

ROOT

Um Jogo de Poder e Direito na Floresta da Madeira

Regra dos Capangas



Capangas

Os Capangas prestam seus serviços à facção na liderança, atraídos por promessas de fama e glória. Porém, logo a insatisfação cresce junto com o arrastar do conflito e, eventualmente, eles mudam sua lealdade.

Em qualquer partida de Root, você pode escolher adicionar exatamente 3 capangas. A maioria dos capangas está associada a uma facção do jogo, e nenhum jogador pode jogar com esta facção em uma partida na qual o correspondente capanga esteja presente.

Preparação dos Capangas

Depois de escolher o mapa e o baralho de jogo, você pode preparar os Capangas da seguinte forma:

1º Passo: Recolha e Posicione Peças. Junte os 12 marcadores de controle e o dado de controle ao lado do mapa. Posicione os 3 marcadores de capangas (marcados com “4”, “8” e “12”) nos espaços 4, 8 e 12 da trilha de pontuação do mapa.

2º Passo: Escolha os Capangas. Embaralhe todas as cartas de capangas, revele 3, e junte suas peças em um suprimento. Retorne as cartas e peças dos demais capangas para a caixa.

3º Passo: Rebaixe os Capangas. Aleatoriamente, vire as cartas de capangas para o lado Promovido ou Rebaixado (*marcado com um "R" no canto inferior direito*), baseado na quantidade de jogadores:

- **2 Jogadores:** 3 Promovidos
- **3 Jogadores:** 2 Promovidos, 1 Rebaixado
- **4 Jogadores:** 1 Promovido, 2 Rebaixados
- **5 ou mais Jogadores:** 3 Rebaixados

Capangas Promovidos possuem peças que você pode usar com ações dos capangas. Capangas Rebaixados usualmente não possuem peças, mas lhe trazem habilidades.

4º Passo: Prepare os Capangas. Começando com o último jogador na ordem de turno e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador prepara um capanga, seguindo as instruções, caso existam, presentes na carta do capanga. (*Alguns capangas não possuem instruções de preparação e alguns jogadores podem não ter capangas para preparar*).

Recebendo Capangas

Os 3 capangas começam o jogo sem controle de nenhum jogador. Eles começam em um suprimento ao lado do mapa.

Os capangas vão primeiro para o líder. Se você for o primeiro jogador a conseguir 4, 8 ou 12 pontos, imediatamente pegue o marcador de capanga correspondente da trilha de pontuação e coloque-o abaixo de seu último passo do Anoitecer. Isto lhe lembrará de receber um capanga ao final de seu turno.

Ao final de seu turno, realize os seguintes passos:

1. Pegue qualquer carta de capanga do suprimento.
2. Role por controle (*veja na página 6*).
3. Vire o marcador de capanga.

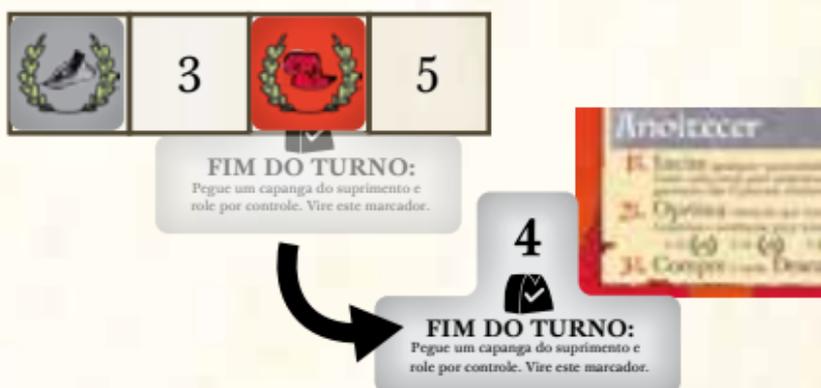


Exemplo

É seu turno. Você acaba de receber 1 ponto e foi o primeiro a alcançar 4 pontos na trilha de vitória.



Você pega o marcador de capanga do espaço “4” na trilha de pontuação e o coloca abaixo de seu tabuleiro de facção. Agora que você pegou este marcador, nenhum outro jogador pode conseguir um capanga ao alcançar 4 pontos.

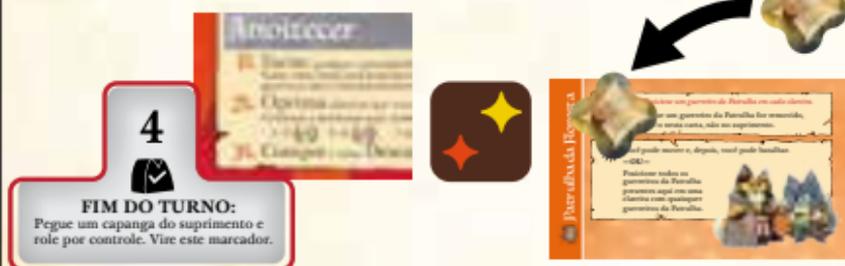


Quando ganhar uma carta de capanga, role por controle. Role o dado de controle. Pegue uma quantidade de marcadores de controle do suprimento igual à quantidade rolada no dado e coloque-os sobre a carta de capanga que você pegou.

Ao ler o resultado do dado, se você possuir a maior quantidade de pontos (ou estiver empatado com mais pontos), conte apenas os pontos dourados. Do contrário, conte todos os pontos, mesmo se você tiver ativado uma carta de domínio.

