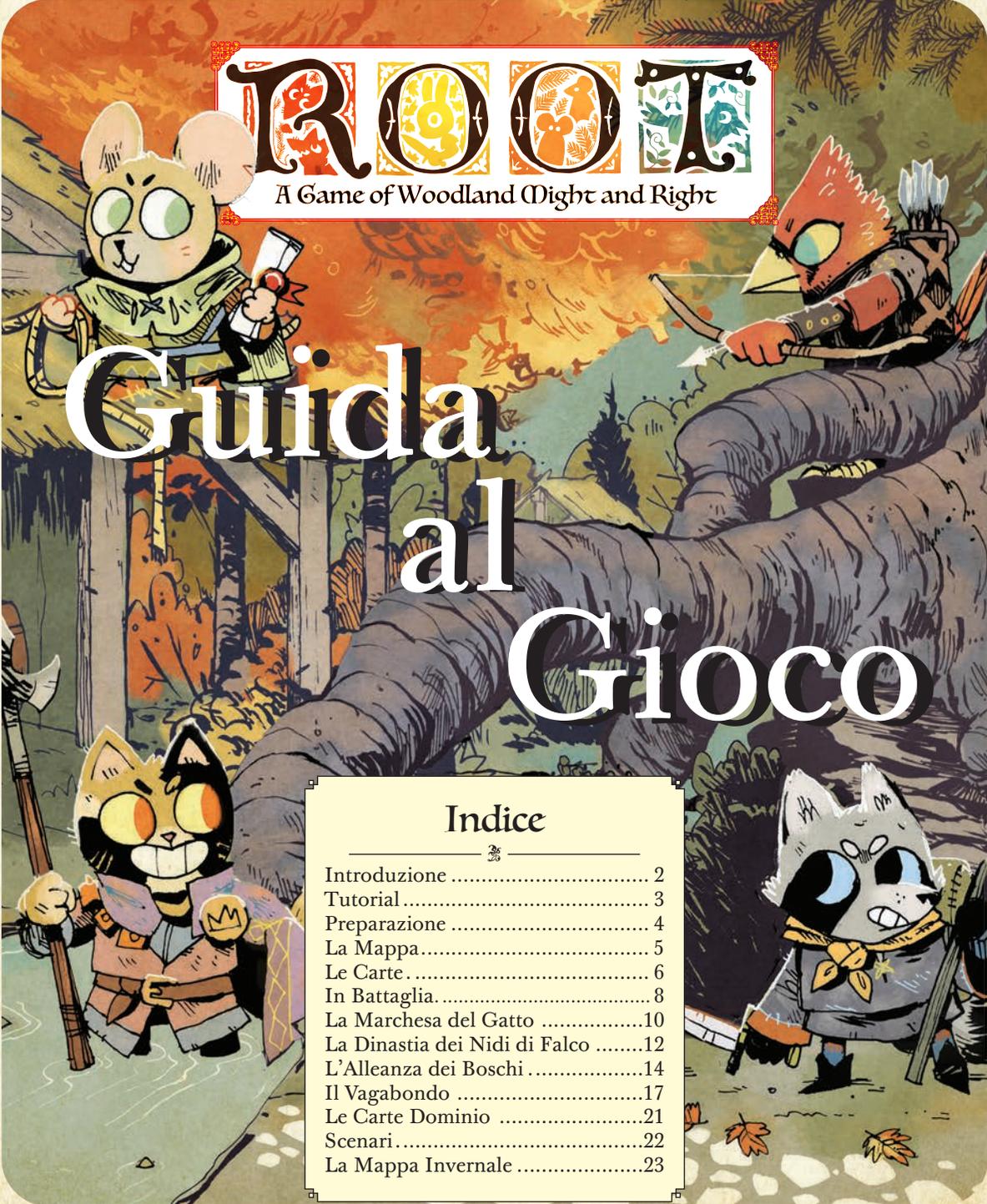




# ROOT

A Game of Woodland Might and Right



# Guida al Gioco

## Indice

Introduzione .....	2
Tutorial .....	3
Preparazione .....	4
La Mappa .....	5
Le Carte .....	6
In Battaglia .....	8
La Marchesa del Gatto .....	10
La Dinastia dei Nidi di Falco .....	12
L'Alleanza dei Boschi .....	14
Il Vagabondo .....	17
Le Carte Dominio .....	21
Scenari .....	22
La Mappa Invernale .....	23

# Introduzione

Root è un gioco dinamico di avventura e guerra. Assumerai il ruolo di una delle quattro fazioni e competerai per mostrare agli altri che sei il più legittimato sovrano della Foresta.

## Flusso di Gioco

Ogni turno è diviso in 3 fasi: **Risveglio**, **Giorno**, e **Crepuscolo**. Terminate queste fasi in ordine, il tuo turno ha fine, ed avrà inizio il turno del giocatore alla tua sinistra. Le tre fasi sono descritte in dettaglio sulla plancia fazione di ogni giocatore.



## Vittoria e Guadagnare Punti Vittoria

Puoi vincere in uno dei due seguenti modi: conseguire 30 punti vittoria o giocare e completare una carta dominio. Le carte Dominio non possono essere giocate nei turni iniziali, ti suggeriamo pertanto di approfondirle successivamente — le troverai a pagina 21.

In Root, assumerai il ruolo di una delle quattro fazioni. Ogni fazione fa punti in modi diversi.



L'invasore **Marchesa del Gatto** vuole sfruttare la Foresta, usando le sue ampie risorse per rifornire la sua macchina militare ed economica. Fa punti **costruendo edifici** nella Foresta.



La fiera **Dinastia dei Nidi di Falco** desidera riscattare la gloria della loro, un tempo grande, aristocrazia e riconquistare la Foresta dalla Marchesa. Fa punti ogni turno **costruendo e proteggendo i trespoli** nella Foresta.



La nuova **Alleanza dei Boschi** vuole riunire le creature dei boschi ed insorgere contro gli oppressori. Fa punti **cercando il consenso** per la propria causa da una parte all'altra della Foresta.



L'astuto **Vagabondo** desidera ottenere fama — o infamia — sfruttando l'occasione del conflitto ormai inevitabile. Fa punti **portando a termine le richieste** delle creature della Foresta e **aiutando o danneggiando** le altre fazioni.

Proseguendo nella lettura, scoprirai diverse cose sulle fazioni e su come fanno punti, oltre ad un altro paio di metodi comuni a tutte le fazioni per far punti.

# Tutorial

Se il tuo gruppo preferisce imparare le regole giocando e vuole addentrarsi subito nel mondo di Root senza aver prima ascoltato una lunga esposizione del regolamento, puoi usare il nostro Tutorial, riportato in calce. **Salta questa pagina se il tuo gruppo preferisce imparare le regole prima di iniziare a giocare.**

Anche se usi questo Tutorial, è opportuno che qualcuno legga attentamente tutto il regolamento prima di incontrarvi per giocare. Riteniamo che quel qualcuno sia tu.

