

ROOT

MANUAL DE REGLAS

*Un juego de Cole Wehrle
Una traducción de Manuel Suffo*

USAR ESTE MANUAL

Root contiene dos manuales, esta referencia a las reglas y una guía para aprender a jugar. Este manual pretende ser unas reglas concisas, concretas y completas. Mientras que muchos jugadores podrán aprender el juego a partir de este manual, los nuevos en la afición deberían comenzar con la guía para aprender a jugar.

El texto en VERSALES define términos clave.

El texto en cursiva da recordatorios y aclaraciones. Los iconos de facción hacen referencia a reglas que son modificadas por la sección de Reglas y Facultades de Facción de la Marquesa, Nido del Águila, Alianza, Vagabundo, Culto o Gente del Río.

1. REGLAS DE ORO

1.1 CONFLICTOS EN LAS REGLAS

1.1.1 **Preferencia.** Si el texto en una carta o tablero de facción entra en conflicto con el texto en el manual de reglas, la carta o tablero de facción tiene preferencia. Si el texto en la guía de aprender a jugar entra en conflicto con el texto en el manual de reglas, el manual tiene preferencia.

1.1.2 **Uso de “No Puede”.** Cualquier regla que use el término “no puede” es absoluto. No puede ser superado por ninguna otra regla, a menos que se indique explícitamente.

1.2 INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA

1.2.1 **Manos.** Los jugadores sólo pueden revelar cartas en su mano si está indicado explícitamente, pero el número de cartas en su mano es información pública.

1.2.2 **Descarte.** La pila de descartes puede ser inspeccionada en cualquier momento.

1.3 NEGOCIACIÓN Y TRATOS

1.3.1 **Acuerdos.** Los jugadores son libres de hablar sobre el juego durante la partida, pero los acuerdos entre los jugadores no son vinculantes.

1.3.2 **Cartas.** Los jugadores pueden darse cartas entre ellos sólo si está indicado explícitamente.

1.4 ESTRUCTURA DEL JUEGO

El turno de cada jugador consta de tres fases: Amanecer, Mañana y Tarde. Después de que un jugador termine las tres fases, el siguiente jugador en sentido horario comienza su turno. El juego continúa hasta que un jugador haya ganado la partida.

2. TÉRMINOS Y CONCEPTOS CLAVES

2.1 CARTAS

Cada carta tiene un PALO que se corresponde con una de las cuatro naciones del bosque: pájaro, zorro, conejo, y ratón. La mayoría de las cartas tienen también un ARTÍCULO o MEJORA para fabricar (3.1).

2.1.1 **Los Pájaros Son Comodines.** Siempre puedes tratar una carta de pájaro como una carta de otro palo, incluso si debes gastar, coger, o dar varias cartas del mismo palo.

I. **Efectos Obligados.** Cuando tengas que descartar o dar cartas de zorro, conejo, o ratón, debes tratar tus cartas de pájaro como el palo activado.

II. **Invertir la Sustitución.** Si tienes que gastar, descartar, coger, o dar una carta de pájaro, no puedes sustituirla con una carta de otro palo.

2.1.2 **Coger Carta del Marzo Común.** Cuando tengas que COGER CARTA, cógela del mazo común. Si el mazo se agota, se baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo.

2.1.3 **Gastar y Descartar a la Pila Común.** Cuando tienes que GASTAR o DESCARTAR una carta, ponla en la pila de descartes común, a menos que sea una carta de dominación (4.3).

2.1.4 **Cartas de Emboscada.** Hay cinco CARTAS DE EMBOSCADA: una de ratón, una de conejo, una de zorro y dos de pájaro. Puedes jugar una carta de emboscada por su palo, pero no tiene ningún artículo ni mejora a fabricar.

También puedes jugar una en batalla para hacer impactos (3.3.1).

- 2.1.5 **Cartas de Dominación.** Hay cuatro CARTAS DE DOMINACIÓN que corresponden a los cuatro palos. Puedes gastar una carta de dominación por su palo, pero no puede ser fabricada. También puedes jugar una para cambiar permanentemente tu condición de victoria (4.3).

2.2 CLAROS Y SENDEROS

El mapa de la Tierra de los Bosques está compuesto de muchos CLAROS conectados por SENDEROS.

- 2.2.1 **Adyacencia.** Un claro está adyacente a todos los demás claros conectados a él por un sendero.
- 2.2.2 **Nación.** Casi todos los claros están alineados con una NACIÓN del bosque: ratón, conejo o zorro.
- 2.2.3 **Espacios.** Cada claro tiene varios ESPACIOS, mostrados como recuadros blancos. Cuando se pone una construcción, ésta llena un espacio libre. No se puede poner una construcción en un claro sin espacios libres.
- 2.2.4 **Ruinas.** Algunos espacios comienzan el juego llenados con RUINAS. Las ruinas sólo pueden ser retiradas por la acción de Explorar del Vagabundo (9.5.6).

2.3 RÍOS

Muchos claros en el mapa están conectados por RÍOS, que actúan como senderos sólo para la Compañía de la Gente del Río. Los ríos no separan claros ni bosques.

2.4 BOSQUES

Las áreas del mapa totalmente encerradas por senderos y claros se denominan BOSQUES.

- 2.4.1 **Adyacencia.** Un bosque está adyacente a todos los claros que lo tocan sin cruzar un sendero, y está adyacente a todos los demás bosques de los que está separado por sólo un sendero.

2.5 PIEZAS

Cada facción tiene varias PIEZAS del mismo color en la parte superior de su tablero de facción. Las piezas están limitadas a las que vienen con el juego. Si tienes que poner, coger, o retirar una pieza pero no puedes, debes poner, coger o retirar el número máximo posible.

- 2.5.1 **Guerreros.** Si tienes que poner un guerrero, lo coges de tu reserva. Si eliminan a uno de tus guerreros, devuélvelo a tu reserva.
- 2.5.2 **Construcciones.** Si tienes que poner una construcción, coges la construcción más a la izquierda de su registro en tu tablero de fac-

ción. Si una de tus construcciones es eliminada, la devuelves al espacio vacío más a la derecha de su registro.

- 2.5.3 **Fichas.** Si tienes que poner una ficha, coges la ficha más a la izquierda de su registro, si hay, o la coges de tu reserva. Si una de tus fichas es eliminada, la devuelves al espacio vacío más a la derecha de su registro, si hay, o a tu reserva.

- 2.5.4 **Peones.** Los peones no pueden ser retirados del mapa.

- 2.5.5 **Artículos.** Si tienes que coger un artículo, lo coges de la reserva común y lo pones en el recuadro de Artículos Fabricados en tu tablero de facción. Si tienes que eliminar un artículo, lo devuelves a la reserva común.

2.6 ÁREA DE JUEGO

Tu ÁREA DE JUEGO es el área alrededor de tu tablero de facción.

2.7 GOBERNANTE

El GOBERNANTE de un claro es el jugador con más guerreros y construcciones combinados en ese claro. (*Las fichas no contribuyen en el gobierno*). Si hay un empate entre jugadores en un claro, nadie es ahí el gobernante.

3. ACCIONES CLAVE

3.1 FABRICAR

Puedes FABRICAR con la mayor parte de las cartas de tu mano ARTÍCULOS o MEJORAS.

