



# ROOT

Um Jogo de Poder e Direito na Floresta da Madeira



# Aprenda a Jogar

## Conteúdo

Ducado Subterrâneo.....	2
Conspiração Corvídea.....	4
Mapas .....	6
Cenários .....	8

# Ducado Subterrâneo



*O Ducado sempre olhou com suspeita para os moradores da superfície. A vasta riqueza do subterrâneo sempre pareceu mais do que suficiente para suas ambições. Hoje, contudo, suas moradas estão se tornando escassas e o Ducado volta seus olhos para a grande Floresta da Madeira para garantir sua expansão. Para serem bem sucedidos, eles precisam influenciar **ministros** para que eles se juntem à sua causa e direcionem a riqueza do Ducado para este empreendimento, gerando ações adicionais e meios de pontuar. O ducado influencia ministros revelando cartas que correspondem a clareiras onde o Ducado possui qualquer quantidade de peças, representando seu sucesso em estabelecer postos avançados. Por fim, o Ducado terá que construir **mercados e cidadelas** para garantir suas conquistas e ganhar mais apoio dos separatistas da Floresta da Madeira.*

O Ducado recruta seus guerreiros em uma clareira especial chamada de **Toca**. Esta clareira fica fora do mapa e não possui locais para construções, mas é adjacente a qualquer clareira do mapa que possua um **marcador de túnel**. Devido a sua peculiar construção, apenas guerreiros do Ducado podem entrar na Toca.

Quando qualquer quantidade de construções do Ducado é removida, eles devem pagar o **Preço da Derrota**, descartando uma carta aleatória e retornando o seu ministro influenciado de maior nível para seu baralho de ministros não influenciados. O mais crítico, a coroa do ministro é removida permanentemente do jogo!

## Amanhecer

Posicione 1 guerreiro, mais 1 guerreiro para cada ícone de guerreiro revelado em sua trilha de cidadelas, em sua Toca.

## Dia

Primeiro, realize até duas dentre as seguintes ações:

- » **Construir:** Revele uma carta para posicionar um mercado ou cidadela em uma clareira correspondente que você governe.
- » **Recrutar:** Posicione 1 guerreiro na sua Toca.
- » **Mover:** Realize um movimento.
- » **Batalhar:** Inicie uma batalha.
- » **Escavar:** Gaste uma carta para posicionar um marcador de túnel em uma clareira correspondente sem túnel. Então mova até 4 guerreiros de sua Toca para esta clareira. Caso todos os túneis estejam no mapa, então você pode remover um túnel antes de iniciar esta ação.

Depois de realizar estas ações, você pode agir com quaisquer ministros influenciados, em qualquer ordem.

Finalmente, você pode influenciar um ministro não influenciado. Para fazer isto, você deve revelar uma quantidade de cartas baseado no nível do ministro – um comum precisa de 2 cartas, um nobre, 3 cartas e um lorde, 4 cartas. Contudo, você pode revelar apenas cartas que correspondam a clareiras onde você possua quaisquer peças, e cada clareira destas permite que você revele apenas uma carta.

Então pegue o ministro escolhido de seu baralho de ministros não indicados, colocando-o acima de seu tabuleiro de facção. Pegue uma coroa daquele nível de ministro de seu tabuleiro e coloque-a sobre a carta de ministro. (Caso prefira, você pode remover a coroa permanentemente do jogo neste momento.) Receba os PVs revelados no espaço de onde a coroa foi retirada.

### Exemplo do Dia

Primeiro, o Ducado pode realizar até 2 ações. Primeiro eles gastam uma carta de raposa para escavar um túnel em uma clareira de raposa e mover 4 guerreiros de sua Toca para esta clareira.

Depois eles batalham. Com o resultado 0 e 1 eles removem 1 guerreiro dos Marqueses e, agora, governam a clareira.

Agora eles podem realizar ações com todos os seus ministros influenciados. Eles só possuem o Capataz, então eles revelam uma carta de coelho para construir um mercado na clareira de raposa.



