



CANGACEIROS

CANGACEIROS

UN'EPOPEA DA 2 A 5 GIOCATORI E DA 60-120 MINUTI DI GIOCO

"Olê, mulher rendeira, Olê, mulher rendá! Tu me ensina a fazer renda, que eu te ensino a namorar!"

(dall'inno dei Cangaceiros, dedicato alla forte e rispettata figura della donna del Nord-Est brasiliano, che ne annunciava l'arrivo).

La desertica regione del Sertão, nel Nord-Est del Brasile, fu teatro per quasi 70 anni (1870-1940) delle gesta dei Cangaceiros, uomini che abbracciavano la via del cangaço, da canga, che vuol dire giogo: come il bue che porta il giogo, così il cangaceiro si caricava di armi e del peso morale di tale scelta, lasciando ogni affetto, sopravvivendo in un territorio ostile, O Sertão, pietraia rovente, chiazzato da aride boscaglie di rovi, le Caatinga, e da alture desolate, le Serras.

L'iconica figura del Cangaceiro va ben oltre l'immagine stereotipata del fuorilegge o di colui che ruba ai ricchi per dare ai poveri; è piuttosto un Cangaceiro sociale che lotta per far rispettare i propri diritti e riparare i torti subiti, un nordestino oppresso che imbraccia le armi contro le prepotenze dei Coroneis (i potenti latifondisti proprietari delle fazendas, grandi appezzamenti di terra), perché il proprio onore vale più di ogni altra cosa.

In questo contesto, i giocatori rappresentano i Capi Cangaceiros e le loro bande, temute e rispettate in tutto il Sertão: armatevi di coraggio e d'onore, sopravvivendo nella Caatinga! Respingete le Volantes dei Coroneis! Assaltate le loro città corrotte! Duellate al facão! Vendicate i torti subiti! Non perdonate il tradimento a nessuno! Aumentate così la vostra fama e diventate il Cangaceiro più famoso di tutto il Sertão!

Questo e molto altro è Cangaceiros!

RICONOSCIMENTI

Autore: Roberto Pestrin

da un'idea di Marco Vassallo

Sviluppatori: Lorenzo Maria Conti e Daniele Ursini

Illustrazioni e copertina: Emiliano Mammucari

Grafica: Francesca Urbinati

Progetto editoriale e supervisione:

Alessandro Lanzuisi

Supervisione materiali e lingua

portoghese: Marta De Carvalho

Coordinamento produzione: Lorenzo Maria Conti

Contributi storici: Marco Vassallo

Un ringraziamento particolare all'ambasciata del Brasile a Roma per il supporto e il materiale fornito, in particolare alla Dr.ssa Marta Santanchè.

Cangaceiros è un gioco della Ergo Ludo Editions

©2022 Ergo Ludo Editions

Distributore esclusivo per l'Italia: Asmodee

Italia Srl

Seguici sui Social!  

L'autore ringrazia tutti i playtester: il prezioso

e instancabile Lorenzo "lollo" Cudicio, Manfredi Guglielmotti, Marco Zamprogno, Luca "Maledice" Lenara, Valeria "Max" Rambaldi, Piergiorgio Lucenti, Paolo Valentino, Nicola Muradore, nonché gli appassionati giocatori che animano GiocaPadova, Quarta Dimensione a Udine, l'Associazione Ludico Culturale Coccinelle Rosa e il circuito di IdeaG.

Un sentito e profondo ringraziamento a Daniele Ursini per aver creduto in me: senza di lui non avrei mai intrapreso questo bellissimo viaggio, grazie!

L'editore ringrazia sentitamente Sergio Bonelli, Hugo Pratt, Hermann, Franco Bignotti e Roberto Diso, per aver dato vita all'immaginario narrativo e grafico fonte di ispirazione del gioco.

Un ringraziamento a Mauro Boselli per la fondamentale *Guida ai Cangaceiros*.

Infine, e più importante di tutti, ringrazia Marta "Dulce" Meu Bem, per il suo continuo incoraggiamento e supporto, e per essere un'inesauribile fonte di ispirazione.



CONTENUTO

1. Un Tabellone a doppia faccia (lato 2/3 giocatori e lato 4/5 giocatori)
2. 12 Carte Volantes divise in 2 mazzi da 6 carte, per 2/3 e 4/5 giocatori. Ogni mazzo ha a sua volta 2 carte di livello 1, 2 di livello 2 e 2 di livello 3
3. 4 Segnalini Rinforzo Prigione
4. 10 Segnalini Rinforzo Volantes
5. 14 Carte Progetto di Vita
6. 8 Carte Serra / 7 Carte Caatinga
7. 20 Carte Capo
8. 17 Segnalini Fazenda (11 **Sertão**, 3 **Serra**, 3 **Caatinga**)
9. 14 Tessere Evento a doppia faccia (attivo/inattivo)
10. Una Tessera "Pace" a doppia faccia (attiva/inattiva)
11. Un Segnalino Benedizione
12. 43 Volantes in legno
13. 25 Segnalini Reis, la moneta del gioco (20 argento di valore 1 e 5 oro di valore 5)
14. Un Facão (indicatore primo giocatore)
15. 20 Cubetti Ferita
16. 20 Segnalini Accordo
17. 20 Segnalini Vendetta
18. 16 Tessere Ricompensa

MATERIALE GIOCATORE

In 5 colori:

- A. Un Segnalino Banda in legno
- B. Una Plancia Giocatore
- C. 11 Cangaceiros in legno
- D. 3 Indicatori Addestramento.
- E. 7 Carte Azione
- F. Un Segnalino Fama



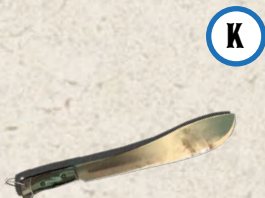
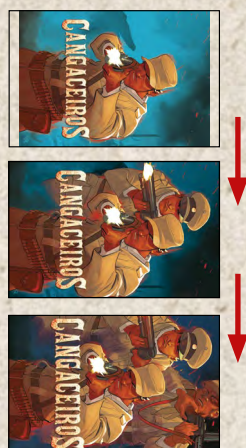
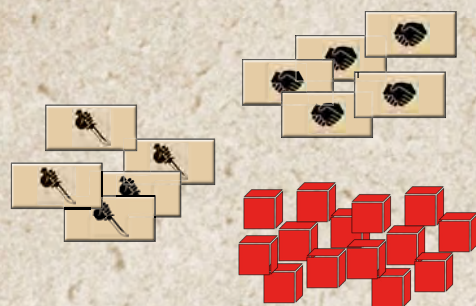
PREPARAZIONE GENERALE

1. Piazza il Tabellone al centro del tavolo, selezionando il giusto numero di giocatori a faccia in su **2f/3f** o **4f/5f**.
2. Prendi le 6 carte Volantes con il giusto numero di giocatori stampato sul fronte **2f/3f** o **4f/5f**. Rimetti nella scatola le carte rimanenti: non verranno utilizzate in questa partita. Separa le carte a seconda del retro (1, 2 o 3 figure Volantes), mischia le 2 carte con le 3 figure sul retro e posizionale sul Tabellone nello spazio dedicato a faccia in giù. Poi mischia le carte con 2 figure e mettile coperte sopra le precedenti. Infine, mischia le 2 carte con una sola figura e mettile coperte sulla cima del mazzo, formando così il mazzo Volantes.
3. Mescola separatamente le carte Serra e Caatinga. Pesca casualmente da ogni mazzo un numero di carte pari al numero di giocatori più uno e disponibile a faccia in su negli spazi dedicati lungo il Tabellone. Rimetti le carte avanzate nella scatola, non serviranno per questa partita.
4. Mescola separatamente i segnalini Rinforzo Prigione e Rinforzo Volantes: disponili in 2 pile a faccia in giù di fianco al Tabellone.
5. Mescola le carte Capi e mettile a faccia in giù nello spazio dedicato sul Tabellone.
6. Prendi la tessera "Pace" e mettila con il lato attivo a faccia in su nel primo spazio del Tracciato Eventi, nella parte alta del Tabellone.
7. Mescola le tessere Evento, pescane 6 e piazzale con il lato attivo a faccia in su sul Tracciato Eventi, una per spazio. Rimetti le tessere avanzate nella scatola: non verranno utilizzate per questa partita.
8. Mescola le carte Progetto di Vita. Pesca un numero di carte pari al numero di giocatori più uno e posizionale a faccia in su negli spazi dedicati del Tabellone. Rimetti le carte rimanenti nella scatola: non verranno utilizzate per questa partita.
9. Prendi i segnalini Fazenda con il numero corretto di giocatori stampato sul retro **2f/3f** o **4f/5f** e posizionali casualmente in ogni spazio dedicato sul Tabellone. I segnalini gialli si posizionano nel **Sertão** (9.1) quelli marroni nelle **Serra** (9.2) e i verdi nelle **Caatinga** (9.3). Rimetti i segnalini avanzati nella scatola: non verranno utilizzati in questa partita.
10. Posiziona sul Tabellone il segnalino Benedizione a faccia in su **♥** nello spazio Crocicchio, di colore grigio.
11. Piazza i segnalini Accordo, Vendetta, Volantes, Reis e cubetti Ferita in una riserva generale, a fianco del Tabellone.
12. Mescola le tessere Ricompensa e piazzale a faccia in su come mostrato sul Tabellone:
 - Una sotto ogni tessera Evento in 2/3 giocatori
 - Due sotto ogni tessera Evento in 4/5 giocatori.



