

# AS LEIS DE ROOT



## Usando este Manual

Root possui dois tipos de manuais: este manual de regras e o guia “aprenda a jogar”. Se você prefere um estilo mais coloquial e cheio de exemplos, leia o guia “aprenda a jogar”. Se você prefere aprender com regras formais e estritamente definidas em um formato conciso, leia este livro. No guia “aprenda a jogar” você também encontrará instruções sobre o uso do mapa do inverno e como jogar com as diversas misturas de raças e quantidades de jogadores.

*Textos em maiúsculas são termos-chave para o jogo. Textos em itálico são lembretes e esclarecimentos. Ícones das facções destacam regras que são alteradas pelas Regras da Facção e Habilidades dos Marqueses (🐱), Rapinas (🐱), Aliança (🐱), Malandros (🐱), Cultistas (🐱), ou Ribeirinhos (🐱).*

## 1. Regras de Ouro

### 1.1 CONFLITO DE REGRAS

- 1.1.1 **Precedência.** Se o texto de uma carta conflita com o texto nas Leis de Root, o texto da carta tem precedência. Se o texto no guia “aprenda a jogar” conflitar com o texto nas Leis de Root, as Leis de Root tem precedência.
- 1.1.2 **Uso do “não pode”.** Qualquer regra que contenha o texto “não pode” ou variações é absoluta. Ela não pode ser substituída por nenhuma outra regra, exceto quando explicitamente instruído.
- 1.1.3 **Efeitos simultâneos.** Se dois efeitos ocorrerem simultaneamente, o jogador que tem a vez no turno escolhe a ordem de resolução, salvo explicitado contrário.

### 1.2 INFORMAÇÕES PÚBLICAS E PRIVADAS

- 1.2.1 **Mão.** Os jogadores só podem revelar cartas de suas mãos se explicitamente instruídos desta forma, porém a quantidade de cartas em suas mãos é de conhecimento público. 🐱
- 1.2.2 **Descarte.** O monte de descarte pode ser verificado a qualquer momento do jogo.

### 1.3 NEGOCIAÇÕES E ACORDOS

- 1.3.1 **Acordos.** Os jogadores estão livres para discutirem o jogo durante toda a partida, porém nenhum acordo firmado entre eles é obrigatório.
- 1.3.2 **Cartas.** Os jogadores só podem entregar cartas para outros jogadores quando explicitamente instruídos.

### 1.4 ESTRUTURA DO JOGO

Cada turno é organizado em 3 fases: Amanhecer, Dia e Anoitecer. Assim que o jogador ativo completar estas 3 fases, o próximo jogador, em sentido horário, começa seu turno, realizando as mesmas 3 fases e assim por diante. O jogo continua dessa forma até que um dos jogadores alcance a vitória (3.1).

## 2. Termos Chave e Conceitos

### 2.1 CARTAS

Cada carta possui um naipe: pássaro, raposa, coelho ou rato. A maioria das cartas também possui um efeito que pode se CRIAR (4.1).

2.1.1 **Pássaros são coringas.** Você sempre pode tratar uma carta de pássaro como uma carta de outro naipe, mesmo quando você gastar, tomar ou entregar múltiplas cartas do mesmo naipe. 🐱

i **Efeito Obrigatório.** Quando você for instruído a descartar ou entregar cartas de raposa, coelho ou rato, você deve tratar suas cartas de pássaro como sendo do naipe instruído.

ii **Substituição Reversa.** Se você for instruído a gastar, descartar, tomar ou dar uma carta de pássaro, você não pode substituí-la por outro naipe.

2.1.2 **Comprar do baralho compartilhado.** Sempre que você for instruído a COMPRAR uma carta, compre-a do baralho compartilhado. Se não existem mais cartas deste baralho, embaralhe novamente o monte de descarte formando um novo baralho de compra compartilhado.

2.1.3 **Gastar ou descartar.** Sempre que você for instruído a DESCARTAR OU GASTAR uma carta, coloque-a no monte de descarte comum, a menos que seja uma carta de domínio (3.3). 🐱

2.1.4 **Cartas de Emboscada.** Existem cinco CARTAS DE EMBOSCADA: um rato, um coelho, uma raposa e dois pássaros. Você pode usar uma carta de emboscada pelo seu naipe, porém você não poderá criar seu efeito. Você também pode usar uma destas cartas durante uma batalha para causar danos (4.3.1).

2.1.5 **Cartas de Domínio.** Existem quatro CARTAS DE DOMÍNIO, uma para cada naipe. Você pode usar uma carta de domínio pelo seu naipe, porém você não poderá criar seu efeito. Você também pode usar uma para alterar permanentemente suas condições de vitória (3.3).

### 2.2 CLAREIRAS E CAMINHOS

O mapa da Floresta da Madeira é composto de diversas CLAREIRAS ligadas por CAMINHOS.

2.2.1 **Adjacência.** Uma clareira é adjacente a todas as demais clareiras ligadas diretamente a ela por um caminho.

2.2.2 **Naipe.** Cada clareira possui um NAIPE de rato, coelho ou raposa.

2.2.3 **Locais.** Cada clareira possui uma quantidade de LOCAIS, mostrados como caixas brancas. Sempre que um jogador posicionar uma construção, ela ocupará um local vazio. Você não pode posicionar uma construção em uma clareira sem locais vagos.

2.2.4 **Ruínas.** Locais demarcados com um pequeno “R” começam a partida cobertos com ruínas. RUÍNAS só podem ser removidas pela ação de exploração dos Malandros (9.5.3).

### 2.3 RIOS

Muitas clareiras são ligadas por rios, que funcionam como caminhos apenas para o povo ribeirinho. Os rios

não dividem clareiras ou florestas. 🐿

## 2.4 FLORESTAS

Áreas do mapa cercadas por caminhos e clareiras são chamadas de FLORESTAS.

- 2.4.1 **Adjacência.** Uma floresta é adjacente a todas as clareiras que encostam nela sem precisar cruzar uma estrada, e também a todas as florestas separadas dela por apenas um caminho.

## 2.5 PEÇAS

Cada facção possui um conjunto de peças que encontra-se listado no verso de seu tabuleiro de facção. Todas as peças estão limitadas nas quantidades que vem com o jogo. Se você for instruído a posicionar, tomar ou remover uma peça, mas não puder fazê-lo, você deve posicionar, tomar ou remover o máximo que consiga.

- 2.5.1 **Guerreiros.** Se você for instruído a posicionar um guerreiro, pegue-o de seu suprimento. Se um de seus guerreiros for removido, retorne-o para seu suprimento. 🐿🐿
- 2.5.2 **Construções.** Se você for instruído a posicionar uma construção, pegue a construção mais à esquerda da trilha em seu tabuleiro de facção. Se uma de suas construções for removida, retorne-a para o espaço vazio mais à direita da trilha em seu tabuleiro de facção.
- 2.5.3 **Marcadores.** Se você for instruído a posicionar um marcador, pegue-o do espaço mais à esquerda da respectiva trilha em seu tabuleiro de facção, caso haja, ou do seu suprimento. Se um de seus marcadores for removido, retorne-o para o espaço livre mais à direita da sua respectiva trilha, caso haja, ou para seu suprimento. 🐿🐿
- 2.5.4 **O Peão do Malandro.** O peão do Malandro não pode ser removido do mapa.
- 2.5.5 **Itens.** Se você for instruído a pegar um item, pegue-o do suprimento compartilhado presente no mapa, e posicione-o no espaço para itens artesanais no seu tabuleiro de facção. Se você for instruído a remover um item, retorne-o para a caixa do jogo. 🐿

## 2.6 ÁREA DE JOGO

A **ÁREA DE JOGO** de um jogador é a região no entorno do seu tabuleiro de facção.

## 2.7 INIMIGOS

INIMIGOS referem-se a qualquer facção que não esteja em coalizão com você (9.2.8).

