

The background is a detailed illustration of a forest scene. In the upper left, a mouse-like character with large ears and glasses is perched on a tree branch, holding a scroll. In the upper right, a bird-like character with a red crest and a bow is also on a branch. In the lower left, a fox-like character with orange and black stripes is visible. In the lower right, a white and black cat-like character is peeking out. The title 'ROOT' is written in large, stylized letters at the top, with each letter containing a different animal illustration. Below the title is the subtitle 'Un Juego de Aventuras y Batallas en el Bosque'. The main title 'Aprende a jugar' is written in a large, white, serif font across the center of the page.

ROOT

Un Juego de Aventuras y Batallas en el Bosque

Aprende a jugar

Índice

Introducción.....	2	El Nido de Águilas.....	12
Tutorial.....	3	La Alianza.....	14
Preparación.....	4	El Vagabundo.....	17
El Mapa.....	5	Cartas de dominancia.....	21
Batallar.....	8	Escenarios.....	22
El Marquesado.....	10	El Mapa de Invierno.....	23

Introducción

Root es un juego asimétrico de guerra y aventura. Jugarás como una de las 4 facciones compitiendo para demostrar que eres el gobernador más legítimo de las vastas extensiones del bosque.

Flujo del juego

Cada turno se divide en tres fases: ALBA, DÍA y NOCHE. Cuando hayas jugado esas tres fases en orden, tu turno acaba y el jugador a tu izquierda inicia su turno. Las tres fases se describen con detalle en el tablero de cada jugador.



Victoria y obtención de puntos de victoria

Puedes ganar de una de estas dos maneras: **obteniendo 30 puntos de victoria** o **jugando y completando una carta de dominancia**. Las cartas de dominancia no se pueden jugar en los primeros compases de la partida, así que recomendamos estudiarlas más tarde. Están descritas con más detalle en la página 21.

Jugarás con 1 de las 4 facciones. Cada una obtiene puntos de victoria de una manera distinta.



El **Marquesado** gobiernan actualmente el bosque, usando sus vastos recursos para alimentar su máquina económica y bélica. Puntúa **construyendo edificios** en el bosque.



Las orgullosas dinastías del **Nido de Águilas** quieren recuperar la gloria de sus ilustres antepasados aristocráticos, y retomar los claros del bosque. Puntúa **construyendo y protegiendo nidos**.



Los arribistas de la **Alianza** pretenden unir a las criaturas del bosque y alzarse contra sus opresores. Puntúa **extendiendo la simpatía** por su causa.



El astuto **Vagabundo** desea ganar fama (o infamia) en medio de todo este conflicto. Puntúa **completando misiones para las criaturas del bosque y ayudando o perjudicando a las otras facciones**.

A medida que vayas leyendo, aprenderás más sobre las facciones y cómo logran obtener puntos de victoria, así como un par de maneras con las que cualquier facción puede puntuar.

Tutorial

Si tu grupo aprende mejor jugando y quiere empezar con Root sin necesitar una larga explicación de reglas, recomendamos seguir el libreto de Adentrándose en Root.

Sáltate esta página si tu grupo prefiere aprender la mayoría de las reglas antes de empezar a jugar.

Idealmente alguien debería leer cuidadosamente esta guía Aprende a Jugar antes de que vuestro grupo se junte para jugar. Supondremos que esa persona eres tú.

Preparación

Sigue las reglas de preparación modificadas que aparecen en las dos primeras páginas del libreto Adentrándose en Root. Una vez que hayáis preparado el juego, comparte con los demás jugadores un resumen rápido de la temática de Root y las condiciones de victoria para cada facción. Ahora estáis listos para jugar.

Jugar

Entrégale el libreto al jugador del Marquesado, y pídele que lea en voz alta el texto a medida que vaya realizando las acciones allí descritas. Cuando su turno acabe, pasa el libreto al Nido para que hagan lo mismo. Seguid así hasta llegar al final. El libreto también contiene preguntas a algunas de las preguntas más comunes y da pistas sobre las estrategias. Sentíos libres de leer estas partes en alto y charlar sobre ellas tanto como queráis.

Durante este proceso, anima a los jugadores a hacer preguntas. Probablemente podrás contestar a todas aquellas sobre conceptos compartidos como mover y batallar sin tener que consultar la guía de Aprendiendo a Jugar. Si alguien hace una pregunta sobre su facción en concreto, ánimale a buscar en su tablero de facción, ya que están diseñados para responder a la mayoría de esas preguntas. No te desesperes si el flujo de juego se ve interrumpido para explicar ciertos pormenores. Para la mayoría de jugadores, Root se aprende mejor de manera orgánica. Tras unas pocas rondas, el juego debería ir como la seda.



Preparación

Si jugáis tres jugadores, retirad al Vagabundo de la partida. Si jugáis dos jugadores, retirad también a la Alianza. Para más combinaciones de facciones, mira la página 22.

1. **Escoger facciones.** Cada jugador escoge un tablero de facción y toma todas las piezas de esa facción.

El reverso de cada tablero de facción detalla todas las piezas de su facción y describe sus reglas básicas.



2. **Puntuación.** Coloca el marcador de puntuación de cada facción en la casilla "0" del contador de puntuación.



3. **Repartir Cartas.** Baraja el mazo compartido de 54 cartas y reparte tres cartas a cada jugador.

No confundáis este mazo compartido con las cartas específicas usadas por cada facción, que vienen indicadas en el reverso de cada tablero de facción.



4. **Colocar Ruinas.** Coloca las cuatro fichas de ruinas en los cuatro espacios del tablero marcados con "R".



5. **Reserva de Objetos.** Junta las 12 fichas de objeto mostradas a la derecha y colócalas en sus espacios correspondientes en la parte superior del mapa.



6. **Resto de Componentes.** Reparte las cartas de resumen de facción a quien lo desee, y coloca los dos dados especiales cerca del mapa.



7. **Preparar Facciones.** Los jugadores preparan sus facciones, tal y como se describe en la sección Preparación Inicial del dorso de cada tablero de facción, en este orden: Marquesado, Nido, Alianza, Vagabundo.



El Mapa

La mayor parte de la acción transcurre en el mapa del bosque, que está formado por 12 CLAROS conectados por CAMINOS.

Usa el río sólo si la facción de la Compañía, de la expansión Los Ribereños, juega esta partida.

Mover en el mapa

Puedes **MOVERTE** de un claro a otro. Cuando te mueves, tomas cualquier número de tus guerreros de un claro y los desplazas a otro claro conectado por un camino.

Los espacios que quedan rodeados por los caminos son **BOSQUES**, a los que solamente el Vagabundo tiene acceso.

Para moverte, debes **GOBERNAR** el claro de origen o de destino.

