

OS TRIUNFOS de
Carlac
boardgame

MANUAL DE REGRAS



OS TRIUNFOS DE TARLAC

MANUAL DE REGRAS

VINICIUS MARINO CARVALHO

SÃO PAULO
2022

Universidade de São Paulo

Reitor: Carlos Gilberto Carlotti Junior

Vice-Reitora: Maria Armanda do Nascimento Arruda

Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo

Diretor: Paulo Antônio Dantas De Blasis

Vice-Diretor: Eduardo Góes Neves

Créditos do Jogo

Conceito Original e Game Design

Vinicius Marino Carvalho

Arte e Design Gráfico

Vivian Pereira

Gabriel Cordeiro

Vinicius Marino Carvalho

Playtesting

Alex da Silva Martire

Amanda Daltro de Viveiros Pina

Eric Cyon

Gabriel Cordeiro

Matheus Morais Cruz

Tomás Partiti Cafagne

Vinicius de Oliveira

Créditos do Livro

Capa e Ilustrações

Vivian Marino Gonçalves Pereira

Gabriel Cordeiro

Vinicius de Oliveira

Diagramação

Maria Antonia de Souza Lisboa*

Manoela Belinello*

Projeto Gráfico

Maria Antonia de Souza Lisboa*

Manoela Belinello*

Produção Editorial

Cleberson Henrique de Moura

Vinicius Marino Carvalho

Alex da Silva Martire

Vagner Carvalheiro Porto

Editoração

Cleberson Henrique de Moura

Vinicius Marino Carvalho

Alex da Silva Martire

* Bolsista PRG-USP

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C331

Carvalho, Vinicius Marino

Os triunfos de tarlac : manual de regras / Vinicius Marino Carvalho -- São Paulo : Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo, 2022.

57 p. ; il. color.

ISBN: 978-65-993062-4-2

DOI: 10.11606/9786599306242

1. Arqueologia digital. 2. Arqueojogos. 3. Interatividade. 4. Irlanda – história medieval. I. Universidade de São Paulo. Museu de Arqueologia e Etnologia.

Ficha catalográfica elaborada por Monica da Silva Amaral - CRB/8-7681

Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria e respeitando a Licença Creative Commons indicada.



SUMÁRIO

Pronúncia de nomes irlandeses	08
Introdução	09
1. Objetivo	10
2. Elementos do jogo	11
3. Instruções para <i>print & play</i>	15
4. Assentamentos	17
5. Facções	19
5.1 Pretendentes	20
5.2 Reis menores	21
5.2.1 Súditos	21
5.2.2 Independentes	22
6. Coalizões	24
7. Cenários	25
7.1 1276: A chegada dos de Clares	25
7.2 1277: O retorno de Toirdhealbhach	26
7.3 1281: A partição de Thomond	27

7.4 1284: A ausência de Thomas de Clare	28
7.5 1315: A invasão escocesa	29
7.6 1317: A batalha de Loch Rasga	31
7.7 1318: A batalha de Dysert O Dea	33
8. Escolhendo uma facção para jogar	34
9. Preparando o jogo	36
10. Estrutura da rodada - resumo	37
10.1 Pré-manutenção	37
10.2 Fase de manutenção	37
10.3 Fase de expedição	37
10.4 Fase de batalha	37
11. Etapas do jogo	38
11.1 Pré-manutenção	38
11.2 Fase de manutenção	39
11.3 Fase de expedição	41
11.4 Fase de batalha	51
11.5 Exílio	54

12. Condições de derrota	55
13. Pontos de <i>Febas</i> - resumo	56
14. Sobre o autor	57

PRONÚNCIA DE NOMES IRLANDESES

Nome	Aproximação fonética (em português)
Boireann	Buírin
Brian Ruad	Brían Rúa
Cenél Dunghaile	Cenél Dungálha
Cenél Fermaic	Cenél Férmic
Clann Chúillen	Clã Húlen
Clann Taidhg	Clã Táigue
Corcabhaiscinn	Corcaváskin
Corcamruad	Corcamorúa
Febas	Fiévas
Dubh Glen	Dôve Glen
Domhnall Rua	Dônall Rua
Mathgamhain	Magávin
Tánaiste	Tónashta
Toirdhealbhadh	Tárlac
Uí Bhriain	Í Vrían
Uí mBlóid	Í Milid

INTRODUÇÃO

No século XIII, a Irlanda era um senhorio dos reis da Inglaterra. Parte da ilha estava sob o domínio de colonos ingleses, que viviam com costumes e instituições inspirados naqueles de seu país de origem. Outra parte era governada por dezenas de reinos gaélicos, regidos por linhagens cuja existência remontava a séculos.

Thomond, no sudoeste da Irlanda, era um desses reinos. Seus reis, os Uí Bhriain, eram geralmente simpáticos à agenda da Coroa, embora, como todos os irlandeses, sua maior preocupação fosse preservar seus próprios domínios. Eles pagavam tributo ao rei da Inglaterra e atuavam como aliados de magnatas ingleses na ilha.

Linhagens irlandesas, porém, eram notavelmente instáveis. Suas sucessões davam margens a disputas, que geralmente evoluíam a guerras civis entre parentes. Em 1276, um conflito do tipo eclodiu em Thomond, opondo duas facções rivais dos Uí Bhriain: Clann Taidhg e Clann Briain Ruaid. A devastação foi tamanha que levou o senhor inglês local, Roberto de Muscegros, a desistir de suas terras na Irlanda.

Para proteger os interesses ingleses na região, o rei Eduardo I cedeu as terras de Muscegros a Thomas de Clare, cavaleiro de seu séquito pessoal. Se de Clare conseguisse pacificar os Uí Bhriain, ele se tornaria senhor de Thomond.

Os Triunfos de Tarlac é um jogo de estratégia ambientado entre 1276 e 1318, quando de Clare e seus descendentes batalharam para transformar Thomond em um senhorio inglês. Ele representa as estratégias tomadas por irlandeses e ingleses para navegar as armadilhas e oportunidades abertas pelo conflito.

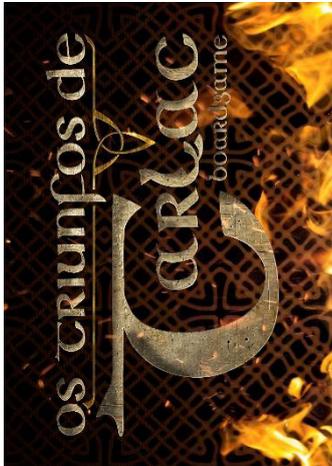
OBJETIVO

O objetivo do jogo é concluir a guerra entre Clann Taidhg e Clann Briain Ruaid em favor de uma das facções do conflito.

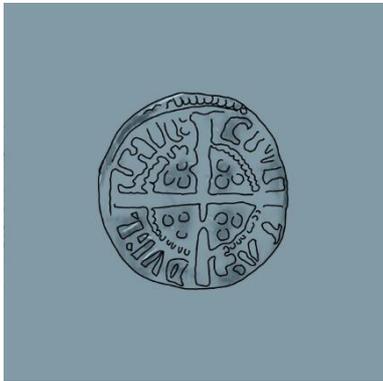
O jogo termina quando um dos pretendentes for eliminado. Isto acontece quando um jogador esgotar seus **pontos de febas**.

