



ROOT

Un Gioco di Potere e Giustizia nei Boschi

Guida Rapida



Indice dei Contenuti

Setta delle Lucertole	2
Compagnia del Fiume.....	4
Marchesa Meccanica.....	6
Scenari	8

Setta delle Lucertole



La Setta diffonde il suo Testo Sacro affidandosi al passaparola: nuove enclavi possono spuntare ovunque sulla mappa. Nelle radure che controlla, la Setta può costruire **giardini** per facilitare la radicalizzazione degli animali che vi abitano. Mentre le altre fazioni giocano carte per raggiungere i propri obiettivi, la Setta agisce principalmente **rivelando** carte e selezionando, di volta in volta, il gruppo ideale di adepti. Durante il Crepuscolo le carte rivelate, escluse quelle utilizzate per ottenere punti vittoria, ritornano nella mano della Setta senza essere scartate. Questa loro caratteristica rende più complesso il movimento e la battaglia: azioni che possono essere svolte solo dagli **accoliti**, i membri più radicalizzati della Setta.

I giardini della Setta delle Lucertole attraggono **Pellegrini**, quindi la Setta ha il controllo di tutte le radure dove è presente almeno un giardino. Questa abilità speciale ha la precedenza anche sull'abilità *Signore della Foresta* della Dinastia delle Aquile.

Quando la Setta è in gioco, le carte giocate e scartate vengono collocate nella pila delle **ANIME PERSE** della Setta e non nella pila degli scarti (*includere le carte dominio*). All'inizio del turno della Setta, il simbolo più presente tra le Anime Perse diventa **REIETTO**: il simbolo delle radure dove la Setta può ordire cospirazioni con i propri accoliti per quel turno. Gli accoliti si possono ottenere tramite la **Vendetta**: ogni volta che difendendo in battaglia viene rimosso un tuo guerriero, posizionatelo nel riquadro Accoliti.

Alba

Guardate le carte nella pila delle Anime Perse ignorando eventuali carte uccello. Il simbolo con più carte presenti nella pila diventa il nuovo Reietto: spostate l'indicatore reietto su quel simbolo. Se questo simbolo era già Reietto, diventa allora **REIETTO ODIATO**: capovolgete l'indicatore reietto.

Poi spostate tutte le carte della pila delle Anime Perse nella pila degli scarti.

Infine potete spendere **ACCOLITI** (guerrieri nel vostro riquadro Accoliti) per ordire cospirazioni. Se il Reietto è Odiato tutte le cospirazioni costano un accolito in meno.

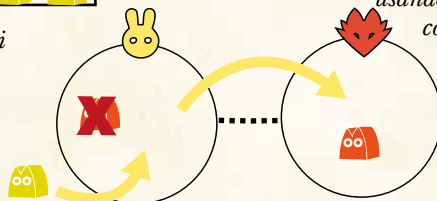
- » **Crociata**: Spendete due accoliti per attaccare in una radura di Reietti **OPPURE** per muovervi da una radura di reietti e poi, se volete, attaccare nella radura di destinazione.
- » **Conversione**: Spendete due accoliti per rimuovere un guerriero avversario da una radura di Reietti e poi posizionate un vostro guerriero nella stessa radura.
- » **Santificazione**: Spendete tre accoliti per rimuovere un edificio avversario da una radura di Reietti e poi posizionate un giardino nella stessa radura.

Esempio di Accoliti

All'inizio dell'Alba, la Setta ha quattro accoliti. I conigli sono i Reietti.



Per prima cosa spende due accoliti per convertire il guerriero della Marchesa nella radura coniglio. Il guerriero della Marchesa viene rimosso e viene sostituito da un guerriero della Setta.



In secondo luogo spende due accoliti per intraprendere una crociata usando il guerriero nella radura coniglio. Sceglie di muovere il guerriero in una radura adiacente e attaccare la Marchesa.

Giorno

Rivelate un qualsiasi numero di carte dalla vostra mano e svolgete un rituale per ogni carta rivelata. Non potete usare le carte rivelate per nessun altro scopo durante il Giorno.

Odio per gli Uccelli:

Le carte uccello non valgono come jolly durante lo svolgimento dei rituali!

- » **Costruzione:** Rivelate una carta corrispondente a una radura di cui avete il controllo per posizionarvi un giardino corrispondente alla carta rivelata.
- » **Reclutamento:** Posizionate un guerriero in una radura corrispondente alla carta rivelata.
- » **Punteggio:** Scartate la stessa carta che avete rivelato (*mettendola nella pila delle Anime Perse*) per ottenere i punti vittoria indicati nello spazio vuoto più a destra della colonna Giardini corrispondente al simbolo della carta giocata (*Potete svolgere questo rituale solo una volta per turno*).
- » **Sacrificio:** Rivelate una carta uccello per piazzare un guerriero nel riquadro Accoliti.

