



МАППУСА

КАНГАСЕЙРОС

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ 2-5 ИГРОКОВ, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬЮ ОТ 60 ДО 120 МИНУТ

«Олё, о кружевница, олё, живая нить! Учи меня вить нити – я научу тебя любить!» – отрывок из песни «Mulher Rendeira», посвященной памяти сильной и достойной уважения женщины, уроженки северо-востока Бразилии. Эта песня стала боевым гимном кангасейрос, возмещавшим об их прибытии.

Пустоши Сертана, засушливого региона на северо-востоке Бразилии, когда-то были фоном для походов кангасейрос – людей, избравших путь кангасу (от португальского сапа, что означает «яро»). Как бы несет яро, так и кангасейрос возлагали на плечи смертельное бремя своего выбора. Покинув близких, они отправились жить с оружием в руках в выжженных солнцем землях Сертаны, чей бескрайний пустынный ландшафт лишь изредка прерывали сухие леса (каатинга) и горные гряды (серра).

Культовая фигура кангасейро выходит за рамки стереотипного образа разбойника, который отбирает блага у богачей, чтобы раздать их беднякам; вернее будет сказать, что кангасейро становились те, кто взялся за оружие, чтобы отстаивать свои права и отомстить за притеснения соотечественников. Те, для кого превыше всего была честь, которая приводила на путь борьбы с тиранической властью коронелей (влиятельных землевладельцев-олигархов, распоряжавшихся фазендами – очень большими земельными участками).

Именно в этом контексте игроки представляют собой главарей кангасейрос, чьи банды внушали страх и почтение далеко за пределами Сертаны. Проявите отвагу и честь! Выживите в зарослях каатинги! Отбивайтесь от отрядов солдат-волантес, посланных против вас коронелями! Атакуйте их погрязшие в пороке города! Сражайтесь на мачете! Отомстите за причиненное вам зло! Не прощайте предательства! Приумножьте свою славу и станьте самым знаменитым кангасейро всей Сертаны!

В игре «Кангасейрос» вы найдете все это – и многое другое!

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор идеи: Марко Вассалло

Разработчики: Лоренцо Мария Конти и Даниэль Урсини

Художественное оформление и обложка: Эмилиано Маммукари

Графика: Франческа Урбинати

Редакционный проект и контроль: Алессандро Ланцузи

Проверка материалов и перевод с португальского языка: Марта Де Карвальо

Координация производства: Лоренцо Мария Конти

Исторический вклад: Марко Вассалло

Переводчик: Олеся Шамарина

Особая благодарность посольству Бразилии в Риме (и, в частности, доктору Марте Сантанче) за поддержку и предоставленные материалы.

Cangaceiros игра от издательства Ergo Ludo Editions

©2023 Ergo Ludo Editions



© Zvezda
All rights reserved.

Автор благодарит всех тестировщиков: бесценного и неутомимого Лоренцо «Лолло» Кудичио, Манфреди Гульельмотти, Марко Дзампроньо, Луку «Маледиче» Ленара, Валерию «Макс» Рамбальди, Пьерджорджо Лученти, Паоло Валентино, Николу Мурадоре, а также страстных игроков с игрового фестиваля GiocaPadova (Падуа), завсегдатаев игрового кафе Quarta Dimensione (Удине), кроме того участников игрового объединения «Coccinelle Rosa» и конвент разработчиков настольных игр IdeaG.

Огромная благодарность Даниэлю Урсини за то, что он поверил в меня: без него я не отправился бы в это удивительное путешествие. Спасибо!

Издательство выражает глубокую благодарность Серджо Бонелли, Уго Пратту, Германну, Франко Биньотти и Роберто Дисо за создание увлекательных историй и ярких графических образов, вдохновивших создателей этой игры.

Спасибо Мауро Боселли за незаменимый Guide de Cangaceiros.

И, наконец, самая главная благодарность – Марте «Дульсе» Меу Бем за ее неутомимую поддержку и то, что все это время являлась бесконечным источником вдохновения.



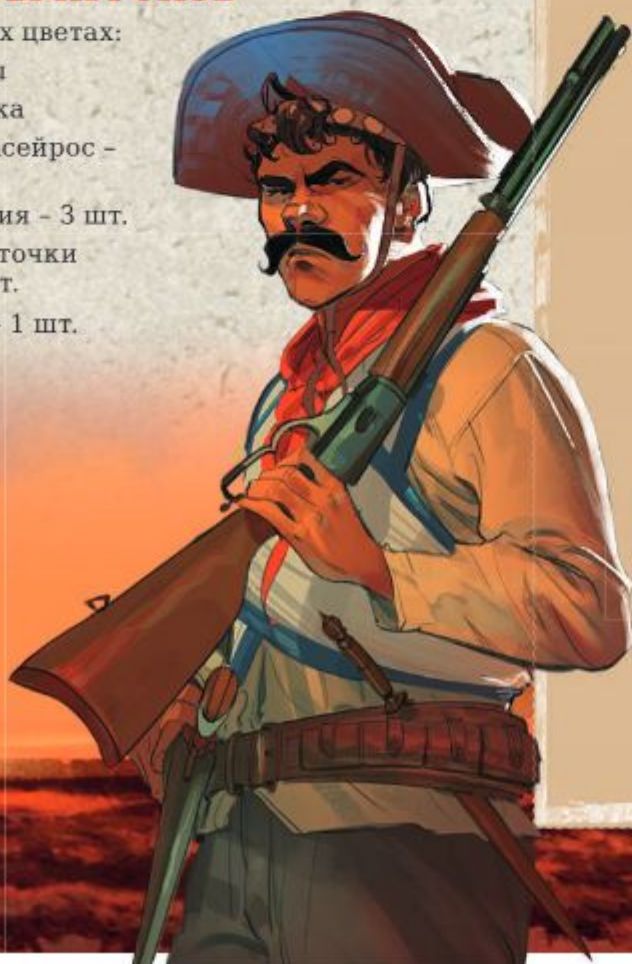
СОСТАВ ИГРЫ

1. Игровое поле (лицевая сторона для 2/3 игроков и обратная для 4/5 игроков).
2. Карточки волантес - 12 шт.
Карточки разделены на 2 колоды, для 2/3 игроков и 4/5 игроков. В каждой колоде по 6 карточек (из них две карточки 1-го уровня, две карточки 2-го уровня и две карточки 3-го уровня).
3. Жетоны подкреплений тюрьмы - 4 шт.
4. Жетоны подкреплений волантес - 10 шт.
5. Карточки жизненных целей - 14 шт.
6. а) Карточки действий в Серре - 8 шт.
б) Карточки действий в Каатинге - 7 шт.
7. Карточки главарей - 20 шт.
8. Жетоны фазенд - 17 шт. (11 фазенд в Сертане, 3 в Серре, 3 в Каатинге)
9. Жетоны событий (двусторонние, со сторонами «активное/неактивное») - 14 шт.
10. Жетон события «Мир» (двусторонний, со сторонами «активное/неактивное»).
11. Жетон благословения.
12. Фигурки волантес - 43 шт.
13. Жетоны монет-рейсов - 25 шт. (номинал «1 рейс серебром» - 20 шт., номинал «5 рейсов золотом» - 5 шт.)
14. Жетон мачете (жетон первого игрока).
15. Кубики ранений - 20 шт.
16. Жетоны сделки - 20 шт.
17. Жетоны мести - 20 шт.
18. Жетоны наград - 16 шт.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

5 наборов в разных цветах:

- А. Фигурка банды
- Б. Планшет игрока
- В. Фигурки кангасейрос - 11 шт.
- Г. Фишки обучения - 3 шт.
- Д. Стартовые карточки действий - 7 шт.
- Е. Фишка славы - 1 шт.



ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1. Поместите игровое поле в центр стола, вверх стороной, соответствующей количеству игроков (**2f/3f** или **4f/5f**).
2. Возьмите 6 карточек волантес с соответствующим количеством игроков, напечатанным на лицевой стороне (**2f/3f** или **4f/5f**). Уберите оставшиеся карточки обратно в коробку – в этой партии они не понадобятся. Разделите карточки согласно изображениям на обратной стороне (1, 2 или 3 фигурки волантес). Перемешайте 2 карточки с тремя волантес на обратной стороне, и положите их лицевой стороной вниз на указанное место на игровом поле. Перемешайте 2 карточки с двумя волантес на обороте и положите их поверх предыдущих.
- И, наконец, перемешайте 2 карточки с одним воланте на обороте, и положите их поверх предыдущих, создав колоду волантес.
3. Перемешайте по отдельности карточки действий в **Серре** и карточки действий в **Каатинге**. Случайным образом вытяните из каждой колоды количество карточек, равное количеству игроков +1, и выложите их лицевой стороной вверх на указанные места вдоль игрового поля. Уберите оставшиеся карточки обратно в коробку – в этой партии они не понадобятся.
4. Перемешайте по отдельности жетоны подкреплений тюрьмы и жетоны подкреплений волантес, и сложите их рядом с игровым полем в две стопки лицевой стороной вниз.
5. Перемешайте карточки главарей и положите их лицевой стороной вниз на специальную ячейку на игровом поле.
6. Возьмите жетон события «Мир» и положите его активной стороной вверх в первую ячейку шкалы событий в верхней части игрового поля.
7. Перемешайте жетоны событий, вытяните 6 из них и выложите активной стороной вверх на шкалу событий, по одной в каждую ячейку. Уберите оставшиеся жетоны обратно в коробку – в этой партии они не понадобятся.
8. Перемешайте карточки жизненных целей. Вытяните количество карточек, равное количеству игроков +1, и выложите их лицевой стороной вверх на указанные места вдоль игрового поля. Уберите оставшиеся карточки обратно в коробку – в этой партии они не понадобятся.
9. Перемешайте жетоны фазенд с соответствующим количеством игроков, указанным на их обратной стороне (**4и** или **4ч**) и выложите их в случайном порядке в каждую указанную ячейку на игровом поле. Желтые жетоны следует выложить в зоны **Сертанги** (9.1), коричневые – в зоны **Серры** (9.2), зеленые – в зоны **Каатинги** (9.3). Уберите оставшиеся жетоны обратно в коробку – в этой партии они не понадобятся.
10. Поместите жетон благословения (♥) лицевой стороной вверх на «Перекресток» (серая ячейка на игровом поле).
11. Поместите жетоны сделок, жетоны мести, жетоны монетрейсов, а также фигурки волантес и кубики ранений в общий запас рядом с игровым полем.
12. Перемешайте жетоны наград и выложите их лицевой стороной вверх на игровом поле, как показано на рисунке:
 - по одной под каждым жетоном события в партии на 2/3 игроков;
 - по две под каждым жетоном события в партии на 4/5 игроков.



