



ROOT

Um jogo de Poder e Direito na Floresta da Madeira

Aprenda a Jogar

Índice

Introdução	2
Passo a passo	3
Preparação	4
O Mapa	5
As Cartas	6
Batalha	8
Marqueses	10
Rapinas	12
Aliança	14
Malandros	17
Cartas de Domínio	21
Cenários	22
O Mapa do Inverno	23

Introdução

Root é um ágil jogo de aventura e guerra. Você jogará com uma das quatro facções competindo para mostrar quem é o legítimo governante da vasta Floresta da Madeira.

Fluxo de Jogo

Cada turno é dividido em três fases: **AMANHECER**, **DIA** e **ANOITECER**. Uma vez que você passa por essas três fases nessa ordem, seu turno termina, e o jogador à sua esquerda começa seu turno. As três fases são descritas em detalhes no tabuleiro de facção de cada jogador.

Vitória e Ganhando Pontos de Vitória

Há duas maneiras de vencer: **marcar 30 pontos de vitória** ou **jogar e completar uma carta de domínio**. Cartas de domínio não podem ser jogadas cedo no jogo, então recomendamos aprender sobre elas depois—elas são descritas detalhadamente na página 21.

Em Root, você irá jogar com uma entre quatro facções. Cada uma delas pontua à sua própria maneira.



Os **Marquesses**, invasores, desejam explorar a Floresta da Madeira usando seus vastos recursos para abastecer sua máquina econômica e militar. Essa facção pontua ao **erguer construções** na Floresta da Madeira.



As orgulhosas **Rapinas** desejam reivindicar a glória de sua outrora grande aristocracia e retomar a Floresta da Madeira dos Marquesses. Essa facção pontua a cada rodada ao **construir e proteger ninhos** na Floresta da Madeira.



A **Aliança**, facção ascendente, deseja unir as criaturas da floresta para se rebelar contra seus opressores. Essa facção pontua ao **espalhar simpatia** por sua causa através da Floresta da Madeira.



O astuto **Malandro** deseja ganhar fama—ou infâmia—em meio a todo esse conflito. Essa facção pontua ao **completar tarefas** para as criaturas da Floresta da Madeira e ao **ajudar e prejudicar as outras facções**.

Conforme for lendo, você irá aprender mais sobre as facções e como elas pontuam, juntamente com algumas outras maneiras que qualquer facção pode marcar pontos.



Passo a passo

Se o seu grupo aprende jogando e deseja ir direto ao jogo sem precisar ler extensas explicações das regras, você pode usar nosso robusto passo a passo, conforme descrito abaixo. **Pule esta página se o seu grupo prefere aprender a maioria das regras antes de começar a jogar.**

Mesmo se vocês usarem estas instruções, alguém deve cuidadosamente ler esse guia inteiro antes que seu grupo se encontre para jogar. Nós iremos supor que essa pessoa seja você.

Preparação


Prepare o jogo conforme descrito na próxima página, mas faça as seguintes mudanças:

- 1^o Ordene as facções em sentido horário: Marquês, Rapinas, Aliança, Malandros. Juntamente com o tabuleiro de facções, entregue a cada jogador o **resumo da facção**.
- 3^o Não distribua 3 cartas para cada jogador. Ao invés disso, o resumo irá dizer aos jogadores quais cartas cada um recebe.
- 7^o Siga as instruções de preparação do resumo, não as do verso do tabuleiro de facção. Todos preparam-se ao mesmo tempo e não em uma sequência específica.

Jogando

Quando começarem a jogar, dê a **planilha de instruções** para o jogador com os Marquês, e peça que leia em voz alta o texto selecionado dessa facção, conforme for realizando as ações descritas. Quando seu turno terminar, passe a planilha para o jogador com as Rapinas, que também irá ler em voz alta suas ações. Depois que todos jogarem seu primeiro turno, virem a planilha para o outro lado e sigam para o segundo turno da mesma maneira.

Ao longo deste processo, incentive todos a fazer perguntas. Você provavelmente será capaz de responder a perguntas sobre conceitos compartilhados, como mover-se e lutar sem precisar consultar muito este guia. Se alguém perguntar sobre sua facção, incentive-os a examinar as instruções de seus respectivos tabuleiros de facção — ele é projetado para responder a maioria dessas perguntas. Não fique desanimado se o jogo for interrompido para explicar os pontos mais sutis de batalha ou de criar itens. Para a maioria dos jogadores, o Root é melhor aprendido organicamente. Depois de algumas rodadas, o jogo deve fluir sem problemas.



Resumo

- 1^o Posicione a Torre da guarda e 1 Serraria na clareira de repouso do canto superior esquerdo. (*A Torre da Guarda não ocupa um espaço.*)
- 2^o Posicione 1 guerreiro em cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda (*Ex no total*).
- 3^o Posicione 1 Oficina e 1 Recrutador no mapa, conforme mostrado nas ilustrações do Guia.
- 4^o Posicione as demais construções em suas trilhas, da direita para a esquerda.
- 5^o Pegue as seguintes cartas do baralho compartilhado, trazendo-as para sua mão: (Passaro) Tácticas Brutais (Coelho) Banco Bom Bocado (Rato) Equipamento de Viagem

Carta de Instruções



Planilha de Aprender a Jogar 1^o Turno

Esta planilha de dois lados é seu guia quando um dos jogadores se encontra no jogo. Ela contém as regras de jogo e as instruções de preparação de cada facção. *Ex: NÃO, APENAS AS PARTES RELEVANTES DE CADA TURNO SÃO MARCADAS.*

Marquês (7 jogadores)
Instruções de preparação de cada facção.
1. Torre da Guarda: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
2. Oficina: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
3. Recrutador: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
4. Torre da Guarda: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
5. Serraria: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.

Rapinas (7 jogadores)
Instruções de preparação de cada facção.
1. Torre da Guarda: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
2. Oficina: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
3. Recrutador: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
4. Torre da Guarda: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
5. Serraria: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.

Aliança (7 jogadores)
Instruções de preparação de cada facção.
1. Torre da Guarda: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
2. Oficina: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
3. Recrutador: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
4. Torre da Guarda: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
5. Serraria: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.

Malandros (7 jogadores)
Instruções de preparação de cada facção.
1. Torre da Guarda: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
2. Oficina: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
3. Recrutador: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
4. Torre da Guarda: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.
5. Serraria: Coloque uma unidade para cada clareira, exceto na diagonalmente oposta a torre da guarda.