Timore dei Fedeli: Ogni volta che un giardino viene rimosso, la Setta deve scartare una carta scelta a caso dalla propria mano.

Crepuscolo

Riprendete tutte le carte rivelate in mano.

Poi potete far produrre carte attivando giardini corrispondenti al simbolo Reietto.

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



Compagnia del Fiume



Quando è giunta la notizia che gli abitanti dei Boschi sulle sponde del grande lago stavano per entrare in guerra, la Compagnia del Fiume ha prontamente inviato i propri agenti per sviluppare una nuova rete commerciale. Acquistando **servizi**, le altre fazioni permettono alla Compagnia di costruire nuovi **avamposti commerciali** per consolidare i propri interessi economici. La costruzione di questi avamposti è un modo per ottenere punti vittoria, così come lo sono i **dividendi** che la Compagnia ottiene dai guadagni delle proprie attività commerciali.

I membri della Compagnia sono eccellenti **Nuotatori**: la Compagnia considera i fiumi come sentieri e può muoversi tra radure connesse da un fiume a prescindere da chi controlla la radura d'origine o quella di destinazione.

Servizi

La Compagnia del Fiume è una fazione commerciale, che offre **SERVIZI** agli altri giocatori. I costi dei servizi vengono stabiliti dalla Compagnia durante il Crepuscolo.

In Vendita: La mano di carte della Compagnia è sempre pubblica: viene piazzata a faccia in su vicino alla sua plancia fazione.

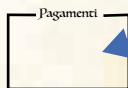
Qualsiasi altro giocatore, all'inizio della propria Alba, può comprare **un** servizio della Compagnia **più un** servizio per ogni radura dove sia presente un avamposto commerciale e almeno un pezzo del giocatore di turno. Il compratore paga i servizi prendendo guerrieri dalla propria riserva e piazzandoli nel riquadro Pagamenti della Compagnia. Il costo del servizio è indicato sul tracciato Servizi della Compagnia.

- » **Carta dalla Mano:** Il compratore prende una carta dalla mano della Compagnia e la aggiunge alla propria mano.
- » **Battelli:** Il compratore considera i fiumi come sentieri fino alla fine del proprio turno.
- » **Mercenari:** Durante il Giorno e il Crepuscolo di questo turno, il compratore considera i guerrieri della Compagnia come se fossero suoi (ai fini delle battaglie e del controllo delle radure).

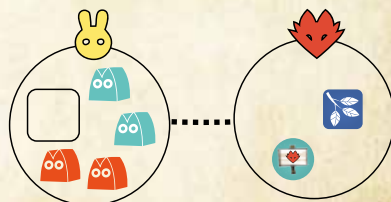
Esempio di Acquisto di un Servizio

All'inizio della loro fase Alba, le Aquile possono comprare fino a due servizi perché hanno almeno un pezzo in una radura con un avamposto commerciale.

I Mercenari al momento costano 3. Le Aquile decidono di comprarli quindi spostano tre guerrieri dalla loro radura al riquadro Pagamenti della Compagnia. Con questi mercenari, le Aquile (Signore della Foresta) hanno il controllo della radura coniglio; supponendo che nella colonna Costruzione del Decreto sia presente una carta con il simbolo coniglio, possono costruire un posatoio in quella radura coniglio.



(dalla riserva delle Aquile)



Alba

Se il vostro riquadro Pagamenti è vuoto, posizionatevi due guerrieri. Poi, se avete sulla mappa almeno un avamposto commerciale ottenete un punto vittoria ogni due Fondi (*guerrieri nel riquadro Fondi*). Infine spostate tutti i guerrieri presenti sulla vostra plancia fazione, nel riquadro Fondi.

Giorno

Potete svolgere azioni spendendo e impegnando **FONDI**: guerrieri nel vostro riquadro Fondi. Quando spendete un fondo rimettete il guerriero scelto nella riserva del proprietario. Quando impegnate un fondo, spostate il guerriero nel riquadro Impegni.

