LA LEGGE DI ROOT



Come usare questo libro

Root contiene due regolamenti: questo regolamento in senso stretto ed una Guida al Gioco. Se preferisci una spiegazione più discorsiva accompagnata da molte immagini esplicative, leggi la Guida al Gioco. Se invece preferisci imparare da regole formali rigorosamente definite in uno stile di riferimento conciso, leggi questo manuale. La Guida al Gioco contiene anche le istruzioni per usare la mappa invernale per utilizzare in maniera corretta le varie fazioni a seconda del numero di giocatori al tavolo.

I termini chiave sono scritti in MAIUSCOLO. Il testo in corsivo fornisce spiegazioni e chiarimenti. Le icone di fazione evidenziano variazioni alle regole standard proprie della fazione che rappresentano, La Marchesa, i Falchi, l'Alleanza, I Vagabondi, il Culto o il Popolo del Fiume.

1. Regole d'Oro

1.1 Conflitto tra le regole

1.1.1 **Precedenza.** Nel caso in cui il testo di una carta entrasse in conflitto con il testo del Regolamento, quello sulla carta ha la precedenza. Se il testo della Guida al Gioco entra in conflitto con quello del Regolamento, quest'ultimo ha la precedenza.

1.1.2 **Utilizzo del termine "non può".** Qualsiasi regola che usa il termine "non può" è assoluta. Non può essere ignorata da un'altra regola a meno che non sia esplicitamente specificato.

1.1.3 **Effetti Simultanei.** Se due effetti del gioco si verificano simultaneamente, il giocatore di turno sceglie il loro ordine, a meno che non sia indicato diversamente.

1.2 Informazioni Pubbliche e Private

1.2.1 **Mano di carte**. I giocatori possono rivelare le carte nella propria mano solo se esplicitamente indicato, mentre il numero di carte in possesso deve sempre essere noto.

1.2.2 **Scarti**. La pila degli scarti può essere visionata ogni volta che si vuole.

1.3 Negoziazione ed offerte

1.3.1 **Accordi**. I giocatori sono liberi di discutere del gioco durante la partita, ma gli accordi tra i giocatori non sono vincolanti.

1.3.2 **Carte**. I giocatori possono scambiarsi carte solo se esplicitamente indicato.

1.4 Struttura del gioco

Il turno di ogni giocatore consiste di tre fasi: Risveglio, Giorno e Crepuscolo. Dopo che un giocatore ha completato tutte e tre le fasi, il giocatore successivo in senso orario inizia il proprio turno. Il gioco continua fino a quando un giocatore non soddisfa le condizioni di vittoria (3.1).

2. Concetti e Termini Chiave

2.1 Carte

Ogni carta possiede un'ICONA: Uccello, Volpe, Coniglio e Topo. Inoltre molte carte hanno un effetto che puoi produrre (4.1).

2.1.1 Gli Uccelli valgono come jolly. Puoi sempre trattare una carta Uccello come fosse una carta con un'altra icona, anche se devi spendere, prendere o dare più carte con la stessa icona.

I) **Effetti obbligatori**. Quando ti viene chiesto di scartare o dare via una carta volpe, coniglio o topo, devi trattare le tue carte Uccello come fossero dell'icona richiesta.

II) **Sostituzione inversa**. Se ti viene chiesto di spendere, scartare, prendere o dare una carta Uccello, non puoi sostituirla con un'altra avente un'icona diversa.

2.1.2 Pescare dal mazzo comune. Ogni qualvolta ti viene chiesto di PESCARE una carta, prendila dal mazzo comune. Se il mazzo è finito, rimescola la pila degli scarti a formare un nuovo mazzo comune.

2.1.3 Spendi e scarta nella pila comune. Ogni qualvolta ti viene chiesto di SCARTARE o SPENDERE una carta, posizionala nella pila comune degli scarti a meno che non sia una Carta Dominio (3.3).

2.1.4 Carte Imboscata. Ci sono cinque CARTE IMBOSCATA: una Topo, una Coniglio, una Volpe e due Uccello. Puoi spendere una carta imboscata per utilizzare la sua icona, ma in questo caso non produrrà alcun effetto. Puoi anche giocarla in battaglia per colpire l'avversario (4.3.1).

2.1.5 Carte Dominio. Ci sono quattro CARTE DOMINIO, corrispondenti alle quattro icone. Puoi spendere una Carta Dominio per utilizzare la sua icona, in questo modo non produrrà effetti. Puoi anche giocarla per cambiare permanentemente le tue condizioni di vittoria (3.3).

2.2 Radure e Sentieri

La mappa della Foresta è composta da molte RADURE connesse da SENTIERI.

2.2.1 Adiacenza. Una radura è considerata adiacente a tutte le altre connesse ad essa da un sentiero.

2.2.2 Icona. Ogni Radura ha una propria ICONA Topo, Coniglio o Volpe.

2.2.3 Spazi. Ogni Radura ha un certo numero di SPAZI evidenziati da una cornice bianca. Ogni volta che collochi un edificio, esso va ad occupare uno spazio libero. Non puoi posizionare un edificio in una Radura che non ha spazi liberi.

2.2.4 Rovine. Gli spazi marchiati con una piccola lettera 'R' iniziano la partita occupati dalle ROVINE. Le Rovine possono essere rimosse solo dall'azione Esplora del Vagabondo (9.5.3).

2.3 Fiumi

Molte Radure sono collegate da FIUMI, che funzionano come sentieri solo per il Popolo del Fiume. I fiumi non dividono ne le Radure ne i Boschi.

2.4 Boschi

Le aree sulla mappa racchiuse tra sentieri e radure sono chiamate BOSCHI.

2.4.1 Adiacenza. Un bosco è adiacente a tutte le radure che tocca senza attraversare sentieri e adiacente a tutti gli altri boschi divisi da esso da un solo sentiero.

2.5 Componenti di gioco

Ogni fazione ha una serie di COMPONENTI elencati sul retro della propria plancia di fazione. I componenti sono limitati dal contenuto del gioco. Se ti viene richiesto di posizionare, prendere o rimuovere un pezzo ma non puoi, devi inserirne, prenderne o rimuoverne il numero massimo possibile.

2.5.1 Guerrieri. Se ti viene richiesto di collocare un guerriero, prendilo dalla tua scorta. Se uno dei tuoi guerrieri viene rimosso, rimettilo nella tua scorta.

2.5.2 Edifici. Se ti viene richiesto di posizionare un edificio, prendi l'edificio più a sinistra del tracciato sulla tua plancia fazione. Se uno dei tuoi edifici viene rimosso, riponilo nello spazio vuoto più a destra del tracciato.

2.5.3 Gettoni. Se ti viene richiesto di posizionare un gettone, prendi il gettone più a sinistra sul suo tracciato, se presente, o prendilo dalla tua scorta. Se uno dei tuoi gettoni viene rimosso, riponilo nello spazio vuoto più a destra del suo tracciato, se presente, o nella tua scorta.

2.5.4 La pedina del vagabondo. La pedina Vagabondo non può essere rimossa dalla mappa.

2.5.5 Oggetti. Se ti viene richiesto di prendere un oggetto, prendilo dalla riserva comune sulla mappa e posizionalo nel riquadro Oggetti fabbricati sulla tua plancia fazione. Se ti viene richiesto di rimuovere un oggetto, riponilo nella scatola.

2.6 Area di gioco

La tua AREA DI GIOCO è l'area attorno alla tua plancia fazione.

2.7 Nemico

Un NEMICO è una qualsiasi altra fazione non in coalizione con te (9.2.8).

2.8 Governatore

Il GOVERNATORE di una radura è il giocatore con il totale più alto tra guerrieri ed edifici in quella radura. *(Gettoni e pedine non contribuiscono alla somma)*. Se in una radura c'è un pareggio tra più giocatori, nessuno sarà considerato governatore.

3. Vittoria

3.1 Come vincere

Il primo giocatore che ottiene 30 punti vince immediatamente la partita. Se più giocatori raggiungono i 30 o più punti allo stesso tempo, il giocatore di turno è il vincitore.