## Preparazione

Prepara il gioco come descritto nella pagina successiva, ma con i seguenti cambiamenti:

- 1<sup>st</sup>** Fai sedere le fazioni in senso orario nel seguente ordine: Marchesa, Falchi, Alleanza, Vagabondi. Insieme alla plancia fazione, dai ad ogni giocatore la Carta Tutorial della fazione.
- Non** pescare 3 carte per ogni giocatore. Le Carte Tutorial diranno ai giocatori di prendere dal mazzo carte specifiche per ogni fazione.
- 3<sup>rd</sup>**
- 7<sup>th</sup>** Segui il setup sulle Carte Tutorial della fazione, non sul retro della plancia fazione. Il setup viene fatto da tutti simultaneamente.

## Giocare

Prima di iniziare a giocare, dai il **foglio tutorial** al giocatore che ha il ruolo della Marchesa, e chiedi di leggere a voce alta il testo nel riquadro della Marchesa mentre svolge le azioni descritte. Concluso il turno, passa il foglio al giocatore dei Falchi, e fai procedere allo stesso modo. Dopo che tutti hanno svolto il proprio turno, capovolgi il foglio e prosegui per un secondo turno, come prima.

Durante questo procedimento, incoraggia ciascuno a fare domande. Sarai probabilmente in grado di rispondere, grazie alla guida al gioco, ai quesiti riguardanti concetti condivisi quali muoversi e dare battaglia. Se qualcuno ti chiede della propria fazione, suggerisci di guardare con più attenzione la propria plancia fazione - è stata progettata per rispondere alla maggior parte delle domande. Non lasciarti spaventare da eventuali ricorrenti pause di gioco necessarie per spiegare dettagli sul combattimento o sul costruire. Per la maggior parte dei giocatori, Root è più facile da apprendere organicamente. Dopo un paio di turni, la partita dovrebbe scorrere senza interruzioni.

**Walkthrough**

- 1<sup>st</sup>** Place the **keep** and 1 **sawmill** in the top-left fox clearing. *(The keep does not fill a slot.)*
- 2<sup>nd</sup>** Place 1 **warrior** in each clearing, except diagonally opposite from keep. *(11 total.)*
- 3<sup>rd</sup>** Place 1 **workshop** and 1 **recruiter** on map as shown on walkthrough sheet.
- 4<sup>th</sup>** Place rest of **buildings** on your faction board tracks, from right to left.
- 5<sup>th</sup>** Take these cards from the shared deck into your hand: (Bird) Brutal Tactics (Rabbit) Better Burrow Bank (Mouse) Travel Gear

## Carta Tutorial

**Learn-to-Play Walkthrough**

**Turn 1**

**Marchesa (cat player)**  
Action: 1. Place a **keep** in an empty fox clearing. 2. Place 1 **sawmill** in the top-left fox clearing. 3. Place 1 **warrior** in each clearing, except diagonally opposite from keep. 4. Place 1 **workshop** and 1 **recruiter** on map as shown on walkthrough sheet. 5. Place rest of buildings on your faction board tracks, from right to left.

**Falchi (fox player)**  
Action: 1. Place 1 **warrior** in each clearing, except diagonally opposite from keep. 2. Place 1 **workshop** and 1 **recruiter** on map as shown on walkthrough sheet. 3. Place rest of buildings on your faction board tracks, from right to left.

**Alleanza (bird player)**  
Action: 1. Place 1 **warrior** in each clearing, except diagonally opposite from keep. 2. Place 1 **workshop** and 1 **recruiter** on map as shown on walkthrough sheet. 3. Place rest of buildings on your faction board tracks, from right to left.

**Vagabondi (rabbit player)**  
Action: 1. Place 1 **warrior** in each clearing, except diagonally opposite from keep. 2. Place 1 **workshop** and 1 **recruiter** on map as shown on walkthrough sheet. 3. Place rest of buildings on your faction board tracks, from right to left.

## Foglio Tutorial

# Preparazione

In una partita a tre giocatori, rimuovi il Vagabondo. In una partita a due, rimuovi anche l'Alleanza. Per combinazioni diverse, vai a pag. 22.

**1<sup>st</sup>** **Scegli le Fazioni.** Ogni giocatore sceglie una plancia fazione e prende tutti i pezzi della propria fazione.

Il retro di ogni plancia fazione elenca tutti i suoi pezzi e ti fornisce le basi per iniziare a giocare.



**2<sup>nd</sup>** **Posiziona i segnapunti.** Colloca i segnalini punteggio di ogni fazione in gioco sullo "zero" del tracciato punteggio.



**3<sup>rd</sup>** **Dai le Carte.** Mischia il mazzo condiviso di 54 carte, e danne 3 ad ogni giocatore.

Non confondere il mazzo comune con i tipi di carte usate dalle fazioni specifiche, come elencato sul retro delle plance fazione.



**4<sup>th</sup>** **Posiziona le rovine.** Colloca i quattro segnalini rovina sui quattro spazi sulla mappa contrassegnati con una "R."



**5<sup>th</sup>** **Crea la Riserva Oggetti.** Prendi i 12 segnalini oggetto mostrati sulla destra e posizionali sugli spazi corrispondenti vicino alla parte superiore della mappa.



**6<sup>th</sup>** **Prendi gli Altri Pezzi.** Distribuisce le 16 carte panoramica fazione come preferisci, e metti i due dadi personalizzati vicino alla mappa.



**7<sup>th</sup>** **Organizza le Fazioni.** I giocatori predispongono le proprie fazioni, come descritto sul Setup di ogni plancia fazione, in questo ordine: Marchesa, Falchi, Alleanza, Vagabondo.



# La Mappa

In Root la maggior parte delle azioni si svolge sulla mappa della Foresta, composta di 12 **Radure** connesse da **Sentieri**.

Un fiume scorre attraverso alcune radure. Usa il fiume, soltanto se la fazione Riverfolk Company, è in gioco.

## Muoversi sulla Mappa

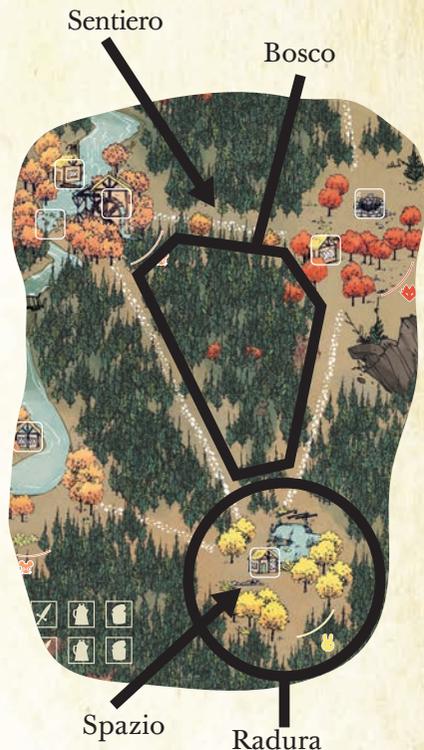
Puoi **muovere** da radura a radura. Quando muovi, prendi un qualsiasi numero di tuoi guerrieri da una radura e spostali su una radura connessa da un sentiero.

Gli spazi sulla Mappa circondati dai sentieri sono i boschi, in cui può muoversi solo il Vagabondo.