Exemplo

Você acaba de terminar seu Anoitecer. Lembrado por seu marcador de capanga, você deve escolher uma carta de capanga do suprimento. Você escolhe a Patrulha da Floresta. Você rola o dado de controle e recebe 1 ponto vermelho e 1 dourado. Você só conta o dourado, já que você tem mais pontos de vitória que todos, logo você coloca 1 marcador de controle na carta da Patrulha da Floresta.



Por fim, você vira seu marcador de capanga para lembrá-lo do que fazer em seus próximos turnos.



Os capangas perdem motivação com o tempo... Ao final de seu turno, você deve remover um marcador de controle de cada capanga que você controla, exceto por capangas que você acaba de pegar do suprimento.

Exemplo

Chegou seu próximo turno e você acaba de terminar seu Anoitecer. Você remove o único marcador de controle da Patrulha da Floresta.



... e eventualmente eles trocam suas lealdades. Quando você remove o último marcador de controle de um capanga, você deve, imediatamente, entregar a carta de capanga e o marcador de capanga correspondentes para qualquer outro jogador. Este jogador deve colocar o marcador de capanga abaixo do último passo de seu Anoitecer como um lembrete e, imediatamente em seguida, rolar por controle, como descrito anteriormente.

Exemplo

A Patrulha da floresta, neste momento, não possui nenhum marcador de controle, logo ela deve ser entregue para outro jogador. Mesmo estando empatado com as Rapinas em pontos, você decide que eles devem receber a Patrulha da Floresta. Você entrega a eles: a carta e o marcador de capanga da Patrulha da Floresta e eles rolam imediatamente o dado de controle. Por terem rolado 2 pontos dourados, colocam 2 marcadores de controle na carta da Patrulha da Floresta.



Usando Capangas

Você não recebe pontos quando capangas que você controla removem peças inimigas. De maneira geral, isso significa que você não recebe pontos quando os capangas batalham e removem construções e marcadores inimigos, mas alguns capangas possuem ações que removem peças sem batalha.

Capangas que você controla contam para governar. Enquanto você controla um capanga, você trata todas as peças dele como suas próprias para o propósito de governar.

Exemplo

Você joga com as Rapinas e controla a Patrulha da Floresta. Você possui um guerreiro Rapina e um guerreiro da Patrulha em uma clareira na qual os Lagartos Cultistas possuem 2 guerreiros. Você possui uma presença de 2, assim como os Cultistas, mas vocês são os Lordes da Floresta, então vocês governam em caso de empates.

Capangas possuem diversas habilidades e ações que podem ser usadas:

- **Ação Quando Adquirido** (). Quando tomar o controle deste capanga, o jogador controlador deve realizar esta ação.

- **Habilidade** (🌲). Habilidades estão sempre ativas, embora algumas especifiquem quando ocorrem.
- **Ação Início do Amanhecer** (☀️). No início do seu amanhecer, o jogador controlador deve ou pode realizar esta ação, conforme descrito nela.
- **Ação Uma Vez por Dia** (🕒). Uma vez, durante o Dia, o jogador controlador pode realizar esta ação.

Alguns capangas dão ações ou habilidades para seu controlador. Suas descrições começam com a palavra “Controlador:”.

Perguntas Frequentes sobre os Capangas

Posso adicionar guerreiros de capangas aos meus próprios quanto mover ou batalhar?
Não! Eles são completamente separados.

Peças de capangas contam como minhas peças?

Não! Por exemplo, o Malandro não pode te auxiliar usando peças de Capangas.

Posso usar uma emboscada se alguém está batalhando contra um capanga que controlo?

Não!

Os capangas são considerados peças inimigas?

Se você os controla, não! Mas capangas que você não controla, mesmo que ainda no suprimento, são inimigos.

Por exemplo, se você usar o Favor das Raposas, você não remove peças de capangas que você controla em clareiras de raposa, mas você remove peças de capangas que você não controla.

Posso realizar uma ação com um capanga meu fora do escopo de sua carta de capanga?

Não! Por exemplo, você não pode mover uma capanga usando a ação de Mover do Decreto das Rapinas. Mesmo que você seja o Malandro e esteja Aliado à facção controladora, você não pode mover o capanga controlado por eles.

Os capangas podem usar minhas habilidades?

Quase nunca! Por exemplo, você não pode usar o Hospital de Campanha dos Marqueses, para salvar um guerreiro de um Capanga. A única exceção se refere às habilidades que afetam as regras, como a Lordes da Floresta, já que você trata peças do capanga como suas para o propósito de governar.

Existem outras situações estranhas que devo conhecer?

Sim! Algumas habilidades descrevem que elas acontecem “quando um jogador move” ou “quando um jogador remove”, como o Ultraje da Aliança ou a Balsa da expansão Submundo. Nesses casos, a habilidade é acionada mesmo se um jogador move guerreiros do capanga ou usa o capanga para remover algo. Por exemplo, você pode mover guerreiros de um capanga que você controle usando a Balsa, e você comprará uma carta, mas você não poderá mover mais nenhum outro guerreiro pela Balsa, posteriormente no mesmo turno.

Precisa ajuda?

atendimento@meeplebr.com

Veja mais sobre *Root*:

www.meeplebr.com/product/root