3.2 Ottenere Punti Vittoria

Ogni fazione ha un proprio modo di ottenere punti vittoria, ma tutte le fazioni ne ottengono come segue:

3.2.1 Rimuovere edifici e gettoni. Ogniqualvolta rimuovi un edificio o un gettone avversario, ottieni un punto vittoria.

3.2.2 Produrre oggetti. Ogniqualvolta produci un oggetto (4.1), ottieni i punti vittoria elencati sulla carta.

3.3 Carte Dominio

Il mazzo contiene quattro carte Dominio, che possono essere giocate per vincere la partita senza ottenere i 30 Punti Vittoria.

3.3.1 Attivazione. Durante la tua fase Giorno, se hai almeno 10 punti vittoria, puoi ATTIVARE una carta Dominio posizionandola nella tua area di Gioco. Rimuovi il tuo segnapunti dal tracciato punti. Non puoi più ottenere punti vittoria.

1) Dominio topo, coniglio o volpe. All'inizio della tua fase Risveglio vinci immediatamente se governi tre radure dell'icona corrispondente alla carta Dominio attivata.

2) Dominio uccello. Vinci immediatamente la partita se governi due radure agli angoli opposti della mappa all'inizio del tuo Risveglio.

3.3.2 Carte attivate. Una carta Dominio attivata non conta nel limite della mano e non può essere rimossa dal gioco. Non puoi sostituire una carta Dominio attivata con un'altra differente.

3.3.3 Spenderla per utilizzare l'icona. Una carta Dominio può essere utilizzata per la sua icona. Tuttavia, invece che riporla nella pila degli scarti, andrà posizionata a fianco della mappa e sarà DISPONIBILE per essere presa successivamente.

3.3.4 Prendere carte Dominio disponibili. Durante la tua fase Giorno, puoi prendere in mano una Carta Dominio disponibile spendendo una carta avente la stessa icona.

4. Azioni Chiave

4.1 Produzione

Puoi risolvere la maggior parte delle carte dalla tua mano per ottenere un effetto immediato o permanente.

4.1.1 Costo. Per risolvere una carta, devi ATTIVARE gli elementi di produzione aventi le icone elencate nell'angolo inferiore sinistro della carta. L'icona di un elemento di produzione corrisponde a quello

della radura in cui è ubicato. Ogni elemento di produzione può essere attivato una sola volta per turno. Un punto di domanda tricolore permette di utilizzare un elemento di produzione di qualsiasi icona.

4.1.2 Effetti istantanei. Quando produci un effetto istantaneo, risolvi l'effetto e poi scarta la carta. Se mostra un oggetto, prendi l'oggetto corrispondente dalla riserva e posizionalo nel riquadro Oggetti Prodotti sulla tua plancia fazione. Se la carta mostra un oggetto non disponibile nella riserva, la carta non può essere risolta.

4.1.3 Effetti permanenti. Quando produci un effetto permanente, posiziona la carta nella tua area di gioco. Puoi usare l'effetto come descritto sulla carta.

4.1.4 Nessun Doppione. Non puoi produrre un effetto permanente se già ne possiedi uno identico nella tua area di gioco.

4.2 Movimento

Quando muovi, puoi prendere un qualsiasi numero dei tuoi guerrieri o la tua pedina da una radura e muoverli in una adiacente.

4.2.1 Devi Governare. Per poterti muovere, devi governare la radura di partenza, quella di arrivo o entrambe.

4.2.2 Nessun limite al movimento. Un certo pezzo può essere spostato un qualsiasi numero di volte per turno. Se ti viene richiesto di fare più movimenti, puoi muovere lo stesso o gruppi separati di guerrieri.

4.3 Battaglia

Quando ATTACCHI, scegli una radura dove hai guerrieri o la tua pedina e quella sarà la RADURA DELLA BATTAGLIA. Tu sei l'ATTACCANTE. Scegli un altro giocatore nella radura della battaglia come DIFENSORE.

4.3.1 Fase 1: Il Difensore può fare un'imboscata. Il difensore può giocare una carta imboscata corrispondente alla radura della battaglia. Se l'imboscata non viene sventata, il difensore infligge subito due danni. Poi, il difensore scarta la carta imboscata. Se non rimangono guerrieri all'attaccante, la battaglia termina immediatamente.

I) Sventare l'imboscata. Dopo che il difensore ha giocato la carta imboscata, l'attaccante può annullare il suo effetto giocando a sua volta una carta imboscata con icona corrispondente a quella della radura della battaglia. *(Il difensore scarta comunque la sua carta imboscata).*

4.3.2 Fase 2: Tira i dadi e aggiungi danni extra. tira entrambi i dadi. L'attaccante infliggerà un numero di danni pari al tiro più alto, e il difensore infliggerà danni pari al tiro inferiore. Se i risultati sono uguali, sia attaccante che difensore infliggeranno lo stesso numero di danni. *(L'utilizzo del futuro indica che i danni non saranno andati a segno sino al termine della fase 3).*

I) Numero massimo di danni inflitti. Il numero massimo di danni che puoi infliggere tirando i dadi è uguale al numero dei tuoi guerrieri presenti nella radura della battaglia, sia che tu sia attaccante o difensore.

II) danni extra. Dopo aver contato il numero di danni in base al tiro, l'attaccante e il difensore possono aggiungere danni extra usando abilità speciali o altri effetti presenti nelle loro aree di gioco. I danni extra non sono limitati dal numero di guerrieri nella radura conflittuale.

III) Inerme. Se il difensore non ha guerrieri nella radura della battaglia, l'attaccante infliggerà un danno extra.

4.3.3 Fase 3: Assegnare i danni. Attaccante e difensore infliggono danni contemporaneamente. Ogni danno rimuove un pezzo. Il giocatore che prende danni sceglie quali pezzi rimuovere dalla radura della battaglia, ma deve scegliere di rimuovere da lì tutti i propri guerrieri prima di rimuovere un qualsiasi edificio o gettone nell'ordine che preferisce. *(Guadagni un punto vittoria per ogni edificio o gettone nemico che viene rimosso in seguito ai tuoi colpi).*

5. Setup

5.1 Procedura per il Setup standard

5.1.1 Passo 1: Assegnare le fazioni e il giocatore iniziale. Assegna una fazione ad ogni giocatore usando un metodo qualsiasi. Le fazioni utilizzabili in base al numero di giocatori sono elencate nella Guida al Gioco (pagina 22). Determina il giocatore iniziale e l'ordine di posti a sedere casualmente.
Ogni giocatore prende la propria plancia fazione scelta e tutti i rispettivi componenti, come elencati sul retro della plancia fazione.

5.1.2 Passo 2: posizionare i segnapunti. Ogni giocatore colloca il proprio segnapunti sullo "0" del tracciato punti.

5.1.3 Passo 3: Pescare le mani iniziali. Se state giocando una partita a due giocatori, rimuovete tutte e quattro le Carte Dominio dal mazzo. Mescolate il mazzo. Ogni giocatore pesca tre carte.

5.1.4 Passo 4: posizionare le rovine. Mettere una rovina in ogni spazio sulla mappa contrassegnato da una "R" *(quattro in totale).*

5.1.5 Passo 5: Forma la scorta degli oggetti.
Mettere questi oggetti sugli spazi corrispondenti della scorta degli oggetti, nella parte superiore della mappa: 2, 2, 1, 1, 2, 2, 2.

5.1.6 Passo 6: Prendere gli altri pezzi. Distribuire le 16 carte riassuntive di fazione come desiderato, e

posizionare i due dadi personalizzati vicino alla mappa.

5.1.7 Passo 7: Preparare le fazioni. Nell'ordine di Setup (A, B, C, ecc.), ogni giocatore segue le istruzioni di Setup della propria fazione, elencate nella loro sezione delle regole e sul retro della propria plancia fazione.

