

ROOT

Um Jogo de Poder e Direito na Floresta da Madeira

Aprenda a Jogar

Conteúdo

Senhor das Centenas	2
Guardiões de Ferro	7
Capangas.....	12
Preparação Avançada.....	17
Mudanças nas Regras	19
Peças Adicionais	20
Sugestões de Facções	20



Senhor das Centenas



Reivindicando ser a verdadeira voz da Floresta da Madeira, o Senhor das Centenas consolida seu poder destruindo todos os dissidentes. No anoitecer, as Centenas recebem pontos com base em quantas clareiras elas **oprimem** – clareiras que elas governam e não têm peças inimigas. Seu exército é liderado pelo **Senhor da Guerra**, um guerreiro demagogo cujo **humor** inconstante lhes dá vantagens. Ao pilhar itens para seu imponente **Tesouro**, as Centenas crescem em **Comando** e **Proezas**, o que as deixam realizar mais ações e atrair mais guerreiros para o Senhor da Guerra. Se isso não for o suficiente, eles podem incitar as **turbas** para arrasar a Floresta da Madeira.

As Centenas possuem um único **Senhor da Guerra**, que é um guerreiro que não pode ser removido do mapa – exceto em batalha –, não pode ser movido fora de seu turno e não pode ser posicionado no mapa exceto pela ação de Convocar das Centenas.

As Centenas sentem **Desprezo pelo Comércio** – quando criam um item, podem mantê-lo, ou podem removê-lo permanentemente do jogo para receber os pontos da carta. Elas não podem manter o item e receber pontos!

Contudo, as Centenas podem roubar itens de outros jogadores com seus **Saqueadores** (pág. 6).

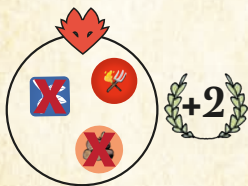
Amanhecer

Primeiro, Arrase. Em cada clareira com um marcador de turba, remova todas as construções e marcadores inimigos. Caso uma ruína esteja presente, pegue um item dela, adicione ao seu Tesouro em seu tabuleiro de facção e, caso a ruína não tenha mais itens, remova-a.

Pule este passo em seu primeiro turno. Você ainda não possui nenhum marcador de turba no mapa!

Exemplo de Arrasar

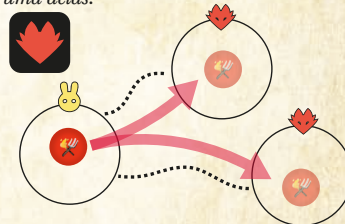
Você tem uma turba com um ninho das Rapinas e um marcador de madeira dos Marqueses. Você remove o ninho e a madeira, recebendo 2 PVs.



Em outra clareira, você possui uma turba com uma ruína. Você pega o martelo da ruína, coloca na a trilha de Proezas do seu Tesouro e remove a ruína, pois ela não tem mais itens. Isto aumenta suas Proezas de 1 para 2.



Você rola o dado de turba e tira uma raposa. Existem 2 clareiras de raposa sem turbas que são adjacentes a uma clareira com uma turba, então você pode posicionar uma nova turba em qualquer uma delas.



Sempre que você ganhar um item, coloque-o no espaço vazio mais à esquerda de seu Tesouro que mostre aquele tipo de item. Botas, sacos e moedas aumentam seu Comando enquanto martelos, chás, espadas e bestas aumentam suas Proezas.

Após resolver todas as turbas, role o dado de turba uma vez – independentemente de quantas turbas você possui no mapa! Posicione um marcador de turba em uma clareira que corresponda ao naipe que você rolou no dado de turba. Esta clareira deve ser adjacente a uma clareira que já possua uma turba. Nenhuma clareira pode ter mais do que uma única turba.

Basicamente, suas turbas se espalham como a simpatia da Aliança. Contudo, se não existirem clareiras onde você pode posicionar a turba, você não posiciona nenhuma.

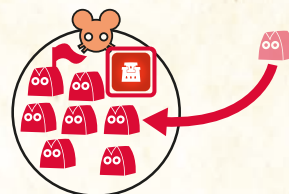
Segundo, Recrute. Posicione, na clareira do seu Senhor da Guerra, um número de guerreiros igual à sua quantidade de Proezas. Depois, posicione 1 guerreiro em cada forte construído.

