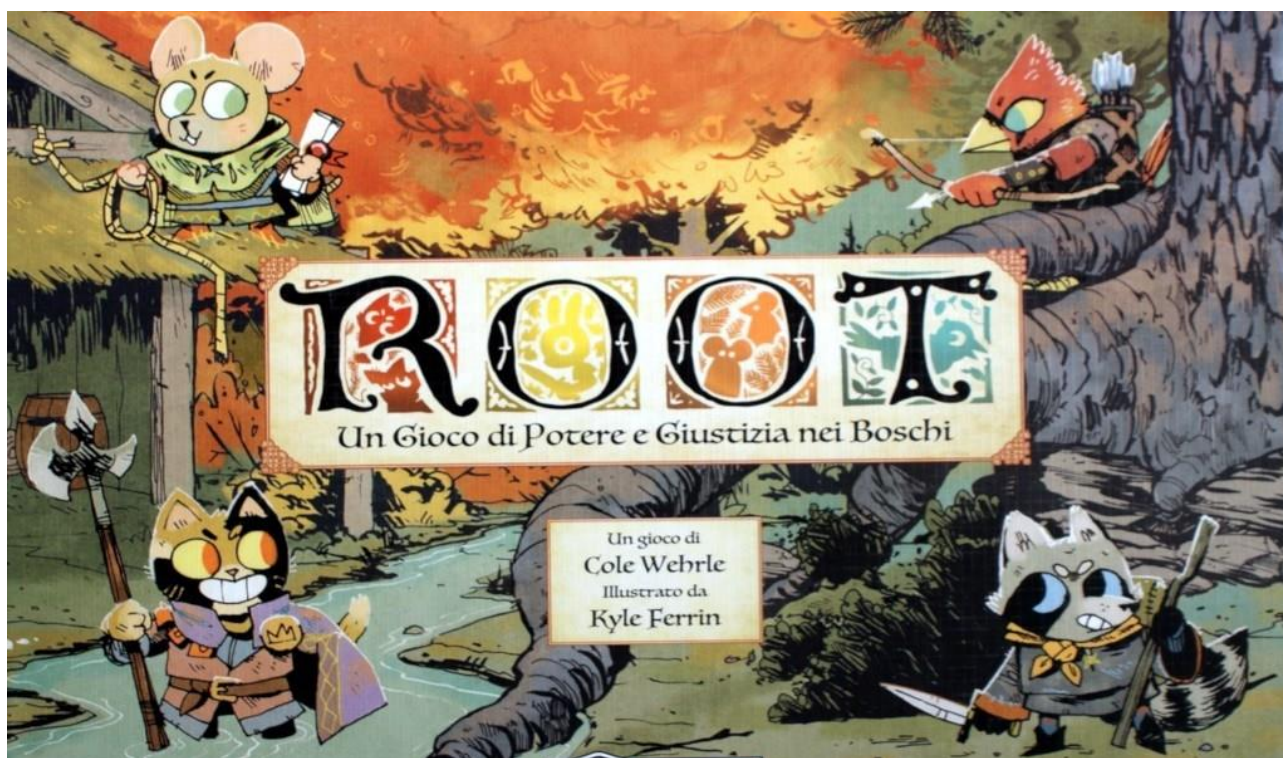


LA LEGGE DI ROOT

Il bosco “asimmetrico” in rivolta



Introduzione

La legge di Root (che da ora in poi chiameremo solo **Root**) è un gioco di conquista e combattimenti per 2-4 giocatori, ambientato in una foresta dove vivono diverse specie di animali. Ogni partecipante (di età non inferiore ai 12 anni) avrà la responsabilità di guidare una di queste razze, ognuna delle quali ha caratteristiche e capacità molto diverse dalle altre.

Una partita dura mediamente dagli 90 ai 120 minuti, salvo casi clamorosi (e molto rari) in cui una delle razze riesca a prendere decisamente il potere. Per questo è importante che i partecipanti abbiano tutti la stessa esperienza del gioco o, per lo meno, sappiano abbastanza bene le capacità di ognuna delle razze.

