

CANGACEIROS

La sopravvivenza nel Sertao si fa sempre più difficile



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 27-09-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Cangaceiros, edito da [Ergo Ludo](http://www.ergoludo.it) e dedicato a 2-5 giocatori esperti di 14 anni o più, è un gioco piuttosto “teso”, dove la sopravvivenza della propria banda dipende non solo dalla capacità dei diversi “capi” (i giocatori) nel saccheggiare le “fazende” della zona (il Sertao brasiliano) ma anche della loro abilità nell’evitare scontri a fuoco con grosse pattuglie della polizia (Volantes) per attaccare invece piccole unità, magari per fare evadere qualche compagno imprigionato precedentemente.

La sensazione che si ha giocando **Cangaceiros** è effettivamente quella di non essere mai tranquilli e sicuri, braccati continuamente dalla polizia e attaccati spesso anche dalle bande rivali: fortunatamente non si è mai “fuori” in nessuna occasione e se il vostro Capo muore... potete sceglierne subito un altro.

Se vi piace programmare tutte le vostre mosse nei minimi dettagli allora questo gioco non fa per voi, ma se volete passare un paio di ore (o poco più) in continua “tensione” allora dovete provarlo, sapendo che vi serviranno come minimo 2-3 partite per cominciare ad apprezzarlo fino in fondo e diventare spietati come gli uomini che gli hanno dato il titolo: ci auguriamo che questa recensione possa aiutarvi a muovervi nel Sertao con un po’ più di sicurezza.

Unboxing



Foto 1 – Componenti.

La scatola di **Cangaceiros** è ben riempita: oltre al tabellone “double face” (lato A per 2-3 giocatori e lato B per 4-5) ci sono due fustelle con tutte le tessere e le monete necessarie, 5 mazzi di carte “comuni”, altri cinque mazzetti per i giocatori, un sacchetto di segnalini di legno nero (i poliziotti, che chiameremo da ora in poi “Volantes” come nel testo) e i segnalini colorati per tutti i partecipanti (gialli, verdi, rossi, blu e viola).

I materiali sono di buona fattura ma, come raccomandiamo spesso, sarebbe meglio proteggere le carte con bustine trasparenti perché sono il cuore del gioco e vengono manipolate in continuazione.

Prima di procedere oltre cerchiamo però di conoscere meglio (con l’aiuto della Foto 2) l’area in cui dovremo guidare le nostre bande.



Foto 2 – Il Tabellone sul Lato B, per 4-5 giocatori.

Al centro c'è il Sertao, una vasta zona semi-arida del nord est del Brasile, costituita principalmente di bassopiani e con una temperatura elevata che resta praticamente costante per tutto l'anno, essendo molto prossimi all'Equatore. Nel gioco essa è divisa in zone e all'interno di ognuna di esse c'è una "fattoria" (gli obiettivi delle scorrerie dei nostri cangaceiros: il loro nome deriva dalla parola "Cangaço" che indicava un fenomeno di banditismo e violenza tipico di quest'area fra la fine del 1800 e l'inizio del 1900).

Al centro del tabellone spiccano tre zone un po' più "verdi" che rappresentano la "Caatinga", un'area ricoperta da cespugli bassi e contorti che si erano adattati a questo clima così estremo. Sulla sinistra vediamo invece due aree montuose, chiamate "Serra".

Attorno al Sertao ci sono quattro cittadine fra loro collegate da una linea ferroviaria, mentre saltano subito agli occhi delle frecce bianche che collegano le zone fra loro (serviranno per gli spostamenti delle Volantes).

All'estrema sinistra c'è il tracciato dei Punti Fama (PF), mentre in basso troveranno posto i vari tipi di carte: infine nella parte alta del tabellone vediamo le caselle che conterranno le tessere "Evento" e le "Ricompense".

Scusate questa lunga introduzione, ma quando spiegheremo le regole sarà necessario ricordarla per capire il funzionamento di certi meccanismi. Dopo aver provato il gioco potreste anche trovare utili le tabelle riassuntive che abbiamo preparato per i nostri play-test e che potrete scaricare alla fine di questa recensione.