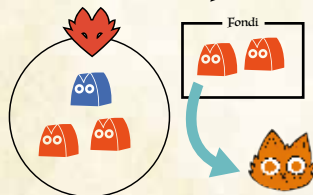
- » **Movimento:** Impegnate un fondo per effettuare un movimento.
- » **Attacco:** Impegnate un fondo per dare inizio ad una battaglia.
- » **Produzione:** Impegnate fondi per far produrre una carta dalla vostra mano. Invece di spostare questi guerrieri nel riquadro Impegni dovete posizionarli negli spazi liberi dei tracciati Avamposti Commerciali corrispondenti ai simboli del costo di produzione (*mostrato nell'angolo in basso a sinistra della carta*).
- » **Pesca:** Impegnate un fondo per pescare una carta.
- » **Reclutamento:** Spendete un fondo per posizionare un guerriero in una qualsiasi radura con un fiume.
- » **Nuovo Avamposto Commerciale con Presidio:** Spendete due fondi per posizionare un avamposto commerciale corrispondente e un guerriero in una radura. Dovete spendere fondi della fazione che ha il controllo della radura scelta. Ogni radura può avere un solo avamposto commerciale. Ottenete i punti vittoria rivelati sulla vostra plancia fazione.

Esportazione: Durante la produzione, invece di ottenere l'effetto indicato sulla carta, potete scartarla per posizionare un guerriero nel vostro riquadro Pagamenti.

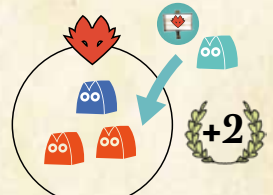
Interruzione degli Scambi: Ogni volta che un avamposto commerciale viene rimosso dalla mappa, rimuovete metà dei vostri fondi (arrotondato per eccesso) e rimettete quell'avamposto commerciale nella scatola. Non può essere ricostruito!

Esempio di Nuovo Avamposto Commerciale con Presidio

La Compagnia vuole fondare un avamposto commerciale in questa radura volpe. La Marchesa ne ha il controllo quindi la Compagnia deve spendere due fondi Marchesa.



La Compagnia posiziona un avamposto commerciale volpe con un guerriero e ottiene due punti vittoria.



Crepuscolo

Se avete più di cinque carte in mano scartate fino ad averne cinque. Poi potete stabilire i nuovi costi dei vostri tre servizi spostando gli indicatori Servizio sui rispettivi tracciati Servizi.

Marchesa Meccanica

La Marchesa Meccanica è un giocatore automatizzato che può essere usato in due modi.

- » Primo, può rimpiazzare un giocatore Marchesa, umano, in una partita competitiva a più giocatori.
- » Secondo, con qualche modifica alle regole, può essere un avversario in una partita cooperativa da uno a quattro giocatori (*pagina 8*).

La Marchesa Meccanica utilizza i pezzi della Marchesa de Gattis quindi non potete includere entrambe nella stessa partita.

Scarsa Abilità Manuale: La Marchesa Meccanica non ha una mano di carte. Non può essere obbligata a scartare carte. Se dovete prendere una carta dalla sua mano, la pescate invece dal mazzo. Se dovete consegnarle una carta, scartate quella carta e la Marchesa Meccanica ottiene un punto vittoria.





Odio per le Sorprese: Le carte Imboscata non possono essere giocate contro la Marchesa Meccanica.

Preparazione

Quando usate la Marchesa Meccanica modificate i seguenti passaggi della preparazione.

1^o **Scegliere le Fazioni.** La Marchesa Meccanica prende posto casualmente come se fosse un giocatore umano. Un giocatore seduto accanto alla Marchesa Meccanica sarà responsabile della sua preparazione e dello svolgimento dei suoi turni. Il resto di queste regole sono scritte rivolgendosi a quel giocatore.

3^o **Distribuire le Carte.** Prima di mescolare il mazzo, rimuovete le quattro carte dominio ed aggiungete le quattro **CARTE SPIA**. Pescate cinque carte, non tre, per la Marchesa Meccanica. Posizionate queste cinque carte in una fila su un porta-carte in modo che i giocatori ne vedano solo il retro. Questa è la **PIANIFICAZIONE DEGLI ORDINI** della Marchesa Meccanica.

4^o **Creare la Riserva degli Oggetti.** Prendete un , , , e un  dalla riserva degli oggetti e posizionatele nel riquadro Oggetti in Vendita sulla plancia fazione della Marchesa Meccanica. Utilizzate il lato della plancia fazione corrispondente al lato della Mappa dei Boschi utilizzato (Autunnale o Invernale), come mostrato nel riquadro Priorità delle Radure.

7^o **Preparare le Fazioni.** Seguite le regole della Marchesa de Gattis per la preparazione della fazione ma ignorate le fasi 4 (6.3.4) e 5 (6.3.5) della Legge di Root. La Marchesa Meccanica non usa gli edifici della Marchesa de Gattis.



Alba

Ottenete due punti vittoria per ogni radura di cui avete il controllo e dove sono presenti almeno tre vostri guerrieri.