Per muovere, devi **governare** la radura da cui ti muovi **oppure** quella in cui arrivi.

Governi una radura se all'interno hai la maggioranza di **guerrieri ed edifici**. In caso di pareggio, non si ha un governo.

Molte altre azioni in Root richiederanno il governo di una radura.



Guerrieri



Edifici



Gettoni

### Esempio di Movimento



## Radure

Ogni radura sulla mappa ha da uno fino a tre **spazi**, che accoglieranno gli **edifici** che i giocatori vi collocheranno. Una radura senza spazi liberi non può contenere ulteriori edifici.



Gli spazi che contengono le rovine non possono accogliere edifici a meno che il Vagabondo non le esplori. Senza un Vagabondo, questi spazi saranno bloccati per l'intera partita.



Ogni radura ha inoltre un **icona**: volpe, coniglio, o topo. *L'icona di una radura rappresenta la comunità che vive al suo interno.*

*Sebbene entrambi gli spazi di questa radura siano pieni, è comunque possibile collocarvi dei gettoni.*

L'icona di una radura è riconoscibile sia dal simbolo che dal colore degli alberi della radura.

## Le Carte

Durante il gioco, pescherai carte dal mazzo comune, e molte azioni ti richiederanno di spendere carte dalla tua mano. *Spendere una carta rappresenta un appello agli animali per fornirti del supporto, farti un favore, o per raggiungere un accordo.*



Così come le radure, ogni carta ha un **icona**. Oltre all'icona volpe, coniglio, e topo, le carte hanno una quarta icona: **l'uccello**.



**Gli uccelli valgono come jolly:** Gli uccelli vivono sui rami più alti dell'intera Foresta, perciò puoi sempre considerare una carta uccello al pari di una carta topo, volpe o coniglio. Tuttavia, se devi spendere una carta uccello, non puoi sostituirla con una carta di un'altra icona.

### Esempio di Corrispondenza

*Ipotizziamo tu voglia svolgere un'azione in una radura con l'icona della volpe.*



*Se l'azione dice di spendere una carta della stessa icona, puoi spendere una carta volpe o una carta uccello poiché quest'ultima vale come jolly.*



oppure



# Carte di Produzione

La maggior parte delle carte ha un altro utilizzo — puoi **risolvere** la carta per guadagnarne gli effetti descritti in calce.

Per risolvere una carta, devi attivare gli **elementi di produzione** nelle radure illustrate nell'angolo in basso a sinistra della carta.

Puoi attivare ogni elemento di produzione solo una volta per turno. Ogni fazione ha elementi di produzione differenti, illustrati come segue.

— Elementi di Produzione —

	La Marchesa produce con le officine.		L'Alleanza produce con il consenso.
	I Falchi producono con i trespoli.		Il Vagabondo produce con i martelli.



*Effetto Immediato*

Se la carta descrive un **effetto immediato**, risolivilo e poi scarta la carta.

Un effetto immediato comune è quello di prendere un **oggetto** dalla riserva della mappa e collocarlo nel riquadro degli oggetti prodotti, nell'angolo in alto a destra della tua plancia fazione.

**VP** Ogni volta che produci un oggetto, fai i punti vittoria indicati sulla carta!

Se la riserva non ha l'oggetto corrispondente da poter prendere, non puoi risolvere la carta.

Se la carta descrive un **effetto persistente**, metti la carta sotto la tua plancia fazione per mostrare solo il suo effetto, che puoi usare come indicato.



*Effetto Persistente*

Non puoi risolvere una carta con un effetto persistente se ne hai già una con lo stesso nome.

## Esempio di Produzione



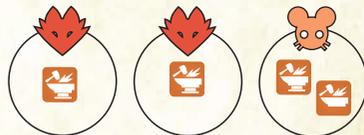
La Marchesa vuole produrre un "Gently Used Knapsack", che costa un topo.



La Marchesa produce attivando le officine.



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



Perciò, la Marchesa può attivare una di queste officine topo per produrre questa carta!



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

# In Battaglia

Puoi **attaccare** altri giocatori per rimuovere loro pedine dalla mappa.

Quando attacchi, scegli una radura dove hai un qualsiasi numero di guerrieri. Tu sei l'attaccante, e sei tu a nominare come difensore una fazione con qualsiasi elemento nella stessa zona.

## In generale, una battaglia ha due fasi:

- » **Prima, tira due dadi.** L'attaccante infligge danni pari al tiro **più alto**, mentre il difensore infligge danni pari al tiro **più basso**. Tuttavia, ogni giocatore non può infliggere danni all'avversario in misura superiore al proprio numero di guerrieri presenti nella radura dove ha luogo la battaglia.
- » **Poi, rimuovi le pedine.** Entrambi i giocatori rimuovono le pedine contemporaneamente. Il giocatore che subisce i danni sceglie quali pedine rimuovere, ma deve rimuovere tutti i propri guerrieri nella radura prima di rimuovere un qualsiasi edificio o gettone lì presente.



Ogni volta che rimuovi una pedina o un edificio nemico - anche dal di fuori di una battaglia - fai un punto vittoria!

## Danni Extra

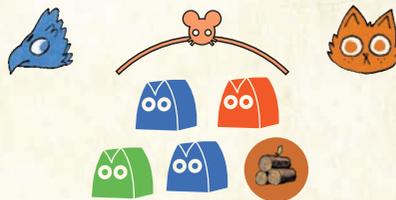
Alcuni effetti ti permettono di infliggere **danni extra**.

*I danni extra rappresentano un miglior posizionamento, tattica, o capacità di comando.* Non sono limitati dal numero di guerrieri presenti nella radura, pertanto un singolo guerriero può infliggere danni multipli.

L'attaccante infligge un danno extra se il difensore non ha guerrieri nella radura attaccata, lasciando se stesso **senza difesa**.

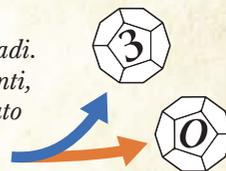
## Esempio di Battaglia

*I Falchi attaccano la Marchesa*



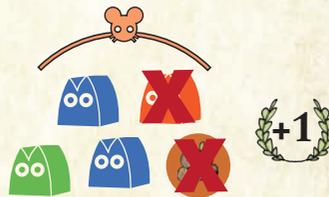
### Prima...

*I Falchi tirano i dadi. In quanto attaccanti, prendono il risultato più alto.*



### Poi...

*Entrambe le parti infliggono danni. Dato che i Falchi hanno solo due guerrieri, possono infliggere soltanto due danni. La Marchesa infligge zero danni.*



*La Marchesa ripone due pedine nella propria riserva, e i Falchi fanno un punto vittoria per aver rimosso un gettone.*

## Carte Imboscata

Prima di tirare i dadi in battaglia, il difensore può giocare una **carta imboscata** la cui icona corrisponda a quella della radura in cui la battaglia ha luogo, per infliggere due danni **immediatamente**.

Dato che le imboscate infliggono danni immediatamente, possono ridurre il numero massimo di danni che un attaccante può infliggere.

Tuttavia, se il difensore gioca una carta imboscata, l'attaccante può contrastarla, cancellandone gli effetti, giocando una carta imboscata con la stessa icona.