Planilha de Instruções

Preparação

Se jogar com três jogadores, remova o Malandro. Se for com dois jogadores, faça o mesmo com a Aliança. Para mais detalhes misturando as facções, veja a página 22.

- 1º **Escolha as Facções.** Cada jogador escolhe um tabuleiro de facção e recebe todas as peças relativas à facção escolhida.

O verso de cada tabuleiro de facção lista todas as peças e dá a mecânica básica de jogo.

- 2º **Posicione marcadores.** Posicione o marcador de pontuação de cada facção no “0” na tabela de pontuação.

- 3º **Distribua as Cartas.** Misture o baralho compartilhado de 54 cartas, distribua três para cada jogador.

Não confunda esse baralho compartilhado com os tipos de cartas usados especificamente para cada facção, conforme listado no verso dos tabuleiros de facção.

- 4º **Posicione as Ruínas.** Posicione as quatro ruínas nos quatro locais do mapa marcados com “R”.

- 5º **Construa o Suprimento de Itens.** Reúna os 12 itens mostradas à direita e coloque-os em seus espaços correspondentes perto da parte superior do mapa.

- 6º **Reúna as Outras Peças.** Distribua as 16 cartas de resumo da facção conforme desejado e coloque os dois dados personalizados perto do mapa.

- 7º **Posicionar facções.** Os jogadores posicionam suas facções, conforme descrito em preparação no verso de cada tabuleiro de facção, nesta ordem: Marqueses, Rapinas, Aliança, Malandro.



O Mapa

A maior parte da ação em Root se desenrola no mapa da Floresta da Madeira, consistindo em 12 **CLAREIRAS** conectadas por **CAMINHOS**.

Um rio passa por algumas clareiras. Só use o rio se a Companhia Ribeirinha, como facção da expansão, estiver em jogo.

Movimentando-se pelo Mapa

Você pode **SE MOVER** de clareira a clareira. Quando se mover, pegue um número de guerreiros de uma clareira e os mova para outra clareira que esteja conectada por um caminho.

Os espaços no Mapa delimitados por caminhos são **FLORESTAS**, nas quais apenas os Malandros podem se mover.

Para se mover, você deve **GOVERNAR** a clareira em que você está no momento **ou** a clareira para qual está indo.

Você governa uma clareira se você tiver a maior combinação de **guerreiros e construções** ali. No caso de empate, ninguém é governante.

Várias outras ações em Root irão exigir que você governe clareiras.



Guerreiros

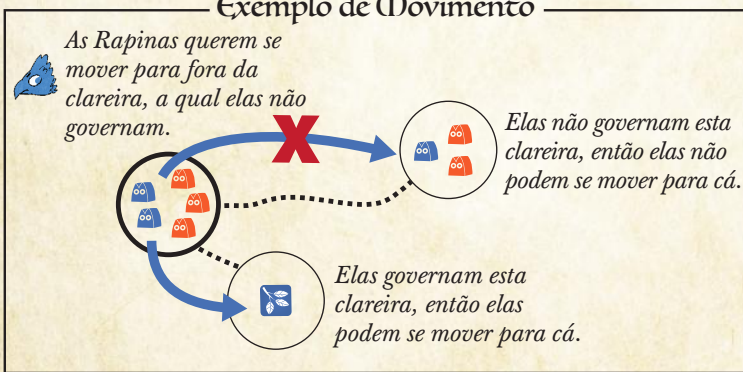


Construções



Marcadores

Exemplo de Movimento



Clareiras

Cada clareira no mapa tem de um a três **LOCAIS**, os quais sustentam **CONSTRUÇÕES** que os jogadores irão posicionar. Uma clareira sem locais disponíveis não pode receber mais construções.



Os locais cheios de ruínas não podem conter edifícios até que o Malandro os explore. Sem o Malandro, esses locais estão bloqueados durante todo o jogo.

Cada clareira também tem **NAIPE**: raposa, coelho ou rato. O naipe de uma clareira representa a comunidade que vive ali.

O naipe de uma clareira mostra tanto seu símbolo quanto a cor das árvores da clareira.



Embora ambos os locais nessa clareira estejam cheios, os marcadores ainda podem ser colocados aqui

As Cartas

Durante todo o jogo, você irá comprar cartas do baralho compartilhado de Root, e muitas ações irão exigir que você gaste as cartas na sua mão. *Gastar uma carta representa chamar animais para trabalhar para você, fazer um favor a você ou negociar um acordo.*

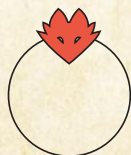
Assim como com as clareiras, cada carta tem um **NAIPE**. Além dos naises raposa, coelho e rato, as cartas tem um quarto naipe: **PÁSSARO**.



Pássaros são selvagens: Os pássaros vivem nas copas das árvores de toda Floresta da Madeira, então você pode tratar sempre um pássaro como se fosse uma carta de rato, raposa ou coelho. Entretanto, se você precisar usar uma carta de pássaro, você não pode substituir por uma carta de outro naipe.

Exemplo de Correspondência

Digamos que você queira atuar em uma clareira de raposa.



*Se a ação diz que você deve gastar uma carta **correspondente**, você pode gastar uma carta de raposa ou de pássaro.*



OU



Cartas Artesanais

A maioria das cartas tem um segundo uso—você pode **CRIAR** a carta para ganhar seu efeito, mostrado na parte inferior dela.

Para criar uma carta, você deve ativar as **PEÇAS ARTESANAIS** nas clareiras mostradas na parte inferior esquerda da carta.

Você pode ativar cada peça artesanal só uma vez por turno. Cada facção tem uma diferente peça artesanal, como abaixo.

Peças Artesanais



Marqueses criam com Oficinas



Aliança cria com simpatia.



Rapinas criam com ninhos.



Malandros criam com martelos.



Efeito Imediato

Se a carta lhe dá um **EFEITO IMEDIATO**, realize o efeito, e então descarte a carta.

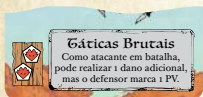
Um efeito imediato comum é pegar um **ITEM** do suprimento do mapa e posicioná-lo na caixa de Itens Artesanais no canto superior direito do seu tabuleiro de facção.



Quando você cria um item, você pontua os pontos de vitória listados na carta!

Se o suprimento não possui o item correspondente para pegar, você **não pode** criar a carta.

