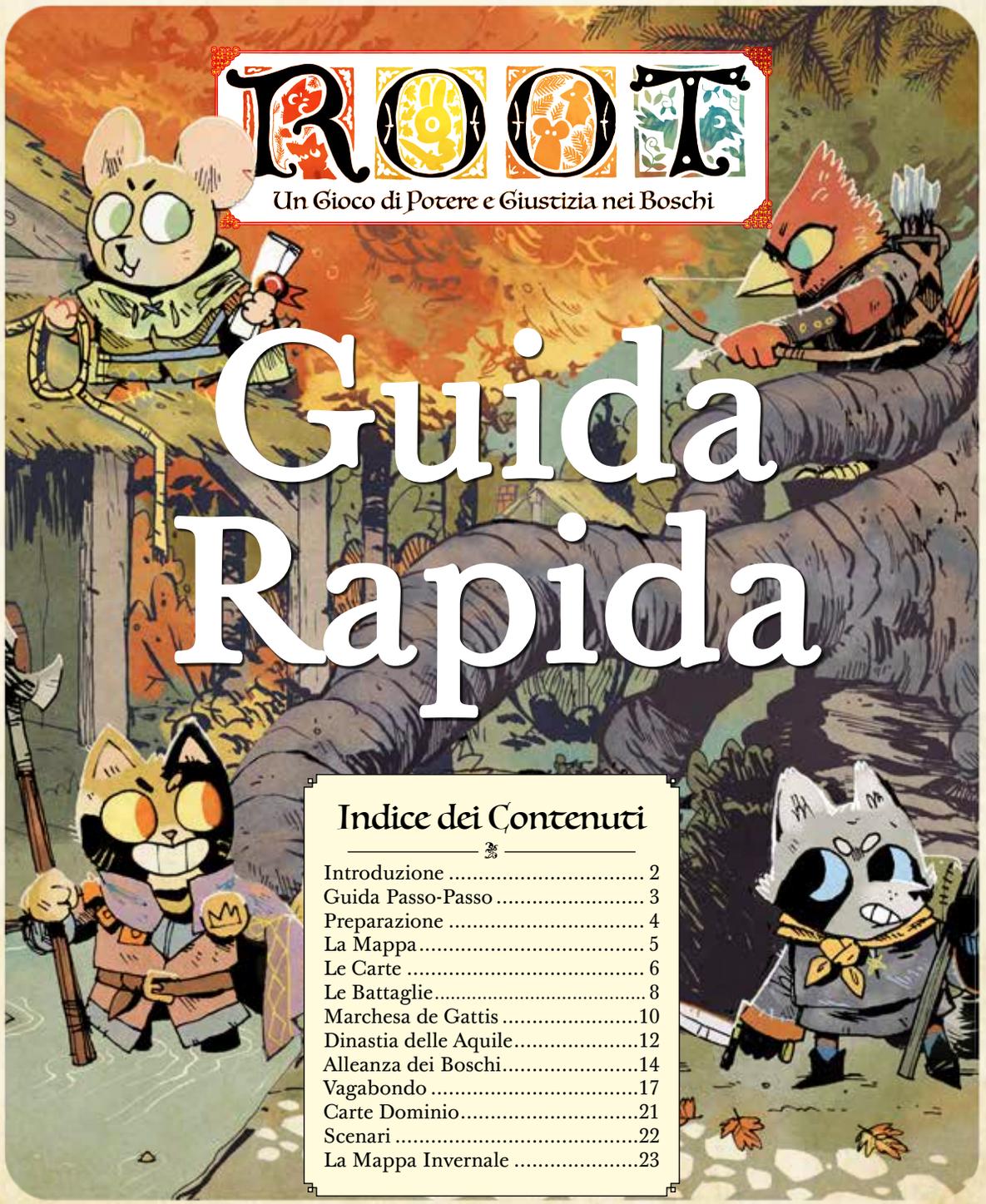




ROOT

Un Gioco di Potere e Giustizia nei Boschi



Guida Rapida

Indice dei Contenuti

Introduzione	2
Guida Passo-Passo	3
Preparazione	4
La Mappa	5
Le Carte	6
Le Battaglie	8
Marchesa de Gattis	10
Dinastia delle Aquile	12
Alleanza dei Boschi	14
Vagabondo	17
Carte Dominio	21
Scenari	22
La Mappa Invernale	23

Introduzione

Root è un avvincente gioco di avventura e guerra dove interpreterai il ruolo di una delle quattro fazioni in competizione per diventare l'unico, legittimo, sovrano dei Boschi.

Panoramica di Gioco

Ogni turno è diviso in tre fasi: **ALBA**, **GIORNO** e **CREPUSCOLO**. Svolte queste tre fasi nell'ordine indicato, il vostro turno termina e il giocatore alla vostra sinistra inizierà il suo. Le tre fasi sono spiegate nel dettaglio sulla plancia di ogni fazione.

Vincere e Ottenere Punti Vittoria

Esistono due modi per vincere la partita: **ottenere 30 punti vittoria oppure giocare e completare una carta dominio**. Le carte dominio non possono essere giocate troppo presto durante la partita, quindi consigliamo di assimilare il loro funzionamento più avanti: sono descritte in dettaglio a pagina 21.

In Root interpreterete una delle quattro fazioni. Ogni fazione ha una propria modalità per ottenere punti vittoria.



La dispotica **Marchesa de Gattis** ha come obiettivo lo sfruttamento dei Boschi. Utilizza le ampie risorse di cui dispone per alimentare il proprio impero economico e militare. Ottiene punti **costruendo edifici** nei Boschi.



L'orgogliosa **Dinastia delle Aquile** ha come obiettivo quello di restituire alla propria specie, un tempo maestosa, l'antica gloria riconquistando i Boschi controllati dalla Marchesa. Ottiene punti ad ogni turno **costruendo e mantenendo posatoi** nei Boschi.



La neo costituita **Alleanza dei Boschi** vuole unire le creature della foresta allo scopo di insorgere contro gli oppressori. Ottiene punti cercando, in ogni angolo dei Boschi, **supporto** alla propria causa.



L'astuto **Vagabondo** vuole ottenere fama, o infamia, sfruttando le opportunità dell'imminente ed ormai inevitabile conflitto. Ottiene punti completando **missioni** per le creature dei Boschi, **aiutando ed ostacolando** le altre fazioni.

Proseguendo con la lettura, otterrete maggiori informazioni sulle fazioni e su come esse ottengono punti vittoria.