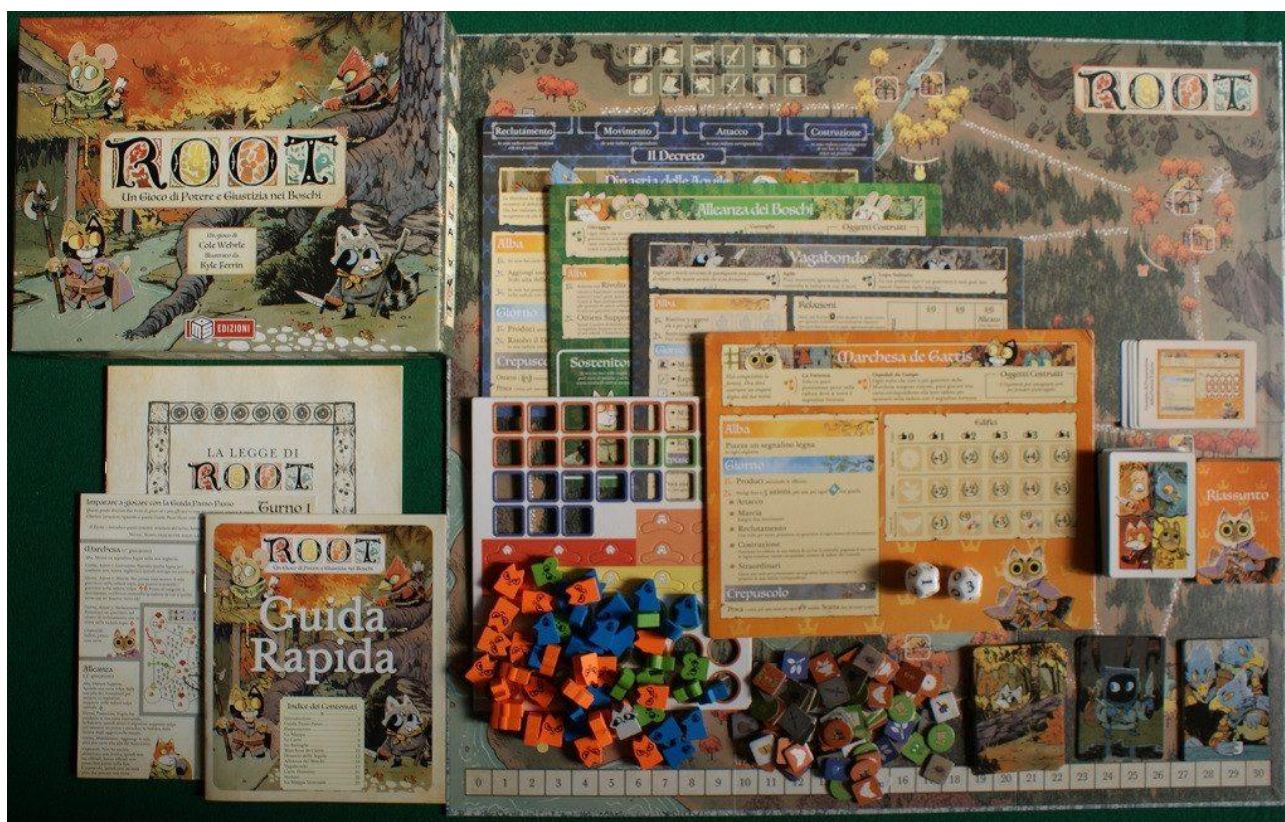
Il gioco è perfettamente “**asimmetrico**” perché le quattro diverse razze di animalotti del bosco in lotta fra loro hanno poteri e capacità molto diversi: gatti selvatici, aquile, roditori e procione anche quando eseguono azioni simili lo fanno con modalità del tutto proprie.

L'espansione "**La compagnia del fiume**" introduce due nuove razze, Lucertole e Compagnia del Fiume che hanno le simili peculiarità.



Lo staff di MS Edizioni viene premiato a PLAY dopo aver saputo della nomina GOBLIN MAGNIFICO 2019[/caption]

Root (che può essere considerato l'evoluzione di “[Vast: The Crystal Cavern](#)”, dello stesso autore e altrettanto asimmetrico) ha tra l'altro vinto il Premio “**Goblin Magnifico 2019**” che viene assegnato ai giochi dell’anno precedente che si sono particolarmente distinti fra i giocatori più esperti. Attendiamo quindi l'autore al PLAY 2020 per ricevere la meritata “corona”. Ecco intanto un [resoconto](#). Root è localizzato in italiano da **MS Edizioni** che, come consolidata tradizione, ha curato le regole ben oltre la sterile traduzione, provvedendo a razionalizzarlo ed inserendo tutte le correzioni e le modifiche che l’autore ha voluto apportare ascoltando la comunità dei giocatori che lo avevano provato dopo il debutto del gioco lanciato originariamente su [Kickstarter](#).



I componenti.

Unboxing

La scatola di **Root** risponde perfettamente ai criteri che ogni buon editore dovrebbe seguire per risparmiare materiali inutili e compattare al massimo i componenti: essa contiene infatti un termoformato di plastica con tre vaschette diverse (per le carte, i segnalini, i dadi, ecc.) e di altezza inferiore alla scatola di circa 3 centimetri, in modo da coprire i componenti minuti con la mappa, le plance personali ed il regolamento.