Um jogador é considerado vencedor se:

- A) Estiver jogando com Clann Taidhg ou Clann Briain Ruaid e
 - a. Eliminar o pretendente rival;
 - b. Acumular 5 pontos de *febas*.
- B) Estiver jogando com os aliados do Clann Taidhg ou do Clann Briain Ruaid e seu respectivo pretendente vencer o jogo.
- C) Estiver jogando com de Clare e tiver um refém do pretendente vitorioso.

<p>Cartas de perigo</p>		<p>Representam eventos e fenômenos que afetaram a Irlanda entre os anos de 1276 e 1318.</p> <p>Uma carta de perigo é revelada a cada fase de manutenção. Seus efeitos permanecem em vigor até a próxima carta ser revelada.</p>
<p>Fichas de provisão</p>		<p>Grãos, bebidas e outros insumos necessários para suprir um exército em movimento. Usadas para prover soldados em campanha.</p>
<p>Fichas de batalha</p>		<p>Divisão de guerreiros a serviço do rei ou magnata.</p> <p>Na fase de expedição, representam os “pontos de vida” de um jogador durante as batalhas.</p>

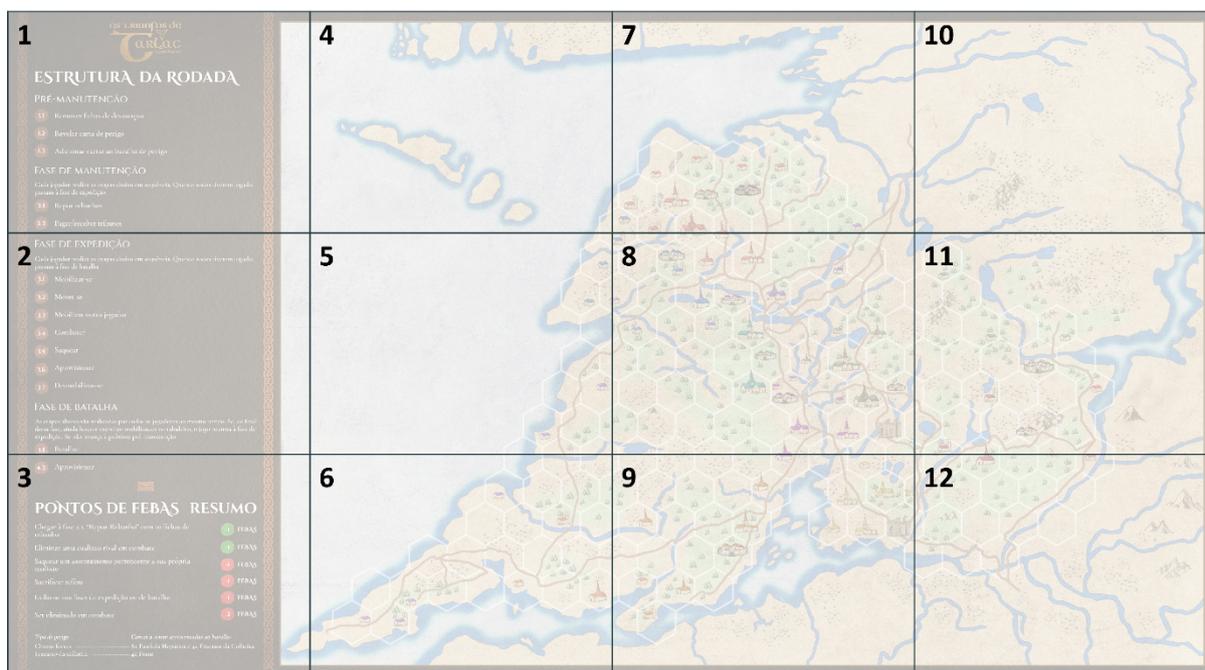
<p>Fichas de rebanho</p>		<p>Meio circulante da economia gaélica na Irlanda. Usado para pagar tributos, recrutar e prover soldados.</p>
<p>Fichas de febas</p>		<p>Do irlandês “excelência”. Medida da virtude política de um rei irlandês.</p> <p>Se um jogador perder todas as fichas de febas, ele é eliminado do jogo.</p>
<p>Fichas de devastação</p>		<p>Assentamentos ganham fichas de devastação quando são saqueados ou sujeitos à coyne.</p> <p>Se um assentamento acumular 10 fichas de devastação, a pilha de fichas é virada e se torna uma ficha de destruição.</p>

<p>Fichas de destruição</p>		<p>Representam um assentamento que foi completamente destruído.</p> <p>Assentamentos destruídos levam mais tempo para perder devastação.</p>
<p>Ficha de uma libra</p>		<p>Meio circulante da economia inglesa na Irlanda. Usadas para pagar soldados e provisões. As fichas vêm em quatro valores: uma, duas, cinco e dez libras</p>
<p>Ficha de duas libras</p>		
<p>Ficha de cinco libras</p>		

<p>Ficha de dez libras</p>		
<p>Peças de reféns</p>		<p>Indicam quem possui os reféns de um jogador.</p> <p>Jogadores são obrigados a obedecer a aqueles que têm seus reféns, independentemente de estarem aliados ou não a eles.</p>
<p>Peça de exército</p>		<p>Indica o exército de um jogador no tabuleiro.</p>
<p>Dado normal (d6)</p>		

INSTRUÇÕES PARA PRINT & PLAY

- 1) Com uma régua e estilete, corte as bordas brancas superior e esquerda das folhas do tabuleiro;
- 2) Na ordem enumerada abaixo, cole a borda superior de cada folha recortada na borda da folha precedente, de maneira que cubra o espaço entre as linhas;



Ordem recomendada das folhas que compõem o tabuleiro.



Bordas a serem cobertas (indicadas pelas flechas vermelhas).

3) Recorte cada ficha junto com seu verso. Depois, dobre-as na linha pontilhada de maneira que a imagem da frente fique perfeitamente alinhada com a imagem do verso. Corte-as na linha de contorno e cole ambas as metades;

4) Imprima as peças de exército e reféns de maneira que tenham 2 cm de altura.