Allo stesso modo dei danni extra, i danni da imboscata non sono limitati dal numero di guerrieri presenti nella radura.

Puoi persino giocare una carta imboscata se sei **senza difesa**! Se hai una carta imboscata in mano, non aver paura di attirare i tuoi nemici ad attaccarti dove sembri più debole.

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



### Esempio di Imboscata

*I Falchi attaccano la Marchesa*

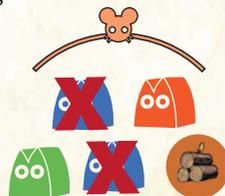


**Ma...**

*La Marchesa gioca una carta imboscata uccello! Gli uccelli sono jolly, perciò questa carta corrisponde alla radura del topo.*



*I Falchi non possono contrastare l'imboscata, perciò devono rimuovere due guerrieri che tornano nella riserva. La battaglia termina.*



# Marchesa del Gatto



La Marchesa del Gatto occupa la Foresta ed il suo desiderio è quello di trasformarla nel proprio motore industriale e militare. Ogni volta che la Marchesa costruisce uno dei suoi **edifici** - un'officina, una segheria, o un avamposto - fa punti vittoria. Maggiori sono gli edifici dello stesso tipo che ha sulla mappa, maggiori sono i punti che farà. Tuttavia, per alimentare questa costante edilizia, la Marchesa deve mantenere e proteggere una forte ed interconnessa economia del **legno**.

La **Fortezza della Marchesa del Gatto** concede due abilità speciali se è sulla mappa. Primo, nessuno ad eccezione della Marchesa può posizionare pedine nella radura con il gettone fortezza. Inoltre, ogni volta che un guerriero della Marchesa dovrebbe essere rimosso, la Marchesa può rivolgersi agli **Ospedali da Campo**, spendendo una carta con l'icona corrispondente alla radura di quel guerriero per farlo ritornare nella radura con il gettone fortezza.

## Risveglio

Colloca un gettone legno in ogni segheria.

## Giorno

Prima, puoi risolvere una qualsiasi carta nella tua mano usando le officine. Poi, puoi scegliere fino a tre delle seguenti azioni.

- » **Attacca:** Dai inizio ad una battaglia.
- » **Marcia:** Fai due movimenti.
- » **Arruola:** Colloca un guerriero in ogni avamposto. Puoi scegliere questa azione una sola volta per turno.
- » **Costruisci:** Colloca un edificio in una radura che governi con uno spazio libero spendendo gettoni legno pari al suo costo. Puoi spendere qualsiasi legno sulla mappa connesso a questa radura da una qualsiasi radura che governi. Quando collochi l'edificio, fai i punti vittoria rivelati sulla tua plancia fazione.
- » **Sovraproduci:** Spendi una carta per posizionare un gettone legno in una segheria in una radura la cui icona corrisponde alla carta spesa.

**Falchi Mercenari:** Dopo aver scelto tre azioni, puoi intraprendere un qualsiasi numero di azioni extra spendendo una carta uccello per azione extra.

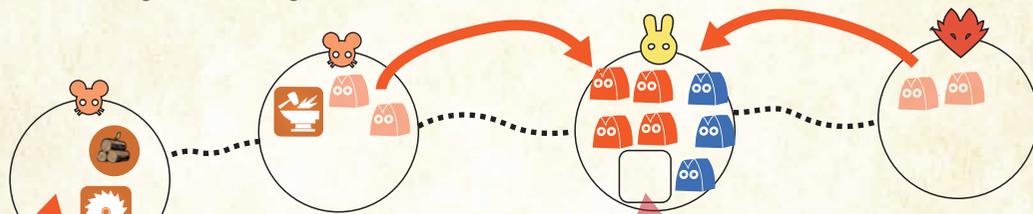
A meno che non sia specificato diversamente, una fazione può svolgere azioni elencate nella stessa fase in un qualsiasi ordine, e può svolgere una data azione più di una volta.

## Esempio Giorno

Prima, la Marchesa decide di produrre il Gently Used Knapsack, perciò attiva un'officina topo. Fa un punto vittoria e mette l'oggetto nel proprio riquadro degli Oggetti Prodotti.

Poi, inizia a scegliere le azioni: Comincia con lo scegliere l'azione Marcia, che le permette di muovere due volte.

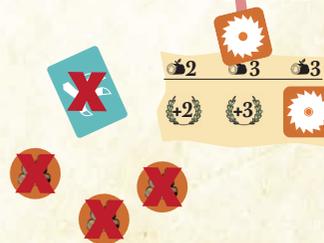
Muove due guerrieri da una radura topo, che governa, ad una radura coniglio, che non governa.



Come secondo movimento, sposta altri due guerrieri nella radura. Adesso governa la radura coniglio.

Come seconda e terza azione, sceglie l'azione Sovraproduci due volte, spendendo una carta topo e uccello per mettere 2 legni extra in una radura topo con una segheria.

Sebbene abbia già fatto tre azioni, vorrebbe farne un'altra, così spende una carta uccello per usufruire di un'azione extra (Falchi Mercenari). Con questa azione decide di costruire. Poichè governa la radura coniglio, può adesso costruire nel suo spazio libero. Costruire la prossima segheria costa tre legni, così spende legni dalla radura topo nelle vicinanze. Infine, fa tre punti vittoria.



## Crepuscolo

Pesca una carta, più una carta per bonus di pesca scoperti. Poi, se hai più di cinque carte in mano, scartale fino a riportare la tua mano a cinque.

Durante il Crepuscolo la maggior parte delle altre fazioni pesca e scarta nello stesso modo.

1<sup>st</sup>

2<sup>nd</sup>

3<sup>rd</sup>

4<sup>th</sup>

Deposit Flip leader face down choose a new one. Reassign

# La Dinastia dei Nidi di Falco



La Dinastia dei Nidi di Falco vuole restituire alla propria specie, un tempo maestosa, l'antico splendore nella foresta reinsediandosi nelle singole radure. Durante il Crepuscolo, i Falchi fanno punti vittoria in base al numero di **trespoli** sulla mappa. Maggiore è la loro presenza, maggiore il loro guadagno. Tuttavia, i Falchi sono vincolati al loro **Decreto**, una serie sempre crescente di azioni obbligatorie imposte dal loro **leader**.

Ogni turno, devono svolgere tutte le azioni previste dal Decreto, o altrimenti cadere in **tumulto**.

I Falchi sono i **Signori della Foresta**. Governano una radura anche in caso di pari numero nel conteggio per la presenza. Tuttavia, il loro **Disprezzo per il Commercio** li porta a fare meno punti quando producono oggetti.

## Risveglio

Devi aggiungere una o due carte su una qualsiasi colonna nel Decreto. Solo una delle carte aggiunte può essere una carta uccello.

**Ordini di emergenza:** Se non hai carte all'inizio della fase Risveglio, pescane una.

**Un Nuovo Trespolo:** Se non hai trespoli, collocane uno e tre guerrieri nella radura in cui hai meno guerrieri.

## Giorno

Prima, puoi risolvere un qualsiasi numero di carte, usando i trespoli.