Preparazione (Set-Up)

Allestire il tavolo di **Cangaceiros** richiede un po' di tempo e molte operazioni dipendono dal numero dei giocatori (che determina anche su quale lato del tabellone si giocherà).



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Vi risparmiamo naturalmente tutti i dettagli, ma sottolineiamo il fatto che andranno messi in tavola tessere, carte e segnalini secondo “istruzioni” iniziali ben precise e chiaramente illustrate sul regolamento. Alla fine il tavolo si presenterà, più o meno, come nella Foto 3 qui sopra.

Ai giocatori vengono consegnati una plancia personale, un mazzetto di carte “Azione”, una serie di segnalini colorati e 1 moneta (Reis) oltre a due carte di grande formato (i Capi): dovranno sceglierne una, rimettendo l'altra sotto il mazzo, a rappresentare il Leader della loro banda.

Ognuno metterà uno dei suoi “cangaceiros” in prigione (nella città di Recife) ed il proprio capobanda nella zona col villaggio di Juazeiro, al centro del Sertao.

Infine tutti posizionano il segnalino dei Punti Fama (PF) sulla casella n° 4 dell'apposito tracciato e finalmente siamo pronti a giocare.

Il Gioco

Deciso chi sarà il Primo Giocatore (che riceve il coltellaccio tipico della zona, il Facao") tutti scelgono le prime tre carte "azione" dal loro mazzetto.



Foto 4 – Le sette carte “Azione” di ogni mazzo dei giocatori.

Queste carte sono il vero cuore di **Cangaceiros**, per cui è meglio chiarire subito il loro utilizzo: come vedete sono tutte divise in due parti e quella superiore si utilizza quando pianificheremo un attacco alle Volantes (come vedremo in dettaglio più avanti) mentre quella in basso mostra le altre azioni disponibili.

- (a) Le orme dei piedi indicano un movimento del Capo (o due se si usa quella in alto a sinistra) da una zona ad un'altra adiacente;
- (b) Il sacchetto nero indica che si vuole eseguire un saccheggio;
- (c) La silhouette nera sul cerchio indica che nella zona in cui si trova il Capo verrà distaccato un cangaceiro (presidio);

- (d) La pistola ed il facao incrociati stanno a significare l'addestramento del Capo;
- (e) Il cangaceiro all'interno di un rettangolo serve invece a salvare la banda dagli effetti di un evento (azione "Scaltrezza").



Foto 5 – Postazione dei giocatori all'inizio della partita.

Ogni “Capo” di **Cangaceiros** ha caratteristiche diverse da tutti gli altri (e immaginiamo il lungo lavoro di bilanciamento che è stato necessario) ed effettivamente nelle nostre partite non abbiamo riscontrato carte più forti delle altre: però i giocatori devono essere consci che le caratteristiche del loro Capo devono essere sfruttate al massimo, quindi esse determineranno anche la strategia iniziale.

Come vedete dall'esempio della Foto 5, ogni capo (nel nostro esempio Corisco) ha delle caratteristiche di base: la “pistola” (prima riga) indica la sua abilità nei tiri da lontano, la “ruota” è la capacità difensiva della banda e il “facao” rappresenta la forza della banda se si arriva al corpo a corpo. I tre cilindretti simboleggiano invece l'addestramento del capo e verranno man mano spostati nelle tre caselle in basso a destra, liberando ulteriori caratteristiche. Nel corso del gioco inoltre ogni cangaceiro posizionato sulle tre righe a destra del Capo aumenterà di un punto la relativa caratteristica.

Ogni Capo ha poi una capacità specifica (indicata nel riquadro rettangolare sotto ai cilindretti) che potrà utilizzare in diverse fasi della partita: Corisco, per esempio, potrà scegliere una delle tessere della Volante in caso di battaglia.

Infine noterete le “macchie di sangue” nelle caselle di fianco ai cilindretti: ognuna di esse permette al Capo di sopportare una “ferita”: se tutte le caselle sono piene il Capo muore.



Foto 6 – Partita in corso: i Volantes a sinistra stanno diventando una seria minaccia.

