



ROOT

A Game of Woodland Might and Right



Learning *to* Play

Содержание

Великое герцогство подземелья	2
Воронье подполье	4
Горная и озерная карты	6
Сочетания фракций	8

Великое герцогство подземелья



Герцогство с давних времен с подозрением взирало на жителей поверхности. Огромное подземное царство с лихвой обеспечивало ее жителей всем необходимым. Однако, ресурсы на исходе, и для расширения своих владений Герцогство решает использовать лес. Чтобы добиться успеха, оно должно убедить министров усилить свое влияние на ненавистной поверхности. Для укрепления границ, Герцогство раскрывает карты и использует власть и влияние своих министров. В конечном итоге, для достижения желаемого величия, Герцогству необходимо начать постройку цитаделей и рынков.

Герцогство вербует своих воинов, используя отдельную поляну, называемую норой. Эта поляна находится за пределами игрового поля и не имеет мест для постройки зданий, однако является соседней с каждой поляной в лесу, имеющей жетон тоннеля. Из-за особой конструкции тоннеля, только воины Герцогства способны войти в нору.

Когда с игрового поля убирается любое количество зданий, Герцогство должно заплатить цену провала. Оно сбрасывает с руки случайную карту и возвращает одного избранного министра наивысшего ранга обратно в колоду неизбранных министров. Кроме того, из игры удаляется жетон короны.

Рассвет

Поместите одного воина в нору, плюс еще одного воина за каждый открытый символ воинов на игровом планшете.

День

Сначала выполните до двух следующих действий:

- » **Строительство:** Сбросьте карту с руки, чтобы разместить строение на соответствующей поляне, под вашим руководством.
- » **Вербовка:** Поместите одного воина в Нору.
- » **Перемещение:** Выполните перемещение.
- » **Сражение:** Начните сражение.
- » **Подкоп:** Сбросьте карту, чтобы разместить жетон тоннеля на соответствующей поляне без тоннеля. Затем переместите до четырех воинов из Норы на эту поляну. Если на поле выставлены все ваши тоннели, то в начале этого действия можете убрать с поля один тоннель.

После этого, можете выполнить по одному действию каждого из ваших избранных министров в любом порядке.

Пример дня

Герцогство может выполнить до двух действий. Первым действием они сбрасывают лисьью карту, размещают на лисьей поляне тоннель и перемещают на эту поляну четырех воинов.

Вторым действием они развязывают битву. На кубиках выпадает "0-1". Они удаляют с поляны одного кота и начинают править этой поляной.

Теперь, они могут выполнить действие любого избранного министра. Избран только Архитектор. Они строят рынок на поляне, сбрасывая заячью карту.



Наконец, Герцогство решает избрать Капитана, которому нужно раскрыть две карты. Они раскрывают лисьью и птичью карты (один компонент на лисьей поляне и другой где-то на заячьей). Птичья карта сбрасывается, лисья остается на руках.

В конце дня вы можете избрать еще неизбранного министра. Для этого вы должны раскрыть столько карт, сколько указано на карте избираемого министра. Для помещика - две карты, для дворянина - три, для лорда - четыре. Однако, вы должны раскрывать только карты, масть которых совпадает с полянами, на которых есть ваши компоненты. И каждый компонент позволяет открыть одну карту.

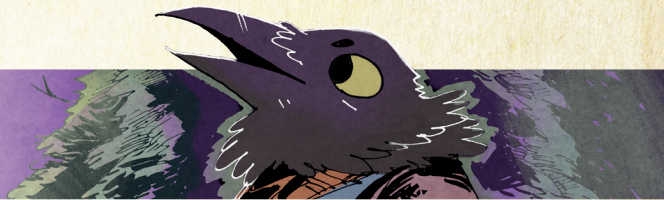
После того, как вы раскроете все необходимые карты, сбросьте все раскрытые карты птиц и верните остальные карты в руку. Затем возьмите карту избираемого министра из колоды неизбранных министров и разместите ее рядом с игровым планшетом. Сбросьте корону избранного министра с игрового планшета в коробку. (Если хотите, можете поместить корону на карту министра, но, если министр вернется в колоду неизбранных министров, сбросьте эту корону). Получите победные очки, отмеченные на освобожденном месте.

Вечер

Сначала мастерите, используя цитадели и рынки. Затем наберите одну карту, плюс еще по одной карте за каждый раскрытый символ карты. Сбросьте карты до пяти.