## 2.8 GOVERNANTE

O **GOVERNANTE** de uma clareira é o jogador com a maior quantidade total de guerreiros e construções nesta clareira (*marcadores e peões não contribuem para decidir o governante*). Se existe um empate entre os jogadores em uma clareira, então não existe um governante nesta clareira. 🐿🐿🐿

# 3. Vitória

## 3.1 COMO GANHAR

O primeiro jogador a conseguir 30 pontos de vitória ganha o jogo imediatamente. Caso mais de um jogador consiga 30 ou mais pontos de vitória simultaneamente, então o jogador que tem a rodada atual é o ganhador.

## 3.2 GANHANDO PONTOS DE VITÓRIA (PV)

Cada facção possui uma forma única de ganhar pontos de vitória, porém todas as facções podem receber PVs das seguintes formas.

- 3.2.1 **Removendo Construções ou Marcadores.** Sempre que você remover uma construção ou marcador inimigo você recebe 1 PV.
- 3.2.2 **Criando itens.** Sempre que você criar um item (4.1) você recebe tantos PVs quantos mostrados na respectiva carta. 🐿

## 3.3 CARTAS DE DOMÍNIO

O baralho de cartas possui 4 cartas de domínio, as quais podem ser usadas para ganhar o jogo sem que o jogador tenha atingido 30 PVs.

- 3.3.1 **Ativar.** Durante o Dia, se você possui pelo menos 10 PVs, você pode ativar uma carta de domínio, posicionando-a em sua área de jogo. Remova seu marcador de pontos da trilha de pontuação. Você não irá mais receber PVs. 🐿
- i **Carta de domínio do rato, coelho ou raposa.** Você ganha a partida imediatamente caso, no Amanhecer de seu turno, você seja o governante em 3 clareiras cujo naipe combine com a carta de domínio ativada.
  - ii **Carta de domínio do pássaro.** Você ganha a partida imediatamente caso, no Amanhecer de seu turno, você seja o governante em 2 clareiras em cantos opostos.
- 3.3.2 **Cartas Ativadas.** Uma carta de domínio ativa não conta no limite de cartas de mão e não pode ser removida do jogo. Você não pode substituir uma carta de domínio ativa por outra.
- 3.3.3 **Gastando pelo Naipe.** Uma carta de domínio pode ser gasta pelo seu naipe. Contudo, ela não é colocada no descarte, mas sim, posicionada ao lado do mapa, mostrando que ela está **DISPONÍVEL** para ser tomada. 🐿
- 3.3.4 **Tomando Cartas Disponíveis.** Durante o Dia de seu turno você pode tomar uma carta de domínio disponível para sua mão, gastando uma carta de mesmo naipe para fazê-lo.

# 4. Ações Chave

## 4.1 CRIANDO

Você pode **CRIAR** a maioria das cartas direto de sua mão para ganhar um efeito imediato ou um efeito permanente.

- 4.1.1 **Custo.** Para criar uma carta você deve ativar peças artesanais dos naipes listados no canto inferior esquerdo da mesma. O naipe de uma peça artesanal corresponde à sua clareira. Cada peça artesanal pode ser ativada apenas uma vez por turno. Uma interrogação em 3 cores denota uma peça artesanal de qualquer naipe. ♣️
- 4.1.2 **Efeitos Imediatos.** Quando você cria um efeito imediato, você deve resolver este efeito e descartar a carta. Se ela mostra um item, pegue o item correspondente do suprimento compartilhado e posicione-o no espaço para itens artesanais de seu tabuleiro de facção. Se a carta mostra um item não disponível no suprimento compartilhado, então ela não pode ser criada. ♠️
- 4.1.3 **Efeitos Permanentes.** Quando você cria um efeito permanente, coloque-o em sua área de jogo. Você poderá usar estes efeitos do modo como estão descritos nas cartas.
- 4.1.4 **Sem Repetição.** Você não pode criar um efeito permanente no caso de você já possuir um efeito permanente idêntico na sua área de jogo.

## 4.2 MOVIMENTO

Quando você se MOVE, você pode pegar uma quantidade qualquer de guerreiros seus, ou seu peão, removendo-os de uma clareira e levando-os para uma clareira adjacente.

- 4.2.1 **Você deve Governar.** Para realizar um movimento, você deve ser o governante da clareira de origem, da clareira de destino ou de ambas. ♣️
- 4.2.2 **Sem Limite de Movimentos.** Uma peça pode ser movida uma quantidade qualquer de vezes durante um turno. Se você for instruído a realizar múltiplos movimentos, você pode mover o mesmo grupo ou grupos separados de guerreiros.



## 4.3 BATALHA

Quando você vai para a BATALHA, escolha uma clareira onde você possua guerreiros ou seu peão como a

CLAREIRA DA BATALHA. Você é o ATACANTE. Escolha outro jogador presente na clareira da batalha para ser o DEFENSOR.

- 4.3.1 **1º Passo: Defensor pode Emboscar.** O defensor pode jogar 1 carta de emboscada correspondente à clareira da batalha. Caso a emboscada não tenha sido frustrada, o defensor causa 2 danos imediatamente. Depois, o defensor descarta a carta de emboscada. Caso não sobre nenhum guerreiro atacante, a batalha termina.
- i **Emboscada Frustrada.** Depois do defensor jogar uma carta de emboscada, o atacante pode cancelar seu efeito jogando, também, uma carta de emboscada correspondente à clareira da batalha. *(O defensor ainda deve descartar sua carta de emboscada).*
- 4.3.2 **2º Passo: Role os Dados e Danos Adicionais.** Role ambos os dados. O atacante causará danos iguais ao maior resultado e o defensor, iguais ao menor resultado. Caso ambos os dados mostrem o mesmo resultado, tanto o atacante quanto o defensor causarão a mesma quantidade de dano. *(Note que o verbo está no futuro, pois o dano só será realmente causado no 3o Passo).* 🎲
- i **Dano Máximo.** A maior quantidade de dano que você pode causar na rolagem dos dados é igual a quantidade de guerreiros que você possui na clareira da batalha, independente de ser o atacante ou o defensor. ♣️
- ii **Danos Adicionais.** Depois de saber os danos gerados pela rolagem dos dados, tanto o atacante quanto o defensor podem somar DANOS ADICIONAIS, usando habilidades especiais ou outros efeitos presentes em sua área de jogo. O dano adicional não está limitado pela quantidade de guerreiros presentes na clareira da batalha.
- iii **Indefeso.** Se o defensor não possuir nenhum guerreiro na clareira da batalha, então o atacante causa um dano adicional. ♣️
- 4.3.3 **3º Passo: Causando Danos.** Tanto o atacante quanto o defensor causam danos simultaneamente. Cada dano causado remove uma peça. O jogador que está recebendo o dano escolhe qual de suas peças será removida da clareira da batalha, mas todos os seus guerreiros devem ser removidos antes de qualquer construção ou marcadores. Construções e marcadores poderão, então, serem retirados em qualquer ordem. *(Você ganha 1 PV para cada construção ou marcador inimigo removido.)*

## 5. Preparação

### 5.1 PREPARAÇÃO PADRÃO

- 5.1.1 **1º Passo: Atribuir Facções e Jogador Inicial.** Atribua uma facção para cada jogador, por qualquer

método que você escolha. As facções viáveis são dependentes da quantidade de jogadores e estão listadas no guia “aprenda a jogar” (pág. 22). Determine o jogador inicial e a posição dos jogadores na mesa de forma aleatória. Cada jogador recebe o tabuleiro de facção da facção que lhe foi atribuída e todas as peças listadas no verso de seu tabuleiro de facção.