Se a carta dá um **EFEITO PERMANENTE**, guarde a carta debaixo do seu tabuleiro de facção de modo a mostrar apenas seu efeito, o qual deve ser usado conforme escrito.



Efeito Permanente

Você não pode criar uma carta com efeito permanente se você já possui uma de mesmo nome.

Exemplo de Criação



Os Marqueses querem criar uma *Mochila Pouco Usada*, que custa 1 rato.



Os Marqueses criam ativando oficinas.

Dia

1^o Crie usando oficinas.

Os Marqueses possuem, no mapa, 2 oficinas de raposa e 2 de ratos.



Logo, os Marqueses podem ativar uma das oficinas de rato para criar esta carta.



Eles pegam o item correspondente do suprimento, recebem 1 ponto e descartam a carta.

Batalhando

Você pode **BATALHAR** contra outros jogadores para remover suas peças do mapa.

Quando você batalha, escolha qualquer clareira onde você tenha algum guerreiro. Você é o atacante e escolhe outra facção que tenha peças ali como defensor.

DE MODO GERAL, A BATALHA TEM DUAS ETAPAS:

- » **Primeiro, role dois dados.** O atacante marca, como dano, o **valor mais alto** do dado, e o defensor marca como dano o **dado de menor valor**. Entretanto, cada jogador não pode efetuar mais dano do que o número de guerreiros presentes na clareira de batalha.
- » **Depois, remova as peças.** Ambos os jogadores removem as peças ao mesmo tempo. O jogador que recebeu o dano escolhe quais peças remover, mas deve remover todos os seus próprios guerreiros da clareira de batalha antes de remover quaisquer construções ou marcadores dali.

PV Sempre que você remover uma construção ou marcador inimigo - mesmo fora da batalha - você marca ponto de vitória!!

Dano Adicional

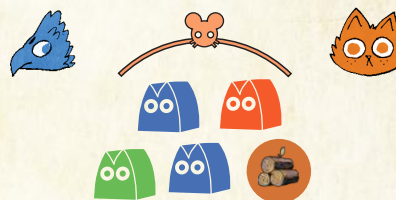
Alguns efeitos permitem a você causar **DANOS ADICIONAIS**.

Danos adicionais representam um posicionamento, tática ou liderança superiores. Eles não estão limitados pelo número de guerreiros na clareira de batalha, então um único guerreiro pode causar danos múltiplos.

O atacante causa um dano adicional se o defensor não tem nenhum guerreiro na clareira de batalha, o que faz dele totalmente **INDEFESO**.

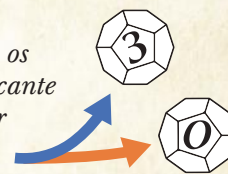
Exemplo de Batalha

As rapinas atacam os marqueses.



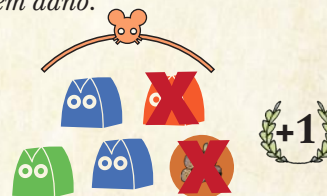
Primeiro...

As rapinas rolam os dados. Como atacante ele recebe o maior resultado.



Então...

Ambos os lados recebem danos. Como as rapinas só possuem 2 guerreiros, elas só fazem 2 danos. Os marqueses não fazem dano.



Os marqueses retornam 2 peças para seu suprimento e as rapinas recebem 1 ponto por remover 1 marcador.

Cartas de Emboscada

Antes de rolar uma batalha, o defensor pode jogar uma **CARTA DE EMBOSCADA** cujo naipe combina com a clareira de batalha para causar dois de dano **imediatamente**.

Uma vez que emboscadas causam danos imediatamente, elas podem reduzir o dano máximo que o atacante pode rolar.

Entretanto, se o defensor joga uma carta de emboscada, o atacante pode frustrar a emboscada, cancelando efeito. Para isto ele também deve jogar uma carta de emboscada correspondente.

Assim como os danos adicionais, os danos de emboscada não estão limitados pelo número de guerreiros presentes na clareira de batalha.

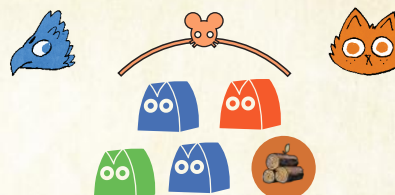
Você pode até mesmo jogar uma carta de emboscada caso esteja **INDEFESO**! Se você tem uma carta de emboscada na mão, não tenha medo de induzir seus inimigos a atacá-lo quando você parece fraco.

Se uma carta de emboscada remover todos os guerreiros do atacante, a batalha imediatamente termina.



Exemplo de Emboscada

As Rapinas atacam os Marqueses.

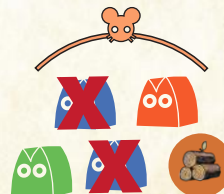


Mas...

Os Marqueses jogam uma carta de emboscada de pássaro! Pássaros são coringas, então essa carta combina com a clareira dos ratos.



As Rapinas não podem frustrar a emboscada, então elas devem remover dois guerreiros, devolvendo-os ao seu suprimento. A batalha termina.



Os Marqueses



*Os Marqueses ocupam a Floresta da Madeira e desejam transformá-la em uma potência industrial e militar. Cada vez que os Marqueses erguem uma de suas **construções** - uma oficina, uma serraria, ou recrutador - eles marcam pontos de vitória. Quanto mais possuírem do mesmo tipo de construção no mapa, mais pontos marcam. Entretanto, para abastecer construções em andamento, os Marqueses devem manter e proteger uma forte e interconectada economia de **madeira**.*

A **Torre da Guarda dos Marqueses** concede duas habilidades especiais enquanto estiver no mapa. Primeiro, ninguém além dos Marqueses pode posicionar peças na clareira onde está o marcador da Torre da Guarda. Também, toda vez que quaisquer guerreiros Marqueses forem removidos, os Marqueses podem chamar seus **Hospitais de Batalha**, gastando uma carta correspondente à clareira dos guerreiros para posicioná-los de volta na clareira onde está sua da Torre da Guarda.

Amanhecer

Posicione um marcador de madeira em cada serraria.

Dia

Primeiro, você pode criar quaisquer cartas em sua mão usando oficinas. Depois, você pode executar até três das seguintes ações.