Воронье подполье



Покуда великие державы бились над властью в Великом лесу, в каждом темном его уголке все громче звучал шепот противоречия. Подстрекаемое не столько амбициями, сколько жаждой хаоса, Воронье подполье плетет заговоры, чтобы помешать планам соперников. Каждый раз, когда раскрываются тайные заговоры, Подполье получает победные очки в зависимости от количества уже раскрытых заговоров. Поэтому Подполью необходимо тщательнее беречь свои секреты от разрушительного воздействия врагов.

У Вороньего подполья есть восемь жетонов заговоров, по два каждого из четырех видов (в коробе есть второй набор, для использования его в игре, в случае повреждения первого). На рассвете, при переворачивании, жетоны заговоров приносят победные очки и каждый из них имеет описанное ниже свойство.



Бомба: При переворачивании, уберите все вражеские компоненты с поляны, затем уберите этот жетон.



Ловушка: Пока находится лицом вверх, вражеские воины не могут перемещаться ни на эту поляну, ни с этой поляны.



Подкуп: Пока находится лицом вверх, возьмите случайную карту у каждого врага, компоненты которого есть на этой поляне. Вечером вы берете дополнительную карту.



Рейд: После удаления, разместите по одному воину на каждую соседнюю поляну. Эффект не сработает, если жетон был удален с поля при помощи разоблачения (см. ниже)

Жетоны заговоров могут быть удалены врагами точно так же как любой другой жетон. Кроме того, соперники могут попытаться удалить лежащие лицом вниз жетоны с помощью разоблачения. Для этого, в любой момент на рассвете или днем, соперник, компоненты которого находятся на той же поляне, что и жетон заговора, может показать Подполью соответствующую карту, и попытаться угадать тип жетона заговора. Если жетон угадан, его эффект не срабатывает, а сам жетон удаляется с поля. Если жетон не угадан, он остается лежать на поле, а соперник отдает Подполью раскрытую ранее карту.

Для защиты своих жетонов, Подполью необходимо будет переместиться вглубь вражеской территории. К счастью, вороны очень ловкие, поэтому, при перемещении, они игнорируют правила управления полянами. Кроме того, агенты Подполья поникли очень глубоко во вражеские ряды. Всякий раз, когда Подполье защищается в битве на поляне с лежащим лицевой стороной вниз жетоном, оно наносит дополнительное повреждение. Даже если этот жетон никем не защищен.

Рассвет

Сначала можете мастерить, используя жетоны заговоров (лежащие лицом вверх и вниз).

Затем, можете перевернуть любые жетоны лицевой стороной вверх на полянах с вашими воинами. При переворачивании получаете победные очки за каждый перевернутый жетон на поле, включая тот, который вы только что перевернули. После этого, выполните эффекты жетонов "бомба" и "вымогательство".

В конце, можете сбросить любую карту, чтобы разместить воина на любой соответствующей карте поляне. Если вы сбрасываете птичью карту, разместите воина на любой поляне.

День

Можете выполнить до трех следующих действий

- » **Заговор:** удалите с поля одного своего воина, плюс еще одного воина за каждый жетон заговоров, который вы уже разместили в этом ходу и поместите жетон заговоров на этой поляне лицевой стороной вниз. Каждая поляна может содержать только один жетон заговора. И все воины, которых вы удаляете для размещения жетона заговора, должны быть удалены с той поляны, на которой вы размещаете заговор.
- » **Уловка:** поменяйте местами два любых жетона заговора (лицом вверх или вниз).
- » **Перемещение:** Выполните перемещение.
- » **Битва:** Начните битву.

Вечер

Во-первых, вы можете выполнить еще раз любое дневное действие, если откажетесь от последующего получения карт.

Затем наберите одну карту, плюс еще одну карту за каждый жетон вымогательства. Сбросьте карты до пяти.

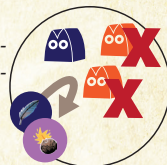
Начисление ПО

У Подполья есть один жетон заговоров, лежащий лицевой стороной вверх и три жетона, лежащих лицевой стороной вниз. На рассвете:

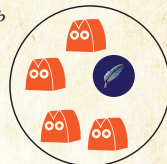
сначала переворачивают ловушку. Орлы теперь находятся в ловушке и новые воины не могут появиться на этой поляне. Подполье получает 2 ПО.



