



ROOT

Игра о борьбе за власть и справедливость в лесу

Правила ИГРЫ



Содержание

Культ пресмыкающихся	2
Компания «Речное братство»	4
Механическая Маркиса	6
Сочетания фракций	8

Культ пресмыкающихся



Культ распространяет свою религию через лесную молву, так что новые группы верующих то и дело появляются на полянах по всему лесу. Если Культ правит поляной, он может построить там сад и с его помощью радикально настроить жителей поляны. В то время как другие фракции для достижения своих целей тратят карты из руки, Культ **открывает** их, постепенно собирая идеальную группу последователей. Если эти карты не были использованы для начисления победных очков, они не считаются потраченными и вечером возвращаются в руку Кальта. Однако такой осторожный подход усложняет перемещение и сражения для Пресмыкающихся, поэтому эти действия могут выполнять только самые радикально настроенные **приспешники** Кальта.

Сады Кальта пресмыкающихся привлекают **паломников**, поэтому он правит всеми полянами, где есть хотя бы 1 его сад. Эта способность превалирует над способностью Крылатой династии «Владыки леса».

Если Культ участвует в игре, все потраченные и сброшенные карты помещаются в стопку **заблудших душ** на его планшете вместо стопки сброса. В начале хода Кальта превалирующая по количеству масть в этой стопке становится **изгоем**. Масть изгоев определяет, на каких полянах приспешники Кальта будут устраивать заговоры.

Последователи Кальта очень **мстительны**: каждый раз, когда его защищающихся воинов убирают в сражении, помещайте их в область «Приспешники», а не в запас.

Утро

Просмотрите карты в стопке заблудших душ, игнорируя птичьих карты. Если какая-либо масть превалирует по количеству, она становится изгоем — перенесите маркер изгоев (серой стороной вверх) на новую масть. Если в стопке нет одной превалирующей масти либо превалирующая масть уже изгой, переверните маркер на красную сторону — изгой становится **ненавистным**. Затем перенесите все карты заблудших душ в стопку сброса.

Наконец, вы можете потратить **приспешников** — воинов в соответствующей области, чтобы воплотить описанные ниже заговоры. Если изгой ненавистен, на каждый заговор тратится на 1 приспешника меньше.

Создатели игры

Автор игры: Коул Верль

Художник: Кайл Феррин

Игра основана на идее Патрика Ледера

Графический дизайн и верстка: Коул

Верль, Кайл Феррин, Ник Брахман

и Джейми Уиллемс

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик: Катерина Шевчук

Редакторы: Александр Петрунин, Филипп Кан

Корректоры: Анна Полянская, Алёна Миронова

Верстальщик: Рафаэль Пилоян

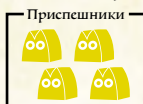


Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

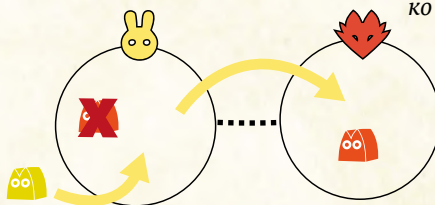
- » **Поход.** Потратьте 2 приспешников, чтобы начать сражение на поляне изгоев **либо** переместиться с поляны изгоев и затем при желании начать сражение на поляне, на которую вы переместились.
- » **Обращение.** Потратьте 2 приспешников, чтобы убрать с поляны изгоев 1 воина противника и поместить туда 1 своего воина.
- » **Освящение.** Потратьте 3 приспешников, чтобы убрать с поляны изгоев 1 здание противника и поместить туда 1 совпадающий сад.

Примеры заговоров

В начале утра у Культа есть 4 приспешника, а масть изгоев — зайцы.



Сначала Культ тратит 2 приспешника, чтобы обратить воина Маркисы на заячьей поляне. Воин Маркисы убирается с изгрового поля, а его место занимает воин Культа.



Затем Культ тратит 2 приспешника, чтобы отправиться в поход с заячьей поляны. Он решает переместить только что появившегося воина на соседнюю поляну и сразиться там с Маркисой.