## Anoitecer

Descarte quaisquer cartas de pássaro reveladas neste turno e retorne todas as demais cartas reveladas este turno para sua mão. Então você pode criar ativando cidadelas e mercados – ambos são tratados da mesma forma para isto. Em seguida, compre 1 carta, mais 1 para cada bônus de compra não coberto. Depois, descarte até que reste apenas 5 cartas na mão.



# Conspiração Corvídea



Enquanto grandes poderes lutam pelo controle da floresta, sussurros e crocitados se espalham pelos cantos escuros. Prosperando através do caos gerado pela guerra, a Conspiração Corvídea orquestra tramas para garantir suas operações criminosas e aterrorizar seus oponentes, forçando a submissão da Floresta da Madeira. Sempre que uma **trama** é revelada, a Conspiração recebe pontos baseados na quantidade de tramas já reveladas no mapa. Desta forma, a Conspiração deve proteger suas tramas com cuidado contra ataque e exposição.

A Conspiração Corvídea possui oito marcadores de trama, dois de cada tipo. (A caixa da expansão possui um segundo conjunto que pode ser usado para reposição em caso de danos.) Marcadores de trama marcam PVs quando são revelados durante o Amanhecer. Além disto, cada marcador de trama possui um efeito, mostrado a seguir.



**Bomba: quando revelada**, remove todas as peças inimigas em sua clareira, então remova esta trama.



**Armadilha: enquanto revelada**, peças inimigas não podem ser posicionadas nesta clareira ou movidas a partir dela.



**Extorsão: quando revelada**, pegue uma carta aleatória de cada jogador inimigo com peças nesta clareira. **Enquanto revelada**, você compra uma carta extra durante o Anoitecer.



**Ataque: quando removido**, posicione um guerreiro em cada clareira adjacente. Ignore seus efeitos se o ataque foi removido devido a Exposição (*veja a seguir*).

Marcadores de trama podem ser removidos por jogadores inimigos da mesma forma que qualquer outro marcador. Os jogadores inimigos também podem tentar remover marcadores de trama com a face para baixo através da **Exposição**: qualquer quantidade de vezes, antes de comprar cartas durante seu Anoitecer, um jogador inimigo em uma clareira com um marcador de trama não revelado pode mostrar à Conspiração uma carta correspondente a clareira para adivinhar o tipo da trama. Caso ele esteja correto, ele remove o marcador (*recebendo 1 PV*) e ignora seu efeito. Caso incorreto, o marcador de trama permanece não revelado e ele entrega a carta mostrada para a Conspiração.

Para proteger seus marcadores de trama, a Conspiração precisará mover seus guerreiros dentro do território inimigo. Ainda bem que seus guerreiros são **Ágeis**, logo, eles ignoram a regra de governo quando se movem. Adicionalmente, seus **Agentes Escondidos** também oferecem proteção. Sempre que a Conspiração estiver defendendo em batalha em uma clareira com um marcador de trama não revelado, eles fazem um dano adicional – mesmo caso o marcador de trama esteja indefeso!

## Amanhecer

Primeiro, você pode criar usando marcadores de trama, independente de estarem revelados ou não.

Então, você pode revelar marcadores de trama em quaisquer clareiras onde você tenha **pelo menos um guerreiro**. Cada vez que você revela uma trama, você recebe 1 PV para cada trama já revelada presente no mapa, incluindo a que você acaba de revelar e, depois, resolve seu efeito caso seja uma bomba ou uma extorsão.

Finalmente, uma vez por turno, você pode gastar qualquer carta para posicionar 1 guerreiro em cada clareira correspondente. Caso você descarte um pássaro, você escolhe o naipes da clareira.

## Dia

Você pode realizar até 3 ações, entre as seguintes.