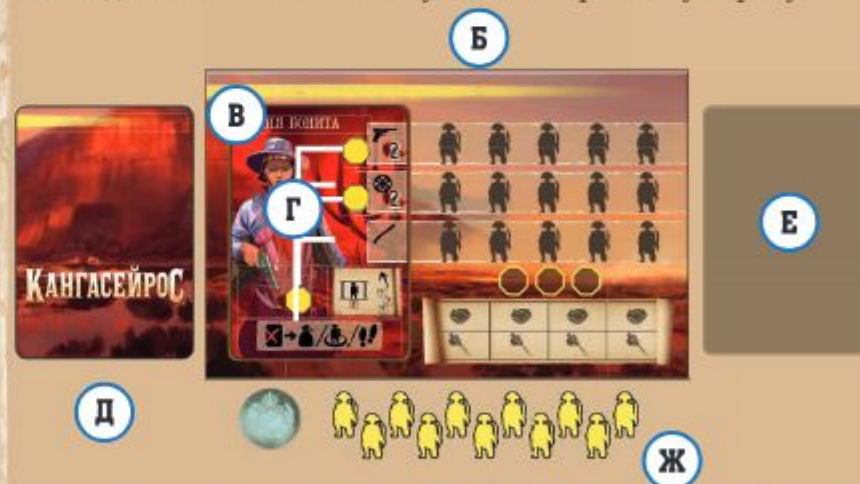
ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ
К ПАРТИИ НА 4 ИГРОКОВ





ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- А. Выберите цвет и возьмите себе все компоненты этого цвета, указанные на стр. 3.
- Б. Положите перед собой планшет игрока.
- В. Вытяните 2 карточки из колоды главарей, выберите одну из них и уберите другую лицевой стороной вниз под низ колоды. Выбранную карточку положите лицевой стороной вверх в ячейку главара на своем планшете игрока.
- Г. Поместите 3 фишки обучения в 3 ячейки, изображенные на вашей карточке главара (на каждой карточке они разные). Способности, бонусы и/или ранения, указанные в этих ячейках, будут недоступны до тех пор, пока соответствующая фишка не будет убрана в процессе обучения (см. стр. 7).
- Д. Поместите свои стартовые карточки действий (лицевой стороной вниз) слева от своего планшета игрока – это будет ваша колода действий.
- Е. Справа от своего планшета игрока оставьте свободное место – здесь будет ваша стопка сброса.
- Ж. Возьмите из общего запаса монет 1 рейс и положите его рядом со своим планшетом игрока, вместе с фигурками своих кангасейрос.
- З. Возьмите одного из своих кангасейрос и поместите его на игровое поле, в зону тюрьмы в Ресифи.
- И. Поместите свою фишку славы на клетку 4 на шкале славы на игровом поле.
- Й. Поместите свою фигурку банды в центральную зону игрового поля – в Жуазейру.
- К. Отдайте жетон мачете случайно выбранному игроку.



В САМОЙ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

В коробке вы найдете лист с 5 наклейками. Отделите наклейки от листа и наклейте по одной из них на каждую из фигурок банд, как показано на рисунке.



ОБОЗНАЧЕНИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

На поле есть 4 типа зон. Они отличаются изображениями, а также привязаны к определенному цвету, который встречается на карточках, значках и жетонах:

Сертана (пустыня) – **желтый** Каатинга (лес) – **зеленый**
 Серра (гора) – **коричневый** Город (постройки) – **серый**

Например, значок указывает на зону Серры, а значок на зону Каатинги.

ХОД ИГРЫ

Партия в «Кангасейрос» длится 7 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. Появление новых волантес
2. Выбор карточек действий
3. Розыгрыш карточек действий
4. Розыгрыш события
5. Активация волантес
6. Конец раунда

1) ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ВОЛАНТЕС

Количество новых волантес (как и **Города**, в которых они появятся на поле) указывается на лицевой стороне карточек волантес. **Салгейру** 1 **К** в левом верхнем углу (карточка первого раунда напечатана прямо на игровом поле). Возьмите из общего запаса фигурки волантес и поместите их в указанные **Города**.

КАРТОЧКИ ВОЛАНТЕС

- А.** Количество игроков
- Б.** Количество ячеек ранений (по одной на стрелку)
- В.** Количество волантес в каждом городе
- Г.** Стрелковое оружие / Защита / Мачете
- Д.** Количество очков славы за каждого волантес



2) ВЫБОР КАРТОЧЕК ДЕЙСТВИЙ

Игроки одновременно берут в руку **все** доступные карточки действий из их колод (слева от планшета игрока) и выбирают **три** из этих карточек, вернув невыбранные на место. Когда все выбрали по 3 карточки, переходите к следующей фазе. Если у вас в колоде меньше 3 карточек, возьмите все имеющиеся карточки, затем переверните свою стопку сброса (справа от планшета игрока) лицевой стороной вниз и переложите ее налево от планшета, создав новую колоду действий. Затем выберите из новой колоды недостающее количество карточек, чтобы у вас в руке их стало 3.

Примечание: у каждого игрока всегда будет по 7 карточек действий. Вы выбираете карточки, а не тянете случайным образом.

3) РОЗЫГРЫШ КАРТОЧЕК ДЕЙСТВИЙ

Начиная с игрока с мачете и далее по часовой стрелке, каждый игрок по очереди разыгрывает 1 карточку из своей руки, применяет ее эффекты, а затем сбрасывает ее наверх своей стопки сброса (справа от планшета игрока). Так продолжается до тех пор, пока все игроки не разыграют все карточки, находящиеся у них в руках.

Каждая карточка разделена на 2 части. Когда вы разыгрываете карточку, вы должны выбрать, какую ее часть применить: верхнюю (АТАКА) или нижнюю (ДЕЙСТВИЕ). Подробнее об эффектах карточек см. в разделе «ПОДРОБНЕЕ О КАРТОЧКАХ ДЕЙСТВИЙ» на стр. 13.

После розыгрыша третьей карточки, если ваша фигурка банды находится в зоне **Серры** или **Каатинги**, вы можете заменить одну из своих стартовых карточек действий на карточку действий в **Серре** или в **Каатинге** (в соответствии с тем, где вы находитесь), выбрав ее из тех, которые еще доступны.

Карточку, которую вы будете заменять можно выбрать из колоды или из стопки сброса. Положите замененную «старую» карточку в коробку: вы больше не сможете ее использовать до самого конца партии. Поместите новую карточку на место замененной (в колоду или в стопку сброса).

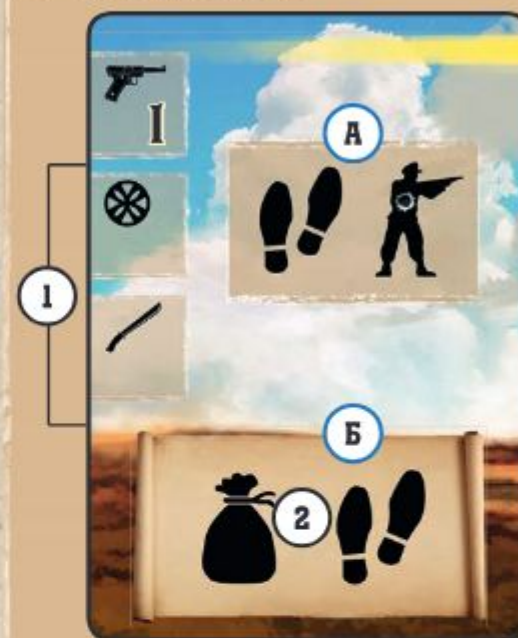
Примечание: в любой момент игры у вас всегда будет в общей сумме ровно 7 карточек (считая карточки в руке, в колоде и в стопке сброса).

Когда последний игрок сыграл свою третью карточку, переходите к следующей фазе.



КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ

- А.** Часть «Атака»
- Б.** Часть «Действие»
- 1.** Бонусное оружие / Защита / Мачете
- 2.** Значки действий



КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ

Карточки действий – это карточки, составляющие стартовые колоды игроков, плюс карточки действий в **Серре** и **Каатинге**. Все карточки действий разделены на 2 части: верхняя часть (АТАКА) используется для атаки на волантес, а нижняя часть (ДЕЙСТВИЕ) описывает действия, которые можно выполнить, разыграв эту карточку. Когда вы разыгрываете карточку, выберите для розыгрыша только **одну** из этих двух частей.

ДЕЙСТВИЯ

В нижней части карточек действий изображены значки действий – один или несколько. Чтобы активировать их, разыграйте карточку и объявите, что хотите использовать ее нижнюю часть. Применяйте действия в любом порядке. Применять их все до единого не обязательно. Действия, которые доступны на стартовых карточках действий:



Перемещение: переместите свою фигурку банды в соседнюю зону игрового поля. Две зоны поля считаются соседними, если у них есть общая граница.

Города соединенные железными дорогами, также считаются соседними при перемещении фигурок игроков (волантес при перемещении НЕ МОГУТ использовать железные дороги). Железные дороги соединяют ТОЛЬКО **Города**, а не любые другие зоны на игровом поле. Если ваша банда входит в зону

Каатинги, то получает 1 ранение – красная рамка вокруг зоны **Каатинги** напоминает об этом (см. раздел «РАНЕНИЯ» на стр. 11).



Пример железной дороги, идущей из Ресифи в Сальвадор.



Гарнизон: поместите кангасейро из своего запаса на фазенду в зоне, в которой находится ваша банда. Гарнизоны занимают только фазенды (т.е. гарнизоны не могут занимать зоны **Города** или зону Жуазейру). Количество кангасейро в гарнизоне не ограничено.