- 3.1.1 **Coste.** Para fabricar con una carta, debes usar las piezas de fabricación de las naciones indicadas en la esquina inferior izquierda de la carta. La nación de una pieza de fabricación coincide con su claro. Cada pieza de fabricación sólo puede usarse una vez por turno. Un signo de interrogación tricolor indica una pieza de fabricación de cualquier nación.
- 3.1.2 **Fabricar un Artículo.** Cuando fabricas un artículo, anotas los puntos de victoria indicados, coges el artículo indicado del suministro general y lo pones en tu recuadro "Crafted Items" en tu tablero de facción, después descartas la carta con la que has fabricado.
- 3.1.3 **Fabricar una Mejora.** Cuando fabricas con una carta una mejora, la pones en tu área de juego. Puedes usar el efecto de esta mejora tal como se describe en la carta.
- 3.1.4 **Sin Duplicados.** No puedes fabricar una mejora si ya tienes una mejora del mismo nombre en tu área de juego.

3.2 MOVIMIENTO

Cuando MUEVES, puedes coger cualquier cantidad de tus guerreros o tu peón de 1 claro y moverlos a 1 claro adyacente.

3.2.1 **Debes Gobernar.** Para hacer un movimiento, debes gobernar el claro de origen, el claro de destino o ambos.

3.2.2 **Sin Límite de Movimientos.** Una misma pieza puede mover varias veces por turno. Si vas a hacer varios movimientos, puedes mover el mismo grupo de guerreros o grupos diferentes.

3.3 BATALLAS

Cuando comienzas una BATALLA, eliges un claro donde tengas guerreros o tu peón como el CLARO DE BATALLA. Eres el ATACANTE. Eliges a otro jugador en el claro de batalla para que sea el DEFENSOR.

3.3.1 **Paso 1: Defensor Declara Emboscada.** El defensor puede jugar una carta de emboscada que coincida con el claro de batalla. Si el atacante no frustra esta emboscada, el atacante recibe inmediatamente dos impactos. Si no quedan guerreros atacantes, la batalla acaba inmediatamente.

I. **Emboscada Frustrada.** Después de que el defensor juegue una carta de emboscada, el atacante puede cancelar su efecto jugando también una carta de emboscada que coincida con el claro de la batalla. (*El defensor aún descarta la carta de emboscada jugada*).

3.3.2 **Paso 2: Tirar Dados y Añadir Impactos Extras.** Se tiran ambos dados. El atacante aplicará impactos igual a la tirada más alta, y el defensor lo hará igual a la tirada más baja. Si las tiradas son iguales, el atacante y el defensor recibirán el mismo número de impactos.

I. **Máximo de Impactos.** El máximo de impactos que puedes aplicar con la tirada del dado es igual al número de tus guerreros en el claro de batalla, tanto si eres el atacante como si eres el defensor.

II. **Impactos Extras.** Después de contar impactos de la tirada del dado, el atacante y el defensor pueden añadir IMPACTOS EXTRAS usando facultades especiales u otros efectos en sus áreas de juego. Los impactos extras no están limitados por el número de guerreros en el claro de batalla.

III. **Indefenso.** Si el defensor no tiene guerreros en el claro de batalla, el atacante aplicará un impacto extra.

3.3.3 **Paso 3: Aplicar Impactos.** Atacante y defensor aplican impactos simultáneamente.

Cada impacto elimina 1 pieza. El jugador que recibe los impactos elige qué piezas elimina, pero debe eliminar todos sus guerreros en el claro de batalla antes de eliminar cualquiera de sus construcciones o fichas allí.

4. VICTORIA

4.1 CÓMO GANAR

El primer jugador en llegar a 30 puntos de victoria gana inmediatamente la partida.

4.2 ANOTAR PUNTOS DE VICTORIA

Cada facción tiene una manera única de anotar puntos de victoria, pero cualquier facción puede anotar puntos de victoria como sigue.

4.2.1 **Eliminando Construcciones y Fichas.** Cuando eliminas una construcción o ficha de un oponente, anotas 1 punto de victoria.

4.2.2 **Fabricando Artículos.** Cuando fabricas un artículo, anotas los puntos de victoria indicados en la carta.

4.3 CARTAS DE DOMINACIÓN

El mazo tiene cuatro cartas de dominación, que pueden usarse para ganar la partida sin llegar a los 30 puntos de victoria.

4.3.1 **Activación.** En tu Mañana, si tienes al menos 10 puntos de victoria, puedes jugar una carta de dominación en tu área de juego para activarla. Retiras tu marcador de puntuación del registro de puntuación. Dejas de anotar puntos de victoria.

I. **Dominación de Ratón, Conejo o Zorro.** Ganas la partida inmediatamente si gobiernas tres claros de la nación correspondiente a la carta de dominación al comienzo de tu Amanecer.

II. **Dominación de Pájaro.** Ganas la partida inmediatamente si gobiernas dos claros en esquinas opuestas del mapa al comienzo de tu Amanecer.

4.3.2 **Cartas Activadas.** Una carta de dominación activada no cuenta para tu límite de mano, y no puede ser retirada del juego. No puedes sustituir una carta de dominación activada por otra diferente.

4.3.3 **Usarla por su Palo.** Una carta de dominación puede usarse por su palo. Sin embargo, en vez de ponerla en la pila de descartes, se pone al lado del mapa para mostrar que está DISPONIBLE.

4.3.4 **Coger Cartas Disponibles.** En tu Mañana, puedes coger una carta de dominación disponible a tu mano gastando una carta del mismo palo.

5. PREPARACIÓN INICIAL

5.1 PROCEDIMIENTO DE PREPARACIÓN INICIAL ESTÁNDAR

- 5.1.1 **Paso 1: Asignar Facciones y Jugador Inicial.** Se asigna una facción a cada jugador usando cualquier método. Cada partida debe incluir la Marquesa de Gato, las Dinastías del Nido del Águila, o el Culto del Lagarto, y recomendamos incluir dos de ellas. Se determinan al azar el jugador inicial y el orden de asientos.
- 5.1.2 **Paso 2: Reunir las Piezas de Facción.** Cada jugador coge el tablero de la facción que ha elegido y todas las piezas de su color de facción.
- 5.1.3 **Paso 3: Coger Manos Iniciales.** Se baraja el mazo. Cada jugador coge tres cartas.
- 5.1.4 **Paso 4: Colocación de Ruinas.** Se pone un marcador de ruina en cada espacio con un icono de ruina.
- 5.1.5 **Paso 5: Colocación de Marcadores de Puntuación.** Cada jugador pone su marcador de puntuación en el “o” del registro de puntuación.
- 5.1.6 **Paso 6: Colocación Inicial de Facciones.** Por orden de la preparación inicial (A, B, C, etc.), cada jugador sigue las instrucciones de colocación inicial de su facción, indicadas en su sección de las reglas y en el reverso de su tablero de facción.

6. MARQUESA DE GATO

6.1 EN GENERAL

La Marquesa de Gato ocupa la Tierra de los Bosques y quiere convertirla en una potencia industrial y militar. Cada vez que la Marquesa realiza una de sus construcciones – un taller, aserradero, o reclutador – anota puntos de victoria. Cuantas más construcciones del mismo tipo tenga en el mapa, más puntos anota. Sin embargo, para mantener en marcha la construcción, la Marquesa debe mantener y proteger una economía fuerte e interconectada de la MADERA, lo que la convierte en objetivos fáciles para sus adversarios.