ESEMPIO PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI





PREPARAZIONE GIOCATORE

- A. Scegli un colore e prendi tutti i componenti del colore scelto descritti a pagina 3 nel capitolo MATERIALE GIOCATORE.
- B. Piazza la tua Plancia Giocatore di fronte a te.
- C. Pesca 2 carte dal mazzo Capi, scegline una e scarta l'altra a faccia in giù in fondo al mazzo. La carta scelta deve essere messa nello spazio Capo della tua Plancia Giocatore.
- D. Piazza i 3 indicatori Addestramento nei 3 spazi mostrati sulla carta (diversi per ogni carta). Abilità, bonus e spazi ferita mostrati in questi spazi non saranno attivi fino a quando il relativo indicatore Addestramento non sarà rimosso dallo spazio con l'azione Addestramento (pag. 7).
- E. Piazza le carte Azione del tuo colore a faccia in giù a sinistra della tua Plancia Giocatore, formando il tuo mazzo.
- F. Lascia spazio a destra della tua plancia per creare una pila degli scarti.
- G. Prendi un Reis dalla riserva generale e tienilo insieme a tutti i Cangaceiros del tuo colore a fianco della tua Plancia Giocatore, nella tua riserva personale.
- H. Prendi un tuo Cangaceiro e mettilo sul Tabellone nello spazio Prigione di RECIFE.
- I. Piazza il tuo segnalino Fama nello spazio 4 del tracciato Punti Fama sul Tabellone.
- J. Piazza il tuo segnalino Banda nello spazio centrale di JUAZEIRO.
- K. Dai il segnalino Facão a un giocatore scelto casualmente.

B



PER LA TUA PRIMA PARTITA

Nella scatola troverai un foglio con 5 stickers. Stacca gli stickers dal foglio e attaccane uno su ognuno dei 5 segnalini banda in legno come mostrato.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita a Cangaceiros dura al massimo 7 Round. Ogni Round è diviso nelle seguenti fasi:

1. Nuove Volantes
2. Scegli le Carte Azione
3. Gioca le Carte Azione
4. Evento
5. Attiva le Volantes
6. Fine Turno

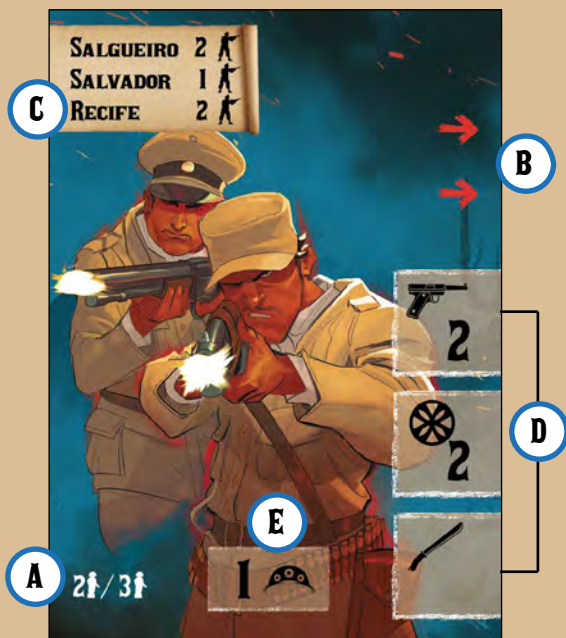
1) NUOVE VOLANTES

In alto a sinistra sul fronte delle Carte Volantes viene mostrato il numero di Volantes

SALGUEIRO 1 e in quali **Città** del Tabellone vanno piazzate (nel primo Round la carta è stampata sul Tabellone). Prendi le Volantes dalla riserva generale e piazzale nelle **Città** indicate.

CARTE VOLANTES

- A. Numero Giocatori
- B. Numero Ferite per Volantes (una per ogni freccia)
- C. Numero Volantes per ogni Città
- D. Pistole/Protezione/Facão
- E. Punti Fama per ogni Volantes



2) SCEGLI LE CARTE AZIONE

I giocatori contemporaneamente prendono in mano tutte le Carte Azione disponibili nel loro mazzo (a sinistra della propria Plancia Giocatore) e ne scelgono 3. Quando tutti hanno scelto le 3 carte si passa alla fase successiva. Se hai meno di 3 carte nel tuo mazzo, devi scegliere tutte le carte disponibili, poi gira la tua pila degli scarti (a destra della tua Plancia Giocatore) a faccia in giù e posizionala alla sinistra della tua Plancia Giocatore, formando un nuovo mazzo. Scegli le carte che ti mancano per arrivare a 3 dal mazzo appena creato.

Nota: Le carte Azione saranno sempre 7 per ogni giocatore e verranno sempre scelte, mai pescate casualmente.

3) GIOCA LE CARTE AZIONE

Le 3 carte scelte vengono giocate in questa fase. A partire dal giocatore con il Facão e procedendo in senso orario, ognuno gioca una carta e la scarta in cima alla propria pila degli scarti (alla destra della propria Plancia Giocatore), risolvendone gli effetti. Le carte sono divise in 2 zone. Quando giochi una carta scegli se utilizzarne la zona superiore (ATTACCO) o quella inferiore (AZIONE). Il prossimo giocatore in senso orario fa lo stesso e così via, fino a quando ogni giocatore non avrà giocato tutte e 3 le carte che ha in mano. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle carte vedi il capitolo "DETTAGLIO CARTE AZIONE" a pag. 13.

Dopo aver giocato la tua terza carta, se il tuo segnalino Banda si trova in uno spazio **Serra** o **Caatinga**, puoi rimpiazzare una tua carta Azione con una relativa carta Serra o Caatinga, scelta tra quelle ancora disponibili. Puoi scegliere la carta da rimpiazzare dal tuo mazzo o dalla tua pila degli scarti. Metti la carta rimpiazzata nella scatola: non verrà più utilizzata per il resto della partita. Metti la nuova carta nella stessa posizione di quella rimpiazzata (mazzo o pila degli scarti).

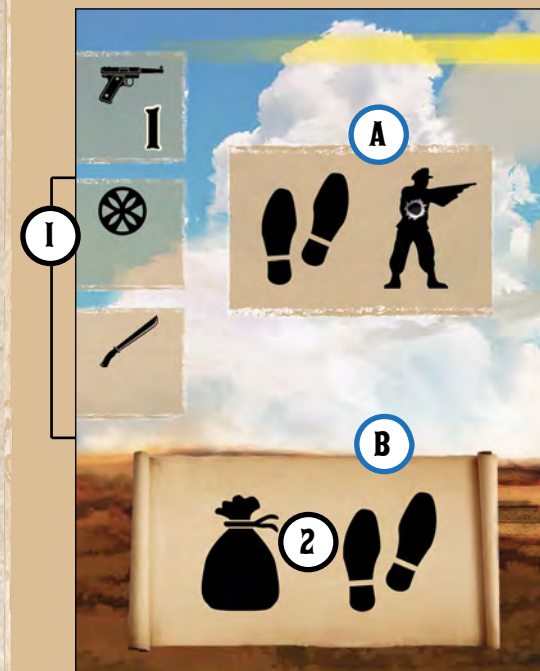
Nota: In ogni momento della partita avrai sempre e solo 7 carte, pari alla somma delle tue carte in mano, nel mazzo e nella tua pila degli scarti.

Quando l'ultimo giocatore gioca la sua terza carta, si passa alla fase successiva.



CARTE AZIONE

- A. Zona Attacco
- B. Zona Azione
- 1. Bonus Pistole/Protezione/Facão
- 2. Simboli Azione



CARTE AZIONE GIOCATORE

Le carte Azione sono le carte che compongono il mazzo iniziale dei giocatori e le carte Caatinga e Serra. Tutte le carte Azione sono divise in 2 zone; la zona superiore (ATTACCO) si utilizza per attaccare le Volantes, mentre quella inferiore (AZIONI) descrive le azioni che si possono svolgere giocando la carta. Quando giochi una carta scegli solo una delle 2 zone.

AZIONI

La parte inferiore delle carte Azione presenta uno o più simboli Azione. Per attivarli, metti la carta nella tua pila degli scarti e dichiara che vuoi usarne la parte inferiore. Risolvi le azioni descritte in qualunque ordine. Non sei mai obbligato a svolgerle tutte. Di seguito la descrizione delle azioni:



Movimento: Muovi il segnalino Banda in uno spazio adiacente. Due spazi sono adiacenti se condividono un confine. Se entri in uno spazio **Caatinga**, subisci una ferita, come evidenziato dal confine rosso che circonda le **Caatinga** (vedi il capitolo FERITE a pag.11). I giocatori considerano le Città connesse dalle ferrovie come adiacenti per il movimento. Le ferrovie connettono SOLO le Città, non gli altri spazi

della mappa. Le Volantes invece NON possono MAI muoversi attraverso le ferrovie.



Esempio di ferrovia che va da Recife a Salvador.



Presidio: Piazza un tuo Cangaceiro dalla riserva nello spazio occupato dalla tua Banda. Il Cangaceiro presidia la Fazenda che si trova nel suo stesso spazio. Non c'è limite al numero di Cangaceiros che possono Presidiare uno stesso spazio. Non si possono mai Presidiare gli spazi **Città** o lo spazio Juazeiro.



Addestramento: Rimuovi un indicatore Addestramento a tua scelta dalla tua carta Capo e mettilo in riserva sulla tua Plancia Giocatore nell'apposito spazio. Ottieni subito l'abilità, il bonus e le ferite eventualmente presenti sotto l'indicatore.



Bottino: Attiva la Fazenda o la **Città** nello spazio del tuo segnalino Banda. Se hai almeno un Presidio all'infuori dello spazio dove è la tua Banda, puoi attivare UNA Fazenda aggiuntiva. Non puoi mai attivare due volte la stessa Fazenda (o **Città**) con la stessa Azione Bottino. Se in uno spazio ci sono Presidi di differenti giocatori, SOLO il giocatore che ha la maggioranza di Presidi in quello spazio potrà attivarla. Scegli l'ordine in cui raccogliere le risorse dalle Fazendas o attivare le **Città**. Dato che nessun presidio può essere piazzato in **Città** per attivare una **Città** è necessaria la presenza della tua Banda (vedi "FAZENDAS E CITTÀ" pag.9).