IV

ASSENTAMENTOS

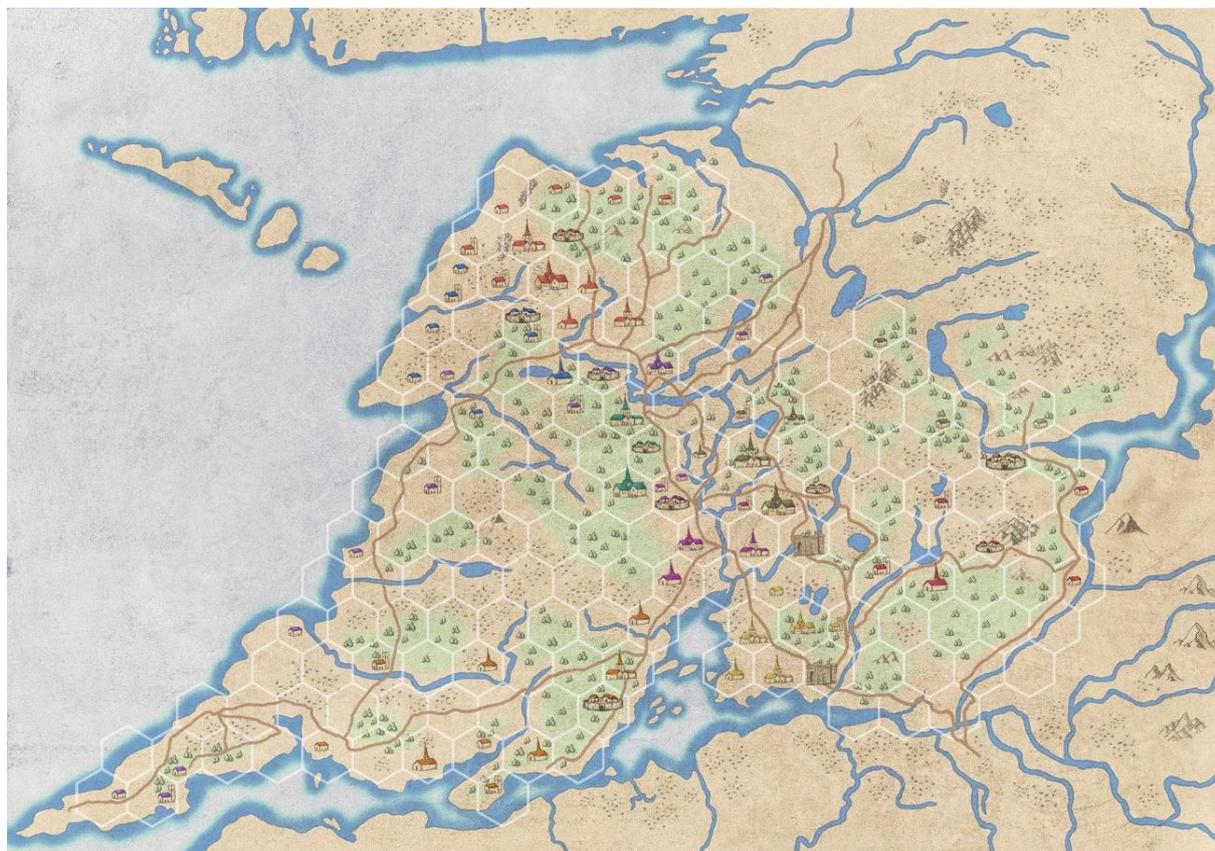
Existem três tipos básicos de assentamento no jogo:

Longport		<p>Residência ou fortaleza de um rei irlandês. É necessário para mobilizar exércitos.</p> <p>Jogadores que não estiverem exilados começam o jogo nessa casa.</p>
Castelo		<p>Fortaleza dos de Clare. Tem a mesma função do <i>longport</i> mas precisam ser atacados antes de poderem ser saqueados.</p>
Mosteiro		<p>Igreja importante que serve de centro à economia local. Pode ser saqueado por jogadores ou usado como local de pernoite.</p>

Alguns assentamentos têm características especiais dependendo do cenário escolhido:

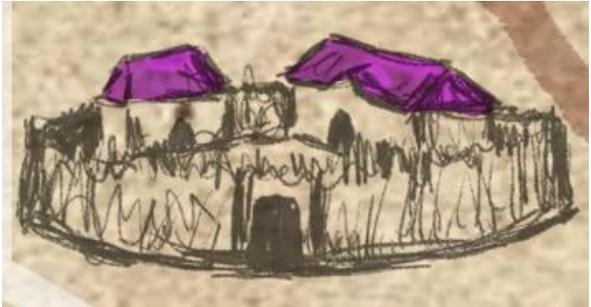
<p>Quin</p>		<p>Esse castelo só foi construído em 1280-81. Ele não participa do jogo nos cenários de 1276 e 1277.</p>
<p>Dubh Glen</p>		<p>Funciona como <i>longport</i> inicial do Clann Briain Ruaid nos cenários de 1281, 1284 e 1317. Nas demais rodadas e nos outros cenários, funciona como um mosteiro.</p>
<p>Kilmacduagh</p>		<p>Casa onde o pretendente exilado mobiliza seus exércitos se não estiver em coalizão com de Clare. (Vide “3.1. Mobilizar-se”, abaixo).</p>
<p>Feakle</p>		<p>Local onde de Clare se mobiliza no início do cenário de 1315.</p>

Facções são as unidades políticas que os jogadores deverão liderar durante o jogo. Elas são representadas por cores diferentes no mapa:



O mapa do jogo.

5.1 Pretendentes

 A hand-drawn illustration of a wooden fortification with two purple-roofed towers on top. The drawing is on a light green background.	<i>Clann Briain Ruaid</i>
 A hand-drawn illustration of a wooden fortification with two purple-roofed towers on top. The drawing is on a light brown background.	<i>Clann Taidhg</i>

Pretendentes são as facções dos Uí Bhriain lutando pela supremacia de Thomond. Dependendo do cenário inicial escolhido, uma destas facções pode começar o jogo exilada (ver “Cenários” abaixo).

Pretendentes possuem a capacidade de mobilizar outros jogadores e de tomar reféns. Se eles não estiverem exilados, também recebem tributos de súditos.

O pretendente que não estiver exilado começa o jogo em Clonroad (*longport* roxo). Se ambos os pretendentes começarem o jogo no tabuleiro, o Clann Taidhg começa o jogo em Clonroad e o Clann Briain Ruaid em Dubh Glen (*longport* roxo escuro).

5.2 Reis menores

Demais facções gaélicas em Thomond, pegas no fogo cruzado entre Clann Taidhg e Clann Briain Ruaid.

Esses reinos são subdivididos em dois grupos:

5.2.1 Súditos

	<i>Clann Chúillen</i>
	<i>Cenél Fermaic</i>
	<i>Cenél Dunghaile</i>
	<i>Corcabhaiscinn</i>



Uím Bloid

Devem tributos ao rei em exercício de Thomond (ou, caso Thomond esteja dividida em duas, ao líder de sua parte do reino).

5.2.2 Independentes



Corcamruad



Boireann

Não pagam tributos.



O Tánaiste

Mathgamhain Ó Briain e seus descendentes foram uma terceira facção dos Uí Bhriain que, ao contrário do Clann Taidhg e Clann Briain Ruaid, nunca buscou o poder para si. Ainda assim, eles eram localmente poderosos e frequentemente apoiavam um dos pretendentes.

Em termos de *gameplay*, ele combina características dos súditos e dos pretendentes. Ele deve tributos ao rei de Thomond, mas tem, como ele, o poder de **mobilizar** e **tomar reféns** de outras facções.



Os de Clare são a família inglesa a quem os reis de Thomond deviam tributo e obediência.

Em razão de suas diferenças culturais, eles possuem mecânicas e condições de vitória diferentes das demais facções.

Em adição à obrigação de pagar tributos, facções podem desenvolver dois tipos de vínculo entre si:

Alianças: representam laços de casamento, apadrinhamento ou alianças militares duradouras entre um pretendente e um rei menor.

As alianças de cada facção são dadas pelo cenário escolhido e não podem ser rompidas durante o jogo. (ver “Cenários” abaixo).

Um jogador que controlar um rei menor e tiver uma aliança com um pretendente precisa garantir que seu aliado triunfe na guerra para vencer o jogo.