6.2 REGLAS Y FACULTADES DE FACCIÓN

- 6.2.1 **Fabricar.** La Marquesa usa talleres para fabricar durante la Mañana.
- 6.2.2 **El Castillo.** Sólo la Marquesa puede poner piezas en el claro con la ficha de castillo. (*Las piezas pueden entrar en este claro*). Si la ficha de castillo es eliminada, no se puede poner en el mapa otra vez.

- 6.2.3 **Hospitales de Campaña.** Cuando un guerrero de la Marquesa es eliminado, la Marquesa puede gastar cualquier carta para poner inmediatamente ese guerrero en el claro con la ficha de castillo.

6.3 COLOCACIÓN INICIAL DE FACCIÓN

- 6.3.1 **Paso 1: Reunir Guerreros y Madera.** Crea reservas de 25 guerreros y 8 fichas de madera y las pone a su alcance.
- 6.3.2 **Paso 2: Colocación del Castillo.** Pone la ficha de castillo en el claro de esquina que prefiera.
- 6.3.3 **Paso 3: Guarnición.** Pone un guerrero en cada claro excepto en el claro en la esquina opuesta de la ficha de castillo.
- 6.3.4 **Paso 4: Colocación de Construcciones Iniciales.** Pone 1 aserradero, 1 taller, y 1 reclutador entre el claro con la ficha de castillo y los claros adyacentes, en cualquier combinación.
- 6.3.5 **Paso 5: Rellenar Registros de Construcción.** Pone el resto de sus aserraderos, talleres y reclutadores en los registros de Construcción correspondientes de su tablero de facción, rellenando todos sus espacios excepto el espacio más a la izquierda de cada registro.

6.4 AMANECER

Pone una ficha de madera en cada aserradero.

6.5 MAÑANA

Primero, puede fabricar con cartas de su mano, usando talleres. Después, puede hacer hasta tres acciones, más 1 acción por carta de pájaro que juegue, en cualquier orden y combinación, como sigue.

- 6.5.1 **Marcha.** Hace dos movimientos.
- 6.5.2 **Batalla.** Comienza una batalla.
- 6.5.3 **Construir.** Pone una construcción.
 - I. **Elige la Construcción.** Elige si quiere poner un aserradero, taller, o reclutador. Busca la construcción más a la izquierda de ese tipo que quede en su tablero de facción. Debe tener en cuenta el coste de esa construcción, indicado en la parte superior de su columna.
 - II. **Elige Claro y Paga con Madera.** Elige cualquier claro que gobierne. Quita fichas de madera igual al coste de la construcción del claro elegido, de claros adyacentes que gobierne, o de claros conectados al claro elegido por cualquier cantidad de otros claros que gobierne.

III. Colocar la Construcción y Puntuar.

Pone la construcción elegida en el claro elegido, y anota los puntos de victoria revelados en el espacio debajo de la construcción retirada de su tablero de facción.

6.5.4 **Reclutar.** Pone 1 guerrero en cada reclutador. Esta acción sólo puede realizarse una vez por turno.

6.5.5 **Prórroga.** Gasta una carta que se corresponda con el claro de un aserradero, y pone una ficha de madera ahí.

6.6 TARDE

Coge 1 carta, más 1 carta por bono de coger carta no tapado. Después, si tiene más de cinco cartas en su mano, descarta cartas de su elección hasta que tenga cinco.

7. DINASTÍAS DEL NIDO DEL ÁGUILA

7.1 EN GENERAL

Las Dinastías del Nido del Águila restaurar la clase, que una vez tuvieron, a su antigua gloria en la Tierra de los Bosques recuperando el control de los claros del bosque. En su Tarde, el Nido del Águila anota puntos de victoria en base al número de sus RAMAS en el mapa. Cuanto mayor sea su presencia en la Tierra de los Bosques, mayores serán sus beneficios. Sin embargo, el Nido del Águila está atado a su DECRETO, un compendio siempre creciente de acciones obligatorias prometidas por su LÍDER. Cada turno, debe realizar todas las acciones en su Decreto, o caerá en el tumulto y la CONFUSIÓN.

7.2 REGLAS Y FACULTADES DE FACCIÓN

7.2.1 **Fabricar.** El Nido del Águila usa ramas para fabricar antes de resolver el Decreto en la Mañana.

7.2.2 **Señores del Bosque.** El Nido del Águila gobierna un claro cuando está empatado en la mayor cantidad combinada de guerreros y construcciones allí. No gobierna claros vacíos.

7.2.3 **Desdén por el Comercio.** Cuando el Nido del Águila fabrica un artículo, ignora los puntos de victoria indicados y sólo puntúa 1 punto de victoria.

7.3 COLOCACIÓN INICIAL DE FACCIÓN

7.3.1 **Paso 1: Reunir Guerreros.** Crea una reserva de 20 guerreros cerca de él.

7.3.2 **Paso 2: Colocación de Ramas y Guerreros Iniciales.** Pone una rama y seis guerreros en el claro contrario a la ficha de castillo.

Si la Marquesa no está jugando, pone esas piezas en el claro de esquina que prefiera.

7.3.3 **Paso 3: Elección de Líder.** Elige uno de los cuatro líderes del Nido del Águila y lo pone bocarriba en su área de juego. Apila el resto de líderes y los pone bocarriba al lado de él.

7.3.4 **Paso 4: Meter Visires.** Introduce sus dos cartas de Visir Leal, mostrando su palo, debajo de los espacios de Decreto de su tablero de facción que correspondan a los dos indicados en su líder.

7.3.5 **Paso 5: Rellenar el Registro de Ramas.**

Pone sus ramas en el registro de Ramas de su tablero de facción, relleno todos sus espacios excepto el que está más a la izquierda.

7.4 AMANECER

Su Amanecer tiene tres pasos en el orden siguiente.

7.4.1 **Órdenes de Emergencia.** Si no tiene cartas en su mano, coge una carta.

7.4.2 **Añadir al Decreto.** Debe añadir una o dos cartas al Decreto, pero sólo 1 carta que añada puede ser una carta de pájaro. Puede jugar cada carta en cualquier columna, y cada columna puede tener cualquier cantidad de cartas.

7.4.3 **Una Nueva Rama.** Si no tiene ramas en el mapa, pone una rama y tres guerreros en un claro con la menor cantidad de guerreros.

7.5 MAÑANA

Su Mañana tiene dos pasos en el orden siguiente.

7.5.1 **Fabricar.** Puede fabricar con cartas de su mano, usando ramas.

7.5.2 **Resolver el Decreto.** Debe resolver el Decreto, comenzando con la columna más a la izquierda y siguiendo hacia la derecha. En cada columna, debe resolver todas sus cartas, pero en cualquier orden. Para cada carta, debe hacer la acción indicada por su columna, como sigue. Si no puede realizar completamente una acción, cae inmediatamente en la confusión (7.7).

