



ROOT

Гра про лісовий лад і безлад



Путівник по Грі

Зміст

Вступ	2
Навпростець кризь «Root»	3
Підготовка	4
Мапа	5
Карти	6
Ведення бою	8
Муркіза де Котé	10
Крилаті Династії	12
Лісовий Альянс	14
Бурлака	17
Карти Панування	21
Варіанти гри	22
Зимова мапа	23

Вступ

«Root» — динамічна гра, сповнена пригод і битв. Ви гратимете за одну з чотирьох ворогуючих фракцій, аби продемонструвати всім, що саме ви — законний правитель безмежного Лісового Краю.

Перебіг гри

Кожен хід поділяється на три фази: **ТРЕТІ ПІВНІ**, **ДЕНЬ** та **СУТІНКИ**. Щойно ви по черзі зіграєте всі фази, ваш хід закінчується і переходить до гравця ліворуч. Три фази детально описані на кожному планшети фракцій гравців.

Перемога та отримання переможних очок

Ви можете виграти в один із двох способів: **набрати 30 переможних очок (ПО)** або **зіграти карту Панування і виконати всі її умови**. Карти Панування не можна розігрувати на початку гри, тому радимо ознайомитися з ними пізніше. Вони детально описані на сторінці 21.

У «Root» ви гратимете за одну з чотирьох основних фракцій або за одну з фракцій із доповнень. Кожна здобуває переможні очки по-своєму.



Загарбниця **Муркіза де Котé** хоче обернути Лісовий Край на промислову й військову імперію, вичерпавши його численні ресурси. Вона отримує очки щоразу, як **будує споруди** в Лісовому Краї.



Шляхетні **Крилаті Династії** жадають повернути своєму шанованому колись роду давню славу та відновити свою владу над Лісовим Краєм, відібравши її у Муркізи. Кожен хід приносить їм очки за **звिति гнізда та їх захист** у Лісовому Краї.



Нещодавно утворений **Лісовий Альянс** прагне об'єднати лісових мешканців, повставши проти гнобителів. Вони заробляють очки, **здобуваючи підтримку** для своєї справи по всьому Лісовому Краю.



Пройдисвіт **Бурлака** мріє набути блискучої або ж лихої слави у розпал нового конфлікту. Він заробляє очки, коли **виконує квести** для звірят Лісового Краю, або ж **допомагає чи капостить іншим фракціям**.

Як заробляють переможні очки фракції з доповнень і які цілі вони переслідують, ви довідаєтесь, читаючи «Закони Лісового Краю» та «Путівник по грі» для доповнень.

Далі ви дізнаєтесь більше про фракції, способи, в які кожна з них заробляє очки, а також про загальні правила отримання переможних очок.



Навпростець крізь «Root»

Якщо ваша компанія звикла вивчати правила у процесі гри і дуже хоче якомога швидше поринути у світ «Root» без довгих пояснень, можете скористатися буклетом «Навпростець крізь «Root»».

Пропустіть цю сторінку, якщо хочете ретельно вивчити правила перед початком гри.

Найкраще, якби хтось один все ж таки прочитав «Путівник по гри», перш ніж ваша компанія почне партію. Припустімо, що це будете ви.

Підготовка

Дотримуйтеся правил підготовки, що описані на перших двох сторінках буклету «Навпростець крізь «Root»», вони дещо змінені порівняно з описаними у цьому «Путівнику по гри». Щойно ви закінчите підготовку до гри, поясніть учасникам загальні особливості світу «Root» та умови перемоги для кожної з фракцій. Тепер ви готові розпочати гру.

Гра

Дайте буклет гравцеві, який візьме на себе роль Муркізи де Котé, і попросіть уголос зачитати текст, що стосується Муркізи, та виконати описані завдання. Коли хід цього гравця завершиться, передайте буклет гравцеві, який гратиме за Династії, аби він зробив те саме. Продовжуйте, аж доки не дійдете до кінця. Також буклет дасть відповіді на деякі поширені запитання і запропонує підказки щодо стратегій. Не забувайте зачитувати уривки вголос і обговорювати їх доти, доки цього хотітиме компанія.

Граючи, заохочуйте всіх ставити запитання. Найімовірніше, ви зможете пояснити такі загальні поняття, як переміщення та бій, не надто часто підглядаючи у «Путівник по гри». Якщо хтось питатиме про свою фракцію, порадьте зазирнути до планшета фракції. Він зроблений так, щоб надати максимум інформації. Не бійтеся у разі потреби призупинити гру для обговорення певних тонкощів. Більшість гравців засвоють правила «Root» у процесі гри і вже через кілька партій гра йтиме гладесенько-рівнесенько.



Підготовка

Якщо у грі беруть участь троє гравців, приберіть Бурлаку. Якщо двоє, приберіть і Альянс. Щоб дізнатися про інші варіанти поєднання фракцій, зазирніть на сторінку 22.

1. **Оберіть фракції.** Кожен гравець обирає планшет фракції та бере всі належні компоненти.