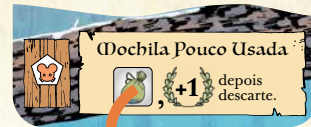
- » **Batalhar:** Iniciar uma batalha.
- » **Marcha:** Fazer dois movimentos.
- » **Recrutar:** Posicione um guerreiro em cada recrutador. Você pode realizar esta ação apenas uma vez por turno.
- » **Erguer:** Posicionar uma construção em uma clareira governada por você com um local aberto gastando marcadores de madeira iguais ao seu custo. Você pode gastar qualquer madeira no mapa conectada a essa clareira por qualquer número de clareiras que você governar. Quando você posicionar a construção, marque os pontos de vitória revelados em seu tabuleiro de facções.
- » **Hora extra:** Gaste uma carta para posicionar um marcador de madeira em uma serraria em uma clareira cujo naipe corresponde à carta gasta.

Aves de Aluguel: Depois de realizar as três ações, você pode usar um número de ações extras ao gastar uma carta de pássaro por ação adicional.

Salvo indicação contrária, uma facção pode executar ações listadas na mesma fase em qualquer ordem e pode executar uma determinada ação várias vezes.

Exemplo de Dia

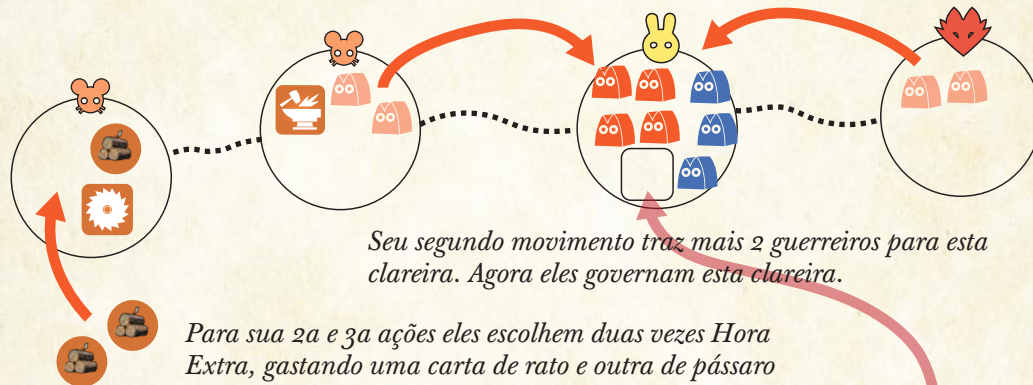
Primeiro, os Marqueses decidem criar uma *Mochila Pouco Usada*, ativando uma oficina de ratos. Eles recebem 1 ponto e colocam o item no seu tabuleiro de facção.



Então eles começam a fazer suas ações:
Primeiro eles escolhem *Marcha*, movendo-se 2 vezes.



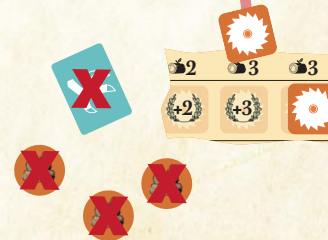
Eles movem 2 guerreiros de uma clareira de ratos, que eles governam, para uma clareira de coelhos que eles não governam.



Seu segundo movimento traz mais 2 guerreiros para esta clareira. Agora eles governam esta clareira.

Para sua 2ª e 3ª ações eles escolhem duas vezes *Hora Extra*, gastando uma carta de rato e outra de pássaro para posicionar 2 madeiras em uma serraria de uma clareira de rato.

Embora eles possuam apenas 3 ações, eles querem continuar, então gastam uma carta de pássaro para fazerem uma ação extra (*Aves de Aluguel*). Eles escolhem a ação de erguer e, como agora controlam a clareira de coelhos, ele pode erguer no espaço vazio. A próxima oficina custa 3 madeiras, oriundas da clareira de ratos. Eles recebem 3 pontos.



Anoitecer

Compre uma carta, mais uma carta por bônus de compra não coberto. Então, se você tiver mais de cinco cartas em sua mão, descarte até ficar com cinco.

A maioria das outras facções compra e descarta durante o Anoitecer exatamente da mesma maneira.

As Rapinas

As Rapinas desejam restaurar sua outrora digna estirpe à sua antiga glória na Floresta da Madeira pelo reassentamento das clareiras da floresta. Durante o Anoiitecer, as Rapinas marcam pontos de vitória pelo número de **ninhos** no mapa. Quanto maior sua presença, maiores serão seus ganhos. Entretanto, as Rapinas estão comprometidas com seu Decreto, um conjunto cada vez maior de ações obrigatórias prometidas por seu líder. A cada turno, elas devem realizar todas as ações em seu Decreto, ou acabar em **tumulto**.

As Rapinas são os **Lordes da Floresta**. Elas governam uma clareira mesmo quando sua presença está empatada com outras facções. Entretanto, seu **Desprezo pelo Comércio** significa que elas pontuam menos quando criam itens.

Amanhecer

Você **deve** adicionar uma ou duas cartas a quaisquer colunas no Decreto. Apenas uma carta adicionada pode ser carta de pássaro.

Dia

Primeiro, você pode criar quantas cartas quiser, usando ninhos.

Depois, você **deve** resolver o Decreto, começando pela coluna mais à esquerda e seguindo para a direita. Em cada coluna, você pode resolver as cartas em qualquer ordem.

Para cada carta em uma coluna, você deve fazer a ação listada pela coluna em uma clareira que combine com a carta. Aqui estão as ações das quatro colunas do Decreto:

- » **Recrutar:** Posicione um guerreiro na clareira correspondente com um ninho.
- » **Mover:** Mova ao menos um guerreiro de uma clareira correspondente.
- » **Batalhar:** Inicie uma batalha em uma clareira correspondente.
- » **Construir:** Posicione um ninho em uma clareira correspondente que você governe com um local aberto e sem ninhos.

Anoiitecer

Primeiro, marque os pontos de vitória mostrados no espaço vazio mais à direita da sua trilha de Ninhos.

Depois, compre uma carta, mais uma carta por bônus de compra não coberto. Se você tiver mais de cinco cartas em sua mão, descarte até cinco.

Ordens Emergenciais: Se você não tiver nenhuma carta durante a fase de Amanhecer, compre uma.

Um Novo Ninho: Se você não tiver ninhos, posicione um ninho e três guerreiros na clareira que tiver menos guerreiros.