Scaltrezza: Prendi un Cangaceiro dalla tua riserva e piazzalo su una tessera Evento; scarta poi un segnalino Ricompensa a scelta presente sotto la tessera Evento e ottieni il bonus descritto su di esso. Se non ci sono segnalini Ricompensa sotto la tessera Evento, su questo Evento NON è possibile utilizzare l'azione Scaltrezza. Su ogni tessera Evento non ci può mai essere più di un Cangaceiro dello stesso colore, ma solo Cangaceiros di colori differenti. Se hai un Cangaceiro su una tessera Evento, non ne subisci gli effetti negativi nella fase 4) EVENTO. I Cangaceiros sugli Eventi non ritornano MAI in riserva, restano sulla tessera anche dopo che l'evento è passato.



Nella fase GIOCA LE CARTE AZIONE, puoi scartare una carta Azione e, invece di risolverne gli effetti, svolgere un'Azione Movimento, Presidio o Bottino, come indicato in basso su ogni carta Capo come Abilità di base.

NOTA: Alcuni Capi Cangaceiros hanno abilità speciali attivabili scartando una carta Azione e rinunciando ad attivarla, come descritto sul Capo Cangaceiro stesso e specificato nel Capitolo "CAPI CANGACEIROS" a pag. 14.

Se devi piazzare un Cangaceiro ma la tua riserva è vuota, puoi prenderlo da un tuo Presidio o dalla tua Plancia Giocatore, MAI dalla Prigione di Recife o da una tessera Evento!

4) EVENTO

A partire dal giocatore con il Facão e procedendo in senso orario, ognuno deve affrontare l'Evento attivo, ovvero l'Evento a faccia in su più a sinistra del Tracciato Eventi. Se hai un tuo Cangaceiro sulla tessera dell'Evento attivo, sei protetto da esso. Nel primo Round l'Evento è sempre "Pace", quindi non accade nulla (vedi "PREPARAZIONE

GENERALE" pag. 4). Risolto l'Evento, giralo a faccia in giù sul lato inattivo. L'Evento attivo indica il Round Corrente (vedi "DETTAGLIO EVENTI" a pag. 12).

5) ATTIVA LE VOLANTES

Attiva ogni Volante come segue:

MOVIMENTO

Ogni Volante in questa fase potrebbe muoversi di UNO spazio. Le Volantes hanno 2 bersagli: i segnalini Banda e i Presidi. Se una Volante ha già un bersaglio nel suo spazio, non spostarla, altrimenti spostala in uno spazio adiacente seguendo come indicato dal box priorità sul Tabellone:



1. Se ci sono Bande adiacenti sposta la Volante nello spazio che contiene la Banda con la Fama più alta.
2. Se non ci sono Bande adiacenti sposta la Volante nello spazio che contiene il Presidio con la Fama più alta.
3. Se le prime 2 condizioni non sono applicabili, sposta la Volante seguendo le frecce stampate sul Tabellone.



ESEMPIO MOVIMENTO VOLANTES

Ci troviamo al terzo turno di gioco, fase 5) ATTIVA LE VOLANTES. Durante il MOVIMENTO:

- La Volante "A" ha come unico bersaglio adiacente il Presidio in **Caatinga**, ma alle Volantes è consentito entrare in **Caatinga** solo negli ultimi 2 turni di gioco, come indicato sopra agli spazi eventi; quindi non avendo bersagli validi adiacenti, la Volante si sposterà a Salgueiro, seguendo le frecce.
- Anche alla Volante "B" è proibito entrare in **Caatinga**, ma ha 2 segnalini Banda adiacenti, quindi andrà da quello del giocatore con più Punti Fama. Il giocatore Giallo e quello Rosso sono a pari merito, quindi decide il giocatore con il Facão. Il Facão è in mano al Rosso che decide quindi di spostare la Volante nello spazio con la Banda del giocatore Giallo.
- La Volante "C" ha 2 bersagli adiacenti: il Presidio Blu e il segnalino Banda Giallo. In questo caso la Volante attaccherà sempre prima una Banda, quindi si sposterà nello spazio della Banda del giocatore Giallo.
- La Volante "D" ha già un bersaglio nel suo stesso spazio, quindi rimarrà ferma.

In caso di pari merito il possessore del Facão decide in quale spazio si sposterà la Volante, tra gli spazi a pari merito.

Per tenere traccia delle Volantes attivate in questa fase, dopo la loro attivazione "sdraia" ogni Volante "in piedi". Alla fine del loro movimento, rimetti "in piedi" tutte le Volantes sul Tabellone.



NOTA: Le Volantes non entrano mai nella regione centrale di Juazeiro, in nessun caso. Inoltre non entrano mai nelle **Caatinga**, a eccezione del sesto e settimo turno della partita, come indicato sul Tabellone sopra gli eventi.

ATTACCO

Dopo il movimento, per ogni spazio che contiene almeno una Volante e un bersaglio (Presidio o Banda), le Volantes effettuano un attacco.

Se nello stesso spazio sono presenti sia segnalini Banda che Presidi, la Volante attaccherà sempre la Banda. Per ogni spazio, tutte le Volantes in uno stesso spazio attaccheranno i pezzi di UN SOLO GIOCATORE. Se presenti Capi di giocatori diversi, le Volantes attaccheranno sempre il giocatore con più Punti Fama. In caso di pari merito decide il giocatore con il Facão. Lo stesso avviene nel caso siano presenti Presidi di giocatori diversi. L'effetto dell'attacco delle Volantes dipende dal loro numero:

Numero di Volantes	Ferite Subite dal Capo	Presidi Arrestati
1	1	1
2	2	2
3+	IL CAPO MUORE	TUTTI



Se le Volantes attaccano i Presidi, arresta i Cangaceiros messi a Presidio spostandoli nello spazio Prigione di Recife. Quando il tuo Capo Cangaceiro subisce una ferita, prendi un cubetto Ferita dalla riserva e mettilo in uno spazio ferita libero della carta Capo. Se ti attaccano 3 o più Volantes, oppure se subisci una ferita e non hai più spazi ferita liberi sulla carta, il Capo muore. Per ulteriori dettagli sulla morte vedi il capitolo "MORTE O RITIRO DI UN CANGACEIRO" a pag. 12.



ESEMPIO ATTACCO VOLANTES

Dopo il MOVIMENTO le Volantes attaccano:

- La Volante A non ha nessuno da attaccare nel suo stesso spazio.
- Le Volantes B e C attaccano il Capo del giocatore Giallo infliggendo 2 ferite. Il giocatore Giallo dovrebbe prendere 2 cubi ferita dalla riserva e metterli sugli spazi ferita liberi della sua carta Capo Cangaceiro, ma sceglie di corrompere una delle 2 spendendo un Reis e subendo solo una ferita.
- La Volante D arresta il Presidio Blu. Anche il giocatore Blu ha la possibilità di corrompere la Volante per lasciare nello spazio il suo Presidio, ma sceglie di non farlo.

CORRUZIONE

Se la tua Banda o un tuo Presidio vengono attaccati dalle Volantes, puoi corromperle per evitare l'attacco. Per ogni Reis che spendi, impedisce a una Volante di attaccarti. Le Volantes non corrotte partecipano all'attacco normalmente.

6) FINE TURNO

Alla fine del turno:

1. Passa il Facão al prossimo giocatore in senso orario.
2. Gira la prima carta del Mazzo Volantes e posizionala sopra la precedente.
3. Se il segnalino Benedizione è sul retro, giralo nuovamente sul fronte.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce in uno dei seguenti 2 casi:

1. Alla fine del settimo Round.

OPPURE

2. Se in un turno finiscono le carte Progetto di Vita, gioca fino al termine della fase 3) GIOCA LE CARTE AZIONE e salta le fasi successive.

PUNTEGGIO FINALE


Alla fine della partita somma le tue risorse avanzate:

- Le Carte Serra e Caatinga nel tuo mazzo e pila degli scarti
- I Cangaceiros sulla tua Plancia Giocatore
- I tuoi Presidi in mappa
- I tuoi Reis avanzati
- Le Volantes ottenute
- Gli indicatori Addestramento sulla tua Plancia Giocatore, non sulla carta Capo
- I tuoi segnalini Accordo e Vendetta rimasti
- Sottrai da questa somma il numero di cubetti Ferita sulla tua carta Capo.



Ogni 3 punti risorsa accumulati ottieni un Punto Fama, arrotondato per difetto. Aggiungi questi punti a quelli ottenuti durante la partita. Il giocatore con più Punti Fama è il vincitore. In caso di pari merito, vince il giocatore con meno Cangaceiros nella Prigione di Recife. In caso di ulteriore pari merito, vince il giocatore con meno Cangaceiros sul Tracciato Eventi. Condividi la vittoria in caso di ulteriore pari merito.

FAZENDAS E CITTÀ

Con l'Azione Bottino  attivi una Fazenda o una Città nello stesso spazio in cui si trova la tua Banda, più UNA Fazenda aggiuntiva in un altro spazio dove è presente un tuo Presidio e dove sei in maggioranza. Ogni simbolo mostrato su una Fazenda rappresenta un bonus che puoi ottenere. Se ottieni più di un bonus con l'Azione Bottino, scegli l'ordine con cui riscuoterli. Non sei obbligato a prendere tutti i bonus attivati. I bonus sono:



Reis: Prendi un Reis dalla riserva generale e mettilo nella tua riserva, a fianco della tua Plancia Giocatore. I Reis sono in 2 tagli, da 1 e da 5. In qualunque momento della partita puoi scambiare 5 pezzi da 1 per 1 da 5 o viceversa.



Pistole: Prendi un tuo Cangaceiro dalla tua riserva e piazzalo sulla tua Plancia Giocatore nello spazio libero più a sinistra della riga Pistole. Non puoi mai avere più di 5 Cangaceiros in questa riga.