Giorno

Rivelate la carta più a sinistra della Pianificazione degli Ordini, svolgete le azioni seguenti e poi scartate la carta. Movimento e battaglia si svolgono in tutte le radure corrispondenti al simbolo della carta ordine rivelata. Il Reclutamento si svolge nelle radure in base al costo di produzione della carta ordine, come descritto nella fase 3.

- » **Fase 1: Battaglia.** Date inizio ad una battaglia in ogni radura dove sono presenti i vostri guerrieri ed un qualsiasi numero di pezzi nemici. Se una radura presenta più di una fazione nemica scegliete il difensore in base a questo ordine di priorità: maggioranza di pezzi presenti, poi maggioranza di punti vittoria, poi ordine di preparazione della fazione (A, B, C, ecc.).
- » **Fase 2: Movimento.** Iniziando dalla radura con il numero più basso nel riquadro Priorità delle Radure (1, 2, ecc.) e procedendo in ordine ascendente, muovete da radure che controllate con quattro o più dei vostri guerrieri. Per ogni movimento, muovete dalla radura di origine tutti i guerrieri eccetto tre. La destinazione è la radura adiacente con più pezzi nemici. In caso di pareggio, scegliete la radura adiacente con il numero più basso nel riquadro Priorità delle Radure.
- » **Fase 3: Reclutamento.** Posizionate guerrieri in radure di cui avete il controllo in base al costo di produzione della carta ordine rivelata, come mostrato qui sotto. Se la carta non ha un costo di produzione ricominciate la fase Giorno, rivelando la prossima carta ordine: se la Pianificazione degli Ordini non contiene più carte, passate alla fase Crepuscolo.

Da  a 

Da 1 a 3 simboli: Posizionate da uno a tre guerrieri (pari in numero al costo di produzione) in ogni radura con questo simbolo di cui avete il controllo.



1 di ogni simbolo: Posizionate un guerriero in ogni radura che controllate.



4 simboli qualsiasi: Posizionate quattro guerrieri nella radura con la fortezza.

Crepuscolo

Pescate carte e aggiungetele sul lato destro della Pianificazione degli Ordini fino ad avere cinque carte.

Carte Spia

Le carte Spia possono essere giocate, scartate e prese (quando sono disponibili) seguendo le stesse regole delle carte dominio, ma non cambiano le condizioni di vittoria.

Se avete una carta spia nella vostra area di gioco, potete rivelare una carta ordine durante la vostra fase Giorno. Se rivelate una carta ordine il cui simbolo corrisponde alla vostra carta spia, dovete scartare la vostra carta spia immediatamente (in questo caso, le carte uccello non valgono come jolly). Se invece il simbolo non corrisponde (e quindi la vostra carta spia non è stata scartata), potete scambiare posto a due carte ordine qualsiasi.



Partita Cooperativa

Potete giocare una partita cooperativa contro la Marchesa Meccanica. Vincete come squadra se ogni giocatore raggiunge 30 punti vittoria prima della Marchesa Meccanica. Bisogna apportare due modifiche alla Marchesa Meccanica:

- » Durante l'Alba, la Marchesa Meccanica ottiene anche un punto vittoria per ogni giocatore umano.
- » La Marchesa Meccanica recluta in tutte le radure corrispondenti al simbolo del costo di produzione, anche in quelle che non controlla.

Modalità Solitario: Se giocate da soli contro la Marchesa Meccanica, rimuovete le carte Favore delle Volpi, Favore dei Conigli e Favore dei Topi dal mazzo prima di iniziare la partita.

Campagna Cooperativa

Le partite cooperative possono essere unite per formare una campagna. Ogni volta che i giocatori vincono una partita, la Marchesa Meccanica comincerà la partita successiva con tre punti vittoria in più mentre ogni giocatore inizierà con una carta in gioco scelta fra quelle presenti nella propria area di gioco finale della partita precedente. *(Esempio: Patrick ha vinto finora due partite. Inizia la sua terza partita con Tattiche Brutali, che ha ottenuto durante la prima partita e ha scelto per la seconda partita. Sceglie poi Tana del Comandante, che ha ottenuto durante la seconda partita. La Marchesa inizia con 6 punti vittoria).*

Scenari

TRE GIOCATORI



QUATTRO O PIU' GIOCATORI



Scegliete qualsiasi combinazione di tre giocatori ed aggiungete una, due o tre fazioni tra quelle rimanenti, oppure usate queste combinazioni consigliate.

CON LA MARCHESA MECCANICA



Modalità Solitario

Modalità Cooperativa



Se giocate con tre o quattro giocatori umani aggiungete una o due fazioni qualsiasi a queste combinazioni.

Modalità Competitiva

Scambiate  con  in qualsiasi combinazione suggerita.