Guida Passo-Passo

Se il vostro gruppo preferisce imparare giocando e desidera iniziare una partita a Root senza bisogno di una lunga spiegazione delle regole, potete usare la GUIDA PASSO-PASSO come descritto di seguito.

Saltate questa pagina se preferite imparare la maggior parte delle regole prima di iniziare a giocare.

Anche se state usando la Guida Passo-Passo, almeno un giocatore dovrebbe leggere con attenzione questa Guida Rapida allo scopo di imparare le regole prima che il gruppo si riunisca per giocare. Supponiamo che questa persona sia tu che stai leggendo.

Preparazione

Preparate la partita come descritto nella pagina seguente, ma fate questi cambiamenti:

- 1^o** Le fazioni prendono posto, in senso orario, in questo ordine: Marchesa, Aquile, Alleanza, Vagabondo. Insieme alla loro plancia fazione, date ad ogni giocatore anche una **carta Passo-Passo**.
- 3^o** **Non** pescate 3 carte per ogni giocatore. Le carte Passo-Passo indicheranno ai giocatori delle carte specifiche da prendere dal mazzo condiviso.
- 7^o** Seguite la preparazione sulle carte Passo-Passo, **non** quella sul retro delle plance fazione. Tutti svolgono la preparazione contemporaneamente, non in ordine.

Iniziare la partita

Quando iniziate a giocare, date il foglio della **Guida Passo-Passo** alla Marchesa e chiedetelo di leggere ad alta voce il testo nella sezione Marchesa mentre svolge le azioni descritte. Quando il suo turno termina, passate il foglio alle Aquile e fategli leggere ad alta voce (e svolgere) le sue azioni. Quando tutti hanno svolto il loro primo turno, girate il foglio dall'altro lato e svolgete il secondo turno nello stesso modo.

Durante questa fase, incoraggiate le domande. Senza consultare troppo questa guida, sarete probabilmente in grado di rispondere ai quesiti riguardanti i concetti più comuni come *movimento e battaglie*. Invitate chi fa domande sulla propria fazione a consultare la plancia che ha davanti a sè perché è pensata per rispondere alla maggior parte di queste domande. Non preoccupatevi se la partita si interrompe per approfondire le regole sulle battaglie o sulla produzione delle carte. Nella maggioranza dei casi, la partita scorrerà senza problemi dopo soltanto qualche turno. Per la maggior parte dei giocatori, Root si apprende meglio giocando.



Guida Passo-Passo



Carta Passo-Passo

Preparazione

Per una partita con tre giocatori, rimuovete il Vagabondo. Per una partita con due giocatori, rimuovete anche l'Alleanza. Consultate pagina 22 per altre combinazioni di fazioni.

1^o Scegliere le Fazioni. Ogni giocatore sceglie una plancia fazione e prende tutti i pezzi di quella fazione.

Il retro di ciascuna plancia fazione elenca tutti i suoi pezzi e indica le sue regole base.



2^o Impostare il Punteggio. Posizionate l'indicatore di punteggio di ogni fazione in gioco sullo "0" del tracciato del punteggio della mappa.



3^o Distribuire le Carte. Mescolate il mazzo condiviso composto da 54 carte e consegnatene tre ad ogni giocatore.

Non confondete il mazzo condiviso con le carte di altre tipologie usate dalle specifiche fazioni, indicate sul retro delle plance fazione.



4^o Posizionare le Rovine. Posizionate i quattro segnalini rovina sui quattro spazi della mappa contrassegnati da una "R".



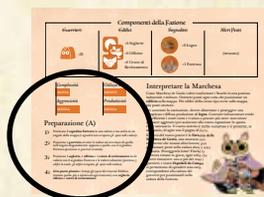
5^o Creare la Riserva degli Oggetti. Raccogliete i 12 segnalini oggetto mostrati qui a destra e posizionate sui relativi spazi nella parte superiore della mappa.



6^o Prendere gli Altri Componenti. Distribuite le 16 carte riassunto delle fazioni ai giocatori e posizionate i due dadi vicino alla mappa.



7^o Preparare le Fazioni. Ogni giocatore esegue quanto descritto nella sezione Preparazione sul retro delle propria plancia fazione. Seguite l'ordine di preparazione: Marchesa (A), Aquile (B), Alleanza (C), Vagabondo (D).



La Mappa

Gran parte delle azioni di Root si svolgono sulla mappa dei Boschi, formata da 12 **RADURE** connesse da **SENTIERI**.

Un fiume attraversa alcune radure. Il fiume si utilizza solo se state giocando con l'espansione *La Compagnia del Fiume*.

Muoversi sulla Mappa

Potete **MUOVERVI** da radura a radura. Quando vi muovete prendete un qualsiasi numero di vostri guerrieri (o la vostra pedina) da una radura e spostateli in un'altra radura connessa tramite un sentiero.

Le aree sulla Mappa racchiuse dai sentieri sono **FORESTE**, a cui solo il Vagabondo può accedere.

Per muovervi dovete **CONTROLLARE** la radura d'origine, la radura di destinazione oppure entrambe.

Il controllo di una radura appartiene al giocatore con il maggior numero totale di **guerrieri ed edifici**. In caso di pareggio, nessuno ha il controllo della radura.

Molte altre azioni di Root richiedono il controllo delle radure.



Guerrieri



Edifici



Segnalini

Esempio di Movimento



Le Aquile vogliono andare via da questa radura, di cui non hanno il controllo.



Le Aquile non hanno il controllo neanche di questa radura, quindi non posso muovermi qui.

Hanno però il controllo di questa radura, quindi possono muoversi qui.

Radure

Ogni radura sulla mappa presenta da uno a tre **SPAZI** che possono contenere **EDIFICI** posizionati dai giocatori. Una radura priva di spazi liberi non può ospitare ulteriori edifici (ma può comunque ospitare eventuali segnalini).



Gli spazi occupati da rovine non possono contenere edifici fino a che il Vagabondo non li esplora. In assenza del Vagabondo, è sempre vietato costruire in questi spazi.

Ogni radura è contraddistinta da un **SIMBOLO**: volpe, coniglio o topo. *Il simbolo rappresenta la comunità di creature che abitano questa radura.*

Le radure si distinguono sia dal simbolo che dal colore degli alberi.

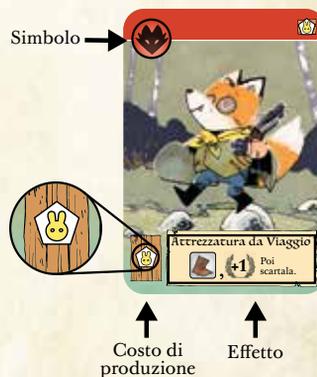


Anche se entrambi gli spazi di questa radura sono pieni, qui possono comunque essere posizionati dei segnalini.