Facão: Prendi un tuo Cangaceiro dalla tua riserva e piazzalo sulla tua Plancia Giocatore nello spazio libero più a sinistra della riga Facão. Non puoi mai avere più di 5 Cangaceiros in questa riga.

CARTA CAPO

- Nome Del Capo
- Pistole/Protezione/Facão
- Abilità Speciale
- Abilità Base
- Spazi Addestramento
- Spazi Ferite



Protezione: Prendi un tuo Cangaceiro dalla tua riserva e piazzalo sulla tua Plancia Giocatore nello spazio libero più a sinistra della riga Protezione. Non puoi mai avere più di 5 Cangaceiros in questa riga.



Accordo: Prendi un Segnalino Accordo dalla riserva generale e mettilo sulla tua Plancia Giocatore nello spazio libero più a sinistra della riga Accordi. Non puoi mai avere più di 4 Accordi in questa riga.

Puoi utilizzare gli Accordi in diversi modi:

- Durante il tuo turno, come azione gratuita, puoi spendere quanti Accordi desideri dalla tua Plancia Giocatore, rimettendoli nella riserva generale. Per ogni Accordo speso sposta una qualsiasi Volante sul Tabellone in uno spazio adiacente.
- Puoi spendere gli Accordi insieme alle Vendette a MOSSORÒ per convertirli in Punti Fama.
- Per realizzare alcuni Progetti di Vita che ti richiedono di spendere Accordi.



Vendetta: Prendi un segnalino Vendetta dalla riserva generale e mettilo sulla tua Plancia Giocatore nello spazio libero più a sinistra della riga Vendetta. Non puoi mai avere più di 4 Vendette in questa riga.

Puoi utilizzare le Vendette in diversi modi:

- Quando dichiari di attaccare le Volantes, ma prima di pescare i Rinforzi, puoi spendere una e una sola Vendetta spostandola dalla tua Plancia Giocatore alla riserva generale, per ottenere un Punto Fama aggiuntivo PER OGNI Volante uccisa durante lo scontro.
- Puoi spendere Vendette insieme agli Accordi a MOSSORÒ per convertirli in Punti Fama.
- Per realizzare alcuni Progetti di Vita che ti richiedono di spendere Vendette.




Cura: Togli un cubetto Ferita a tua scelta dalla tua carta Capo e mettilo nella riserva generale. Il bonus o abilità precedentemente coperti dal cubetto divengono nuovamente attivi.



Benedizione: Se risolvi l'Azione Bottino in questo spazio, puoi modificare l'ordine degli Eventi sul Tracciato. Scambia la posizione di 2 tessere Evento Attive sul Tracciato Eventi. I Cangaceiros sulle tessere stesse, se presenti, restano sulle tessere stesse. Non scambiare mai l'ordine delle tessere Ricompensa. Dopo aver risolto questa azione, gira il segnalino Benedizione dal lato che contiene solo il simbolo Cura, in modo che nessun altro giocatore possa scambiare

l'ordine degli Eventi nel turno corrente.

Con l'Azione Bottino  puoi attivare anche le Città ma, non potendo creare Presidi in questi spazi, puoi farlo solo se la tua Banda è nella Città specifica. I simboli sulle Città sono:



MOSSORÒ: Paga 1-4-6 tra Accordi e Vendette, in qualunque combinazione, per ottenere 1-3-5 Punti Fama.



SALGUEIRO: Paga 1-4-6 Reis per ottenere 1-3-5 Punti Fama.

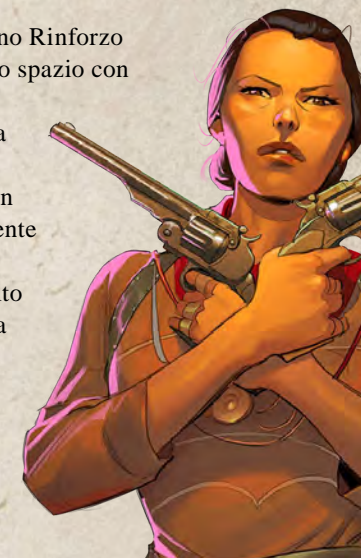


SALVADOR: Paga 1-4-6 Volantes per ottenere 1-3-5 Punti Fama.



RECIFE: Recife è una Città differente dalle altre, in quanto contiene il carcere. Non puoi attivarla con l'Azione Bottino, ma devi attaccarla per interagire con essa. Puoi attaccare Recife solo se è presente almeno un Cangaceiro nelle sue carceri, di qualunque colore esso sia. Per farlo:

- Dichiarare l'attacco alla Prigione di Recife e gioca una carta, esattamente come se stessi dichiarando un attacco alle Volantes.
- Tutte le Volantes nello stesso spazio di Recife difendono la Prigione. Gira una tessera Rinforzo per ogni Volante nello spazio e mettile nello spazio attacco del Tabellone.
- Gira una tessera Rinforzo Prigione e mettila a destra degli eventuali Rinforzi delle Volantes.
- Risolvi l'attacco come descritto nel capitolo "ATTACCARE LE VOLANTES" a pag. 10, considerando anche i bonus del Segnalino Rinforzo Prigione. Il numero di ferite della Prigione è lo stesso di una Volante, come indicato sulla carta Volantes attiva.
- Alla fine dell'attacco prendi come trofeo tutte le Volantes che sei riuscito a uccidere e ottieni i relativi eventuali Punti Fama, come mostrato dalla Carta Volantes attiva.
- Se le ferite sopra il segnalino Rinforzo Prigione hanno raggiunto lo spazio con il teschio, sei riuscito a far evadere i Cangaceiros dalla Prigione. Scegli UN colore tra quelli dei Cangaceiros in Prigione, non necessariamente il tuo colore, e metti tutti i Cangaceiros del colore scelto nella riserva del giocatore a cui appartengono. Ottieni un Punto Fama per ogni Cangaceiro che sei riuscito a liberare.



NOTA: quando attacchi lo spazio di Recife puoi attaccare anche solo le Volantes nello spazio, ignorando la Prigione; ma se decidi di attaccare la Prigione, tutte le Volantes di Recife parteciperanno al combattimento.

ATTACCARE LE VOLANTES

La parte superiore di tutte le carte Azione permette di effettuare un movimento e un attacco alle Volantes. Le due azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine, così come può esserne utilizzata soltanto una e ignorata l'altra.

Quando si dichiara un attacco alle Volantes, gioca una carta Azione e allinea i simboli Pistola, Protezione e Facão della carta giocata per l'attacco con le rispettive tre righe della tua Plancia Giocatore. Tutte le Volantes presenti nella stessa zona della propria Banda partecipano alla battaglia. Pesca un segnalino Rinforzo per ogni Volante nel territorio e mettilo negli appositi spazi del Tabellone accanto alla carta Volantes attiva, allineando i simboli. Non c'è limite al numero di Volantes che si possono attaccare. Ogni Volante ha un numero di ferite pari al numero di frecce sulla carta attiva.



Ora l'attacco ha inizio:

ATTACCO

L'attacco si svolge in 2 fasi, Fuoco e Corpo a Corpo, eseguite in quest'ordine:

A) FUOCO

In questa fase si confronta la potenza di fuoco della tua Banda con la difesa delle Volantes attaccate e viceversa:

- Calcola la tua potenza di fuoco sommando i numeri sulla riga Pistole della tua carta Capo, più un punto per ogni Cangaceiro sulla stessa riga della tua Plancia Giocatore, più gli eventuali bonus sulla Carta Azione giocata per attaccare. Calcola la difesa delle Volantes data dalla somma dei valori Protezione sulla carta Volantes corrente, più gli eventuali bonus presenti sui segnalini Rinforzo. Se la difesa eguaglia o eccede la potenza di fuoco, non accade nulla. Per ogni punto in cui la potenza di fuoco eccede la protezione, infliggi una ferita. Prendi un cubetto Ferita dalla riserva per ogni ferita inflitta e piazzalo negli spazi Ferite Volantes del Tabellone, riempiendoli dall'alto in basso, da sinistra a destra.
- Calcola la potenza di fuoco delle Volantes sommando i numeri sulla riga Pistole della carta Volantes attuale, più gli eventuali bonus presenti sui segnalini Rinforzo. Calcola il valore di difesa della tua Banda sommando la Protezione data dalla tua carta Capo, più un punto per ogni Cangaceiro sulla stessa riga della tua Plancia



ATTACCARE LE VOLANTES

Il giocatore Giallo decide di attaccare 3 Volantes, quindi gioca una carta Azione e ne utilizza la parte superiore. Grazie al movimento, si sposta nello spazio delle Volantes da uno spazio adiacente, poi inizia l'attacco:

- Pesca 3 segnalini Rinforzo, uno per Volantes, e li mette nella zona attacco del Tabellone.
- Confronta la sua potenza di fuoco, pari a 6 (3 per il Capo, 3 per i Cangaceiros sulla riga Pistole e 0 per la carta azione), con la Protezione 4 delle Volantes (2 per la carta Volantes, più 2 per i due bonus da 1 sui rinforzi). La potenza di fuoco del Giallo supera di 2 punti la protezione delle Volantes, infliggendo 2 ferite. Il Giallo prende 2 cubetti Ferita e li mette nello spazio ferite Volantes dall'alto in basso, da sinistra a destra.
- Confronta la potenza di fuoco delle Volantes pari a 4 (2 per la carta Volantes, più 2 per i due bonus da 1 sui Rinforzi) con la sua Protezione di 3 (2 per il Capo, più 1 della carta Azione). La potenza di fuoco delle Volantes supera di un punto la protezione del Giallo, quindi il giocatore Giallo subisce una ferita e sceglie di rimuovere un Cangaceiro dalla riga dei Facão. Avrebbe anche potuto mettere un cubetto Ferita sulla sua carta Capo Cangaceiro, ma preferisce, per il momento, preservare la forza del Capo mantenendo i suoi bonus che sarebbero stati annullati dalla ferita ricevuta.
- Nessuna delle due fazioni è stata sconfitta in quanto il Capo Cangaceiro è ancora in vita e ci sono ancora 2 Volantes in gioco; quindi si passa al corpo a corpo; il Giallo ha 3 in forza (grazie ai 3 Cangaceiros sulla riga Facão), quindi le Volantes subiscono altri 3 danni. Assegna le ferite alle Volantes come nella fase di fuoco.
- Le Volantes hanno forza 1 (grazie al segnalino Rinforzo). La banda del giocatore Giallo subisce 1 ferita. Il Giallo sceglie questa volta di ferire il suo Capo piazzando un cubetto Ferita sulla carta Capo Cangaceiro e annullando il bonus di 3 delle Pistole.
- Il Giallo è ancora in vita mentre 2 delle 3 Volantes attaccate, con 2 ferite l'una, sono state sconfitte. Il Giallo ottiene le 2 Volantes sconfitte come trofei e le piazza nella sua riserva a fianco della sua Plancia giocatore. La terza Volante resta in vita.
- I cubetti Ferita tornano nella riserva generale e i segnalini Rinforzo vengono messi a faccia in giù e mescolati con i segnalini rimasti nella riserva.

