

Root

Regras básicas:

Todas as cartas do baralho entram em jogo, exceto as cartas de domínio se estiver jogando em apenas 2 jogadores.

Cada jogador compra uma mão inicial de 2 cartas.

A preparação do tabuleiro começa sempre pelos Marqueses, seguido das Rapinas e assim por diante.

Estrutura do jogo:

Na sua vez de jogar, você jogará 3 fases, AMANHECER, DIA e ANOITECER (cada fase é diferente para cada facção).

Na fase de movimento, você pode realizar a ação de movimento de uma clareira para outra, desde que, você governe a clareira da onde está saindo ou governe a clareira para onde está indo ou governe ambas.

BATALHA – a partir do momento que o jogador atacante declarar a batalha, o defensor pode imediatamente jogar uma carta de emboscada desde que seja um naipe específico da clareira onde está ocorrendo à batalha. Após o defensor jogar a emboscada, o atacante pode anular a emboscada, jogando também outra carta de emboscada com o naipe correspondente aquela clareira. **TODAS AS CARTAS DE PASSÁROS SÃO CORINGAS.**

A cada dano sofrido na batalha retira-se um guerreiro do tabuleiro, sempre retira-se os guerreiros primeiro antes de qualquer outro marcador.

Na rolagem dos dados, sempre o atacante causa o maior dano e o defensor causa o menor dano independente de quem rolou os dados.

Sempre que você forçar um oponente a retirar um marcador do tabuleiro em uma batalha, você receberá 1PV por marcador.

CARTAS DE DOMÍNIO – as cartas de domínio podem ser ativadas pelos jogadores que a possuem se esse tiver ao menos 10PV's, no momento em que realizar essa ação o jogador retira seu marcador de pontos de vitória do jogo e para vencer ele precisará cumprir a carta de domínio baixada.

Caso uma carta de domínio seja descartada, ela não vai para o monte de descarte, ela é colocada ao lado do tabuleiro e fica a disposição para ser comprada.

MARQUESES

Escolha uma das clareiras localizadas em um dos 4 cantos do tabuleiro e coloque o marcador com a imagem de um castelo.

Os Marqueses começam com um guerreiro em cada clareira do tabuleiro, exceto, na clareira no canto oposto ao que se encontra o marcador de castelo (isso ocorre se as rapinas estiverem no jogo, senão, até nessa clareira é colocado um guerreiro).

Comece com uma Oficina, uma Serraria e um Recrutador em clareiras adjacentes ao castelo. Os demais marcadores são colocados no tabuleiro de jogador dos Marqueses.

Uma das habilidades especiais dos Marqueses permite que eles descartem uma carta com o naipe correspondente à clareira onde houve a batalha, para que os guerreiros que sofreram danos nessa batalha sejam recuperados em seu castelo.

Fases:

AMANHECER – todas as serrarias que estiverem no tabuleiro produzem madeira;

DIA - (nessa fase os Marqueses podem realizar até 3 ações, para realizar mais ações é preciso descartar cartas de pássaro) – primeira ação que você pode realizar no dia é criar utilizando as oficinas (só é permitido utilizar uma oficina por vez em cada rodada).

Dentre as ações disponíveis estão:

- ❖ Batalha;
- ❖ Marcha (pode realizar até dois movimentos seguindo as regras básicas de marcha);
- ❖ Recrutamento (colocar um guerreiro em cada clareira onde houver um marcador de Recrutador);
- ❖ Erguer uma construção (gastar a quantidade de madeiras de acordo com o tabuleiro para efetuar a ação de construir, quando uma construção é destruída ela retorna ao tabuleiro, outro detalhe, para construir tem que ser possível levar a madeira que você possui por meio de clareiras adjacentes que você comanda até a clareira onde pretende construir);
- ❖ Hora extra (você pode gastar uma carta com o naipe correspondente a clareira onde possui uma serraria para produzir madeira).

ANOITECER - (basicamente é repor as cartas na mão. O limite de cartas na mão é de 5).

OBS.: Caso sua torre da guarda seja destruída por um oponente em algum momento do jogo, ela imediatamente é descartada e não volta mais para a partida.

RAPINAS

É preciso escolher um líder para iniciar. Colocar os vizires conforme indicado na carta de cada líder.

As rapinas iniciam o jogo com um ninho e seis guerreiros no tabuleiro sempre do lado oposto de onde está localizado a torre da guarda dos Marqueses (caso os Marqueses não estejam no jogo, as rapinas podem iniciar a partida em qualquer um dos quatro cantos do tabuleiro).

Habilidade boa: em caso de empate em uma clareira, as rapinas dominam essa clareira;

Habilidade ruim: o desprezo pelo comércio, quando as rapinas criam um item elas ganham somente 1PV e não a quantidade de PV's marcado na carta criada, com exceção de quando o líder é o construtor, daí essa habilidade é ignorada.