6. La Marchesa del Gatto

6.1 Panoramica

La Marchesa del Gatto occupa la Foresta e vuole trasformarla in un centro industriale e militare. Ogni volta che la Marchesa costruisce uno dei suoi edifici - un'officina, segheria o avamposto - ottiene punti vittoria. Maggiore è il numero di edifici dello stesso tipo che ha sulla mappa, maggiore è il numero di punti che ottiene. Tuttavia, per alimentare in maniera continuativa l'edificazione, la marchesa deve mantenere e proteggere una forte ed interconnessa economia del legno.

6.2 Regole e abilità di fazione

6.2.1 Produzione. La marchesa produce durante il Giorno attivando le sue officine.

6.2.2 La Fortezza. Solo la Marchesa può posizionare pezzi nella radura con il gettone Fortezza *(i pezzi possono tuttavia essere spostati in questa radura)*. Se il gettone Fortezza viene rimosso, rimettilo nella scatola.

6.2.3 Ospedali da campo. Ogni volta che un guerriero della Marchesa viene rimosso, la Marchesa può spendere una carta corrispondente alla radura del guerriero per posizionare il guerriero stesso nella radura con il gettone Fortezza.

6.3 Setup di fazione

6.3.1 Passo 1: Raccogli Guerrieri e Legno. Forma una riserva di 25 guerrieri e 8 gettoni legno vicino a te.

6.3.2 Passo 2: Posiziona la Fortezza. Posiziona il gettone Fortezza in una radura ad angolo di tua scelta.

6.3.3 Passo 3: Guarnigione. Metti un guerriero in ogni radura tranne in quella all'angolo apposto della radura con il gettone Fortezza.

6.3.4 Passo 4: Posiziona gli edifici di partenza. Posiziona 1 segheria, 1 officina e 1 avamposto. Puoi posizionarli tra la radura con il gettone Fortezza e quelle adiacenti, in qualsiasi combinazione.

6.3.5 Passo 5: Riempi i tracciati edifici. Posiziona le tue rimanenti 5 segherie, 5 officine e 5 avamposti sui rispettivi tracciati edifici, riempiendo ogni spazio eccetto lo spazio più a sinistra di ogni tracciato.

6.4 Risveglio

Posiziona un gettone legno in ogni segheria.

6.5 Giorno

Innanzitutto, puoi attivare le tue officine per risolvere carte dalla tua mano. Quindi, puoi fare fino a tre azioni in qualsiasi ordine o combinazione. Dopo aver fatto tre azioni, puoi fare azioni aggiuntive spendendo una carta uccello per ogni azione extra.

6.5.1 Attacca. Dai inizio ad una battaglia.

6.5.2 Marcia. Fai due movimenti.

6.5.3 Arruola. Colloca un guerriero in ogni avamposto. Puoi scegliere questa azione solo una volta per turno.

6.5.4 Costruisci. Posiziona un edificio.

I) Scegliere l'edificio. Scegli se vuoi posizionare una segheria, un'officina o un avamposto. Considera l'edificio più a sinistra di quel tipo rimanente sulla tua plancia fazione. Nota che il costo dell'edificio è evidenziato in cima alla sua colonna.

II) Scegli la radura e paga il legno. Scegli una qualsiasi radura in cui governi. Rimuovi gettoni legno in numero uguale al costo dell'edificio prescelto da quella radura, da qualsiasi radura adiacente che governi, o da qualsiasi radura collegata alla radura scelta attraverso un qualsiasi numero di radure che governi.

III) Colloca l'edificio e ottieni punti Vittoria. Posiziona l'edificio scelto nella radura scelta e ottieni i punti vittoria rivelati nello spazio sotto l'edificio rimosso dalla tua plancia di fazione.

6.5.5 Sovraproduci. Spendi una carta corrispondente alla radura di una segheria e posiziona lì un gettone legno.

6.6 Crepuscolo

Pesca una carta, più una carta per bonus scoperto. Quindi, se hai più di cinque carte nella tua mano, scarta carte di tua scelta fino ad averne cinque.

7. La Dinastia dei nidi di Falco

7.1 Panoramica

La Dinastia dei nidi di Falco desidera restituire alla propria specie, un tempo maestosa, l'antica gloria riprendendo il controllo delle radure della foresta. Durante il Crepuscolo, i Falchi ottengono punti vittoria in base al numero di trespoli sulla mappa. Maggiore è la loro presenza nel Foresta, maggiore è il guadagno di punti vittoria. 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.

7.2 Regole e abilità di fazione

7.2.1 Produzione. I Falchi producono carte prima di risolvere il Decreto durante la fase Giorno attivando i trespoli.

7.2.2 Signori della foresta. I Falchi governano una radura anche quando si verifica un pareggio nella somma di guerrieri ed edifici. Non governano però le radure vuote.

7.2.3 Disprezzo per il commercio. Ogni volta che i Falchi producono un oggetto, ignorano i punti vittoria elencati e ne segnano uno solo.

7.3 Setup di fazione

7.3.1 Passo 1: Raccogli i Guerrieri. Forma una scorta di 20 guerrieri vicino a te.

7.3.2 Passo 2: Colloca il trespolo e i guerrieri iniziali. Colloca 1 trespolo e 6 guerrieri nella radura d'angolo diagonalmente opposta alla radura con il gettone fortezza. Se la marchesa non sta giocando, posiziona i pezzi in una radura d'angolo di tua scelta.

7.3.3 Passo 3: Scegli il Leader. Scegli 1 delle 4 carte leader dei Falchi e posizionala nello spazio della carta leader. Impila i leader rimasti a faccia in su vicino a te.

7.3.4 Passo 4: Posiziona i Visir. Posiziona le tue due carte Visir fedeli, mostrando la loro icona, nelle colonne del Decreto sopra la tua plancia fazione come indicato sul tuo Leader.

7.3.5 Passo 5: Riempi il tracciato dei trespoli. Colloca i tuoi 6 trespoli rimasti sul tuo tracciato dei trespoli, riempiendo tutti i suoi spazi tranne il più a sinistra.

7.4 Risveglio

Il tuo Risveglio ha tre passaggi nel seguente ordine.

7.4.1 Ordini di emergenza. Se non hai carte nella tua mano, pesca una carta.

7.4.2 Implementa il Decreto. Devi aggiungere una o due carte al Decreto, ma solo una carta di queste può essere una carta Uccello. Puoi giocare ogni carta in qualsiasi colonna, e ogni colonna può contenere un numero qualsiasi di carte.

7.4.3 Un nuovo trespolo. Se non ci sono trespoli sulla mappa, colloca un trespolo e tre guerrieri in una radura con il minor numero di guerrieri.

7.5 Giorno

La tua fase Giorno ha due passaggi nel seguente ordine.

7.5.1 Produci. Puoi attivare i trespoli con i quali risolvere carte dalla tua mano.

7.5.2 Risolvi il Decreto. Devi risolvere il Decreto, a partire dalla colonna più a sinistra muovendo verso destra. Per ogni colonna, è necessario risolvere tutte le carte, ma in un qualsiasi ordine. Per ogni carta, devi eseguire l'azione elencata nella sua colonna, come segue. Se non puoi intraprendere un'azione, cadrai immediatamente in tumulto (7.7).

I) Arruola. Colloca un guerriero in qualsiasi radura con un trespolo la cui icona corrisponde a quella della carta.

II) Muovi. Sposta almeno un guerriero da qualsiasi radura la cui icona corrisponde all'icona della carta.

III) Attacca. Inizia una battaglia in qualsiasi radura la cui icona corrisponde a quella della carta.

IV Costruisci. Colloca un trespolo in qualsiasi radura che governi e che non ha trespoli la cui icona corrisponde all'icona della carta.

7.6 Crepuscolo

La tua fase Crepuscolo ha due passaggi nel seguente ordine.

7.6.1 Ottieni punti vittoria. Segna i punti vittoria elencati sullo spazio più a destra del tracciato dei trespoli.

7.6.2 Pesca e Scarta. Pesca una carta, più una carta per bonus di pesca scoperto. Quindi, se hai più di cinque carte in mano, scarta carte a tua scelta fino ad arrivare a cinque.