Giocatore, più i bonus sulla Carta Azione giocata per attaccare. Se il valore di difesa eccede la potenza di fuoco, non accade nulla. Per ogni punto in cui la potenza di fuoco eccede la protezione, subisci una ferita. Per ogni ferita subita perdi un Cangaceiro o ferisci il Capo (vedi il capitolo "FERITE" a pag.11). Puoi decidere di uccidere il Capo ma se ci sono ferite in eccesso e puoi assegnarle ai Cangaceiros DEVI farlo.

Dopo la fase Fuoco, se le ferite inflitte sono sufficienti a uccidere tutte le Volantes attaccate, ossia tutti gli spazi teschio sopra i segnalini Rinforzo Volantes sono occupati da un cubetto Ferita, oppure se a causa delle ferite subite il tuo Capo muore, termina il combattimento e passa al capitolo successivo "FINE DEL COMBATTIMENTO"; altrimenti procedi con il CORPO A CORPO.

B) CORPO A CORPO

Se l'attacco non si è concluso nella fase FUOCO, il combattimento continua a colpi di Facão:

- Calcola la tua forza sommando i numeri sulla riga Facão della tua carta Capo, più uno per ogni Cangaceiro sulla stessa riga della tua Plancia Giocatore, più i bonus sulla carta Azione giocata per attaccare. Assegna TUTTE le ferite come nella fase FUOCO.
- Calcola la forza delle Volantes sommando i numeri sulla riga Facão della carta Volantes attiva, più la somma degli eventuali bonus sui segnalini Rinforzo Volantes. Assegna TUTTE le ferite come nella fase FUOCO.

FINE DEL COMBATTIMENTO

Per ogni cubetto nello spazio teschio sopra i segnalini Rinforzo, una Volante muore; prendi la Volante nello spazio attaccato e tienila nella tua riserva a fianco della tua scheda come trofeo, anche nel caso in cui sia morto il tuo Capo. Per ogni Volante uccisa ottieni Punti Fama in base al suo valore: 0 Punti nei primi 3 turni, 1 Punto nei turni 4 e 5 e 2 Punti nei turni 6 e 7, come indicato anche dalla carta Volantes attiva.

Ricorda che le Vendette incrementano i punti Fama delle Volantes uccise (vedi "VENDETTA" pag.9).



FERITE

Quando attacchi le Volantes, per ogni ferita subita devi scegliere:

- Un Cangaceiro muore: prendi il Cangaceiro più a destra da una riga a tua scelta della tua Plancia Giocatore e mettilo nella tua riserva personale.
- Il Capo Cangaceiro viene ferito: prendi un cubetto Ferita e mettilo in uno spazio ferita libero della tua carta Capo. Il cubetto annulla il valore o l'abilità speciale posta sotto di esso. Se non hai più spazi ferita liberi sulla carta e stai assegnando una ferita al Capo, questo muore. Per ulteriori dettagli vedi il capitolo MORTE O RITIRO DI UN CANGACEIRO a pag. 12.

NOTA 1: Se possibile DEVI assegnare tutte le ferite subite. Non puoi mai far morire volontariamente il Capo ignorando le ferite in eccesso.

NOTA 2: Nella fase 5) ATTIVA LE VOLANTES, durante l'attacco delle Volantes, DEVI ferire solo il Capo, non puoi mai far morire un Cangaceiro.

PROGETTI DI VITA

Dopo aver giocato una carta Azione, puoi dichiarare di voler risolvere un Progetto di Vita, ma solo se rispetti le seguenti condizioni:

- Il Capo Cangaceiro è addestrato al massimo, cioè non ha indicatori Addestramento sulla sua carta.
- Hai tutte le risorse rappresentate su almeno una carta Progetto di Vita.

Scegli UNA delle carte Progetto di Vita disponibili e spendi le risorse mostrate sulla carta. Ottieni 9 Punti Fama meno un punto per ogni cubetto Ferita sulla tua carta Capo, poi rimetti la carta nella scatola.

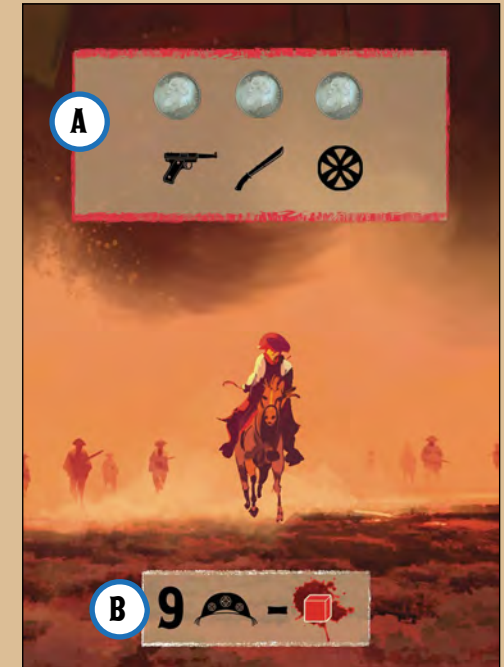
Dopo aver risolto un Progetto di Vita il tuo Capo Cangaceiro si ritira (vedi "MORTE O RITIRO DI UN CANGACEIRO" pag.12).

Le risorse da spendere, mostrate sulle carte Progetto di Vita, sono:

- Scegli e rimuovi un tuo Presidio dal Tabellone.
- Scegli e rimuovi un tuo Presidio dal Sertão.
- Scegli e rimuovi un tuo Presidio dalla Serra.
- Scegli e rimuovi un tuo Presidio dalla Caatinga.

PROGETTI DI VITA

- A. Risorse da pagare, come indicato dal riquadro rosso
- B. Punti Fama ottenuti, 9 meno il numero di cubetti Ferita sulla propria Carta Capo



- Rimuovi il Cangaceiro più a destra di una riga a tua scelta dalla tua Plancia Giocatore.
- Rimuovi il primo Cangaceiro a destra dalla riga Facão della tua Plancia Giocatore.
- Rimuovi il primo Cangaceiro a destra dalla riga Pistole della tua Plancia Giocatore.
- Rimuovi il primo Cangaceiro a destra dalla riga Protezione della tua Plancia Giocatore.
- Scarta un Segnalino Vendetta dalla tua Plancia Giocatore.
- Scarta un Segnalino Accordo dalla tua Plancia Giocatore.
- Rimuovi una Volante dalla tua riserva.
- Spendi un Reis.

MORTE O RITIRO DI UN CANGACEIRO

Se devi assegnare una ferita al tuo Capo e sulla carta non ci sono più spazi Ferita liberi, il Capo Cangaceiro muore.

Perdi immediatamente Punti Fama pari alla tua Taglia (vedi il box Taglia qui sotto).

Se hai risolto un *Progetto di Vita* o se il tuo Capo Cangaceiro muore, segui la seguente procedura:

- Scarta la tua carta Capo.
- Sposta in tuo segnalino Banda a Juazeiro.
- Pesca le prime 2 carte dal mazzo Capi, scegline una e metti l'altra a faccia in giù in fondo al mazzo. Piazza la carta scelta nello spazio dedicato al Capo della tua Plancia Giocatore.
- Metti i 3 indicatori Addestramento negli appositi spazi della tua nuova carta Capo.

Ora la tua banda ha un nuovo Capo ed è pronta ad agire alla prossima carta giocata.

TAGLIA

La taglia di un Capo è indicata nella fascia a sinistra del Tracciato Punti Fama: più punti si hanno e maggiore sarà la taglia. Il livello raggiunto dal segnalino punti Fama di un giocatore ne indica anche la taglia. La taglia rappresenta i punti che un giocatore deve perdere in caso di morte o i punti che rischia siano sottratti se si subisce l'effetto di una carta Caatinga (VEDI CARTE CAATINGA). Se un giocatore perde il suo ultimo Punto Fama, rimuove il segnalino dal tracciato punti fama ma la sua taglia rimane 1. Ignora ulteriori Punti Fama Persi, non si può mai scendere sotto lo 0.

ESEMPIO: In questo caso il giocatore Giallo ha una taglia da 1, il Verde da 2 ed il Rosso da 3.



DETTAGLIO EVENTI

SARGENTO QUELÉ



SARGENTO QUELÉ:

Clementino (Quelé) Furtado fu un ex cangaceiro. Si arruolò nella polizia dopo che la sua fazenda subì un attacco dalla banda di Lampião, durante il quale furono uccisi un nipote e un fratello. Nonostante le decine di scontri, non riuscì mai a catturare il famigerato Lampião.

Le Bande negli spazi **Sertão**, **Serra** o **Città**

subiscono 3 ferite (vedi "FERITE" a pag.11).

LUGER PARABELLUM



LUGER PARABELLUM:

La pistola Luger Parabellum fu introdotta in Brasile nel 1906. Questa pistola semi-automatica era di gran lunga preferita alla più diffusa Revolver Colt.