Gobernas un claro si tienes allí **más guerreros y edificios** que cualquier otro jugador. Si hay empate, nadie gobierna el claro.

Otras acciones en Root también requerirán que gobiernes un claro.

Ejemplo - Mover

El Nido quiere salir de este claro, que no gobierna.



Tampoco gobierna este claro, así que no se puede mover a él.

Sí que gobierna este claro, así que se puede mover a él.



Guerreros



Edificios



Fichas

Claros

Cada claro en el mapa tiene de uno a tres **ESPACIOS**, que pueden albergar **EDIFICIOS** que serán colocados por los jugadores. No puedes colocar edificios en un claro sin espacios vacíos.



Los espacios ocupados por ruinas no pueden albergar edificios hasta que el Vagabundo las explore. Sin el Vagabundo en juego, esos espacios estarán bloqueados toda la partida.



Aunque los dos espacios de este claro estén ocupados, se pueden colocar fichas en él.

Cada claro tiene, además, un **PALO**: zorro, conejo o ratón. *El palo de un claro representa la comunidad de animales que vive en él. Los árboles de cada claro son del color de su palo.*

Las Cartas

Durante la partida, robarás cartas del mazo compartido, y muchas acciones requerirán que gastes cartas de tu mano. *Gastar una carta representa tu llamada a los animales para que te cedan su trabajo, te hagan un favor o hagan un trato contigo.*

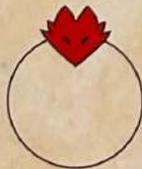
De la misma manera que los claros, cada carta tiene un **PALO**. Aparte del zorro, el conejo y el ratón, las cartas tienen un cuarto palo: **AVE**.



Las Aves son comodines: Las aves viven en las copas de los árboles por todo el bosque, así que se pueden considerar equivalentes a una carta de zorro, conejo o ratón. Sin embargo, si tienes que gastar una carta de ave, no la puedes sustituir por otra de otro palo.

Ejemplo - Correspondiente

Digamos que quieres actuar en un claro de zorro.



Si la acción requiere que gastes una carta **correspondiente**, puedes gastar una carta de zorro o de ave, ya que las aves son comodines.



ó



Fabricar cartas

La mayoría de las cartas tienen un segundo uso: puedes **FABRICAR** la carta para ganar su efecto, mostrado en su parte inferior.

Para fabricar una carta debes activar **PIEZAS DE FABRICACIÓN** presentes en los claros, como se indica en la esquina inferior izquierda de la carta.

Puedes activar cada pieza de fabricación sólo una vez por turno. Cada facción tiene una pieza de fabricación distinta.

Piezas de Fabricación



El Marquesado fabrica con talleres.



La Alianza fabrica con simpatía.



El Nido fabrica con nidos.



El Vagabundo fabrica con martillos.



Efecto inmediato

Si la carta te proporciona un **EFFECTO INMEDIATO** (texto con marco de pergamino), resuélvelo y luego descarta la carta.

Un efecto inmediato común es tomar un **OBJETO** de la reserva del mapa y colocarlo en la zona Objetos Fabricados en la esquina superior derecha de tu tablero.



Cada vez que fabricas un objeto, ¡obtienes los puntos de victoria indicados en la carta!

Si la reserva no tiene el objeto necesario disponible, **no puedes fabricar la carta.**



Efecto persistente

Si la carta te proporciona un **EFFECTO PERSISTENTE** (texto con marco de piedra), colócala boca arriba en tu zona de juego, y puedes usar su efecto tal y como se describe. No puedes fabricar una carta con un efecto persistente si ya tienes una carta con el mismo nombre.

Ejemplo - Fabricar



El Marquesado quiere fabricar una Bolsa Usada, que cuesta un ratón.



El Marquesado fabrica activando sus talleres.

Día

1º Fabricar activando talleres.

2º Realizar acciones.

El Marquesado dispone de dos talleres de zorro en el mapa y dos talleres de ratón.



Así, el Marquesado puede activar uno de esos dos talleres de ratón para fabricar la carta.



El Marquesado toma el objeto correspondiente de la reserva, obtiene un punto de victoria y descarta la carta.

Batallar

Puedes **BATALLAR** contra otros jugadores para retirar sus piezas del mapa.

Cuando batallas, elige cualquier claro donde tengas guerreros. Te conviertes en el **ATACANTE** y luego escoges otra facción con piezas en el mismo claro. Ese jugador será el **DEFENSOR**.

A GRANDES RASGOS, UNA BATALLA TIENE 2 PASOS:

- » **Primero, lanza los dos dados.** El atacante golpea tantas veces como el **valor más alto** mostrado por los dados y el defensor golpea tantas veces como el **valor más bajo**. Sin embargo, ningún jugador puede golpear más veces que el número de sus guerreros presentes en el claro.
- » **Luego, retira piezas.** Ambos jugadores retiran piezas simultáneamente. El jugador que recibe los golpes decide qué piezas retirar, pero debe retirar a todos sus guerreros del claro antes de poder retirar sus propios edificios o fichas.



Cuando se retira un edificio o ficha de un enemigo (incluso fuera de batalla) ¡obtienes un punto de victoria!

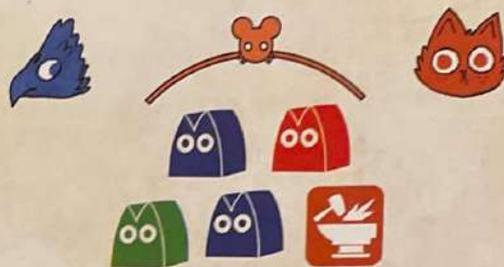
Golpes adicionales

Algunos efectos te permiten dar **GOLPES ADICIONALES**.

Los golpes adicionales representan un mejor posicionamiento, tácticas más ladinas o mayor liderazgo. Estos golpes adicionales no están limitados por el número de guerreros presentes en una batalla, así que un único guerrero puede golpear varias veces. El atacante asesta un golpe adicional si el defensor está **INDEFENSO**, es decir, si no tiene guerreros en el claro de batalla.

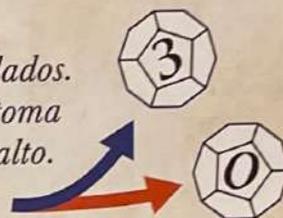
Ejemplo - Batallar

El Nido ataca al Marquesado.



Primero...

El Nido tira los dados. Como atacante, toma el resultado más alto.



Segundo...

Ambos bandos golpean. Como el Nido sólo tiene dos guerreros, sólo puede golpear dos veces. El Marquesado asesta cero golpes.



El Marquesado devuelve su guerrero a su reserva y su edificio a su tablero. El Nido obtiene un punto de victoria por retirar un edificio, y el Marquesado no pierde ningún punto de victoria.