Exemplo de Recrutar

É seu primeiro turno. Você posiciona um guerreiro na clareira do Senhor da Guerra porque você começa com 1 Proeza. Conforme você ganha martelos, chás, espadas e bestas, você ganhará Proezas.



Você posiciona mais um guerreiro na mesma clareira porque você começou a partida com um forte lá.



Terceiro, Convoque. Caso o Senhor da Guerra não esteja no mapa, você precisará de um novo! Substitua qualquer guerreiro das Centenas presente no mapa pelo Senhor da Guerra. Caso não possa – por exemplo, se você não tiver nenhum guerreiro no mapa –, então posicione o Senhor da Guerra em qualquer clareira.

Quarto, Escolha Seu Humor. O Senhor da Guerra é uma figura inconstante, cujo humor lhe traz uma habilidade temporária. Nessa etapa, você deve substituir a carta de humor atual por uma diferente.

O humor do Senhor da Guerra é conduzido por uma obsessiva necessidade de juntar tesouros. Assim, você não pode escolher um humor se você tiver em seu Tesouro o item mostrado no canto superior esquerdo carta de humor.

Um humor específico, Esbanjador, não tem nenhum ícone. Você sempre pode escolhê-lo, desde que já não esteja Esbanjador. Caso já esteja Esbanjador e tenha todos os tipos de itens em seu Tesouro, você permanece Esbanjador.

Exemplo de Humor

Seu humor atual é jubilante, logo você não pode escolher ele novamente. Você possui moedas em seu Tesouro, então também não pode escolher Conflitante.



Dia

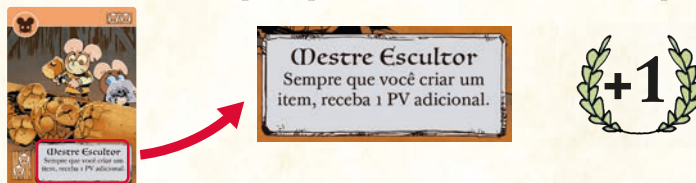
Primeiro, Crie. Esta é uma ação padrão de criar que usa seus Fortes.

Exemplo de Criar

Você cria uma besta e a coloca no espaço mais à esquerda de sua trilha de Proezas. Devido ao seu Desprezo pelo Comércio, você não recebe o ponto mostrado na carta.



Contudo, você possui **Mestres Artesãos**, o que lhe confere um ponto adicional a cada vez que você cria um item. Mesmo com o **Desprezo pelo Comércio**, você recebe este ponto!



Segundo, Comande as Centenas. Você pode realizar estas ações em qualquer ordem, uma quantidade de vezes igual ao seu Comando:

- » **Mover:** realize 1 movimento.
- » **Batalha:** inicie 1 batalha.
- » **Construa:** gaste 1 carta para posicionar 1 forte em uma clareira correspondente que você governe.

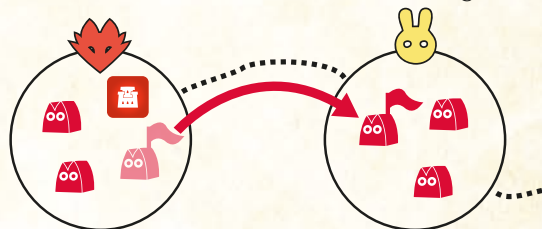
Em seu primeiro turno, a menos que crie uma bota, um saco ou moedas, você só possui 1 Comando. Você pode se mover ou batalhar com quaisquer de seus guerreiros, incluindo o Senhor da Guerra.



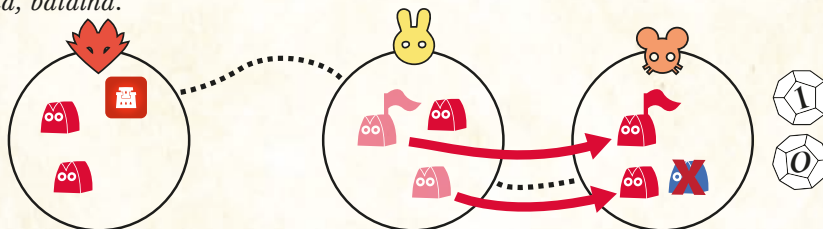
Terceiro, Avance o Senhor da Guerra. Você pode avançar o Senhor da Guerra uma quantidade de vezes igual a suas Proezas. Sempre que avançar, você pode movê-lo e, então pode batalhar (nenhum dos dois é necessário). O movimento precisa incluir o Senhor da Guerra, mas você também pode mover guerreiros junto com o Senhor da Guerra. A batalha deve ser na clareira do Senhor da Guerra.