7.7 Tumulto

Se non è possibile svolgere un'azione del Decreto (7.5.2) per qualsiasi motivo, cadi in tumulto, come segue.

7.7.1 Fase 1: Umiliazione. Perdi un punto vittoria per ogni carta uccello *(inclusi i fedeli visir)* nel Decreto.

7.7.2 Fase 2: Epurazione. Scarta tutte le carte del Decreto eccetto i tuoi fedeli visir.

7.7.3 Fase 3: Deposizione. Gira il tuo Leader a faccia in giù e mettilo da parte, scegli un nuovo Leader tra quelli a faccia in su, e posizionalo sulla tua plancia fazione. Posiziona i tuoi fedeli visir negli spazi del Decreto indicati dal tuo nuovo Leader.

I) Una nuova generazione. Se devi scegliere un nuovo leader ma non ne hai nessuno a faccia in su, girali tutti a faccia in su.

7.7.4 Fase 4: Riposo. Termina il Giorno e inizia il Crepuscolo.

7.8 Caratteristiche dei Leader

I Falchi hanno quattro carte Leader, come segue.

7.8.1 Costruttore. I fedeli Visir iniziano sulle colonne Arruola e Muovi. Ogni volta che produci, come abilità speciale, ignori il tuo Disprezzo per il commercio (7.2.3).

7.8.2 Carismatico. I fedeli Visir iniziano sulle colonne Arruola e Attacca. Ogni volta che prendi un'azione Arruola, devi posizionare due guerrieri invece di uno.

7.8.3 Comandante. I fedeli Visir iniziano sulle colonne Muovi e Attacca. In battaglia come attaccante, infliggi un danno in più.

7.8.4 Despota. I fedeli Visir iniziano sulle colonne Muovi e Costruisci. Ogni volta che rimuovi almeno un edificio o gettone avversario in battaglia, ottieni un punto vittoria.

8. L'Alleanza dei Boschi

8.1 Panoramica

L'Alleanza dei Boschi lavora per guadagnare il consenso delle numerose creature della Foresta insoddisfatte della loro condizione attuale. Ogni volta che l'alleanza posiziona un gettone consenso, ottiene punti vittoria. Maggiore è il consenso sulla mappa, maggiori i punti che farà. Guadagnare il consenso del popolo richiede sostenitori. Questi sostenitori possono essere indirizzati verso una fine violenta, incitandoli in fine ad una rivolta nella foresta. Quando esplode una rivolta, l'Alleanza stabilisce una base. Le basi consentono all'Alleanza di addestrare ufficiali, aumentando la loro flessibilità militare.

8.2 Regole e abilità di fazione

8.2.1 Produzione. L'alleanza produce durante la fase Giorno attivando i gettoni consenso.

8.2.2 Guerriglia. Come difensore in battaglia, l'Alleanza infliggerà danni pari al tiro più alto e l'attaccante infliggerà danni uguali al tiro inferiore.

8.2.3 La pila dei sostenitori. Per intraprendere le varie azioni, l'Alleanza spende i SOSTENITORI, che sono le carte nella pila dei sostenitori. I sostenitori possono essere spesi solo per la loro icona e non contano per il limite di carte in mano all'alleanza. I sostenitori sono a faccia in giù, ma l'Alleanza può ispezionarli in qualsiasi momento.

I) Capacità. Se l'Alleanza non ha basi sul mappa, la pila dei sostenitori può contenere solo fino a cinque carte. Se l'Alleanza guadagnasse un sostenitore ma la pila non potesse contenerlo, quella carta verrebbe scartata. Se ci sono basi sulla mappa, la pila dei sostenitori può contenere un numero illimitato di carte.

8.2.4 Rimozione delle basi. Ogni volta che una base viene rimossa, l'Alleanza deve scartare tutti i sostenitori con l'icona corrispondente *(compresi gli uccelli)*, e rimuovere la metà dei suoi ufficiali, arrotondando per eccesso. Se l'Alleanza non ha più basi sulla mappa e ha più di cinque carte nella pila dei sostenitori, deve scartare carte fino arrivare a cinque.

8.2.5 Gettoni consenso. L'Alleanza ha 10 gettoni consenso.

I) Limiti di collocamento. Una radura può contenere solo un gettone consenso.

II) Termini. Una radura si definisce solidale quando ha un gettone consenso. Una radura si definisce indifferente se non ha gettone consenso.

8.2.6 Oltraggio. Ogni volta che un altro giocatore rimuove un segnalino consenso o muove i suoi guerrieri in una radura solidale, deve aggiungere alla pila dei sostenitori una carta con icona corrispondente alla radura coinvolta. Se non ha carte corrispondenti *(incluso non avere carte uccelli)*, deve mostrare la propria mano all'Alleanza, e poi l'Alleanza pesca una carta dal mazzo e la aggiunge alla pila dei sostenitori.

8.3 Setup di fazione

8.3.1 Passo 1: Raccogliere Guerrieri. Forma una scorta di 10 guerrieri vicino a te.

8.3.2 Passo 2: Posiziona le basi. Posiziona le tue 3 basi negli spazi corrispondenti del tuo riquadro delle basi.

8.3.3 Passo 3: Riempi il tracciato consenso. Metti i tuoi 10 gettoni consenso nel tracciato consenso della plancia fazione.

8.3.4 Passo 4: Ottenere sostenitori. Pesca 3 carte e posizionale a faccia in giù nella tua pila dei sostenitori.

8.4 Risveglio

Il tuo Risveglio ha due passaggi nel seguente ordine.

8.4.1 Rivolta. Rimuovi i pezzi nemici e colloca una base e guerrieri, come segue. Puoi ribellarti un qualsiasi numero di volte.

I) Scegli una radura. Una radura solidale che si possa abbinare ad una base non costruita.

II) Spendi sostenitori. Spendi due sostenitori con icona corrispondente alla radura scelta.

III) Risolvi gli effetti. Rimuovi tutti i pezzi nemici dalla radura scelta. Quindi, posiziona li la base corrispondente alla radura, e posiziona li un numero di guerrieri uguale al numero di radure solidali con stessa icona a quella interessata. Infine, posiziona un guerriero nel riquadro degli ufficiali *(ricorda di segnare un punto vittoria per ogni gettone ed edificio rimosso)*.

8.4.2 Diffondere consenso. Posiziona un gettone consenso, come segue. Puoi diffondere consenso un qualsiasi numero di volte.

I) Scegli la radura. Una radura indifferente adiacente a una radura solidale. Se non ci sono radure solidali, puoi sceglierne una qualsiasi.

II) Spendi sostenitori. Spendi i sostenitori corrispondenti all'icona della radura scelta. Il numero dei sostenitori che devono essere spesi è evidenziato sopra il gettone consenso.

a) **Legge marziale**. Devi spendere un altro sostenitore corrispondente se la radura di destinazione ha almeno tre guerrieri appartenenti a un altro giocatore.

III) Risolvi gli effetti. Posiziona un gettone consenso nella radura scelta. Segna i punti vittoria elencati nello spazio rivelato sulla tua scheda fazione.

8.5 Giorno

Puoi intraprendere le seguenti azioni in qualsiasi ordine e combinazione.

8.5.1 Produci. Puoi attivare gettoni consenso per risolvere una carta dalla tua mano.

8.5.2 Mobilita. Aggiungi una carta dalla tua mano alla pila dei sostenitori.

8.5.3 Addestra. Spendi una carta il cui seme corrisponde ad una base costruita per collocare un guerriero nel riquadro degli ufficiali.

8.6 Crepuscolo

Questa fase ha due passaggi nel seguente ordine.

8.6.1 Operazioni militari. Puoi intraprendere azioni, come segue, in numero non superiore a quello dei tuoi ufficiali, in qualsiasi ordine e combinazione.

I Muovi. Fai un movimento.