Poi, **devi** risolvere il Decreto partendo dalla colonna più a sinistra e muovendoti verso destra. In ogni colonna, puoi risolvere le carte in qualsiasi ordine.

Per ogni carta in una colonna, devi svolgere l'azione elencata dalla colonna in una radura corrispondente alla carta. Di seguito sono elencate le azioni nelle quattro colonne del Decreto:

- » **Arruola:** Colloca un guerriero in una radura corrispondente che abbia un trespolo.
- » **Muovi:** Muovi almeno un guerriero da una radura corrispondente.
- » **Attacca:** Inizia una battaglia in una radura corrispondente.
- » **Costruisci:** Colloca un trespolo in una radura corrispondente che governi con uno spazio libero e nessun altro trespolo.

Build

...in a clearing you rule  
without a rival.

## Crepuscolo

Prima, fai i punti vittoria indicati sullo spazio libero più a destra del tuo tracciato trespoli.

Poi, pesca una carta, più una carta per bonus di pesca scoperti. Se hai più di cinque carte in mano, scartale fino a riportare la tua mano a cinque.



# Tumulto

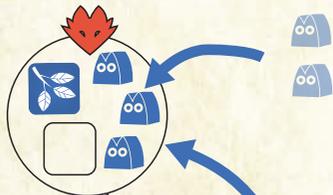
Se per un qualsiasi motivo non puoi svolgere un'azione, cadi in **tumulto**. Segui questi passaggi:

- » **Prima, il tuo regime è umiliato.** Perdi un punto vittoria per carta uccello nel Decreto.
- » **Poi, la tua corte è epurata.** Scarta tutte le carte nel Decreto eccetto le due carte uccello Visir Leale.
- » **Dopo, il tuo leader viene deposto.** Gira il tuo leader attuale a faccia in giù e mettilo da parte, scegli un nuovo leader tra quelli a faccia in su, e colloca sulla tua plancia fazione. Poi, metti i tuoi Visir Leali negli spazi Decreto elencati dal tuo nuovo leader.
- » **Infine, ti riposi.** Il Giorno termina ed inizia il Crepuscolo.

Ci sono molti modi per cadere in tumulto! Per esempio, potresti non avere alcun guerriero da arruolare nella tua riserva, o tutte le radure che governi potrebbero già avere un trespolo, il che significa che non potresti costruirne altri.

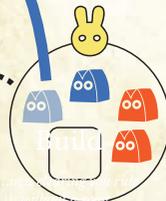
## Esempio di Decreto

*Il Decreto dei Falchi ha una carta uccello e una volpe nella colonna Arruola, una carta coniglio nella colonna Muovi, una carta uccello nella colonna Attacca, e una carta uccello nella colonna Costruisci.*



*Per arruolare, i Falchi scelgono di utilizzare la carta uccello come una carta volpe e collocano due guerrieri in una radura volpe con un trespolo.*

*Poi, i Falchi devono muovere almeno un guerriero da una radura coniglio.*



*Adesso i Falchi devono attaccare. Hanno un solo bersaglio nella radura coniglio.*

*Nella battaglia, sia i Falchi che la Marchesa perdono un guerriero.*

*Infine, i Falchi devono collocare un trespolo in una radura che non ne abbia già uno e che governano. Non hanno un posto dove collocarlo, perciò la dinastia va in tumulto!*

# L'Alleanza dei Boschi



L'Alleanza dei Boschi lavora per guadagnare il **consenso** delle numerose creature oppresse della Foresta. Ogni volta che l'Alleanza colloca un gettone consenso, fa punti vittoria. Maggiore è il consenso sulla mappa, maggiori i punti che farà. Guadagnare il consenso del popolo richiede **sostenitori**, carte sulla plancia fazione dell'Alleanza. Questi sostenitori possono essere indirizzati a compiere violente **rivolte**. Una rivolta instaura una nuova **base**, permettendo all'Alleanza di addestrare **ufficiali** che accrescono la loro adattabilità militare.

L'Alleanza è esperta nella **Guerriglia**. Quando difende in battaglia, l'Alleanza usa il tiro di dado più alto mentre l'attaccante prende quello più basso.

## Sostenitori, Consenso e Oltraggio

Per agire come l'Alleanza, spenderai spesso **sostenitori** — carte nella tua pila Sostenitori. I sostenitori sono separati dalla tua mano di carte, e puoi spendere sostenitori solo per la loro icona. Per esempio, non puoi risolvere una carta né giocare una carta imboscata per infliggere danni, se si trova nella pila sostenitori.

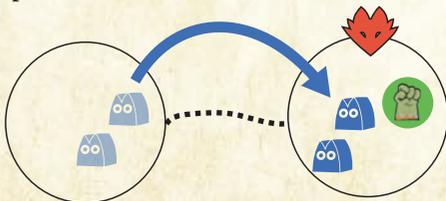
**Limite Sostenitori:** Se non hai una base sulla mappa, puoi avere soltanto fino a cinque sostenitori. Scarta le carte in eccesso.

I Sostenitori vengono spesso spesi per collocare gettoni Consenso. Collocare consenso è la via principale con cui fare punti vittoria, e il consenso può farti guadagnare più sostenitori attraverso l'**Oltraggio**.

Ogni volta che un altro giocatore rimuove un gettone consenso o muove un qualsiasi guerriero in una radura con un gettone consenso, deve aggiungere alla tua pila sostenitori una carta dalla propria mano corrispondente a quella radura. Se non possiede una carta corrispondente, è costretto a mostrarti la sua mano di carte, poi pescherà una carta dal mazzo comune e la aggiungerà alla tua pila Sostenitori.

### Esempio Oltraggio

*I Falchi vorrebbero muoversi nella radura volpe. Poiché è presente un gettone consenso, devono pagare una carta volpe alla pila Sostenitori dell'Alleanza.*



### Pila Sostenitori



*Quindi i Falchi attaccano nella radura volpe e rimuovono il gettone consenso. Devono pagare un'altra carta alla pila dei Sostenitori. I Falchi pagano con una carta uccello. Se non avessero potuto pagare, l'Alleanza avrebbe pescato una carta dal mazzo comune da aggiungere alla propria pila Sostenitori.*

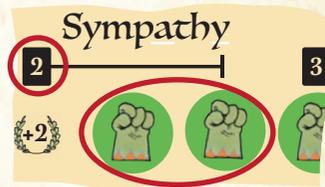
# Risveglio

Puoi fare scoppiare una rivolta e diffondere consenso un qualsiasi numero di volte.

- » **Fai scoppiare una Rivolta:** Spendi due sostenitori corrispondenti ad una radura con gettone consenso. Rimuovi tutti i componenti di gioco nemici presenti e colloca una base corrispondente. Poi, colloca lì un numero di guerrieri uguale al numero di radure con gettone consenso che corrispondono all'icona della radura in rivolta, incluso la stessa radura in rivolta. In ultimo, colloca un guerriero nel riquadro Ufficiali.

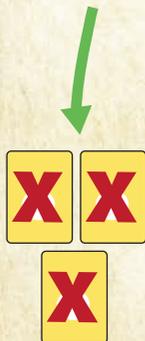
Ogni volta che rimuovi una base, devi rimuovere metà dei tuoi ufficiali e scartare tutti i sostenitori corrispondenti all'icona di quella base - anche i tuoi sostenitori uccello!