All'interno ci sono ben tre libretti di istruzione: il Regolamento vero e proprio (La legge di Root), la Guida Rapida e la Guida Passo-Passo. Contiene anche le regole per giocare l'espansione "La Compagnia del fiume". Ne parleremo a fine della recensione, ma già il fatto che le regole si trovino all'interno della scatola base è un indizio di come possiamo considerare questa espansione un semplice frazionamento. In questo modo è possibile approcciare Root ad un costo più contenuto ma consideratele come due parti di un solo insieme.

Per giocare a **Root** occorre innanzitutto studiare bene il Regolamento, in particolare quando si parla delle caratteristiche specifiche delle diverse razze: per facilitare questo approccio la Guida Passo-Passo propone due turni di una ipotetica partita e se i giocatori avranno la pazienza e l'accortezza di giocarla seguendo le dettagliate istruzioni si troveranno poi molto avvantaggiati nello studio delle regole di base. Ogni giocatore ha di fatto un suo set di regole, quindi tenetelo ben a mente quando scegliete con chi giocare perché gli altri difficilmente potranno aiutarvi durante la partita.



I simpatici animaletti del bosco di Root, ma non lasciatevi ingannare dalle apparenze perché sono tutti feroci guerrieri.

Naturalmente l'occhio dei giocatori cadrà subito sugli animaletti "stilizzati" di legno colorato che rappresentano le unità "militari" del gioco: nella foto qui sopra si distinguono i gatti (arancioni), le aquile (blu), i roditori dell'Alleanza (verdi) ed un procione (grigio). Un solo procione? E poi come mai ogni razza ha un diverso numero di unità? Se vi state ponendo queste domande significa che non siete stati abbastanza attenti: vi avevamo pur detto che ogni razza agisce secondo "leggi" sue proprie, e questo riguarda anche il numero delle unità ed il modo con cui esse verranno utilizzate.

La confezione comprende anche due grossi dadoni di plastica bianca a 12 facce (ma con le sole cifre 0-1-2-3 ripetute tre volte ognuna) ed un tabellone che mostra il terreno, con 12 radure, ognuna delle quali è caratterizzata da un simbolo e da un colore: volpe (rosso), coniglio (giallo) e topo (arancione). Il tabellone è stampato sui due lati: da una parte si vede la foresta in estate, tutta verde e colorata, e dall'altro in inverno, bianca di neve e con tante piccole accortezze che la fanno diventare una mappa per giocatori esperti. Una rete di sentieri collega le varie radure ed un fiume l'attraversa al centro: nella scatola base ha funzioni meramente estetiche ma con l'espansione può diventare un importante elemento strategico. Ogni radura ha inoltre uno o più spazi per gli edifici (delle caselle quadrate) che saranno costruiti durante la partita.

Componenti della Fazione			
Guerrieri	Edifici	Segnalini	Altri Pezzi
 ×25	 ×6 Segherie  ×6 Officine  ×6 Centri di Reclutamento	 ×8 Legna  ×1 Fortezza	(nessuno)

Complessità	Utilizzo Carte	Interpretare la Marchesa Come Marchesa de Gattis volete trasformare i Boschi in una potenza industriale e militare. Ottenete punti ogni volta che posizionate un edificio sulla mappa. Più edifici dello stesso tipo avete sulla mappa, più punti ottenete. Per sostenere la costruzione, dovete alimentare e proteggere una complessa e diffusa produzione di legna. Costruire infrastrutture rende più efficienti i vostri turni e vi aiuta a pescare più carte: non esitate ad essere aggressivi per assicurare alla vostra espansione lo spazio vitale necessario. Il vostro esercito è molto numeroso e vi permette, se necessario, di agire con il pugno di ferro. Il fulcro del vostro potere è la Fortezza della Marchesa de Gattis, una struttura così imponente che nessun'altra fazione può posizionare pezzi nella radura dove è stata costruita. Proteggetela bene! Finché la Fortezza rimane in gioco, ogni volta che dovete rimuovere uno o più dei vostri guerrieri, i vostri Ospedali da Campo vi permettono di spendere una carta corrispondente alla radura dei guerrieri per posizionarli nella radura della fortezza.
BASSA	MEDIO	
Aggressività	Produttività	
MEDIA	MEDIA	

Preparazione (A)

- 1^a Posiziona il segnalino **Fortezza** in una radura a tua scelta in un angolo della mappa (i segnalini non occupano gli spazi nelle radure).
- 2^a Posiziona 1 **guerriero** in tutte le radure ad eccezione di quella nell'angolo diagonalmente opposto a quello con il segnalino Fortezza (posiziona 11 guerrieri in totale).
- 3^a Posiziona 1 **segheria**, 1 **officina** e 1 **centro di reclutamento** tra la radura con il segnalino Fortezza e le radure adiacenti (posiziona 3 edifici in totale, gli edifici occupano gli spazi nelle radure).
- 4^a Gira questa plancia e riempi gli spazi dei tracciati Edificio (tranne quello più a sinistra di ogni tracciato) con **segherie**, **officine** e **centri di reclutamento**.