La sequenza di gioco di **Cangaceiros** è abbastanza lineare:

- (1) per prima cosa si gira una carta “Volantes” per determinare la forza di base della polizia nel turno in corso;
- (2) i giocatori devono poi scegliere le tre carte “Azione” che utilizzeranno nel round;
- (3) in seguito, a turno (e “a giro”) tutti eseguono le loro azioni;
- (4) si verifica l’evento del round e si applicano eventuali penalità;
- (5) le pattuglie di Volantes si muovono ed attaccano i cangaceiros;
- (6) procedura di fine turno.



Foto 7 – Esempio di carte Volantes.

Le carte “Volantes” sono di tre livelli: la partita inizia col livello più basso già stampato sul tabellone, ma in ogni round successivo viene girata una nuova carta che mostra le caratteristiche di base dei militari (tiri, difesa e corpo a corpo., esattamente come sui Capi) ed un numero di frecce rosse che indica ogni quanti colpi dei Cangaceiros si deve eliminare una figurina della polizia. Al “Livello 1” (carte con la figura di un solo poliziotto) bastano 2 colpi, così come al “Livello 2” (2 figure sulla carta), mentre al “Livello 3” (tre figure) ne servono 3.

Vengono poi posizionati i Volantes (segnalini neri) nelle città indicate: la carta in alto a sinistra nella foto, per esempio, dice che dobbiamo piazzare 2 segnalini a Salgueiro e Recife e 1 soltanto a Salvador.

I giocatori devono fare bene attenzione al numero di soldati sulla mappa e ai percorsi che potrebbero fare nella fase (5) del turno: i “Volantes” infatti hanno come priorità l’attacco ai Capibanda, ma se non ce ne sono nelle zone adiacenti si sposteranno verso i Cangaceiros e, in mancanza anche di questi ultimi, seguiranno le frecce che, dalle zone di partenza, li faranno muovere in altre adiacenti.



Foto 8 – L’area dei Volantes sul tabellone durante un attacco.

A **Cangaceiros** è davvero importante tenere sotto controllo le pattuglie di Volantes già in campo per cercare di ridurne il numero ogni volta che sia possibile, altrimenti esse si rinforzeranno turno dopo turno e finiranno per diventare troppo potenti o addirittura praticamente invincibili.

Quando un Capo decide di attaccare un’area con i Volantes deve seguire questa procedura:

- (a) per prima cosa si conta il numero di militari (segnalini) nella zona dell’attacco e si girano altrettante tessere “Rinforzo” (le vedete in basso a destra nella Foto 8): queste tessere aggiungono punti al valore di base della carta: nel nostro esempio aumentano di uno i “Tiri”, di due la “Difesa” e di 2 anche il “Corpo a corpo”;
- (b) poi si valuta il valore di tiro del Capo (supponiamo che il totale sia un “7” fra valori base, addestramento e Cangaceiros aggiunti sulla carta) e si sottrae il valore “Difensivo” dei Volantes (nel nostro caso un “4”): i punti rimasti sono i colpi a segno (nel nostro esempio sono “3” e dunque uno dei poliziotti verrà eliminato);
- (c) lo stesso discorso si applica a parti invertite ed eventuali colpi a segno vengono marcati sul Capo con appositi segnalini (ognuno di essi copre una casella sulla carta e quindi riduce le capacità del leader);
- (d) se dei poliziotti (o il nostro capo) sono rimasti vivi si passa al corpo a corpo, e questo è decisamente sanguinoso perché ogni facao (sulle tessere o sulla carta del Capo) produce un danno che non può essere parato.

Molto più grave è la situazione nella fase (5) perché se le pattuglie attaccano un Capo o dei Cangaceiros la procedura è molto più “sanguinosa” e si guarda solo al numero delle pattuglie che attaccano: un solo Volante assegna un colpo al Capo (oppure manda in prigione un Cangaceiro); con due i colpi a segno raddoppiano (o filano in prigione due cangaceiros); con tre o più il Capo muore immediatamente (oppure tutti i cangaceiros vengono imprigionati).



Foto 9 – L’area del tabellone che mostra gli Eventi (presente e futuri).