Le Carte

Durante la partita, pescherete carte dal mazzo condiviso e giocherete carte dalla vostra mano per svolgere diverse azioni. *Giocando una carta state chiedendo agli animali di aiutarvi in un momento di necessità, di farvi un favore o di favorire un accordo.*

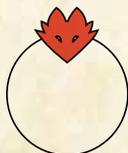
Come le radure, anche le carte hanno un **SIMBOLO**. Oltre alle tre già note (volpe, coniglio e topo), le carte possono avere anche un quarto simbolo: **UCCELLO**.



Gli Uccelli valgono come Jolly: Gli uccelli vivono sulle cime di tutti gli alberi dei Boschi, quindi potete sempre usare una carta uccello come se fosse una carta topo, volpe o coniglio. Tuttavia, se **dovete** giocare una carta uccello non potete usare una carta con un altro simbolo.

Esempio di Corrispondenza

Immaginate di voler agire in una radura volpe.



*Se l'azione dice che dovete giocare una carta **corrispondente** oppure con il **simbolo corrispondente**, potete giocare una carta volpe o una carta uccello, dato che gli uccelli valgono come jolly.*



Produzione delle Carte

La maggior parte delle carte ha un secondo utilizzo – potete **FAR PRODURRE** una carta per ottenere il suo effetto, come descritto nella sua parte inferiore.

Per far produrre una carta dovete attivare le **UNITÀ DI PRODUZIONE** presenti nelle radure con il simbolo mostrato nell'angolo in basso a sinistra della carta.

Potete attivare ogni unità di produzione solo una volta per turno. Ogni fazione ha una diversa unità di produzione, come indicato di seguito.

Unità di Produzione

	La Marchesa produce con le officine.		L'Alleanza produce con il supporto.
	Le Aquile producono con i posatoi.		Il Vagabondo produce con i martelli.



Effetto Immediato

Se la carta fornisce un **EFFETTO IMMEDIATO**, risolvetelo e scartate la carta.

Un effetto immediato comune a molte carte è quello di costruire un **OGGETTO**: prendetelo dalla riserva sulla mappa e mettetelo nel riquadro Oggetti Costruiti nell'angolo in alto a destra della vostra plancia fazione.

PV Per ogni oggetto costruito, ottenete i punti vittoria indicati sulla carta!

Se l'oggetto corrispondente non si trova nella riserva sulla mappa, **non potete** far produrre la carta.

Se la carta fornisce un **EFFETTO PERMANENTE**, inserite la carta sotto la vostra plancia fazione in modo che sia visibile solo il suo effetto: potrete utilizzarla seguendo la sua descrizione.



Effetto Permanente

Non potete far produrre una carta con un effetto permanente se ne avete già una con lo stesso nome.

Esempio di Produzione



La Marchesa vuole costruire uno Zaino di Tela il cui costo di produzione è un topo.



La Marchesa produce attivando le officine.



Sulla mappa, la Marchesa ha due officine volpe e due officine topo.



Quindi, la Marchesa può attivare una delle officine topo per far produrre questa carta!



Prende l'oggetto corrispondente dalla riserva, ottiene un punto vittoria e scarta la carta.

Le Battaglie

Potete **ATTACCARE** gli altri giocatori per rimuovere i loro pezzi dalla mappa.

Quando attaccate, scegliete una qualsiasi radura in cui sono presenti dei vostri guerrieri (o la vostra pedina). Voi siete l'attaccante: come difensore scegliete un'altra radura che abbia pezzi in quella radura.

IN GENERE, UNA BATTAGLIA CONSISTE IN DUE PASSAGGI:

- » **Per prima cosa tirate i due dadi.** L'attaccante infligge danni pari al risultato del dado **più alto** e il difensore infligge danni pari al risultato del dado **più basso**. Ogni giocatore può infliggere al massimo un numero di danni pari al numero dei suoi guerrieri presenti nella radura dove si svolge la battaglia.
- » **In seguito rimuovete i pezzi.** I giocatori rimuovono i pezzi contemporaneamente. I pezzi da rimuovere sono scelti dal giocatore che subisce i danni: deve comunque rimuovere dalla radura della battaglia tutti i suoi guerrieri prima di poter rimuovere eventuali suoi edifici o segnalini.

Ogni volta che rimuovete un edificio o un segnalino di un altro giocatore (anche non in battaglia) ottenete un punto vittoria!

Danni Aggiuntivi

Alcuni effetti permettono ai giocatori di infliggere **DANNI AGGIUNTIVI**.

I danni aggiuntivi rappresentano superiori capacità tattiche, di posizionamento e di comando. Non sono limitati dal numero di guerrieri nella radura della battaglia: un singolo guerriero potrebbe quindi infliggere più danni.

L'attaccante infligge un danno aggiuntivo quando il difensore non ha guerrieri nella radura della battaglia; il difensore è **INDIFESO**.

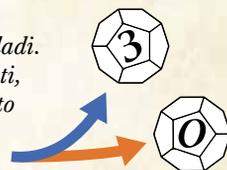
Esempio di Battaglia

Le Aquile attaccano la Marchesa.



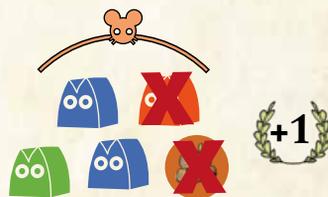
Prima...

Le Aquile tirano i dadi. In quanto attaccanti, utilizzano il risultato più alto.



Poi...

Entrambe le parti infliggono danni. Dato che le Aquile hanno solo due guerrieri, possono infliggere solo due danni. La Marchesa infligge zero danni.



La Marchesa rimette due pezzi nella propria riserva e le Aquile ottengono un punto vittoria per aver rimosso un segnalino.

Carte Imboscata

Prima di tirare i dadi in battaglia, il difensore può giocare una **CARTA IMBOSCATA** con il simbolo corrispondente a quello della radura dove si svolge la battaglia per infliggere **immediatamente** due danni.

Dato che le carte imboscata infliggono danni immediatamente, possono ridurre il numero massimo di danni che l'attaccante può infliggere in battaglia.

Tuttavia, quando il difensore gioca una carta imboscata, l'attaccante può annullarne l'effetto giocando anch'egli una carta imboscata con il simbolo corrispondente a quello della radura.