- 5.1.2 **2º Passo: Posicione os Marcadores de Pontos.** Cada jogador posiciona seu marcador de pontos na trilha de pontuação, sobre o valor “0” (zero).
- 5.1.3 **3º Passo: Compre sua Mão Inicial.** Se você está jogando uma partida com 2 jogadores, remova todas as 4 cartas de domínio do jogo. Embaralhe as cartas restantes. Cada jogador compra 3 cartas.
- 5.1.4 **4º Passo: Posicionar Ruínas.** Posicione uma ruína em cada local do mapa que possua um “R” (4 locais no total).
- 5.1.5 **5º Passo: Forme o Suprimento de Itens.** Posicione estes itens nos espaços correspondentes, presentes no topo do mapa: 2 , 2 , 1 , 1 , 2 , 2 , 2 .
- 5.1.6 **6º Passo: Demais Componentes.** Distribua as cartas resumo das facções e posicione os 2 dados próximos ao mapa.
- 5.1.7 **7º Passo: Prepare as Facções.** Na ordem alfabética de acordo com a letra presente na seção de preparação dos tabuleiros de facção, cada jogador segue a preparação de sua facção, a qual também é mostrada na seção de regras de sua facção nos manuais.

## 6. Marqueses

### 6.1 RESUMO

Os Marqueses ocupam a Floresta da Madeira e querem transformá-la em um complexo industrial e uma força militar. Cada vez que os Marqueses erguem uma de suas CONSTRUÇÕES – oficina, serraria ou recrutador – eles ganham PVs. Quanto mais construções do mesmo tipo eles possuírem no mapa, mais PVs eles recebem. Contudo, para manter as contínuas construções, os Marqueses devem possuir uma economia de madeira forte e interconectada.

### 6.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

- 6.2.1 **Criando.** Os Marqueses só podem criar durante o Dia, ativando suas oficinas.
- 6.2.2 **A Torre da Guarda.** Apenas os Marqueses podem posicionar peças na clareira que possui a torre da guarda (*mas peças podem ser movidas para esta clareira*). Se a torre da guarda é removida, ela retorna para a caixa do jogo.
- 6.2.3 **Hospitais de Batalha.** Sempre que qualquer quantidade de guerreiros Marqueses forem removidos de uma clareira, os Marqueses podem gastar uma carta com naipe correspondente a clareira destes guerreiros para posicioná-los na clareira com a Torre da Guarda.

### 6.3 PREPARAÇÃO

- 6.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros e Madeira.** Forme um suprimento de 25 guerreiros e 8 madeiras próximos de você.
- 6.3.2 **2º Passo: Posicione a Torre da Guarda.** Posicione a torre da guarda em uma das 4 clareiras presentes nos cantos do mapa.
- 6.3.3 **3º Passo: Guarnição.** Posicione um guerreiro em cada clareira, exceto na clareira diagonalmente oposta aquela que encontra-se a torre da guarda.
- 6.3.4 **4º Passo: Posicione as Construções Iniciais.** Posicione 1 serraria, 1 oficina e 1 recrutador. Você pode posicioná-las na clareira com a torre da guarda ou nas clareiras adjacentes a esta, em qualquer combinação (*não precisam ser todas na mesma clareira*).
- 6.3.5 **5º Passo: Preencha as Trilhas de Construção.** Posicione as construções restantes (5 serrarias, 5 oficinas e 5 recrutadores) nos espaços correspondentes da trilha de construções, cobrindo todos os espaços, exceto o espaço mais a esquerda de cada trilha.

### 6.4 AMANHECER

Posicione uma madeira em cada serraria.

### 6.5 DIA

Primeiro, você pode acionar oficinas para criar cartas da sua mão. Depois, você pode realizar até três ações em qualquer ordem e combinação. Depois destas 3 ações você pode realizar ações extras gastando uma carta de pássaro para cada ação extra realizada.

- 6.5.1 **Batalha.** Inicie a batalha.
- 6.5.2 **Marcha.** Realize 2 movimentos.
- 6.5.3 **Recrutamento.** Posicione 1 guerreiro em cada recrutador. Você só pode realizar esta ação uma vez por rodada.
- 6.5.4 **Erguer.** Posicione uma construção.
  - i **Escolha a Construção.** Escolha se você quer erguer uma serraria, oficina ou recrutador. Pegue a construção mais à esquerda da trilha escolhida de seu tabuleiro de facção. Observe o custo de construção mostrado na coluna logo acima.
  - ii **Escolha a Clareira e Pague os Custos.** Escolha qualquer clareira que você governe. Remova tantas madeiras quanto o custo da nova construção, provenientes da clareira escolhida, clareiras vizinhas que você governe e clareiras que você governe, conectadas à clareira escolhida por qualquer quantidade de outras clareiras que você governe.
  - iii **Posicione a Construção e Receba PVs.** Posicione a construção escolhida na clareira escolhida e receba tantos PVs quanto mostrados no espaço de seu tabuleiro de facção de onde a construção foi retirada.

- 6.5.5 **Hora Extra.** Gaste uma carta correspondente à clareira de uma serraria, e posicione um marcador de madeira ali.

## 6.6 ANOITECER

Compre 1 carta, mais 1 para cada bônus de compra não coberto. Depois, se você possuir mais que 5 cartas na mão, descarte quaisquer cartas até que reste apenas 5.

# 7. Dinastia das Rapinas

## 7.1 RESUMO

As Rapinas querem restaurar seu antigo status de glória na Floresta da Madeira, retomando o controle das clareiras. Durante seu anoitecer, as Rapinas marcam PVs baseados na quantidade de NINHOS no mapa. Quanto maior sua presença no mapa, maiores seus ganhos. Contudo, as Rapinas são limitadas pelos seus DECRETOS, um conjunto sempre crescente de ações obrigatórias prometidas por seu LÍDER. A cada novo turno elas devem realizar todas as ações de seu decreto ou entrar em TUMULTO.

## 7.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

- 7.2.1 **Criando.** As Rapinas criam antes de resolver os decretos, durante o dia, através da ativação de seus ninhos.
- 7.2.2 **Lordes da Floresta.** As Rapinas governam uma clareira a partir do momento que estejam empatadas pela maior quantidade combinada de guerreiros e construções nela. Elas não governam clareiras vazias. 🐼
- 7.2.3 **Desprezo pelo Comércio.** Sempre que uma Rapina criar um item, ela ignora o valor em PVs mostrados nele, recebendo somente 1 PV.

## 7.3 PREPARAÇÃO

- 7.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento de 20 guerreiros próximos de você.
- 7.3.2 **2º Passo: Posicione Ninhos e Guerreiros Iniciais.** Posicione 1 ninho e 6 guerreiros na clareira diagonalmente oposta à clareira onde encontra-se a torre da guarda. Caso os Marqueses não participem desta partida, posicione estas peças em qualquer uma das clareiras dos cantos do mapa.
- 7.3.3 **3º Passo: Escolha o Líder.** Escolha uma das quatro cartas de líder das rapinas e a coloque no espaço para a carta do líder de seu tabuleiro de facção. Deixa as demais 3 cartas, com a frente para cima, empilhadas ao seu lado.
- 7.3.4 **4º Passo: Aloque os Vizires.** Posicione as duas cartas de vizires leais, mostrando seu naipe, nas colunas de decretos acima do seu tabuleiro de facção, conforme descrito na carta de líder.
- 7.3.5 **5º Passo: Preencha as Trilhas de Ninhos.** Posicione os ninhos restantes nos espaços correspondentes da trilha de ninhos, cobrindo todos os espaços, exceto o espaço mais à esquerda desta trilha.

## 7.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui 3 etapas, realizadas na ordem a seguir.

- 7.4.1 **Ordens Emergenciais.** Se você não tiver nenhuma carta em sua mão, compre uma carta.
- 7.4.2 **Adicione ao Decreto.** Você deve adicionar 1 ou 2 cartas ao decreto, mas apenas uma delas pode ser uma carta de pássaro. Você pode colocar cada uma das cartas em qualquer uma das colunas, e cada coluna pode ter qualquer quantidade de cartas.
- 7.4.3 **Um Novo Ninho.** Se você não possui nenhum ninho no mapa, posicione um ninho e 3 guerreiros na clareira com a menor quantidade de guerreiros e onde todas estas peças possam ser posicionadas.