Reféns: representam acordos *ad hoc* selados com a entrega de reféns. Ao contrário de alianças, reféns podem ser “libertados” se o jogador que o controlar for exilado ou eliminado na fase de combate.

Jogadores precisam obedecer àqueles que possuírem os seus reféns, mesmo se forem inimigos de seus aliados.

Recusar-se a isto faz com que os reféns sejam mortos, e o jogador em questão perca 1 ponto de *febas*.

O conjunto de facções vinculadas a um pretendente por alianças ou reféns forma uma **coalizão**. Estas consistem nos “lados” da guerra a cada momento do conflito, e influem sobre as condições de vitória.

Coalizões são fluidas e variam de acordo com o cenário inicial escolhido:

Cenários representam as condições iniciais do jogo. Eles representam a paisagem geopolítica de Thomond em sete momentos diferentes da história.

7.1 1276: A chegada dos de Clare

Em 1276, o rei Eduardo I da Inglaterra apontou Thomas de Clare como lorde de Thomond. Com a ajuda de seu sogro, Maurice fitz Maurice, de Clare montou uma expedição militar para colocar seu aliado irlandês, Brian Ruad Ó Brian, à frente do reino de Thomond.



Clann Taidhg



Clann Briain Ruaid



Clann Chúillen



Uí mBloid



Thomas de Clare

Características do cenário:

- **Baralho de perigo:** 12x Chuvas Fortes, 5x Guerras na Escócia, 2x Guerras na França, 3x Guerras no País de Gales, 3x Fracasso de Colheita.
- **Maurice fitz Maurice:** de Clare conta com recursos extras por conta de sua aliança com os Geraldinos. Ele começa o jogo com £24 libras.
- **Atacado de surpresa:** Toirdhealbhaigh Ó Briain exigia reféns de seus súditos quando recebeu notícias da invasão. Na primeira fase de expedição, o Clann Taidhg se mobiliza em Kildysert (*longport* laranja) com apenas IX **ficha de batalha**. Ele começa com reféns de Corcobhaiscinn.
- O Clann Briain Ruaid começa o jogo exilado.
- De Clare se mobiliza no início da primeira fase de expedição.

7.2 1277: O retorno de Toirdhealbhach



Clann Taidhg



Clann Briain Ruaid



Clann Chúillen

V



Thomas de Clare



Cenél Fermaic



Uí mBloid

Toirdhealbhach foi deposto por de Clare e Brian Ruaid, mas a guerra por Thomond está apenas começando. Com a ajuda de seu aliado inglês, Ricardo de Burgh, ele reúne um exército para tomar seu reino de volta.

Características do cenário:

- **Baralho de perigo:** 12x Chuvas Fortes, 5x Guerras na Escócia, 2x Guerras na França, 3x Guerras no País de Gales, 3x Fracasso de Colheita.
- **Ricardo de Burgh:** Na primeira fase de expedição, o Clann Taidhg se mobiliza em Kilmacduagh com 10 fichas de batalha e 10 provisões.
- O Clann Taidhg começa o jogo exilado.
- O Clann Taidhg começa com reféns de Corcabhaiscinn e Corcamruad.
- O Clann Briain Ruaid começa com reféns de Cenél Dunghaile.
- De Clare começa com reféns do Clann Briain Ruaid.
- O Clann Taidhg se mobiliza no início da primeira fase de expedição.

7.3 1281: A partição de Thomond

A interminável guerra entre Clann Taidhge Clann Briain Ruaid começa a extrapolar as fronteiras de Thomond. Para impedir que a instabilidade afete seus domínios, os ingleses da Irlanda e o rei de Desmond, Domhnall Rua, intermediam um acordo para que Thomond seja dividida entre as facções pretendentes.

Até quando essa paz durará?



Clann Taidhg



Clann Briain Ruaid



Clann Chúillen



Boireann



Corcabhaiscinn

V



Cenél Dunghaile



Cenél Fermaic

Características do cenário:

- **Baralho de perigo:** 12x Chuvas Fortes, 5x Guerras na Escócia, 2x Guerras na França, 3x Guerras no País de Gales, 3x Fracasso de Colheita.
- O Clann Taidhg controla Clonroad (*longport* roxo) e recebe tributos de Clann Chúillen, Uí mBloid e Cenél Dunghaile. O Clann Briain Ruaid controla Dubh Glen e recebe os tributos de Cenél Fermaic, Corcabaiscinn, e o Tánaiste.
- O Clã Taidhg se mobiliza no início da primeira fase de expedição.

7.4 1284: A ausência de Thomas de Clare

Em 1284, Thomas de Clare se ausentou da Irlanda para cuidar de suas terras na Inglaterra. Insatisfeito com a partição de Thomond, Toirdhealbach Ó Briain aproveita a oportunidade para tomar o reino para si.

Desta vez, o Clann Briain Ruaid precisará se defender sem a ajuda dos ingleses.



Clann Taidhg



Boireann



Corcamruad



Cenél Fermaic



Clann Briain Ruaid



Uí mBloid



O Tánaiste



Cenél Dunghaile

V

Características do cenário:

- **Baralho de perigo:** 12x Chuvas Fortes, 5x Guerras na Escócia, 2x Guerras na França, 3x Guerras no País de Gales, 3x Fracasso de Colheita.
- O Clann Taidhg controla Clonroad (*longport* roxo) e recebe tributos de Clann Chúillen, Uí mBloid e Cenél Dunghaile. O Clann Briain Ruaid controla Dubh Glen e recebe os tributos de Cenél Fermaic, Corcabaiscinn e o Tánaiste.
- De Clare não se mobiliza na primeira fase de expedição.
- O Clann Taidhg se mobiliza no início da primeira fase de expedição.

7.5 1315: A invasão escocesa

Eduardo Bruce, irmão do rei Roberto da Escócia, invade a Irlanda, abrindo um segundo front na guerra contra os ingleses. Ricardo de Clare é convocado às pressas para ajudar na defesa do Senhorio.

Contudo, apostando em uma vitória escocesa, o Clann Briain Ruaid se ergue contra seus antigos aliados ingleses. Abalado pela traição, de Clare forma uma aliança improvável com Clann Taidhg para reestabelecer a paz de Thomond.



Clann Taidhg



Clann Chúillen



Ricardo de Clare



Cenél Fermaic



*Clann Briain
Ruaid*



Uí mBloid



O Tánaiste



Cenél Dunghaile

V

Características do cenário:

- **Baralho de perigo:** 5x Chuvas Fortes, 6x Fascíola Hepática 5x Guerras na Escócia, 5x Fracasso de Colheita, 4x Fome.
- **Pequena Era do Gelo:** o jogo começa sob efeito de um Fracasso de Colheita.
- **A Guerra Bruce:** A invasão de Eduardo Bruce atingiu em cheio os domínios dos de Burgh. A família não tem tropas a disposição para ajudar seus aliados irlandeses. Na primeira fase de expedição,

o Clann Taidhg se mobiliza em Kilmacduagh com uma única ficha de batalha.

- O Tánaiste começa o jogo com os reféns de Clann Chúillen.
- O Clann Taidhg começa o jogo exilado.
- Na primeira fase de expedição, de Clare se mobiliza em Feakle.
- O Clann Taidhg se mobiliza no início da primeira fase de expedição.