Un’altra fonte di preoccupazione a **Cangaceiros** è data dagli eventi (fase (4) della sequenza): ognuno di essi richiede la soddisfazione di certi requisiti, pena la perdita di un buon numero di PF. Se non si hanno i requisiti richiesti l’unico modo per schivare la penalità è quello di mandare in quest’area uno dei propri cangaceiros utilizzando l’azione “Scaltrezza”: non potrà più tornare indietro, ma quando si risolverà l’evento in cui si trova il segnalino il Capo non verrà scalfito.

Nel nostro esempio il verde e il giallo sono immuni dall’Evento: gli altri devono invece avere sulla loro plancia almeno 3 segnalini “vendetta” (mano col pugnale) o saranno costretti a perdere 4 PF (che sono tanti!).

Ma insomma, vi starete chiedendo a questo punto, come possono campare questi poveri Cangaceiros, fra territorio impietoso, pattuglie di militari alla loro caccia ed eventi così terribili? Beh... l’unico modo è essere ancora più spietati ed effettuare scorribande e rapine nelle fazendas.



Foto 10 – Le tessere “Fazenda”.

Senz’altro ricorderete che in ogni zona del tabellone di **Cangaceiros** è stampata una fazenda: all’inizio della partita su tutte viene posata una tessera presa a caso fra quelle che vedete nella Foto 10 qui sopra. Eseguendo l’azione “Bottino” si raccoglie quanto indicato sul segnalino della zona in cui si trova il Capo e in una delle zone presidiate dai suoi Cangaceiros.

Una scelta oculata di queste posizioni è dunque indispensabile, sapendo che nelle tre aree “Caatinga” i poliziotti non possono entrare fino al sesto turno. Si possono così ottenere dei “Cuori” (ognuno guarisce una ferita del Capo), delle monete (per corrompere la Polizia), delle pistole/ruote/facao (aggiungendo cangaceiros sulla scheda del Capo), raccogliere segnalini “Accordo” (mano che si stringono) o “Vendetta” (mano col pugnale), ecc.

Naturalmente le diverse bande vanno d’accordo fra loro e cercano di spalleggiarsi per combattere i Volantes, giusto? No, sbagliato anche questo! È vero che a volte i Capi si parlano per concordare eventuali attacchi ai poliziotti in modo da ridurre il rischio di essere annientati, ma nella maggior parte dei casi tutti cercheranno il proprio tornaconto e proveranno anche ad indirizzare i militari nelle aree degli avversari.



Foto 11 – Esempio di Carte Serra e Caatinga.

Per fortuna al termine della fase “Azioni” di ogni round i Capi che si trovano in una zona di Serra o nella Caatinga hanno la possibilità di sostituire una delle proprie carte “di base” con una di quelle esposte sotto al tabellone, potenziando così la loro “mano” (carte “Serra”, marroni) e diventando in certi casi una minaccia per gli altri giocatori (carte “Caatinga”, verdi).

La prima carta in alto a sinistra nella Foto 11, per esempio, potenzia di ben 4 punti un attacco corpo a corpo contro i Volantes, e permette di scambiare una delle proprie carte con una verde o marrone dell’avversario (e se quest’ultimo non accetta lo scambio perde un numero di PF proporzionato alla posizione del suo segnalino sul tracciato).

La prima carta in basso a sinistra invece ha un’azione con la quale si può eliminare permanentemente la tessera Fazenda della zona in cui si trova il Capo in cambio di 3 PF (e di due colpi al leader).



Foto 12 – Le carte “Progetto di Vita”.

Pensate che i Cangaceiros siano felici della loro vita? La risposta è “probabilmente NO” ed ognuno di loro avrà sicuramente la speranza di riuscire un giorno ad avere un futuro più felice: a questo provvedono le carte “Progetto di Vita (ne vedete alcune nella Foto 12 qui sopra).

Il rettangolo in alto mostra i requisiti per soddisfare la carta: appena un giocatore li raggiunge la può reclamare immediatamente. Il Capo allora se ne va... in pensione e la sua carta viene rimessa sotto il mazzo: il giocatore intasca i PF indicati (sottraendone 1 per ogni ferita del leader) e pesca altre due carte, fra le quali sceglierà il nuovo Capo: essendo un luogotenente di quello appena partito, il nuovo leader conserverà tutti i bonus ottenuti (tessere, cangaceiros, ecc.), ma dovrà ripartire da zero con l'addestramento.