Il retro della plancia personale mostra il set-up di ogni razza. Nella foto vediamo quello dei gatti selvatici.

Ci sono poi quattro grandi plance personali stampate anch'esse su entrambi i lati: il retro (vedere l'esempio della foto qui sopra) si utilizza per la preparazione iniziale ed elenca tutti gli elementi da prendere per ogni singola razza, mentre il fronte serve per ricordare le azioni possibili in ogni fase del turno, gli oggetti o gli edifici disponibili, i Punti Vittoria (PV) e come si guadagnano, ecc.

Gli ultimi componenti di **Root** sono un centinaio di tessere e/o gettoni (da de-fustellare e distribuire ai giocatori secondo le richieste del set-up) e le carte: con queste ultime bisogna preparare diversi mazzi, ognuno con uno scopo ben preciso, e quindi suggeriamo di preparare bustine diverse per ognuno di essi (li vedremo più in dettaglio fra poco).

I materiali sono di buona fattura, robusti e graficamente allettanti, perfettamente adatti al servizio per cui sono stati progettati: consigliamo tuttavia di imbustare le carte perché se ne farà un uso intenso-



Il set up del gioco.

Preparazione (Set-Up)

C'è un punto da tenere ben presente ancora prima di mettere mano ai componenti. Le fazioni a **Root** tendono sempre a bilanciarsi fra loro attraverso varie forme di interazione diretta: i giocatori incidono sempre e comunque pesantemente sui propri avversari, aiutandoli o attaccandoli. E' quindi importante che i partecipanti abbiano più o meno tutti le stesse abilità o il gioco si sbilancerà. Avevamo già parlato a fondo di questo aspetto nella recensione di [Vast le caverne di Cristallo](#): in Root questo aspetto è di parecchio mitigato ma non del tutto assente. Se contrapponete quindi, per esempio, un giocatore "aquila" inesperto a un giocatore "gatto" scafato, gli altri 2 giocatori saranno probabilmente costretti per tutta la partita a cercare di contrastare lo strapotere delle Marchesa de Gattis.

Il set-up è un po' elaborato ma è necessario eseguirlo con cura proprio perché ogni fazione ha delle prerogative sue proprie, tant'è vero che, come abbiamo appena visto, ogni razza ha un suo schema preparatorio. Dividere i materiali in sacchetti diversi aiuterà a ridurre i tempi di preparazione. Per le prime partite si consiglia inoltre di utilizzare il tabellone sul lato estivo.

Su 11 delle radure verrà posato un guerriero della fazione "Marchesa de Gattis" (arancioni) la quale dovrà anche scegliere una radura d'angolo per piazzarvi la sua fortezza ed uno dei tre edifici iniziali (segheria, officina e centro di reclutamento), mentre gli altri due saranno posti a scelta in radure vicine. Restano in riserva 14 guerrieri ed una manciata di gettoni "Legno". La foto qui sotto mostra la plancia dei Gatti con i guerrieri rimasti in riserva (in alto) e tutti gli edifici disponibili, ognuno dei

quali assegnerà da 1 a 4 PV: si intravede anche l'angolo della mappa dove i Gatti hanno già installato la loro fortezza ed una segheria (In basso a destra).



La plancia della “Marchesa de Gattis”.

Sull'angolo opposto (lasciato vuoto come da regolamento) si dovranno appollaiare 6 guerrieri della “Dinastia delle Aquile (blu) insieme ad uno dei loro edifici (un posatoio): girata la plancia il giocatore dovrà scegliere un leader (fra le quattro carte a sua disposizione) ed inserire i suoi due Visir leali nelle relative caselle del “Decreto” (composto da quattro postazioni sulla parte alta della plancia, come si vede dalla foto sottostante). Da notare che le Aquile hanno ancora in riserva 14 guerrieri e 6 posatoi (le tessere con il ramo d'albero che si vedono al centro della foto).



La plancia delle Aquile. Sulla parte alta si notano le quattro postazioni del Decreto: Reclutamento, Movimento, Attacco e Costruzione.