Paga 2 Reis per ogni Cangaceiro sulla tua Plancia Giocatore nella riga Pistole. Perdi 2 Punti Fama per ogni Cangaceiro che non riesci a pagare.

FACADA



FACADA:

Il duello al coltello, meglio al facão, era considerato un atto di rispetto e risolveva molte controversie. Inoltre, solo a colpi di facão ci si poteva fare strada nella fitta Caatinga.

Paga 2 Reis per ogni Cangaceiro sulla tua Plancia Giocatore nella riga Facão. Perdi 2 Punti Fama per ogni Cangaceiro che non riesci a pagare.

PROCURA-SE

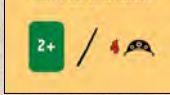


PROCURA-SE:

Molte furono le taglie e gli arresti che reclusero i cangaceiros nelle più svariate prigioni, anche se molti furono graziati.

Paga 2 Reis per ogni tuo Cangaceiro nella Prigione di Recife. Perdi 2 Punti Fama per ogni Cangaceiro che non riesci a pagare.

RASO DA CATARINA



RASO DA CATARINA:

Il Raso da Catarina è una zona della Caatinga: deserto, cespugli spinosi, cactus, serpenti velenosi, come il terribile jararaca, e animali feroci come l'onça parda, il puma della Caatinga.

Se non hai almeno 2 carte Caatinga perdi 4 Punti Fama. Mostra i retri delle carte agli avversari dal tuo mazzo e/o nella tua pila degli scarti, senza spostarle.

PEDRO CANDIDO TRAIADOR!



PEDRO CANDIDO TRAIADOR!:

Pedro Cândido fu il traditore che portò le volantes di João Bezerra alla grotta di Angico dove si nascondeva Lampião. E questo causò la morte dello stesso Lampião e gran parte della sua banda.

Metti nella Prigione di Recife tutti i tuoi Presidi nella **Caatinga** e nel **Sertão**.

MATAR OS MACACOS!



MATAR OS MACACOS!:

Macaco, scimmia in Portoghese, era un termine dispregiativo con

il quale i cangaceiros appellavano le volantes.

Se non hai almeno 3 segnalini Vendetta sulla tua Plancia Giocatore perdi 4 Punti Fama.

CORRUPÇÃO



CORRUPÇÃO:

Avere un'ampia lista di fiancheggiatori (os coiteiros) soprattutto politici, rendeva i coroneis molto potenti e i cangaceiros imprevedibili. La corruzione aveva la sua importanza, ma era pur sempre un'arma a doppio taglio...

Se non hai almeno 3 segnalini Accordo sulla tua Plancia Giocatore perdi 4 Punti Fama.

COITAMENTO

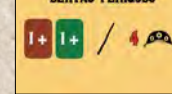


COITAMENTO:

Talvolta i cangaceiros avevano la necessità di nascondersi proprio all'interno delle fazendas dei coroneis, per un tempo necessario a ristabilirsi dopo le battaglie; questo spesso aveva un costo monetario.

Paga 2 Reis per ogni indicatore Addestramento sulla tua Plancia Giocatore (NON sulla tua carta Capo Cangaceiros!). Perdi 2 Punti Fama per ogni indicatore che non puoi pagare.

SERTÃO PERIGOSO



SERTÃO PERIGOSO:

Il Sertão è l'area desertica del Nord-Est brasiliano, dove il caldo e la siccità la fanno da padroni e dove le uniche chiazze di bosaglia presenti, chiamate Caatinga, sono un ammasso aggrovigliato di rovi e cactus. Il Sertão è, quindi, un luogo pieno di insidie ma ha costituito per i cangaceiros anche un rifugio impenetrabile per molti anni.

Se non hai almeno 1 carta Caatinga e 1 carta Serra perdi 4 Punti Fama. Mostra i retri delle carte agli avversari, dal tuo mazzo e/o nella tua pila degli scarti, senza spostarle.

BÊNÇÃO DE PADRE CICERO



BÊNÇÃO DE PADRE CICERO:

Padre Cicero della cittadina di Juazeiro era un prete cattolico considerato dai sertanejos il Santo del Sertão: si diceva che compisse miracoli e gli stessi cangaceiros si affidavano alle sue preghiere. Famoso è il rituale del corpo fechado per consentire una protezione dai proiettili e dalle armi da taglio.

Se non hai almeno 6 Cangaceiros sulla tua Plancia Giocatore, perdi 4 Punti Fama.

CALA A BOCA!



CALA A BOCA!:

Il tradimento era un evento imperdonabile per qualsiasi cangaceiro. Il traditore veniva punito con la morte, oppure con quella dei suoi cari.

Paga 2 Reis per ogni tuo Presidio in mappa. Perdi 2 Punti Fama per ogni Presidio che non puoi pagare.



SERRA DA CAPIVARA:

La Serra da Capivara si trova nel cuore del Raso da Catarina ed è un luogo impraticabile, o così si pensava. Infatti, fu uno dei primi luoghi dove le volantes riuscirono a entrare, anche se ci vollero gli sforzi congiunti di quattro stati del Nord-Est per farsi largo tra le rocce al suo interno.

Se non hai almeno 2 carte Serra perdi 4 Punti Fama. Mostra i retri delle carte agli avversari dal tuo mazzo e/o nella tua pila degli scarti, senza spostarle.



TOCAIA:

L'agguato era un evento usuale, sia di giorno sia di notte, per la vita del cangaceiro. Un luogo si rivelava sicuro, un altro poteva segnare la propria fine.

Sposta tutti i tuoi Presidi dagli spazi Serra nella Prigione di Recife. Se la tua Banda è in una Caatinga o in una Città subisce 3 ferite (vedi "FERITE" a pag. 11).

DETTAGLIO CARTE AZIONE

CARTE INIZIALI

Le 7 carte Azione Iniziali rappresentano la dotazione iniziale di ogni giocatore e i loro simboli sono stati descritti in precedenza nel capitolo "AZIONI" a pag.6-7.



CARTE SERRA

Le Carte Serra hanno, nella parte alta, le medesime azioni di tutte le altre carte per attaccare le Volantes.

Le carte Serra si prendono se la tua banda si trova in uno spazio Serra, dopo aver giocato dalla mano la tua terza e ultima carta del turno. Nella parte inferiore ti permettono di eseguire azioni differenti da quelle delle carte iniziali.



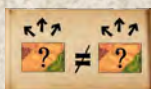
Rimuovi permanentemente dal gioco il segnalino Fazenda nello spazio della tua Banda. Eventuali presidi rimangono nello spazio. Ottieni 3 Punti Fama e subisci 2 ferite (Vedi "FERITE" a pag.11).



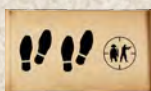
Ottieni 1 Reis per ogni Cangaceiro sulla tua Plancia Giocatore (non il Capo).



Subisci una ferita (vedi "FERITE" a pag.11). Effettua fino a 3 azioni agguato. AGGUATO: Rimuovi dallo spazio della tua Banda uno tra Presidi avversari o Volantes e ottieni un Punto Fama. I Presidi tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori, mentre ottieni le Volantes come trofei.



Esegui 2 azioni Bottino da 2 Fazendas diverse, non Città ovunque sulla mappa.



Ottieni 2 Movimenti ed effettua un'azione agguato. AGGUATO: Rimuovi dallo spazio della tua Banda uno tra Presidi avversari o Volantes e ottieni un Punto Fama. I Presidi tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori, mentre ottieni le Volantes come trofei.



Ottieni 2 Reis per ogni tuo Presidio in mappa



Metti una tua carta Azione presente nella tua mano, mazzo o pila degli scarti nella scatola e sostituiscila con una carta Serra o Caatinga disponibile. La nuova carta resta nella stessa posizione della carta sostituita (mano, mazzo o pila degli scarti).



Ottieni un Reis e un Cangaceiro per ogni tuo Presidio nelle Caatinga. Metti il Reis in riserva e il Cangaceiro su una riga a tua scelta della tua Plancia Giocatore.

CARTE CAATINGA

Le Carte Caatinga hanno, nella parte alta, le medesime azioni di tutte le altre carte per attaccare le Volantes. La parte bassa di queste carte invece presenta un'azione di movimento e un'azione di minaccia verso una Banda avversaria che si trovi nello stesso spazio del Tabellone. Come sempre le azioni possono essere utilizzate nell'ordine desiderato. Il giocatore avversario che subisce gli effetti della minaccia può scegliere tra 2 opzioni:

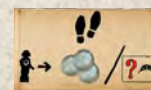


- Subire gli effetti della carta.

OPPURRE

- Perdere Punti Fama pari alla sua taglia attuale e far guadagnare al giocatore che ha giocato la carta lo stesso numero di punti Fama persi. Nel caso in cui chi subisce la minaccia abbia 0 Punti Fama, non perde ulteriori punti, ma chi ha giocato la carta ottiene comunque 1 Punto Fama.

Se il bersaglio non ha almeno una delle risorse descritte dalla carta Caatinga, può scegliere solo la seconda opzione. Gli effetti delle carte sono:



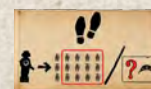
Il bersaglio ti dà tutti i suoi Reis.



Il bersaglio ti dà tutti i suoi segnalini Accordo e Vendetta. Metti in riserva generale i segnalini che non puoi tenere sulla tua Plancia Giocatore.



Tutti i Presidi del bersaglio finiscono in Prigione. Piazza tutti i tuoi Cangaceiros in Prigione sulla riga Protezione della tua plancia; eventuali Cangaceiros in eccesso finiscono in riserva.



Il bersaglio mette tutti i Cangaceiros sulla sua Plancia Giocatore in riserva, tranne quelli sulla prima colonna. Tu ottieni dalla tua riserva lo stesso numero di Cangaceiros e li piazzati sulla tua Plancia Giocatore nella stessa posizione.