День

Откройте любое количество карт из руки и выполните 1 из нижеперечисленных обрядов за каждую карту. Вы не сможете использовать открытые карты ещё раз в течение дня.

- » **Строительство.** Откройте карту, совпадающую с поляной, которой вы правите, чтобы поместить туда 1 сад.
- » **Вербовка.** Откройте карту, чтобы поместить 1 воина на совпадающую поляну.
- » **Жертвоприношение.** Откройте птичью карту, чтобы поместить 1 воина в область «Приспешники».
- » **Победные очки.** Откройте карту и потратьте её (*поместив в стопку заблудших душ*), чтобы получить число победных очков, указанное на планшете Культа — над крайней правой свободной ячейкой совпадающих садов. Для каждой масти этот обряд можно выполнить только раз в ход.

Ненависть к птицам. Птичьи карты не считаются джокерами для обрядов Культа.

Вечер

Верните в руку все оставшиеся открытые карты.

Затем вы можете активировать совпадающие с изгоями сады, чтобы смастерить карты.

Наконец, возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый открытый символ добора. Если у вас в руке более 5 карт, сбросьте лишние.

Компания «Речное братство»



Заслышав о лесной войне близ большого озера, Речное братство быстренько сколотило маленькую контору на берегу. Получая плату за **услуги**, оказанные другим фракциям, Речное братство создаёт по всему лесу **торговые посты**. И хотя они приносят ему немало очков, Речное братство также может заработать последние, увеличивая свой **доход**.

Члены Речного братства — превосходные **пловцы**, поэтому участки реки считаются для них тропами и они могут перемещаться между полянами, соединёнными одним участком реки, независимо от того, кто правит этими полянами.

Услуги

Компания «Речное братство» — торговая фракция, предлагающая свои **услуги** другим игрокам. Речное братство устанавливает цены на свои услуги вечером.

В начале утра другого игрока тот может оплатить 1 услугу Речного братства плюс по 1 услуге за каждую поляну, где есть торговый пост и компоненты этого игрока-покупателя. Покупатель платит за услуги, помещая воинов из своего запаса в область «Платежи» на планшете фракции Речного братства.

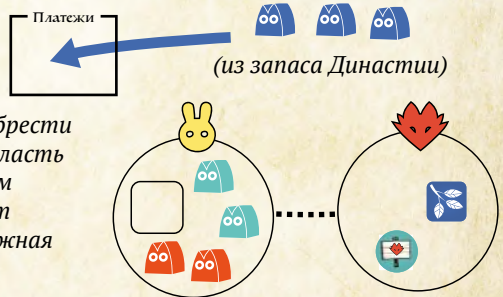
На продажу. Карты в руке Речного братства всегда лежат лицевой стороной вверх над его планшетом.

- » **Карта из руки.** Покупатель берёт карту из руки Речного братства и добавляет её в свою руку.
- » **Лодки.** Покупатель считает участки реки тропами до конца своего хода.
- » **Наёмники.** Днём и вечером этого хода покупатель считает воинов Речного братства своими при определении правителя поляны и в сражениях.

Пример покупки услуги

В начале своего утра Крылатая династия может получить до 2 услуг, поскольку на одной из полян с торговым постом есть её компоненты.

Стоимость наёмников — 3. Династия решает приобрести их, для чего переносит 3 воинов из своего запаса в область «Платежи» Речного братства. Благодаря наёмникам Династия правит заячьей поляной, поэтому сможет построить на ней гнездо, если в её уставе лежит нужная карта.



Утро

Если область «Платежи» пуста, поместите туда 2 воинов. Затем, если на игровом поле есть хотя бы 1 торговый пост, получите по 1 очку за каждых 2 воинов в области «Капитал». Наконец, перенесите всех воинов на своём планшете в область «Капитал».

День

Вы можете вкладывать или тратить **КАПИТАЛ** — воинов в соответствующей области своего планшета, чтобы выполнять действия. Тратя капитал, возвращайте воинов в запас их владельцев, а вкладывая — переносите в область «Вклады».