La fazione “Alleanza dei Boschi” è costituita invece da una serie di piccoli roditori che, non avendo la forza per opporsi militarmente a Gatti ed Aquile, utilizzeranno la “guerriglia” come forma di lotta, cercando innanzitutto di ottenere il “supporto” del resto della popolazione (sotto forma di carte da gioco extra) per piazzare sul terreno, invece di specifici edifici, appositi gettoni “supporto” che valgono da 1 a 4 PV (li vedete nella parte bassa della plancia, nella foto qui di seguito): queste azioni di “sensibilizzazione della popolazione” avvengono di giorno mentre di notte scattano le eventuali azioni militari, purché sia stato previsto prima uno specifico addestramento. Lo scopo della fazione è riuscire a scatenare delle “rivolte” nelle radure (scacciando tutti i guerrieri e gli edifici presenti) per costruire 1-3 basi nella foresta in cui concentrare i suoi guerrieri (li vedete tutti in alto nella foto).



La plancia dell'Alleanza: in basso a sinistra il giocatore accumula le carte "supporto" mentre al centro vedete le tre basi militari e, subito sotto, i gettoni supporto.

Resta l'ultima fazione del gioco base, il "Vagabondo", costituita da una sola pedina che inizialmente deve esser piazzata in una zona di foresta (non in una radura). Per fare PV deve cercare di ottenere l'appoggio o l'alleanza di una o più delle altre fazioni e deve raccogliere una serie di oggetti (ne vedete una parte sulla sua plancia, nella foto che segue) che gli serviranno anche per eseguire le sue azioni. Al set-up il giocatore deve scegliere chi vuole interpretare dei quattro personaggi disponibili (la carta scelta viene messa in basso a destra sulla plancia) e deve prendere dall'apposito mazzo 3 carte "Obiettivo" (le Missioni) che, una volta raggiunti, aggiungeranno PV al suo totale.



La plancia del “Vagabondo” – Il giocatore ha scelto il Viandante come personaggio e sistemato le tessere per le alleanze nella casella iniziale. In basso a sinistra le carte Missione.

Quando tutti i giocatori hanno terminato la preparazione iniziale ricevono 5 carte ed il gioco vero e proprio può partire.

Il Gioco

Una partita a **Root** dura un numero indefinito di turni e si arresta quando una delle fazioni raggiunge i 30 PV. Ogni turno si divide a sua volta in tre fasi ed i giocatori devono eseguirle esattamente nella sequenza indicata qui sotto e seguendo l’ordine di gioco: Gatti, Aquile, Alleanza e Vagabondo:

1. Alba - ogni fazione ha delle azioni specifiche:
 - Gatti: piazzano un gettone “legna” in ogni segheria
 - Aquile: aggiungono 1-2 carte al loro Decreto
 - Alleanza: possono far scoppiare una rivolta e ottengono supporto
 - Vagabondo: riattiva le sue tessere e si muove lungo una scorciatoia
2. Giorno - anche qui azioni differenziate:
 - Gatti: prima producono e in seguito possono fare 3 azioni a scelta fra attacco, marcia,

- reclutamento, costruzione o straordinari (anche ripetute)
- Aquile: producono e poi risolvono le carte nel Decreto
 - Alleanza - producono, aggiungono carte supporto e addestrano ufficiali in preparazione alle azioni militari
 - Vagabondo - utilizza le sue tessere “oggetto” (rovesciandole una dopo l’altra) per seguire le sue azioni: muovere, esplorare, alleanza, missione, incursione, riparazione o produzione.
3. Crepuscolo - ultime possibilità prima della fine del turno (la notte):
- Gatti: pescano una o più carte dal mazzo
 - Aquile: aggiungono PV al loro totale in base ai posatoi in gioco e pescano carte
 - Alleanza: esegue le operazioni militari programmate (movimento, attacco, reclutamento o riorganizzazione) in base al numero di ufficiali addestrati
 - Vagabondo: sistema i suoi oggetti nello zaino e pesca carte



Le carte per le azioni.

La maggior parte delle azioni richiede l’uso delle carte, per cui è il momento di dare loro un’occhiata con l’aiuto della foto qui sopra. Ogni carta mostra un accattivante disegno, stile cartone animato, ma fornisce anche quattro tipi di informazione.

- In alto a sinistra si vede uno dei tre simboli (e colori) corrispondenti alle radure (volpe, coniglio o topo): esso serve ad indicare ai giocatori dove può essere eseguita quell’azione (in pratica nella radura che ha il simbolo corrispondente). Le carte con una zampa d’uccello (come le due a destra nella foto) sono dei Jolly e possono essere usate al posto di un qualsiasi altro simbolo
- in alto a destra possono esserci un nome (Imboscata o Dominio) o dei simboli (pro-memoria di quanto indicato sotto)
- in basso a sinistra ci sono 1-4 simboli (gli stessi che appaiono in alto a destra) che indicano i pre-requisiti per poter eseguire l’azione alla loro destra.
- in basso a destra c’è sempre un riquadro che indica l’azione possibile con quella carta: un bonus immediato (ad esempio con “attrezzatura da viaggio”, la carta in alto a sinistra nella foto, il giocatore prende una tessera “stivale” ed 1 PV; con “investimenti” prende una

tessera “denaro” e 3 PV, ecc.); un bonus permanente (ad esempio: pesca una carta extra, in battaglia dai un danno in più, puoi guardare la mano di un avversario, ecc.); le istruzioni per eseguire l’imboscata o i requisiti per vincere la partita con un Dominio (avere il controllo di X radure, ecc.).