I. **Reclutar.** Pone un guerrero en cualquier claro con una rama cuya nación coincida con el palo de la carta.

II. **Mover.** Mueve al menos 1 guerrero desde cualquier claro cuya nación coincida con el palo de la carta.

III. **Batalla.** Comienza una batalla en cualquier claro cuya nación coincida con el palo de la carta.

IV. **Construir.** Pone una rama en cualquier claro que gobierne cuya nación coincida

con el palo de la carta y que no tenga ya una rama.

7.6 TARDE

Su Tarde tiene dos pasos en el siguiente orden.

- 7.6.1 **Anota Puntos.** Anota los puntos de victoria indicado en el espacio vacío más a la derecha de su registro de Ramas.
- 7.6.2 **Coge Cartas y Descarta.** Coge 1 carta, más 1 cartas adicional por bono de coger carta no tapado. Después, si tiene más de cinco cartas en su mano, descarta las cartas que decida hasta quedarse con cinco.

7.7 CONFUSIÓN

Si no puede realizar completamente una acción en el Decreto (7.5.2) por cualquier razón, cae en la confusión, como sigue.

- 7.7.1 **Paso 1: Humillación.** Pierde 1 punto de victoria por carta de pájaro (*incluyendo Visires Leales*) en el Decreto.
- 7.7.2 **Paso 2: Purga.** Descarta todas las cartas en el Decreto excepto sus Visires Leales.
- 7.7.3 **Paso 3: Destitución.** Pone su líder actual bocabajo y lo deja aparte, elige un nuevo líder de entre los que están a la vista, y lo pone al lado de su tablero de facción. Pone sus Visires Leales en los espacios del Decreto tal como viene indicado en su nuevo líder.
 - I. **Una Nueva Generación.** Si llega a no quedarle líderes a la vista, pone a la vista todos sus líderes que están bocabajo.

- 7.7.4 **Paso 4: Descanso.** Acaba la Mañana y comienza la Tarde.

7.8 LÍDERES

El Nido del Águila tiene cuatro cartas de líder, como sigue.

- 7.8.1 **Constructor.** Sus Visires Leales comienzan en Reclutamiento y Movimiento. Cuando fabrica, ignora su facultad especial de Desdén por el Comercio (7.3.2).
- 7.8.2 **Carismático.** Sus Visires Leales comienzan en Reclutamiento y Batalla. Cuando hace una acción de Reclutamiento, debe poner dos guerreros en vez de uno.
- 7.8.3 **Comandante.** Sus Visires Leales comienzan en Movimiento y Batalla. En cualquier batalla como atacante, hace un impacto extra.
- 7.8.4 **Déspota.** Sus Visires Leales comienzan en Movimiento y Construcción. Cuando elimina al menos una construcción o ficha enemiga en batalla, anota otro punto de victoria.

8. LA ALIANZA DE LA TIERRA DE LOS BOSQUES

8.1 EN GENERAL

La Alianza de la Tierra de los Bosques trabaja para ganarse el AFECTO de las diferentes criaturas de la Tierra de los Bosques que están descontentas con su actual condición. Cada vez que la Alianza pone una ficha de afecto, anota puntos de victoria. Cuanto más afecto tenga en el mapa, más puntos de victoria anota. Ganar el afecto del pueblo requiere ADEPTOS. Estos adeptos también pueden ser usados con fines violentos, incitando al estallido de la rebelión por todo el bosque. Cuando surge una revuelta, la Alianza establecerá una BASE. Las bases permiten a la Alianza entrenar oficiales, aumentando su flexibilidad militar.

8.2 REGLAS Y FACULTADES DE FACCIÓN

- 8.2.1 **Fabricar.** La Alianza usa fichas de afecto para fabricar por la Mañana.
- 8.2.2 **Guerra de Guerrillas.** Cuando defiende en una batalla, la Alianza usa la mayor tirada de los dados y el atacante usa la menor.
- 8.2.3 **La Pila de Adeptos.** Para realizar diferentes acciones, la Alianza gasta ADEPTOS, que son cartas en la pila de Adeptos. La pila de Adeptos puede tener un número ilimitado de cartas, y no cuenta para el tamaño de mano de la Alianza. Está bocabajo, pero la Alianza puede inspeccionarla en cualquier momento. Sólo puede gastar Adeptos por su palo.
- 8.2.4 **Eliminar Bases.** Cuando una base es eliminada, la Alianza debe descartar todos los adeptos de la nación correspondiente (*incluyendo pájaros*) y retirar la mitad (redondeando al alza) de sus oficiales.
- 8.2.5 **Fichas de Afecto.** La Alianza tiene 10 fichas de afecto.
 - I. **Límites de Colocación.** Un claro sólo puede tener 1 ficha de afecto.
 - II. **Términos.** Un CLARO AFÍN es uno con una ficha de afecto. Un CLARO NO AFÍN es uno sin una ficha de afecto.
- 8.2.6 **Indignación.** Cuando otro jugador retira una ficha de afecto o mueve guerreros a un claro afín, debe añadir 1 carta de su mano que se corresponda con el claro afectado a la pila de Adeptos. Si no tiene cartas apropiadas (*sin incluir los pájaros*), debe mostrar su mano a la Alianza, y después la Alianza coge una carta del mazo y la añade a la pila de Adeptos.

8.3 COLOCACIÓN INICIAL DE FACCIÓN

8.3.1 **Paso 1: Reunir Guerreros.** Crea una reserva de 10 guerreros a su alcance.

8.3.2 **Paso 2: Colocación de Bases.** Pone las 3 bases en los espacios que se correspondan con las tres naciones del bosque.

8.3.3 **Paso 3: Rellenar el Registro de Afecto.** Pone las 10 fichas de afecto en el registro de afecto.

8.3.4 **Paso 4: Ganar Adeptos.** Coge 3 cartas y las pone bocabajo en la pila de Adeptos.

8.4 AMANECER

Su Amanecer tiene dos pasos en el orden siguiente.

8.4.1 **Revuelta.** Retira piezas enemigas y pone una base y guerreros, como sigue. Puede hacer Revueltas las veces que quiera.

I. **Elige Claro.** Un claro afín que se corresponda con una base no construida.

II. **Gasta Adeptos.** Gasta dos adeptos correspondientes a la nación del claro elegido.

III. **Resuelve el Efecto.** Retira todas las piezas enemigas allí. Después, pone la base que se corresponda con ese claro, y pone guerreros allí igual al número de claros afines correspondientes a la nación de la base. *(Recuérdese anotar 1 punto de victoria por ficha y construcción retirada).*

8.4.2 **Propagación del Afecto.** Pone una ficha de afecto, como sigue. Puede Propagar el Afecto las veces que quiera.

I. **Elige Claro.** Un claro no afín adyacente a un claro afín. Si no hay claros afines, puede elegir cualquier claro.

II. **Gasta Adeptos.** Gasta adeptos correspondientes a la nación del claro elegido. El número de adeptos que debe gastar está indicado arriba de la ficha de afecto.

a. **Ley Marcial.** Debe gastar otro adepto correspondiente si el claro objetivo tiene al menos tres guerreros pertenecientes a otro jugador.

III. **Resuelve el Efecto.** Pone una ficha de afecto en el claro elegido. Anota los puntos de victoria indicados en el espacio revelado en su tablero de facción.

8.5 MAÑANA

Puede realizar las siguientes acciones en cualquier orden y combinación.

8.5.1 **Apoyo.** Añade una carta de su mano a la pila de Adeptos.