Una partita a **Cangaceiros** finisce al termine del settimo round oppure quando sono state assegnate tutte le carte “Progetto di Vita”: i giocatori sommano allora tutto quello che hanno ottenuto (cangaceiros sulla carta del capo, tessere, soldi, segnalini Volantes catturati, ecc.) e dividono il totale per “3” aggiungendo quei punti al tracciato della Fama. Chi arriva più in alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima cosa da tener presente iniziando una partita a **Cangaceiros** è che il sistema di gioco è molto “cattivo”: abbiamo visto, ai nostri tavoli test, che alcuni partecipanti dopo la prima partita si sono scoraggiati al punto da non volerne più fare altre e solo dopo molte insistenze si sono prestati ad una replica. Già dopo la seconda partita però si comincia ad entrare nella “parte”, ma è solo in quelle successive che ci si sentirà finalmente a proprio agio e si potrà rispondere colpo su colpo alle minacce del gioco.



Foto 13 – La postazione di un giocatore nelle ultime battute di una partita.

Primo consiglio: trovate un modo per accordarvi con i vostri avversari ed impedire alle Volantes di formare pattuglie troppo numerose, potenzialmente pericolose per tutti. Nel gruppo qualcuno privilegerà senz’altro la sua “potenza di tiro” e quindi sarà la persona giusta per effettuare attacchi alla polizia finché ci sono pochi segnalini: tra l’altro tutti i meeples neri eliminati possono farvi avere una buona fetta di PF sia scambiandoli a Salvador (1-3-5 PF consegnando 1-4-6 pezzi), sia per prendere alcune delle carte “Progetto di Vita”.

Cercate comunque di avere sempre nella vostra riserva qualche moneta e un po’ di tessere “Accordo”: con le monete potrete “corrompere” i poliziotti ed impedire loro di attaccarvi anche se sono nella vostra zona; con gli “Accordi” invece potrete spostare le Volantes da una zona all’altra, schivando il combattimento (oppure potrete usarli a Mossoro o con i Progetti di Vita per fare PF).

Addestrate rapidamente il vostro Capo in modo da dargli la possibilità di accumulare più ferite senza rischiare una morte prematura: poi migliorate le sue caratteristiche aggiungendo qualche cangaceiro sulle righe dei Tiri/Difesa/CC in modo da renderlo ancora più temibile.

Ci si... affeziona al proprio Capo e si farà di tutto per potenziarlo, tenerlo lontano dalle Volantes e sanare le sue ferite il prima possibile: tuttavia, se davvero gli vorrete bene, dovrete prima o poi

separarvi da lui facendogli seguire il suo “Progetto di Vita”: tenete quindi sempre un occhio puntato su queste carte e appena potete cercate di prenderne una per incassare 9 PF (o qualcuno meno se il vostro leader è ferito).



Foto 14 – La scatola di Cangaceiros.

Ad inizio partita mettete almeno un presidio (1-2 cangaceiros) in una Caatinga che contiene un bonus interessante, così potrete incassarlo più volte prima che le Volantes siano autorizzate ad entrare in quelle zone. Inoltre, come abbiamo già anticipato, dopo la fase delle Azioni chi ha un presidio nella Caatinga (o nella Serra) può scambiare una delle sue carte per una (più potente) di riserva sotto al tabellone: approfittatene finché ci sono carte perché non verranno rinnovate.

Un discorso a parte meritano le tessere “Evento”: sono le più... odiate dai giocatori perché è quasi impossibile riuscire a soddisfarle tutte: l'autore e l'editore sono stati infatti ben attenti a creare delle condizioni estreme per far perdere PF ai giocatori e costringerli a sentirsi sempre sotto stress. Quindi preparatevi a perdere dai 5 ai 10 PF a causa degli Eventi: se capita all'inizio non faranno troppo male (non si può scendere sotto zero sul tracciato della Fama) ma alla fine potrebbero portarvi via dei preziosi PF guadagnati (è proprio il caso di dirlo) col sudore e col sangue. Dunque fate in modo di soddisfare almeno uno degli Eventi dal terzo turno in poi e di mandare un paio di cangaceiros su altri due.