II Attacca. Inizia una battaglia.

III Arruola. Colloca una guerriero in una qualsiasi radura che abbia una base.

IV Organizza. Rimuovi uno dei tuoi guerrieri da una radura indifferente, colloca lì un gettone consenso e segna i punti vittoria elencati nello spazio rivelato sulla tua scheda fazione.

8.6.2 Reddito. Pesca una carta, più una carta per ogni azione pesca scoperta. Quindi, se hai più di cinque carte nella tua mano, scarta le carte di tua scelta fino arrivare a cinque.

9. Il Vagabondo

9.1 Panoramica

Il vagabondo interpreta tutti i ruoli del conflitto mentre va in missione per aumentare la sua fama nella Foresta. Ogni volta che il Vagabondo migliora la sua relazione con un'altra fazione, o rimuove un guerriero appartenente a una fazione ostile nei suoi confronti, ottiene punti vittoria. Può anche completare le missioni per ottenere punti vittoria. Per muoversi ed agire il Vagabondo deve gestire il suo corredo di oggetti, ampliandone la scelta esplorando le rovine nella foresta e fornendo aiuto alle altre fazioni.

9.2 Regole di fazione e abilità

9.2.1 Produzione. Il Vagabondo consuma per produrre. Tutti i suoi devono avere icona corrispondente a quella della radura in cui si trova. Se il Vagabondo produce un oggetto, può prenderlo immediatamente, a faccia in su.

9.2.2 Solitario Errante. La pedina del Vagabondo non è un guerriero, quindi non può governare una radura o ostacolare un altro giocatore dal farlo. La pedina Vagabondo non può essere rimossa dalla mappa.

9.2.3 Agile. Il vagabondo può muoversi indipendentemente da chi governa la sua radura di partenza o di arrivo (4.2.1).

9.2.4 Indifeso. In battaglia, il vagabondo è indifeso (4.3.2.III) se non ha integri.

9.2.5 Oggetti. Le capacità del Vagabondo dipendono dagli oggetti che acquisisce. Gli oggetti sulla plancia fazione del Vagabondo possono essere a faccia in su, faccia in giù o danneggiati. Il Vagabondo CONSUMA gli oggetti, girandoli a faccia in giù, per svolgere svariate azioni.

I Tracciati oggetto. Quando acquisiti, , e sono posti a faccia in su sui tracciati corrispondenti. Ogni tracciato può contenere solo tre oggetti corrispondenti.

II La bisaccia. Quando acquisiti, , , , e sono posti a faccia in su nella bisaccia del vagabondo.

III Spostare gli oggetti. Il vagabondo può muovere liberamente , e a faccia in su e non danneggiati tra i loro tracciati e la bisaccia.

9.2.6 Numero massimo di danni. In battaglia, il numero massimo di danni che un Vagabondo può infliggere (4.2.2.I) è pari a quello dei non danneggiati, rivolti verso l'alto o verso il basso, nella sua bisaccia.

9.2.7 Subire danni. Ogni volta che il Vagabondo subisce un danno (4.3.3), deve danneggiare un oggetto integro, spostandolo nel suo riquadro Oggetti Danneggiati. Se non ha oggetti integri che possono essere danneggiati, il Vagabondo ignora eventuali danni aggiuntivi.

9.2.8 Carte dominio e coalizioni. Nelle partite a quattro o più giocatori, il Vagabondo può attivare una Carta Dominio per formare una coalizione con il giocatore con il minor numero di punti vittoria diverso da se stesso, posizionando il suo segnapunti sulla plancia fazione del giocatore scelto. Se c'è un pareggio per il minor numero di punti vittoria, sceglie a piacimento uno di tali giocatori. Se il giocatore scelto vince la partita, anche il Vagabondo vince. *(Il vagabondo non segna più punti vittoria.*

Inoltre non può formare una coalizione con un giocatore che ha già attivato una Carta Dominio.)

9.2.9 Relazioni. La tua plancia fazione mostra una diagramma delle Relazioni, che ha quattro spazi sul tracciato alleanza e un riquadro ostile. Questo grafico terrà gli indicatori relazione di ciascuna fazione non Vagabondo in gioco.

I) Miglioramento delle relazioni. Puoi migliorare una relazione con una fazione non ostile svolgendo l'azione di Aiuta.

a) Costo. Aiuta una fazione non ostile il numero di volte elencato tra il loro spazio alleanza attuale e quello successivo durante lo stesso turno. *(Una data azione di aiuto conta solo per un miglioramento nella relazione.)*

b) Effetto. Avanza l'indicatore di relazione di quella fazione di uno spazio a destra sul tracciato. ottieni i punti vittoria elencati nel nuovo spazio.

II) Status Alleato. Se l'indicatore di relazione di una fazione raggiunge lo spazio finale sul tracciato Alleanza, ora i guerrieri di quella fazione ritengono che tu sia degno di fiducia. Questa fazione ora è tua ALLEATA.

a) Aiutare un alleato. Ogni volta che aiuti una fazione alleata, ottieni due punti vittoria.

b) Muoversi con un alleato. Ogni volta che ti muovi durante il giorno, è possibile spostare i guerrieri di una fazione alleata con te dalla tua radura di partenza a quella di destinazione. I guerrieri alleati seguono le regole di movimento normale della loro fazione e non ottengono il beneficio della tua abilità speciale Agile.

c) Attaccare con un alleato. Ogni volta che inizi una battaglia, puoi trattare i guerrieri alleati di una fazione nella radura della battaglia come fossero tuoi. Il numero massimo di danni che puoi infliggere è uguale a numero dei guerrieri dell'alleato più il totale delle tue non danneggiate. Non puoi trattare i Guerrieri alleati come i tuoi se l'alleato è il difensore.

d) Subire danni con un alleato. In una battaglia in cui tu tratti i guerrieri Alleati come tuoi, puoi subire danni rimuovendo i guerrieri alleati. Tuttavia, se prendi più danni rimuovendo guerrieri alleati che danneggiando tuoi oggetti durante la stessa battaglia, quella fazione alleata diventa Ostile (9.2.9.III). Questa regola ha la precedenza sulla condizione per diventare ostile in 9.2.9.III.

e) Oltraggio con un alleato. Se provochi l'oltraggio (8.2.6) muovendo o combattendo con guerrieri Alleati, sarai tu a dare la carta corrispondente.

III) Status ostile. Se rimuovi un guerriero di una fazione non ostile, il suo indicatore di relazione si sposta immediatamente nel riquadro Ostile. Questa fazione è ora OSTILE.

a) Infamia. Ogni volta che in battaglia rimuovi un pezzo di una fazione ostile, segna un punto vittoria. *(Aggiungilo ai punti ottenuti per gli edifici e gettoni nemici. Non segnare punti per la rimozione del guerriero che ha reso la fazione ostile.)*

b) Muoversi in una radura ostile. Devi consumare uno supplementare per spostarti in una radura con un qualsiasi guerriero di qualsiasi numero di fazioni ostili.

c) Aiutare Fazioni ostili. Non puoi spostare un indicatore di relazione fuori dal riquadro Ostile usando l'azione Aiuto, ma puoi ancora aiutare una fazione ostile per prendere uno dei suoi oggetti prodotti.

d) Coalizione con Fazione Ostile. Puoi formare una coalizione (9.2.8) con una fazione ostile. Se lo fai, sposta il suo indicatore di relazione nello spazio indifferente.

9.3 Setup di fazione

9.3.1 Passo 1: Scegli il personaggio. Scegli una carta personaggio e inseriscila nello spazio della carta personaggio.

9.3.2 Passo 2: Posiziona la pedina. Posiziona la tua pedina Vagabondo in un qualsiasi Bosco

9.3.3 Passo 3: Prendi le missioni. Mischia il tuo mazzo delle missioni, pesca 3 carte missione e posizionale a faccia in su vicino a te.