Обучение: уберите с карточки главаря любую выбранную вами фишку обучения. Фишку поместите в запас на своем планшете игрока, в специально отведенную ячейку (●). Немедленно получите способности, бонусы и/или ранения, указанные на карточке главаря в ячейке, которую занимала эта фишка.



Грабёж: активируйте фазенду или **Город** в той же зоне, в которой находится ваша фигурка банды. Если на поле, помимо зоны, в которой находится ваша банда, имеется другая зона, в которой есть ваш гарнизон, вы можете дополнительно активировать еще ОДНУ фазенду. Если в одной зоне есть гарнизоны нескольких игроков, активировать свой гарнизон может ТОЛЬКО игрок с самым большим гарнизоном в этой зоне (в случае равного количества кангасейрос в гарнизонах ни один из игроков не сможет активировать свой гарнизон). В городах размещать гарнизоны нельзя, поэтому для активаций **Города** необходимо, чтобы в нем находилась ваша фигурка банды. Нельзя активировать одну и ту же фазенду (или **Город**) дважды в процессе одного действия «Грабёж». Вы выбираете порядок, в котором будете собирать ресурсы с фазенд или активировать города (см. раздел «ФАЗЕНДЫ И ГОРОДА» на стр. 9).



Уловка: возьмите из своего запаса кангасейро и поместите его на активный жетон события, затем выберите и сбросьте один жетон награды из тех, что лежат под этим жетоном события. Получите бонус, указанный на сброшенном жетоне награды. Если под жетоном события нет жетона награды, то действие «Уловка» на этом событии выполнить НЕЛЬЗЯ. На каждом жетоне события может быть только по 1 фигурке кангасейро каждого цвета. Если вы поместили кангасейро на жетон события, вы не получаете негативных эффектов за это событие (во время фазы 4 «РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ»). Кангасейрос, оказавшиеся на жетоне события, НИКОГДА не возвращаются в запас игрока и остаются на жетоне даже после того, как событие было разыграно.

В свой ход, вместо розыгрыша карточки действия, вы можете использовать базовую способность своего главаря (указана внизу каждой карточки главаря), чтобы сбросить карточку действия (не разыгрывая ее)

и вместо этого выполнить действие «Грабёж», «Гарнизон» или «Перемещение».



ПРИМЕЧАНИЕ: у некоторых главарей кангасейрос есть особые способности, которые можно активировать, сбросив карточку действия (не разыгрывая ее), – это указано на карточках главарей и описано в разделе «ГЛАВАРИ КАНГАСЕЙРОС» на стр. 14-15.

Если вам нужно разместить кангасейро, а ваш запас пуст, вы можете взять кангасейро из одного из своих гарнизонов или со своего планшета игрока, но НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не можете брать его из тюрьмы Ресифи или с жетона события!

4) РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ

Начиная с игрока с мачете и далее по часовой стрелке, каждый игрок должен пережить нынешнее активное событие – разыграйте эффект крайнего левого жетона, лежащего на шкале событий лицевой стороной вверх. Если на жетоне активного события есть ваш кангасейро, вы защищены от эффекта этого события. В первом раунде эффект события всегда «Мир», поэтому ничего не происходит (см. раздел «ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ» на стр. 4).

После применения эффекта события переверните его жетон лицевой стороной вниз. Активное событие показывает текущий раунд (см. раздел «ПОДРОБНЕЕ О СОБЫТИЯХ» на стр. 12).

5) АКТИВАЦИЯ ВОЛАНТЕС

Активируйте каждого воланте следующим образом:

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЛАНТЕС

В этой фазе каждый воланте может переместиться на ОДНУ зону. У волантес есть 2 цели: фигурки банд и гарнизоны. Если у воланте уже есть цель в зоне, где он находится, не перемещайте его; в противном случае переместите воланте в соседнюю зону, как это указано в графе приоритета на игровом поле:



1. Если в соседних зонах есть банды, переместите воланте в зону, где находится банда с наибольшим количеством очков славы.
2. Если в соседних зонах нет банд, переместите воланте в зону, где находится гарнизон, принадлежащий банде с наибольшим количеством очков славы.
3. Если два предыдущих условия неприменимы, переместите воланте согласно указанию стрелки на игровом поле.



ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВОЛАНТЕС

Третий раунд, фаза 5 («АКТИВАЦИЯ ВОЛАНТЕС»). Во время «ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВОЛАНТЕС»:

- У воланте «А» единственная цель – гарнизон в **Каатинге**, но волантес разрешено входить в зону **Каатинги** только во время последних 2-х раундов (это специально отмечено над ячейками для жетонов событий). Поэтому, не имея ни одной доступной соседней цели, воланте перемещается по стрелке, в зону Салгейру.
- У воланте «Б» в соседних зонах есть 2 фигурки банд, поэтому он должен переместиться к той из них, у которой больше очков славы. У желтого и красного игрока ничья по очкам, поэтому цель выберет игрок с мачете. Владелец жетона мачете – желтый игрок, и он решает переместить воланте в зону с бандой красного игрока.
- У воланте «В» в соседних зонах есть 3 цели: синий гарнизон, желтый гарнизон и желтая фигурка банды. Волантес пока не разрешено входить в **Каатингу**, поэтому желтый гарнизон недоступен. В этом случае, согласно приоритету, воланте переместится в зону, где находится желтая фигурка банды.
- У воланте «Г» уже есть цель в его собственной зоне, поэтому он никуда не перемещается.

4. Если две или более потенциальных целей оказываются равнозначными, то выбор между ними делает игрок с мачете.

Чтобы отслеживать, кто из волантес был активирован в этой фазе, после активации кладите их фигурки на бок. После того как все подходящие волантес будут перемещены, верните все лежащие фигурки в вертикальное положение.

ПРИМЕЧАНИЕ: волантес никогда и ни при каких обстоятельствах не входят в центральную зону Жуазейру. Более того, они не входят и в зоны **Каатинги** (за исключением 6-го и 7-го раундов), что отмечено на поле над ячейками для плашек событий.

АТАКА ВОЛАНТЕС

После перемещения волантес, в каждой зоне, где есть хотя бы 1 воланте и цель (гарнизон или банда), волантес атакуют свои цели.

В каждой зоне все находящиеся здесь волантес будут атаковать фигурку/фигурки ТОЛЬКО ОДНОГО ИГРОКА. Если в одной и той же зоне есть и банда, и гарнизон, волантес всегда будут атаковать банду. Если банд несколько, волантес атакуют банду с наибольшим количеством очков славы. Если банд нет, а гарнизоны принадлежат нескольким игрокам, то гарнизон для атаки выбирается по тому же принципу. В случае ничьей по очкам славы гарнизон для атаки выбирает игрок с мачете. Результат атаки зависит от количества волантес, оказавшихся в зоне:

Количество атакующих волантес	Ранения, получаемые главарем при атаке на банду	Арестованные кангасейрос
1	1	1
2	2	2
3+	ГЛАВАРЬ УБИТ	ВСЕ ДО ЕДИНОГО

Если волантес атакуют банду, ваш главарь получает ранение. Когда это происходит, возьмите из запаса кубик ранения и положите его в свободную ячейку ранения (🔴) на своей карточке главара – накрытые кубиками способности или бонусы ячейки отменяются. В случае, если банду атаковало 3 волантес (или больше), либо в случае, если главарь получил ранение, а на его карточке не осталось свободных ячеек – главарь умирает. Более подробную информацию о смерти главара см. в разделе «СМЕРТЬ ИЛИ ОТСТАВКА ГЛАВАРЯ» на стр. 12. Если волантес атакуют гарнизон, арестуйте указанное количество находящихся в зоне кангасейрос, переместив их в зону тюрьмы в Ресифи.

ПОДКУП ВОЛАНТЕС

Если ваша банда или гарнизон атакованы волантес, вы можете подкупить их, чтобы избежать атаки. За каждый потраченный рейс вы предотвращаете атаку одного воланте. Неподкупленные волантес участвуют в атаке в обычном режиме.



ПРИМЕР АТАКИ ВОЛАНТЕС

После ПЕРЕМЕЩЕНИЯ волантес АТАКУЮТ свои цели:

- Воланте «А» некого атакуют в зоне, в которой он оказался.
- Волантес «Б» и «В» атакуют банду желтого игрока, нанося 2 ранения его главарю. Желтый игрок должен взять из запаса 2 кубика ранений и выложить их в свободные ячейки ранений на карточке своего главара – но вместо этого он выбирает потратить 1 рейс на подкуп одного из 2-х атакующих волантес, и получает только 1 ранение.
- Воланте «Г» атакует синий гарнизон и арестовывает одного кангасейро. У синего игрока тоже есть возможность подкупить воланте, чтобы кангасейро остался в этой зоне, но игрок решает приберечь деньги для следующего раза.

6) КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда:

1. Передайте жетон мачете по часовой стрелке следующему игроку.
2. Переверните верхнюю карточку колоды волантес лицевой стороной вверх и положите ее на предыдущую (карточка первого раунда напечатана прямо на игровом поле).
3. Если жетон благословения лежит лицевой стороной вниз, переверните его лицевой стороной вверх.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

1. В конце 7-го раунда.
- ИЛИ
2. Если во время раунда закончились карточки жизненных целей, доиграйте до конца фазу 3 («РОЗЫГРЫШ КАРТОЧЕК ДЕЙСТВИЙ») и пропустите остальные фазы.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры каждый игрок подсчитывает свои **очки ресурсов**, имеющихся на руках:

- Карточки действий в **Серре** и в **Каатинге** имеющиеся в колоде;

- Кангасейрос на своем планшете игрока;
- Количество своих кангасейрос в гарнизонах на игровом поле;
- Количество имеющихся монет-рейсов;
- Количество волантес, полученных в качестве трофеев;
- Фишки обучения на планшете игрока (не на карточке главара);
- Количество имеющихся жетонов сделки и/или мести;



Сложите все свои очки ресурсов и вычтите из общего числа количество кубиков ранений на карточке главара.