Scambia una carta Serra o Caatinga a tua scelta del giocatore bersaglio con una tua carta. Le carte scambiate rimangono nelle relative posizioni (mano, mazzo o pila degli scarti).



Il bersaglio ti dà tutte le Volantes nella sua riserva.



Il bersaglio riempie di cubetti Ferita tutti gli spazi ferita liberi della sua carta Capo Cangaceiros e tu togli tutti i cubetti Ferita dalla tua carta Capo Cangaceiros.



CARTE CAPI CANGACEIROS



Antônio Silvino

Nato nel 1875, è una leggenda nella storia del cangaço: si elesse Governatore del Sertão, disconoscendo l'ufficiale sovranità di Recife. Fu un vero Cangaceiro d'onore, combatteva la corruzione e le ingiustizie del governo. Dopo

quasi vent'anni, Silvino fu imprigionato a Recife; graziato dal presidente Getúlio Vargas, morì di vecchiaia.

Se assalta la prigione di RECIFE non pesca il segnalino rinforzo prigione e fa evadere i Cangaceiros se riesce a sconfiggere tutte le Volantes a difesa. Se a RECIFE non ci sono Volantes, vinci automaticamente un attacco contro la prigione. Ottieni un punto fama aggiuntivo dopo l'attacco.



Cabeleira

Fu uno dei primi cangaceiros. Crudele e privo di scrupoli, devastò la zona del Pernambuco. Grande stratega del combattimento nel Sertão, divideva la sua banda in piccoli gruppi, i quali attaccavano più

fronti, facendo disperdere le proprie tracce. Fu catturato per inseguire l'amore di una donna e impiccato a Recife. Per spaventare i bambini, ancora oggi si cantano canzoni sulle terribili gesta di Cabeleira dal lungo crine (da qui il senso del nome).

Quando utilizza l'azione movimento, muove la sua Banda fino a 2 spazi aggiuntivi.



Cocada

Andò via dalla banda di Silvino per guidare un suo sottogruppo. Esaltato torturatore, si sentiva un santo e, con la Bibbia in mano, costringeva le donne a "salvarsi" concedendosi a lui. Furono i suoi stessi compagni a tendergli un

agguato, trafiggendolo con 35 coltellate.

Come azione speciale può scartare una carta e effettuare un'azione AGGUATO: Rimuovi dallo spazio della tua Banda uno tra Presidi avversari o Volantes e ottieni un Punto Fama. I Presidi tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori, mentre ottieni le Volantes come trofei.



Corisco

Soprannominato anche O Diabo Louro, "il Diavolo Biondo", sia per il colore dei suoi capelli che per la sua capacità di combattente. Abile e imprendibile, dopo la morte di Lampião, del quale era un

fedelissimo, Corisco prese il comando della banda; accecato dal dolore, morì in battaglia, abbattuto da una raffica di mitra delle volantes di José Rufino, senza arrendersi. Perché, come disse: "Sono un uomo che muore, non che si arrende". Con la fine di Corisco, nel Maggio del 1940, si decreta la fine ufficiale del cangaço.

Quando la sua Banda attacca le Volantes pesca un segnalino Rinforzo in più e poi ne scarta uno tra quelli pescati.



Dadá

Legata a Corisco, era una donna dalla personalità talmente forte da guadagnarsi il rispetto di molti cangaceiros. Abile con le pistole, sparava con due mani. Rimase al fianco dell'amatissimo Corisco fino alla fine, quando le volantes di Zé

Rufino lo ferirono mortalmente. In quella drammatica situazione prese il comando ma, ferita, venne arrestata e in prigione le fu amputata la gamba andata in cancrena. Nel 1980, il suo coraggio fu riconosciuto e omaggiato dal Consiglio municipale di Salvador de Bahia. Dopo Maria Bonita, è considerata una delle grandi donne del cangaço, ancora oggi celebrata nel Sertão.

Quando effettua l'azione Bottino, raccoglie da un Presidio aggiuntivo.



Dulce

Ultima cangaceira della banda di Lampião. Entrò nel cangaço non per scelta, ma dopo essere stata rapita dal cangaceiro Criança. Grazie alla sua forza caratteriale e fisica, la donna nordestina sopravvisse a quella vita e allo

storico massacro di Angico, dove morirono sia Lampião che Maria Bonita. Arrendendosi in cambio di un'amnistia, iniziò a lavorare in una fattoria nei pressi di Minas Gerais.

Quando converte Reis a Salgueiro, con 3 Reis ottiene 4 Punti Fama e con 5 Reis ne ottiene 6.



Esperança

Antonio Ferreira da Silva, fratello maggiore di Lampião, detto Esperança, abilissimo nella guerriglia, ebbe un ruolo importante nella banda del famoso fratello, ma la sua fine fu tragica e sfortunata: durante una festa, il

fucile dell'amico Luiz Pedro cadde in terra e una pallottola partì, colpendo Antonio in pieno petto. Pochi istanti prima di morire, perdonò Luiz, raccomandandogli di vegliare su Lampião, come lui aveva fatto.

Quando la sua Banda viene attaccata dalle Volantes, ne ignora 2. Ad esempio, se ci sono

fino a 2 Volantes nel suo spazio non subisce ferite, se ce ne sono 3 ne subisce solo una, se ce ne sono 4 ne subisce solo 2.



Gato

Considerato uno dei più crudeli e spietati cangaceiros, uccise molti componenti della sua stessa famiglia. Si dice che, innamoratissimo della sua donna india, Inacinha, perse quasi il

senno quando lei fu arrestata. Sulla strada verso la prigione, uccise senza pietà chiunque incontrasse, ben 11 persone caddero sotto il suo fuoco! Ferito mortalmente, Gato fu raccolto dai compagni che lo portarono nella Caatinga. Dopo qualche giorno, il suo corpo fu trovato circondato da uccelli che banchettavano su di esso.

Se con l'azione Bottino ottiene almeno un Cangaceiro con Facão, ne ottiene uno in più.



Inacinha

Donna del cangaceiro Gato, Inacinha era dotata di grande fascino e furbizia. Dopo la morte di Gato, fu imprigionata incinta, ma riuscì a scappare ingraziandosi il secondino.

Inacinha è un esempio di come le donne del cangaço fossero abili e di grande personalità.

Quando effettua l'azione Presidio, invece di piazzare un Cangaceiro nello stesso spazio della Banda, lo può piazzare ovunque sulla mappa.



Jararaca

Divenne famoso per aver preso parte all'assalto della città di Mossorò. Spavaldo, scherzava sempre con la morte, anche in quel drammatico frangente. Fu catturato e messo in prigione, ma non smise mai di scherzare: il

giorno della sua morte sorrideva al sergente Quelé, mentre veniva giustiziato nel cimitero di Mossorò con una coltellata alla gola.

Quando converte Accordi/Vendette a Mossorò, con 3 Accordi/Vendette ottiene 4 Punti Fama e con 5 Accordi/Vendette ne ottiene 6.



Jesuíno Brilhante

Famoso cangaceiro romantico, con il quale si presume sia iniziato ufficialmente il cangaço intorno al 1870. Jesuíno difendeva il popolo dai soprusi e decideva lui dove era necessario intervenire. Morì armi

in pugno in un agguato, ma del suo corpo si persero misteriosamente le tracce.

Se con l'azione Bottino ottiene almeno un Cangaceiro con pistola, ne ottiene uno in più.



Juriti

Famoso per il suo fascino, donnaiolo e crudele, Juriti provava piacere quando uccideva i propri nemici, torturandoli senza pietà. Visse in modo estremo, finché non fu catturato, terminando la sua vita bruciato vivo nella Caatinga.

Il suo valore di Pistole è pari alla somma di Pistole e Facão. Nella fase Corpo a Corpo il suo valore di Facão è 0.



Lampião

Virgulino Ferreira da Silva detto Lampião. Prese il suo nome da battaglia durante uno scontro notturno contro le volantes: "il suo fucile non smise mai di sparare, come un lampione nella notte priva di stelle". Da qui il

nome di Lampião. Di sicuro il più grande e ricordato cangaceiro dell'intera epopea, il Re del Sertão. Le sue gesta erano famose in ogni angolo del Nord-Est. Arrivò ad assaltare anche la città di Mossorò al comando di 50 cangaceiros. Ricevette anche la benedizione del Santo del Sertão, Padre Cicero, nella città di Juazeiro che lo accolse come un salvatore, cercando anche di redimerlo. Fu un tradimento a decretare la sua fine: il 29 Luglio 1938 la banda di Lampião si nascondeva in un luogo quasi inaccessibile nel cuore della Caatinga, Angico. Grazie a una soffiata, il tenente João Bezerra fece aprire il fuoco su Lampião e i suoi uomini. Fu un massacro. Le teste di Lampião e Maria Bonita furono prese insieme a quelle di molti altri. Lampião era caduto, ma il suo mito iniziava.

Con una sola azione Addestramento si addestra completamente (rimuovi tutti e 3 gli indicatori dalla carta).



Lidia

Donna molto bella e ricca di fascino, pagò a caro prezzo l'essere sentimentalmente legata al temutissimo cangaceiro José Baiano, uomo geloso e violento. Fu barbaramente uccisa dallo

stesso José Baiano e la sua tragica fine ancora oggi viene considerata come una delle più terribili vicende di amore e morte dell'intera epopea.

Non appena l'indicatore Addestramento viene tolto dal suo spazio abilità, ottiene immediatamente un Cangaceiro da mettere in una riga a sua scelta. Ogni volta che ottiene un Cangaceiro in Protezione lo mette su una

riga a sua scelta. Come azione speciale può scartare una carta e curarsi 3 ferite.



Maria Bonita

È senza dubbio la più famosa fra le donne che si diedero al cangaço. Fu un colpo di fulmine quello che colpì Maria Bonita e Lampião: lasciò il marito pur di unirsi a lui e alla sua banda.