7.6 1317: A Batalha de Loch Rasga

A invasão escocesa espalha fome e devastação por toda a Irlanda. Incapaz de alimentar seus soldados, Eduardo Bruce desiste de invadir Thomond e recua para sua base de poder no norte. A rebelião de Clann Briain Ruaid é cortada pela raiz, e o senhorio de de Clare está a salvo. Por enquanto.

Incapaz de confiar em qualquer um dos Uí Bhriain, Ricardo de Clare particiona mais uma vez o reino de Thomond. Em 1317, porém, ele é novamente convocado à Dublin para discutir a defesa da Irlanda.

Não demora para que os dois clãs voltem a se mobilizar para a guerra.



Clann Taidhg



Clann Chúillen



Corcamruad



Cenél Fermaic



Clann Briain Ruaid



Uí mBloid



Boireann



Cenél Dunghaile

V

Características do cenário:

- **Baralho de perigo:** 3x Chuvas Fortes, 2x Fasciola Hepática 5x Guerras na Escócia, 5x Fracasso de Colheita, 10x Fome.
- **Pequena Era do Gelo:** o jogo começa sob efeito de um Fracasso de Colheita.
- O Clann Taidhg controla Clonroad (*longport* roxo) e recebe tributos de Clann Chúillen, Uí mBloid e Cenél Dunghaile. O Clann

Briain Ruaid controla Dubh Glen e recebe os tributos de Cenél Fermaic, Corcabaiscinn e o Tánaiste.

- De Clare não se mobiliza na primeira fase de expedição.
- O Clann Briain Ruaid se mobiliza no início da primeira fase de expedição.

7.7 1318: A Batalha de Dysert O Dea

Desde a chegada dos de Clare, os descendentes de Mathgamhain Ó Briain têm sido um obstáculo para o Clann Taidhg. Com o Clann Briain Ruaid momentaneamente fora do jogo, o rei de Thomond têm uma oportunidade de ouro para acabar com sua influência.

Richard de Clare, porém, não deixará que seu mais poderoso aliado seja derrotado tão facilmente.



Clann Taidhg



Ricardo de Clare



Clann Chúillen

V



O Tánaiste



Corcamruad



Cenél Fermaic

Características do cenário:

- **Baralho de perigo:** 3x Chuvas Fortes, 2x Fasciola Hepática 5x Guerras na Escócia, 5x Fracasso de Colheita, 10x Fome.
- **A Grande Fome de 1315-22:** o jogo começa sob efeito de uma Fome.
- O Clann Briain Ruaid começa o jogo exilado.
- O Clann Taidhg se mobiliza no início da primeira fase de expedição.

O jogo pode ser jogado por 3 a 7 jogadores. 5 é o número ideal.

Em um jogo com **três jogadores**,

- Um jogador controla Clann Taidhg e todos os seus aliados;
- Um jogador controla Clann Briain Ruaid e todos os seus aliados;
- Um jogador controla de Clare.

Em um jogo com **quatro jogadores**,

- Um jogador controla Clann Taidhg;
- Um jogador controla os aliados do Clann Taidhg;
- Um jogador controla Clann Briain Ruaid e todos os seus aliados;
- Um jogador controla de Clare.

Em um jogo com **cinco jogadores**,

- Um jogador controla Clann Taidhg;
- Um jogador controla os aliados do Clann Taidhg;
- Um jogador controla Clann Briain Ruaid;
- Um jogador controla os aliados do Clann Briain Ruaid;
- Um jogador controla de Clare.

Em um jogo com **6 ou mais jogadores**,

- Um jogador controla Clann Taidhg;
- Um jogador controla Clann Briain Ruaid;
- Um jogador controla de Clare;
- Os demais jogadores dividem os aliados do Clann Taidh e Brian Ruaid entre si.

Facções neutras no início de um cenário podem se tornar aliadas de um ou outro pretendente se forem mobilizadas durante a guerra (veja 3.3. “Mobilizar outras facções”, abaixo). Deste ponto em diante, elas serão controladas pelo jogador que controlar os aliados de um pretendente e as tiver mobilizado.

Um reino menor que tenha entregado reféns a um jogador da coalizão oposta não muda de controlador.

- 1) Os jogadores escolhem o cenário com que gostariam de começar.
- 2) Cada jogador escolhe uma facção. É obrigatório que o Clann Taidhg, Clann Briain Ruaid e de Clare sejam escolhidos por jogadores.
- 3) Os jogadores tomam as seguintes peças para si dependendo da facção que controlarem:
 - ✓ 1 peça de exército com a cor de sua facção (todas as facções);
 - ✓ 1 peça de refém com a cor de sua facção (facções irlandesas);
 - ✓ 1 peça de refém com a cor de sua facção (facções irlandesas);
 - ✓ 5 fichas de rebanho (apenas facções irlandesas não-exiladas).
- 4) Um dos jogadores monta o baralho de perigo com a composição referente ao seu cenário e o embaralha.

*Nota: Jogadores que controlam os aliados do Clann Briain Ruaid e do Clann Taidhg mantêm pilhas independentes de fichas de rebanho para cada facção que eles controlam, mas apenas **uma** pilha de fichas de febas.*

Nota 2: Um rei súdito que é “recrutado” como aliado entra no jogo com 5 fichas de rebanho. Deste ponto em Diante, sua pilha de fichas de rebanho será afetada por cartas de perigo e repostas cada turno. (Veja 2.1. “Repor rebanhos”, abaixo).

10.1 Pré-manutenção

1. Remover fichas de devastação;
2. Revelar carta de perigo;
3. Adicionar cartas ao baralho de perigo.

10.2 Fase de manutenção

(Cada jogador realiza as etapas abaixo em sequência. Quando todos tiverem jogado, passam à fase de expedição).

1. Repor rebanhos
2. Pagar/receber tributos

10.3 Fase de expedição

(Cada jogador realiza as etapas abaixo em sequência. Quando todos tiverem jogado, passam à fase de batalha).

1. Mobilizar-se;
2. Mover-se;
3. Mobilizar outro jogador;
4. Combater;
5. Saquear;
6. Aprovisionar;
7. Desmobilizar-se.

10.4 Fase de batalha

(As etapas abaixo são realizadas por todos os jogadores ao mesmo tempo. Se, ao final dessa fase, ainda houver exércitos mobilizados no tabuleiro, o jogo retorna à fase de expedição. Se não, avança à próxima pré-manutenção.)

1. Batalhar
2. Aprovisionar

II.1 Pré-manutenção

A pré-manutenção representa a recuperação do reino após uma temporada de guerra, assim como a incidência de perigos econômicos ou ambientais.

Ela é composta por três etapas:

1. Remover fichas de devastação

- Jogadores removem duas fichas de devastação de cada assentamento não-destruído no tabuleiro. Eles também desviram quaisquer assentamentos destruídos.

2. Revelar carta de perigo

- Um dos jogadores compra uma carta de perigo. Os efeitos dessa carta permanecerão em efeito até a próxima pré-manutenção.

3. Adicionar cartas ao baralho de perigo

- Certos tipos de perigo aumentam a probabilidade de outras calamidades. No jogo, isto é representado acrescentando cartas extras ao baralho na medida em que tais fenômenos acontecem.