Cartas de emboscada

Antes de la tirada de batalla, el defensor puede jugar una **CARTA DE EMBOSCADA** correspondiente al claro de batalla para dar dos golpes **inmediatos**.

Ya que las emboscadas golpean dos veces inmediatamente, pueden reducir el número máximo de golpes que el atacante puede aplicar.

Sin embargo, si el defensor juega una carta de emboscada, el atacante puede truncarla (cancelando su efecto) si también juega una carta de emboscada correspondiente al claro de batalla.

Como los golpes adicionales, los golpes de emboscada no se ven limitados por el número de guerreros presentes en el claro de batalla.

¡Puedes jugar una carta de emboscada incluso si estás **INDEFENSO**! Si tienes una carta de emboscada en la mano, no temas atraer a tus enemigos para que te ataquen donde pareces débil.

Si una carta de emboscada retira todos los guerreros del atacante, la batalla termina inmediatamente.



Ejemplo - Emboscada

El Nido ataca al Marquesado.

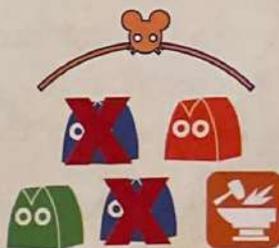


Pero...

¡El Marquesado juega una carta de emboscada de ave! Las aves son comodines, así que corresponde con el claro de ratón.



El Nido no puede truncar la emboscada, así que debe retirar dos guerreros y devolverlos a su reserva. La batalla termina.



El Marquesado



El Marquesado controla el bosque y quiere convertirlo en una superpotencia industrial y militar. Cada vez que el Marquesado construye uno de sus **edificios** (un taller, un aserradero o un reclutador), obtiene puntos de victoria. Cuantos más edificios del mismo tipo tenga en el mapa, más puntos obtiene. Sin embargo, para alimentar esa construcción persistente, el Marquesado debe mantener y proteger una economía fuerte e interconectada de **madera**.

La **Fortaleza del Marquesado** proporciona dos capacidades especiales mientras se encuentra en el mapa. Primero, nadie aparte del Marquesado puede colocar piezas en el claro que alberga la ficha de fortaleza. Además, cuando uno o más guerreros del Marquesado debieran ser retirados, el Marquesado puede acudir a sus **Hospitales de Campaña** y gastar una carta correspondiente al claro de esos guerreros para colocarlos de vuelta en el claro con la ficha de fortaleza.

Alba

Coloca una ficha de madera en cada aserradero.

Día

Primero, puedes fabricar cartas de tu mano activando talleres. Luego, puedes realizar hasta tres de las siguientes acciones.

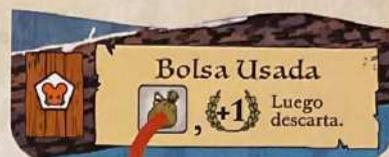
Halcones a sueldo: Puedes realizar cualquier número de acciones adicionales gastando una carta de ave por cada acción adicional.

- » **Batallar:** Inicia una batalla.
- » **Marchar:** Mueve hasta dos veces.
- » **Reclutar:** Coloca un guerrero en cada reclutador. Sólo puedes realizar esta acción una vez por turno.
- » **Construir:** Coloca un edificio en un espacio vacío de un claro que gobiernes y gasta la madera equivalente a su coste. Puedes gastar cualquier madera del mapa conectada al claro elegido por cualquier número de claros que gobiernes. Cuando coloques el edificio, obtén los puntos de victoria que acabas de revelar en tu tablero de facción.
- » **Forzar producción:** Gasta una carta correspondiente al claro de un aserradero, para colocar una ficha de madera adicional ahí.

A no ser que se indique lo contrario, una facción puede realizar las acciones indicadas en la misma fase en cualquier orden y puede realizar la misma acción más de una vez.

Ejemplo - Día

Primero, el Marquesado decide fabricar la Bolsa Usada, así que activa un taller de ratón. Obtiene un punto de victoria y coloca el objeto en su zona de objetos fabricados.

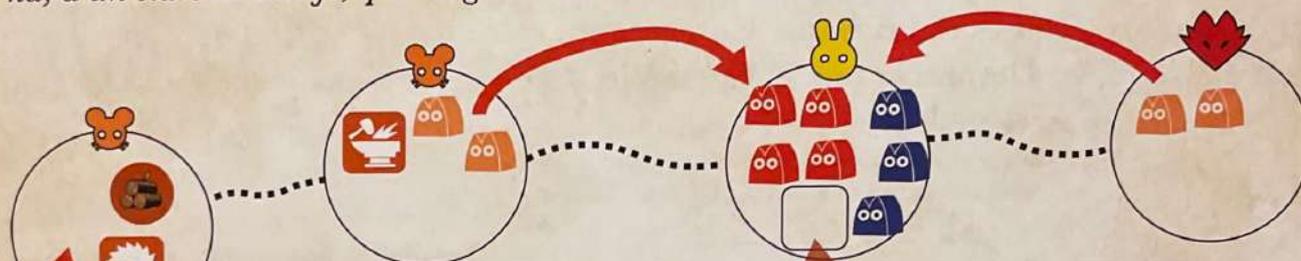


Luego, empieza con sus acciones:

Comienza con la acción Marchar, que le permite mover dos veces.



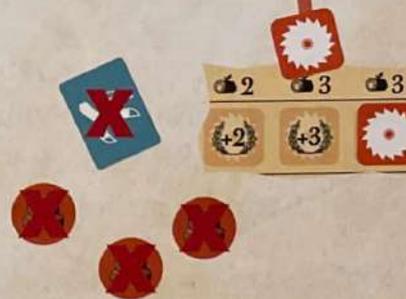
Mueve dos guerreros de un claro de ratón, que gobierna, a un claro de conejo, que no gobierna.



Para su segundo movimiento, mueve otros dos guerreros al claro desde el claro de zorro. Ahora ya gobierna el claro de conejo.

Como segunda y tercera acciones, el Marquesado realiza Forzar Producción dos veces, gastando cartas de ratón y ave para colocar dos maderas adicionales en un claro de ratón con aserradero.

Aunque ya ha realizado sus tres acciones, el Marquesado quiere seguir jugando, así que gasta una carta de ave para obtener una acción adicional (Halcones a Sueldo). Con esta acción, decide construir. Como ya gobierna el claro de conejo, ahora ya puede construir en su espacio vacío. El siguiente aserradero que puede construir cuesta tres maderas, así que gasta la madera del claro de ratón. Luego obtiene tres puntos de victoria.



Noche

Roba una carta, más una carta adicional por cada símbolo de robo adicional descubierto en tu tablero de facción. Entonces, si tienes más de cinco cartas en tu mano, descarta cartas a tu elección hasta quedarte con cinco.