Tumulto

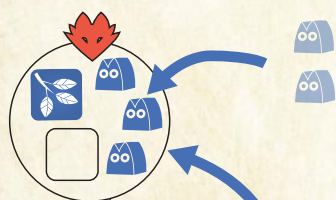
Se você não puder realizar uma das ações do decreto por qualquer motivo, você cai em **TUMULTO**. Siga estes passos:

- » **Primeiro, seu regime é humilhado.** Perca um ponto de vitória por carta de pássaro no Decreto.
- » **Então, sua corte é expurgada.** Descarte todas as cartas no Decreto, exceto as duas cartas de pássaro de Vizir Leal.
- » **Em seguida, seu líder é destituído.** Vire para baixo a face do seu líder atual e a deixe de lado, escolha um novo líder entre os que estão virados para cima, e o posicione no seu tabuleiro de facção. Depois, posicione seus Vizires Leais nos espaços de Decreto listados em seu novo líder.
- » **Por fim, você descansa.** Termine o Dia e vá para o Anoitecer.

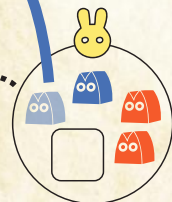
Existem muitas maneiras de cair em tumulto! Por exemplo, você pode não ter nenhum guerreiro em seu suprimento para recrutar, ou talvez todas as clareiras que você governe já tenham um ninho, significando que você não consegue construir mais.

Exemplo de Decreto

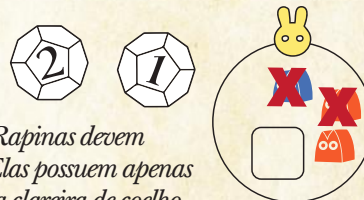
O decreto possui um pássaro e uma raposa em Recrutar; coelho em mover; pássaro em Batalhar e pássaro em Construir.



Depois, as rapinas precisam mover pelo menos 1 guerreiro de uma clareira de coelho.



Para Recrutar, as rapinas escolhem usar o pássaro como uma raposa, posicionando 2 guerreiros em uma clareira de raposa que possui um ninho.



Então, as Rapinas devem batalhar. Elas possuem apenas um alvo na clareira de coelho.

Durante a batalha tanto os Marqueses quanto as Rapinas perdem 1 guerreiro.

Finalmente, as rapinas precisam posicionar um ninho em uma clareira que eles governem e já não possuam um ninho. Eles não tem lugar para posicionar o ninho, logo sua dinastia entra em tumulto!

A Aliança



A Aliança trabalha para ganhar a **simpatia** das várias criaturas oprimidas da Floresta da Madeira. Toda vez que a Aliança posiciona um marcador de simpatia, elas marcam pontos de vitória. Quanto mais simpatias houver no mapa, mais pontos de vitória são marcados. Ganhar a simpatia do povo requer **apoiaadores**, cartas no tabuleiro de facção da Aliança. Esses apoiadores podem também ser incentivados a violentamente se revoltarem. Uma revolta estabelece uma nova **base**, permitindo a Aliança treinar **oficiais** que aumentam sua flexibilidade militar.

A Aliança é perita em **Técnica de Guerrilha**. Quando estiverem se defendendo em uma batalha, a Aliança usa o resultado mais alto no dado e o atacante usa o resultado menor.

Apoiadores, Simpatia e Ultraje

Para agir como uma Aliança, você deve gastar **APOIADORES** - cartas em seu baralho de apoiadores. Apoiadores ficam separados das cartas de sua mão, e você só pode gastar apoiadores pelo seu naipe. Por exemplo, você não pode criar uma carta do baralho de Apoiadores ou jogar uma carta de emboscada de lá para causar dano.

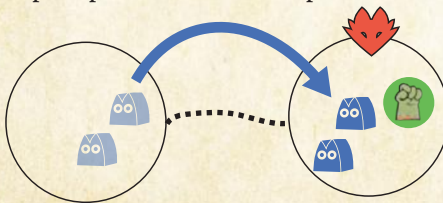
Limites de Apoiador: Se você não tiver uma base no mapa, você só pode ter cinco apoiadores. Descarte qualquer excesso nas cartas.

Apoiadores são frequentemente gastos para posicionar marcadores de simpatia. Posicionar simpatia é a principal maneira de marcar pontos de vitória, e simpatia pode ganhar mais apoiadores pelo meio de **Ultraje**.

Quando outro jogador remover um marcador de simpatia ou mover quaisquer guerreiros para uma clareira com um marcador de simpatia, ele deve adicionar uma carta de sua mão correspondente a aquela clareira para seu baralho de Apoiadores. Se o outro jogador não tiver uma carta correspondente, ele deve mostrar sua mão, e então você compra uma carta do baralho compartilhado e a adiciona ao baralho de Apoiadores.

Exemplo de Ultraje

As Rapinas querem se mover para a clareira da Raposa. Como ela possui um marcador de simpatia, elas devem pagar uma carta de raposa para o baralho de apoiadores.



Depois as rapinas batalham nesta clareira e removem o marcador de simpatia. Elas devem pagar mais uma carta de raposa para o baralho de apoiadores. Elas usam uma carta de pássaro. Caso não pudessem pagar, a Aliança compraria uma carta do baralho compartilhado para seu baralho de apoiadores.

Amanhecer

Você pode se revoltar quantas vezes quiser, e então espalhar simpatia quantas vezes quiser.

- » **Revolta:** Gaste dois apoiadores correspondentes à clareira simpática. Remova todas as peças inimigas ali e posicione a base correspondente. Depois, posicione os guerreiros ali igual ao número de clareiras simpáticas correspondentes ao naipe da clareira de revolta, incluindo a própria clareira de revolta em si. Por último, posicione um guerreiro na seção de Oficiais.

Toda vez que você remover uma base, você terá que remover metade dos seus oficiais e descartar todos os apoiadores correspondentes ao naipe daquela base - até mesmo seus apoiadores pássaros!

- » **Distribuindo Simpatia:** Posicione um marcador de simpatia em uma clareira neutra, adjacente à clareira simpática, se possível. Você deve gastar apoiadores conforme mostrado pelo custo da sua trilha de Simpatia. Se a clareira alvo tem três ou mais guerreiros de outro jogador, você deve gastar outro apoiador correspondente para posicionar simpatia ali.

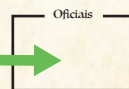


Caso não existam marcadores de simpatia no mapa, posicione o novo marcador de simpatia em qualquer clareira.