За каждые имеющиеся у игрока 3 очка ресурсов (с округлением в меньшую сторону) каждый игрок получает 1 очко славы. Добавьте эти очки к тем, что были получены в ходе игры. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков славы. В случае равенства очков побеждает игрок, у которого меньше кангасейрос в тюрьме Ресифи. Если по-прежнему ничья, побеждает игрок, у которого меньше кангасейрос на шкале событий. Если и здесь царит равенство – по-братски разделите победу!

ФАЗЕНДЫ И ГОРОДА

Действием «Грабеж» (👤) вы активируете фазенду или **Город** в той же зоне, что и ваша банда, а также еще ОДНУ фазенду, в которой у вас самый большой гарнизон. Каждый значок, изображенный на фазенде, представляет собой бонус, который вы можете получить. Если при выполнении действия «Грабеж» вы получаете более одного бонуса, выберите порядок их получения. Вы не обязаны получать все бонусы, которые вы активировали. Бонусы следующие:



Рейс: возьмите из общего запаса 1 рейс и положите его в свой запас, рядом со своим планшетом игрока. Жетоны рейсов доступны в двух номиналах - 1 рейс или 5 рейсов.

В любой момент игры вы можете разменять жетон номиналом 5 рейсов на пять жетонов номиналом 1 рейс (или наоборот).



Стрелковое оружие: возьмите из своего запаса 1 кангасейро и поместите его на свой планшет игрока в крайнюю левую свободную ячейку на линии «Стрелковое оружие». На этой линии не может быть более 5 кангасейрос.



Мачете: возьмите из своего запаса 1 кангасейро и поместите его на свой планшет игрока в крайнюю левую свободную ячейку на линии «Мачете». На этой линии не может быть более 5 кангасейрос.

КАРТОЧКА ГЛАВАРЯ

- А. Имя
- Б. Стрелковое оружие / Защита / Мачете
- В. Особая способность
- Г. Базовая способность
- Д. Ячейки обучения
- Е. Ячейки ранений



Защита: возьмите из своего запаса 1 кангасейро и поместите его на свой планшет игрока в крайнюю левую свободную ячейку на линии «Защита». На этой линии не может быть более 5 кангасейрос.



Сделка: возьмите из общего запаса 1 жетон сделки и положите его на свой планшет игрока в крайнюю левую свободную ячейку на линии «Сделка». На этой линии не может быть более 4 жетонов сделки.

Жетоны сделки можно использовать различными способами:

- Во время своего хода в качестве свободного действия вы можете потратить любое количество жетонов сделки, сняв их со своего планшета игрока и поместив обратно в общий запас. За каждый потраченный таким образом жетон сделки переместите 1 воланте на игровом поле на 1 зону.
- В **Городе Мосоро** вы можете потратить жетоны сделки вместе с жетонами мести, чтобы конвертировать их в очки славы.
- Для достижения некоторых жизненных целей необходимо потратить жетоны сделки.



Месть: возьмите из общего запаса 1 жетон мести и положите его на свой планшет игрока в крайнюю левую свободную ячейку на линии «Месть». На этой линии не может быть более 4 жетонов мести.

Жетоны мести можно использовать различными способами:

- Когда вы объявляете атаку на волантес, перед тем как перевернуть жетон(ы) подкреплений, вы можете потратить 1 (и только 1) жетон мести со своего планшета игрока, вернув его в общий запас, чтобы получить по 1 **дополнительному** очку славы ЗА КАЖДОГО воланте, убитого во время боя.
- В **Городе Мосоро** вы можете потратить жетоны мести вместе с жетонами сделки, чтобы конвертировать их в очки славы.
- Для выполнения некоторых жизненных целей требуется трата жетонов мести.



Благословение: снимите с карточки главаря любой выбранный вами кубик ранения и верните его в общий запас. Способность или бонус, которые были перекрыты этим кубиком, снова становятся активными.



Благословение: если вы выполняете действие «Грабеж» в этой зоне, вы можете изменить порядок событий, поменяв местами 2 активных жетона событий на шкале событий. Все кангасейрос, находящиеся на этих жетонах событий, остаются на тех же самых жетонах. Никогда не меняйте порядок жетонов наград. После применения этого эффекта переверните жетон благословения так, чтобы на нем был изображен только значок «Исцеление», чтобы ни один игрок не смог поменять местами жетоны событий в этом раунде.

Действием «Грабеж» (👤) вы также можете активировать **Города**, но, поскольку вы не можете размещать гарнизоны в их зонах,

активировать **Город** можно только в том случае, если ваша банда находится в зоне конкретного **Города**. Значки городов следующие:



МОСОРО: заплатите 1/4/6 жетонов сделки и/или мести в любой комбинации, чтобы получить 1/3/5 очков славы.



САЛГЕЙРУ: заплатите 1/4/6 рейсов, чтобы получить 1/3/5 очков славы.



САЛЬВАДОР: заплатите 1/4/6 трофейных волантес, чтобы получить 1/3/5 очков славы.



РЕСИФИ: Ресифи - это **Город** особого типа, поскольку в нем находится тюрьма. Вы не можете активировать этот **Город** действием «Грабеж»,

но можете взаимодействовать с ним путем атаки. Вы можете атаковать Ресифи, только если в тюрьме находится хотя бы 1 кангасейро, независимо от цвета фигурки. Для этого:

- Разыграйте карточку и объявите атаку на тюрьму Ресифи точно так же, как если бы вы атаковали волантес (см. стр. 10).
- Все волантес, находящиеся в зоне Ресифи, защищают тюрьму. Переверните жетон подкреплений волантес за каждого воланте в этой зоне и поместите эти жетоны в зону атаки на игровом поле.
- Переверните жетон подкреплений тюрьмы и положите его справа от ранее выложенных жетонов подкреплений волантес, если таковые имеются.
- Разыграйте атаку, как описано в разделе «АТАКА ВОЛАНТЕС» на стр. 10, с учетом бонуса от жетона подкреплений тюрьмы. Количество ранений у подкреплений тюрьмы такое же, как у воланте - это указано на активной карточке волантес.
- В конце атаки возьмите себе в качестве трофеев фигурки всех волантес, которых вам удалось убить, и получите соответствующие очки славы, как это указано на активной карточке волантес.
- Если ранения над жетоном подкреплений тюрьмы достигли ячейки с черепом, значит, вам удалось освободить кангасейрос из тюрьмы. Выберите среди кангасейрос, находящихся в тюрьме, ОДИН ЦВЕТ (не обязательно свой), и поместите всех кангасейрос такого цвета в запас их владельца. Получите по очку славы за каждого кангасейро, которого вам удалось освободить.



ПРИМЕЧАНИЕ: когда вы атакуете зону Ресифи, вы можете атаковать только здешних волантес и игнорировать тюрьму - но если вы решите атаковать тюрьму, то все волантес в Ресифи будут участвовать в бою.

АТАКА НА ВОЛАНТЕС

Верхняя часть всех карточек действий позволяет игрокам переместить свою банду и атаковать волантес. Эти два действия могут быть выполнены в любом порядке, и по желанию игрока любое из них может быть проигнорировано.

Когда вы объявляете атаку на волантес, сравните значки «Стрелковое оружие», «Защита» и «Мачете» на разыгранной карточке действия и соответствующие линии на своем планшете игрока. В бою участвуют все волантес, находящиеся в одной зоне с вашей бандой. Для каждого воланте, находящегося в этой зоне, возьмите жетон подкреплений - этот жетон поместите в соответствующую ячейку игрового поля рядом с активной карточкой воланте, согласно ее значкам. Нет никаких ограничений по количеству волантес, которых вы можете атаковать одновременно.



ХОД АТАКИ

Атака происходит в 2 фазы - стрельба и рукопашный бой - в следующем порядке:

А) СТРЕЛЬБА

В этой фазе сравните огневую мощь вашей банды с защитой атакованных волантес (а потом наоборот):

- Рассчитайте свою огневую мощь: к числу из ячейки «Стрелковое оружие» на своей карточке главаря прибавьте возможные бонусы разыгранной вами карточки действия, плюс по 1 очку за каждого кангасейро на линии «Стрелковое оружие» на вашем планшете игрока. Рассчитайте защиту волантес: к показателю защиты на активной карточке волантес прибавьте возможные бонусы, указанные на жетонах подкреплений. Если защита волантес равна вашей огневой мощи или превышает ее, то ничего не происходит. Если ваша огневая мощь превышает защиту волантес, вы наносите им по 1 ранению за каждое очко разницы. За каждое нанесенное ранение выложите по кубику ранений из общего запаса на игровое поле в ячейки ранений волантес, заполняя их сверху вниз и слева направо.
- Рассчитайте огневую мощь волантес: к числу из ячейки «Стрелковое оружие» на активной карточке волантес прибавьте все бонусы, имеющиеся на жетонах подкреплений. Рассчитайте защиту своей банды: к показателю защиты на карточке своего главаря прибавьте бонус разыгранной вами карточки действия, плюс по 1 очку за каждого кангасейро на линии «Защита» на вашем планшете игрока. Если ваша защита равна огневой мощи волантес или превышает ее, то ничего не происходит. Если огневая мощь волантес превышает вашу защиту, вам нанесут по 1 ранению за каждое очко разницы.



