro jogadores humanos, adicione qualquer uma ou duas facções para estas combinações.

Modo Competitivo

Troque *por* *em qualquer combinação sugerida.*

ATENÇÃO: Foram incluídos no punchboard, construções e marcadores adicionais para cenários futuros! Siga-nos no Instagram @meeplebr e Facebook.com/meeplebrjogos/ para futuras atualizações!