Commento finale

Dalle note appena lette avrete senz'altro dedotto che **Cangaceiros** non è un gioco come tanti altri, dove basta una buona programmazione per raccogliere le risorse necessarie ad eseguire particolari azioni o raggiungere certi obiettivi: qui non c'è niente di veramente “positivo” e i nostri poveri

cangaceiros dovranno battersi dal primo all'ultimo turno per sopravvivere (ed il tracciato della fama, che arriva solo a 45 punti, ne è una dimostrazione).

Quindi utilizzate la prima partita per familiarizzare con le icone e con la meccanica, senza spaventarvi se le Volantes alla fine faranno un bel boccone di tutte le vostre speranze: durante la seconda partita potrete imbastire una parvenza di strategia (basandovi soprattutto sulle caratteristiche del vostro Capo) e provare a combattere gli Eventi e le pattuglie della polizia. Ma è solo dalla terza partita che sarete in grado di battervi non solo per sopravvivere ma anche per raggiungere la vittoria nel gioco.

Se siete dei consumatori di giochi del tipo "usa e getta" (1-2 partite e poi a dormire su uno scaffale) allora **Cangaceiros** non fa per voi, ma se vi piace sfidare la sorte e gli avversari... beh, imparate a giocarlo bene e qui troverete pane per i vostri denti.

Durante i nostri test abbiamo avuto bisogno di qualche chiarimento (i dubbi a volte vengono sollevati dai giocatori più attenti e non sempre riusciamo a trovare immediatamente una risposta veloce e chiara nelle regole) e ringraziamo nuovamente Alessandro Lanzuisi (fondatore di Ergo Ludo) per avere pazientemente e rapidamente risposto ad alcuni di essi. Troverete più sotto le domande che gli abbiamo fatto e le sue risposte.

NOTA: come anticipato anche per questo gioco abbiamo preparato alcune tabelle riassuntive (che a noi sono utili come promemoria durante le spiegazioni): se pensate che vi possano essere utili potrete trovarle [in questa pagina del sito Big Cream](#).

"Si ringrazia la ditta [ERGO LUDO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

CANGACEIROS

(Chiarimenti ricevuti da Alessandro Lanzuisi di Ergo Ludo: 21/22-08-2023)

(1) - BOTTINO (pag. 9 del Regolamento)

Le regole dicono che in Città bisogna avere una Banda per raccogliere il bottino, mentre nelle Fazendas serve la "maggioranza" dei Presidi. In Città basta allora avere il segnalino "Banda" o anche lì serve la maggioranza?

Risposta: in Città i presidi NON raccolgono mai bottino, lo può fare solo il segnalino Banda. Quindi è sufficiente che ci sia lui, non occorrono maggioranze e si ignora l'eventuale presenza di Volantes nella stessa area. La seconda zona da cui ottieni Bottino è, a scelta, una nelle quali è presente un tuo Presidio, che deve essere in maggioranza rispetto ai Presidi avversari. In questa zona si contano solo i Presidi, non le Bande. E le Volantes non contano nulla mai nelle azioni Bottino.

NOTA del Redattore: Un presidio è costituito da uno o più cangaceiros dello stesso colore)

(2) – BONUS CITTA': per effettuare uno scambio Risorse/Punti Fama serve un'azione "Bottino?"

Risposta: SI, nelle città i bonus si ottengono proprio con l'azione "Bottino".

(3) - RECIFE (pag. 9 e pag. 10)

Nel capitolo Fazendas e Città è indicato che *"Puoi attaccare Recife solo se è presente almeno un Cangaceiro nelle sue carceri, di qualunque colore esso sia"*. A pag. 10 (in corsivo, subito sopra il titolo Attaccare le Volantes) è scritto *"quando attacchi lo spazio di Recife puoi attaccare anche solo le Volantes, ignorando la Prigione"*: questo significa che non giro la tessera "Rinforzi Prigione" e che NON SERVE PIU' avere un Cangaceiro in prigione?