Il giocatore dell’Alleanza, come abbiamo visto, tiene una parte di queste carte in un mazzetto separato (chiamato “Sostenitori”) e le può usare esclusivamente per il simbolo in alto a sinistra: con due simboli uguali per esempio, può far esplodere una rivolta in una radura con quello stesso simbolo.



Le carte “Missione” del Vagabondo.

Il Vagabondo riceve inoltre tre carte “Missione” ad inizio partita e può eseguire una azione “missione” se e quando ha in mano le tessere richieste dalle carte: nella nostra foto, per esempio, la prima carta a sinistra (Aiuto logistico) richiede che il segnalino del Vagabondo sia in una radura “volpe” e che abbia nel suo zaino i segnalini “scarpone e sacchetto”: in cambio il giocatore potrà scegliere se pescare 2 carte nuove (opzione di sinistra) o fare 1 PV per ogni Missione “rossa” già eseguita (inclusa quella appena fatta).

Tutte le azioni sono eseguite in maniera plausibile e lineare: i guerrieri possono spostarsi da una radura all'altra purché abbiano il controllo di almeno una delle due località. Nel caso che in una radura ci siano guerrieri di diverse fazioni è possibile dichiarare come azione un “attacco”, indicando chi si vuole combattere (se ci sono più fazioni).

La risoluzione delle battaglie è molto semplice: si tirano i due dadi e l’attaccante prende il valore più alto mentre al difensore si assegna quello più basso. Questi valori indicano il numero di perdite inflitte all'avversario e se tutti i suoi guerrieri sono stati eliminati si possono usare eventuali ulteriori perdite per distruggere gli edifici o gli altri gettoni (e fare così dei PV extra).

Naturalmente ci sono alcune eccezioni a questa sequenza e dipendono dalle caratteristiche delle razze: i Gatti, per esempio, possono usare una carta con il simbolo di quella radura per portare nella fortezza i guerrieri vinti (senza quindi eliminarli); l’Alleanza usa sempre il valore più alto dei due dadi; ecc.

Qualche considerazione finale

È molto importante tenere sempre presente in che modo si fanno PV a Root perché la partita finisce quando una fazione raggiunge o supera i 30 PV.

Il modo principale per ottenere questi benedetti PV resta quello della “costruzione” dei propri edifici o dei gettoni (per l’Alleanza): ogni tessera posta sul terreno dà infatti da 1 a 4 PV (ma se viene distrutta ritorna sulla plancia personale e il giocatore perde quei PV, mentre il nemico guadagna 1 PV).



Una partita in corso. Come si vede dopo un paio di turni le Aquile hanno cominciato a farsi largo, mentre una rivolta al centro della foresta ha portato allo scoperto le prime truppe dell’Alleanza: il Vagabondo è intento a raccogliere oggetti al centro.

Il Vagabondo fa punti anche alleandosi con le altre fazioni: ogni avanzamento del segnalino delle alleanze infatti assegna 1-2 PV: e naturalmente anche lui guadagna 1 PV per ogni oggetto rubato dalle rovine o agli altri giocatori.

Tuttavia è possibile vincere una partita anche in un altro modo e cioè se si possiede e si gioca al momento opportuno una carta “Dominio”. Esse indicano quali condizioni debbano essere rispettate per ottenere la vittoria (solitamente avere il controllo di un certo numero e/o tipo di radure), ma il giocatore deve resistere per un intero turno (dopo aver giocato la carta) agli attacchi degli avversari: se all’inizio del suo turno successivo le condizioni della carta sono ancora rispettate la partita finisce immediatamente con la sua vittoria ... ma credeteci, è un avvenimento davvero molto raro e le poche volte che è successo è stato a causa della differenza di esperienza fra i giocatori che hanno permesso ad uno di loro di arrivare a condizioni di predominio difficilmente contrastabili.

Per utilizzare al meglio la vostra scatola di Root sarebbe bene che le prime quattro partite fossero giocate sempre dalle stesse persone, ruotando le fazioni e consentendo così a tutti di sperimentare dal vivo cosa significa gestire razze diverse.



Le carte "Leader" delle Aquile.