- » **Diffondi Consenso:** Colloca un gettone consenso in una radura che ne è sprovvista, adiacente ad una radura con gettone consenso se possibile. Devi spendere sostenitori pari al costo indicato nel tuo tracciato consenso. Se la radura selezionata ha tre o più guerrieri di un altro giocatore, devi spendere un altro sostenitore corrispondente per collocarvi del consenso.



## Esempio Risveglio

All'inizio del Risveglio, l'Alleanza sceglie una radura volpe con un gettone consenso come obiettivo primario per una rivolta, così coglie l'opportunità, spendendo una volpe ed un uccello dalla propria pila sostenitori.



Questa rivolta rimuove il trespolo dei Falchi e due guerrieri della Marchesa, fa collocare all'Alleanza una base volpe nella radura e le permette inoltre di ottenere un punto vittoria per aver rimosso il trespolo. Poichè l'Alleanza ha tre radure volpe con gettone consenso, colloca tre guerrieri nella radura volpe in cui c'è stata la rivolta ed un guerriero nel riquadro Ufficiali.

Infine, l'Alleanza colloca un gettone consenso in una radura coniglio. Questo è il quarto gettone consenso, perciò costa due sostenitori coniglio. Inoltre, dato che i Falchi hanno lì tre guerrieri, il costo incrementa a tre sostenitori coniglio. L'Alleanza colloca il consenso e guadagna due punti vittoria.



## Giorno

Puoi svolgere le seguenti azioni. Diversamente dalla fase Risveglio, queste carte vengono dalla tua mano e **non** dai tuoi sostenitori.

- » **Produci:** Risolvi una carta, usando un gettone consenso.
- » **Mobilita:** Aggiungi una carta alla pila sostenitori.
- » **Addestra:** Spendi una carta la cui icona corrisponde ad una base costruita, per collocare un guerriero nel riquadro Ufficiali. Questo guerriero è adesso un **ufficiale**.

I tuoi **ufficiali** determinano il numero delle operazioni militari che puoi intraprendere durante la fase Crepuscolo. Senza ufficiali, i tuoi guerrieri non possono muovere o attaccare! Addestrare ufficiali ti permette inoltre di arruolare nuovi guerrieri e collocare gettoni consenso senza spendere sostenitori.

## Crepuscolo

Puoi svolgere le seguenti azioni militari fino ad un limite massimo pari ai tuoi ufficiali.

- » **Muovi:** Fai un movimento.
- » **Attacca:** Inizia una battaglia.
- » **Arruola:** Colloca un guerriero in una radura con una base.
- » **Organizza:** Rimuovi uno dei tuoi guerrieri da una radura senza consenso per collocarvi invece un gettone consenso. Guadagna i punti vittoria rivelati.



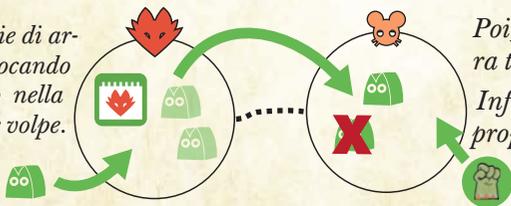
Dopo aver finito le operazioni militari, pesca una carta, più una carta per bonus di pesca scoperti. Poi, se hai più di cinque carte in mano, scartale fino a riportare la tua mano a cinque.

### Esempio Operazioni Militari

*E' l'inizio del Crepuscolo. L'Alleanza ha tre ufficiali, perciò può eseguire tre operazioni.*



*Prima, sceglie di arruolare, collocando un guerriero nella propria base volpe.*



*Poi, muove due guerrieri in una radura topo adiacente.*

*Infine, organizza, rimuovendo uno dei propri guerrieri per collocare un gettone consenso nella radura topo.*

# Il Vagabondo



Il Vagabondo interpreta tutti i ruoli del conflitto, stringendo alleanze o osteggiando avversari in base ai propri scopi, e completando nel contempo **missioni** per incrementare la sua fama nella foresta. Nel migliorare le sue **relazioni** con le altre fazioni, o nel rimuovere pezzi di fazioni a lui ostili, il Vagabondo guadagna punti vittoria.

In quanto **Solitario Errante**, il Vagabondo non può governare una radura o ostacolare un altro giocatore dal farlo, tuttavia è **Agile**, motivo per cui può muovere indipendentemente da chi governa una radura.

Il Vagabondo ha una sola pedina: **La pedina del Vagabondo**. Questa pedina può muovere ed attaccare proprio come un guerriero, ma non è un guerriero.

## Oggetti

Per muovere ed agire con efficacia come Vagabondo, devi gestire bene i tuoi **oggetti**, ampliandone la scelta attraverso l'esplorazione delle **Rovine** della Foresta e fornendo aiuto alle altre fazioni.

In qualsiasi momento un oggetto può essere **Integro** o **Danneggiato**, ed un oggetto integro può essere sia a faccia in su che a faccia in giù. Puoi **consumare** un oggetto integro faccia in su per svolgere un'azione..

Un oggetto può essere in uno dei seguenti tre stati:



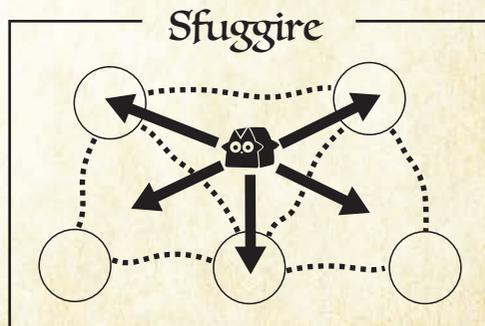
Se integri, , , e  vengono posti sul rispettivo tracciato sul lato sinistro della tua plancia fazione, mentre tutti gli altri oggetti vengono messi nella tua Bisaccia. Puoi portare soltanto un numero limitato di oggetti nella tua Bisaccia, e dovrai scartare quelli che superano la tua capacità massima durante il Crepuscolo.

## Risveglio

Gira due oggetti a faccia in su per ogni  sul rispettivo tracciato all'inizio del Risveglio, poi gira tre ulteriori oggetti faccia in su.

Poi, puoi **sfuggire** una volta, muovendo in un bosco o radura adiacente senza consumare una .

Sfuggire è l'unico modo di entrare in un bosco!



## Giorno

Puoi svolgere diverse azioni consumando oggetti, e girandoli a faccia in giù.