Exemplo de Avançar

Com uma besta na trilha de Proezas, você possui Proezas 2. Desta forma, você pode avançar duas vezes. Em seu primeiro avanço, você move o Senhor da Guerra sem nenhum guerreiro e escolhe não batalhar.



Em seu segundo avanço, você move o Senhor da Guerra junto com um guerreiro e, em seguida, batalha.



Anoitecer

Primeiro, Incite. Uma quantidade qualquer de vezes, você pode gastar uma carta para posicionar um marcador de turba em uma clareira correspondente com pelo menos um guerreiro das Centenas, mesmo que seja o Senhor da Guerra. Uma clareira não pode ter diversos marcadores de turba.

Você não precisa posicionar turbas adjacentes a clareiras que já tenham uma turba, como você faz quando rola o dado da turba, no passo de Arrasar.

Segundo, Oprima. Você recebe pontos com base em quantas clareiras você governa que tenham peças das Centenas e não tenham nenhuma peça inimiga (nem guerreiros, nem marcadores, nem construções, nada), conforme mostrado na indicação em seu tabuleiro de facção.

1-2: **+1** 3-4: **+2** 5: **+3** 6+: **+4**

Terceiro, Compre e Descarte. Você compra 1 carta. Se você possuir mais de 5 cartas, descarte até chegar ao limite de 5 cartas.

Se você quer comprar mais cartas, escolha o humor Conflitante.

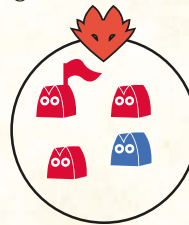
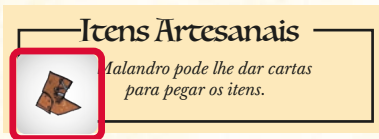
A Habilidade dos Saqueadores

Sua habilidade dos Saqueadores funciona assim: em batalhas, como atacante, você pode escolher saquear o defensor. Você ainda rola o dado, mas não causa danos rolados, apenas os danos causados pelo defensor são aplicados neste combate. Ao final da batalha, se você governar a clareira onde acabou de batalhar, você pode pegar qualquer item na caixa de Itens Artesanais do defensor.

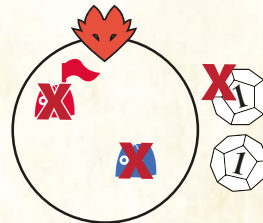
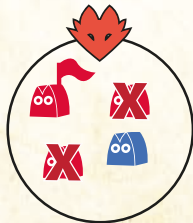
Observe que você não pode saquear o Malandro, que não possui um local de itens artesanais.

Exemplo de Saqueadores

Você nota uma bota apetitosa na caixa de Itens Artesanais de um inimigo, então você batalha com ele. Você possui o Senhor da Guerra junto de 2 guerreiros lá, e ele tem apenas 1 guerreiro. Vitória fácil, certo?



No início da batalha, você declara que irá saqueá-lo. Ele joga uma emboscada e lhe causa 2 danos. Você rola os dados e tira 1-1. Você não causa danos pela rolagem, mas seu humor é Colérico, o que causa um dano adicional. No total, cada um causa 1 dano. Isto remove tudo daquela clareira! Você não a governa mais, logo não consegue saquear a bota.



Guardiões de Ferro



Os Guardiões de Ferro são uma ordem de cavaleiros exilados que retornaram para recuperar **reliquias** perdidas em conflitos passados. Primeiro, eles devem **escavar** as relíquias das florestas e depois levá-las para suas **Estações**, onde poderão finalmente **recuperá-las** para marcar pontos. Mas eles devem planejar cuidadosamente, já que dependem de seu **Séquito** na Floresta da Madeira, o qual pode se perder – ou pior – enquanto ajuda os Guardiões a examinar e recuperar as relíquias que eles procuram.

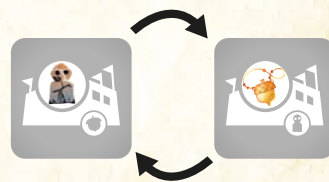
Os Guardiões são **Cavaleiros Devotos**, então eles ignoram o primeiro dano recebido em batalhas nas quais eles possuam pelo menos um guerreiro e uma relíquia na clareira da batalha, independentemente de estar atacando ou defendendo. Ao se mover, cada guerreiro pode mover uma relíquia consigo.

