

RELOAD

FIGHT FOR FAME

CAPTURE THE FLAG

RELOAD: *Capture the Flag* é uma expansão; é necessário o jogo básico Reload para se jogar. Essa expansão inclui as regras e os componentes para adicionar o modo de jogo *Capture the Flag* ao RELOAD bem como todas as metas estendidas do financiamento da campanha do Kickstarter: novos personagens, cartas de equipamento, hexágonos e mapas.

//CRÉDITOS

A Kolossal Games gostaria de agradecer a todos os apoiadores que tornaram Reload possível.

Designer: Jean-Marc Tribet, François Rouzé

Ilustrador: Jacqui Davis

Design Gráfico: Chris Byer

Suporte de Design Gráfico: Anthony Questel

Desenvolvedor: Chris Hamm, Chris Byer

Produção: Zongxiu Yao-Charpentier

Tradução: Marcelo Oliveira

Revisão: Kleber Bertazzo e Cristiano Cuty



Modo de jogo *Capture the Flag*

- 20 fichas de fama de Evento QG
- 6 fichas de fama de *Capture the Flag*
- 2 fichas de Bandeira
- 2 cartas de Equipamento de Bandeira
- 2 Hexágonos de Ilha QG
- 1 Livro de Mapas



5 Hexágonos de Ilha



4 Conjuntos de componentes de Personagem

- 6 Fichas de Armadilha (24 no total)
 - 3 Fichas de Muralha (12 no total)
 - 1 Carta de Referência de Ação (4 no total)
 - 1 Carta de Referência de Personagem (4 no total)
 - 1 Miniatura de Personagem (4 no total)
 - 1 Tabuleiro de Personagem (4 no total)
 - 1 Ficha de ID de Trilha de Fama (4 no total)
 - 1 Ficha de Esconderijo (4 no total)
 - 1 Ficha de Ação do Personagem Echo*
- *Exclusivo para ECHO



12 Cartas de Equipamento
Ex-Tech de 3 Estrelas

//CAPTURE THE FLAG

Capture the Flag é uma variante do modo de jogo Team Royale para 2 equipes de 2. Como uma variante do Team Royale, *Capture the Flag* usa a trilha de fama do Team Royale e segue todas as regras encontradas no livro de regras básico de RELOAD, incluindo os textos explicativos de Team Royale que aparecem em caixas verdes.

Novas regras e regras significativamente modificadas para *Capture the Flag* são apresentadas em caixas como esta.

A numeração e os cabeçalhos apresentados nestas regras se correlacionam diretamente com as regras básicas de RELOAD. A menos que indicado de outra forma, essas regras são complementares ao livro de regras Básico. As regras não afetadas por *Capture the Flag* são omitidas neste encarte de regras.

//A BANDEIRA

Ambas as equipes têm uma bandeira na cor de sua equipe representada por uma ficha de Bandeira que permanece em seu hexágono QG até que seja pega com uma ação de Saquear por um jogador da equipe adversária. O jogador que está carregando a bandeira da equipe adversária pode realizar uma ação de Ativar no hexágono QG de sua equipe para Capturar a Bandeira, adicionando uma ficha de Fama Captura de Bandeira da cor da equipe adversária à Trilha de Fama de sua equipe. A partida terminará no final da rodada em que 1 equipe tiver pontuado sua segunda ficha de fama Captura de Bandeira.

Quando um jogador carregando a bandeira da equipe adversária da RELOAD, ele deixa cair a ficha da bandeira no hexágono em que estava quando o RELOAD ocorreu.

Sempre que um jogador estiver no mesmo hexágono com a ficha de Bandeira de sua equipe, e a carta de Equipamento Bandeira que combina com ela não estiver equipada por um jogador adversário, a ficha de Bandeira é automaticamente devolvida ao seu QG.

Blitz está na equipe azul e se move para seu hexágono QG. Ele realiza uma ação de Ativar para resolver a habilidade do hexágono, capturando a bandeira da equipe vermelha. Ele adiciona uma ficha de Captura de Bandeira à Trilha de Fama de sua equipe, virando para o lado vermelho e retorna a bandeira para o QG vermelho.