9.3.4 Passo 4: Popola le rovine. Prendi le 4 rovine dalla mappa e prendi gli oggetti , , e contrassegnati con una "R". Mettine uno sotto ogni rovina e poi mischia ogni pila di rovine. Quindi, riposiziona ogni pila in uno spazio rovina vuoto sulla mappa.

9.3.5 Passo 5: Prendi gli oggetti iniziali. Prendi gli oggetti contrassegnati con "S" elencati sulla tua carta personaggio. Posiziona gli oggetti , e elencati a faccia in su sopra i tracciati corrispondenti della tua plancia fazione. Colloca tutti gli altri oggetti elencati a faccia in su nella tua Bisaccia. Riponi eventuali oggetti "S" rimanenti nella scatola.

9.3.6 Passo 6: Relazioni. Prendi un indicatore di relazione per ogni fazione non Vagabondo e posizionali tutti nello spazio indifferente del tuo **Diagramma di Relazione**.

9.4 Risveglio

Il tuo Risveglio ha due passaggi nel seguente ordine.

9.4.1 Ripristina. Capovolgi due oggetti consumati a faccia in su per ogni a faccia in su all'inizio del

tuo Risveglio. Poi capovolgi altri tre oggetti consumati.

9.4.2 Sfuggi. Puoi spostarti in una radura o bosco adiacente senza consumare alcuno , anche per lo spostamento in una radura ostile (9.2.9.IIIb).

9.5 Giorno

Puoi consumare gli oggetti per compiere le seguenti azioni, in qualsiasi ordine e combinazione. Se consumi una , o su un tracciato, spostalo nella bisaccia.

9.5.1 Muovi. Consuma uno per muoverti, più uno se la radura di destinazione ha guerrieri ostili. Puoi muoverti con guerrieri alleati (9.2.9.IIb). Non puoi muoverti in un Bosco. Se sei in un Bosco, puoi spostarti solo in una radura adiacente.

9.5.2 Attacca. Consuma una per iniziare una battaglia. Puoi combattere con guerrieri alleati (9.2.9.IIc). Poi, aggiorna la tua relazione con il difensore.

9.5.3 Esplora. Consuma una per prendere un oggetto sotto una rovina nella tua radura, rivelarlo e posizionarlo nella tua bisaccia o sul tracciato corrispondente. Poi, ottieni un punto vittoria. Se prendi l'ultimo oggetto da una rovina, rimuovi la rovina.

9.5.4 Aiuta. Consuma un qualsiasi tuo oggetto e dai una carta corrispondente alla tua radura a qualsiasi giocatore lì *(anche ostile)*. Quindi, puoi prendere un oggetto, se esiste, dal riquadro oggetti prodotti di quel giocatore e posizionarlo a faccia in su nella bisaccia o sul tracciato corrispondente. Quindi, aggiorna la tua relazione con quel giocatore.

9.5.5 Missioni. Scegli una missione la cui icona corrisponde alla tua radura, e consuma i due oggetti elencati sulla missione per completarla. Inserisci la missione nella tua area di gioco, quindi pesca una nuova missione e posizionala vicino alla mappa. Puoi ottenere un punto vittoria per ogni missione con la stessa icona che hai completato, incluso questa, OPPURE pescare due carte dal mazzo.

9.5.6 Colpisci. Consuma una per rimuovere un guerriero dalla radura in cui ti trovi. Se un giocatore non ha guerrieri lì, puoi allora rimuovere un edificio o un gettone di quel giocatore. Quindi, aggiorna il tuo rapporto con quel giocatore.

9.5.7 Ripara. Consuma un per muovere un oggetto danneggiato nella bisaccia (se , , , o) o sul tracciato corrispondente (, ,) e capovolgi l'oggetto a faccia in su.

9.5.8 Produci. Gioca una carta dalla tua mano e consuma il dell'icona elencata per risolverla. Tutti i tuoi hanno l'icona della tua radura attuale. Se una carta richiede più di un'icona per produrre, devi consumare il numero di elencati. Se produci un oggetto, puoi posizionarlo a faccia in su nella tua bisaccia o nel tracciato corrispondente.

9.5.9 Azione speciale. Consuma una per svolgere l'azione elencata sulla tua carta personaggio.

9.6 Crepuscolo

Il tuo Crepuscolo ha quattro passaggi, come segue.

9.6.1 Un riposo serale. Se sei in un Bosco, sposta tutti gli oggetti dal riquadro "oggetti danneggiati" nella tua bisaccia o nel tracciato corrispondente, e girali a faccia in su.

9.6.2 Pesca carte. Pesca una carta, più una carta per a faccia in su nel tracciato corrispondente.

9.6.3 Scarta carte. Se hai più di cinque carte nella tua mano, scarta le carte di tua scelta fino ad averne cinque.

9.6.4 Verifica quantità oggetti. Se, sommando gli oggetti nella bisaccia e quelli danneggiati, hai in totale più oggetti del tuo limite - sei più due per a faccia in su nel tracciato corrispondente - rimuovi oggetti dalla tua bisaccia e dal riquadro oggetti danneggiati fino a quando non ne hai in numero uguale al limite e riponili nella scatola.

9.7 Riferimenti dei personaggi

9.7.1 Ladro. Inizia con , , e .

I) Azione speciale: Rubare. Prendi una carta a caso da un giocatore nella tua radura.

9.7.2 Girovago. Inizia con , , e .

I) Azione speciale: Lavoro alla giornata. Prendi una carta dalla pila degli scarti il cui seme corrisponde alla tua radura *(Puoi sempre prendere una carta uccello)*.

9.7.3 Ranger. Inizia con , , e .

I) Azione speciale: Nascondiglio. Ripara tre oggetti, quindi termina immediatamente il Giorno.

9.8 Giocare con due vagabondi

Se hai l'*Espansione Popolo del Fiume*, puoi giocare una partita con due vagabondi seguendo queste regole.

9.8.1 Aggiungi oggetti extra alle rovine. Durante la preparazione, utilizza entrambi i set di oggetti "R" e inserisci due oggetti "R" in ogni spazio rovina. Quando un vagabondo esplora una rovina con due oggetti, può guardarli entrambi e prenderne uno a sua scelta (*scegliendo due azioni Esplora, potrebbe prendere entrambi gli oggetti da una rovina*). Non può prendere un oggetto "R" che corrisponde a un oggetto "R" già presente sulla sua plancia fazione. Se esplora ma non prende alcun oggetto, non fa punti vittoria, ma la torcia si consuma ugualmente.

9.8.2 Ordine di setup casuale. Determinare casualmente quale Vagabondo inizia il setup per primo.

9.8.3 Condividere le missioni. Entrambi i Vagabondi possono completare una qualsiasi delle

tre missioni a faccia in su. Non aggiungere carte missioni extra durante la preparazione.

Queste ultime due sezioni si riferiscono alle fazioni disponibili nell'Espansione Popolo del Fiume.

10. Il Culto della Lucertola

10.1 Panoramica

Offrendo ristorazione a quelle creature che sono state scartate dalle altre fazioni, il Culto della Lucertola cerca di sopraffare i suoi nemici attraverso la pura forza di volontà. Il Culto fa affidamento sul passaparola per diffondere il proprio vangelo, e nuove enclave possono spuntare ovunque sulla mappa. Dove il Culto governa le radure, può costruire giardini, che radicalizzeranno ulteriormente gli animali che vi vivono. Mentre altre fazioni spendono le carte per raggiungere il loro obiettivo, il Culto agisce principalmente rivelando le carte e pescando gradualmente il set ideale di seguaci. A meno che non vengano usate per l'azione "fai punti", queste carte non vengono spese e tornano alla mano del Culto durante il Crepuscolo. Tuttavia, questo approccio delicato rende difficili le operazioni di movimento e combattimento, quindi queste azioni possono essere intraprese solo dai membri più radicalizzati del culto.

10.2 Regole e abilità di fazione

10.2.1 Produzione. Il Culto produce durante il crepuscolo attivando i giardini che corrispondono all'icona dei Reietti (10.4.1).