Dai commenti registrati a fine partita risulterebbe che la razza più "difficile" sia quella delle Aquile, e questo a causa degli obblighi del "Decreto". Non è facile infatti aggiungere 1-2 carte ad ogni turno e programmarle tutte in maniera adeguata, riuscendo ad eseguire correttamente le azioni programmate. Questo è ancora più difficile dopo 4-5 turni, dato che gli avversari, conoscendo le necessità delle Aquile, faranno ostruzione in maniera sempre più dura per impedire loro di risolvere almeno una carta. Questo infatti comporta una "insurrezione" che è una vera iattura: per prima cosa infatti la fazione perde 1 PV per ogni carta giocata nel Decreto; poi deve scartare tutte quelle carte (esclusi i due Visir che sono, in pratica, dei jolly); infine si deve scartare il leader e sostituirlo con uno degli altri, rimettendo i due Visir nelle nuove posizioni e ripartendo con la programmazione.



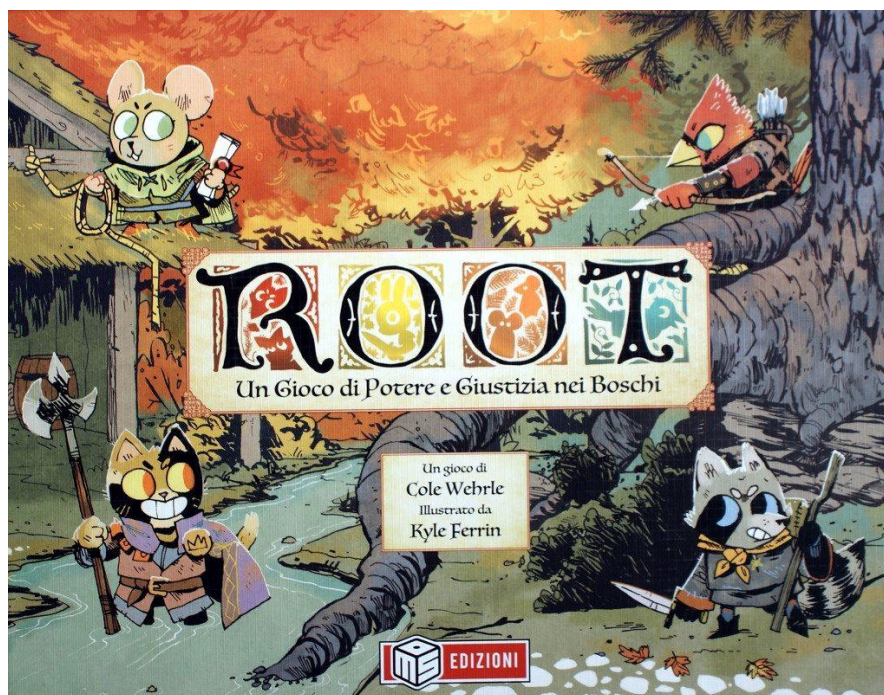
Le tessere degli “oggetti” tanto ricercate dal Vagabondo: da notare che quelle marcate da una “I”, al centro della foto, sono già nello zaino ad inizio partita, mentre quelle con la “R” sono nascoste casualmente sotto le quattro tessere “rovina” da piazzare al centro della foresta[/caption]

Sempre dai soliti commenti risulterebbe invece come il più simpatico sia il “Vagabondo”: avendo una sola pedina da muovere (che tra l’altro può anche attraversare o fermarsi sulle aree boschive all’inizio di ogni turno) e potendo fare azioni soltanto grazie alle tessere degli oggetti i giocatori, nelle primissime partite, si trovano subito a loro agio con quel personaggio/fazione.

In realtà, con un po’ di esperienza in più, ci si accorgerà che non è poi così semplice raccogliere tanti PV con il Vagabondo, anche perché fare avanzare un segnalino di uno spazio nella pista delle alleanze significa comunque cedere all’alleato una delle proprie carte.

Solo verso metà partita, con una bella scorta di tessere, anche il Vagabondo può farsi più baldanzoso e recuperare il ritardo che avrà sicuramente accumulato rispetto agli altri.

In altre parole, e concludiamo, un gioco come Root non può essere affrontato come tutti gli altri: questa “asimmetria” delle razze così sbandierata (e, diremmo anzi “giustamente” perché non è facile realizzare e soprattutto “bilanciare” un gioco con regole così diverse per ogni partecipante) è effettivamente quel qualcosa in più che lo distingue dall’attuale produzione e lo rende davvero unico.



La scatola del gioco.

ESPANSIONE: La compagnia del Fiume

Naturalmente non potremmo congedarci dai nostri lettori senza un piccolo anticipo sull'espansione **Root: La compagnia del Fiume** uscito poche settimane dopo il gioco base.