- » **Trama:** Remova 1 guerreiro Corvídeo mais 1 guerreiro Corvídeo por marcador de trama que você já tenha posicionado neste turno, provenientes de uma mesma clareira, para posicionar um marcador de trama lá. Cada clareira pode conter apenas um marcador de trama simultaneamente e todos os guerreiros removidos para posicionar um marcador de trama devem sair da clareira onde você está posicionando o marcador.
- » **Despistar:** Troque a posição de 2 marcadores de trama presentes no mapa entre si. Ambos os marcadores devem estar revelados ou ambos não revelados.
- » **Mover:** Realize um movimento.
- » **Batalhar:** Inicie uma batalha.

## Anoitecer

Primeiro, você pode realizar mais uma ação do Dia caso escolha abrir mão da compra de cartas durante o anoitecer.

Em seguida, compre 1 carta, mais 1 para cada marcador de Extorsão revelado no mapa. Depois, descarte até que reste apenas 5 cartas na mão.

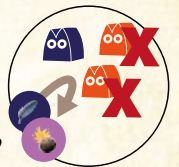
## Exemplo de Amanhecer

*A Conspiração possui 1 marcador de trama revelado e 3 marcadores de trama não revelados. O Amanhecer deles poderia ser assim:*

*Primeiro eles revelam uma Armadilha. Os guerreiros Rapinas estão, agora, presos, e novos guerreiros não podem ser posicionados lá. A Conspiração recebe 2 PVs.*



*Em seguida eles revelam uma Bomba. Ambos os guerreiros Marqueses são removidos e a Conspiração recebe 3 PVs.*



*A Conspiração adoraria revelar seu último marcador de trama, mas eles não possuem nenhum guerreiro lá, logo eles não podem fazer isto.*



# Mapa do Lago

## Preparação

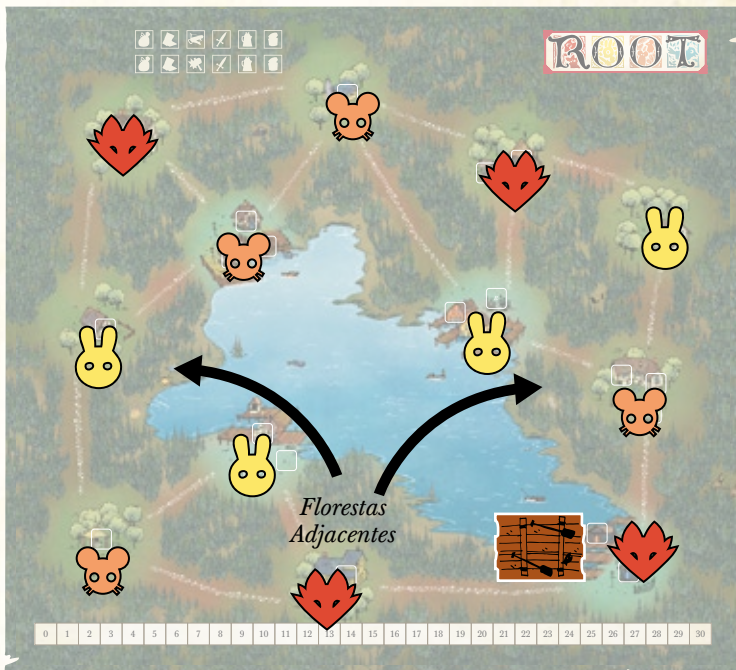
Recolha os 12 **Marcadores de Naipes** com a face virada para baixo e misture-os. Posicione um em cada clareira do mapa e, em seguida, revele todos.

Posicione a **Balsa** na clareira inferior direita.

Uma distribuição de naipes de clareira sugerida é mostrada ao lado.

## A Balsa

Uma vez durante o turno do jogador, ele pode usar um movimento partindo da clareira com a balsa para qualquer outra clareira que toque o lago, movendo a balsa para a clareira de destino. Lembre-se que a regra de governança ainda se aplica. Após realizar o movimento com a balsa, o jogador compra 1 carta.