10.2.2 Odio per gli uccelli. Le carte uccello non sono utilizzabili per i rituali del Culto.

10.2.3 Vendetta. Ogni volta che un guerriero del Culto viene rimosso mentre difende in battaglia, viene posizionato nel riquadro degli Accoliti invece che nella riserva del Culto.

10.2.4 Pellegrini. Il Culto governa qualsiasi radura in cui ha dei giardini. Questo prevale sull'abilità dei Falchi "I Signori della foresta" (7.2.2).

10.2.5 Paura dei fedeli. Ogni volta che un giardino viene rimosso, il Culto deve scartare una carta a caso.

10.2.6 La pila delle Anime Smarrite. Ogni volta che viene spesa o scartata una qualsiasi carta *(anche una carta dominio)*, mettila dentro la pila delle Anime Smarrite invece che nella pila degli scarti. La pila delle Anime Smarrite può essere ispezionata da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.

10.3 Setup di fazione

10.3.1 Fase 1: Raccogli i guerrieri. Forma una scorta di 25 guerrieri vicino a te.

10.3.2 Fase 2: Posiziona i guerrieri. Nella radura all'angolo opposto a quella con la fortezza della Marchesa o a quella con il trespolo dei Falchi, colloca 4 guerrieri e 1 giardino corrispondente la radura stessa; se entrambi la marchesa e i Falchi sono in gioco, scegli uno degli altri due angoli. Poi posiziona un guerriero in ogni radura adiacente.

10.3.3 Passo 3: Scegli il Reietto. Posiziona il segnalino Reietto su uno spazio icona qualsiasi nel riquadro Reietto. L'icona di questo spazio è chiamato Reietto.

10.3.4 Passaggio 4: Riempi i tracciati dei giardini. Posiziona i tuoi 14 giardini rimasti sugli spazi corrispondenti dei tuoi tracciati Giardini da destra verso sinistra.

10.4 Risveglio

Il tuo Risveglio ha tre passaggi nel seguente ordine.

10.4.1 Modifica il Reietto. Guarda le carte nella pila delle anime smarrite, ignorando gli uccelli. l'icona con più carte diventa il nuovo Reietto: sposta l'indicatore Reietto, mostrando il suo lato Reietto, su quell'icona. Se quell'icona era già Reietto, capovolgi il segnalino su Odiato. Se nessuna icona ha più carte di altre, l'indicatore rimane sul suo spazio e lato attuale.

10.4.2 Scarta le Anime Smarrite. Scarta tutte le carte della pila delle anime smarrite nella pila degli scarti *(le carte Dominio diventano disponibili da prendere)*.

10.4.3 Esegui cospirazioni. Puoi spendere accoliti, ritornandoli alla tua riserva, per eseguire cospirazioni in radure che corrispondono ai Reietti, in qualsiasi ordine e combinazione, come segue. Se i Reietti sono odiati, la cospirazione costa un accolito in meno. Se esegui Converti o Santifica, devi completare la cospirazione.

I) Crociata. Spendi due accoliti per iniziare una battaglia in una radura Reietti OPPURE per muovere almeno un guerriero da una radura Reietti e quindi, se lo desideri, iniziare una battaglia nella radura di destinazione.

II) Converti. Spendi due accoliti per rimuovere un nemico guerriero da una radura Reietti e poi posizionarvi un guerriero.

III) Santifica. Spendi tre accoliti per rimuovere una costruzione del nemico da una radura Reietti e quindi posiziona un giardino corrispondente.

10.5 Giorno

Puoi rivelare qualsiasi numero di carte dalla tua mano, ponendole a faccia in su di fronte a te ed eseguire un rituale per ogni carta rivelata, in qualsiasi ordine e combinazione come segue. Le carte rivelate non possono essere usate per nessun'altro scopo durante il giorno.

10.5.1 Costruisci. In una radura che governi corrispondente alla carta rivelata, posiziona un giardino corrispondente.

10.5.2 Arruola. In una radura che corrisponde alla carta rivelata, posiziona un guerriero.

10.5.3 Ottieni punti vittoria. Spendi la stessa carta che riveli *(piazzandola nelle anime smarrite)* per segnare i punti vittoria elencati sopra lo spazio più a destra dei Giardini corrispondenti all'icona della carta rivelata. Puoi eseguire questa azione solo una volta per turno per icona.

10.5.4 Sacrifica. Muovi un guerriero dalla mappa al riquadro degli accoliti. Per fare ciò, devi rivelare una carta uccello.

10.6 Crepuscolo

La tua fase Crepuscolo prevede tre passaggi nel seguente ordine.

10.6.1 Riprendi le carte. Riprendi in mano tutte le carte che hai rivelato.

10.6.2 Produci. Puoi produrre attivando i giardini corrispondenti l'icona dei Reietti.

10.6.3 Pesca e scarta. Pesca una carta, più una carta per bonus di pesca scoperto. Quindi, se hai più di cinque carte in mano, scartane una a tua scelta fino ad arrivare a cinque.

11. Il Popolo del Fiume

11.1 Panoramica

Quando arrivò la notizia che la Foresta sulla riva del Grande Lago stava per diventare il teatro di una lunga battaglia, la compagnia del Popolo del Fiume mandò i propri ufficiali al fine di istituire celermente una rete commerciale. Più le altre fazioni acquistano servizi dal Popolo del Fiume, più quest'ultimo sarà in grado di consolidare ulteriormente i propri interessi economici mediante la costruzione di Stazioni di Scambio lungo tutta la Foresta. La costruzione di questi luoghi è un modo valido per ottenere punti vittoria, ma lo è anche il puro accumulo di ricchezza. Tuttavia, un grande tesoro rende la Compagnia un obiettivo appetibile, e così il Popolo del Fiume deve saper sapientemente bilanciare la protezione della crescente tesoreria con l'espansione delle operazioni nelle più pericolose radure della foresta.

11.2 Regole ed abilità di fazione

11.2.1 Produzione. Il Popolo del Fiume produce durante il Giorno impegnando fondi negli spazi vuoti sul tracciato delle Stazioni di Scambio.

11.2.2 Nuotatori. Il Popolo del Fiume considera i fiumi come sentieri e può muoversi lungo i fiumi indipendentemente da chi governa la radura di origine o destinazione. *(Può anche spostarsi usando i sentieri.)*

11.2.3 Mano pubblica. Il Popolo del Fiume posiziona la propria mano di carte a faccia in su sopra la propria plancia fazione. Se un altro giocatore dovesse prendere una carta a caso dalla mano del Popolo del Fiume, le carte andrebbero girate a faccia in giù, mescolate, pescate e poi capovolte nuovamente.

11.2.4. Fondi. Per compiere molte azioni, il Popolo del Fiume impegna e spende FONDI: i guerrieri presenti nel riquadro Fondi.

11.2.5 Stazioni di Scambio. Il Popolo del Fiume ottiene punti vittoria quando costruisce Stazioni di Scambio.

1) **Interruzione di Scambio**. Ogni volta che viene rimossa una Stazione di Scambio, il Popolo del Fiume rimuove metà dei suoi fondi, arrotondato per eccesso e ripone la Stazione di Scambio nella scatola.

11.2.6 Servizi di acquisto. All'inizio della fase risveglio di un altro giocatore, quel giocatore può acquistare i servizi del Popolo del Fiume.

I) Costi. L'acquirente deve collocare guerrieri dalla sua riserva nel riquadro **Pagamenti** del Popolo del Fiume in numero uguale al costo di quel servizio, elencato sul tracciato dei servizi del Popolo del Fiume.

II) Numero di servizi. Ogni turno, un giocatore può acquistare un servizio più uno per radura con stazione di scambio in cui ha qualsiasi pezzo.

III) Fondi per i vagabondi. Il Vagabondo paga per i servizi consumando gli oggetti, per ogni oggetto che consuma per farlo, il Popolo del Fiume colloca uno dei propri guerrieri nel riquadro Pagamenti.

11.2.7 Servizi del Popolo del Fiume.

Il Popolo del Fiume offre tre servizi, come segue.