## 7.5 DIA

Seu Dia possui dois passos, realizados na ordem abaixo.

- 7.5.1 **Criar.** Você pode ativar ninhos para criar cartas da sua mão.
- 7.5.2 **Resolver o Decreto.** Você deve resolver o decreto, começando pela coluna esquerda e seguindo para a direita. Em cada coluna você deve resolver todas as cartas, mas em qualquer ordem. Para cada carta você deve realizar a ação correspondente a sua coluna. Se você não puder realizar completamente uma ação, você imediatamente cai em tumulto (7.7).
- I **Recrutar.** Posicione um guerreiro em uma clareira com ninho qualquer na qual o naipe corresponda ao naipe da carta.
  - II **Mover.** Mova pelo menos um guerreiro partindo de uma clareira qualquer cujo naipe corresponda ao naipe da carta.
  - III **Batalha.** Inicie uma batalha em uma clareira qualquer cujo naipe corresponda ao naipe da carta.
  - IV **Erguer.** Posicione um ninho em uma clareira qualquer que você governe, cujo naipe corresponda ao naipe da carta e que não possua um ninho.

## 7.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui dois passos, realizados na ordem abaixo.

- 7.6.1 **Receber PVs.** Receba tantos PVs quanto mostrados no espaço mais à direita e descoberto da trilha de ninhos de seu tabuleiro de facção.
- 7.6.2 **Compre e Descarte.** Compre 1 carta, mais 1 para cada bônus de compra não coberto. Depois, se você possuir mais que 5 cartas na mão, descarte quaisquer cartas até que reste apenas 5.

## 7.7 TUMULTO

Caso você não consiga realizar completamente uma ação do decreto (7.5.2), por qualquer razão que seja, você cai em tumulto.

- 7.7.1 **1º Passo: Humilhar.** Perca 1 PV por carta de pássaro (*incluindo os vizires leais*) presentes no decreto.
- 7.7.2 **2º Passo: Expurgar.** Descarte todas as cartas do decreto, exceto os vizires leais.

7.7.3 **3º Passo: Destituir.** Vire com a face para baixo sua carta de líder atual e escolha, entre os restantes com a face para cima, um novo líder, posicionando-o em seu tabuleiro de facção. Posicione as duas cartas de vizes leais nas colunas de decretos conforme descrito no novo líder.

i **Uma nova ninhada.** Caso você tenha que escolher um novo líder, mas nenhum mais esteja com a face virada para cima, vire todos novamente com a face para cima.

7.7.4 **4º Passo: Descansar.** Termine o Dia e comece o anoitecer.

## 7.8 REFERÊNCIA PARA OS LÍDERES

As Rapinas possuem quatro cartas de líder.

7.8.1 **Construtor.** Os vizes leais começam em Recrutar e Mover. Sempre que você criar, você ignora a habilidade especial de desprezo pelo comércio (7.2.3).

7.8.2 **Carismático.** Os vizes leais começam em Recrutar e Batalha. Sempre que você realizar uma ação de recrutar, você deve posicionar 2 guerreiros no lugar de apenas 1.

7.8.3 **Comandante.** Os vizes leais começam em Mover e Batalha. Em batalhas como atacante, você causa 1 dano adicional.

7.8.4 **Tirano.** Os vizes leais começam em Mover e Construir. Sempre que você remover, durante uma batalha, ao menos uma construção inimiga ou marcador, você recebe 1 PV.

# 8. Aliança da Floresta da Madeira

## 8.1 RESUMO

A Aliança da Floresta da Madeira trabalha para ganhar a SIMPATIA das várias criaturas da Floresta da Madeira que estão descontentes com suas condições atuais. Cada vez que a Aliança posiciona um marcador de simpatia, ela pode receber PVs. Quanto mais simpatia existir no mapa, mais PVs ela recebe. Ganhar a simpatia do povo requer APOIADORES. Estes apoiadores também podem ser colocados para fins violentos, incitando rebeliões por toda a floresta. Quando uma revolta explode, a Aliança estabelecerá uma BASE. Bases permitem à Aliança treinar oficiais que aumentam sua flexibilidade militar.

## 8.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

8.2.1 **Criando.** A Aliança cria durante o dia, através da ativação de seus marcadores de simpatia.

8.2.2 **Guerrilha.** Como defensor em uma batalha, a Aliança irá causar danos igual ao maior valor rolando, e o atacante, ao menor valor rolando.

8.2.3 **Baralho de Apoiadores.** Para realizar várias ações, a Aliança gasta APOIADORES, que são as cartas em seu baralho de apoiadores. Apoiadores só podem ser utilizados pelos seus naipes e não contam na quantidade de cartas na mão. Apoiadores

permanecem com o verso para cima, mas a Aliança pode olhar as cartas sempre que quiser.

i **Capacidade.** Se a Aliança não possui nenhuma base no mapa, então o baralho de apoiadores pode comportar apenas 5 cartas. Caso a Aliança fosse receber um apoiador, e seu limite já esteja completo, então esta carta é descartada. Se qualquer base encontra-se no mapa, então esta capacidade é ilimitada.

8.2.4 **Removendo Bases.** Sempre que uma base é removida, a Aliança deve descartar todos os apoiadores do naipe correspondente (*incluindo pássaros*), e remover metade de seus oficiais (arredondado para cima). Caso a Aliança não possua mais bases no mapa e seu baralho de apoiadores tenha mais de 5 cartas, então ela deve descartar cartas deste baralho até chegar no limite de 5.

8.2.5 **Marcadores de Simpatia.** A Aliança possui 10 marcadores de simpatia.

i **Limites de Colocação.** Cada clareira suporta apenas 1 marcador de simpatia.

ii **Terminologia.** Uma CLAREIRA SIMPÁTICA é uma que possua um marcador de simpatia. Uma CLAREIRA NEUTRA é uma que não possuir um marcador de simpatia.

8.2.6 **Ultraje.** Sempre que outro jogador remover um marcador de simpatia ou mover guerreiros para uma clareira simpática, ele deve colocar uma carta de sua mão do naipe correspondente à clareira afetada, no baralho de apoiadores. Caso ele não possua cartas correspondentes (*incluindo de pássaro*), então ele deve mostrar a mão para a Aliança e a Aliança compra uma carta do baralho compartilhado e adicionar ao baralho de apoiadores.

## 8.3 PREPARAÇÃO

8.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento de 10 guerreiros próximos de você.

8.3.2 **2º Passo: Posicione Bases.** Posicione suas 3 bases nos locais correspondentes de seu tabuleiro de facções.

8.3.3 **3º Passo: Preencha a Trilha de Simpatia.** Posicione seus 10 marcadores de simpatia na trilha correspondente de seu tabuleiro de facção.

8.3.4 **4º Passo: Receba Apoiadores.** Compre 3 cartas e coloque-as, com o verso para cima, como seu baralho de apoiadores.

## 8.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui duas fases, realizadas na ordem a seguir.

8.4.1 **Revolta.** Remova peças inimigas e posicione uma base e guerreiros, conforme a seguir. Você pode revoltar-se quantas vezes quiser.

i **Escolha uma Clareira.** Uma clareira simpática que não possua uma base.

- ii **Gaste Apoiadores.** Gaste 2 apoiadores correspondentes ao naipe da clareira escolhida.
- iii **Resolver o Efeito.** Remova todas as peças inimigas da clareira escolhida. Então posicione a base correspondente a clareira bem como guerreiros em quantidade igual ao número de clareiras simpáticas correspondentes ao naipe da base. Finalmente, posicione 1 guerreiro na seção de Oficiais. *(Lembre-se de receber 1 PV para cada marcador e construção removidos.)*

8.4.2 **Distribua Simpatia.** Posicione um marcador de simpatia conforme mostrado a seguir. Você pode distribuir simpatia quantas vezes quiser.