Si tratta in effetti di una scatolina più piccola che, come potete vedere dalla foto sottostante, contiene comunque parecchi componenti



I componenti della espansione La Compagnia del fiume.

Abbiamo infatti tre plance nuove (per la “Setta delle Lucertole, la “Compagnia del Fiume” ed un secondo “Vagabondo”), alcune carte aggiuntive, due set di unità (azzurre per la Compagnia e gialle per le Lucertole) oltre ad una seconda pedina “Vagabondo (di colore nero per distinguerla dal primo che è grigio). Completa la dotazione una fustella contenente 50 edifici e 15 gettoni, fra cui alcuni pezzi extra che verranno utilizzati in future espansioni.

Le regole aggiuntive includono inoltre alcune variazioni al gioco:

1. Marchesa meccanica: si tratta di introdurre un “giocatore automatico” che può rimpiazzare la razza dei Gatti giocando al posto di un “Umano”.
2. Spie: sono messe in gioco speciali carte “Spia” che possono essere giocate o scartate e riprese con le stesse regole delle carte “Dominio”: esse non permettono di vincere la partita ma aiutano i giocatori a fare azioni extra.
3. Gioco cooperativo: tutti i giocatori si alleano contro la “Marchesa Meccanica” (oppure si può giocare in solitario contro la Marchesa).
4. Campagna in Cooperazione: si uniscono più partite consecutive (sempre contro la Marchesa) ma ad ogni nuova partita i Gatti avranno una forza superiore e quindi diventerà sempre più difficile sconfiggerli.



Le unità della Compagnia del Fiume. O meglio i trafficanti di armi in un bosco sconvolto dalla guerra. In primo piano il nuovo Vagabondo, questa volta di colore nero.

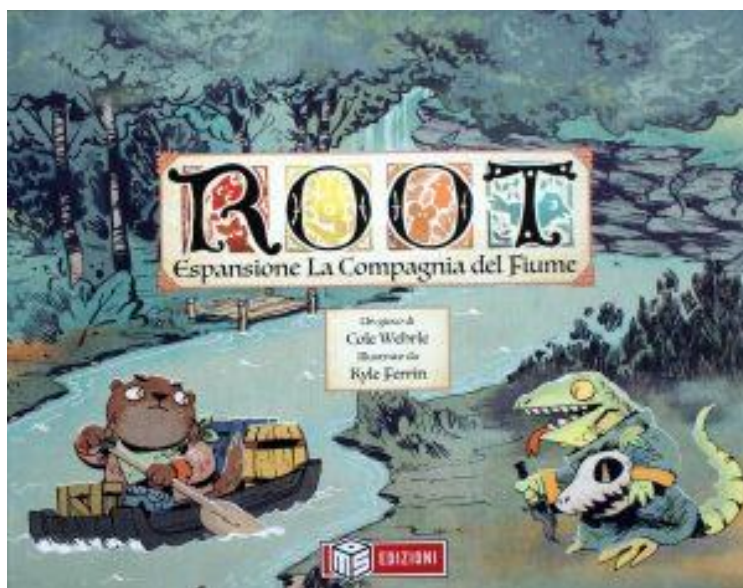
Una delle cose più interessanti di **Root: La compagnia del Fiume** è naturalmente il fatto che ora disponiamo di altre due nuove razze e sarà così possibile giocare da UNO (in solitario) fino a SEI, al costo di almeno 40-45 minuti in più di tempo.

La Compagnia del Fiume può muovere ovviamente lungo il fiume che attraversa la foresta e può offrire i suoi servigi a tutte le altre razze (a pagamento, beninteso): quindi farà PV non solo con le costruzioni dei suoi “Avamposti”, ma anche in base ai fondi risparmiati durante il turno precedente.



Le unità delle Lucertole. O meglio i fondamentalisti religiosi cercano di imporre la loro legge divina.

La Setta delle Lucertole invece si preoccupa di creare dei “Giardini” all'interno delle radure e potrà poi effettuare dei “Rituali” in quei luoghi, ordendo delle cospirazioni. Sono profondamente avverse agli uccelli (per loro le carte con la zampa non valgono come Jolly) ed anche in battaglia sanno bene come cavarsela: ogni morto infatti rinasce immediatamente come “accolito”.



La scatola dell'espansione.

Il secondo “Vagabondo” invece si comporta come quello del gioco base (e riceve la sua scorta di oggetti personali ad inizio partita, previsti appunto nella nuova fustella).

Questa espansione è il naturale complemento di Root e poiché introduce il gioco in solitario e permette anche di riunire ben sei giocatori al tavolo è praticamente “obbligatorio” aggiungerlo alla propria ludoteca

Si ringrazia [MS EDIZIONI](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.