Risposta: a Recife, se sono presenti le Volantes, puoi ignorare la prigione e decidere di attaccare solamente le Volantes. Dichiarare che attacchi solo le Volantes e non giri la tessera Rinforzo Prigione (che si usa solo se si attacca la prigione). In questo caso la prigione non conta nulla, per cui non ha importanza che sia vuota o piena.

(4) PROGETTI DI VITA (pag. 11)

Il testo utilizza la parola "RIMUOVI" in parecchie righe. Questo significa che ciò che è nominato (Cangaceiros, Segnalini, Volantes e Reis) è tolto DEFINITIVAMENTE dal gioco oppure che i "pezzi" ritornano alle rispettive riserve (e al padrone dei segnalini, nel caso dei Cangaceiros)? E quando un Capo viene scartato (dopo aver scelto un Progetto di Vita) tutto quello che il giocatore ha accumulato sulla sua plancia che fine fa?

Risposta: No, non sono tolti definitivamente dal gioco, tornano nelle rispettive riserve.

(5) - Quando un Capo viene scartato (dopo aver scelto un Progetto di Vita) tutto quello che il giocatore ha accumulato sulla sua plancia che fine fa?

Quando fai un progetto di vita, sostanzialmente fai ritirare un Capo: togli dal gioco la carta Progetto di Vita e il Capo torna in fondo al mazzo. Ottieni 9 Punti Vittoria meno il numero di Ferite che ha in quel momento. La Banda riparte dallo spazio Juazeiro e tutto resta come prima: restano i Cangaceiros sulla scheda, gli Accordi e le Vendette. Solamente i segnalini Addestramento tornano sulla (nuova) carta Capo (che il giocatore sceglie fra due).

(6) – EVENTI: cosa succede alle tessere "Ricompensa" se, dopo aver verificato l'Evento, ne restano sul tabellone? Si scartano o restano sul posto (e possiamo mandare ancora un segnalino in seguito, anche se solo per recuperare il bonus)?

Risposta: NON si mandano MAI i Cangaceiros indietro sugli Eventi. Inviare un segnalino con l'azione Scaltrezza su un Evento imminente o futuro serve a prevenire gli effetti negativi di quell'evento. Al massimo due giocatori possono prevenire gli effetti negativi di un singolo Evento. Non appena si mette il Cangaceiro sull'evento, il giocatore sceglie la Ricompensa e la scarta. Il secondo arrivato ottiene la Ricompensa rimasta. Quando si risolve l'evento, a fine turno, si gira la tessera Evento, ormai passata. Eventuali Ricompense rimaste sul tabellone restano lì, nessuno può più ottenerle.

(7) - FERITE: ogni cubetto "Ferita" deve essere messo su una casella? Così facendo si riducono le capacità del Capo, giusto? Non siamo certi di avere interpretato bene questa regola.

Risposta: Ogni cubetto "Ferita" va messo su una "chiazza di sangue" presente sulle carte Capo. Questo riduce le capacità del Capo, esatto. Quando si cura una Ferita, la capacità è di nuovo disponibile.

(8) - CARTE CAPO: ovviamente non le abbiamo ancora provate tutte, ma ci è sorto un dubbio a proposito di MARIA BONITA: la nota a pagina 15 non ci è chiara: cosa vuol dire "*può prevenire un Evento*"? Può usare questo bonus una sola volta o più volte? E cosa deve "pagare" per attivare questo beneficio? Scarta un Cangaceiro ogni volta che l'utilizza?

Risposta: Prevenire un Evento significa non subire gli effetti negativi. Maria Bonita, con l'Azione Scaltrezza, può, volendo, prevenire gli effetti negativi di un Evento piazzando un Cangaceiro anche su una Tessera Evento dove non sarebbe possibile, secondo le regole, cioè dove già sono piazzati due segnalini di altri giocatori e quindi non ci sono più tessere Ricompensa. Lei se ne infischia e addirittura sceglie una Ricompensa fra quelle scartate. Maria Bonita può quindi usare il suo "potere" ogni volta che può giocare un'azione Scaltrezza.