I danni inflitti dalle carte imboscata (come i danni aggiuntivi), non sono limitati dal numero di guerrieri presenti nella radura della battaglia.

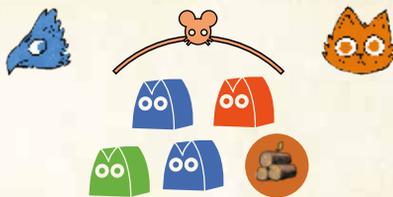
Potete giocare una carta imboscata anche se siete **INDIFESI!** Se avete una carta imboscata in mano, non esitate a tendere trappole ai vostri avversari facendovi attaccare dove sembrate più deboli.

Se una carta imboscata rimuove tutti i guerrieri dell'attaccante, la battaglia termina immediatamente.



Esempio di Imboscata

Le Aquile attaccano la Marchesa.

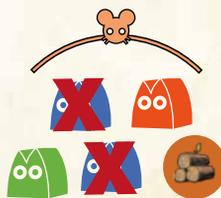


Ma...

*La Marchesa gioca una carta Imboscata uccello!
Gli uccelli sono jolly,
quindi questa carta
corrisponde alla radura
topo.*



Le Aquile non possono sventare l'imboscata, quindi devono rimuovere due guerrieri e rimetterli nella loro riserva. La battaglia termina.



Marchesa de Gattis



La Marchesa de Gattis ha occupato i Boschi e vuole trasformarli in una potenza industriale e militare. Ogni volta che la Marchesa costruisce uno dei suoi edifici – un’officina, una segheria o un centro di reclutamento – ottiene punti vittoria. Più edifici dello stesso tipo ha sulla mappa più punti ottiene. Tuttavia, per sostenere il ritmo di costruzione, la Marchesa deve mantenere e proteggere un intenso e interconnesso flusso di legna.

Quando si trova sulla mappa, La **Fortezza della Marchesa de Gattis** fornisce due abilità speciali. Per prima cosa, nessuno tranne la Marchesa può posizionare pezzi nella radura occupata dal segnalino fortezza. Inoltre, quando uno o più dei suoi guerrieri devono essere rimossi, la Marchesa può usare i suoi **Ospedali da Campo**: giocare una carta con il simbolo corrispondente alla radura dove si trovano i guerrieri per spostarli nella radura occupata dal segnalino fortezza.

Alba

Piazzate un segnalino legna in ogni segheria.

Giorno

Per prima cosa potete far produrre un qualsiasi numero di carte attivando le officine.

Poi, potete svolgere **fino a tre** delle seguenti azioni:

- » **Attacco:** Date inizio ad una battaglia.
- » **Marcia:** Eseguite due movimenti.
- » **Reclutamento:** Posizionate un guerriero in ogni centro di reclutamento. Potete svolgere questa azione **solo** una volta per turno.
- » **Costruzione:** Piazzate un edificio in una radura di cui avete il controllo che disponga di uno spazio libero. Pagate il costo dell’edificio scartando i segnalini legna. Potete utilizzare la legna presente nella radura dove piazzate l’edificio oppure in una qualsiasi radura connessa al luogo di costruzione tramite un qualsiasi numero di radure di cui avete il controllo. Quando posizionate l’edificio ottenete i punti vittoria rivelati sulla vostra plancia fazione.
- » **Straordinari:** Giocate una carta per posizionare un segnalino legna in una segheria presente in una radura con il simbolo corrispondente alla carta giocata.

Falchi Mercenari: Dopo aver svolto le tre azioni, potete compiere un qualsiasi numero di azioni aggiuntive scartando, per ognuna, una carta uccello.

Se non diversamente specificato, una fazione può svolgere le azioni indicate in una fase (Alba, Giorno o Crepuscolo) in qualsiasi ordine e può svolgere la stessa azione più di una volta.

Dinastia delle Aquile



La Dinastia delle Aquile desidera restaurare la supremazia nei Boschi restituendo alla propria specie, un tempo maestosa, l'antica gloria. Durante il loro Crepuscolo, le Aquile ottengono punti vittoria in base al numero di **posatoi** presenti sulla mappa; maggiore è la loro presenza, maggiori saranno i punti guadagnati. Tuttavia le Aquile sono legate al loro **Decreto**, un numero sempre crescente di azioni ordinate dal loro leader. Ad ogni turno devono svolgere tutte le azioni del loro Decreto, altrimenti si scatenerà un' **insurrezione**.

Le Aquile sono le **Signore della Foresta**. Controllano una radura anche in caso di pareggio. Tuttavia quando costruiscono oggetti ottengono solo un punto per via del loro **Disprezzo per il Commercio**.

Alba

Dovete aggiungere una o due carte in una qualsiasi colonna del Decreto. Solo una delle carte aggiunte può essere una carta uccello.

Giorno

Per prima cosa potete far produrre un qualsiasi numero di carte attivando i posatoi.

Poi **dovete** risolvere il Decreto iniziando dalla colonna più a sinistra e spostandovi verso destra. In ogni colonna, potete risolvere le carte in qualsiasi ordine ma dovete sempre risolvere tutte.

Per ogni carta nella colonna, **dovete** svolgere l'azione indicata sulla colonna in una radura con il simbolo corrispondente alla carta. Se non potete svolgere un'azione, si scatena immediatamente un' **insurrezione** (vedi pagina seguente). Queste sono le azioni delle quattro colonne del Decreto:

- » **Reclutamento:** Posizionate un guerriero in una radura corrispondente con un posatoio.
- » **Movimento:** Muovete almeno un guerriero da una radura corrispondente.
- » **Attacco:** Date inizio ad una battaglia in una radura corrispondente.
- » **Costruzione:** Piazzate un posatoio in una radura corrispondente di cui avete il controllo, che abbia uno spazio libero e nessun posatoio.

Crepuscolo

Per prima cosa, ottenete i punti vittoria mostrati nello spazio vuoto più a destra del vostro tracciato Posatoi.

Poi pescate una carta **più** una carta per ogni bonus di pesca rivelato. Se avete più di cinque carte in mano, scartate carte fino ad averne cinque.

Ordini d'Emergenza: Se non avete carte all'inizio della fase Alba, pescatene una.

Un Nuovo Posatoio: Se non avete posatoi sulla mappa, posizionate un posatoio e tre guerrieri nella radura con il minor numero di guerrieri che possa contenere tutti questi pezzi.