- » **Muovi:** Consuma una  per fare un movimento.
- » **Attacca:** Consuma una  per iniziare una battaglia.
- » **Colpisci:** Consuma una  per rimuovere un guerriero nella tua radura. Se un giocatore non ha guerrieri in quella radura, puoi invece rimuovere un edificio o un gettone di quel giocatore.
- » **Esplora:** Consuma una  per prendere un oggetto da una rovina nella tua radura e guadagnare un punto vittoria. Rimuovi la rovina dalla mappa.
- » **Aiuta:** Consuma un qualsiasi oggetto e dai una carta dalla tua mano, corrispondente alla radura in cui ti trovi, ad un qualsiasi giocatore nella stessa radura. Poi, prendi un oggetto, se presente, dal suo riquadro Oggetti Prodotti.
- » **Completa una Missione:** Rivendica una missione la cui icona corrisponde alla tua radura consumando i due oggetti elencati nella missione. Colloca la missione rivendicata nella tua area di gioco. Poi, puoi pescare due carte dal mazzo, o puoi guadagnare un punto vittoria per ogni missione con questa icona che hai completato, inclusa quest'ultima. Infine, pesca una nuova missione.
- » **Produci:** Consuma  in numero pari alle icone mostrate sul costo di costruzione della carta. Tutti i tuoi  corrispondono all'icona della tua radura.
- » **Ripara:** Consuma una  per riparare un oggetto danneggiato e girarlo faccia in su.
- » **Azione Speciale:** Consuma una  per svolgere l'azione elencata nella tua carta personaggio.

## Crepuscolo

Se sei in un bosco, ripara tutti i tuoi oggetti danneggiati.

Poi, pesca una carta, più una carta per  sul rispettivo tracciato. Se hai più di cinque carte in mano, scartale fino a riportare la tua mano a cinque.

Infine, se hai superato il tuo limite di oggetti nella tua Bisaccia e riquadro oggetti danneggiati - sei, più due per  sul rispettivo tracciato - devi rimuovere gli oggetti dalla Bisaccia fino al tuo limite. Riponi ogni oggetto rimosso nella scatola.



*Bonus di Pesca  
del Vagabondo*

Diversamente dalle altre fazioni, il Vagabondo non scopre bonus di pesca, ma ottiene invece bonus di pesca dagli oggetti. Questi oggetti aggiungono bonus solo se integri ed a faccia in su sul rispettivo tracciato.

## Spostare Oggetti

Puoi muovere liberamente, se integri ed a faccia in su , , e  tra la Bisaccia ed il rispettivo tracciato. Se consumi una , , o , devi spostarla nella Bisaccia.

Quando un oggetto è danneggiato, spostalo nel riquadro Oggetti Danneggiati nella Bisaccia.

Quando un oggetto viene riparato, spostalo dal riquadro Oggetti Danneggiati nella Bisaccia.



## Relazioni

Il tuo diagramma delle Relazioni rappresenta quanto amichevoli o ostili le altre fazioni sono nei tuoi confronti.

Puoi migliorare una relazione con una fazione fornendogli carte con l'azione Aiuta. Durante lo stesso turno, devi svolgere l'azione Aiuta un numero di volte pari al numero indicato tra l'attuale spazio di relazione ed il successivo. Quando migliori una relazione, guadagni i punti vittoria indicati nel nuovo spazio. Quando raggiungi lo spazio **Alleato**, puoi muovere e combattere insieme ai guerrieri di quella fazione. Per maggiori dettagli, leggi la *Legge di Root* (9.2.9).

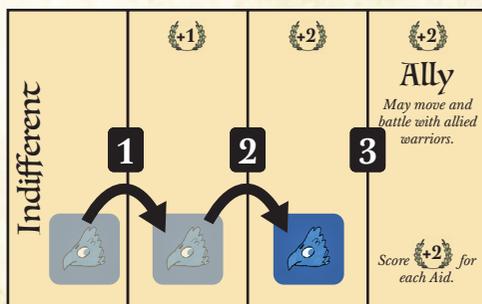
Se rimuovi un guerriero, colloca il suo segnalino relazioni fazione nel riquadro **Ostile**. Da adesso in poi, guadagni un punto vittoria ogni volta che rimuovi in battaglia uno dei suoi componenti di gioco, oltre quelli che faresti per aver rimosso edifici e gettoni. Tuttavia, devi consumare un altro  ogni volta che muovi in una radura con un guerriero Ostile.

### Aiutare e Migliorare le Relazioni

*Il Vagabondo vorrebbe migliorare le sue relazioni con i Falchi.*

*Condivide con loro una radura volpe, perciò può Aiutare i Falchi con l'azione Aiuta. Ogni volta, deve consumare un oggetto e dare una carta volpe o uccello. Decide di aiutare tre volte.*

*Il Vagabondo avanza il segnalino Falchi di due spazi e guadagna tre punti vittoria.*



## Combattere da Vagabondo

Poichè non hai guerrieri, in battaglia segui delle regole leggermente differenti.

- » La pedina del Vagabondo non è un guerriero, perciò non puoi governare e non sei interessato dagli effetti che si riferiscono ai guerrieri. Puoi attaccare dove si trova la tua pedina.
- » I danni massimi che puoi infliggere tirando il dado è pari al totale dei tuoi  integri, consumati o meno.
- » Subisci danni, danneggiando oggetti a tua scelta. Se non hai oggetti integri, ignori i danni successivi.
- » Sei senza difesa, quando non hai  integri, prendi un danno extra.



### Esempio di Battaglia del Vagabondo

*Il Vagabondo è in una radura con tre guerrieri della Marchesa. Ha due spade a faccia in su nella sua Bisaccia. Dopo una lunga e fruttuosa relazione con la Marchesa, il Vagabondo è pronto a tradirne l'amicizia.*

#### La Prima Battaglia

*Il Vagabondo consuma una spada per attaccare la Marchesa. La Marchesa non gioca una carta imboscata. Lui tira quindi i dadi, ed ottiene un doppio 1. Il Vagabondo infligge un danno e sposta il segnalino relazioni con la Marchese in Ostile. Anche la Marchesa infligge un danno, perciò il Vagabondo sceglie di danneggiare la spada consumata.*

#### La Seconda Battaglia

*Imperturbato, consuma la sua seconda spada per attaccare nuovamente. La Marchesa non gioca una carta imboscata. Il Vagabondo tira quindi i dadi, ed ottiene un 2 ed uno 0. Con solo una spada integra, il Vagabondo può infliggere solo un danno. Poichè ha rimosso un guerriero di una fazione Ostile, il Vagabondo guadagna un punto.*



# Carte Dominio

Il mazzo ha quattro carte dominio, una per ogni icona. Allo stesso modo delle carte imboscata, queste carte non possono essere risolte, ma possono essere spese per la loro icona.

Quando scarti o spendi l'icona di una carta dominio, **non scartarla!** Invece, collocala vicino al tabellone. Qualsiasi giocatore, durante la propria fase giorno, può prendere una carta dominio vicino al tabellone spendendo una carta dell'icona corrispondente.

## Cambiare le tue Condizioni di Vittoria

Durante la fase Giorno, se hai almeno 10 punti vittoria, puoi giocare una carta dominio per **attivarla**. Rimuovi il tuo segnapunti dal tracciato punti. Per il resto della partita, puoi vincere soltanto soddisfacendo le condizioni di vittoria elencate nella carta dominio che hai attivato.

La carta dominio attivata non conta per il limite della tua mano, e non può essere rimossa dal gioco o rimpiazzata.

## Costituire un Alleanza da Vagabondo

Il Vagabondo non può governare radure, ma può giocare una carta dominio per costituire una **alleanza** con il giocatore avversario con il punteggio più basso. Se sono presenti due giocatori con lo stesso punteggio, sarà il Vagabondo a scegliere il giocatore con cui costituire l'alleanza.