Contudo, as relíquias são **Troféus Premiados**. Quando um inimigo remove uma relíquia por qualquer forma que seja, este inimigo recebe 2 pontos no lugar de apenas 1, e coloca a relíquia em uma floresta qualquer.

Amanhecer

Primeiro, Acampe. Uma vez em cada clareira, você pode substituir um guerreiro Guardião por uma Estação. Suas Estações têm dois lados e você pode posicioná-las com qualquer lado para cima.

Cada Estação mostra qual tipo de relíquia pode ser recuperada lá. Por exemplo, a Estação mostrada lhe permite recuperar figuras ou joias, dependendo do lado que está voltado para cima. Existem 3 tipos de relíquias: figuras, tábuas e joias.



Você não pode acampar em uma mesma clareira múltiplas vezes em um mesmo turno.

Você pode acampar uma nova Estação em uma clareira que já possui uma Estação vinda de um turno anterior.

Caso você não possua nenhuma Estação e nenhum guerreiro no mapa, você pode posicionar um guerreiro e uma Estação em qualquer clareira na borda do mapa.

Segundo, Levante Acampamento. Levantar acampamento é, essencialmente, o oposto de Acampar. Uma vez em cada clareira, você pode substituir uma Estação por um guerreiro Guardião. De forma similar, você não pode levantar acampamento múltiplas vezes na mesma clareira em um mesmo turno.

Terceiro, Recrute. Qualquer quantidade de vezes, você pode gastar uma carta para posicionar 2 guerreiros em uma Estação correspondente.

Sim, você pode posicionar 6, 8 ou até mesmo 10 guerreiros de uma única vez em uma mesma Estação, desde que tenha cartas para isto!

Exemplo de Recrutamento



Você gasta 2 cartas de raposa para posicionar 4 guerreiros em uma Estação de raposa e mais uma carta de pássaro para posicionar 2 guerreiros em uma Estação de rato.

Dia

Primeiro, Crie. Esta é uma ação padrão de Criar que usa suas Estações, independentemente do tipo delas.

Segundo, Ative o Séquito. Você pode realizar uma ação por carta em seu Séquito, localizado ao longo da borda superior de seu tabuleiro de facção, da esquerda para a direita. Realize a ação listada no local da carta em uma clareira que corresponda ao naipe da carta.

O Séquito funciona como o Decreto da Rapinas, mas você não tem penalidade por pular uma ação.

Exemplo de Séquito



Você começa com um Seguidor Fiel de pássaro alocado em cada uma das três colunas de ação. Desta forma, em seu primeiro turno, você pode se mover uma vez, batalhar e depois escavar uma vez, e se mover ou recuperar uma vez.

- » **Mover.** A coluna de ações da esquerda permite um movimento a partir da clareira correspondente.
- » **Batalhe e Escave.** A coluna de ações central permite que você batalhe e, em seguida, escave. Se você realizar esta ação, você *deve* batalhar na clareira na qual você está agindo, a menos que não exista nenhuma peça inimiga lá. Depois, você *pode* escavar na mesma clareira. Veja como escavar funciona...

Se você governa a clareira e possui um guerreiro Guardião lá, você pode mover uma relíquia de uma floresta adjacente para a clareira, virando a relíquia para revelar seu valor.

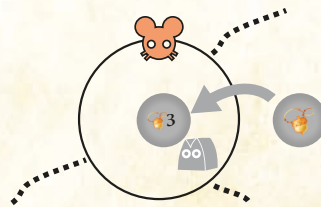
Cada tipo de relíquia possui 4 marcadores com os valores 1, 2, 3 e 3. Cada relíquia começa no jogo mostrando seu lado sem valor. Quando escavada, ela é virada e passa a mostrar seu valor.

Uma vez que tenha escavado uma relíquia, conte quantas clareiras adjacentes à floresta na qual você investigou que você governa (basicamente, todas as clareiras tocando a floresta). Caso você governe menos que o valor da relíquia, você deve descartar a carta de seu Séquito utilizada para a escavação.

Exemplo de Escavação

Você possui 3 guerreiros em uma clareira de rato com 2 guerreiros Marqueses. Você deve batalhar aqui, rolando 2-2, o que deixa você com 1 guerreiro.