8.5.2 **Entrenamiento.** Gasta una carta cuya nación corresponda a una base construida para poner un guerrero en el recuadro de Oficiales.

8.5.3 **Fabricar.** Fabrica con una carta de su mano, usando fichas de afecto.

8.6 TARDE

Esta fase tiene dos pasos en el orden siguiente.

8.6.1 **Operaciones Militares.** Puede realizar acciones, como sigue, hasta su número de oficiales, en cualquier orden y combinación.

I. **Mover.** Hace 1 movimiento.

II. **Batalla.** Comienza una batalla.

III. **Reclutar.** Pone un guerrero en cualquier claro con una base.

IV. **Organizar.** Elimina uno de sus guerreros de un claro no afín, pone una ficha de afecto allí, y anota los puntos de victoria indicados en el espacio revelado en su tablero de facción.

8.6.2 **Ingresos.** Coge 1 carta, más 1 cartas por bono de coger carta no tapado. Después, si tiene más de cinco cartas en su mano, descarta las cartas que decida hasta quedarse con cinco.

9. VAGABUNDO

9.1 EN GENERAL

El Vagabundo va con todos los bandos en el conflicto, haciendo amigos y enemigos según le convenga, mientras van buscando aumentar su renombre por el bosque. Cada vez que el Vagabundo mejora su RELACIÓN con otra facción, o retira un guerrero perteneciente a una facción hostil hacia él, anota puntos de victoria. También puede acabar MISIONES para anotar puntos de victoria. Para mover y actuar de forma efectiva el Vagabundo debe gestionar su mochila de ARTÍCULOS, expandiendo su selección explorando las ruinas del bosque y proporcionando ayuda a otras facciones.

9.2 REGLAS Y FACULTADES DE FACCIÓN

9.2.1 **Fabricar.** El Vagabundo agota martillos para fabricar. Todos sus martillos coinciden con la nación de su claro actual. Si el Vagabundo fabrica un artículo, puede cogerlo inmediatamente, bocarriba.

9.2.2 **Errante Solitario.** El peón de Vagabundo no es un guerrero, por tanto no puede gobernar un claro ni evitar que otro jugador lo gobierne. El peón de Vagabundo no puede ser retirado del mapa.

- 9.2.3 **Ágil.** El Vagabundo puede mover independientemente de quién gobierne su claro de origen o de destino (3.2.1).
- 9.2.4 **Indefenso.** En batalla, el Vagabundo está indefenso (3.3.2.III) si no tiene espadas no dañadas.
- 9.2.5 **Artículos.** Las facultades del Vagabundo dependen de los artículos que consiga. Los artículos en el tablero de facción del Vagabundo pueden estar bocarriba, bocabajo o dañados. El Vagabundo agota artículos, poniéndolos bocabajo, para realizar muchas acciones.
- I. **Registros de Artículo.** Cuando los gana, los téis, cartas extras, y bolsas se ponen bocarriba en sus registros correspondientes. Cada registro sólo puede tener tres artículos correspondientes. Si el Vagabundo consiguiera un artículo por encima de ese límite, deja el artículo donde esté.
 - II. **La Mochila.** Cuando las gana, botas, espadas, ballestas, antorchas y martillos se ponen bocarriba en la Mochila del Vagabundo.
- 9.2.6 **Máximo de Impactos Obtenidos.** En batalla, el máximo de impactos obtenidos (3.2.2.I) por el Vagabundo es igual a sus espadas no dañadas, bocarriba o bocabajo, en su Mochila.
- 9.2.7 **Recibir Impactos.** Cuando el Vagabundo recibe un impacto (3.3.3), debe dañar 1 artículo no dañado, moviéndolo a su recuadro de Dañados. Si no le quedan artículos no dañados que dañar, el Vagabundo ignora los impactos restantes.
- 9.2.8 **Cartas de Dominación y Coaliciones.** El Vagabundo sólo puede activar una carta de dominación en partidas con cuatro o más jugadores. Cuando el Vagabundo activa una carta de dominación, crea una coalición con el jugador con menos puntos de victoria (*o empatados en menos*), poniendo su marcador de puntuación en el tablero de facción de ese jugador. Si el jugador de la coalición gana la partida, el Vagabundo también gana.
- 9.2.9 **Relaciones.** Su tablero de facción muestra un menú de Relaciones compuesto de cuatro espacios en el registro de Aliado y un recuadro de Hostil. Este menú tiene un marcador de relaciones de cada facción no-Vagabundo en juego.
- I. **Mejorar Relaciones.** Puede mejorar una relación con una facción no Hostil realizando la acción de Ayuda.
 - a. **Coste.** Ayuda a una facción no Hostil el número de veces mostrado entre su espacio actual de Aliado y su siguiente espacio de Aliado en el mismo turno. Una acción de Ayuda sólo cuenta para 1 mejora de la relación.
 - b. **Efecto.** Mueve el marcador de relación de esa facción al siguiente espacio de Aliado. Anota los puntos de victoria indicados en el nuevo espacio.
 - II. **Estatus de Aliado.** Si el marcador de relación de una facción llega al espacio final en el registro de Aliado, ahora es de fiar para los guerreros de esa facción. Esta facción es ahora Aliada.
 - a. **Ayudar al Aliado.** Cada vez que Ayuda a una facción Aliada, anota dos puntos de victoria.
 - b. **Mover con el Aliado.** Por la Mañana, cuando mueve de un claro a otro, puede mover los guerreros que desee de 1 facción Aliada con él. Los guerreros Aliados no ganan el beneficio de su facultad especial de la Agilidad y no pueden entrar en los bosques.
 - c. **Atacar con el Aliado.** Cuando comienza una batalla, puede tratar a las piezas Aliadas de una facción en el claro de batalla como propias. El máximo de impactos que puede obtener es igual al número de guerreros Aliados allí más su total de espadas no dañadas. (*No puede usar los guerreros Aliados para aplicar impactos contra el mismo Aliado*).
 - d. **Bajas Aliadas.** En una batalla con guerreros Aliados, puede recibir impactos eliminando guerreros Aliados. Si elige recibir más impactos eliminando guerreros Aliados que dañando sus artículos en una sola batalla, esa facción Aliada se vuelve Hostil.
 - III. **Estatus Hostil.** Si llega a eliminar un guerrero de una facción no Hostil, su marcador de relaciones mueve inmediatamente al recuadro de Hostil. No puede mejorar su relación con una facción Hostil usando la Ayuda.
 - a. **Infamia.** Cuando elimina un guerrero de una facción Hostil en batalla, anota dos puntos de victoria. (*No anota puntos por eliminar el guerrero que volvió Hostil a la facción*).
 - b. **Entrar en Claros Hostiles.** Debe agotar una bota extra para entrar en un claro con guerreros de una o más facciones Hostiles.
 - c. **Coalición con Facción Hostil.** Puede formar una coalición (9.2.8) con una facción Hostil. Si lo hace, mueve su

marcador de relaciones al espacio de Indiferencia.

9.3 COLOCACIÓN INICIAL DE FACCIÓN

9.3.1 **Paso 1: Elegir Personaje.** Elige una carta de personaje.

9.3.2 **Paso 2: Colocación del Peón.** Pone su peón de personaje en cualquier bosque.