Exemplo do Amanhecer

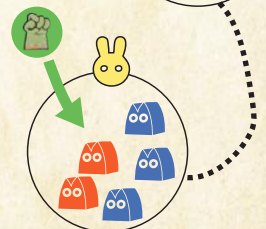
No início do dia, a Aliança escolhe uma clareira simpática de raposa como seu alvo para revolta, gastando uma raposa e um pássaro de seu baralho de apoiadores.

Baralho de Apoiadores



Esta revolta remove o ninho das Rapinas e 2 guerreiros Marqueses, e a Aliança recebe 1 ponto pelo ninho removido. Como a Aliança possui 3 clareiras de raposa simpáticas, eles colocam 3 guerreiros e a base de raposa nesta clareira, bem como um guerreiro na seção de Oficiais.

Depois a Aliança posiciona simpatia em uma clareira de coelho. É a quarta simpatia posicionada, custando 2 apoiadores coelhos. Como as Rapinas possuem 3 guerreiros lá, o custos aumentam para 3 apoiadores coelhos. A Aliança posiciona a simpatia e recebe 1 ponto.



Dia

Você pode realizar as seguintes ações. Diferente do Amanhecer, essas cartas vem de sua mão, **não** de seus apoiadores.

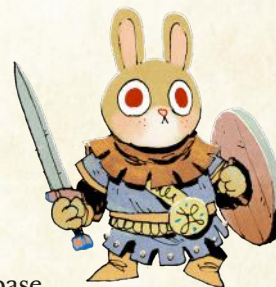
- » **Criar:** Crie uma carta, usando marcadores de simpatia.
- » **Mobilizar:** Adicione uma carta ao seu baralho de Apoiadores.
- » **Treine:** Gaste uma carta cujo naipe corresponda a uma base construída para posicionar um guerreiro na seção de Oficiais. Esse guerreiro é agora um **OFICIAL**.

Seus **oficiais** determinam o número de operações militares que você pode realizar durante o Anoitecer. Sem oficiais, você não pode mover seus guerreiros ou usá-los para batalhar! Treinar oficiais também permitirá a você recrutar novos guerreiros e posicionar marcadores de simpatia sem gastar apoiadores.

Anoitecer

Você pode realizar as seguintes operações militares, de acordo com o seu número de oficiais.

- » **Mover:** Realize um movimento.
- » **Batalhar:** Iniciar uma batalha.
- » **Recrutar:** Posicione um guerreiro na clareira com uma base.
- » **Organizar:** Remova um de seus guerreiros de uma clareira neutra para posicionar um marcador de simpatia ali. Marque os pontos de vitória revelados.

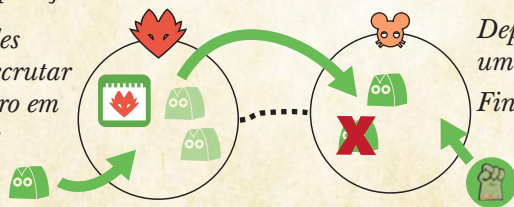


Depois que você encerrar as operações militares, compre uma carta, mais uma carta por bônus de compra não coberto. Depois, se você tiver mais do que cinco cartas na sua mão, descarte até ficar com cinco.

Exemplo de Operações Militares

No início do anoitecer, a Aliança possui 3 Oficiais, logo eles podem realizar 3 operações.

Primeiro eles escolhem recrutar um guerreiro em sua base de raposa.



Depois eles movem 2 guerreiros para uma clareira de rato adjacente.

Finalmente, eles organizam, removendo um destes guerreiros para posicionar uma simpatia nesta clareira.



Malandro

*O Malandro joga em todos os lados do conflito, fazendo amigos e inimigos conforme seus objetivos, enquanto realiza tarefas para incrementar sua reputação na floresta. Conforme o Malandro incrementa sua **relação** com as outras facções ou remove peças de facções hostis a ele, marca pontos de vitória.*

Sendo **Andarilho Solitário**, o Malandro não pode governar uma clareira ou impedir outro jogador de governar uma, mas ele é **Ágil**, então ele pode se mover independentemente de quem governe sua clareira.

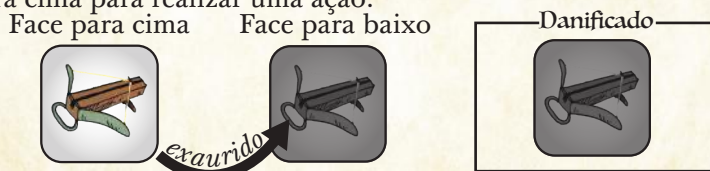
O Malandro possui apenas uma peça: o **PEÃO DO MALANDRO**. Esse peão pode mover-se e batalhar como um guerreiro, mas ele não é um guerreiro.

Itens

Para mover-se e agir efetivamente como um Malandro, você deve administrar seus **ITEMS**, expandindo sua seleção ao explorar as **RUÍNAS** da Floresta da Madeira e fornecendo ajuda às outras facções.

A qualquer momento, um item pode ser **DANIFICADO** ou **SEM DANO**, e um item sem dano pode ser colocado com sua face para cima ou para baixo. Você pode **EXAURIR** um item sem dano virado para cima para realizar uma ação.

Um item pode ter estes 3 estados:



Quando sem dano, , , e são armazenados em suas trilhas no canto esquerdo de seu tabuleiro de facção, enquanto todos os outros itens são armazenados em sua Mochila. Você tem um número limitado de itens para carregar na sua Mochila e você terá que descartar sua capacidade de itens durante o Anoitecer.

Amanhecer

Vire dois itens com a face para cima por em sua trilha no início do Amanhecer e então vire mais três com a face para cima.

Depois, você pode deslizar, movendo seu peão para uma clareira ou floresta adjacente sem exaurir qualquer .









Deslizar é a única maneira de entrar em uma floresta!

Deslizamentos Possíveis




Dia


Você pode fazer várias ações ao exaurir itens, virando suas faces para baixo.