Quando costituisce un'alleanza, il Vagabondo rimuove il suo segnapunti dal tracciato punti e lo colloca nella plancia fazione di quel giocatore. Adesso, il Vagabondo condividerà la vittoria se quel giocatore vince.

Un Vagabondo può persino costituire un'alleanza con una fazione Ostile! Se lo fa, il Vagabondo sposta il relativo segnalino relazioni nello spazio indifferente.



# Scenari

Root può essere giocato con diverse combinazioni di fazioni. La seguente lista non è esaustiva. Sono possibili altre combinazioni che tuttavia potrebbero essere più fragili e, di conseguenza, richiedere giocatori intraprendenti e con più esperienza. Vi proponiamo qualche combinazione (contrassegnata con una torcia) che consigliamo come via ideale per introdurre il gioco a nuovi giocatori.

**In due giocatori, non usare le carte dominio.** Per il gioco a due consigliamo di fare due partite (ogni partita dura intorno ai 30-45 minuti). Dopo la prima partita, i giocatori dovrebbero annotare il proprio punteggio e scambiarsi fazione. Dopo la seconda partita, ogni giocatore somma il punteggio di entrambe le partite per determinare il vincitore.

## Due Giocatori



I Falchi contro la Marchesa è una configurazione a due giocatori ideale per imparare le regole di gioco. La crescita dei Falchi deve essere dirompente per tenere sotto controllo la Marchesa.



Le combinazioni a due giocatori che prevedono l'alleanza danno al giocatore con la fazione alleanza l'occasione di perfezionare le proprie abilità nelle situazioni difficili. Di solito andrà meglio contro i Falchi, ma delle rivolte assestate al momento giusto e una rapida mobilitazione possono infastidire parecchio la Marchesa.



Qui i Falchi devono stare attenti a formare un Decreto in grado di tenere testa agli agili attacchi del Vagabondo.

## Tre Giocatori



La lotta tra la Marchesa e i Falchi sarà la caratteristica distintiva di queste partite. Il Vagabondo e l'Alleanza devono stare attenti in egual modo a selezionare bene le proprie amicizie ed a non creare situazioni che, a partita inoltrata, non riescano più a controllare.



Qui, il Vagabondo avrà un amico naturale nell'Alleanza. Entrambi dovrebbero stare attenti alla vittoria per dominio e non trascurare lo sviluppo della propria forza militare.



## Quattro Giocatori



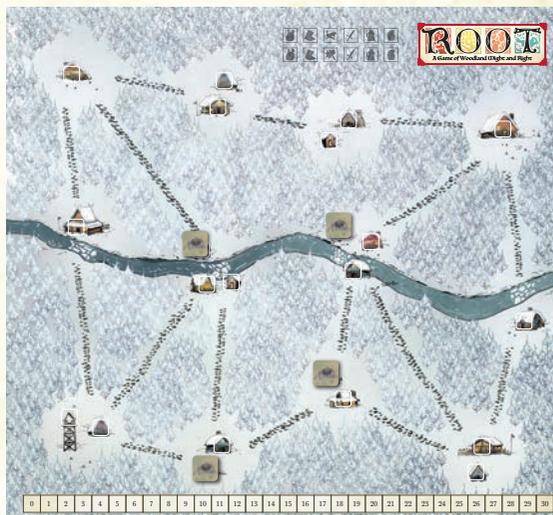
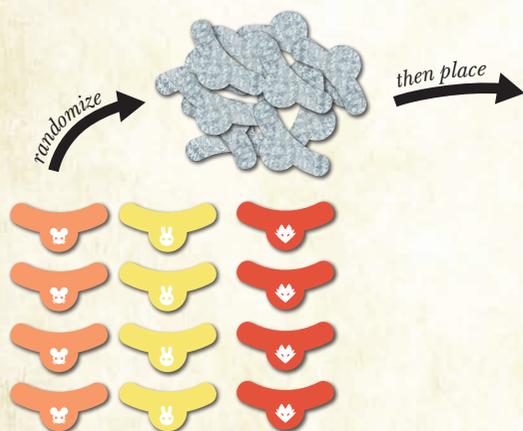
Con la mappa colma di intrusi, la Marchesa non deve trascurare di monitorare la Foresta nella speranza di guadagnare un paio di punti vittoria extra. Se perde il controllo, non sarà facile per lei riguadagnarlo.

# La Mappa Invernale

Il lato opposto della mappa autunnale è la mappa invernale. Puoi giocare una qualsiasi combinazione di fazioni su questa mappa, tuttavia è consigliata solo ai giocatori esperti.

## Preparazione

Prima di iniziare a giocare sulla mappa invernale, prendi i 12 segnalini icona, girali a faccia in giù, e mischiali. Poi, colloca un segnalino icona vicino ad ogni radura sulla mappa. Dopo che tutti i segnalini sono stati collocati, rivela li, continua con il setup normalmente. Fai attenzione alla differente ubicazione delle rovine, come indicato sotto.



## Il Fiume Impetuoso

Sulla mappa invernale, il fiume divide i boschi come fosse un sentiero.

## Un Avvertimento

Sulla mappa invernale, la casualità delle icone nelle radure può introdurre nuove sfide per ogni fazione. Tieni in considerazione la geografia della mappa quando scegli una fazione, e cerca di carpire quali vantaggi e svantaggi ottiene una fazione da ogni determinata disposizione.

### Una Nota da Leder Games:

Nel processo di produzione può sempre accadere qualche problema. Se ti sembra che una parte del tuo gioco sia mancante o danneggiata, contattaci tramite il nostro sito web ([www.ledergames.com](http://www.ledergames.com)) o la nostra email [support@ledergames.com](mailto:support@ledergames.com) e provvederemo a sostituire i pezzi difettosi o mancanti.

# Glossario componenti



**Guerrieri**, che possono muoversi per la mappa e attaccare componenti di altri giocatori. **Si sommano** per il Governo.



**Gettoni**, che possono essere collocati nelle radure ma non riempiono gli spazi. **Non si sommano** per il Governo.



**Edifici**, che partono sulla plancia fazione e possono essere collocati negli spazi vuoti delle radure. **Si sommano** per il Governo.



**Segnalini**, che tengono traccia di elementi quali punti vittoria e relazioni del Vagabondo.



**Rovine**, che riempiono gli spazi nelle radure. Il Vagabondo può esplorare le rovine per trovare oggetti e svuotare gli spazi.



**Oggetti**, che il Vagabondo consuma per svolgere azioni. Tutte le fazioni possono produrre oggetti.



**Pedina del Vagabondo**, che può muoversi lungo la mappa ed attaccare i componenti degli altri giocatori. Non è un guerriero e **non si somma** per il Governo.

## Elementi di Produzione



La Marchesa produce con le officine



L'Alleanza produce con il consenso



I Falchi producono con i trespoli.



Il Vagabondo produce con i martelli

**Ulteriori domande?**  
Leggi la *Legge di Root!*



Traduzione: Marco "Uillean" Inzerilli  
Revisione: Luca "OneEye" Perlasca  
Impaginazione: Marco "Uillean" Inzerilli