ПРИМЕР АТАКИ НА ВОЛАНТЕС

Желтый игрок решает атаковать трех волантес, поэтому он разыгрывает карточку действия и использует ее верхнюю часть. Благодаря перемещению банды игрока из соседней зоны переходит в зону с волантес, а затем начинает атаку:

- Игрок берет 3 жетона подкреплений (по одному на каждого воланте) и помещает их в зону атаки на игровом поле.
- Игрок сравнивает огневую мощь своей банды, равную 6 (3 от главаря, 0 от карточки действия и 3 от кангасейрос на линии стрелкового оружия) с защитой волантес, равной 4 (2 от карточки волантес и 2 от двух бонусов по 1 с жетонов подкреплений). Огневая мощь желтой банды на 2 очка больше, чем защита волантес, поэтому игрок наносит волантес 2 ранения: он берет 2 кубика ранений и кладет их в ячейки ранений волантес сверху вниз, слева направо.
- Игрок сравнивает огневую мощь волантес, равную 4 (2 от карточки волантес, плюс 2 от двух бонусов по 1 с жетонов подкреплений) с защитой своей банды, равной 3 (2 от карточки главаря, 0 на линии защиты, плюс 1 от карточки действия). Огневая мощь волантес на 1 очко больше защиты желтой банды, поэтому желтый игрок получает 1 ранение и решает убрать 1 своего кангасейро с линии «Мачете». Игрок мог бы положить кубик ранений на карточку своего главаря, но пока предпочитает сохранить ее силу и бонусы, которые бы сгорели из-за кубика ранений.
- Ни одна из сторон не была побеждена, поскольку главарь кангасейрос все еще жив, и остались живы 2 волантес, поэтому противники переходят к фазе рукопашного боя. Сила желтого игрока равна 3 (благодаря 3 кангасейрос на линии мачете), поэтому волантес получают еще 3 ранения. Ранения наносятся так же, как в фазе стрельбы.
- У волантес сила равна 1 (благодаря жетону подкреплений). Желтая банда получает 1 ранение. Желтый игрок решает нанести ранение своему главарю, положив кубик ранений на его карточку и отменив тем самым бонус к стрелковому оружию.
- Желтая банда все еще жива, в то время как 2 из 3 волантес получили по 2 ранения и были убиты. Желтый игрок забирает фигурки двух убитых волантес в качестве трофеев и кладет их в свой запас, рядом со своим планшетом игрока. Третий воланте остается на игровом поле.
- Кубики ранений волантес возвращаются в общий запас, а их жетоны подкреплений кладутся лицевой стороной вниз и перемешиваются с жетонами в запасе.

За каждое нанесенное вам ранение вы теряете 1 кангасейро или ваш главарь получает ранение (см. «РАНЕНИЯ» на стр. 11). Вы можете позволить главарю умереть, но если у вас все еще останутся ранения, вы ОБЯЗАНЫ будете отдать их своим кангасейрос.

После фазы стрельбы, если нанесенных вами ранений достаточно, чтобы убить всех атакованных вами волантес (т.е. если вы заполнили все ячейки с черепами над жетонами подкреплений волантес), или если ваш главарь умирает в результате полученных ранений, бой заканчивается.

Раздел «КОНЕЦ БОЯ» расписывается далее; если же бой еще не закончен, переходите к фазе «РУКОПАШНЫЙ БОЙ».

В) РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Если после фазы «СТРЕЛЬБА» бой не был закончен, он продолжается с помощью мачете:

- **Рассчитайте свою силу:** к числу из ячейки «Мачете» на вашей карточке главаря прибавьте возможные бонусы разыгранной вами карточки действия, плюс по 1 очку за каждого кангасейро на линии «Мачете» на вашем планшете игрока. Нанесите волантес ранения в количестве, равном вашей силе (выложите кубики ранений в их ячейки ранений, как и в фазе «СТРЕЛЬБА»).
- **Рассчитайте силу волантес:** к числу из линии «Мачете» на активной карточке волантес прибавьте возможные бонусы с их жетонов подкреплений. Получите ранения в количестве, равном силе волантес (распределите кубики ранений между своими кангасейрос и/или карточкой своего главаря, как и в фазе «СТРЕЛЬБА»).

КОНЕЦ БОЯ

За каждый кубик, оказавшийся в ячейке с черепом над жетонами подкреплений, умирает 1 волантес; возьмите из зоны, которую атаковали, фигурку волантес и положите ее в свой запас рядом со своим планшетом игрока. Она будет вашим трофеем, даже если ваш главарь погиб. За каждого убитого волантес вы получаете очки славы в зависимости от его ценности: 0 очков в первых трех раундах, 1 очко в 4-м и 5-м раундах, 2 очка в 6-м и 7-м раундах, как это указано на активной карточке волантес.

Помните, что использование жетона мести позволяет получить больше очков славы при убийстве волантес (см. блок «Месть» на стр. 9).



РАНЕНИЯ

Когда вы атакуете волантес, и тот наносит вам ранение, за каждое из них делайте выбор:

- **Умирает ваш кангасейро:** возьмите с выбранной вами линии на вашем планшете фигурку крайнего правого кангасейро и переложите ее в свой личный запас.

ИЛИ

- **Ваш главарь получает ранение:** возьмите кубик ранений и положите его в свободную ячейку ранения (☛) на карточке вашего главаря. Кубик отменяет способность или бонус, который он накрывает. Если у вас на карточке больше нет свободных ячеек для ранений, а вы назначаете ранение своему главарю – он умирает. Более подробная информация приведена в разделе «СМЕРТЬ ИЛИ ОТСТАВКА ГЛАВАРЯ» на стр. 12.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: вы ОБЯЗАНЫ применить все ранения, которые получили (если это возможно). Вы не можете намеренно позволить своему главарю умереть и проигнорировать оставшиеся ранения.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: во время фазы 5 («АКТИВАЦИЯ ВОЛАНТЕС») при атаке волантес ранения должен получать только главарь – вы не можете отдавать их своим фигуркам кангасейрос.

КАРТОЧКА ЖИЗНЕННОЙ ЦЕЛИ

- Ресурсы, необходимые для оплаты цели, указаны в красной рамке.
- Получаемые очки славы (9 очков славы минус количество кубиков ранений на карточке главаря).



ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕЛИ

После розыгрыша карточки действия вы можете объявить, что хотите выполнить жизненную цель, но только при соблюдении следующих условий:

- Ваш главарь полностью обучен (т.е. на его карточке больше нет фишек обучения).
- У вас есть все ресурсы, указанные хотя бы на одной доступной карточке жизненной цели.

На карточках изображены следующие требуемые ресурсы:

- Выберите и удалите 1 кангасейро с одного из своих гарнизонов на игровом поле.
- Выберите и удалите 1 кангасейро с одного своего гарнизона в зоне **Сертаны**.
- Выберите и удалите 1 кангасейро с одного своего гарнизона в зоне **Серры**.
- Выберите и удалите 1 кангасейро с одного своего гарнизона в зоне **Каатинги**.
- Уберите со своего планшета игрока (с любой линии по вашему выбору) крайнего правого кангасейро.
- Уберите со своего планшета игрока крайнего правого кангасейро на линии «Мачете».
- Потратьте 1 рейс.
- Уберите со своего планшета игрока крайнего правого кангасейро на линии «Стрелковое оружие».
- Уберите со своего планшета игрока крайнего правого кангасейро на линии «Защита».
- Сбросьте 1 жетон мести со своего планшета игрока.
- Сбросьте 1 жетон сделки со своего планшета игрока.
- Уберите 1 волантес из своего запаса.

Выберите ОДНУ из подходящих карточек жизненных целей, потратьте требуемые ресурсы, получите полагающиеся очки славы (9 минус количество кубиков ранений на карточке вашего главаря), и уберите эту карточку жизненной цели в коробку. После достижения жизненной цели ваш главарь уходит в отставку (см. раздел «СМЕРТЬ ИЛИ ОТСТАВКА ГЛАВАРЯ» на стр. 12).

СМЕРТЬ ИЛИ ОТСТАВКА ГЛАВАРЯ

Если вы должны ранить своего главаря, а на его карточке больше нет свободных ячеек для ранений, то главарь кангасейрос умирает.

Когда ваш главарь умирает, вы немедленно теряете очки славы, равные награде за голову вашего главаря (см. ниже блок «НАГРАДА ЗА ГОЛОВУ»).

Если ваш главарь уходит в отставку, выполнив жизненную цель, либо если он убит, выполните следующую процедуру:

- Сбросьте карточку своего главаря.
- Переместите свою фигурку банды в Жуазейру.
- Возьмите из колоды главарей 2 верхние карточки, выберите одну, а другую обратной стороной вниз уберите под низ колоды. Поместите выбранную карточку в ячейку главаря на своем планшете игрока.
- Поместите 3 фишки обучения в соответствующие ячейки на карточке нового главаря.

Теперь, с новым главарем, банда снова готова действовать при следующем розыгрыше карточки.

НАГРАДА ЗА ГОЛОВУ

Награда за голову главаря отображается в колонке слева от шкалы очков славы. Чем больше у вас очков, тем больше награда за голову вашего главаря. Уровень, достигнутый фишкой игрока, показывает, какова нынешняя награда за голову его главаря. Эта награда представляет собой количество очков, которое игрок теряет после смерти своего главаря или по эффекту карточки действия в **Каатинге** (см. раздел «КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ В КААТИНГЕ» на стр. 13). Если игрок потеряет все свои очки славы, то он убирует свою фишку славы со шкалы, но считается что их слава остается на клетке «1». Дальше вы не теряете славу.

ПРИМЕР:

в данном случае награда за голову желтого главаря равна 1, за голову зеленого – 2, а за голову красного – 3.



ПОДРОБНЕЕ О СОБЫТИЯХ

СЕРЖАНТ КЕЛЕ



СЕРЖАНТ КЕЛЕ

Клементино Фуртадо, прозванный «Келе», сам когда-то был кангасейро. Он нанялся на службу в полицию после того, как его брат и племянник погибли при нападении банды Лампиана на fazendu Фуртадо.

Несмотря на то, что потом Келе и Лампиан не раз сходились в бою, Келе так и не удалось взять в плен печально известного бандита.

Каждая банда, находящаяся в зонах **Сертаны**, **Серры** или в **Городе**, получает 3 ранения (см. раздел «РАНЕНИЯ» на стр. 11).

ПАРАБЕЛЛУМ ЛЮГЕРА

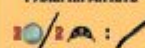


ПАРАБЕЛЛУМ ЛЮГЕРА

Пистолет «Парабеллум», разработанный Георгом Люгером в 1898 году, в Бразилию был завезен в 1906 году. Этот полуавтоматический пистолет пользовался гораздо большей любовью, чем повсеместно распространенный револьвер Кольта.

Заплатите 2 рейса за каждого кангасейро на линии «Стрелковое оружие» на вашем планшете игрока. Потеряйте 2 очка славы за каждого такого кангасейро, за которого вы заплатить не можете.

РУБКА НА МАЧЕТЕ



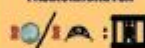
РУБКА НА МАЧЕТЕ

Дуэль на ножках или, что еще лучше, на мачете считалась проявлением уважения и решала многие конфликты.

Да и в густые заросли каатинги без помощи верного мачете попасть было невозможно.