Затем они переворачивают бомбу. Оба ката удаляются с поля. Подполье получает 3 ПО.



Подполье хочет перевернуть четвертый жетон лицевой стороной вверх и получить 4 ПО, но на этой поляне нет воинов - ворон.



Карта озера

Подготовка

Возьмите 12 маркеров масти, переверните их лицевой стороной вниз, перемешайте, разложите на каждую поляну и переверните лицевой стороной вверх.

Поместите паром на правую нижнюю поляну (см. иллюстрацию)

Паром

Один раз за ход, с помощью парома, игрок может переместиться на любую, примыкающую к озеру поляну. После использования парома, игрок берет одну карту.



Озеро и соседние чащи

Озеро не является чащей. В отличие от других карт, каждая чаща, примыкающая к озеру, является соседней с двумя другими чащами, также примыкающими к озеру и разделенных друг от друга полянами.

Горная карта

Подготовка

Возьмите 12 маркеров масти, переверните их лицевой стороной вниз, перемешайте, разложите на каждую поляну и переверните лицевой стороной вверх.

Поместите 6 маркеров закрытых путей, как показано на иллюстрации.

Поместите башню, на центральную поляну, как показано на иллюстрации.

Закрытые пути

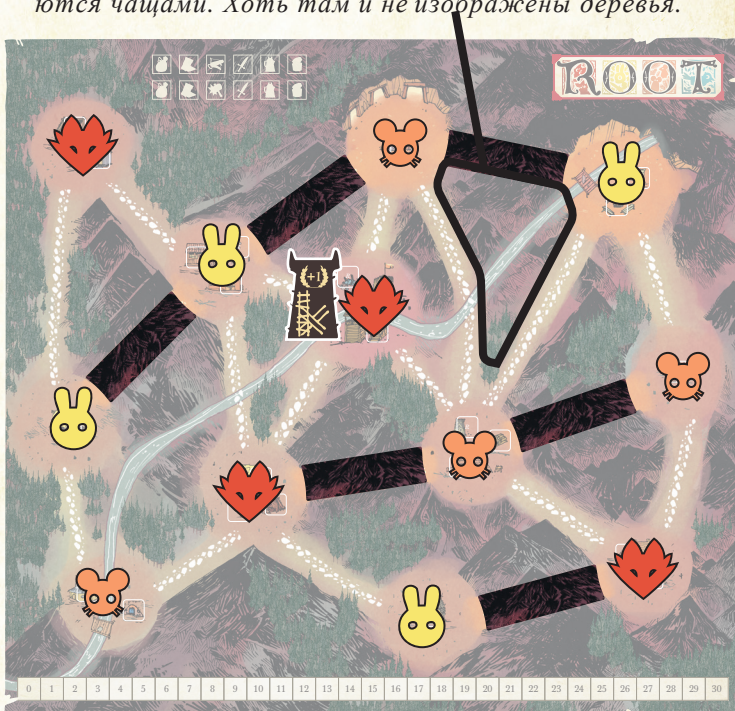
Тропинки, перекрытые жетонами закрытых путей, не являются соседними. Перемещение по таким тропикам запрещено. Закрытые пути разделяют чащи, так же как обычные тропинки.

Один раз за ход днем игрок может потратить карту, чтобы удалить из игры жетон закрытого пути. За это игрок получает одно победное очко. Чтобы выполнить это действие, у игрока должен быть любой компонент на любой соседней поляне, примыкающей к тропинке, перекрытой жетоном закрытого пути.

Стоянка

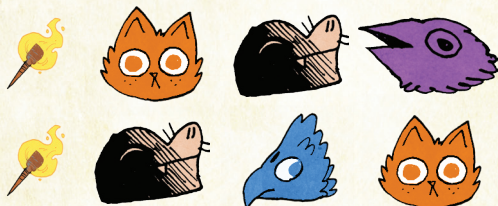
Поляна с башней, называется "Стоянка". Игрок, управляющей "Стоянкой" в конце своего вечера получает одно победное очко (*Вы можете отметить игрока, управляющего "Стоянкой", поместив его воина на башню.*)

Поскольку эти области не имеют прохода, они считаются чащами. Хотя там и не изображены деревья.



Рекомендуемые сочетания фракций

Три игрока



Два игрока



Четыре игрока



Пять игроков



Шесть игроков