La mayoría del resto de facciones roban y descartan durante la Noche de la misma manera.

El Nido de Águilas



Las dinastías del Nido de Águilas desean restituir la gloria de sus antepasados repoblando los claros del bosque. Durante su Noche, el Nido obtiene puntos de victoria según el número de **nidos** que tenga en el mapa. A más presencia en el mapa, mayores serán sus ganancias. Sin embargo, el Nido está atado a su **Decreto**, un conjunto creciente de acciones prometidas por su **líder**. Cada turno, el Nido debe realizar todas las acciones en su decreto o cae en el **caos**.

El Nido son los **Señores del Bosque**: Gobierna un claro incluso si empata a presencia en él. Sin embargo, su **Desprecio por el Comercio** hace que obtenga menos puntos cuando fabrica objetos.

Alba

Debes añadir una o dos cartas a cualesquiera de las columnas del decreto. Sólo una de las cartas añadidas puede ser una carta de ave.

Órdenes de emergencia: Si no tienes cartas al inicio del Alba, roba una.
Un nuevo nido: Si no tienes nidos, coloca un nido y tres guerreros en el claro con menos guerreros.

Día

Primero, puedes fabricar cualquier número de cartas activando nidos.

Luego, **debes** resolver el decreto, empezando por la columna más a la izquierda y progresando hacia la derecha. En cada columna puedes resolver las cartas en cualquier orden. Por cada carta en una columna, debes realizar la acción indicada en un claro correspondiente a la carta. Estas son las acciones en las cuatro columnas del decreto:

- » **Reclutar:** Coloca un guerrero en un claro correspondiente que tenga nido.
- » **Mover:** Mueve al menos un guerrero desde un claro correspondiente.
- » **Batallar:** Inicia una batalla en un claro correspondiente.
- » **Construir:** Coloca un nido en un claro correspondiente que gobierne con un espacio vacío y que no albergue ya un nido.



Noche

Primero, obtén los puntos de victoria mostrados en el espacio vacío más a la derecha de tu contador de nidos. Roba una carta, más una carta adicional por cada símbolo de robo adicional descubierto en tu tablero de facción. Entonces, si tienes más de cinco cartas en tu mano, descarta cartas a tu elección hasta quedarte con cinco.

Caos

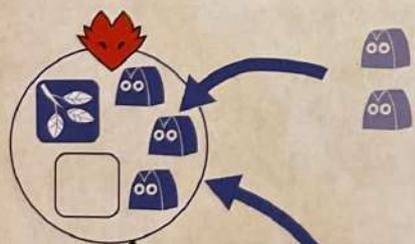
Si, por alguna razón, no puedes realizar una acción de tu decreto, caes en el **CAOS**. Sigue estos pasos:

- » **Humillación.** Pierdes un punto de victoria por cada carta de ave (*Visires incluidos*) en tu decreto.
- » **Purga tu corte.** Descarta todas las cartas del decreto excepto las dos cartas de Visir Leal.
- » **Depón al líder.** Voltea la carta de tu líder y ponla aparte. Escoge un nuevo líder de los que quedan bocarriba y colócalo en tu tablero. Luego, desplaza tus Visires Leales a los espacios de decreto indicados en la carta de tu nuevo líder.
- » **Descansa.** Acaba el Día y pasa a la Noche.

¡Hay muchas maneras de caer en el caos! Por ejemplo, podrías no tener guerreros en tu reserva para reclutar, o quizá todos los claros que gobiernas ya tienen un nido, de manera que ya no podrías construir más.

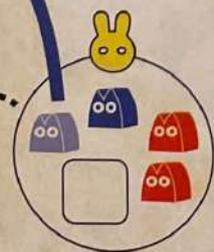
Ejemplo - Decreto

El Decreto del Nido tiene una carta de ave y una de zorro en la columna Reclutar; una carta de conejo en la columna Mover; una carta de ave en la columna Batallar y una carta de ave en la columna Construir.



Para reclutar, el Nido escoge tratar la carta de ave como un zorro y así coloca dos guerreros en un claro de zorro con un nido.

Luego, el Nido debe mover al menos un guerrero de un claro de conejo.



Luego, el Nido debe batallar. Solo tiene un objetivo en el claro de conejo.



En la batalla, el Nido y el Marquesado pierden un guerrero cada uno.

Finalmente, el Nido debe colocar un nido en un claro que gobierne que ya no albergue un nido. No tiene un sitio donde poner un nido, ¡así que la dinastía se sumerge en el caos!

La Alianza



La Alianza trabaja para ganarse la **simpatía** de las criaturas oprimidas de bosque. Cada vez que la Alianza coloca una ficha de simpatía, obtiene puntos de victoria. Cuanta más simpatía haya en el mapa, más puntos obtiene. Ganarse la simpatía del pueblo requiere **simpatizantes**, cartas en el tablero de la Alianza. Estos simpatizantes también pueden ser usados en una **revuelta** violenta. Una revuelta establece una nueva **base**, lo que permite a la Alianza entrenar a oficiales que incrementan su flexibilidad militar.

La Alianza es experta en la **Guerra de Guerrillas**. Cuando defiende en batalla, la Alianza usa la tirada de dado más alta y el atacante usa la más baja.

Simpatizantes, simpatía e indignación

Para actuar como la Alianza, a menudo gastas **SIMPATIZANTES**: cartas en tu montón de simpatizantes. Los simpatizantes están separados de tu mano de cartas y sólo puedes gastar simpatizantes por su palo. Por ejemplo, no podrías fabricar una carta del montón de simpatizantes, ni jugar una carta de emboscada desde allí para asestar golpes.

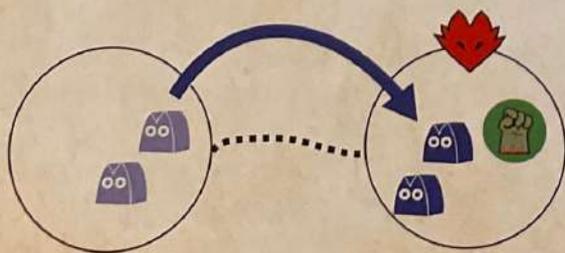
Límite de simpatizantes:
Si no tienes ninguna base en el mapa, sólo puedes tener hasta cinco simpatizantes. Descarta el exceso de cartas.

Los simpatizantes se suelen gastar para colocar fichas de simpatía. Colocar simpatía es tu manera principal de obtener puntos de victoria y la simpatía te puede proporcionar más simpatizantes a través de la **INDIGNACIÓN**.

Cuando otro jugador retire una ficha de simpatía o mueva guerreros a un claro con una ficha de simpatía, debe añadir una carta de su mano correspondiente a ese claro a tu montón de simpatizantes. Si no puede darte dicha carta, te muestra su mano y luego tú robas una carta del mazo y la añades a tu montón de simpatizantes.