Insurrezione

Un'INSURREZIONE si scatena quando, per un qualsiasi motivo, non potete svolgere un'azione:

- » **Per prima cosa il vostro regime viene umiliato.** Perdete un punto vittoria per ogni carta uccello (inclusi i Visir Leali) nel Decreto.
- » **Poi la corte viene epurata.** Scartate tutte le carte del Decreto tranne le due carte uccello Visir Leale.
- » **In seguito deponete il vostro leader.** Girate a faccia in giù la vostra attuale carta leader e mettetela da parte, scegliete un nuovo leader tra quelli a faccia in su e posizionatelo sulla vostra plancia fazione. Poi, aggiungete i Visir Leali negli spazi del Decreto indicati nella nuova carta leader.
- » **Infine, riposatevi.** Terminate la fase Giorno e passate alla fase Crepuscolo.

Ci sono molte cause che possono scatenare un'insurrezione! Potreste non avere guerrieri da reclutare nella vostra riserva, oppure tutte le radure di cui avete il controllo potrebbero avere già un posatoio e quindi non potete costruirne altri.

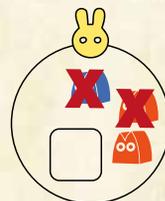
Esempio di Decreto

Il Decreto delle Aquile ha una carta uccello e una carta volpe nella colonna Reclutamento, una carta coniglio nella colonna Movimento, una carta uccello nella colonna Attacco e una carta uccello nella colonna Costruzione.



Poi, le Aquile muovono almeno un guerriero da una radura coniglio.

Per il Reclutamento, le Aquile scelgono di considerare la carta uccello come una carta volpe quindi posizionano due guerrieri in una radura volpe con un posatoio.



In seguito le Aquile devono attaccare. Hanno un solo bersaglio nella radura coniglio.

Nella battaglia, le Aquile e la Marchesa perdono un guerriero a testa.

Infine, le Aquile devono posizionare un posatoio in una radura di cui hanno il controllo che non abbia già un posatoio. Non ci sono spazi liberi dove posizionare il posatoio, quindi nella dinastia si scatena un'insurrezione!

Alleanza dei Boschi



L'Alleanza dei Boschi agisce allo scopo di ottenere il **supporto** di tutte le creature oppresse dei Boschi. L'Alleanza ottiene punti vittoria ogni volta che posiziona un segnalino supporto. Per ottenere supporto tra le creature del bosco servono **sostenitori**, ovvero carte sulla plancia fazione dell'Alleanza. Questi sostenitori possono anche essere usati per alimentare una violenta **rivolta**. Una rivolta permette di stabilire una nuova **base**, dove l'Alleanza potrà addestrare **ufficiali** ed aumentare così le sue potenzialità militari.

L'Alleanza utilizza tecniche di **Guerriglia**. In battaglia utilizza sempre il risultato più alto del dado (anche quando difende), costringendo l'attaccante ad usare quello più basso.

Sostenitori, Supporto e Oltraggio

Per agire, l'Alleanza dovrà spesso spendere **sostenitori**: carte nella vostra pila dei Sostenitori. I sostenitori sono separati dalla vostra mano di carte e potete spendere sostenitori **solo** per il loro simbolo. Per esempio, non potete far produrre una carta nella pila dei Sostenitori o giocare una carta imboscata (presente nella pila dei Sostenitori) per infliggere danni.

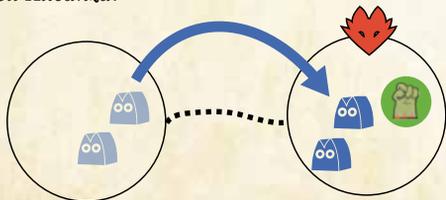
Limite dei Sostenitori: Se non avete una base sulla mappa, potete avere massimo cinque sostenitori. Tutte le carte in eccesso andranno scartate.

I sostenitori vengono spesso utilizzati per posizionare segnalini **supporto**. I segnalini supporto rappresentano il modo principale per ottenere punti vittoria e possono anche farvi ottenere ulteriori sostenitori attraverso l'**Oltraggio**.

Ogni volta che un avversario rimuove un segnalino supporto o sposta dei guerrieri in una radura con un segnalino supporto, deve aggiungere alla vostra pila dei Sostenitori una carta dalla propria mano. La carta aggiunta deve avere il simbolo corrispondente a quello della radura; se non possiede una carta corrispondente deve mostrarvi la sua mano e voi pescate casualmente una carta dal mazzo aggiungendola alla vostra pila dei Sostenitori.

Esempio di Oltraggio

Le Aquile vorrebbero spostarsi nella radura volpe. Dato che è presente un segnalino supporto, devono aggiungere una carta volpe alla pila dei Sostenitori dell'Alleanza.



Pila dei Sostenitori



In seguito, le Aquile attaccano nella radura volpe e rimuovono il segnalino supporto. Devono aggiungere un'altra carta volpe alla pila dei Sostenitori. Le Aquile aggiungono una carta uccello. Se non avessero avuto carte volpe o uccello, l'Alleanza avrebbe pescato una carta dal mazzo per aggiungerla alla pila dei Sostenitori.

Giorno

Potete svolgere le seguenti azioni. A differenza della fase Alba ora giocherete carte dalla vostra mano, **non** dalla pila dei Sostenitori.

- » **Produzione:** Fate produrre una carta attivando i segnalini supporto.
- » **Mobilitazione:** Aggiungete una carta dalla vostra mano alla pila dei Sostenitori.
- » **Addestramento:** Giocate una carta con il simbolo corrispondente ad una base costruita per posizionare un guerriero nel riquadro Ufficiali. Questo guerriero ora è un **ufficiale**.

I vostri **ufficiali** determinano il numero di operazioni militari che potete svolgere durante il Crepuscolo. Senza ufficiali non potete muovervi o attaccare con i vostri guerrieri! Addestrare degli ufficiali inoltre vi permetterà di reclutare nuovi guerrieri e posizionare segnalini supporto senza spendere sostenitori.

Crepuscolo

Potete svolgere le seguenti operazioni militari in numero pari ai vostri ufficiali, in qualsiasi ordine e combinazione.

- » **Movimento:** Effettuate un movimento.
- » **Attacco:** Date inizio ad una battaglia.
- » **Reclutamento:** Posizionate un guerriero in una radura con una base.
- » **Organizzazione:** Rimuovete uno dei vostri guerrieri da una radura priva di un segnalino supporto per posizionarvi un segnalino supporto. Ottenete i punti vittoria indicati sotto al segnalino supporto.