1) Mano di Carte. L'acquirente prende qualsiasi carta dalla mano del Popolo del Fiume e la aggiunge alla propria mano *(il compratore può acquistare questo servizio più volte fino ad arrivare al numero di Stazioni di Scambio a lui disponibili).*

II) Battello. L'acquirente utilizza i fiumi come sentieri fino alla fine del suo turno.

III) Mercenari. Durante la fase Giorno e Crepuscolo di questo turno, l'acquirente utilizza i guerrieri del Popolo del Fiume come i suoi solo per governare e per battaglie contro fazioni diverse dal Popolo del Fiume. *(Il compratore non può spostarli, contarli per il Dominio, o rimuoverli eccetto subendo danni.)*

a) Subire danni. L'acquirente deve dividere i danni subiti uniformemente tra i suoi pezzi e i guerrieri del Popolo del Fiume, sarà lui inoltre a subire i danni dispari.

b) Mercenari vagabondi. Il Vagabondo non può comprare mercenari dal Popolo del Fiume.

11.3 Setup di Fazione

11.3.1 Passo 1: Raccogliere i guerrieri. Forma una scorta di 15 guerrieri vicino a te.

11.3.2 Passo 2: Posiziona i Guerrieri. Posiziona quattro guerrieri in qualsiasi Radura o Radure collegate al fiume.

11.3.3 Passo 3: Riempi il tracciato delle Stazioni di Scambio. Posiziona le 9 Stazioni di Scambio sugli spazi corrispondenti sul tracciato delle Stazioni di Scambio.

11.3.4 Passo 4: Ottieni i fondi iniziali. Metti tre guerrieri nel riquadro Pagamenti.

11.3.5 Passo 5: Stabilisci i prezzi di partenza. Metti un segnalino Servizio su uno spazio di ogni tracciato dei servizi.

11.4 Risveglio

Il tuo Risveglio ha tre passaggi nel seguente ordine.

11.4.1 Protezionismo. Se il riquadro Pagamenti è vuoto, posizionaci due guerrieri.

11.4.2 Dividendi. Se ci sono delle Stazioni di Scambio sulla mappa, ottieni un punto vittoria ogni due fondi *(Non ottieni punti per i guerrieri nei riquadri Pagamenti o Impegnati)*.

11.4.3 Raccogliere fondi. Sposta tutti i guerrieri sulla tua plancia fazione nel riquadro dei fondi.

11.5 Giorno

Puoi impegnare e spendere fondi per intraprendere azioni, come descritto in seguito, in qualsiasi ordine e combinazione. Quando impegni un fondo, sposta il guerriero nel riquadro Impegnati. Quando spendi un fondo, riporta il guerriero nella scorta del proprietario.

11.5.1 Muovi. Impegna un fondo per fare un movimento.

11.5.2 Attacca. Impegna un fondo per iniziare una battaglia.

11.5.3 Produci. Impegna i fondi per risolvere una carta dalla tuo mano. Invece di spostare questi guerrieri nel riquadro Impegnati, devi metterli negli spazi vuoti del tracciato Stazioni di Scambio corrispondenti alle icone elencate sul costo di produzione.

1) Esporta. Puoi ignorare il beneficio indicato di una carta prodotta, scartandola, per posizionare un tuo guerriero nel riquadro Pagamenti.

11.5.4 Pesca. Impegna un fondo per pescare una carta.

11.5.5 Arruola. Spendi un fondo per collocare un guerriero in qualsiasi Radura con un fiume.

11.5.6 Fonda una Stazione di Scambio con una guarnigione. Spendi due fondi per collocare una Stazione di Scambio e un guerriero.

I) Scegli la Radura. Scegli qualsiasi radura senza una stazione di scambio governata da un qualsiasi giocatore.

II) Spendi fondi. Spendi due fondi del giocatore che governa la radura scelta.

III) Posiziona la Stazione di Scambio, il Guerriero e ottieni punti. Colloca la Stazione di Scambio corrispondente e un guerriero nella Radura scelta. Segna i punti vittoria elencati nello spazio rivelato sulla tua plancia di fazione.

11.6 Crepuscolo

Il tuo Crepuscolo ha due passaggi nel seguente ordine.

11.6.1 Scarta le carte. Se hai più di cinque carte nella tua mano, scarta le carte di tua scelta fino ad arrivare a cinque.

11.6.2 Stabilisci i costi. Puoi muovere ogni segnalino servizio su un qualsiasi spazio del suo tracciato, stabilendo il suo nuovo costo.

Crediti

Game design di Cole Wehrle.
Illustrazioni di Kyle Ferrin.
Editing di Joshua Yearsley.
Basato su un concetto di Patrick Leder.
Sviluppo da parte dello staff di St. Paul di Leder Games- Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra, e Nick Brachmann e dall'intrepido Joshua Yearsley.
Progetto grafico e layout di Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann e Jaime Willems.
Correzione di bozze di Kate Unrau.
Playtesting di Grayson Page e del suo fantastico gruppo (incluso Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey, ecc.), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, i coraggiosi giocatori del First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry e Modern Myths, Jennifer Gutterman e Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd e il Gatto d'ottone, l'intero equipaggio di Owl & Raven, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian e molti altri che hanno giocato a Root durante lo sviluppo.

Riferimenti chiave

Produci (4.1)

Gioca una carta e attiva gli elementi di produzione dell'icona elencata nell'angolo in basso a sinistra *(il Vagabondo consuma*) L'icona di un elemento di produzione corrisponde alla sua radura, e tu puoi attivare ogni elemento di produzione solo una volta per turno.

Se produci un EFFETTO IMMEDIATO, risolvilo e scarta la carta. Spesso questi effetti ti consentono di prendere un oggetto dalla riserva sulla mappa e segnare punti vittoria. Se nella riserva dell'oggetto sulla mappa non c'è oggetto da prendere, non è possibile risolvere la carta.

Se produci un EFFETTO PERMANENTE, metti la carta nella tua area di gioco. Puoi usare il suo effetto. Non puoi produrre un effetto permanente se ne hai uno con lo stesso nome.

Muovi (4.2)

Prendi qualsiasi numero di guerrieri o la pedina da una radura e muovili in una radura adiacente.

È necessario governare la radura di partenza, di destinazione o entrambe. Un dato pezzo può essere spostato un numero qualsiasi di volte per turno.

Attacca (4.3)

Puoi combattere in una radura dove hai guerrieri o la tua pedina.

Passo 1: Il Difensore può fare un'imboscata. L'attaccante può annullare una carta imboscata del difensore giocando a sua volta una carta Imboscata.

Passo 2: Tira il dado e aggiungi danni extra. L'attaccante infliggerà danni pari al tiro più alto, e il difensore pari al tiro inferiore. Il numero massimo di danni che puoi infliggere tirando il dado equivale al tuo numero di guerrieri nella radura della battaglia. I DANNI EXTRA non sono limitati dal numero di guerrieri. Se il difensore non ha guerrieri nella radura della battaglia, l'attaccante infligge un danno in più.

Passo 3: Infliggi danni contemporaneamente. Ogni danno rimuove prima un guerriero, poi edifici e gettoni a scelta del giocatore che subisce i danni.

Ricorda: *ottieni un punto vittoria ogni volta che rimuovi un edificio o un gettone avversario.*

Setup (5.1)

Passo 1: Assegna le fazioni, quindi determina il giocatore iniziale e i posti a sedere in ordine casuale. Distribuisci plance e pezzi.

Passo 2: Posiziona i segnapunti sullo spazio "0".

Passo 3: Pesca e dai tre carte a ciascun giocatore.

Passo 4: Posiziona le rovine nei quattro spazi contrassegnati con "R."

Passo 5: Crea la riserva degli oggetti nella parte superiore della mappa.

Passo 6: Raccogli le carte generali e i due dadi.

Passo 7: Fai il setup delle fazioni nell'ordine di setup (A, B, C, ecc.).

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