Ejemplo - Indignación

El Nido querría moverse al claro de zorro.
Como tiene una ficha de simpatía, debe pagar una carta de zorro al montón de simpatizantes de la Alianza.



Luego, el Nido batalla en el claro de zorro y retira la ficha de simpatía. Ahora debe pagar otra carta de zorro al montón de simpatizantes. El Nido paga una carta de ave. Si no hubiera podido pagar, la Alianza hubiera robado una carta del mazo para añadirla a su montón de simpatizantes.

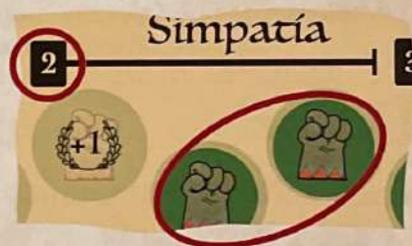
Alba

Puedes iniciar una revuelta cualquier número de veces y luego extender la simpatía cualquier número de veces. En esta fase usas cartas únicamente de tu montón de simpatizantes.

- » **Revuelta:** Gasta dos simpatizantes correspondientes a un claro con simpatía. Retira todas las piezas enemigas de él y coloca allí la base correspondiente. Luego, coloca guerreros allí igual al número de claros con simpatía correspondientes al claro de la revuelta, incluyendo a este último. Finalmente, coloca un guerrero en la zona de oficiales.

Cuando retires una base, deberás retirar la mitad de tus oficiales y descartar todos los simpatizantes correspondientes a esa base, ¡incluidos tus simpatizantes ave!

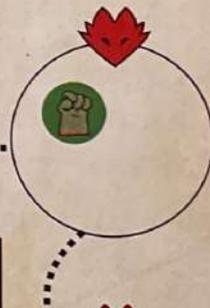
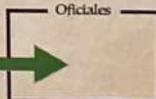
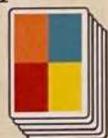
- » **Extender simpatía:** Coloca una ficha de simpatía en un claro sin simpatía adyacente a un claro con simpatía, si es posible. En caso contrario, colócala en un claro cualquiera a tu elección. Debes gastar tantos simpatizantes correspondientes a ese claro como muestre el coste de tu contador de simpatía. Si el claro objetivo tiene tres o más guerreros de otro jugador, debes gastar un simpatizante correspondiente adicional para colocar simpatía en él.



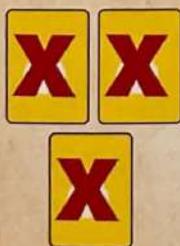
Ejemplo - Alba

Al principio del Alba, la Alianza ve un claro de zorro con simpatía como un objetivo principal para una revuelta, así que gasta una carta de zorro y una de ave de su montón de simpatizantes.

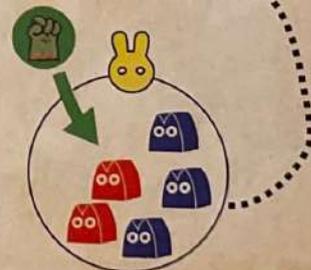
Montón de simpatizantes



Esta revuelta retira el nido del Nido y dos guerreros del Marquesado, y la Alianza obtiene un punto de victoria por el nido retirado. Como la Alianza tiene tres claros de zorro con simpatía, coloca tres guerreros y una base de zorro en el claro de zorro de la revuelta y un guerrero en su zona de oficiales.



Luego, la Alianza quiere colocar una ficha de simpatía en un claro de conejo. Se trata de la cuarta ficha, así que le cuesta dos simpatizantes de conejo. Además, como el Nido tiene tres guerreros allí, el coste aumenta a tres simpatizantes de conejo. La Alianza coloca la simpatía y obtiene un punto de victoria.



Día

Puedes realizar las siguientes acciones. A diferencia del Alba, estas cartas deberán ser jugadas desde tu mano, **no** desde tu montón de simpatizantes.

- » **Fabricar:** Fabrica una carta, activando fichas de simpatía.
- » **Movilizar:** Añade una carta de tu mano a tu montón de simpatizantes.
- » **Entrenar:** Gasta una carta correspondiente a una base construida, para colocar un guerrero en la zona de oficiales. Este guerrero es ahora un **OFICIAL**.

Tus **oficiales** determinan el número de operaciones militares que puedes llevar a cabo durante la Noche. Sin oficiales, ¡no podrás moverte ni batallar con tus guerreros! Entrenar a oficiales te permitirá, además, reclutar a nuevos guerreros y colocar fichas de simpatía sin gastar simpatizantes.

Noche

Puedes llevar a cabo tantas operaciones militares como oficiales tengas.

- » **Mover:** Mueve una vez.
- » **Batallar:** Inicia una batalla.
- » **Reclutar:** Coloca un guerrero en un claro con una base.
- » **Organizar:** Retira uno de tus guerreros de un claro sin simpatía para colocar una ficha de simpatía en él. Obtén los puntos de victoria revelados.



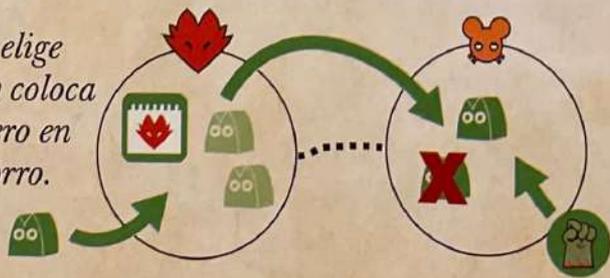
Después de terminar tus operaciones militares roba una carta, más una carta adicional por cada bonus de robo descubierto en tu tablero de facción. Si tienes más de cinco cartas en la mano, descarta cartas a tu elección hasta quedarte con cinco.

Ejemplo - Operaciones militares

Es el inicio de la Noche. La Alianza tiene tres oficiales, así que puede llevar a cabo tres operaciones.



Primero, elige reclutar y coloca un guerrero en su base zorro.



Después, mueve a dos guerreros a un claro de ratón adyacente.

Finalmente, se organiza, retirando uno de sus guerreros en dicho claro para colocar una ficha de simpatía y ganar los correspondientes puntos de victoria.

El Vagabundo

El Vagabundo juega en todos los bandos de este conflicto, y se crea amigos y enemigos de la manera que más le convenga mientras, a la vez, cumple **misiones** que le otorgan renombre en el bosque. El Vagabundo obtiene puntos mejorando sus **relaciones** con otras facciones o retirando piezas de las facciones que le son hostiles.