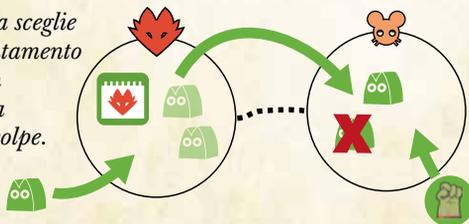


Dopo aver svolto le operazioni militari, pescate una carta **più** una carta per ogni bonus di pesca rivelato. Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartatene fino ad averne cinque.

Esempio di Operazioni Militari

Inizia la fase Crepuscolo. L'Alleanza ha tre ufficiali, quindi può svolgere tre operazioni.

Per prima cosa sceglie di usare Reclutamento e posiziona un guerriero nella propria base volpe.



In seguito muove due guerrieri in una radura topo adiacente.

Infine usa Organizzazione e rimuove uno dei suoi guerrieri per posizionare un segnalino supporto nella radura topo ottenendo i punti vittoria indicati sotto al segnalino supporto.

Vagabondo



Il Vagabondo si muove con disinvoltura tra le diverse fazioni del conflitto, facendosi amici e nemici a seconda delle sue necessità e completando **missioni** per aumentare la sua fama nei Boschi. Il Vagabondo ottiene punti vittoria migliorando le sue **relazioni** con le altre fazioni o **rimuovendo** pezzi di fazioni a lui ostili.

Essendo un **Lupo Solitario**, il Vagabondo non può mai controllare una radura o impedire ad altri giocatori di averne il controllo. Ma è anche **Agile**: può muoversi dove vuole a prescindere da chi controlla la radura di origine o di destinazione del movimento.

Il Vagabondo dispone di un solo pezzo: la **PEDINA VAGABONDO**. Questa pedina può spostarsi e attaccare proprio come un guerriero, anche se **non** è un guerriero.

Oggetti

Per muoversi ed agire in modo efficace il Vagabondo deve gestire i propri **OGGETTI**, ampliando la sua raccolta tramite l'esplorazione delle **ROVINE** dei Boschi oppure aiutando le altre fazioni.

Un oggetto può essere **INTEGRO** o **DANNEGGIATO**; un oggetto integro può essere a faccia in su o a faccia in giù. Potete **ESAURIRE** un oggetto integro e a faccia in su per svolgere un'azione.

Un oggetto può trovarsi in uno di queste tre stati:

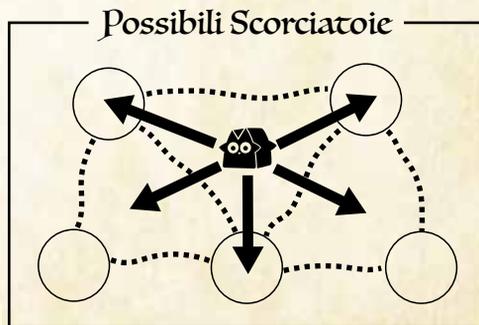


Quando sono integri, , e vengono collocati sui relativi tracciati nel lato sinistro della vostra plancia fazione, mentre tutti gli altri oggetti vengono conservati nel vostro Zaino. Potete tenere un numero limitato di oggetti nello Zaino e sarete costretti a scartare oggetti per rispettare quel limite durante il Crepuscolo.

Alba

Riattivate (girate a faccia in su) due oggetti esauriti per ogni sul relativo tracciato all'inizio dell'Alba, poi riattivatene altri tre.

Poi potete usare la Scorciatoia una volta, spostandovi in una radura o foresta adiacente, senza esaurire nessun .



La Scorciatoia è l'unico modo per entrare in una foresta!

Giorno

Potete svolgere diverse azioni esaurendo oggetti, cioè girandoli a faccia in giù.

- » **Movimento:** Esaurite un  per effettuare un movimento.
- » **Attacco:** Esaurite una  per dare inizio ad una battaglia.
- » **Esplorazione:** Esaurite una  per prendere un oggetto da una rovina nella vostra radura. Ottenete un punto vittoria e rimuovete la rovina dalla mappa.
- » **Aiuto:** Esaurite un oggetto qualsiasi e consegnate una carta dalla vostra mano (con il simbolo corrispondente alla vostra radura) a un qualsiasi giocatore presente nella radura. Poi potete prendere un oggetto, se presente, dal suo riquadro Oggetti Costruiti. Infine potete migliorare le **relazioni** con quel giocatore (*vedi pagina seguente*).
- » **Missione:** completate una missione con il simbolo corrispondente alla vostra radura esaurendo i due oggetti indicati sulla carta missione. Posizionate la missione completata nella vostra area di gioco. Potete poi pescare due carte dal mazzo **oppure** ottenere un punto vittoria per ogni missione con lo stesso simbolo che avete già completato, inclusa quest'ultima. Infine pescate una nuova carta missione.
- » **Incursione:** Esaurite una  per rimuovere un guerriero dalla vostra radura. Se un giocatore non ha guerrieri nella radura, potete rimuovere invece un suo edificio o segnalino.
- » **Riparazione:** Esaurite un  per riparare un oggetto danneggiato, il suo lato non cambia.
- » **Produzione:** Esaurite  pari al numero di icone mostrate nell'angolo in basso a sinistra della carta che volete far produrre. Tutti i vostri  corrispondono al simbolo della radura che occupate.
- » **Azione Speciale:** Esaurite una  per svolgere l'azione indicata sulla vostra carta personaggio.

Crepuscolo

Se siete nella foresta riattivate tutti gli oggetti, poi spostateli dal vostro riquadro Danneggiati al vostro Zaino o sul relativo tracciato.

Poi pescate una carta **più** una carta per ogni  sul relativo tracciato.

Se avete più di cinque carte in mano, scartate carte fino ad averne cinque.

Infine, se gli oggetti nel vostro Zaino assieme a quelli nel vostro riquadro Danneggiati superano il vostro limite (sei più due per ogni  sul relativo tracciato), dovete rimuovere oggetti dallo Zaino per rispettare tale limite. Rimettete nella scatola gli oggetti rimossi.



*Bonus di Pesca
del Vagabondo*

A differenza delle altre fazioni, il Vagabondo non rivela bonus di pesca ma li ottiene da . Questo oggetto fornisce un bonus di pesca solo se non è danneggiato ed è a faccia in su sul relativo tracciato.

Spostare Oggetti

Potete spostare liberamente gli oggetti ,  e  se integri e a faccia in su, tra il vostro Zaino e i relativi tracciati. Se esaurite un oggetto ,  o  dovete spostarlo nello Zaino.

Quando un oggetto è danneggiato, spostatelo nel riquadro Danneggiati del vostro Zaino.