Após a batalha, você escolhe escavar uma joia a partir de uma floresta adjacente. Você a vira e seu valor é 3!



Você governa apenas 2 clareiras adjacentes à floresta de onde você investigou, logo você deve descartar a carta de rato de seu Séquito utilizada para esta ação. Todavia, você permanece com a relíquia!



Mova
de uma clareira para outra.

Batalhar e Escavar
de uma clareira para outra.

Mova - Recupere
de uma clareira para outra.

Séquito

Escavar: Se você governa com um guerreiro Guardião, você e outra uma relíquia de uma floresta adjacente. Escolha uma carta de seu séquito para descartar e revelar a relíquia. Depois, escolha uma clareira adjacente à floresta que o valor da relíquia.

Recupere: Pegue qualquer quantidade de relíquias do mesmo tipo que você escolheu. Escolha uma carta de seu séquito para descartar e revelar a relíquia.

» **Mover ou Recuperar.** A coluna de ações à direita permite que você mova ou recupere relíquias de uma clareira correspondente. Você escolhe apenas uma das opções. Veja como recuperar funciona...

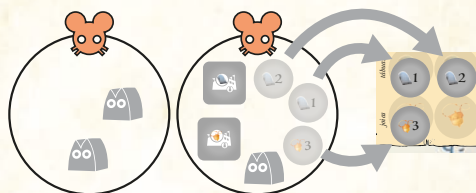
Uma por vez, você pode pegar qualquer quantidade de relíquias da clareira na qual você está agindo. Contudo, você só pode pegar uma relíquia se a clareira possuir uma Estação do mesmo tipo da relíquia: figura, tábua ou joia.

Quando pegar uma relíquia, coloque-a em seu tabuleiro de facção no espaço vazio mais à esquerda para relíquias daquele tipo. Depois, conte quantas clareiras você governa que correspondem ao naipe da clareira na qual você está agindo, incluindo a própria clareira onde você está agindo. Caso você governe menos clareiras que o valor da relíquia, você deve descartar a carta de seu Séquito utilizada para a recuperação e finalizar sua ação.

Quando recupera uma relíquia, você recebe pontos iguais ao seu valor e mais 2 pontos caso você tenha completado uma coluna de relíquias em seu tabuleiro de facção.

Exemplo de Recuperar e sua Pontuação

Você está recuperando em uma clareira de rato que possui Estações de tábua e joia. Você governa duas clareiras de rato. Você escolhe recuperar as relíquias na seguinte ordem: tábua "1", tábua "2" e joia "3".



A joia possui um valor 3, que é maior que a quantidade de clareiras de rato que você governa. Você deve descartar a carta de pássaro de seu Séquito, utilizada para realizar esta ação.



Você recuperou relíquias com valores 1, 2 e 3, logo você recebe 6 pontos.



+6

Você já tinha recuperado uma figura em um turno anterior, então você recebe mais 2 pontos por completar uma coluna!



+2

No total, você recebe 8 pontos.

+6 + 2 = 8

Anoitecer

Primeiro, Deixe a Terra. Em cada clareira que contenha 4 ou mais guerreiros Guardiões, você deve remover um guerreiro Guardião.

Vocês são peregrinos sem uma infraestrutura sólida, então devem sair em busca de suprimentos para sobreviver!

Segundo, Receba o Séquito. Você pode alocar qualquer quantidade de cartas de sua mão para quaisquer colunas de seu Séquito. Contudo, seu Séquito *não pode* ter mais que 10 cartas em nenhum momento.

Se você não adicionar cartas em seu Séquito, você pode mover exatamente 1 carta de seu Séquito para qualquer outra coluna de ação dele. Usualmente, você não precisará fazer isto, mas pode vir a ser útil!

Terceiro, Compre e Descarte. Compre 1 carta, mais 1 carta para cada Estação no mapa. Depois, se você possuir mais que 5 cartas na mão, descarte quaisquer cartas até que reste apenas 5.



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. Corteje a infame Patrulha da Floresta dos Marqueses ou influencie a Última Dinastia das Rapinas para se juntar à sua causa!

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. Por exemplo, os Marqueses não podem ser usados na mesma partida que a Patrulha da Floresta ou os Médicos Felinos.

Os 4 capangas na Expansão Saqueadores estão associados às 4 facções do jogo base. Capangas neutros, encontrados em outros produtos de Root, não estão associados a nenhuma facção específica.