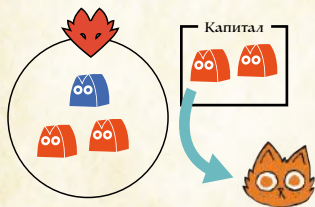
- » **Перемещение.** Вложите 1 воина из области «Капитал», чтобы переместиться.
- » **Сражение.** Вложите 1 воина из области «Капитал», чтобы начать сражение.
- » **Ремесло.** Вложите воинов из области «Капитал», чтобы смастерить карту из руки. Не переносите этих воинов в область «Вклады», они размещаются в пустых ячейках шкал торговых постов, совпадающих с мастями стоимости ремесла.
- » **Добор.** Вложите 1 воина из области «Капитал», чтобы взять 1 карту.
- » **Вербовка.** Потратьте 1 воина из области «Капитал», чтобы поместить 1 воина на любую поляну, через которую протекает река.
- » **Создание охраняемого торгового поста.** Выберите поляну и потратьте из области «Капитал» 2 воинов игрока, который этой поляной правит, чтобы поместить туда совпадающий торговый пост и воина. На поляне может быть только 1 торговый пост.

Экспорт. Вместо получения свойства смастерённой карты вы можете сбросить её и поместить 1 воина в область «Платежи».

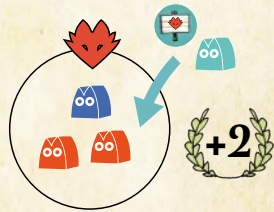
Прекращение торговли. Если торговый пост убирают с поля, уберите половину своего капитала (округляя её вверх) и верните этот пост в коробку. Его нельзя создать вновь!

Пример создания торгового поста

Речное братство хочет создать торговый пост на этой лисьей поляне. Ею правит Маркиса, поэтому Речное братство должно потратить 2 воинов Маркисы из области «Капитал».



Речное братство помещает на поляну лисий торговый пост и воина, получая 2 победных очка.



Вечер

Если у вас в руке более 5 карт, сбросьте лишние. Затем вы можете установить новые цены на свои услуги, передвинув маркеры услуг на их шкалах.

Механическая Маркиса

Механическая Маркиса — это нейтральный участник, с которым можно играть двумя способами:

- » Она может стать дополнительным участником в обычной соревновательной игре с несколькими участниками-людьми.
- » С небольшими изменениями в правилах она может стать противником в кооперативной игре для 1—4 участников (см. с. 8).





Механическая Маркиса использует компоненты Маркисы де Котé, поэтому обе Маркисы не могут участвовать в одной партии.

Неуклюжесть. У Механической Маркисы нет руки карт, и её нельзя вынудить сбросить карты. Если вы должны взять карту из её руки, вместо этого возьмите карту из колоды. Если вы должны отдать ей карту, сбросьте карту, за что Механическая Маркиса получит 1 победное очко.

Ненависть к сюрпризам. Против Механической Маркисы нельзя разыгрывать карты засады.

Подготовка к игре

Подготовка к партии с участием Механической Маркисы проходит со следующими изменениями:

- 1. Выберите фракции.** Разместите компоненты Механической Маркисы рядом с любым игроком. Он будет отвечать за подготовку Механической Маркисы к игре и выполнение её ходов. Следующие пункты обращаются к этому игроку.
- 3. Раздайте карты.** Перед тем как перемешать колоду, уберите из неё 4 карты превосходства и добавьте 4 **карты шпионов**. Механическая Маркиса получает 5 карт вместо 3. Разместите эти карты в ряд на подставке для карт так, чтобы вы и остальные игроки видели только их рубашки. Это **план приказов** Механической Маркисы.
- 5. Сформируйте запас предметов.** Переложите , ,  и  из запаса предметов на игровом поле в область «Предметы на продажу» планшета Механической Маркисы.
- 7. Подготовьте каждую фракцию.** Следуйте обычным правилам подготовки Маркисы, проигнорировав шаги 4 (6.3.4) и 5 (6.3.5). Механическая Маркиса не использует здания Маркисы де Котé.

Утро

Получите по 2 победных очка за каждую поляну хотя бы с 3 вашими воинами, которой вы правите.