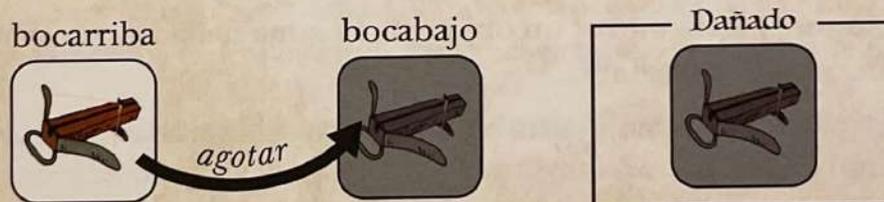
Como el Vagabundo es **Errante y Solitario**, no puede gobernar un claro o impedir que otro jugador lo haga, pero también es **Grácil**, así que se puede mover sin importar quién gobierna su claro.

El Vagabundo solo tiene una pieza: el **PEÓN DE VAGABUNDO**. Este peón se puede mover y batallar como un guerrero, pero no es un guerrero. Este peón nunca puede ser retirado.

Objetos

Para moverse y actuar eficazmente como el Vagabundo, tienes que gestionar tus **OBJETOS**, y aumentar su número y variedad explorando las **RUINAS** de bosque y ayudando a otras facciones.

En cualquier momento, un objeto puede estar **DAÑADO** o **NO DAÑADO**, y un objeto puede estar bocarriba o bocabajo. Puedes **AGOTAR** un objeto no dañado bocarriba para realizar una acción.



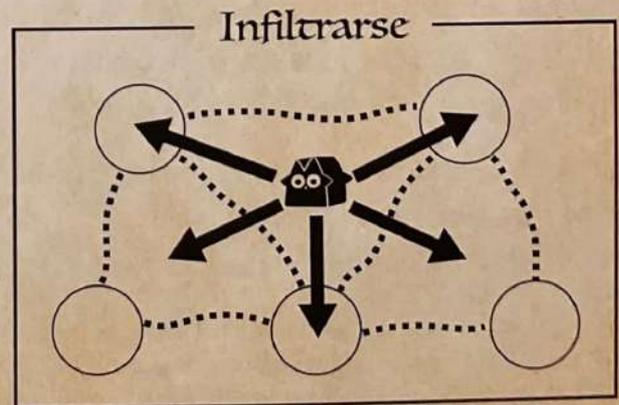
Mientras no estén dañados, , , y se almacenan en sus contadores respectivos, mientras que tus otros objetos se almacenan en tu hatillo. La cantidad de objetos que puedes llevar en tu hatillo es limitada, y tendrás que descartarte de objetos durante la Noche si superas esa cantidad.

Alba

Da la vuelta a dos objetos agotados por cada que esté bocarriba al inicio de tu Alba. Luego, pon bocarriba tres objetos agotados más.

Luego puedes infiltrarte: Puedes moverte a un espacio de bosque o claro adyacente sin agotar (aunque sea hostil).

¡Infiltrarse es la única manera que tienes de acceder a un bosque!



Día

Puedes realizar varias acciones agotando objetos que estén bocarriba (*ponlos bocabajo*).

- » **Mover:** Agota una  para mover una vez.
- » **Batallar:** Agota una  para iniciar una batalla.
- » **Golpear:** Agota una  para retirar un guerrero de tu claro. Si un jugador no tiene guerreros en ese claro puedes retirar un edificio o una ficha de ese jugador en su lugar.
- » **Explorar:** Agota una  para tomar un objeto de debajo de una ruina en tu claro. Luego, obtén un punto de victoria y retira la ruina del mapa.
- » **Ayudar:** Agota cualquier objeto, y entrega una de tus cartas correspondientes a tu claro a cualquier jugador con piezas allí. Luego, puedes tomar un objeto de la zona de objetos fabricados de ese jugador.
- » **Misión:** Elige una misión correspondiente a tu claro y agota los dos objetos indicados en dicha misión para completarla. Coloca la misión en tu zona de juego y luego revela una nueva misión. Puedes obtener un punto de victoria por cada misión correspondiente que hayas realizado, incluida esta última, o BIEN robar dos cartas del mazo.
- » **Fabricar:** Revela una carta de tu mano y agota el correspondiente número de  para fabricarla. Todos tus  se corresponden con tu claro.
- » **Reparar:** Agota un  para mover un objeto de tu zona dañados a tu hatillo. Su estado (bocarriba o bocabajo) no cambia.
- » **Acción de personaje:** Agota una  para realizar la acción indicada en tu carta de personaje.

Noche

Si estás en un bosque, mueve todos los objetos de tu zona dañados al hatillo o su contador, y colócalos bocarriba.

Luego roba una carta, más una carta adicional por cada  en su contador. Si tienes más de cinco cartas en la mano, descarta cartas a tu elección hasta quedarte con cinco.

Finalmente, si tienes más objetos en tu hatillo y zona dañados que tu límite de objetos (seis, más dos por cada  en su contador) debes retirar objetos de tu hatillo hasta llegar a tu límite. Devuelve los objetos retirados de esta manera a la caja del juego.



*Bono de robo
del Vagabundo*

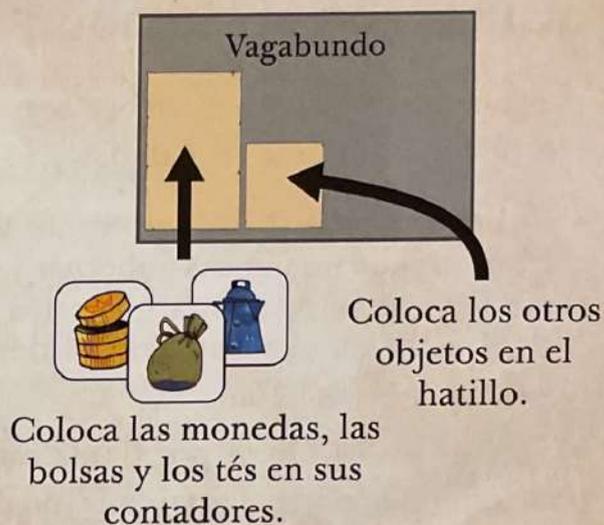
A diferencia de otras facciones, el Vagabundo no descubre bonus de robo, pero en su lugar logra bonus de robo en forma de objetos. Este objeto sólo proporciona el bonus de robo si está bocarriba en su contador correspondiente.

Intercambiar objetos

Puedes mover objetos no dañados bocarrriba , , y  libremente entre tu hatillo y sus correspondientes contadores. Si agotas un , , o , debes moverlo a tu hatillo.

Cuando un objeto está dañado, muévelo a la zona dañados de tu hatillo.

Cuando un repares un objeto con la acción reparar, sácalo de la zona dañados y colócalo en el hatillo. Su estado (bocarrriba o bocabajo) no cambia.



Relaciones

Tu contador de relaciones representa cómo son de aliadas u hostiles las otras facciones contigo.