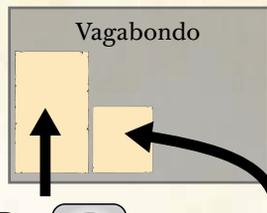
Quando un oggetto viene riparato, toglietelo dal riquadro Danneggiati e rimettetelo nello Zaino.

Relazioni

Il grafico delle Relazioni rappresenta quanto amichevoli o ostili sono le altre fazioni nei vostri confronti.

Potete **migliorare le relazioni** con una fazione dando loro delle carte attraverso l'azione Aiuto. Per farlo, durante uno stesso turno, dovete svolgere l'azione Aiuto un numero di volte pari al numero indicato tra il loro attuale spazio di relazione e quello successivo. Quando migliorate una relazione ottenete i punti vittoria indicati nel nuovo spazio. Quando raggiungete lo spazio **Alleato** potete muovervi e attaccare con i guerrieri di quella fazione. Per ulteriori dettagli, vedi *La Legge di Root* (9.2.9).

Se rimuovete un guerriero, posizionate l'indicatore relazione di quella fazione nel riquadro **Ostile**. D'ora in poi ottenete un punto vittoria ogni volta che rimuovete uno dei loro pezzi in battaglia durante il vostro turno, in aggiunta ad eventuali punti ottenuti dalla rimozione di edifici e segnalini (*vedi pagina 8*). Tuttavia, dovete esaurire un  aggiuntivo ogni volta che entrate in una radura in cui sono presenti dei guerrieri Ostili.



Le pile di monete, il tè e i sacchi vengono collocati sui tracciati.

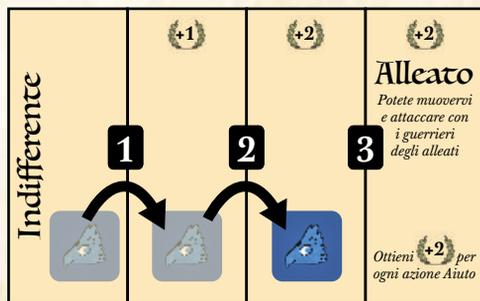
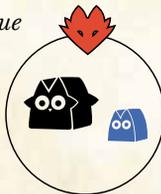
Gli altri oggetti vengono collocati nello Zaino.

Esempio di Aiuto e Miglioramento Relazioni

Il Vagabondo vorrebbe migliorare le sue relazioni con le Aquile.

Condivide una radura volpe con loro, quindi può usare l'azione Aiuto. Ogni volta che la usa deve esaurire un oggetto e dare una carta volpe o uccello. Decide di usare Aiuto tre volte.

Il Vagabondo sposta quindi l'indicatore Aquile in avanti di due spazi e ottiene tre punti vittoria.



Le Battaglie del Vagabondo

Visto che non possedete guerrieri, le regole per la battaglia sono leggermente diverse da quelle degli altri giocatori.

- » La pedina Vagabondo non è un guerriero, quindi non potete avere il controllo delle radure e non siete bersagli degli effetti che si riferiscono ai guerrieri. Potete comunque attaccare nel luogo dove si trova la vostra pedina.
- » Il numero massimo di danni che potete infliggere tirando il dado è pari al vostro totale di integre, esaurite o meno, presenti nello Zaino.
- » Per ogni danno subito danneggiate un oggetto a vostra scelta. Se non avete oggetti integri, ignorate eventuali altri danni.
- » Se non avete integre, siete indifesi: subite un danno aggiuntivo (vedi pagina 8).



Esempio di Battaglia del Vagabondo

Il Vagabondo si trova in una radura con tre guerrieri della Marchesa. Ha due spade a faccia in su nel suo Zaino. Dopo una lunga e proficua relazione con la Marchesa, il Vagabondo è pronto a tradire la loro amicizia.

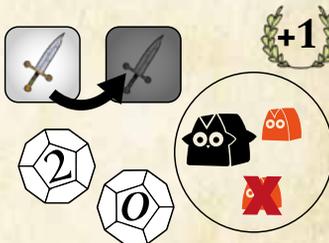
La Prima Battaglia

Esaurisce una spada per attaccare la Marchesa. La Marchesa non gioca una carta imboscata. Il Vagabondo quindi tira i dadi, ottenendo un 1 e un 1. Il Vagabondo infligge un danno e sposta l'indicatore relazioni della Marchesa su Ostile. Anche la Marchesa infligge un danno, quindi il Vagabondo sceglie di danneggiare la spada esaurita.



La Seconda Battaglia

Imperterrito, esaurisce la seconda spada per eseguire un nuovo attacco. La Marchesa non gioca una carta imboscata. Il Vagabondo tira il dado, ottenendo un 2 e uno 0. Avendo una sola spada integra il Vagabondo può infliggere un solo danno. Dato che ha rimosso un guerriero di una fazione Ostile, il Vagabondo ottiene un punto vittoria.



Carte Dominio

Il mazzo contiene quattro carte dominio, una per ogni simbolo. Non potete far produrre le carte dominio (così come le carte imboscata): possono solo essere giocate per il loro simbolo.

Le carte dominio non vanno MAI scartate! Se dovete giocarle o scartarle, posizionatele invece vicino alla mappa. Qualsiasi giocatore può, durante la propria fase Giorno, prendere in mano una carta dominio vicino alla mappa giocando una carta con il simbolo corrispondente.

Cambiare le Proprie Condizioni di Vittoria

Durante la vostra fase Giorno, se avete almeno 10 punti vittoria, potete **ATTIVARE** una carta dominio prendendola dalla vostra mano e piazzandola nella vostra area di gioco. Rimuovete il vostro indicatore di punteggio dal tracciato del punteggio. Per il resto della partita, potete vincere solo soddisfacendo le condizioni di vittoria indicate sulla carta dominio attivata.

La carta dominio attivata **non** conta nel vostro limite di carte in mano, **non** può essere rimossa dal gioco **né** rimpiazzata.

Formare una Coalizione come Vagabondo

Il Vagabondo non può controllare le radure ma può giocare una carta dominio per formare una **COALIZIONE** con il giocatore avversario dal punteggio più basso.

Se più giocatori condividono il punteggio più basso, il Vagabondo sceglie con chi formare la coalizione.

Quando forma una coalizione, il Vagabondo rimuove il suo indicatore di punteggio dal tracciato del punteggio e lo posiziona sulla plancia fazione di quel giocatore. Il Vagabondo condividerà la vittoria se quel giocatore vince la partita.

Un Vagabondo può formare una coalizione anche con una fazione Ostile! Se lo fa, il Vagabondo sposta il relativo indicatore relazione sullo spazio Indifferente.