Заплатите 2 рейса за каждого кангасейро на линии «Мачете» на вашем планшете игрока. Потеряйте 2 очка славы за каждого такого кангасейро, за которого вы заплатить не можете.

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



РАЗЫСКИВАЕТСЯ

Из-за облав и объявлений о вознаграждениях о возмездии были брошены многие кангасейрос, хотя большая часть из них впоследствии была помилована.

Заплатите по 2 рейса за каждого своего кангасейро, находящегося в тюрьме Ресифи. Потеряйте по 2 очка славы за каждого такого кангасейро, за которого вы заплатить не можете.

РАСО-ДА-КАТАРИНА



РАСО-ДА-КАТАРИНА

Расо-да-Катарина – это регион в каатинге: пустыня, заросшая колючими кустарниками и кактусами, где основные обитатели – опаснейшие ядовитые змеи, такие как жарарака, и свирепые животные, такие как онса-парда – дикая пума каатинги.

Если у вас нет хотя бы 2-х карточек действий в **Каатинге**, вы теряете 4 очка славы. Покажите другим игрокам обратные стороны карточек в своей колоде и/или стопке сброса, не перемещая их.

ПРЕДАТЕЛЬ ПЕДРО КАНДИДО



ПРЕДАТЕЛЬ ПЕДРО КАНДИДО

Педро Кандидо был предателем, который привел волантес Жуана Безерры в ущелье Гро-то-да-Анжико, где скрывался Лампиан. Это привело к гибели самого Лампиана и большей части его банды.

Поместите в тюрьму Ресифи все гарнизоны, находящиеся в настоящее время в зонах **Каатинги** и **Сертаны**.

БЕЙ МАКАКИ



БЕЙ МАКАКИ!

«Макаки» (португальск. «обезьяны») – уничижительное прозвище, которым кангасейрос называли добровольцев, вступивших в ряды волантес.

Если на вашем планшете игрока нет хотя бы 3-х жетонов мести, вы теряете 4 очка славы.

КОРРУПЦИЯ



КОРРУПЦИЯ

Наличие большого количества приверженцев («койтейрос»), особенно среди политиков, делало коронелей очень влиятельными, а кангасейрос – неприкасаемыми. Коррупция была мощным орудием, но в конечном счете этот меч оказался обоюдоострым...

Если на вашем планшете игрока нет хотя бы 3-х жетонов сделки, вы теряете 4 очка славы.

НЕПРИКОСНОВЕННОЕ УБЕЖИЩЕ



НЕПРИКОСНОВЕННОЕ УБЕЖИЩЕ

Иногда кангасейрос были вынуждены прятаться на fazendas коронелей, чтобы восстановить силы после сражений. Зачастую за это приходилось платить.

Заплатите по 2 рейса за каждую фишку обучения на вашем планшете игрока (НЕ на карточке главаря!). За каждую такую фишку, за которую вы не можете заплатить, вы теряете по 2 очка славы.

ОПАСНАЯ ГЛУШЬ



ОПАСНАЯ ГЛУШЬ

Сертана – пустынная местность на северо-востоке Бразилии, где царят зной и засуха, а заросли чахлой растительности, называемые каатингой, представляют собой хитросплетения колючек и кактусов. Безусловно, Сертана – место, полное опасностей, но на протяжении многих лет оно служило неприступным убежищем для кангасейрос.

Если у вас нет хотя бы 1 карточки действий в **Каатинге** и хотя бы 1 карточки действий в **Серре**, вы теряете 4 очка славы. Покажите другим игрокам обратные стороны карточек в своей колоде и/или стопке сброса, не перемещая их.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ПАДРЕ ЦИЦЕРО



БЛАГОСЛОВЕНИЕ ПАДРЕ ЦИЦЕРО

Падре Цицерио из Жуазейру был католическим священником, которого сертанежу (обитатели Сертаны) считали местным святым. Говорили, что он способен творить чудеса, и сами кангасейрос верили в силу его молитв, а особенно – в знаменитый ритуал «сого fechado», защищающий тело от вражеских пуль и ударов клинка.

Если на вашем планшете игрока нет как минимум 6 кангасейрос, вы теряете 4 очка славы.



А НУ, ЗАМОЛКНИ!

Предательство было непροститительным проступком для любого кангасейро. Предателя наказывали смертью – его собственной или смертью его близких.

Заплатите по 2 рейса за каждого своего кангасейро, находящегося в гарнизоне на игровом поле. Потеряйте по 2 очка славы за каждого такого кангасейро, за которого вы не можете заплатить.



СЕРРА-ДА-КАПИВАРА

Горная гряда Серра-да-Капивара расположена в центре пустыни Раса-да-Катарина, и это совершенно неприступное место (как считалось долгое время).

На самом деле, это одно из первых мест, куда волантес сумели проникнуть, хотя для того, чтобы пробиться через скалы, потребовались объединенные усилия добровольцев из четырех штатов северо-восточного региона.

Если у вас нет хотя бы 2-х карточек действий в **Серре**, вы теряете 4 очка славы. Покажите другим игрокам обратные стороны карточек в своей колоде и/или стопке сброса, не перемещая их.



ЗАПАДНЯ

Различные западни были обычным явлением в жизни кангасейро как днем, так и ночью. Любая местность, которая

безопасна сегодня, завтра могла стать смертельной ловушкой.

Поместите в тюрьму Ресифи все свои гарнизоны, находящиеся в данный момент в зоне **Серры**. Каждая банда, находящаяся в зоне **Каатинги** или **Города**, получает 3 ранения (см. раздел «РАНЕНИЯ» на стр. 11).

ПОДРОБНЕЕ О КАРТОЧКАХ ДЕЙСТВИЙ

СТАРТОВЫЕ КАРТОЧКИ

7 стартовых карточек действий составляют начальную колоду каждого игрока, а их значки описаны в разделе «КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ» на стр. 6-7.

КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ В СЕРРЕ

После того, как вы сыграли свою третью и последнюю карточку раунда, вы можете заменить одну из своих стартовых карточек на карточку действий в **Серре**, если в этот момент ваша банда находится в зоне **Серры**. Верхняя часть карточки **Серры**, так же как и у стартовых карточек, позволяет атаковать волантес. А нижняя часть карточки **Серры** позволяет выполнять особые



действия, отличные от действий стартовых карточек. Как обычно, действия могут выполняться в любом порядке.



Навсегда удалите из игры жетон фазенды, находящуюся в одной зоне с вашей бандой (все гарнизоны в этой зоне остаются на месте).

Получите 3 очка славы и получите 2 ранения (см. раздел «РАНЕНИЯ» на стр. 11).

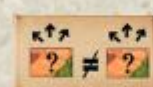


Получите по 1 рейсу за каждого кангасейро на вашем планшете игрока (не считая главаря).



Получите 1 ранение (см. «РАНЕНИЯ» на стр. 11). Выполните до 3-х действий «Засада».

ЗАСАДА: из зоны, в которой находится ваша банда, уберите 1 воланте или 1 вражеского кангасейро и получите 1 очко славы. Кангасейро возвращается в запас игрока, а воланте остается у вас в качестве трофея.



Выполните действие «Грабеж», активировав 2 различные фазенды (не **Города**) в любом месте на игровом поле.



Выполните 2 действия «Перемещение» и 1 действие «Засада».

ЗАСАДА: из зоны, в которой находится ваша банда, уберите 1 воланте или 1 вражеского кангасейро и получите 1 очко славы. Кангасейро возвращается в запас игрока, а воланте остается у вас в качестве трофея.



Получите 2 рейса за каждого своего кангасейро, находящегося в гарнизоне на игровом поле.



Выберите стартовую карточку действия из руки, из колоды или из стопки сброса и уберите ее в коробку, заменив ее доступной карточкой действий в **Серре** или **Каатинге**.

Новая карточка должна быть помещена в то же место, откуда убрана ее предшественница (в руку, в колоду или в стопку сброса).



Получите по 1 рейсу и по 1 кангасейро за каждого вашего кангасейро в гарнизонах в зоне **Каатинги**. Поместите рейсы в свой запас, а кангасейро – на выбранную вами линию на вашем планшете игрока.

КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ В КААТИНГЕ

После того, как вы сыграли свою третью и последнюю карточку раунда, вы можете заменить одну из своих стартовых карточек действий на карточку действий в **Каатинге**, если в этот момент ваша банда находится в зоне **Каатинги**. Верхняя часть карточки **Каатинги**, так же как и у стартовых карточек, позволяет атаковать волантес. А нижняя часть карточки **Каатинги** позволяет выполнять действие «Перемещение» и действие «Угроза банде», которое может быть использовано против вражеской банды, находящейся в одной зоне с вашей бандой. Как обычно, действия могут выполняться в любом порядке.



ке. Противник, выбранный вами в качестве цели для «Угрозы банде», должен выбрать один из двух вариантов:

- Пострадать от эффектов карточки.

ИЛИ

- Потерять очки славы, равные нынешней награде за голову его главаря, и позволить игроку, разыгравшему карточку, получить такое же количество очков славы.

Если у целевого противника нет хотя бы одного из ресурсов, указанных на карточке, он должен выбрать второй вариант. Эффекты карточек следующие:



Целевой противник должен отдать вам все свои рейсы.



Целевой противник должен отдать вам все свои жетоны сделки и места. Положите все жетоны, которые вы не можете поместить на свой планшет игрока, обратно в общий запас.



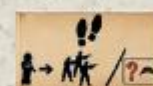
Все гарнизоны целевого противника отправляются в тюрьму. Переместите всех своих кангасейро из тюрьмы на линию «Защита» на своем планшете игрока (лишние кангасейро помещаются обратно в ваш запас).



Целевой противник должен переместить со своего планшета всех своих кангасейрос (кроме первого столбца) обратно в свой запас. Возьмите из своего запаса такое же количество кангасейрос и поместите их на свой планшет игрока в те же позиции.



Выберите одну из карточек действий в **Серре** или в **Каатинге**, и замените этой карточкой одну из своих карточек действий (в руке, в колоде или в стопке сброса).



Целевой противник должен отдать вам всех волантес, находящихся в его запасе.