- i **Escolha uma Clareira.** Uma clareira neutra adjacente a uma clareira simpática. Caso não exista nenhuma clareira simpática, você pode escolher qualquer clareira.
- ii **Gaste Apoiadores.** Gaste apoiadores correspondentes ao naipe da clareira. A quantidade de apoiadores necessária é mostrada acima do marcador de simpatia.
  - a **Lei Marcial.** Você deve gastar um apoiador adicional caso a clareira possua pelo menos 3 guerreiros pertencentes e outro jogador.
- iii **Resolver o Efeito.** Posicione um marcador de simpatia na clareira atual. Receba os PVs mostrados no espaço revelado de seu tabuleiro de facção.

## 8.5 DIA

Você pode realizar as seguintes ações em qualquer ordem ou combinação.

- 8.5.1 **Criar.** Você pode ativar marcadores de simpatia para criar cartas da sua mão.
- 8.5.2 **Mobilizar.** Adicione uma carta da sua mão para o baralho de apoiadores.
- 8.5.3 **Treinar.** Gaste uma carta cujo naipe corresponda a uma base já erguida para posicionar 1 guerreiro na seção de Oficiais.

## 8.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui dois passos, realizados na ordem abaixo.

- 8.6.1 **Operações Militares.** Você pode realizar as ações a seguir, em qualquer ordem ou combinação, tantas vezes quanto oficiais você possui.
  - i **Mover.** Realize 1 movimento.
  - ii **Batalha.** Inicie uma batalha.
  - iii **Recrutar.** Posicione 1 guerreiro em qualquer clareira com uma base.
  - iv **Organizar.** Remova um de seus guerreiros presentes em uma clareira neutra, posicione um marcador de simpatia lá e receba os PVs mostrados no espaço revelado de seu tabuleiro de facção.
- 8.6.2 **Receita.** Compre 1 carta, mais 1 para cada bônus de compra não coberto. Depois, se você possuir

mais que 5 cartas na mão, descarte quaisquer cartas até que reste apenas 5.

# 9. Malandro

## 9.1 RESUMO

O Malandro joga em todos os lados do conflito enquanto se aventuram em tarefas para aumentar sua fama na Floresta da Madeira. Cada vez que o Malandro melhora sua **RELAÇÃO** com outra facção ou remove um guerreiro pertencente a uma facção hostil a ele, ele recebe PVs. Ele também pode completar **TAREFAS** para receber PVs. Para mover-se e agir efetivamente, o Malandro precisa gerenciar seu conjunto de **ITENS**, expandindo sua seleção através da exploração de ruínas na floresta, e oferecendo ajuda para outras facções.

## 9.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

- 9.2.1 **Criando.** O Malandro exaure  para criar. Todos os seus  correspondem ao naipe da clareira atual. Se o Malandro cria um item, o jogador pode pegá-lo imediatamente, com a frente voltada para cima.
- 9.2.2 **Andarilho Solitário.** O peão do Malandro não é um guerreiro, logo ele não pode governar uma clareira ou impedir que outro jogador governe. O peão do Malandro não pode ser removido do mapa.
- 9.2.3 **Ágil.** O Malandro pode mover-se independente de quem governe a clareira inicial e a final (4.2.1).
- 9.2.4 **Indefeso.** Em uma batalha, o Malandro é indefeso (4.3.2.III) caso ele não possua nenhuma  não danificada.
- 9.2.5 **Itens.** As capacidades do Malandro dependem dos itens que ele adquiriu. Os itens no tabuleiro de facção podem estar com a frente ou com o verso para cima, ou podem estar danificados. O Malandro **EXAURE** um item não danificado, girando seu verso para cima, para realizar diversas ações.
  - i **Trilha de Itens.** , , e  recebidos, são colocados, com a frente para cima, em suas respectivas trilhas. Cada trilha pode abrigar apenas 3 itens.
  - ii **Mochila.** , , , e  recebidos, são colocados, com a frente para cima, na mochila do Malandro.
  - iii **Movendo Itens.** O Malandro pode mover , , e  sem danos entre as trilhas e a mochila livremente.
- 9.2.6 **Dano Máximo Rolado.** Em batalha, o dano máximo rolado (4.2.2.I) pelo Malandro é igual a quantidade de , não danificadas, voltadas para cima ou para baixo, presentes em sua mochila.
- 9.2.7 **Recebendo Danos.** Sempre que um Malandro receber dano (4.3.3), ele danifica um item não danificado, movendo-o para a seção de Itens Danificados. Caso não exista nenhum item para ser danificado, o Malandro ignora o dano.
- 9.2.8 **Cartas de Domínio e Coalizões.** Em partidas com 4 ou mais jogadores, o Malandro poderá ativar

uma carta de domínio para formar uma coalizão com o jogador que possui a menor quantidade de PVs, excluindo ele mesmo, posicionando seu marcador de pontos no tabuleiro da facção do jogador escolhido. Caso exista empate pela menor quantidade de PVs, ele escolhe um dos empatados. Caso o jogador escolhido ganhe o jogo, o Malandro ganha junto. *(O Malandro não irá mais receber PVs. Ele não pode formar uma coalizão com um jogador que já tenha ativado uma carta de domínio.)*

9.2.9 **Relações.** Seu tabuleiro de facção mostra uma tabela de relações que possui 4 espaços na trilha de aliados e um espaço hostil. Estes espaços abrigarão um marcador de relação para cada facção, exceto o Malandro, que estiver em jogo.

i **Melhorando a Relação.** Você pode melhorar a relação com uma facção não hostil usando a ação de AJUDA.

a **Custo.** Ajude uma facção não hostil o número de vezes mostrado entre o nível atual da trilha de aliados e o próximo nível. *(Uma ação de ajuda conta apenas para um passo de melhora na relação.)*

b **Efeito.** Avance o marcador de relação desta facção em um passo para a direita. Receba os PVs indicados no novo nível.

ii **Status de Aliado.** Se um marcador de facção alcança o nível final da trilha de aliados, os guerreiros daquela facção passam a confiar em você. Esta facção agora é sua ALIADA.

a **Ajudando Aliados.** Cada vez que ajudar um aliado, você recebe 2 PVs.

b **Movendo-se com o Aliados.** Sempre que você se mover durante o Dia, você pode mover guerreiros de uma facção aliada com você, da clareira de origem até a clareira de destino. Guerreiros aliados seguem as regras normais de movimento de suas respectivas facções e não recebem o benefício de sua habilidade especial “ágil”.

c **Atacando com Aliados.** Sempre que você iniciar uma batalha, você pode tratar guerreiros de uma facção aliada na clareira da batalha como se fossem seus. O dano máximo rolado é igual a quantidade de guerreiros aliados mais seu total de não danificadas. Você não trata guerreiros aliados como seus caso a facção deles seja a defensora.

d **Recebendo Danos com Aliados.** Em uma batalha em que você trate guerreiros aliados como seus, você pode receber dano retirando guerreiros aliados. Porém, se você receber mais danos retirando guerreiros aliados do que danificando itens durante uma batalha, então esta facção aliada se tornará hostil (9.2.9.III).

Esta regra suprime as condições para uma facção tornar-se hostil.

e **Ultraje com Aliados.** Se você realizar um ultraje (8.2.6) por mover ou batalhar com guerreiros aliados, você entrega a carta correspondente.

iii **Status de Hostil.** Se você remover um guerreiro de uma facção não hostil, mova o marcador de relação desta facção imediatamente para o espaço hostil. Esta facção passa a ser HOSTIL.

a **Infâmia.** Sempre que você remover do mapa uma peça de uma facção hostil em batalha durante seu turno, você recebe 1 PV. *(Adicione aos pontos marcados por construções e marcadores inimigos. Não marque ponto pela remoção do guerreiro que tornou esta facção hostil.)*

b **Movendo-se para Clareiras Hostis.** Você deve exaurir um extra para se mover para uma clareira que possua qualquer quantidade de guerreiros de quaisquer facções hostis.

c **Ajudando Facções Hostis.** Você não pode mover o marcador de relação para fora do espaço hostil usando a ajuda, mas você ainda pode ajudar uma facção hostil para pegar itens artesanais.

d **Coalizão com Facções Hostis.** Você pode formar uma coalizão (9.2.8) com uma facção hostil. Caso o faça, mova o marcador de relação dela para o espaço “indiferente”.