//PREPARAÇÃO

2. MAPA

Selecione um mapa do livro de Mapas de *Capture the Flag*.

4. PREPARAÇÃO DA ÁREA DE JOGO

A. Fichas e Trilhas

A2. O tabuleiro Proezas e as fichas de fama de Proeza não são usados.

Coloque as fichas de Bandeira no hexágono QG na cor correspondente. Adicione as 2 fichas de Fama de *Capture the Flag* de cada cor ao suprimento.

Adicione as 6 fichas de Fama de *Capture the Flag* ao suprimento.

Adicione 21 fichas de Fama Evento QG ao suprimento. Devolva qualquer excesso de fichas de Fama Evento QG para a caixa.

B. Cartas

Coloque as cartas de equipamento Bandeira perto da área de jogo.

B1. Cartas de Evento não são usadas.

B2. Cartas de Proezas não são usadas.



EQUIPAMENTO INICIAL

Todos os jogadores sacam 2 cartas de equipamento de 1 estrela, guardam 1, colocando-a com a face para baixo em sua mochila à direita do tabuleiro de personagem e descartando a outra.



FAMA INICIAL

O jogador inicial coloca 1 ficha de Fama Evento QG do suprimento na Trilha de Fama da equipe adversária.

NOTA: isto não é considerado parte da fase de evento, siga as regras descritas no verso desta ficha.

//TURNO DO JOGADOR_7

1. FASE INICIAL

1.1 Resurgir

Em *Capture the Flag*, os jogadores ressurgem em vez de saltarem de paraquedas. No início do turno de um jogador, se seu personagem não estiver no tabuleiro, ele é colocado diretamente no hexágono QG de sua equipe ou em qualquer hexágono adjacente não ocupado por outro jogador.

1.2 Escolha o Equipamento

Todas as regras para a escolha de equipamentos permanecem as mesmas, com as seguintes exceções. Um jogador não pode colocar a carta de Equipamento Bandeira em sua mochila

2. FASE DE AÇÃO

ATIVAR

Os jogadores capturam a bandeira da equipe adversária realizando uma ação de ativar no hexágono QG de sua equipe. *Veja a referência de hexágono à direita.*

Cada vez que uma ficha de fama Captura de Bandeira é pontuada, adicione uma Caixa de Suprimentos de 3 Estrelas a cada hexágono de Aldeia.

SAQUEAR

Capture the Flag adiciona 1 opção adicional para os jogadores ao realizarem uma ação de saquear.

Um jogador no mesmo hexágono que a ficha de Bandeira da equipe adversária pode realizar uma ação de Saquear para pegar a bandeira. Ele remove a ficha de Bandeira de seu hexágono atual, coloca-a em seu tabuleiro de personagem e equipa com a carta de Equipamento Bandeira. Se um jogador não tiver um espaço de mão disponível, ele deve abrir espaço neste momento.

NOTA: um jogador não pode desequipar uma carta de equipamento com um dado de ação atribuído a ela.

2.4 Ações Livres

Capture the Flag adiciona 2 opções adicionais para os jogadores que realizam uma ação livre.

Revezar a Bandeira

Uma vez por turno, antes ou depois de resolver uma ação, um jogador pode entregar ou receber a bandeira de seu colega de equipe. Ambos os jogadores ajustam seus equipamentos neste momento seguindo as mesmas regras descritas no passo 1.2 da Fase Inicial.

NOTA: um jogador não pode pegar a bandeira se for forçado a desequipar uma carta de equipamento com um dado de ação atribuído.

Soltar a Bandeira

Uma vez por turno, antes ou depois de resolver uma ação, um jogador carregando a bandeira da equipe adversária pode deixar cair a ficha de bandeira em seu hexágono atual e colocar a carta de Equipamento Bandeira fora do jogo. Eles podem então ajustar seus equipamentos seguindo as mesmas regras descritas na etapa 1.2 da Fase Inicial.

//EVENTOS_7



Capture the Flag usa fichas de fama Evento QG em vez do deck de cartas de Evento. O tempo de resolução permanece o mesmo que o deck de eventos nas regras básicas de RELOAD.