- » **Mover:** Exaure um  para fazer um movimento.
- » **Batalhar:** Exaure um  para iniciar uma batalha.
- » **Ataque:** Exaure um  para remover um guerreiro de sua clareira. Se um jogador não tiver guerreiros ali, você pode, ao invés, remover uma construção ou marcador daquele jogador.
- » **Explorar:** Exaure um  para pegar um item de uma ruína em sua clareira e marcar um ponto de vitória. Remova a ruína do mapa.
- » **Ajuda:** Exaure qualquer item, e dê uma carta de sua mão correspondente à clareira para qualquer jogador que esteja na sua clareira. Depois, pegue um item daquele jogador, de qualquer tipo, da seção de Itens Artesanais.
- » **Tarefa:** Reivindique uma tarefa cujo naipe corresponda à sua clareira ao exaurir dois itens listados na tarefa. Posicione a tarefa reivindicada em sua área de jogo. Depois, você pode comprar duas cartas do baralho, ou pode marcar um ponto de vitória por tarefa desse naipe que você tenha completado, incluindo essa. Por último, compre e estabeleça uma nova tarefa.
- » **Criar:** Exaure uma quantidade de  igual a quantidade de naipes mostrados no custo de construção da carta. Todos os seus  correspondem ao naipe da sua clareira.
- » **Reparar:** Exaure um  para consertar um item danificado.
- » **Ação Especial:** Exaure um  para realizar uma ação listada em sua carta de personagem.

Anoitecer

Se você estiver em uma floresta, conserte todos os seus itens danificados.

Depois, compre uma carta, mais uma carta adicional por  nessa trilha. Se você tiver mais do que cinco cartas na sua mão, descarte até cinco.

Por último, se você tiver mais itens em sua Mochila e na caixa de Itens Danificados do que seu limite de itens - seis mais dois por  nessa trilha - você deve remover os itens da sua Mochila até o seu limite de itens. Devolva qualquer item removido para a caixa.



*Bônus de
Compra do
Malandro*

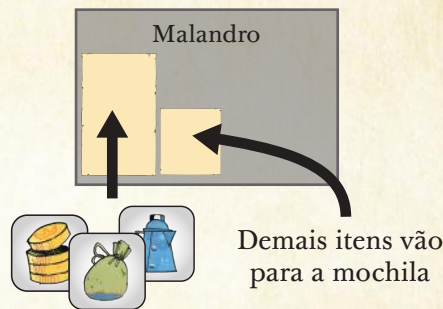
Diferentemente das outras facções, o Malandro não compra bônus normais, mas ao invés disso, compra bônus como itens. Esse item apenas adiciona uma compra bônus se não estiver danificado e estiver com a face virada para cima na sua trilha correspondente.

Mudando Itens

Você pode livremente mover , , e sem danos e voltados para cima, entre sua Mochila e suas trilhas. Se você exaurir um , , ou , você deve movê-lo para a sua Mochila.

Quando um item é danificado, mova-o para sua seção de Itens Danificados na sua Mochila.

Quando um item é reparado, tire-o da seção de Itens Danificados e retorne-o para a Mochila.



Moedas, sacos e chá são posicionados nas trilhas

Relações

Seu Quadro de Relações representa o quão amigável ou hostil as outras facções estão em relação a você.

Você pode melhorar uma relação com uma facção dando cartas com ações de Ajuda. Durante o mesmo turno, você deve realizar a ação de Ajuda em um número de vezes mostrado entre seu atual espaço de relação e o seguinte. Quando você aprimora uma relação, você marca os pontos de vitória listados no novo espaço. Quando você alcança o espaço **Aliado**, você pode se mover e batalhar com os guerreiros dessa facção. Para mais detalhes, veja Leis de Root (9.2.9).

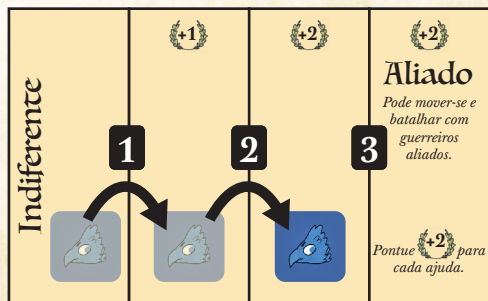
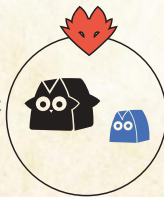
Se você alguma vez remover um guerreiro, posicione seu marcador de relação de facção no espaço de **Hostil**. A partir daí, você marca um ponto de vitória para cada vez que você remover uma das peças deles da batalha durante seu turno, em adição a quaisquer pontos que você marcar por remover construções e marcadores. Entretanto, você deve exaurir outro toda vez que mover-se para uma clareira com quaisquer guerreiros Hostis.

Exemplo de Ajuda e Melhorar Relações

O Malandro quer melhorar sua relação com as Rapinas.



Ele divide uma clareira de raposa com elas, logo ele pode usar a Ajuda nelas. Cada vez ele deve exaurir um item e entregar uma carta de raposa ou pássaro. Ele faz isto 3 vezes.

Ele avança o marcador das Rapinas 2 vezes e recebe 3 pontos.



Batalhando como o Malandro

Devido a você não ter guerreiros, você segue algumas regras diferentes durante uma batalha.

- » O Peão do Malandro não é um guerreiro, então você não pode governar e você não é afetado pelos mesmo efeitos que os guerreiros. Você pode batalhar onde seu peão está.
- » O máximo de dano que você causa ao rolar é igual ao total do seu , sem dano, estando exaurido ou não.
- » Você toma dano ao danificar itens de sua escolha. Se você não tiver nenhum item sem dano, você ignora os danos.
- » Você é indefeso, tomando um dano extra, caso não possua nenhum  consertado.



Exemplo de Batalha do Malandro

O Malandro está em uma clareira com 3 guerreiros Marqueses. Ele possui 2 espadas sem dano em sua mochila. Depois de um relacionamento longo e próspero, o Malandro está pronto a trair seus amigos Marqueses.

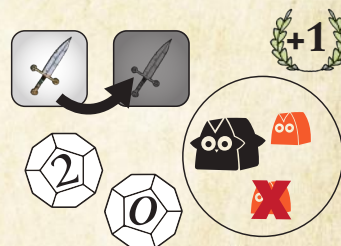
Primeira Batalha

Ele exaure uma espada para batalhar com os Marqueses, que não usam nenhuma carta de emboscada. O Malandro rola os dados, realizando 1 dano e movendo o marcador dos Marqueses para o espaço Hostil. Os Marqueses também realizam 1 dano, e o Malandro escolhe danificar a espada exaurida.



Segunda Batalha

Determinado, ele exaure sua segunda espada para batalhar novamente. Os Marqueses não usam uma carta de emboscada. O Malandro rola os dados. Com apenas 1 espada consertada, o Malandro faz apenas 1 dano. Como ele remove 1 guerreiro de uma facção hostil, ele recebe 1 ponto.