## 9.3 PREPARAÇÃO

9.3.1 **1º Passo: Escolha o Personagem.** Escolha uma carta de personagem e coloque-a no espaço apropriado.

9.3.2 **2º Passo: Posicione o Peão.** Posicione seu peão em qualquer floresta.

9.3.3 **3º Passo: Receba Tarefas.** Embaralhe as cartas de tarefa, compre 3 e deixe-as com a frente para cima, próximas do mapa.

9.3.4 **4º Passo: Povee as Ruínas.** Pegue as 4 ruínas do mapa e os itens , , , e marcados com “R”. Coloque um abaixo de cada ruína e embaralhe-as, retornando-as, em seguida, para os seus respectivos locais no mapa.

9.3.5 **5º Passo: Recebe Itens Iniciais.** Receba os itens marcados com “S”, mostrados na sua carta de personagem. Posicione quaisquer , , e com a frente para cima, nas respectivas trilhas de seu tabuleiro de facção. Todos os demais itens listados são colocados, com a frente para cima, na sua mochila. Retorne quaisquer itens marcados com “S” restantes para a caixa.

9.3.6 **6º Passo: Ajuste as Relações.** Pegue um marcador de relação para cada facção além dos Malandros em jogo, e

coloque-os no espaço “indiferente” de sua trilha de relação.

## 9.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui duas fases, realizadas na ordem a seguir.

- 9.4.1 **Reanimar.** Vire dois itens exauridos para cima para cada voltado para cima no início de seu amanhecer. Depois, vire mais 3 itens exauridos para cima.
- 9.4.2 **Deslizar.** Você pode se mover para uma floresta ou clareira adjacente sem precisar exaurir , mesmo movendo-se para uma clareira hostil (9.2.9.IIIb).

## 9.5 DIA

Você pode exaurir itens para realizar as seguintes ações, em qualquer ordem e combinação. Se você exaurir um , , e de uma trilha, mova-a para a mochila.

- 9.5.1 **Mover.** Exaure um para mover, mais um caso a clareira de destino possuir qualquer guerreiro hostil. Você pode mover-se com guerreiros aliados (9.2.9.IIb). Você não pode mover-se para uma floresta. Se estiver em uma floresta, você só pode mover-se para uma clareira adjacente.
- 9.5.2 **Batalhar.** Exaure um para iniciar uma batalha. Você pode batalhar com guerreiros aliados (9.2.9.IIc). *(Verifique sua relação com o defensor.)*
- 9.5.3 **Explorar.** Exaure um para pegar um item debaixo de uma ruína na clareira onde você se encontra, revelá-lo e colocá-lo em sua mochila ou na sua trilha correspondente. Depois, receba 1 PV. Se você retirou o último item de uma ruína, remova-a do mapa.
- 9.5.4 **Ajuda.** Exaure um item qualquer e entregue uma de suas cartas que corresponda a sua clareira para qualquer jogador que tenha peças lá *(mesmo hostis)*. Depois, você pode pegar um item qualquer da seção de itens artesanais daquele jogador e posicioná-lo, com a face para cima, em sua mochila ou na trilha correspondente. *(Verifique sua relação com aquela facção.)*
- 9.5.5 **Tarefas.** Escolha uma carta de tarefa cujo naipe corresponda à sua clareira e exaure os dois itens mostrados nesta carta para completá-la. Posicione a tarefa na sua área de jogo e compre uma nova carta de tarefa, posicionando-a próximo do mapa. Você pode receber 1 PV para cada carta de tarefa que possua o mesmo naipe da que você acaba de cumprir, incluindo ela mesma, ou comprar duas cartas do baralho.
- 9.5.6 **Ataque.** Exaure um para remover um guerreiro de sua clareira. Se o jogador não possuir nenhum guerreiro lá, você pode remover uma construção ou marcador daquele jogador. *(Verifique sua relação com aquela facção.)*
- 9.5.7 **Reparar.** Exaure um para mover um item danificado para a mochila (caso , , , , e ) ou para sua trilha correspondente (caso , , com a face para cima), cuidando para não alterar o lado em que o item se encontrava.

- 9.5.8 **Criar.** Jogue uma carta de sua mão e exaure do naipe para criar seu efeito. Todos os seus correspondem ao naipe da sua clareira. Caso a carta necessite de múltiplos de um mesmo naipe para ser criada, você deve exaurir esta quantidade de . Se você cria um item, você pode posicioná-lo, imediatamente com a frente para cima, em sua mochila ou na trilha correspondente.
- 9.5.9 **Ação Especial.** Exaure um para realizar a ação listada na sua carta de personagem.

## 9.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui 4 passos, realizados na ordem abaixo.

- 9.6.1 **Um Descanso ao Pôr do Sol.** Se você se encontra na floresta, mova todos os itens de sua seção de Danificados para sua mochila ou as trilhas correspondentes, deixando-as com a frente para cima.
- 9.6.2 **Compre Cartas.** Compre uma carta mais uma por voltada para cima na sua trilha.
- 9.6.3 **Descarte Cartas.** Se você possui mais que 5 cartas na sua mão, descarte cartas à sua escolha até permanecer apenas com 5.
- 9.6.4 **Verifique sua Capacidade de Itens.** Se você possui uma quantidade de itens em sua mochila e seção de Danificados juntos maior que seu limite – 6 mais 2 por com a frente para cima em sua trilha – remova itens de sua mochila e/ou seção de Danificados até que chegue a este limite.

## 9.7 GUIA DE PERSONAGENS

- 9.7.1 **Ladrão.** Comece com , , , e .
- 1 **Ação Especial: Roubo.** Pegue uma carta aleatória de um jogador na sua clareira.
- 9.7.2 **Funileiro.** Comece com , , , e .
- 1 **Ação Especial: Dia de Trabalho.** Pegue uma carta do monte de descarte cujo naipe corresponda à sua clareira *(você sempre pode pegar uma carta de pássaro)*.
- 9.7.3 **Vagabundo.** Comece com , , , e .
- 1 **Ação Especial: Esconderijo.** Repare 3 itens e termine imediatamente o Dia.

## 9.8 JOGANDO COM 2 MALANDROS

Se você possui a *Expansão Ribeirinha*, você pode jogar com 2 Malandros, seguindo as regras abaixo.

- 9.8.1 **Adicione Itens Extras nas Ruínas.** Durante a preparação use ambos os conjuntos de itens “R” e posicione 2 em cada ruína. Quando um Malandro explora uma ruína com 2 itens, ele pode olhar ambos e escolher qual pegar *(utilizando 2 ações de exploração ele pode pegar ambos os itens da ruína)*. Ele não pode pegar um item “R” que seja idêntico a outro item “R” já presente em seu tabuleiro de facção. Caso ele explore mas não pegue nenhum item, ele também não recebe 1 PV, porém a tocha estará exaurida de qualquer maneira.

- 9.8.2 **Aleatorização.** Determine, de uma forma aleatória, qual Malandro joga primeiro.
- 9.8.3 **Compartilhe Tarefas.** Qualquer um dos Malandros pode completar qualquer uma das 3 cartas de tarefa abertas. Não abra cartas de tarefa adicionais durante a preparação.



*As duas seções a seguir referem-se a facções disponíveis na expansão Ribeirinha.*

## 10. Lagartos Cultistas

### 10.1 RESUMO

Alimentando-se das criaturas descartadas pelas outras facções, os Lagartos Cultistas procuram sobrepujar seus inimigos através da pura força de vontade. Os Cultistas se apoiam em palavras para disseminar sua doutrina, e novos enclaves podem surgir em qualquer lugar do mapa. Em clareiras governadas 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.