Scenari

Root può essere giocato con differenti combinazioni di fazioni. L'elenco seguente non è esaustivo. Sono possibili altre combinazioni che però richiedono una maggiore esperienza di gioco. Abbiamo incluso alcune combinazioni consigliate (contrassegnate da una torcia) come modalità ideali per presentare Root a nuovi giocatori.

In due giocatori, non utilizzate le carte dominio. Consigliamo inoltre di svolgere due partite complete (ogni partita dura circa 30-45 minuti). Dopo la prima partita i due giocatori segnano i propri punteggi e si scambiano le fazioni. Dopo la seconda partita ogni giocatore aggiunge il proprio punteggio a quello della partita precedente per determinare il vincitore.

Due Giocatori



Aquile contro Marchesa è la partita ideale per imparare a giocare. Le Aquile devono crescere molto velocemente per tenere sotto controllo la Marchesa.



Le partite a due giocatori che prevedono l'Alleanza offrono la possibilità (a chi interpreta l'Alleanza) di perfezionare le proprie abilità in situazioni difficili. Di solito l'Alleanza se la cava meglio contro le Aquile, ma una rapida mobilitazione e rivolte al momento giusto possono mettere in difficoltà anche la Marchesa.



In questo caso le Aquile devono cercare di costruire un Decreto che possa far fronte agli agili attacchi del Vagabondo.

Tre Giocatori



Il conflitto tra la Marchesa e le Aquile sarà la caratteristica principale di queste partite. Sia il Vagabondo sia l'Alleanza devono scegliere attentamente i propri amici e assicurarsi di non creare situazioni di cui potrebbero perdere il controllo.



Qui, il Vagabondo troverà nell'Alleanza un naturale alleato. Entrambi dovranno fare attenzione a possibili vittorie di dominio e non dovranno ignorare lo sviluppo della propria forza militare.

Quattro Giocatori



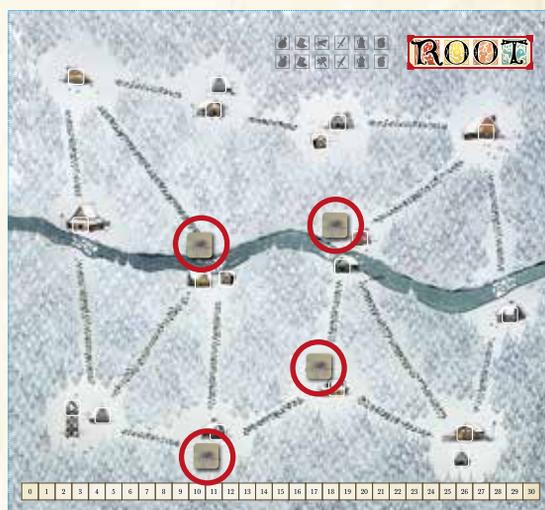
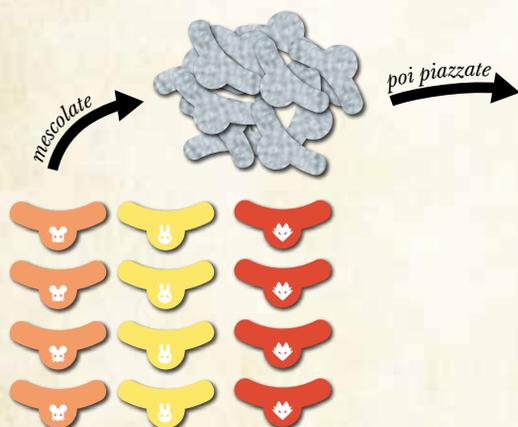
Con la mappa colma di intrusi, la Marchesa deve monitorare attentamente i Boschi nella speranza di ottenere qualche punto vittoria in più. Se perde il controllo non lo riacquisterà facilmente.

La Mappa Invernale

Sul retro della mappa autunnale troverete la mappa invernale. Questa mappa è consigliata solo ai giocatori esperti. Supporta comunque qualsiasi combinazione di fazioni.

Preparazione

Prima di giocare con la mappa invernale, prendete i 12 indicatori simbolo, girateli a faccia in giù e mescolateli. Poi posizionate un indicatore simbolo vicino ad ogni radura della mappa. Dopo che tutti gli indicatori simbolo sono stati posizionati, girateli a faccia in su e preparate la partita seguendo le normali regole di gioco. Fate attenzione al differente posizionamento delle rovine, come mostrato nella mappa qui sotto.



Il Fiume Dirompente

Nella mappa invernale il fiume divide la foresta come se fosse un sentiero.

Un Avvertimento

Sulla mappa invernale, la distribuzione casuale delle icone nelle radure può introdurre nuove sfide per ogni fazione. Tenete in considerazione la geografia della mappa quando scegliete le fazioni e considerate che alcune fazioni potrebbero trarre vantaggi o svantaggi in base alla disposizione dei simboli.

Una Nota da MS Edizioni

A volte possono verificarsi errori durante la produzione.

Se pensate che una parte del gioco sia mancante o danneggiata, vi invitiamo a contattarci tramite il nostro sito (www.msedizioni.it) o mandarci un e-mail all'indirizzo info@msedizioni.it e provvederemo a sostituire i pezzi mancanti o difettosi.

Glossario



Guerrieri. Possono spostarsi sulla mappa e attaccare i pezzi di altri giocatori. **Contano** per il controllo.



Segnalini. Possono essere posizionati nelle radure ma non riempiono spazi. **Non** contano per il controllo.



Edifici. Ad inizio partita si trovano sulle plance fazione e possono essere posizionati negli spazi liberi delle radure. **Contano** per il controllo.



Indicatori. Tengono traccia di aspetti del gioco come i punti vittoria e le relazioni del Vagabondo con le altre fazioni.



Rovine. Riempiono spazi nelle radure. Il Vagabondo può esplorare le rovine per trovare oggetti e liberare gli spazi.



Oggetti. Vengono esauriti dal Vagabondo per svolgere azioni. Tutte le fazioni possono costruire oggetti.



La Pedina Vagabondo. Può spostarsi sulla mappa e attaccare i pezzi di altri giocatori. **Non** è un guerriero e **non** conta per il controllo.

Unità di Produzione



La Marchesa produce con le officine.



L'Alleanza produce con il supporto.



Le Aquile producono con i posatoi.



Il Vagabondo produce con i martelli.

AVETE ALTRE DOMANDE?
LEGGETE *LA LEGGE DI ROOT!*