Целевой противник должен заполнить все ячейки ранений на своей карточке главаря, а вы

убираете все кубики ранений со своей карточки главаря.



ГЛАВАРИ КАНГАСЕЙРОС



Антонио Сильвино

Родившийся в 1875 году Сильвино – легенда в истории кангасу. Отказавшись от официальной должности в Ресифи, он провозгласил себя губернатором Сертаны и был по-настоящему почитаемым кангасейро, поскольку боролся

с коррупцией и несправедливостью правительства. Попав в плен в 1914 году, он 23 года провел за решеткой в Ресифи. В 1937 году президент Жетулиу Варгас помиловал его, и Сильвино прожил еще 8 лет, умерев от старости, но на свободе.

Когда вы атакуете тюрьму Ресифи, вы не переворачиваете жетон подкреплений тюрьмы. Если вы убьете всех защитников-волантес, то освободите кангасейрос как обычно. Если в Ресифи нет волантес, Сильвино автоматически побеждает в атаке на тюрьму. В конце атаки вы получаете дополнительно 1 очко славы.



Кабелейра

Он был одним из первых кангасейрос. Жестокий и безжалостный, он рыскал по землям Пернамбуку. Великий стратег сражений в Сертане, Кабелейра делил свою банду на мелкие группы, которые налетали на цель с разных сторон, а затем бесследно исчезали. Его поймали, когда ему вздумалось преследовать местную женщину, и отправили в Ресифи, где и повесили. И по сей день, чтобы напугать детишек, мамы поют им песни о страшных деяниях Лохматого (именно так переводится прозвище «Кабелейра»).

Когда вы выполняете действие «Перемещение», переместите свою банду до 2-х зон сверх положенного.



Дульсе

Последняя кангасейра из банды Лампиана. Она попала в кангасу не по своей воле, а после того, как ее похитил кангасейро Крианса. Благодаря силе духа и крепкому телосложению, этой уроженке северо-востока удалось выжить и в кочевом

быте, и при исторической бойне в Анжико, где погибли Лампиан и Мария Бонита. Сдавшись в плен в обмен на помилование, Дульсе начала новую жизнь скромной работницы на ферме недалеко от Минас-Жерайс. В Салгейру вы платите 1/3/5 рейсов, чтобы получить 1/4/6 очков славы.



Кокада

Боец, покинувший банду Сильвино, чтобы возглавить собственную группировку. Будучи отъявленным истязателем, сам Кокада считал себя святым, и с Библией в руках заставлял женщин «спасать

свои души», отдаваясь ему. В итоге его же сподвижники устроили на него засаду и нанесли ему 35 ударов ножами.

В качестве особого действия вы можете сбросить карточку действия, вместо того чтобы разыгрывать ее, и выполнить ЗАСАДУ: из зоны, в которой находится ваша банда, убрать 1 воланте или 1 вражеского кангасейро чтобы получить 1 очко славы.

Кангасейро возвращается в запас своего владельца, а воланте остается у вас в качестве трофея.



Кориско

Его прозвали O Diablo Louro – «Белокурый дьявол» – как за цвет волос, так и за его бойцовские качества. Когда пал в бою Лампиан, чьим преданным последователем был Кориско, этот опытный и неуязвимый боец собрал собственную

банду, чтобы отомстить за смерть главаря. Когда его самого выследили волантес короля Жозе Руфино, он отказался сдаваться, крикнув: «Я человек, который умирает, но не сдается» – и был застрелен. Смерть Кориско в мае 1940 года ознаменовала официальный конец эры кангасу.

Когда ваша банда атакует волантес, вытяните 1 дополнительный жетон подкреплений волантес, затем сбросьте 1 жетон по вашему выбору.



Инасинья

Инасинья, возлюбленная кангасейро Гато, была необыкновенно очаровательна и изворотлива. Перед самой смертью Гато ее заключили в тюрьму, но она, хоть и была на тот момент беременна, ухитрилась завоевать расположение тюремщика и сбежать. Инасинья – яркий пример того, насколько предприимчивыми и ловкими были женщины в кангасу.

Когда вы выполняете действие «Гарнизон», вы можете, вместо размещения 1 кангасейро в зону с вашей бандой, разместить его в любую фазенду на игровом поле.



Жарарака

Жарарака («Ядовитый Змей») прославился после участия в нападении на город Мосоро. Он был дерзок и самоуверен, и заигрывал со смертью даже в ужасающей ситуации, когда его схватили и бросили в тюрьму. Он и тогда не перестал шутить. Даже в день своей казни на кладбищенском дворе Мосоро, ощутив лезвие мачете у своей глотки, он успел ухмыльнуться в лицо сержанту Келе.

В Мосоро вы платите 1/3/5 жетонов сделки/мести в любой комбинации, чтобы получить 1/4/6 очков славы.



Дада

Верная сподвижница Кориско, она была настолько волевой женщиной, что снискала уважение многих кангасейрос.

Дада мастерски обращалась с оружием и умела стрелять с двух рук. Она оставалась рядом с Кориско до самой его смерти от рук волантес Жозе Руфино. В тот трагический момент Дада взяла командование бандой на себя. В итоге ее ранили, арестовали, и позже в тюрьме ампутировали пораженную гангреной ногу. В 1980 году ее храбрость была признана и отмечена муниципальным советом Сальвадора-де-Байя. Вслед за Марией Бонитой Дада считается одной из величайших женщин в истории кангасу, и ее имя до сих пор почитается в Сертане.

Когда вы выполняете действие «Грабеж», активируйте дополнительно еще 1 гарнизон.



Эсперанса

Старший брат Лампиана, Антонио Феррейра да Силва, прозванный Эсперанса («Надежда»), был знатоком партизанской войны и занимал ключевое положение в банде своего знаменитого брата, но судьба его оказалась трагична из-за

рокового стечения обстоятельств. Во время одной из вечеринок пистолет его друга Луиса Педро упал на землю, и вылетевшая из ствола пуля ударила Эсперансу точно в грудь. За мгновение до смерти он простил Луиса, завещав тому заботу о Лампиане.

Когда на вашу банду нападают волантес, вы игнорируете 2 из них. Например, если волантес не более двух, ваша банда не получает никаких ранений, если волантес трое – банда получает 1 ранение, а если четверо – банда получает 2 ранения.



Гато

Гато («Кот») считался одним из самых жестоких кангасейро – он убил многих своих родственников. Он был безумно влюблен в свою боевую подругу, Инасинью, и когда ее арестовали, Гато, говорят, окончательно потерял рассудок. Бросившись

к тюрьме, куда ее отправили, по дороге он без жалости убивал всех, кто попадался ему на пути. В тот день от его руки погибло 11 человек! Смертельно раненного Гато подобрала его товарищи-кангасейрос, которые увезли его в обратном в каатингу. Через несколько дней его тело было найдено в окружении ястребов-канюков, которые пировали его плотью.

Если вы выполняете действие «Грабеж» и получаете бонус «Мачете», вы дополнительно получаете 1 кангасейро.



Жезуину Брильянте

Знаменитый кангасейро-романтик, который, как считается, официально положил начало движения кангасу в 1870 году. Жезуину защищал народ от тирании и сам решал, где необходимо его присутствие.

Он погиб с оружием в руках, попав в засаду, но после боя его тело необъяснимым образом бесследно исчезло.

Если вы выполняете действие «Грабеж» и получаете бонус «Стрелковое оружие», вы получаете дополнительно еще 1 кангасейро.



Журити

Известный своим обаянием, Журити был жестоким соблазнителем, который находил особое удовольствие в убийстве своих врагов после предварительных безжалостных пыток. Он вел разгульный образ жизни, пока не попал в плен, и смерть

его была скверной – он был заживо сожжен в каатинге.

Его огневая мощь равна сумме показателей его «Стрелкового оружия» и «Мачете». В фазе рукопашного боя его сила равна 0.



Мария Бонита

Это, несомненно, самая знаменитая женщина в истории кангасу. Любовь вспыхнула между Марией Бонитой и Лампианом с первого взгляда – и Мария ушла от мужа, чтобы присоединиться к возлюбленному и его банде. Одаренная сильным

характером, она вызывала всеобщее уважение и страх. Мария погибла в Анжико, рядом со своим королем Сертаны – в любви и кровопролитии они были вместе до последнего вздоха.

Вы можете выполнить действие «Уловка» на событии, даже если под ним нет ни одного жетона награды, получив при этом бонус с 1 любой сброшенного жетона награды по вашему выбору.



Лампиан

Так описывают одну из перестрелок волантес с кангасейро Виргулино Феррейра да Силва: «Его пистолет палил без остановки, и вспышки выстрелов слились в огонь, подобный лампе фонаря в беззвездной ночи». С тех пор Виргулино и получил

прозвище Лампиан («лампа, светоч»). Он был, безусловно, величайшим кангасейро в истории, королем Сертаны, чьи подвиги славил весь Северо-Восток. Ему удалось даже нападение на город Мосоро с батальоном из 50 кангасейрос. А в городе Жуазейру Лампиан получил благословение от «святого всея Сертаны» – падре Цицерио, который пытался склонить бойца к миру и покаянию. Однако судьбу его решил предательство. 29 июля 1938 года банда Лампиана скрывалась в Анжико, почти недостижимом месте в самом сердце каатинги. Благодаря

наводке, полученной от предателя, отряд лейтенанта Жуана Безерры расстрелял их лагерь из пулеметов. После кровавой битвы Лампиан и Мария Бонита были обезглавлены в числе многих других. И хотя сам Лампиан был убит, легенда о нем только расправилась крылья.

Одним действием «Обучение» вы можете убрать с его карточки все 3 фишки обучения разом.



Лидия

Красивая и обаятельная женщина, она дорого заплатила за романтические отношения со свирепым и желчным кангасейро Жозе Байано. Из-за ревности он жестоко убил ее, и трагическая история этой женщины до сих пор считается

одной из самых страшных историй любви и смерти среди кангасейрос.

Когда фишка обучения убирается из ячейки ее особой способности, вы немедленно получаете 1 кангасейро, которого можно поместить на выбранную вами линию. Каждый раз, когда вы получаете кангасейро в линию «Защита», вы можете вместо этого поместить его на линию по своему выбору. В качестве особого действия вы, вместо розыгрыша карточки действия, можете сбросить ее, чтобы вылечить 3 ранения.