Após a Fase Final de um jogador, antes do próximo jogador realizar seu turno, remova 1 ficha de Fama de Evento QG do suprimento; se não houver mais fichas de Fama Evento QG no suprimento, prossiga para o Fim da Partida, caso contrário, verifique as seguintes condições e resolva:

- Se a bandeira de sua equipe estiver em seu hexágono QG, adicione a ficha de Fama Evento QG removida à trilha de Fama de sua equipe.
- Se a bandeira de sua equipe NÃO estiver em seu hexágono QG, devolva a ficha de Fama Evento QG removida para a caixa do jogo.

NOTA: pule a resolução de fichas de Fama Evento QG até que o último jogador tenha completado seu primeiro turno.

O primeiro Evento QG será sempre resolvido antes do primeiro jogador realizar seu segundo turno.

RELOAD_

RELOAD

Como parte da etapa 1 durante a resolução de um RELOAD, se o jogador estava carregando a bandeira da equipe, ele coloca a carta de Equipamento Bandeira de lado e coloca a ficha de Bandeira da equipe adversária no hexágono. Se um adversário estiver no mesmo hexágono, coloque a ficha de bandeira no hexágono QG da equipe adversária.

// FIM DA PARTIDA_7

A partida termina em 1 de 3 maneiras:

- Um jogador ou equipe alcançando o status de Superstar. Superstars vencem a partida imediatamente.
- O suprimento de fichas de Fama Evento QG se esgotar.
- No final da rodada na qual uma equipe pontue sua segunda ficha de Fama Captura da Bandeira.

Se a partida terminar devido ao suprimento de fichas de Captura da Bandeira ou de QG tiver se esgotado, as equipes comparam suas famas, sendo que a equipe que possui mais fama, vence a partida. Em caso de empate, a equipe com mais fichas de fama Captura de Bandeira, vence. Se ainda houver empate, a equipe com mais fichas de Fama de Evento, vence. Se ainda houver empate, as equipes dividem a vitória.



**FAMAS CAPTURA DE
BANDEIRA**



**3 FAMAS
EVENTO**

//REFERÊNCIA DE HEXÁGONOS_

Os hexágonos nesta expansão aparecem em muitos dos mapas incluídos no livro de mapas de Reload: *Capture the Flag*. Esses hexágonos podem ser trocados por hexágonos do jogo básico, conforme descrito para cada hexágono, ao configurar mapas para qualquer modo de jogo.

ARSENAL

Este hexágono pode ser substituído por qualquer um dos seguintes: Centro de Comunicações, Estação S.A.Ú.D.E., Labirinto ou Armazém.

- Realize uma ação de Ativar para descartar 2 cartas de Equipamento de 1 estrela e sacar 1 carta de Equipamento de 2 estrelas OU descartar 2 cartas de Equipamento de 2 estrelas e sacar 1 carta de Equipamento de 3 estrelas.

ALDEIA NA SELVA

Este hexágono pode substituir ou ser substituído por um hexágono de Aldeia.

- Um jogador em um hexágono de aldeia na selva ganha furtividade e não pode ser alvo de ações de Combate a Distância, a menos que o jogador ativo esteja no mesmo hexágono.
- Realize uma ação de Ativar para sacar 3 cartas de 1 estrela do deck de Equipamentos de 1 estrela. Guarde 2 e descarte 1.

LAGO

Este hexágono pode ser substituído por um hexágono de Montanha.

- Um jogador deve gastar 2 ações de Correr para entrar em um hexágono de Lago.
- Um jogador não pode realizar uma ação de Construir em um hexágono de Lago.

QG DA EQUIPE

Esses hexágonos são usados apenas em Capture the Flag.

- Realize uma ação de Ativar para capturar a bandeira da equipe adversária. Coloque a carta de equipamento bandeira correspondente de lado, devolva a ficha de bandeira para o QG da equipe adversária e pontue a ficha de fama Captura de Bandeira que combine com a cor da equipe adversária.
- Um jogador que termina seu turno em um hexágono QG, independentemente da equipe, coloca seu dado da Linha de Combate de menor valor em sua reserva de defesa.
- Um jogador não pode se teletransportar para dentro ou para fora de um hexágono QG.