Fases:

AMANHECER – As rapinas nunca começam o jogo sem nenhuma carta. As rapinas colocam uma ou duas cartas em seu decreto (limitado a uma carta de pássaro). Caso seu último ninho no tabuleiro seja destruído, você escolhe a clareira com a menor quantidade de guerreiros e coloca um ninho e três guerreiros nela.

DIA – No início do dia as rapinas tem que colocar ao menos uma carta em seu decreto. Podem criar usando os ninhos seguindo os naipes da carta. Ex.: se a clareira com ninho tem o naipe de coelho, a carta a ser criada tem que ter o naipe de coelho ou de pássaro que é sempre coringa. E após criar é preciso resolver o decreto.

1º Recrutar – é possível recrutar em uma clareira do naipe da carta onde há um ninho seu;

2º Mover – mover a partir de uma clareira que corresponda ao naipe da carta que está no decreto;

3º Batalhar – batalhar em uma clareira que corresponda ao naipe da carta que está no decreto;

4º Construir – é necessário construir em uma clareira que corresponda ao naipe da carta, onde ainda não tenha um ninho e que eu governe.

Realizado todo o decreto, segue-se para o anoitecer.

ANOITECER – Receba os PV's do espaço livre mais a direita do seu tabuleiro. Compre também uma única carta, mais uma carta por cada símbolo que estiver descoberto no tabuleiro. Respeitando o limite de 5 cartas na mão.

Obs.: caso o decreto não seja cumprido totalmente, as rapinas entram em tumulto. Sempre que entrar em tumulto, sua fase do dia acaba imediatamente e você vai direto para o anoitecer.

ALIANÇA

Não começa com nada no tabuleiro principal, monte o tabuleiro de jogador, compre as três primeiras cartas do topo do baralho e coloque-as no espaço destinado a elas no tabuleiro de jogador com o verso da carta para cima.

Habilidade especial – em uma batalha a Aliança utiliza o maior dado para si. Ex.: como defensora ela utiliza o maior dado e o atacante o menor dado.

Caso um oponente se movimente para uma clareira onde há um marcador de simpatia da Aliança, ele obrigatoriamente dá uma carta de sua mão correspondente ao naipe da clareira ou de pássaro para que seja colocada no baralho que está no tabuleiro de jogador. Caso não tenha nenhuma das cartas em mãos, ele mostra as cartas ao oponente para provar e compra uma carta do topo do baralho e coloca no tabuleiro da Aliança.

Fases:

AMANHECER – pode utilizar as cartas do tabuleiro para realizar uma revolta em uma clareira correspondente aos naipes das cartas (naipes tem que ser iguais. Ex.: para realizar uma revolta em uma clareira de rato, descarta duas cartas de rato do baralho do tabuleiro, coloca o marcador com o naipe de rato na clareira, retira todos os guerreiros e construções que há na clareira e ganha 1PV por cada construção retirada). Após realizar a revolta, você ganha um guerreiro por marcador de simpatia que houver nas clareiras com naipes de rato e também coloca um guerreiro em seu tabuleiro no espaço para oficiais.

Outra ação do Amanhecer é distribuir marcadores de simpatia pelo tabuleiro.

DIA – Há três ações possíveis para se fazer durante o dia quantas vezes quiser desde que seja possível.

1º Criar – utilizam-se as simpatias do tabuleiro para criar as cartas de sua mão, lembrando que para criar uma carta, o naipe da carta tem que ser igual ao naipe da clareira onde se encontra a simpatia;

2º Mobilizar – baixar cartas de sua mão para o baralho de apoiadores que fica no tabuleiro de jogador, pode baixar quantas cartas quiser;

3º Treinar – descarta uma carta com naipe igual ao da clareira onde você possui um marcador (base) de naipe correspondente a carta para colocar um guerreiro no espaço dos oficiais.

Obs.: se a Aliança não possuir nenhuma base no tabuleiro, o máximo de cartas permitido no baralho de apoiadores é 5. Nesse caso você não pode receber cartas dos oponentes conforme descrito acima, a carta do oponente vai direto para o baralho de descarte.

Quando uma base da Aliança é destruída, é necessário retirar do baralho de apoiadores todas as cartas de mesmo naipe da base destruída mais as cartas de pássaro, e metade dos oficiais também saem do tabuleiro.

ANOITECER – Você tem como primeira opção realizar as ações militares, que são quatro possibilidades: Mover, Batalhar, Recrutar e Organizar. Após realizar as operações militares, a Aliança realiza a ação de comprar carta. Compre uma única carta mais a quantidade de cartas conforme os espaços livres do tabuleiro.