9.3.3 **Paso 3: Conseguir Misiones.** Baraja su mazo de misiones, saca tres cartas de misión, y las pone bocarriba al lado del mapa.

9.3.4 **Paso 4: Reunir Artículos.** Crea un suministro de 20 artículos y los pone al lado del mapa: 4 botas, 3 cartas extras, 3 espadas, 3 té, 2 ballestas, 2 bolsas, 1 martillo y 1 antorcha.

9.3.5 **Paso 5: Poner Ruinas.** Coge los cuatro marcadores de ruinas del mapa, y coge una bolsa, una bota, un martillo y una espada. Baraja esos artículos y pone uno debajo de cada marcador de ruina. Devuelve cada pareja de ruinas y artículo a un espacio de ruina vacío en el mapa.

9.3.6 **Paso 6: Coger Artículos Iniciales.** Coge los artículos indicados en su carta de personaje. Pone los artículos de té, cartas extras y bolsa indicados bocarriba en los registros correspondientes de su tablero de facción. Pone bocarriba todos los demás artículos indicados en su Mochila.

9.3.7 **Paso 7: Establecer Relaciones.** Coge un marcador de relaciones por cada facción no Vagabundo y los pone en el espacio de Indiferencia del menú de Relaciones en su tablero de facción.

9.4 AMANECER

Su Amanecer tiene dos pasos en el orden siguiente.

9.4.1 **Refrescar.** Pone bocarriba dos artículos agotados por cada té bocarriba al comienzo de su Amanecer. Después vuelve tres más de esos artículos agotados.

9.4.2 **Escabullirse.** Puede entrar en un claro o bosque adyacente sin agotar ninguna bota, incluso entrar en un claro Hostil (9.2.9.III.b).

9.5 MAÑANA

Puede agotar artículos para realizar las siguientes acciones, en cualquier orden y combinación.

9.5.1 **Mover.** Agota una bota para mover, más otra bota si el claro de destino tiene guerreros Hostiles. Puede mover con guerreros Aliados (9.2.9). No puede entrar en un bosque. Si está en un bosque, sólo puede entrar en un claro adyacente.

9.5.2 **Reparar.** Agota 1 martillo para mover 1 artículo dañado a la Mochila (si es bota, martillo, espada, ballesta o antorcha) o a su registro correspondiente (carta extra, té, bolsa), y pone el artículo bocarriba.

9.5.3 **Fabricar.** Juega una carta de su mano, y agota el martillo de la nación indicada para fabricar con ella. Si una carta requiere varios de una misma nación para fabricar, debe agotar el número indicado de martillos. Todos sus martillos coinciden con la nación de su claro. Si fabrica un artículo, puede ponerlo bocarriba en su Mochila o en el registro correspondiente.

9.5.4 **Batalla.** Agota una espada para comenzar una batalla. Puede combatir con guerreros Aliados (9.2.9). Después, comprueba su relación con el defensor.

9.5.5 **Atacar.** Agota 1 ballesta para eliminar un guerrero de su claro. Si un jugador no tiene guerreros allí, puede eliminar como alternativa una construcción o ficha de ese jugador. Después, comprueba su relación con ese jugador.

9.5.6 **Explorar.** Agota una antorcha para coger un artículo debajo de un marcador de ruinas en su claro, la revela, y la pone bocarriba en su Mochila o en su registro correspondiente. Después, anota 1 punto de victoria. Si retira el último artículo de una ruina, retira el marcador de ruinas.

9.5.7 **Acción Especial.** Agota una antorcha para realizar la acción indicada en su carta de personaje.

9.5.8 **Ayudar.** Agota un artículo cualquiera, y da una de sus cartas que se corresponda con su claro a cualquier jugador allí (*incluso Hostil*). Después, puede coger 1 artículo, si hay, del recuadro “Crafted Items” de ese jugador, y lo pone bocarriba en su Mochila o en su registro correspondiente. Después, comprueba su relación con ese jugador.

9.5.9 **Misión.** Elige una misión cuya nación coincida con su claro, y agota los dos artículos indicados en la misión para completarla. Anota 1 punto de victoria por misión de la nación correspondiente que haya completado, incluyendo ésta. Pone la misión en su área de juego, y luego saca una nueva misión y la pone al lado del mapa. Finalmente, coge una carta (*del mazo*).

9.6 TARDE

Su Tarde tiene cuatro pasos, como sigue.

9.6.1 **Una Siesta Vespertina.** Si está en un bosque, mueve todos los artículos en su recuadro

de Dañados a su Mochila o su registro correspondiente, y los pone bocarriba.

- 9.6.2 **Coger Cartas.** Coge 1 carta, más 1 carta por cada carta extra en el registro correspondiente.
- 9.6.3 **Descartar Cartas.** Si tiene más de cinco cartas en su mano, descarta cartas que decida hasta tener cinco.
- 9.6.4 **Comprobar la Capacidad de Artículos.** Si tiene más artículos en total en su Mochila y recuadro de Dañados que su límite de artículos – seis más dos por bolsa bocarriba en el registro correspondiente – retira artículos de su Mochila y recuadro de Dañados hasta que tenga artículos igual a su límite de artículos, y los devuelve a su suministro.

9.7 REFERENCIA DE VAGABUNDO

- 9.7.1 **Ladrón.** Este Vagabundo comienza con bota, antorcha, té, y espada.
 - 1. **Acción Especial: Robar.** Coge una carta al azar de un jugador en su claro que tenga menos de tres guerreros allí. Siempre puede robar a otro Vagabundo en su claro.
- 9.7.2 **Manitas.** Este Vagabundo comienza con bota, antorcha, bolsa y martillo.
 - 1. **Acción Especial: Día de Trabajo.** Coge una carta de la pila de descartes que coincida con la nación de su claro.
- 9.7.3 **Explorador.** Este Vagabundo comienza con bota, antorcha, ballesta y espada.
 - 1. **Acción Especial: Escondite.** Repara tres artículos, después acaba la Mañana inmediatamente.

9.8 JUGAR CON DOS VAGABUNDOS

- 9.8.1 **Añadir Artículo Extra a las Ruinas.** En la preparación inicial, se usan ambos grupos de artículos para las ruinas, y se ponen dos artículos en cada espacio de ruinas. Cuando un Vagabundo explore una ruina con dos artículos, puede mirarlos y coger uno a su elección. Haciendo dos acciones de Exploración, un Vagabundo podría coger ambos artículos de un solo espacio.
- 9.8.2 **Orden de Colocación Inicial al Azar.** Se determina al azar qué Vagabundo se sitúa primero.
- 9.8.3 **Compartir Misiones.** Cualquiera de los Vagabundos puede completar cualquiera de las tres misiones bocarriba. No se añaden cartas de misión extras en la preparación inicial.

Las dos secciones finales hacen referencia a facciones disponibles en la expansión “Riverfolk”.