Se a carta comprada pelo pretendente na etapa acima for uma das elencadas na tabela abaixo, ele acrescenta ao baralho as cartas discriminadas na coluna à direita. Depois, ele remove as cartas extras inseridas na rodada passada e embaralha o deck.

Tipo de perigo	Cartas a serem acrescentadas ao baralho
Chuvvas fortes	8x Fasciola Hepática e 4x Fracasso da Colheita
Fracasso da Colheita	4x Fome

11.2 Fase de manutenção

A fase de manutenção representa os meses de preparo antes de uma temporada de guerra.

Essa fase é jogada apenas uma vez por rodada.

Ordem dos turnos dentro da rodada:

1. **Ocupante de Clonroad** (*longport roxo*);

2. **De Clare**;

3. **Outras facções:** jogadores que não escolherem alguma das facções acima rolam um dado para determinar a ordem de jogo. O jogador que tirar o maior resultado no dado joga primeiro. Se duas ou mais pessoas empatarem, elas jogam novamente o dado até que uma obtenha o maior resultado.

Se o cenário em questão começar com um pretendente exilado, ele **não joga** durante essa fase. Em vez disso, ele atua como um juiz, certificando-se de que os demais jogadores cumpram corretamente as etapas e comprem o número certo de fichas.

1. Repor rebanhos

- Jogadores que possuírem pelo menos uma ficha de rebanho compram três fichas de rebanho.
- O máximo de rebanhos que um jogador pode acumular é 10. Se um jogador tiver 10 fichas de rebanho durante essa etapa, ele não compra um novo token. Em vez disso, ele compra uma ficha de *febas*.

2. Pagar/receber tributos

- Os reis e magnatas de Thomond estavam organizados em uma hierarquia, segundo a qual alguns líderes deviam tributos a outros:

- **Súditos aliados** e/ou que tenham dado refém ao rei de Thomond devem tributo a ele. Durante sua manutenção, eles dão uma ficha de rebanho ao jogador que controlar Clonroad.

Nota: No início dos cenários de 1281, 1284 e 1317, os súditos pagam tributo ao rei situado em sua metade de Thomond. (Vide “Cenários” acima).

Pretendentes que tenham dado um refém a de Clare devem tributo a eles. Durante sua manutenção, eles dão uma ficha de rebanho ao jogador que controlar Bunratty.

De Clare não deve tributo a nenhum jogador irlandês. Durante sua manutenção, ele **recebe £18** mais **£1** para cada mosteiro não destruído em Bunratty. Este valor corresponde aos impostos de seus terratenentes em Thomond e suas outras *manors* na Irlanda e Inglaterra.

Final da fase de manutenção:

- Quando todos os jogadores já tiverem repostos rebanhos e pago tributos, o jogo passa à fase de expedição.

11.3 Fase de expedição

Na fase de expedição, jogadores podem mobilizar exércitos, saquear assentamentos e atacar seus oponentes. Esta etapa representa as campanhas militares propriamente ditas.

Ordem dos turnos dentro da rodada:

- A fase de expedição obedece a uma ordem de turnos diferente da fase de manutenção. Esta sequência é determinada pela ordem em que jogadores mobilizarem seus exércitos.
- Jogadores que não se mobilizarem não jogam até fazê-lo.

1. Mobilizar-se

- Para iniciar a fase de expedição, um jogador precisa mobilizar um exército. Esta tarefa consiste em comprar recursos e recrutar soldados para conduzir operações militares.
- **Fichas de batalha:** representam divisões de guerreiros a serviço do jogador. Quanto mais batalhas sob seu controle, maior a força de exército no combate. Cada jogador pode recrutar um máximo de 10 batalhas.
- **Provisões:** representam comida, água e outros insumos necessários para manter um exército mobilizado. Ao final de cada rodada, um exército consome uma quantidade de provisões equivalente ao seu número de fichas de batalha. Se um jogador não tiver provisões suficientes ao seu dispor, seus soldados serão automaticamente desmobilizados.
- **Fichas de rebanho:** podem ser usadas no lugar de provisões.

Regras de mobilização

Facções inglesas e irlandesas possuem regras diferentes de mobilização:

- **Ingleses** compram fichas de batalha e provisão em troca de **libras**. O valor-base de uma ficha de provisão é **£1**; de uma ficha de exército, **£3**.
- **Irlandeses** podem comprar fichas de batalha de duas maneiras diferentes:
 - a) **Coyne**: do irlandês *coinnmheadh*, “aquartelamento”. Refere-se à obrigação de dar suprimentos e hospitalidade às tropas do rei. Se um jogador escolher pagar suas tropas com *coyne*, ele acrescenta uma ficha de devastação em sua capital para cada ficha de batalha que deseja comprar.
 - b) **Tuarastal**: em irlandês, “salário”. Este era o pagamento oferecido a mercenários. Se um jogador quiser recrutar suas tropas com *tuarastal*, ele paga uma ficha de rebanho para cada ficha de batalha.

Reis irlandeses podem utilizar as duas formas de pagamento ao mesmo tempo, pagando algumas fichas com devastação e outras com rebanhos. Isto pode ser útil para impedir que a devastação de um *longport* aumente perigosamente ou para poupar recursos.

Nota: Ingleses não podem comprar rebanhos ao se mobilizarem, mas podem usar rebanhos que tenham adquirido de outras maneiras (ex. saque, tributos) como fonte de provisão.

Nota 2: Da mesma forma, irlandeses não podem comprar provisões, mas podem usar provisões que tenham adquirido de outras maneiras (ex. como bônus no início de alguns cenários).

Condições para a mobilização

Exércitos custam caro e demoram para entrar em ação. Jogadores só podem se mobilizar em uma das quatro situações abaixo:

A) No início da fase

Algumas facções têm direito de se mobilizar no início da fase de expedição.

Durante a **primeira** fase de expedição, a facção que joga primeiro é determinada pelo cenário (Vide “Cenários” acima).

Durante as fases de expedição subsequentes:

- Se o pretendente exilado não tiver dado reféns a de Clare, ele joga primeiro. Este jogador sempre se mobiliza em Kilmacduagh com 10 batalhas e 10 provisões.
- Se o pretendente exilado tiver dado reféns a de Clare, de Clare joga primeiro.

B) Ao ter sua base atacada

Um jogador pode se mobilizar caso outro jogador ataque seu *longport*. Para tanto, ele deve vencer uma rolagem de desengajamento contra o atacante (veja “Combate”, abaixo).

Jogadores que se mobilizarem dessa forma começam com sua miniatura em uma casa adjacente a sua capital, com apenas **uma ficha de batalha**. Eles não têm direito de recrutar mais soldados.

C) Ao ser mobilizado por outro jogador

O Clann Taidhg, Clann Briain Ruaid e o Tánaiste têm o poder de convidar outras facções a se mobilizar. Vide “Mobilizar outro jogador” abaixo.

D) Ao receber notícias da guerra

Qualquer jogador pode se mobilizar se receber notícias da guerra. “Notícias” demoram uma rodada para chegar aos extremos de Thomond. Ao início da segunda rodada, portanto, qualquer jogador que não tenha se mobilizado ainda pode fazê-lo. Esta mobilização deverá ser feita respeitando a ordem de turnos da fase de manutenção.