Cartas de Domínio

O baralho tem quatro cartas de domínio, uma de cada naipe. Como as cartas de emboscada, essas cartas não podem ser criadas, mas elas podem ser gastas pelo seu naipe.

Quando você descarta ou gasta uma carta de domínio pelo seu naipe, **não a descarte!** Ao invés disso, posicione-a perto do mapa. Qualquer jogador, durante a fase do Dia, pode pegar uma carta de domínio perto do mapa, gastando uma carta que combine com o naipe.



Mudando Sua Condição de Vitória

Durante sua fase do Dia, se você tiver ao menos 10 pontos de vitória, você pode jogar uma carta de domínio em sua área de jogo para **ATIVÁ-LA**. Remova seu marcador de pontos da trilha de pontuação. Para o resto do jogo, você só pode ganhar alcançando a condição de vitória listada em sua carta de domínio ativada.

Sua carta de domínio ativada não conta contra o tamanho da sua mão, e não pode ser removida de jogo ou substituída.

Formando uma Coalizão como um Malandro

O Malandro não pode governar clareiras, mas ele pode jogar uma carta de domínio para formar uma **COALIZÃO** com o jogador que, não seja ele mesmo, com a pontuação mais baixa. Se houver um empate entre pontuação mais baixa, o Malandro escolhe com quem formar uma coalizão.

Ao formar uma coalizão, o Malandro remove seu marcador de pontuação da trilha de pontuação e o posiciona no tabuleiro de facção daquele jogador. Agora, o Malandro vai compartilhar a vitória se aquele jogador vencer.

O Malandro pode até mesmo formar uma coalizão com uma facção Hostil! Se o fizer, o Malandro move o marcador de relação do parceiro para o espaço de Indiferente.



Cenários

Root pode ser jogado com muitas combinações de facção. A lista a seguir não é exaustiva. Outras combinações são possíveis, mas podem ser mais frágeis e exigir jogadores mais experientes e agressivos. Oferecemos algumas recomendações de combinações (marcadas com uma tocha) como ideais para introduzir o jogo a novos jogadores.

Ao jogar com dois jogadores, não use as cartas de domínio. O jogo com dois jogadores se desenvolve melhor ao curso de dois jogos completos (cada um leva em média 30-45 minutos). Depois do primeiro jogo, os jogadores podem marcar suas pontuações e trocar de facções. Depois do segundo jogo, cada jogador pode adicionar suas pontuações de ambos os jogos para determinar o vencedor.

Dois Jogadores



Rapinas vs. Marquês é um jogo de dois jogadores ideal para aprender o jogo. As Rapinas devem crescer explosivamente para manter os Marquês em xeque.

Jogos de dois jogadores com a Aliança oferece aos jogadores uma chance de aprimorar suas perícias em situações difíceis. Normalmente funcionam melhor contra as Rapinas, mas revoltas bem feitas no momento certo e mobilização rápida podem irritar os Marquês também.

Aqui, as Rapinas devem tomar cuidado ao construir um Decreto que pode resistir aos ataques ágeis do Malandro.

Três Jogadores



A luta entre os Marquês e as Rapinas será a característica definidora desses jogos. Malandro e Aliança devem ter o cuidado de escolher seus amigos e não criar uma situação que eles não possam controlar mais tarde.

Aqui, o Malandro terá um amigo natural na Aliança. Ambos devem estar atentos para uma vitória dominante e não negligenciar o desenvolvimento de sua força militar.

Quatro Jogadores



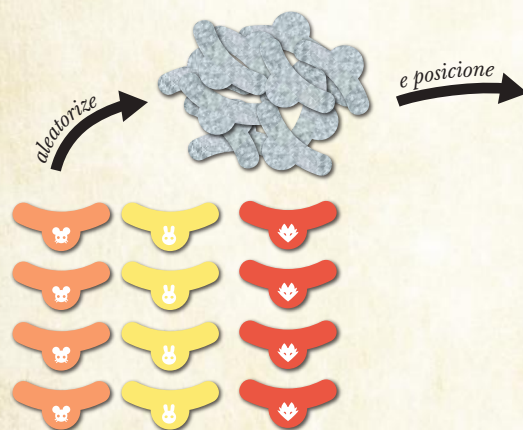
Com o mapa transbordando de intrusos, os Marquês não devem negligenciar o policiamento da Floresta da Madeira, na esperança de conseguir alguns pontos de vitória extras. Se eles perderem o controle, não irão recuperá-lo facilmente.

O Mapa do Inverno

O lado de trás do mapa do outono é o mapa do inverno. Você pode jogar com qualquer combinação nesse mapa, mas é recomendado apenas para jogadores experientes.

Preparação

Antes de jogar no mapa do inverno, pegue os 12 marcadores de naipe, vire-os para baixo e embaralhe-os. Depois, posicione um marcador de naipe perto de cada clareira do mapa. Depois que um marcador de naipe for adicionado em cada clareira, inverta todos eles e prepare o jogo normalmente. Note o diferente posicionamento das ruínas conforme mostrado abaixo.



O Rio Revolto

No mapa do inverno, o rio divide as florestas como se fosse um caminho.

Um Aviso

No mapa do inverno, a aleatoriedade dos naipes nas clareiras pode introduzir um novo desafio para cada facção. Tenha a geografia do mapa em mente ao escolher facções e entenda que certas facções podem ganhar novas vantagens e desvantagens em cada possível configuração.

Glossário de Peças



Guerreiros, que podem se mover pelo mapa e batalhar com peças de outros jogadores. Eles não adicionam regras.



Construções, que iniciam no tabuleiro das facções e podem ser posicionadas em locais livres nas clareiras. Elas adicionam regras.



Ruínas, que cobrem espaços em clareiras. O Malandro pode explorá-las para encontrar itens e limpar seu local.



Peão do Malandro, que pode mover-se pelo mapa e batalhar com peças de outras facções. **Não** é um guerreiro e **não** soma para governar.



Marcadores, que podem ser posicionados em clareiras, mas não ocupam espaços. Eles não adicionam regras.



Marcadores, que acompanham coisas como pontos e relações do malandro com outras facções.



Itens, que o Malandro exaure para receber ações. Todas as facções podem criar itens.

Criando Peças



Marqueses criam com oficinas.



Aliança cria com simpatia.



Rapinas criam com ninhos.



Malandro cria com martelos.



**MAIS PERGUNTAS?
LEIA A LEI DE ROOT!**