Preparação dos Capangas

Nós sugerimos que você utilize os capangas juntamente com a Preparação Avançada (pág. 17), já que isto torna a preparação mais rápida. Caso queira usar apenas os capangas, você pode escolhê-los da seguinte forma, antes de escolher as facções em jogo.

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

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).*



FINAL DO TURNO:
Remova um marcador de controle de cada capanga. Se ele estiver vazio, entregue-o junto com este marcador a qualquer outro jogador. Ele rola por controle.

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

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:

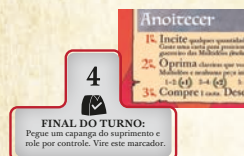
1. Pegue qualquer carta de capanga do suprimento.
2. Role por controle (veja a seguir).
3. Vire o marcador de capanga.

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.

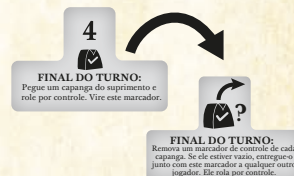
Ao ler o resultado do dado, se você possuir a maior quantidade de pontos (ou estiver empatado com mais pontos), conte apenas os pontos dourados. Do contrário, conte todos os pontos, mesmo se você tiver ativado uma carta de domínio.

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.



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.



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.

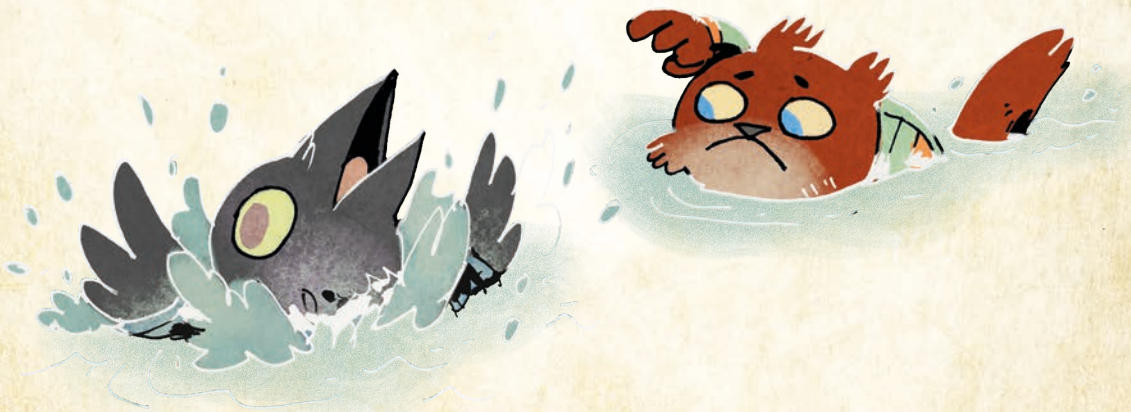


... e eventualmente eles trocam suas lealdades. Quando você remove o último marcador de controle de um capanga, você deve, imediatamente, entregar a carta de capanga e o marcador de capanga correspondentes para qualquer outro jogador. Este jogador deve colocar o marcador de capanga abaixo do último passo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

Jogadores que não estão liderando tendem a controlar os capangas por mais tempo. Capangas continuam se movendo entre os jogadores até o final da partida!

Exemplo

A Patrulha da floresta, nesse 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.

Exemplo

Você ganha o controle dos Insurgentes da Primavera, então você deve realizar sua Ação Quando Adquirido, que diz: “Se nenhum guerreiro Insurgente está no mapa, role o dado de insurgência e posicione um guerreiro Insurgente em uma clareira correspondente”.

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

Exemplo

Os Nobres Azulinos, o lado Rebaixado da Última Dinastia, possui uma habilidade que diz “Controlador: você governa clareiras com empate em presença”. Esta habilidade funciona como a dos Lordes da Floresta das Rapinas.

Perguntas Frequentes sobre os Capangas

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 também remove peças de capangas que você não controla.

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, você não pode tratá-las como peças de Ducado no intuito de influenciar um ministro, e não pode tratá-las como guerreiros Guardiões para escavar uma relíquia.

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

Não!

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 Avançar o Senhor da Guerra das Centenas ou 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 mover relíquias com capangas ao usar a habilidade

dos Cavaleiros Devotos dos Guardiões de Ferro. De forma similar, não pode usar Convocar para substituir um guerreiro de um capanga pelo Senhor da Guerra se você é o Senhor das Centenas. A única exceção se refere às habilidades que afetam as regras, como a Lordes da Floresta, já que você trata peças da 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 no mesmo turno posteriormente.