10. EL CULTO DEL LAGARTO

10.1 EN GENERAL

Dando de comer a esas criaturas que han sido descartadas por las demás facciones, el Culto del Lagarto busca superar a sus enemigos por pura fuerza de voluntad. El Culto confía en la palabra de boca y pico para difundir su evangelio, y nuevos enclaves pueden brotar en cualquier parte del mapa. Donde el Culto gobierne los claros, puede construir jardines, que radicalizará más aún a los animales que viven allí. Mientras otras facciones gastan cartas para conseguir sus objetivos, los actos del Culto se ejecutan revelando cartas y seleccionando gradualmente el grupo ideal de acólitos. A menos que se usen para puntuar, estas cartas no se gastan y son devueltas a la mano del Culto por la Tarde. Sin embargo, esta buena estrategia complica las operaciones de movimiento y combate, y por eso estas acciones sólo pueden realizarlas los miembros más radicalizados del Culto.

10.2 REGLAS Y FACULTADES DE FACCIÓN

- 10.2.1 **Fabricar.** El Culto usa jardines para fabricar por la Tarde.
- 10.2.2 **Odiados por los Pájaros.** Las cartas de pájaro no son comodines para el Culto.
- 10.2.3 **Venganza.** Cuando un guerrero del Culto es eliminado cuando defiende en batalla, se pone en el recuadro de Acólitos en vez de en la reserva del Culto.
- 10.2.4 **Distracción.** El Culto gobierna los claros en los que tengan jardines. Esto tiene prioridad sobre los Señores del Bosque del Nido del Águila (7.2.2).
- 10.2.5 **Temor de los Fieles.** Cuando un jardín es retirado, el Culto debe descartar una carta al azar.
- 10.2.6 **La Pila de las Almas Perdidas.** Si alguna carta (*incluso una carta de dominación*) se fuera a poner en la pila de descartes, en vez de eso se pone en la pila de las Almas Perdidas. Cualquier jugador puede inspeccionar la pila de las Almas Perdidas en cualquier momento.

10.3 COLOCACIÓN INICIAL DE FACCIÓN

- 10.3.1 **Paso 1: Reunir Guerreros.** Crea una reserva de 25 guerreros cerca de él.
- 10.3.2 **Paso 2: Colocación de Guerreros.** En el claro en la esquina contraria al castillo de la Marquesa o la rama inicial del Nido del Águila, pone cuatro guerreros y un jardín que corresponda con esa nación. (*Si la Marquesa y el Nido del Águila están en el juego, elige una*

de las otras dos esquinas). Después pone 1 guerrero en cada claro adyacente.

- 10.3.3 **Paso 3: Recoger Marginados.** Pone el marcador “outcast” en cualquier espacio de nación en el recuadro “Outcast Nation”. Esta nación se llama la NACIÓN MARGINADA.

- 10.3.4 **Paso 4: Rellenar Registros de Jardines.** Pone sus jardines en los espacios correspondientes de sus registros de Jardines, excepto el espacio más a la izquierda del jardín colocado.

10.4 AMANECER

Su Amanecer tiene tres pasos en el orden siguiente.

- 10.4.1 **Ajustar la Nación Marginada.** Inspecciona las cartas en la pila de las Almas Perdidas, ignorando los pájaros. El palo con más cartas se convierte en la nueva Nación Marginada – mueve el marcador “outcast”, con su cara “Outcast” a la vista, a esa nación. Si esa nación ya era la Nación Marginada, vuelve el marcador “outcast” por su cara de Odiada (“Hated”). Si ningún palo tiene más cartas, el marcador “outcast” permanece en su nación y cara actual.

- 10.4.2 **Descartar Almas Perdidas.** Descarta todas las cartas en la pila de las Almas Perdidas a la pila de descartes.

- 10.4.3 **Realizar Conspiraciones.** Puede gastar acólitos para realizar conspiraciones en claros que correspondan a la Nación Marginada, en cualquier orden y combinación, como sigue. Si la Nación Marginada es Odiada, la conspiración cuesta 1 acólito menos, a un mínimo de cero.

- I. **Cruzada.** Gasta dos acólitos para iniciar una batalla en un claro de la Nación Marginada, o puede mover desde un claro de la Nación Marginada y después puede iniciar una batalla en el claro de destino.
- II. **Infiltración.** Gasta dos acólitos para retirar un guerrero enemigo de un claro de la Nación Marginada, y después pone 1 guerrero allí.
- III. **Corrupción.** Gasta tres acólitos para retirar una construcción enemiga de un claro de la Nación Marginada, y después pone un jardín de la nación correspondiente allí.

10.5 MAÑANA

Puede revelar las cartas que quiera de su mano, poniéndolas bocarriba delante de él, y realizar 1 ritual por carta revelada, en cualquier orden y combinación, como sigue.

- 10.5.1 **Sacrificio.** Pone un guerrero en el recuadro de Acolitos. Para realizar ese ritual, debe revelar una carta de pájaro.

- 10.5.2 **Construcción.** En un claro que gobierne que se corresponda con la carta revelada, pone un jardín correspondiente.

- 10.5.3 **Reclutamiento.** En un claro que se corresponda con la carta revelada, pone un guerrero.

- 10.5.4 **Puntuación.** Gasta cualquier carta no revelada (*poniéndola en las Almas Perdidas*) y anota puntos de victoria como se indica en la parte superior de la columna del espacio de Jardines vacío más a la izquierda en el registro correspondiente a la carta revelada.

10.6 TARDE

Su Tarde tiene tres pasos en el orden siguiente.

- 10.6.1 **Recuperar Cartas.** Recupera todas las cartas que reveló a su mano.

- 10.6.2 **Fabricar.** Puede fabricar usando jardines.

- 10.6.3 **Coger Cartas y Descartar.** Coge 1 carta, más 1 carta por bono de coger cartas no tapado. Después, si tiene más de cinco cartas en su mano, descarta cartas de su elección hasta que tenga cinco.

II. LA COMPAÑÍA DE LA GENTE DEL RÍO

11.1 EN GENERAL

Cuando llegaron las noticias de que en la Tierra de los Bosques a la orilla del gran lago estaba cayendo en una guerra sin cuartel, la Compañía de la Gente del Río rápidamente envió a sus oficiales para montar tiendas. Cuando otras facciones comprenden sus servicios, la Gente del Río podrá fortificar aún más sus intereses comerciales construyendo bases comerciales por el bosque. La construcción de estos puntos de venta es una manera viable de anotar puntos de victoria, pero también es pura acumulación de riqueza. Sin embargo, un gran tesoro lo convierte en un fácil objetivo, y por eso la Gente del Río debe equilibrar la protección de su creciente tesoro con la expansión de sus operaciones en los claros más peligrosos del bosque.

11.2 REGLAS Y FACULTADES DE FACCIÓN

- 11.2.1 **Fabricar.** La Gente del Río fabrica por la Mañana comprometiendo fondos en los espacios vacíos en los registros de Puntos de Venta de las naciones en el coste de fabricación.

- 11.2.2 **Nadadores.** La Gente del Río trata los ríos como rutas y puede mover por los ríos inde-

pendientemente de quién gobierne su claro de origen o destino.

11.2.3 **Mano Pública.** La Gente del Río pone su mano bocarriba en la parte de arriba de su tablero de facción. Si otro jugador tiene que coger una carta al azar de la mano de la Gente del Río, las cartas se ponen bocabajo, se barajan, y se coge de ahí, y después se vuelven a poner a la vista.

11.2.4 **Fondos.** Para realizar muchas acciones, la Gente del Río compromete y gasta FONDOS: guerreros en su recuadro “Funds”.

11.2.5 **Puntos de Venta.** La Gente del Río anota puntos de victoria cuando construyen puntos de venta.