Uma vez mobilizados, jogadores podem realizar até cinco ações diferentes em seu turno, na ordem abaixo:

- 1) Mover-se;
- 2) Mobilizar outros jogadores;
- 3) Combater;
- 4) Saquear;
- 5) Aprovisionar.

Com a exceção de aprovisionar, **nenhuma das ações acima é obrigatória**. Jogadores podem decidir se desejam realizá-las de acordo com as circunstâncias do jogo.

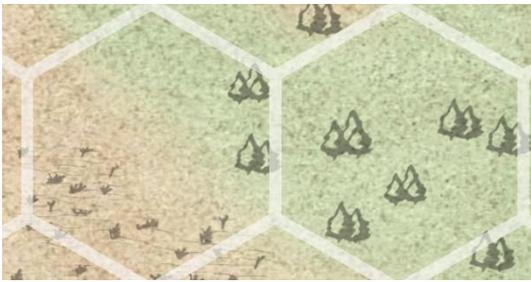
2. Mover-se

Marchar permite aos jogadores mover suas miniaturas de exército pelo tabuleiro. Cada jogador pode se deslocar o equivalente a **6 pontos de movimento por turno**.

Casas diferentes possuem custos distintos de pontos de movimento:



Se duas casas estiverem conectadas por uma rota, mover-se entre elas custa um ponto de movimento.



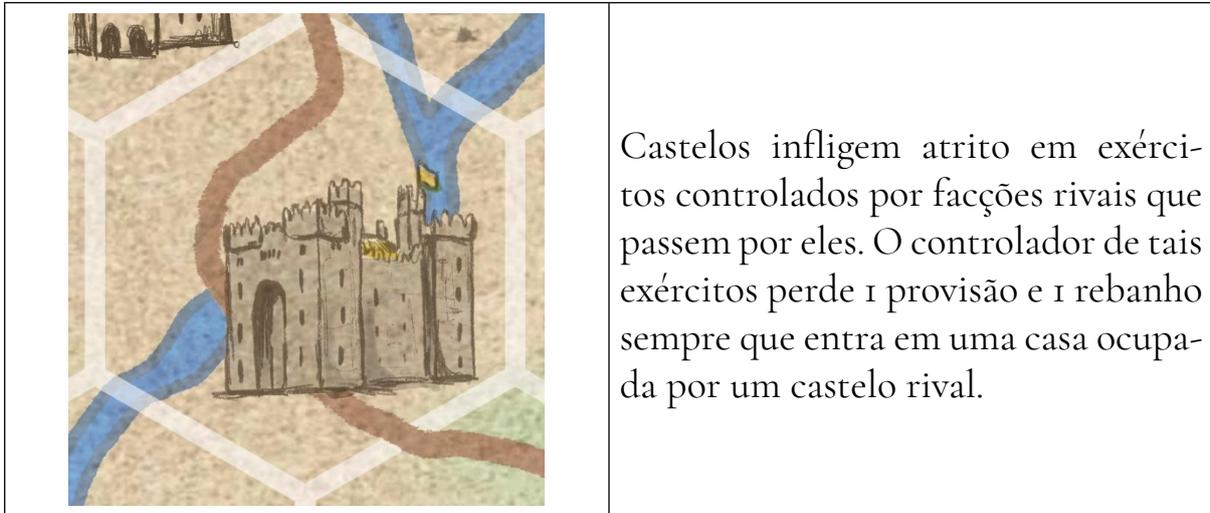
Se elas não estiverem conectadas, marchar custa dois pontos de movimento.



Se elas estiverem separadas por um curso d'água, não é possível se mover entre elas.



A exceção são travessias de rio, representadas como rotas que cruzam cursos d'água.



Quando os pontos de movimento de um jogador acabarem, ele não poderá abandonar a casa em que se encontra até o final do turno.

Ao entrar em combate, o jogador perde todos os seus pontos de movimento remanescentes (veja “Combater” abaixo).

3. Mobilizar outros jogadores

O Clann Taidhg, Clann Briain Ruaid e o Tánaiste podem mobilizar outros jogadores durante seu turno.

3.1 Mobilizar um rei menor

Para mobilizar um **rei menor**, o jogador que controlar uma das facções acima precisa se mover para o *longport* do rei em questão e declarar a intenção de mobilizá-los.

Reis **aliados** são obrigados a se mobilizar.

Reis **sem vínculos** com o jogador podem aceitar ou recusar a mobilização. Se aceitarem, eles se tornam aliados. Se recusarem, continuam desmobilizados, mas dão um refém ao jogador que tentou mobilizá-los. Se eles já tiverem entregado um refém ao jogador em questão, podem recusar a mobilização sem consequências.

Se um rei que entregou **reféns** a um jogador aceitar ser mobilizado pela coalizão rival, os reféns são mortos e o vínculo entre os jogadores se encerra. Esta ação custa um ponto de *febas*.

3.2 Mobilizar de Clare

Um pretendente sem vínculos com de Clare pode tentar mobilizá-lo. Para tanto, precisa se mover para o castelo de Bunratty (extremo sul do mapa) e entregar **reféns** a de Clare.

De Clare pode aceitar ou recusar a mobilização sem quaisquer consequências.

3.3 Mobilizar um pretendente exilado

De Clare tem o poder especial de mobilizar um pretendente exilado. Para tanto, ele precisa se mover até Clonroad (*longport* roxo) e declarar sua intenção. O pretendente entra em jogo com uma peça de exército naquela mesma casa.

4. Combater

Sempre que um exército entrar em uma casa em que houver um exército inimigo, ele deverá declarar combate. Para tanto, ele escolhe um exército inimigo na casa-alvo com que gostaria de lutar.

Ao declarar combate, o jogador abre mão de todos seus pontos de movimento remanescentes.

Todo combate possui uma coalizão **atacante** e uma coalizão **defensora**. Um exército faz parte da coalizão atacante se entra em uma casa onde já haja um exército inimigo e da coalizão defensora se ocupar a casa primeiro.

As fichas de batalhas dos jogadores que compõem cada coalizão são somadas na hora de calcular rolagens de ataque.

4.1 Rolagem de ataque

Para efetuar o combate, um dos membros de cada coalizão rola um dado e adiciona (ou subtrai) quaisquer modificadores de terreno a ele. A coalizão que obtiver o maior resultado vence a rolagem de ataque.

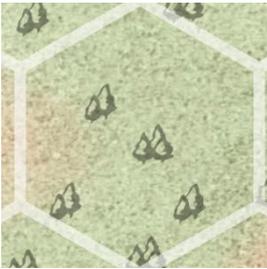
Perder uma rolagem de ataque custa ao jogador **1 batalha**.

Se a derrota em combate deixar um jogador com **0 batalhas**, seu exército é removido de combate e ele **perde dois pontos de febas**. Se uma coalizão conseguir eliminar um pretendente desta forma, cada um de seus membros ganha um ponto de *febas*.

Se todos os membros de uma coalizão forem eliminados em combate, eles perdem suas fichas de rebanho. Elas são distribuídas entre os membros da coalizão vencedora.

4.2 Penalidades de terreno

Certos tipos de terreno modificam a rolagem de atacantes ou defensores. Estes efeitos são cumulativos: uma casa que possua mais de um tipo de terreno provocará mais de um efeito sobre o combate.