LAGARTOS

Os Lagartos começam o jogo com quatro guerreiros no tabuleiro. Oposto aos Marqueses ou oposto as Rapinas, caso as duas facções estejam no jogo, ele escolhe qualquer uma das outras duas extremidades. Junto aos guerreiros já entra também um jardim. Feito isso, preencha os jardins no tabuleiro de jogador.

Habilidade especial – onde os Lagartos possuem o jardim eles governam independente de quem estiver na clareira.

Habilidade negativa – as cartas de pássaro não servem como coringas para os Lagartos.

Fases:

AMANHECER – pode-se realizar três tipos de ações.

1º Cruzada – você pode iniciar um combate em uma clareira párea ou mover os guerreiros para outra clareira e se quiser pode iniciar o combate após mover;

2º Conversão – você pode escolher qualquer clareira desde que seja uma clareira párea (clareira do mesmo naipe onde se encontra o marcador de párea em seu tabuleiro de jogador) para retirar um guerreiro de uma facção adversária e colocar um guerreiro seu no lugar;

3º Santificação – você retira uma construção adversária de uma clareira párea para colocar um jardim seu no local.

Obs.: para realizar essas ações você precisa descartar acólitos (soldados seus derrotados em combates que vão para o seu tabuleiro de jogador no espaço acólitos). Na CRUZADA você descarta dois acólitos, na CONVERSÃO você descarta dois acólitos e na SANTIFICAÇÃO você gasta três acólitos. Caso o marcador de párea esteja do lado ODIADO, você tem o desconto de um acólito para realizar as ações.

Enquanto os Lagartos possuírem acólitos no tabuleiro, pode-se realizar quantas ações forem possíveis.

DIA – durante o dia você pode realizar as seguintes ações:

1º Construir – para construir os Lagartos precisam estar governando a clareira com o mesmo naipe da carta a qual quer construir. Se estiver governando, eles constroem um jardim na clareira;

2º Recrutar – você descarta uma carta de uma clareira correspondente à párea e coloca um guerreiro seu em qualquer clareira de mesmo naipe;

3º Pontuar – coloca uma carta no baralho de almas perdidas e pontua de acordo com o naipe que foi descartado seguindo os espaços livres onde contém os jardins. Essa ação você só pode realizar uma vez por naipe;

4º Sacrifício – os Lagartos podem descartar uma carta de pássaro para pegar um guerreiro de seu estoque e transformá-lo em acólito.

ANOITECER – as cartas voltam para sua mão e você pode utilizá-las para criar. Após criar, as cartas vão para o baralho de almas perdidas. Após a fase de criação você repõe sua mão comprando uma carta e mais uma por cada espaço com o símbolo de comprar cartas que estiver livre no tabuleiro. Lembrando sempre de respeitar o limite máximo de cinco cartas na mão.

Obs.: sempre que um jardim é destruído, ele retorna para seu espaço no tabuleiro e obrigatoriamente você tem que descartar uma carta para o baralho de almas perdidas.

RIBEIRINHOS

Todos os rios presentes no tabuleiro servem como estradas para essa facção. Todas as cartas da sua mão ficam abertas na mesa para que os jogadores saibam o que você possui para negociar com outras facções.

Você começa com quatro guerreiros no tabuleiro principal em qualquer ou quaisquer clareiras adjacentes ao rio. Começa também com três guerreiros no tabuleiro de jogador no espaço destinado aos FUNDOS.

Fases:

AMANHECER – você recebe pagamentos, que se transformam em fundos. Os pagamentos são feitos pelas outras facções oferecendo guerreiros de seus estoques que são colocados no espaço de PAGAMENTOS em seu tabuleiro de jogador. Os serviços oferecidos para as outras facções são cartas, botes (utilizar o rio para mover-se até outra clareira) e guerreiros mercenários por uma rodada.

No final do amanhecer você agrupa todos os guerreiros do seu tabuleiro de jogador no espaço FUNDOS.

DIA – você utiliza os guerreiros que estão nos fundos para realizar suas ações, que podem ser:

1º Mover – você utiliza um guerreiro do fundo como pagamento para realizar a ação de mover. Esse guerreiro vai para o espaço de FUNDOS COMPROMETIDOS;

2º Batalhar – você utiliza um guerreiro do fundo para realizar (iniciar) uma batalha em uma clareira;

3º Criar – para criar você compromete um fundo colocando o guerreiro no entreposto (espaço livre) do seu tabuleiro de jogador que corresponda ao naipe da carta que está sendo criada. Não pode utilizar espaços que ainda não estejam livres;

4º Comprar cartas – para comprar cartas do baralho os Ribeirinhos precisam utilizar os fundos;

5º Recrutar – para recrutar você gasta um fundo para colocar um guerreiro em qualquer clareira com rio. Nesse caso o guerreiro do FUNDO vai para a clareira e não para FUNDOS COMPROMETIDOS. Caso você utilize um guerreiro de outra facção para realizar a ação de recrutar, aí você devolve o guerreiro para a facção dele e pega um de seu estoque para colocar no tabuleiro.