### 10.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

- 10.2.1 **Criando.** Os Cultistas criam durante o anoitecer, ativando jardins que correspondam ao naipe do pária (10.4.1).
- 10.2.2 **Ódio aos Pássaros.** Cartas de pássaro não são coringas para os rituais dos Cultistas.
- 10.2.3 **Vingança.** Sempre que um guerreiro cultista for removido quando estava defendendo em uma

batalha, o mesmo é colocado no espaço para acólitos, e não no suprimento pessoal.

- 10.2.4 **Peregrino.** Os Cultistas governam qualquer clareira na qual eles possuam um jardim. Isto supera a habilidade Lordes da Floresta das Rapinas (7.2.2).
- 10.2.5 **Medo dos Fiéis.** Sempre que um jardim for removido, os Cultistas devem descartar uma carta aleatória.
- 10.2.6 **O Baralho das Almas Perdidas.** Sempre que uma carta for gasta ou descartada (*inclusive cartas de domínio*), coloque-a no baralho de almas perdidas no lugar do monte de descarte. O baralho das almas perdidas pode ser verificado por qualquer jogador a qualquer momento.

### 10.3 PREPARAÇÃO

- 10.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento de 25 guerreiros.
- 10.3.2 **2º Passo: Posicione os Guerreiros.** Na clareira oposta à Torre da Guarda dos Marqueses ou do Ninho inicial das Rapinas, posicione 4 guerreiros e 1 jardim correspondente à clareira. Caso tanto os Marqueses quanto as Rapinas estejam em jogo, escolha um dos outros 2 cantos. Depois, posicione 1 guerreiro em cada clareira adjacente.
- 10.3.3 **3º Passo: Escolha o Pária.** Posicione o marcador de pária em qualquer naipe na seção Pária do tabuleiro de facção. O naipe escolhido é chamado de PÁRIA.
- 10.3.4 **4º Passo: Complete as Trilhas de Jardins.** Posicione os 14 jardins restantes nos espaços correspondentes das trilhas de jardins, da direita para a esquerda.

### 10.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui 3 passos, realizados na sequência a seguir.

- 10.4.1 **Ajuste o Pária.** 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, mostrando o lado de pária, para o naipe correspondente. Caso este naipe já fosse o pária, gire o marcador para mostrar o lado de ódio. Caso nenhum naipe possua uma maioria absoluta, o marcador permanece em seu espaço atual e, caso não esteja em condição de Ódio, vire para o lado de Ódio.
- 10.4.2 **Descarte as Almas Perdidas.** Descarte todas as cartas do baralho das almas perdidas para o monte de descarte (*cartas de domínio ficam disponíveis para serem tomadas*).
- 10.4.3 **Realize Conspirações.** Você pode gastar acólitos, retornando-os para seu suprimento, para realizar conspirações em clareiras correspondentes ao seu pária, em qualquer ordem e combinação, da maneira a seguir. Se o pária é odiado, a conspiração custa um acólito a menos. Se você realizar a Conversão ou a Santificação, você deve completar a conspiração.

- i **Cruzada.** Gaste 2 acólitos para iniciar uma batalha em uma clareira pária ou para mover pelo menos um guerreiro a partir de uma clareira pária e, então, se quiser, começar uma batalha na clareira de destino.
- ii **Conversão.** Gaste 2 acólitos para remover um guerreiro inimigo de uma clareira pária e, depois, colocar um guerreiro lá.
- iii **Santificação.** Gaste 3 acólitos para remover uma construção inimiga de uma clareira pária e, depois, posicionar um jardim do naipe correspondente lá

## 10.5 DIA

Você pode revelar uma quantidade qualquer de cartas da sua mão, colocando-as, com a frente para cima, na sua frente, e realizando um ritual para cada carta revelada, em qualquer ordem ou combinação. Cartas reveladas desta forma não podem ser usadas para quaisquer outros propósitos durante o dia.

- 10.5.1 **Construir.** Em uma clareira que você governe e que combine com a carta revelada, posicione um jardim do naipe correspondente.
- 10.5.2 **Recrutar.** Em uma clareira que combine com a carta revelada, posicione um guerreiro.
- 10.5.3 **Pontuar.** Gaste a mesma carta que você revelou (*colocando-a no baralho das almas perdidas*) para marcar os PVs mostrados acima do espaço de jardim vazio mais a direita de seu tabuleiro de facção, do naipe correspondente à carta revelada. Você só pode realizar esta ação uma vez por rodada, por naipe.
- 10.5.4 **Sacrificar.** Posicione um guerreiro no espaço de acólitos. Para realizar esta ação você deve revelar uma carta de pássaro.

## 10.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui três passos, na ordem a seguir.

- 10.6.1 **Retornar Cartas.** Retorne todas as cartas reveladas para a sua mão.
- 10.6.2 **Criar.** Você pode criar ativando jardins que correspondam ao naipe pária.
- 10.6.3 **Comprar e Descartar.** Compre uma carta mais uma por bônus de compra revelado. Depois, caso você possua mais que 5 cartas na mão, descarte cartas até chegar ao limite de 5 cartas.

# 11. Companhia Ribeirinha

## 11.1 RESUMO

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 de entrepostos é uma forma viável de marcar PVs, mas a acumulação simples de riqueza também é. Contudo, um tesouro muito grande torna-se um alvo fácil, de modo que os Ribeirinhos devem balancear a proteção de seu crescente tesouro com a expansão de suas operações em clareiras mais perigosas da floresta.

## 11.2 REGRAS DA FACÇÃO E HABILIDADES

- 11.2.1 **Criar.** Os Ribeirinhos criam durante o Dia, comprometendo fundos para espaços vazios na trilha de entrepostos.
- 11.2.2 **Nadadores.** Os Ribeirinhos tratam rios como caminhos e podem mover-se por rios independente de quem controla as clareiras de origem e destino (*embora eles ainda possam se mover por caminhos também*).
- 11.2.3 **Mão Pública.** Os Ribeirinhos mantém sua mão aberta, acima de seu tabuleiro de facção. Se um jogador deve pegar uma carta aleatória da mão de um Ribeirinho, então as cartas são voltadas para baixo e embaralhadas e, depois da compra, novamente colocadas com a frente para cima.
- 11.2.4 **Fundos.** Para realizar muitas ações, os Ribeirinhos devem comprometer e gastar FUNDOS: guerreiros na seção Fundos.
- 11.2.5 **Entrepostos Comerciais.** Os Ribeirinhos recebem PVs quando constroem entrepostos comerciais.
  - i **Perturbação do Comércio.** Sempre que um entreposto comercial é removido, os Ribeirinhos removem metade de seus fundos, arredondado para cima, e retornam o entreposto comercial para a caixa do jogo.
  - ii **Comprando Serviços.** No início do Amanhecer de outro jogador, aquele jogador pode comprar os serviços dos Ribeirinhos.
    - i **Custo.** O comprador deve posicionar guerreiros provenientes de seu suprimento, na seção de pagamentos dos Ribeirinhos, em quantidade igual ao custo do serviço, conforme mostrado na trilha de serviços dos Ribeirinhos.
    - ii **Quantidade de Serviços.** A cada rodada, um jogador pode comprar um serviço, mais um para cada clareira que possua um entreposto comercial onde aquele jogador tenha qualquer peça.
    - iii **Fundos do Malandro.** O Malandro paga por serviços exaurindo itens – para cada item exaurido, os Ribeirinhos posicionam um de seus próprios guerreiros na seção de pagamentos.
  - 11.2.7 **Serviços dos Ribeirinhos.** Os Ribeirinhos prestam três diferentes serviços.
    - i **Carta da Mão.** O comprador toma uma carta qualquer da mão dos Ribeirinhos, adicionando-a a sua própria mão. (*O comprador pode realizar esta ação diversas vezes, desde que tenha acesso a entrepostos comerciais suficientes.*)

- ii **Botes.** O comprador trata rios como caminhos até o final de seu turno.
- iii **Mercenários.** Durante o Dia e o Anoitecer deste turno, o comprador trata guerreiros Ribeirinhos como se fossem seus, apenas para o propósito de governar e batalhas contra facções diferentes dos Ribeirinhos. *(O comprador não pode movê-los, contá-los para domínio ou removê-los, exceto como resultado de danos.)*
  - a **Recebendo Danos.** O comprador deve dividir igualmente os danos recebidos entre suas peças e os guerreiros Ribeirinhos, com o comprador tomando os danos ímpares.
  - b **Mercenários para o Malandro.** O Malandro não pode comprar mercenários Ribeirinhos.