## Adjacência do Lago e da Floresta

O Lago não é uma floresta. Ao contrário de outros mapas, cada floresta tocando o lago também é adjacente as duas florestas mais próximas também tocando o lago, que estão separados por apenas uma clareira e nenhum caminho. O Lago é considerado como um Rio ligando as clareiras à sua margem a qualquer outra das clareiras também à sua margem.

# Mapa das Montanhas

## Preparação

Recolha os 12 **Marcadores de Naípe** com a face virada para baixo e misture-os. Posicione um em cada clareira do mapa e, em seguida, revele todos.

Posicione os 6 **marcadores de caminho fechado** cobrindo os caminhos mostrados na ilustração ao lado.

Posicione a **torre** na clareira central, mostrada ao lado.

Uma distribuição de naipes de clareira sugerida é mostrada ao lado.

## Caminhos Fechados

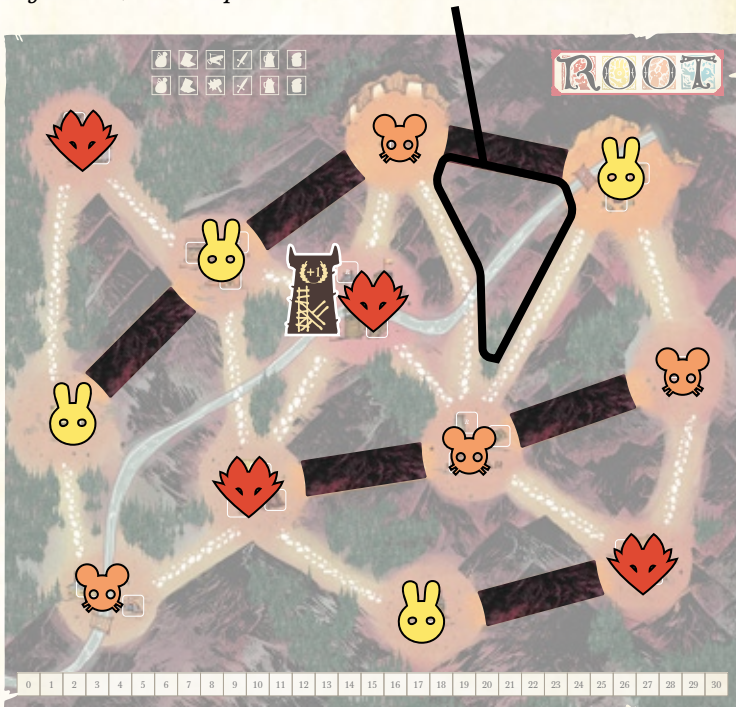
Um caminho coberto com um marcador é um **CAMINHO FECHADO**. Clareiras ligadas por caminhos fechados não são adjacentes entre si. Contudo, caminhos fechados cercam e dividem florestas, da mesma forma que caminhos fazem.

Uma vez por turno, durante o Dia, um jogador pode gastar uma carta para remover um marcador de caminho fechado, retornando-o para a caixa do jogo, e recebendo 1 PV. O jogador deve ter pelo menos uma peça em qualquer clareira adjacente ao caminho fechado para poder removê-lo.

## A Passagem

A clareira com a torre é chama de **A PASSAGEM**. Ao final do Anoitecer de um jogador, caso ele governe a Passagem, ele recebe 1 PV. *(Você pode mostrar qual jogador que governa a Passagem em todos os momentos simplesmente mantendo um de seus guerreiros sobre a torre.)*

*Como estes locais estão cercados por caminhos, eles contam como florestas, mesmo que não existam árvores desenhadas neles!*



# Cenários

## TRÊS JOGADORES



## DOIS JOGADORES



## QUATRO JOGADORES



### *Quer mais?*

*Existem centenas de combinações de facções viáveis. Para instruções sobre quais funcionam juntas, veja a Lei de Root (Apêndice A).*

## CINCO JOGADORES



## SEIS JOGADORES