Obs.: para construir um entreposto você gasta dois fundos da facção que comanda a clareira onde quer construir, devolvendo os guerreiros para sua facção. Ex. quero construir um entreposto de raposa em uma clareira de raposa dominada pelos marqueses, eu devolvo dois guerreiros dos marqueses que se encontram em meus FUNDOS para colocar um entreposto na clareira. Em uma batalha, quando uma facção adversária elimina um entreposto seu, esse entreposto retorna para a caixa do jogo e você perde metade dos seus fundos arredondados para cima.

ANOITECER – nessa fase verificamos as cartas em nossas mãos para respeitar o limite máximo de cinco cartas. Realizamos também o ajuste de preços conforme nossa estratégia e observando sempre o tabuleiro e os adversários para definir qual o melhor preço a ser cobrado pelos serviços.

MALANDRO

Escolher qual tipo de Malandro você será durante o jogo. Os Malandros não escolhidos voltam para a caixa do jogo. Os tiles de itens com a letra S, você pega os que são mostrados na sua carta do Malandro e coloca em seu tabuleiro de jogador e os demais itens voltam para a caixa do jogo. Os itens com R são colocados embaixo das ruínas. O Malandro pode explorar essa ruína gastando uma tocha para liberar aquele espaço para construção.

O Malandro começa em uma floresta qualquer. Embaralhe o baralho de tarefas do Malandro e abra três cartas na mesa.

Habilidade especial – o Malandro é ágil, ou seja, ele pode se mover entre as clareiras independente de quem as governe. O Malandro não é um guerreiro e também nunca morre.

Fases:

AMANHECER – nessa fase o Malandro reanima itens que estejam exauridos. Pode reanimar até três itens, e para cada chaleira que tiver na linha do AMANHECER pode reanimar mais dois itens.

Outra ação no AMANHECER que o Malandro pode realizar, é a ação de DESLIZAR, que é, deslizar de uma clareira para outra ou ir para o meio da floresta, que geralmente é utilizada quando o Malandro está muito danificado.

DIA – na fase do DIA o Malandro pode realizar as seguintes ações:

1º Mover – gasta uma bota da sua mochila (o item fica exaurido sendo colocado do lado escuro), para poder realizar a ação de Mover de uma clareira para outra;

2º Batalha – o Malandro precisa ter uma espada para poder iniciar uma batalha, caso contrário ele está indefeso e não pode batalhar. Ele dará dano igual ao número de espadas que possui. Para iniciar a batalha você vai exaurir a espada e rolar os dados. Ex. se você tirar 2 de danos nos dados mas tiver apenas uma espada, você dará um de dano no adversário. E cada dano sofrido pelo Malandro, um item de sua mochila vai para o espaço de itens danificados, independente de esse item estar exaurido ou não;

3º Explorar – a ação de explorar só acontece enquanto existirem as ruínas no tabuleiro. A tocha é exaurida para que o Malandro possa olhar o item que se encontra debaixo da ruína. O item é colocado no tabuleiro de jogador e ele ganha 1PV por esse item. A ruína explorada sai do jogo e aquele espaço fica disponível para construção;

4º Ajuda – você dá uma carta sua com o naipe correspondente a clareira onde você se encontra para a facção que se encontra nessa mesma clareira melhorando assim seu relacionamento com essa facção, movendo o tile em seu tabuleiro de jogador correspondente a essa facção e imediatamente o Malandro ganha os PV's indicados. Para cada carta de ajuda é preciso exaurir um item. Em troca dessa ajuda, obrigatoriamente o Malandro pega um item que está em posse da facção, esse item não pode ser negado e é escolhido pelo Malandro;

5º Ataque – você exauri um tile de pista para eliminar um guerreiro da clareira, se for um exército, essa facção se torna hostil e nunca mais vai confiar no Malandro;

6º Criar / Reparar – para criar você gasta uma carta com naipe correspondente a clareira onde se encontra e também exauri um martelo com o naipe dessa clareira. Outra forma de utilizar o martelo é exaurir o mesmo para recuperar um item danificado;

7º Tarefas – você realiza as tarefas das cartas de tarefa abertas na mesa, exaurindo os itens exigidos para receber a bonificação da carta.

ANOITECER – no anoitecer, temos as seguintes fases:

1º Descanso ao pôr do sol – se você estiver na floresta você vai reparar todos os seus itens exauridos;

Após o descanso ao pôr do sol, você vai comprar cartas. Você compra uma carta, mais uma carta por moeda que o Malandro possuir em seu tabuleiro. Respeitando o limite máximo de 5 cartas na mão.

A mochila do Malandro possui um limite de itens que pode ser carregado. O limite é de seis itens mais dois itens por cada sacola que ele possuir no tabuleiro.