I. **Desorganización del Comercio.** Cuando se retira un punto de venta, la Gente del Río elimina la mitad de sus fondos (redondeando al alza).

11.2.6 **Comprar Servicios.** Al comienzo del Amanecer de otro jugador, ese jugador puede comprar servicios de la Gente del Río

I. **Coste.** El comprador debe poner guerreros de su reserva en el recuadro “Payments” de la Gente de Río igual en número al coste de ese servicio indicado en el registro de Servicios de la Gente del Río.

II. **Cantidad.** Cada turno, un jugador puede comprar 1 servicio más 1 servicio por claro con un punto de venta donde ese jugador tenga piezas.

III. **Servicios del Vagabundo.** El Vagabundo paga por servicios agotando artículos – por cada artículo que agote para ello, la Gente del Río pone uno de sus propios guerreros en el recuadro “Payments”.

11.2.7 **Servicios de la Gente del Río.** La Gente del Río ofrece tres servicios, como sigue.

I. **Carta de Mano.** El comprador coge cualquier carta de la mano de la Gente del Río y la añade a su mano. *(Este servicio puede comprarse varias veces si el comprador tiene acceso a suficientes puntos de venta).*

II. **Botes.** El comprador trata los ríos como rutas hasta el final de su turno.

III. **Mercenarios.** Por la Mañana y la Tarde de su turno, el comprador trata las piezas de la Gente del Río como suyas en las batallas y al determinar el gobernante. En batalla, el comprador debe repartir homogéneamente los impactos recibidos entre sus piezas y las piezas de la Gente del Río, llevándose el comprador los impactos impares. *(El comprador no puede usar los*

guerreros de la Gente del Río en batalla contra las piezas de la Gente del Río).

a. **Mercenarios Contratados por el Vagabundo.** En batalla, el Vagabundo cuenta los mercenarios de la Gente del Río como Aliado, pero debe seguir las reglas de Mercenarios de arriba.

11.3 COLOCACIÓN INICIAL DE FACCIÓN

11.3.1 **Paso 1: Reunir Guerreros.** Crea una reserva de 15 guerreros al alcance.

11.3.2 **Paso 2: Colocación de Guerreros.** Pone cuatro guerreros en cualquier claro o claros conectados al río.

11.3.3 **Paso 3: Recibir Fondos Iniciales.** Pone tres guerreros en el recuadro “Payments”.

11.3.4 **Paso 4: Fijar Precios Iniciales.** Pone un marcador de servicios en 1 espacio de cada registro de Servicios.

11.4 AMANECER

Su Amanecer tiene tres pasos en el orden siguiente.

11.4.1 **Proteccionismo.** Si el recuadro “Payments” está vacío, pone dos guerreros ahí.

11.4.2 **Anotar Dividendos.** Si hay algún punto de venta en el mapa, anota 1 punto de victoria por cada dos fondos.

11.4.3 **Reunir Fondos.** Mueve todos los guerreros en su tablero de facción al recuadro “Funds”.

11.5 MAÑANA

Puede empeñar y gastar fondos para realizar acciones, como sigue, en cualquier orden y combinación. Cuando empeña un fondo, mueve el guerrero al recuadro “Committed”. Cuando gasta un fondo, devuelve el guerrero a la reserva de su propietario.

11.5.1 **Mover.** Empeña 1 fondo para hacer un movimiento.

11.5.2 **Batalla.** Empeña 1 fondo para iniciar una batalla.

11.5.3 **Fabricar.** Empeña fondos para fabricar con una carta de su mano. En lugar de mover esos guerreros al recuadro “Committed”, debe ponerlos en espacios vacíos de los registros de Puntos de Venta correspondientes a las naciones indicadas en el coste de fabricación.

I. **Exportar.** Puede olvidar el beneficio indicado por fabricar con una carta, descartándola si es una mejora, para poner uno de sus guerreros en el recuadro “Payments”.

11.5.4 **Coger Carta.** Empeña 1 fondo para coger una carta.

- 11.5.5 **Reclutar.** Gasta 1 fondo para poner un guerrero en cualquier claro con un río.
- 11.5.6 **Establecer Punto de Venta con Guarnición.** Gasta dos fondos para poner un punto de venta y un guerrero.
- I. **Elegir Claro.** Elige cualquier claro sin un punto de venta que esté gobernado por cualquier jugador.
 - II. **Gastar Fondos.** Gasta dos fondos del jugador que gobierna el claro elegido.
 - III. **Anotar Puntos.** Anota los puntos de victoria indicados en el espacio revelado en su tablero de facción.

11.6 TARDE

Su Tarde tiene dos pasos en el orden siguiente.

- 11.6.1 **Descartar Cartas.** Si tiene más de cinco cartas en su mano, descarta las cartas que elija hasta tener cinco.
- 10.6.2 **Fijar Precios.** Puede mover cada marcador de servicio a cualquier espacio en su registro, fijando el servicio a un nuevo precio.

REFERENCIAS CLAVES

FABRICAR (3.1)

Juegas una carta, y usas las piezas de fabricación de las naciones indicadas en su esquina inferior izquierda. (*Vagabundo agota martillos*).

La nación de una pieza de fabricación coincide con su claro, y cada pieza de fabricación sólo puede usarse una vez por turno.

Si fabricas un **ARTÍCULO**, anotas sus puntos de victoria, coges su artículo y descartas la carta.

Si fabricas una mejora, pones la carta en tu área de juego. Puedes usar su efecto. No puedes fabricar una mejora si ya tienes una del mismo nombre.

MOVIMIENTO (3.2)

Coges cualquier cantidad de tus guerreros o tu peón de 1 claro y los mueves a 1 claro adyacente.

Debes gobernar el claro de origen, el de destino o ambos. Una misma pieza puede mover varias veces por turno.

BATALLAS (3.3)

Puedes comenzar una batalla en un claro donde tengas guerreros o tu peón.

Paso 1: Defensor Puede Emboscar. El atacante puede cancelar la carta de emboscada del defensor jugando también una carta de emboscada.

Paso 2: Tirar Dados y Añadir Impactos Extras. El atacante aplicará impactos igual a la tirada **más alta**, y el defensor aplicará impactos igual a la tirada **más baja**.

El máximo de impactos que puedes aplicar con la tirada del dado es igual al número de tus guerreros allí.

Los **IMPACTOS EXTRAS** no están limitados por los guerreros. Si el defensor no tiene guerreros allí, el atacante aplica un impacto extra.

Paso 3: Aplicar Impactos Simultáneamente. Cada impacto elimina 1 pieza – primero los guerreros, después las construcciones o fichas según elija el jugador que recibe los impactos.

Recuérdese: anotas un punto de victoria cada vez que retiras una construcción o ficha.

PREPARACIÓN INICIAL (5.1)

Paso 1: Asignar facciones, después se determinan al azar el jugador inicial y el orden de asientos.

Paso 2: Dar las piezas y tablero de facción a los jugadores

Paso 3: Coger y dar tres cartas a cada jugador.

Paso 4: Poner ruinas en cada espacio con un icono de ruinas.

Paso 5: Poner marcadores de puntuación en la casilla “0”.

Paso 6: Colocación Inicial de Facciones por orden de la preparación inicial (A, B, C, etc.).