Милиан

Персонаж, созданный в честь актера Томаша Милиана, который сыграл кангасейро Эспедито по прозвищу «Искупитель» (Redentor) в фильме Джованни Фаго «O' Cangaço» (1969).

Когда вы выполняете действие «Грабеж» в зоне с железной дорогой, вы получаете дополнительно 1 рейс.



Понто Фино

Эсекьель Феррейра, младший брат Лампиана, был невероятно искусным стрелком (за что и получил прозвище Ponto Fino – «Аккуратная точка»).

Его жизнь была бурной, но короткой: в 1932 году, в возрасте 23-х лет, он пал с оружием в руках в бою в окрестностях Байи.

В Сальвадоре вы платите 1/3/5 волантес, чтобы получить 1/4/6 очков славы.



Вольта Сека

Антонио душ Сантуш по прозвищу «Volta Seta» («Возвращение засухи») в банде Лампиана был самым юным из бойцов – его, 11-летнего мальчишку, на путь кангасу толкнул побег от побоев мачехи. Он любил сочинять песни для братьев по оружию. Его трижды арестовывали – он дважды сбежал (после чего срок его заключения вырос до 145 лет). Впрочем, в 1952 году президент Жетулиу Варгас помиловал его, и Вольта Сека вышел на свободу, где

даже побывал консультантом фильма Лима Баррето «O' Cangaço». Умер он в 1997 году, в возрасте 79 лет.

Вы можете использовать свою базовую способность, чтобы вместо розыгрыша карточки действия сбросить ее, и выполнить действия «Перемещение», «Гарнизон» и «Грабеж» (в любом порядке).



Забеле

Забеле – типичный пример молодого сертанежу, который, не видя перспектив в жизни, бежал от нее ради опасного пути кангасейро. Он чудом выжил во время битвы в Анжико. Легенда гласит, что юноша уклонился от пуль, превратившись

в скрytoxвоста (Zabelê) – небольшую птицу, живущую только в Бразилии – и взвился за облака. Как бы то ни было, его тело так и не нашли. Забеле упорхнул, возможно, и впрямь выбрав своим новым домом облака над Сертаной.

Когда фишка обучения убирается из ячейки его особой способности, вы немедленно получаете 1 жетон сделки. Если вы выполняете действие «Грабеж» и получаете жетон сделки, вы сразу получаете еще один жетон сделки.



Жозе «Зе» Байано

В банде Лампиана у этого кангасейро была недобрая слава – его боялись из-за бойцовской выучки и навыков, полученных в партизанской войне, а также из-за склонности к насилию. Его история в кангасу связана с судьбой Лидии, женщины,

которую он убил из ревности. После этой трагедии он стал еще более безжалостным, и начал наносить свои инициалы – «ЖБ» – на лица женщин, которые, по его мнению, не проявили к нему должного уважения. В конце концов он погиб, попав в засаду, устроенную другим кангасейро, и даже такой поворот его судьбы породил множество легенд.

Когда фишка обучения убирается из ячейки его особой способности, вы немедленно получаете 1 жетон мести. Если вы выполняете действие «Грабеж» и получаете жетон мести, вы сразу получаете еще один жетон мести.



ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕЛИ

Чтобы достичь жизненной цели, ваш главарь кангасейрос должен быть ПОЛНОСТЬЮ ОБУЧЕН (на его карточке не должно остаться фишек обучения), а вам необходимо заплатить ресурсы, указанные в красной рамке на карточке жизненной цели.

СПИСОК ЗНАЧКОВ



Угроза банде: разыграйте эту карточку против банды, находящейся в той же зоне, что и ваша банда. Целевой противник должен выбрать одно из следующих действий:

Пострадать от эффектов этой карточки, как описано на стр. 13 (если у игрока, которому угрожают, нет хотя бы одного из ресурсов, указанных на карточке, он обязан выбрать другой вариант).

ИЛИ

Потерять очки славы, равные нынешней награде за голову (?!) его главаря, и позволить игроку, разыгравшему карточку, получить такое же количество очков славы.



Красные цифры: показывают количество ресурсов, которые необходимо убрать.



Перемещение: переместите свою фигурку банды в соседнюю зону или используйте железную дорогу.



Гарнизон: поместите 1 кангасейро в зону, где находится ваша банда (или уберите 1 кангасейро, если он изображен в красной рамке). Гарнизоны нельзя размещать в зонах **Городов** и в зоне **Жуазейру**.



Обучение: переместите фишку обучения со своей карточки главаря на свой планшет игрока.



Грабеж: получите все бонусы зоны, в которой находится ваша банда, и ОДНОЙ зоны, в которой у вас самый большой гарнизон.



Уловка: поместите 1 кангасейро на жетон события и получите награду.



Атака на волантес: начните бой против всех волантес в зоне, где находится ваша банда.



Рейс: получите 1 рейс (или потеряйте 1 рейс, если он изображен в красной рамке).



Стрелковое оружие / Защита / Мачете: поместите 1 кангасейро в крайнюю левую свободную ячейку на линии «Стрелковое оружие / Защита / Мачете» на планшете игрока (или, если этот значок изображен в красной рамке, уберите с указанной линии крайнего правого кангасейро).



Исцеление: уберите кубик ранения с карточки вашего главаря.



Сделка / Месть: получите 1 жетон сделки / мести (или, если этот значок изображен в красной рамке, потеряйте 1 соответствующий жетон).



Благословение: поменяйте местами 2 жетона событий.



Удалить из игры: уберите перечеркнутый ресурс в коробку.



Воланте: удалите 1 воланте из своего запаса.



Кангасейро: поместите 1 кангасейро в любую выбранную вами линию «Стрелковое оружие / Защита / Мачете»

на вашем планшете игрока (или, если этот значок изображен в красной рамке, уберите 1 кангасейро с планшета).



Засада: за каждое действие «Засада» уберите из зоны, в которой находится ваша банда, 1 воланте или 1 вражеского кангасейро и получите 1 очко славы. Кангасейро возвращается в запас своего владельца, а воланте остается у вас в качестве трофея.



Очки славы: получите или потеряйте указанные очки славы.



Карточка действия: это стартовая карточка действия / карточка действия в **Серре** / карточка действия в **Каатинге**.



Зеленая карточка: это карточка действия в **Каатинге**.



Коричневая карточка: это карточка действия в **Серре**.



Коричневая или зеленая карточка: это или карточка действия в **Серре**, или карточка действия в **Каатинге**.



Тюрьма: это место в зоне **Города** Ресифи, куда отправляют арестованных кангасейрос.



Побег из тюрьмы: переместите 1 кангасейро из тюрьмы в крайнюю левую свободную ячейку на линии «Защита» на планшете игрока.



Зона Города: на игровом поле находятся 4 зоны городов - Ресифи, Сальвадор, Салгейру и Мосоро.



Зона Серры: это коричневые горные зоны на игровом поле.



Зона Каатинги: это зеленые лесные зоны на игровом поле.



Зона Сертансы: это желтые пустынные зоны на игровом поле.



Ранение: получите ранение.



Немедленно получить: немедленно получите ресурс, изображенный в круге.



Разведчик: поместите 1 кангасейро в качестве гарнизона в любой зоне игрового поля по вашему выбору, даже если вашей банды там нет (не распространяется на **Города** и **Жуазейру**).

ФАЗЫ РАУНДА

1. Появление новых волантес: разместите новых волантес в городах в соответствии с активной карточкой волантес.

2. Выбор карточек действий: ВЫБЕРИТЕ три карточки из своей колоды.

3. Розыгрыш карточек действий: начиная с игрока с мачете, и далее по часовой стрелке, каждый игрок разыгрывает одну карточку из своей руки. После того как вы разыграете третью карточку, если ваша банда оказалась

в зоне **Каатинги** или **Серры**, вы можете заменить одну из своих карточек на доступную карточку **Каатинги** или **Серры** по вашему выбору.

4. Розыгрыш события: каждый игрок, у которого нет кангасейро на активном жетоне события, страдает от его эффекта. Затем переверните жетон активного события на неактивную сторону.

5. Активация волантес: волантес, находящиеся в одной зоне с целью, не перемещаются. Волантес, находящиеся в соседней зоне рядом с целью, перемещаются в ее зону, причем банды как цели имеют приоритет перед гарнизонами. Волантес, не имеющие целей, перемещаются по указанию стрелок на поле. Если целей несколько, волантес выбирают ту, что принадлежит игроку с наибольшим количеством очков славы. В случае равенства очков цель назначает игрок с жетоном мачете. После перемещения (или отсутствия такового) волантес атакуют. Если они атакуют банду, то ранят ее главаря; если они атакуют гарнизон, то забирают из него кангасейрос в тюрьму Ресифи.

6. Конец раунда: передайте жетон мачете следующему игроку по часовой стрелке, переверните карточку из колоды волантес и, если жетон благословения лежит лицевой стороной вниз (♥), переверните его лицевой стороной вверх (♥).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается:

• В конце седьмого раунда.

ИЛИ

• Во время раунда, в котором больше нет жизненных целей: дойдите до конца фазы 3 (Розыгрыш карточек действий), затем пропустите остальные фазы.

Все игроки подсчитывают сумму имеющих у них на руках ресурсов и получают очки славы, как описано на стр. 8 и показано на игровом поле.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- Красная рамка вокруг зон **Каатинги** означает, что ваша банда получает ранение, как только входит в зону **Каатинги**.
- Когда волантес атакуют, их целью становится ТОЛЬКО ОДИН ИГРОК в каждой зоне. Если волантес атакуют банду, то ЛИШЬ РАНЯТ ЕЕ ГЛАВАРЯ, а если они атакуют гарнизон, то забирают из него кангасейрос в тюрьму в Ресифи.
- После розыгрыша третьей карточки, если ваша банда находится в зоне **Каатинги** / **Серры**, вы можете заменить одну из своих стартовых карточек действий на карточку действия в **Каатинге** / в **Серре**.
- Способности карточек главаря, скрытые под фишкой обучения, становятся активны только тогда, когда в их ячейке нет ни фишки обучения, ни кубика ранения.