	Tipo de terreno	Atacante	Defensor
	Floresta	-	+1

	Pântano de turfa	-1	-1
	Travessia de rio	-	+1
	Castelo	-	+1

4.3 Desengajamento

Se um jogador foi atacado por um oponente e não quiser lutar, ele pode tentar fugir da batalha. Para tanto, ele precisa fazer uma rolagem de desengajamentos.

Desengajamentos funcionam exatamente como rolagens de combate. A única diferença é que tanto atacantes quanto defensores **rolam apenas um dado**, independentemente do tamanho de seus exércitos.

Se o defensor tiver sucesso, ele pode mover sua peça uma casa para qualquer casa adjacente a sua que puder recebê-lo. Se não o tiver, ele **perde a batalha**.

Rolagens de desengajamento bem-sucedidas não provocam baixas no exército atacante.

Penalidades de terreno se aplicam normalmente a esse tipo de rolagem.

4.4 O Fim do combate

A fase de combate representa o primeiro contato entre os exércitos, não necessariamente uma luta até a morte.

Se, ao final dessa fase, os exércitos engajados ainda possuírem batalhas, eles lutarão para valer na etapa de batalha (vide “4.I. Batalhar”, abaixo).

5. Saquear

Sempre que um jogador entrar em uma casa com um assentamento, ele pode saqueá-lo. Com isso, ele ganha **uma ficha de rebanho**, mas coloca sobre o assentamento **uma ficha de devastação para cada ficha de batalha** que o jogador possuir.

Mosteiros e *longphoirt* podem ser saqueados sem repercussões. Castelos, por sua vez, não podem ser saqueados a não ser que o atacante execute uma **rolagem de combate**, como se o castelo fosse um exército inimigo. (veja 3.4. “Combater”, acima). Se o castelo “vencer”, o atacante perde uma ficha de batalha e fica proibido de saquear. Se o castelo “perder”, ele sofre os efeitos do saque como se fosse um mosteiro ou *longport*.

Um assentamento só pode ser saqueado uma vez por um mesmo jogador no turno.

Assentamentos destruídos não podem ser saqueados.

Saquear assentamentos pertencentes a sua própria coalização **custa um ponto de febas**.

11.4 Fase de batalha

A fase de batalha é uma continuação da fase de expedição em que o resultado das batalhas é calculado.

Ela é composta por duas etapas:

1. Batalhar

Se dois ou mais exércitos tiverem terminado a fase de expedição em combate (i.e. na mesma casa de um exército da coalizão inimiga), eles realizam rolagens de combate até que uma das coalizões perca todas as batalhas.

Se mais de dois exércitos estiverem em combate, os jogadores de uma mesma coalizão decidem quem rolará os dados em cada rolagem.

Jogadores eliminados nessa etapa **perdem dois pontos de febas**. Se uma coalizão eliminar um pretendente dessa forma, cada um de seus membros **ganha um ponto de febas**.

Se, ao final dessa etapa, não houver mais exércitos mobilizados no tabuleiro, o jogo procede à pré-manutenção da rodada seguinte.

2. Aprovisionar

Quando todos os exércitos já tiverem esgotado seus pontos de movimento e não houver mais batalhas em andamento, jogadores deverão aprovisionar suas batalhas.

Há duas formas de fazer isso:

- **Com fichas de provisão/rebanho:** cada ficha de batalha “gasta” uma provisão ou rebanho para ser alimentada.

- **Com coyne:** exércitos que não receberem provisões procurarão comida e bebida por conta própria. Esta prática adiciona uma ficha de devastação ao assentamento onde o jogador se encontra para cada ficha de batalha que possuir.

Coyne só pode ser usada em assentamentos que pertencerem à coalizão do jogador. Caso o jogador termine o turno em uma casa sem assentamentos ou com um assentamento inimigo, a única forma de aprovisionar seus exércitos é com fichas de provisão/rebanho.

Coyne não pode ser feita em assentamentos que tenham sido destruídos. Pela mesma lógica, se a ação de aprovisionar um exército por coyne elevar a devastação de um assentamento para acima de 10, ela é elevada apenas a 10. Nesta circunstância, o assentamento é destruído (i.e. suas fichas de devastação são viradas) e o jogador **aprovisiona apenas as batalhas alimentadas até aquele ponto.**

Exemplo: Brian Ruad possui 5 fichas de batalha, mas o mosteiro em que terminou o turno já possui 6 fichas de devastação. Ele adiciona uma devastação ao assentamento para cada uma de suas batalhas até chegar no número quatro, fazendo com que o assentamento complete 10 fichas de devastação. Ele vira as fichas, destruindo o mosteiro, e descarta sua batalha remanescente.

Se um jogador não tiver recursos suficientes para aprovisionar seu exército, ele perde uma batalha para cada ficha de batalha que falhar em alimentar.

Exemplo 2: Tarlac possui 6 fichas de batalha, mas apenas 4 fichas de rebanho. Ele aprovisiona 4 de suas batalhas e perde as outras duas.

Se um jogador perder todas as suas batalhas por falta de aprovisionamento, seu exército é eliminado do jogo e ele perde dois pontos de *febas*.

O fim da fase de batalha

Se ao final dessa fase não houver mais exércitos mobilizados, o jogo procede à **pré-manutenção** da rodada seguinte.

Se, pelo contrário, ainda existirem exércitos mobilizados, o jogo volta para a **fase de expedição**.

11.5 Exílio

A sorte nem sempre sorri para todos. Caso um pretendente considerar que não possa vencer a guerra, ele pode fugir para lutar um outro dia.

Um pretendente pode se exilar em qualquer momento da fase de expedição ou da fase de batalha. Fazê-lo **custa um ponto de febas**.

Um jogador que proceda dessa forma começará a próxima rodada exilado.

XII

CONDIÇÕES DE DERROTA

Um jogador é eliminado do jogo se **seus pontos de *febas* chegarem a zero.**

Se um dos pretendentes for eliminado desta forma, o jogo acaba e a coalizão rival é declarada vencedora.

A tabela a seguir sintetiza todas as condições para adquirir e perder pontos de *febas*.

XIII

PONTOS DE *FEBAS* - RESUMO

Pontos de *febas*

Condição	Ganho/perda
Chegar à fase 2.I. “Repor Rebanho” com 10 fichas de rebanho	+ 1 <i>febas</i>
Eliminar uma coalizão rival em combate	+1 <i>febas</i>
Saquear um assentamento pertencente a sua própria coalizão	- 1 <i>febas</i>
Sacrificar reféns	- 1 <i>febas</i>
Exilar-se nas fases de expedição ou de batalha	- 1 <i>febas</i>
Ser eliminado em combate	- 2 <i>febas</i>

Vinicius Marino Carvalho

Doutor em História Econômica, mestre em História Social e bacharel em História pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). É membro do Laboratório de Estudos Medievais (LEME) e dos grupos de estudos Idade Média e Humanidades Digitais (IM-HD) e Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE). Desenvolve pesquisas sobre a história da Irlanda nos séculos XIII e XIV, aplicação de técnicas de modelagem computacional à história e usos histórico/historiográficos de videogames e board games.