### 11.3 PREPARAÇÃO

- 11.3.1 **1º Passo: Receber Guerreiros.** Forme um suprimento de 15 guerreiros.
- 11.3.2 **2º Passo: Posicione Guerreiros.** Posicione 4 guerreiros em qualquer clareira ou clareiras conectadas com o rio.
- 11.3.3 **3º Passo: Preencha as trilhas de entrepostos comerciais.** Posicione os 9 entrepostos comerciais nos espaços correspondentes da trilha de entrepostos comerciais.
- 11.3.4 **4º Passo: Recebendo Fundos Iniciais.** Posicione 3 guerreiros na seção de Pagamento.
- 11.3.5 **5º Passo: Ajustando os Preços Iniciais.** Posicione um marcador de serviço em um espaço de cada trilha de serviço.

### 11.4 AMANHECER

Seu Amanhecer possui 3 passos, realizados na ordem a seguir.

- 11.4.1 **Protecionismo.** Caso a seção de pagamentos esteja vazia, posicione 2 guerreiros lá.
- 11.4.2 **Dividendos.** Caso exista algum entreposto comercial no mapa, receba 1 PV para cada 2 fundos *(você não recebe pontos pelos guerreiros na seção de pagamento ou de comprometido).*
- 11.4.3 **Angariando Fundos.** Mova todos os guerreiros presentes no seu tabuleiro de facção para a seção de fundos.

### 11.5 DIA

Você pode comprometer e gastar fundos para realizar ações, em qualquer ordem ou combinação. Quando você compromete um fundo, mova o guerreiro para a seção de comprometido. Quando você gasta um fundo, retorne o guerreiro para o suprimento de seu dono.

- 11.5.1 **Mover.** Comprometa 1 fundo para realizar 1 movimento.
- 11.5.2 **Batalhar.** Comprometa 1 fundo para iniciar uma batalha.
- 11.5.3 **Criar.** Comprometa fundos para criar uma carta de 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 listado no custo para criar.

- i **Exportar.** Você pode ignorar o benefício listado na carta, descartando-a, para posicionar um de seus guerreiros na seção de pagamento.
- 11.5.4 **Comprar.** Comprometa 1 fundo para comprar uma carta.
- 11.5.5 **Recrutar.** Gaste 1 fundo para posicionar 1 guerreiro em qualquer clareira com rio.
- 11.5.6 **Estabeleça um Entreposto Comercial com Guarnição.** Gaste 2 fundos para posicionar um entreposto comercial e um guerreiro.
  - i **Escolha a Clareira.** Escolha qualquer clareira sem um entreposto comercial, que seja governada por qualquer jogador.
  - ii **Gaste fundos.** Gaste 2 fundos do jogador que governa a clareira.
- iii **Posicione o Entreposto Comercial, o Guerreiro e Pontue.** Posicione o entreposto comercial correspondente e 1 guerreiro na clareira escolhida. Receba PVs de acordo com o espaço revelado em seu tabuleiro de facção.

### 11.6 ANOITECER

Seu Anoitecer possui 2 etapas, realizadas na ordem mostrada a seguir.

- 11.6.1 **Descarte Cartas.** Caso você possua mais que 5 cartas na sua mão, descarte cartas até ficar com apenas 5.
- 11.6.2 **Ajuste os Preços.** Você pode mover cada marcador de serviço para qualquer espaço na respectiva trilha, ajustando um novo preço.

## Referências Chave

### CRIAR (4.1)

Jogue uma carta e ative as peças artesanais dos naipes listados no canto inferior esquerdo. (*Malandro exaure* [M]). O naipe de uma peça artesanal corresponde à sua clareira e você pode ativar cada peça artesanal apenas uma vez por turno.

Se você cria um EFEITO IMEDIATO, resolva-o e descarte a carta. Frequentemente estes efeitos farão com que você pegue um item do suprimento compartilhado e receba PVs. Caso não exista mais o item listado no suprimento compartilhado, então a carta não pode ser criada.

Caso você crie um EFEITO PERMANENTE, posicione a carta em sua área de jogo. Você pode usar seus efeitos. Você não pode criar um efeito permanente se você já possuir um com o mesmo nome.

### MOVER (4.2)

Pegue qualquer quantidade de guerreiros seus ou seu peão de uma clareira e mova-os para uma clareira adjacente.

Você deve governar a clareira de origem, de destino, ou ambas. Uma peça pode ser movida uma quantidade qualquer de vezes durante um turno.

### BATALHA (4.3)

Você pode batalhar em clareiras onde você possua guerreiros ou seu peão.

**1º Passo: Defensor pode Emboscar.** Atacante pode cancelar a emboscada do defensor jogando, também, uma carta de emboscada.

**2º Passo: Rolar dados e somar danos adicionais.** Atacante fará danos iguais ao **maior** resultado e o defensor, iguais ou **menor** resultado.

A quantidade máxima de dano que você pode ter na rolagem dos dados é igual a quantidade de guerreiros seus na clareira da batalha.

DANOS ADICIONAIS não são limitados pela quantidade de guerreiros. Caso o defensor não tenha nenhum guerreiro na clareira da batalha, o atacante faz 1 dano adicional.

**3º Passo: Receber danos simultaneamente.** Cada dano remove uma peça – guerreiros primeiro, depois construções e marcadores a escolha do jogador que recebeu o dano.

**Lembre-se:** *receba 1 PV cada vez que você remover uma construção ou marcador inimigo.*

### PREPARAÇÃO (5.1)

**1º Passo:** Atribuir Facções, determine o jogador inicial e a ordem de turno aleatoriamente. Entregue tabuleiros e peças.

**2º Passo:** Posicione os Marcadores de Pontos no valor "0".

**3º Passo:** Compre e distribua 3 cartas para cada jogador.

**4º Passo:** Posicione Ruínas em cada local do mapa que possua um "R"

**5º Passo:** Forme o Suprimento de Itens no topo do mapa.

**6º Passo:** Pegue as demais cartas e os 2 dados.

**7º Passo:** Prepare as Facções na ordem alfabética (A, B, C, ...).

*Cole dedica este jogo para seus irmãos e irmãs mais novos, que nunca deixarão ele esquecer como jogar.*

*Kyle dedica este jogo a seus filhos, que sempre requisitaram desenhos de animais fofinhos.*

#### CRÉDITOS

Autor: Cole Wehrle

Ilustrações de Kyle Ferrin

Editado por Joshua Yearsley

Baseado em um conceito de Patrick Leder

Desenvolvido pelo time de St. Paul da Leder Games – Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra e Nick Brachmann – e pelo intrépido Joshua Yearsley.

Design Gráfico e Layout de Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann e Jaime Willems.

Revisão Original de Kate Unrau.

Testado por Gayson Page e seu fantástico grupo (incluindo Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey e outros), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, os stewart player of the first Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry e Modern Myths, Jennifer Gutterman e o Colégio Hampshire, Matthew Snow, Justin Down e o Brass Cat, todo o time do Own & Raven, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian e muito outros que jogaram Root durante seu desenvolvimento.

Tradução e adaptação de Emílio Baraçal e Romir G. E. Paulino

Revisão de Vinicius Carlos Vieira, Emílio Baraçal e Romir G. E. Paulino

Designer Victor Cast

Supervisão Fabio Ribeiro



**meeplebr**