Dotata di una fortissima personalità, era rispettata e temuta da tutti. Perse la vita ad Angico, insieme al Re del Sertão. Uniti nel cuore e nel sangue fino all'ultimo respiro.

Con l'azione Scaltrezza può prevenire un Evento anche se non è presente un segnalino Bonus e scegliere un qualunque segnalino Bonus tra gli scarti.



Milian

Omaggio all'attore Tomas Milian che recitò la parte del cangaceiro cinematografico Espedito, detto "il Redentore", nel film "O Cangaceiro" del 1969, per la regia di Giovanni Fago.

Quando effettua un'azione Bottino in uno spazio con la ferrovia ottiene un Reis aggiuntivo.



Ponto Fino

Fratello più giovane di Lampião, abilissimo con il fucile. La sua vita fu rapida e intensa: morì valorosamente armi in pugno a Várzea do Touro, Bahia, nel 1932, all'età di ventitré anni.

Quando converte Volantes a Bahia, con 3 Volantes ottiene 4 Punti Fama e con 5 Volantes ne ottiene 6.



Volta Sêca

Fu il più giovane cangaceiro della banda di Lampião, abbracciò il cangaço quasi da bambino per sfuggire alle botte della matrigna. Gli piaceva comporre canzoni per rallegrare la banda. Volta Sêca fu arrestato tre volte e, dopo due

evasioni, fu condannato a 145 anni di prigione. Nel 1952 ricevette la grazia dal presidente Getúlio Vargas e subito dopo fu consulente per il film "O Cangaceiro" di Lima Barreto. Morì nel 1997 a 79 anni.

Quando scarta una carta per effettuare un'azione base, le effettua tutte e 3: Movimento + Presidio + Bottino.



Zabelê

Zabelê è un esempio di giovane sertanejo che fuggiva da una vita senza prospettiva per abbracciare la leggenda dei cangaceiros. Si salvò miracolosamente dal massacro di Angico. La leggenda narra che evitò i proiettili poiché

si tramutò nell'uccello Zabelê, volatile del Brasile, nascondendosi tra le nuvole. Sta di fatto che non fu mai trovato il suo corpo. Zabelê era volato via, trovando forse dimora tra le nuvole del Sertão.

Non appena l'indicatore Addestramento viene tolto dal suo spazio abilità, ottieni immediatamente un Accordo. Se con l'azione Bottino ottiene almeno un Accordo, ne ottiene uno in più.



Zé Baiano

Famigerato cangaceiro della banda di Lampião. Temutissimo da tutti per le sue capacità di combattimento e di guerriglia, e per la violenta personalità. La sua storia nel cangaço è legata a quella della sua donna Lidia:

dopo la tragica morte di lei, diventò ancora più spietato e iniziò a marciare a fuoco con le sue iniziali JB il volto delle donne che, secondo lui, mostravano atteggiamenti irrispettosi. Alla fine, trovò la morte in un agguato armato da parte di un altro cangaceiro, anche se sulla sua fine sono sorte diverse leggende.

Se rimuovi l'indicatore addestramento dallo spazio abilità ottieni immediatamente una Vendetta. Se con l'azione Bottino ottiene almeno una Vendetta, ne ottiene una in più.



PROGETTI DI VITA

Per risolvere un progetto di vita bisogna essere **COMPLETAMENTE ADDESTRATI** (non avere indicatori addestramento sulla propria carta Capo) e pagare le risorse all'interno del riquadro rosso.


CARTE VERDI-MARRONI

Sono descritte nel capitolo "DETTAGLIO CARTE AZIONE" a pagina 13.

ELENCO SIMBOLI



Minaccia Banda: Gioca questa carta contro una Banda nello stesso spazio della tua Banda. Il giocatore che subisce la Minaccia deve scegliere se:

perdere un numero di punti Fama pari alla propria Taglia  e farli guadagnare al giocatore che lo ha minacciato

OPPURE

dargli le risorse descritte dalla carta, come indicato a pag. 13. Se il giocatore minacciato non ha almeno una delle risorse da cedere è costretto a scegliere l'altra opzione.



Numeri Rossi: Indicano di rimuovere il numero di risorse rappresentate.



Movimento: Muovi di uno spazio adiacente o tramite le ferrovie.



Presidio: Piazza (o rimuovi se riquadro rosso) un Cangaceiro nello spazio della tua Banda, mai in **Città** o a Juazeiro.



Addestramento: Sposta un indicatore Addestramento dalla tua carta Capo alla tua Plancia Giocatore.



Bottino: Ottieni i bonus nello spazio della tua Banda e in UNO spazio dove hai almeno un Presidio e sei in maggioranza.



Scaltrezza: Piazza un Cangaceiro su un Evento e ottieni la ricompensa.



Attacca Volantes: Inizia un combattimento contro tutte le Volantes nello spazio della tua Banda.



Reis: Ottieni un Reis.



Pistole/Protezione/Facão: Piazza (o rimuovi se riquadro rosso) un Cangaceiros sullo spazio più a destra della riga Pistole/Protezione/Facão.



Esploratore: Piazza un presidio in uno spazio a tua scelta ovunque sulla mappa, anche se la tua banda non è presente (non in **Città** o a Juazeiro).



Accordo/Vendetta: Prendi (o rimuovi se riquadro rosso) un segnalino Accordo/Vendetta.



Cura: Rimuovi un cubetto Ferita dalla tua carta Capo.



Benedizione: Scambia la posizione di 2 Eventi.



Rimuovi dal Gioco: Rimetti nella scatola la risorsa sotto la X.



Volante: Metti nella riserva una Volante.



Cangaceiro: Piazza (o rimuovi se riquadro rosso) un Cangaceiro a scelta dalle righe Pistole/Protezione/Facão.



Agguato: Per ogni simbolo Agguato rimuovi dal Tabellone un Presidio avversario nello spazio della tua Banda OPPURE prendi come trofeo una Volante nello stesso spazio della tua Banda. Ottieni un punto Fama.



Punti Fama: Ottieni i Punti Fama indicati.



Carta Azione: Una carta Azione Iniziale/Serra/Caatinga.



Carta Verde: Carta Caatinga.



Carta Marrone: Carta Serra.



Carta Marrone o Verde: Carta Serra o Caatinga.



Prigione: Spazio della città di Recife dove vengono mandati i Cangaceiros catturati dalle Volantes.



Evasione: Sposta un tuo Cangaceiro dalla prigione allo spazio più a sinistra della riga Protezione.



Spazio Città: Rappresenta le 4 città sul Tabellone: Recife, Salvador, Bahia e Mossorò.



Spazio Serra: Gli spazi marroni del Tabellone.



Spazio Caatinga: Gli spazi verdi del Tabellone.



Spazio Sertão: Gli spazi gialli del Tabellone.



Simbolo Ferita: Subisci una Ferita.





Ottieni Immediatamente: Ottieni immediatamente la risorsa all'interno del cerchio.

FASI

- Nuove Volantes:** Piazza le Volantes nelle città seguendo la carta Volantes attiva.
- Scegli le Carte Azione:** SCEGLI tre carte dal tuo mazzo.
- Gioca le Carte Azione:** Partendo dal giocatore con il Facão e procedendo in senso

orario, ognuno gioca una carta a scelta dalla mano. Dopo la terza carta giocata, se il tuo segnalino Banda si trova in uno spazio **Caatinga** o **Serra**, PUOI sostituire una tua carta con una carta Caatinga o Serra a scelta tra le carte disponibili.

- Evento:** Tutti i giocatori subiscono gli effetti dell'Evento attivo. I giocatori con un Cangaceiro sull'Evento lo ignorano. Infine gira l'Evento attivo.
- Attiva le Volantes:** le Volantes nello stesso spazio di un bersaglio non si muovono, le altre si muovono di UN SOLO spazio verso una Banda adiacente; se non ce ne sono, verso un Presidio adiacente; se non ce ne sono seguono le frecce. In caso di pari merito decide il giocatore con il Facão. Dopo il movimento, attaccano. Se attaccano una Banda ne feriscono il Capo; se attaccano un Presidio, lo portano nella Prigione di Recife.
- Fine turno:** Il Facão passa al prossimo giocatore in senso orario, poi gira una carta dal mazzo Volantes; infine, se il segnalino Benedizione è sul retro , giralo sul fronte .

FINE PARTITA

La partita finisce:

- al settimo Round; dopo che si è risolto l'ultimo Evento e si sono attivate le Volantes.

OPPURE

- nel Round in cui non ci sono più Progetti di Vita; concludi la fase 3 (gioca le carte Azione) e salta le fasi successive.

Tutti i giocatori contano le loro risorse avanzate e ottengono punti aggiuntivi come descritto a pag. 8 e rappresentato sul Tabellone.

REGOLE DA NON DIMENTICARE

- Come indicato dal confine rosso, non appena si entra in una Caatinga (spazio verde) si subisce una Ferita.
- Quando attaccano le Volantes, per ogni spazio SOLO UN GIOCATORE subisce l'attacco. Se attaccano una Banda ferisci SOLO IL CAPO, mentre se attaccano un/i Presidi spostali nella Prigione di Recife.
- Dopo aver giocato la terza carta dalla mano, se la tua Banda si trova in una **Caatinga / Serra**, puoi sostituire una tua carta con una carta Caatinga/Serra.
- Le abilità sulle carte capo con un indicatore Addestramento sono attive solo se nel relativo spazio non è presente né l'indicatore Addestramento né un cubetto Ferita.
- Corruzione:** Se vieni attaccato da una Volantes per ogni reis che spendi impedisce ad una volantes di attaccarti.
- Accordi:** Durante il tuo turno puoi spendere qualsiasi numero di accordi per spostare una Volantes di uno spazio per accordo speso
- Vendette:** Prima di attaccare le Volantes puoi spendere UNA vendetta per ottenere un Punto Fama per Volantes sconfitta.