День

Откройте крайнюю левую карту в плане приказов, выполните указанные ниже действия, а затем сбросьте эту карту. Перемещение и сражения происходят на всех полянах, совпадающих с картой приказа. Вербовка происходит на полянах, указанных в стоимости ремесла карты, как описано в шаге 3.

- » **Шаг 1. Сражение.** Начните сражение на каждой поляне, где есть ваши воины и компоненты противника. Если на поляне несколько противников, выберите защищающегося в следующем порядке: противник с наибольшим числом компонентов на поляне; противник с наибольшим числом победных очков; противник с более ранней очерёдностью подготовки к игре (А, Б, В и т. д.).
- » **Шаг 2. Перемещение.** Начиная с поляны, отмеченной наименьшим номером в области «Номера полян», и далее по возрастанию, перемещайтесь с полян, которыми вы правите и где есть хотя бы 4 ваших воина. При каждом перемещении передвигайте с поляны всех своих воинов, кроме 3, на соседнюю поляну, где больше всего компонентов противников. Если таких несколько, перемещайтесь на ту из них, чей номер в области «Номера полян» меньше.
- » **Шаг 3. Вербовка.** Поместите воинов на поляны, которыми вы правите, основываясь на стоимости ремесла на карте приказа (см. ниже). Если у карты нет стоимости, начните день сначала, открыв новую карту приказа. Если в плане приказов не осталось карт, переходите к фазе вечера.



1—3 символа одной масти: поместите 1—3 (по количеству символов) воинов на каждую поляну, которой вы правите, этой масти.



1 символ каждой масти: поместите по 1 воину на каждую поляну, которой вы правите.



4 символа любой масти: поместите 4 воинов на поляну с цитаделью.

Вечер

Берите по 1 карте из колоды и добавляйте с правой стороны плана приказов, пока их не станет 5.

Карты шпионов

Карты шпионов разыгрываются, сбрасываются и забираются (если доступны) так же, как карты превосходства, но они не изменяют условия победы и их можно разыграть, даже если у вас нет 10 очков.

Если в игровой зоне участника есть карта шпиона, он может открыть 1 карту приказа во время своего дня. Открыв карту приказа, совпадающую с его шпионом, игрок должен немедленно сбросить его (**в этом случае птицы не считаются джокерами**). Затем, если игрок не сбросил своего шпиона, он может поменять местами 2 любых приказа.



Кооперативная игра

Вы можете играть против Механической Маркисы сообща. В таком случае участники побеждают все вместе, если каждый из них набирает не менее 30 победных очков до того, как это удастся Механической Маркисе. Игроки по-прежнему считаются противниками для всех правил и свойств карт. Механическая Маркиса играет с 2 изменениями:

- » Утром она, помимо прочего, получает по 1 победному очку за каждого игрока-человека.
- » Она вербует воинов на полянах, совпадающих со стоимостью ремесла, даже если не правит ими.

Одиночная игра. Если вы играете против Механической Маркисы в одиночку, перед началом партии уберите из колоды карты «Лисья услуга», «Заячья услуга» и «Мышиная услуга».

Кооперативная кампания

Вы можете сыграть серию кооперативных партий, объединив их в кампанию.

Каждый раз, когда игроки-люди побеждают, Механическая Маркиса начинает следующую партию с 3 дополнительными победными очками, а каждый игрок — с 1 дополнительной смастерённой картой, имевшейся в его игровой зоне в конце партии. Кампания играется до первого поражения участников-людей.

Пример: Петя уже выиграл в 2 партиях. Он начинает 3-ю партию с картой «Зверская тактика» в игровой зоне (он смастерил её в 1-й партии) и с картой «Командная нора», которую смастерил во 2-й партии. Механическая Маркиса начинает партию с 6 победными очками.

Сочетания фракций

Игра втроём



Игра вчетвером и более



Выберите любое сочетание фракций для 3 игроков и добавьте к ним любые 1–3 фракции из оставшихся. Либо используйте рекомендованные сочетания.

Игра с Механической Маркисой

Одиночный вариант





Кооперативный вариант



При игре с 3–4 участниками-людьми добавьте 1–2 любые фракции к этим сочетаниям.

Соревновательный вариант

Замените  на  в любом из предложенных сочетаний.