Puedes mejorar tu relación con una facción dándole cartas a través de la acción ayudar. Durante el mismo turno, debes realizar la acción ayudar **tantas** veces como se muestre entre su espacio de relación actual y el siguiente. Cuando mejoras una relación, obtienes los puntos de victoria indicados en el nuevo espacio. Cuando alcances el espacio Aliado, puedes mover y batallar con los guerreros de esa facción. Para más detalles, ver *La Ley de Root* (9.2.9).

Si alguna vez retiras un guerrero, coloca el marcador de relación de esa facción en la zona de **hostil**. A partir de ese momento, obtienes un punto de victoria cada vez que retires una de sus piezas en batalla durante tu turno además de los obtenidos normalmente por retirar edificios y fichas. Sin embargo, debes agotar una  adicional cuando quieras moverte a un claro con guerreros hostiles en él.

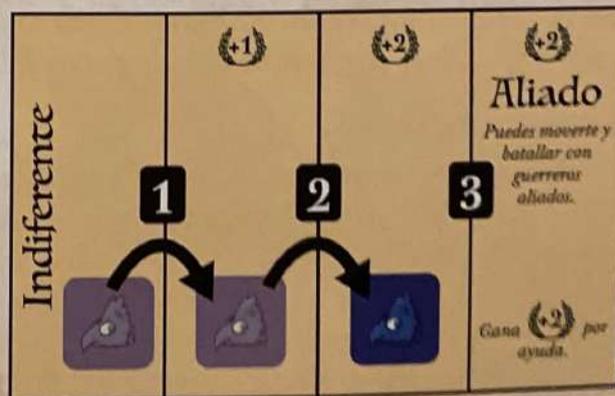
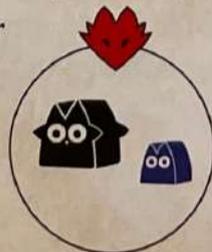
Ejemplo - Ayudar y mejorar relaciones

Al Vagabundo le gustaría mejorar su relación con el Nido.

Ahora mismo comparte un claro de zorro con él, así que puede elegir a esa facción con su acción Ayudar.

Cada vez que ayude, deberá agotar un objeto y entregar una carta de zorro o ave. El Vagabundo decide ayudar tres veces.

El Vagabundo avanza la ficha del Nido dos espacios y obtiene tres puntos de victoria.



Batallar con el Vagabundo

Como no tienes guerreros, debes seguir unas reglas distintas durante las batallas.

- » El peón del Vagabundo no es un guerrero, así que no puedes gobernar y los efectos que se refieren a guerreros no te afectan. Puedes batallar allí donde se encuentre tu peón.
- » Los golpes máximos por tirada están determinados por el total de \sphericalangle no dañadas que tengas, agotadas o no.
- » Recibes golpes dañando objetos a tu elección. Si no te quedan objetos no dañados, ignora el resto de los golpes.
- » Estás indefenso, y recibes un golpe adicional, si no te quedan \sphericalangle no dañadas.



Ejemplo - Vagabundo en batalla

El Vagabundo está en un claro con tres guerreros del Marquesado. Tiene dos espadas bocarrriba en su hatillo. Tras una larga y fructífera relación con el Marquesado, el Vagabundo se dispone a traicionar a su amigo.

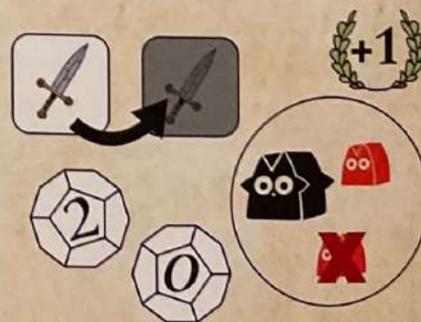
La primera batalla

El Vagabundo agota una espada para iniciar una batalla contra el Marquesado. El Marquesado no juega una carta de emboscada. El Vagabundo tira los dados y saca un 1 y un 1. El Vagabundo asesta un golpe y mueve el marcador de relación del Marquesado a hostil. El Marquesado también asesta un golpe, así que el Vagabundo decide dañar la espada agotada.



La segunda batalla

Decidido a seguir con la batalla, el Vagabundo agota su segunda espada. El Marquesado no juega una carta de emboscada. El Vagabundo tira los dados y saca un 2 y un 0. Con sólo una espada no dañada, el Vagabundo sólo puede asestar un golpe. Como ha retirado un guerrero de una facción hostil, el Vagabundo obtiene un punto de victoria.



Cartas de dominancia

El mazo contiene cuatro cartas de dominancia, una de cada palo. Como las cartas de emboscada, estas cartas no pueden ser fabricadas, pero pueden ser gastadas por su palo.

Cuando descartas o gastas una carta de dominancia por su palo, ¡no la descartes! En su lugar, colócala cerca del mapa. Cualquier jugador, durante su fase de Día, puede tomar una carta de dominancia que esté cerca del mapa gastando una carta del palo correspondiente.

Cambiar tu condición de victoria

Durante tu Día, si tienes al menos 10 puntos de victoria, puedes jugar una carta de dominancia de tu mano a tu zona de juego para **ACTIVARLA**. Retira tu marcador de puntuación del contador de puntuación. Para el resto de la partida, sólo podrás ganar si cumples la condición de victoria indicada en tu carta de dominancia activada.

Tu carta de dominancia activada no se tiene en cuenta para el límite de cartas que puedes tener en tu mano y no puede ser retirada del juego ni intercambiada con otra.

Formar una coalición con el Vagabundo

El Vagabundo no puede gobernar claros, pero puede jugar cualquier carta de dominancia para formar una **COALICIÓN** con el jugador que tenga la puntuación más baja en ese momento y que no sea el propio Vagabundo. Si hay un empate para la puntuación más baja, el Vagabundo elige el jugador con el que quiere formar la coalición.

Cuando forma una coalición, el Vagabundo retira su marcador de puntuación del contador de puntuación y lo coloca en el tablero del jugador con el que ha formado la coalición. El Vagabundo gana también si el jugador con el que ha formado la coalición gana la partida.

¡Un Vagabundo puede formar una coalición incluso con una facción hostil! En tal caso, el Vagabundo mueve el marcador de relación de su compañero al espacio Indiferente.



Escenarios

Root se puede jugar con muchas combinaciones de facciones. La siguiente lista no es exhaustiva. Otras combinaciones son posibles, pero podrían ser más frágiles y, por lo tanto, requieren de jugadores expertos y agresivos. Ofrecemos aquí algunas combinaciones recomendadas (*marcadas con una antorcha*) que son ideales para que nuevos jugadores conozcan el juego.