Preparação Avançada

A preparação avançada é uma forma rápida e flexível de preparar o jogo, arquitetada para jogadores experientes. Esta expansão inclui cartas de preparação para todas as facções do jogo base, bem como das expansões Ribeirinhos, Submundo e Saqueadores, junto com uma carta de resumo. A seguir veremos as principais diferenças na preparação avançada...

Os jogadores escolhem sua mão inicial dentre 5 cartas. No início da preparação, cada jogador compra 5 cartas. Ao final da preparação, cada jogador mantém 3 cartas na mão e embaralha as outras 2 novamente no baralho de compra.

Os jogadores escolhem suas facções dentre uma quantidade limitada de possibilidades. No lugar de escolher entre todas as facções, revele uma pequena quantidade de facções, dentre as quais os jogadores escolherão.

O Alcance não é utilizado. O Alcance é uma forma antiga de escolher combinações viáveis de facções. Ele ainda está incluído na Lei de Root e cada carta de preparação ainda mostra o seu Alcance no canto inferior direito. Você pode usar o Alcance caso queira se informar sobre a combinação de facções de sua partida, mas ele não é usado na Preparação Avançada.

A Preparação Avançada tornará sua partida mais imprevisível e variada. Por isso, **não recomendamos** usá-la se você possui novos jogadores em sua partida, a menos que eles estejam realmente preparados para isso.

Preparação Avançada em Detalhes

1º Passo: Posicione os Jogadores e Prepare o Mapa. Determine a ordem de turno e o primeiro jogador de forma aleatória. Em consenso, decidam qual mapa e baralho utilizar. Posicione as ruínas no mapa, prepare o suprimento de itens no mapa e deixe os dois dados próximos.

O primeiro jogador na ordem de turno será o último a fazer coisas na preparação.
O último jogador na ordem de turno será o primeiro a fazer coisas na preparação.

2º Passo: Compre Cartas. Cada jogador compra 5 cartas, não três!

Caso você esteja jogando com capangas (pág. 12), prepare-os entre o passo 2 e o 3.

3º Passo: Distribua Cartas de Preparação. Misture todas as cartas de preparação de facções militantes (*nome vermelho com espada*) e revele uma no centro da mesa. Então, embaralhe as cartas de preparação de facções militantes restantes com as cartas de preparação de facções insurgentes (*nome cinza sem espada*) e revele uma carta de preparação de facção por jogador no centro da mesa. Ao final, você terá uma carta de preparação de facção a mais que a quantidade de jogadores.

Caso esteja jogando em 2 jogadores, remova todas as cartas de preparação de facções insurgentes antes de revelar qualquer uma.

Caso a última carta de preparação seja uma insurgente, vire-a de lado para mostrar que ela está travada. Ela não pode ser escolhida a menos que uma facção militante já tenha sido escolhida.

Caso uma carta de preparação de Malandro seja revelada, uma carta de personagem aleatória também é revelada ao seu lado. Se um jogador escolher este Malandro, ele deverá usar esta carta de personagem.

4º Passo: Escolha a Facção. Começando com o último jogador na ordem de turno e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma carta de preparação de facção dentre as reveladas e prepara sua facção imediatamente conforme descrito em sua carta de preparação, e posiciona o seu marcador de pontuação da facção no espaço “0” da trilha de pontos.

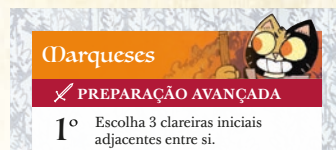
5º Escolha a Mão Inicial. Cada jogador escolhe 3 cartas de sua mão para manter e coloca as outras duas cartas, com o verso para cima, no baralho de compra. Em seguida, embaralhe o baralho de compra.

A Lei de Root (Apêndice A) e a carta de resumo para a preparação avançada também mostram os passos para a preparação de outros produtos Root, como os Marcos e as facções Autômatas.

Clareiras Iniciais e Bordas do Mapa

Durante a preparação, muitas facções o instruem a escolher uma ou mais **CLAREIRAS INICIAIS**. Você não pode escolher clareiras iniciais que outro jogador já tenha escolhido como clareira inicial dele ou uma em que você não possa posicionar todas as peças listadas na carta de preparação.