Cuando juguéis con dos jugadores, no uséis las cartas de dominancia. La partida para dos jugadores debería jugarse a 2 partidas (cada una dura 30-45 minutos). Después de la 1a partida, los jugadores deberían anotar su puntuación e intercambiar las facciones. Al terminar la 2a partida, cada jugador totaliza sus puntos en las 2 partidas - el que tenga más ¡gana!

Dos jugadores



Nido contra Marquesado es ideal para aprender el juego a dos. El Nido debe crecer de manera explosiva para mantener al Marquesado a raya.



Las partidas a dos jugadores con la Alianza ofrecen a los jugadores de la Alianza una oportunidad de afinar sus habilidades en situaciones difíciles. Normalmente lo tienen más fácil contra el Nido, pero revueltas en el momento correcto y una movilización rápida también pueden acabar con el Marquesado.



Aquí el Nido debe ir con cuidado y construir un decreto que pueda resistir a los gráciles ataques del Vagabundo.

Tres jugadores



La lucha entre el Marquesado y el Nido será la característica definitoria de estas partidas. Tanto el Vagabundo como la Alianza deben andar con cuidado a la hora de escoger a sus amigos y no crear una situación que más tarde no puedan controlar.



Aquí, el Vagabundo tendrá un amigo natural en la Alianza. Ambos deberían vigilar las victorias por dominancia y no olvidarse de desarrollar su fuerza militar.

Cuatro jugadores



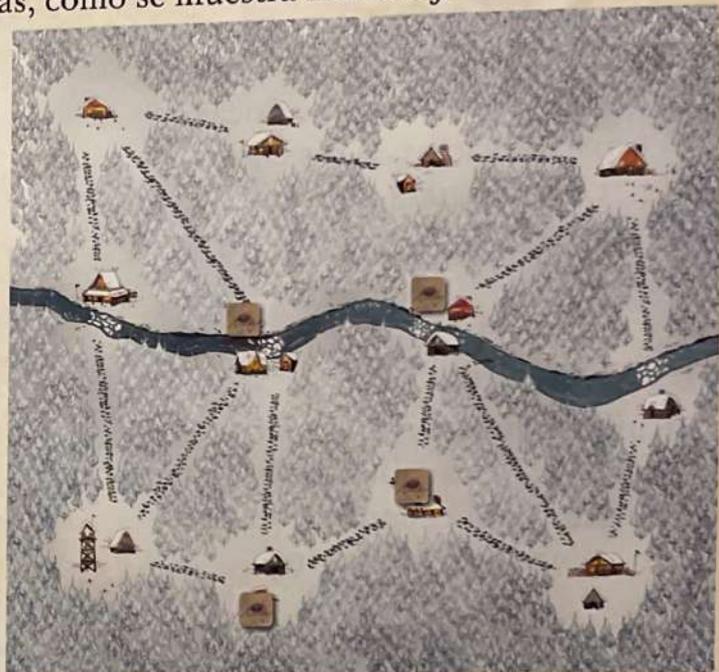
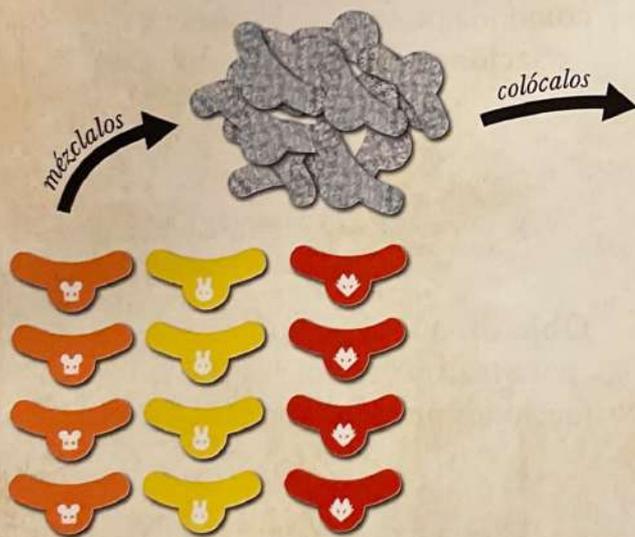
Con el mapa atestado de entrometidos, el Marquesado no debe olvidarse de controlar el bosque con la esperanza de obtener unos puntos de victoria extra. Si pierde el control, no le será fácil recuperarlo.

El Mapa de Invierno

El reverso del mapa es el mapa de invierno. Se puede jugar una partida en este mapa con cualquier combinación de facciones, pero se recomienda que sólo lo usen jugadores experimentados.

Preparación

Antes de jugar con el mapa de invierno, toma las 12 fichas de palo, ponlas bocabajo y mézclalas. Luego, coloca una ficha de palo cerca de cada claro del mapa. Cuando todos los claros tengan una ficha asignada, revélalas y prepara la partida de manera normal. Presta atención a la colocación distinta de las ruinas, como se muestra más abajo.



El río revuelto

En el mapa de invierno, el río divide los bosques como si fuera un camino.

Una advertencia

En el mapa de invierno, el azar de los palos de claro puede plantear muchos retos a cada facción. Ten en mente la geografía del mapa cuando escojas tu facción y comprende que ciertas facciones pueden obtener ventajas o desventajas según cada disposición posible.

Nota de 2tomatoes games: A veces se dan errores durante el proceso de fabricación. Si crees que alguna parte de tu juego está dañada o simplemente no se ha incluido en la caja, por favor contacta con nosotros en 2tomatoesgames.com y estaremos encantados de trabajar contigo para solucionar el problema.

Glosario de Piezas



Guerreros, se pueden mover por el mapa y batallar con piezas de otros jugadores. Cuentan para gobernar.



Fichas, se pueden colocar en los claros pero no ocupan espacios. No cuentan para gobernar.



Edificios, empiezan en los tableros de facción y se pueden colocar en espacios vacíos en los claros. Cuentan para gobernar.



Marcadores, que cuentan cosas como los puntos de victoria y las relaciones del Vagabundo con otras facciones.



Ruinas, que ocupan espacios en los claros. El Vagabundo las puede explorar para encontrar objetos y vaciar sus espacios.



Objetos, que el Vagabundo agota para realizar acciones. Todas las facciones pueden fabricar objetos.



El peón del Vagabundo, se puede mover por el mapa y batallar con piezas de otros jugadores. No es un guerrero y no cuenta para gobernar.

Piezas de Fabricación



El Marquesado fabrica con talleres.



La Alianza fabrica con simpatía.



El Nido fabrica con nidos.



El Vagabundo fabrica con martillos.



¿TIENES MÁS PREGUNTAS?

LEE *LA LEY DE ROOT* O BIEN MIRA LOS VÍDEOS EXPLICATIVOS EN NUESTRO CANAL DE YOUTUBE (ESCAÑA EL CÓDIGO QR PARA ACCEDER A LOS VÍDEOS)