Ocasionalmente, você será instruído a escolher uma clareira inicial que seja **NÃO ADJACENTE** a clareiras iniciais inimigas. Caso não consiga fazer isso, você pode escolher uma clareira inicial que seja adjacente, mas ainda não pode ser a mesma clareira inicial que um inimigo.



Não utilize as instruções de preparação e as letras no verso dos tabuleiros de facção

Da mesma forma, você pode ser instruído a escolher uma clareira inicial que tenha **PELO MENOS 2 CLAREIRAS ENTRE** ela e uma clareira inicial inimiga. Caso não consiga fazê-lo, você deve escolher uma clareira inicial que não seja adjacente a clareiras inimigas, caso possa.

Caso seja instruído a escolher uma clareira inicial na **BORDA DO MAPA**, você pode interpretar isso intuitivamente: é uma clareira que está tocando a arte externa que circunda o mapa.

Mudanças nas Regras

Root cresceu muito ao longo dos anos! O jogo original não foi desenvolvido com capangas ou algumas das novas facções em mente, então fizemos algumas mudanças em antigas formulações e adicionamos algumas novas terminologias para clarificar interações entre produtos novos e antigos.

Clareiras Iniciais. Nós criamos a Preparação Avançada (pág. 17) para trabalhar com centenas de combinações de facções, e a recomendamos desde que os jogadores já conheçam Root. Porém, se você quer usar a preparação no verso dos tabuleiros de facção, existem duas coisas a ter em mente.

Primeiro, a preparação dos Guardiões e as Centenas usam o termo **CLAREIRAS DE CANTO INICIAIS**. O termo se refere a clareiras que possuem a Torre dos Marquês, o ninho inicial das Rapinas, o jardim inicial dos Cultistas, o túnel inicial do Ducado ou os guerreiros iniciais dos Guardiões. Segundo, facções antigas agora utilizam uma terminologia similar na Lei. Por exemplo, as Rapinas colocam seu ninho, se possível, em uma clareira de canto oposta a uma clareira de canto inicial de outro jogador, em vez de, especificamente, oposta à clareira da Torre dos Marquês. Se você está usando 5 ou mais facções com clareiras de canto iniciais, você precisa usar a Preparação Avançada.

Peças de Facção. Agora usamos o termo **PEÇAS DE FACÇÃO** para nos referirmos a guerreiros, peões, construções e marcadores pertencentes a uma facção listados no verso do respectivo tabuleiro de facção. Notavelmente, itens, capangas, guerreiros mercenários dos Ribeirinhos e peças de facções Aliadas ao Malandro não são suas peças de facção. Muitas regras na Lei de Root – como a da ação de Ajuda do Malandro, a habilidade de Exposição da Conspiração Corvídea, a ação de Acampar dos Guardiões e a ação de Oprimir das Centenas – agora referem-se a “peças de facção”, “guerreiros da facção” ou outros termos similares.

Forçar e Carta Ordens Falsas. Agora usamos o termo **FORÇAR** para descrever quando um jogador pode fazer outro jogador realizar algo. A carta Ordens Falsas, incluída no baralho de Exilados e Partisans, deve usar esta terminologia: “No Amanhecer, pode descartar esta carta para forçar um inimigo a mover metade de seus guerreiros da facção (*arredondado para cima*) de uma clareira que você escolha para uma clareira que você escolha, ignorando o governo”. Esta frase atualizada funciona exatamente da mesma forma, mas usa o termo “forçar” e “guerreiros da facção” introduzidos agora.

Peças Adicionais

Nós incluímos algumas peças adicionais para você atualizar seu jogo. Você pode achá-las úteis se você tiver impressões anteriores de Root e de suas expansões!

Primeiro, você encontrará marcadores de pontuação para todas as facções anteriores utilizando as imagens das facções no lugar de “PV”.

Segundo, você encontrará um conjunto adicional de marcadores de relacionamento para a expansão Submundo, para utilização em partidas com 2 Malandros.

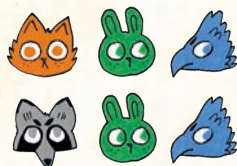


Cenários

DOIS JOGADORES



capangas opcionais



QUATRO JOGADORES



TRÊS JOGADORES



CINCO JOGADORES



Precisa ajuda?

atendimento@meeplebr.com

Veja mais sobre *Root*:

www.meeplebr.com/product/root