На зворотному боці кожного планшета описано всі компоненти й принципи гри.



2. **Розташуйте маркери очок.** Покладіть маркери очок для кожної фракції у грі на поділку «0» шкали підрахунку очок.



3. **Роздайте карти.** Перетасуйте загальну колоду з 54 карт і роздайте кожному гравцю по три карти.

Не слід плутати загальну колоду з картами фракцій, які описані на звороті планшетів відповідних фракцій.



4. **Розташуйте руїни.** Покладіть чотири руїни на чотири комірки на мапі, що позначені символом «Р». Якщо у грі беруть участь два Бурлаки, на кожен комірку руїн покладіть по дві руїни.



5. **Зберіть запас предметів.** Розташуйте 12 зображених праворуч предметів у відповідних комірках на верхній частині мапи.



6. **Розташуйте решту компонентів.** Роздайте 16 карт-пам'яток фракції відповідним гравцям за бажанням і покладіть біля ігрового поля два гральних кубики.



7. **Підготуйте фракції.** Гравці готують свої фракції, як описано у «Підготовці до гри» на звороті кожного планшета фракції, у такому порядку: Муркіза, Крилаті, Альянс, Бурлака; потім готуються гравці, які обрали фракції з доповнень.



Мапа

Більшість дій у світі «Root» розгортаються на мапі Лісового Краю, що складається з 12 ГАЛЯВИН, сполучених між собою СТЕЖКАМИ.

Через деякі галявини протікає річка. Використовуйте її лише тоді, коли у грі бере участь Річкове Товариство — фракція з доповнення.

Переміщення мапою

Ви можете ПЕРЕМІЩУВАТИСЯ від галявини до галявини. Під час переміщення заберіть довільну кількість своїх вояк з однієї галявини і перемістіть на іншу, сполучену з попередньою.

Ділянки на мапі, оточені стежками, — це ХАЩІ, якими може пересуватися лише Бурлака.

Для переміщення ви повинні ВОЛОДІТИ галявиною, з якої **чи** на яку рухаєтеся.

Галявиною володіє той гравець, який має на ній найбільшу кількість **вояк і споруд**. У разі однакової кількості вояк і споруд у кількох гравців галявиною ніхто не володіє.

Більшість різних дій у світі «Root» вимагають, щоб ви володіли галявинами.



Вояки



Споруди



Жетони

Приклад переміщення



Крилаті хочуть перейти з галявини, якою не володіють.



Цю галявиною вони також не володіють, тож і перейти на неї вони не можуть.

Вони володіють цією галявиною, тому можуть перейти на неї.

Галявини

Кожна галявина на мапі має від однієї до трьох **КОМІРОК**, у яких містяться **СПОРУДИ**, розташовані гравцями. На галявині, де немає вільних комірок, не можна поставити додаткові споруди.



Будувати у комірках із руїнами не можна, доки Бурлака їх не обшукає. Якщо Бурлака не бере участі у грі, ці комірки лишаються заблокованими до кінця гри.



У кожної галявини є **МАСТЬ**: лисяча, кроляча або мишача. *Масть галявини відображає, яка громада тут живе.*

Хоча обидві комірки галявини заповнені, тут все ще можна розмістити жетони

Масть галявини можна визначити і за символом на ній, і за кольором дерев.

Карти

Під час гри ви будете витягувати карти із загальної колоди у свою руку. Для виконання багатьох дій треба буде розіграти карти з руки. *Розігрування карти уособлює звернення до звіраток із проханням про допомогу, послугу чи укладення угоди.*

Як і в галявин, у кожної карти є **МАСТЬ**. Окрім лисячої, кролячої та мишачої, карти мають і четверту масть: **ПТАШИНУ**.



Птахи — лісові джокери. Вони живуть на верхівках дерев по всьому Лісовому Краю, тому ви завжди можете розіграти пташину карту як мишачу, лисячу або кролячу. Проте, якщо ви маєте використати пташину карту, її не можна замінити картою іншої масті.

Приклад відповідності карти

Скажімо, ви хочете виконати дію на лисячій галявині.



Якщо дія вимагає зіграти **відповідну** карту, ви можете використати або лисячу, або пташину карту, оскільки птахи — лісові джокери.



АБО







Карти створення

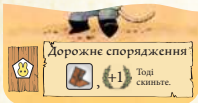
Більшість карт мають ще одне використання: ви можете **СТВОРИТИ** карту, щоб отримати ефект, зображений у її нижній частині.

Щоб створити карту, ви повинні задіяти **КОМПОНЕНТИ СТВОРЕННЯ** на галявинах, що вказані у нижньому лівому кутку карти.

Кожен компонент створення можна задіяти лише один раз за хід, і у кожної фракції ці компоненти свої.

Компоненти створення

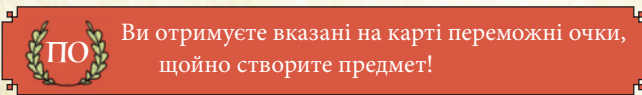
	Муркіза створює за допомогою майстерень.		Альянс створює за допомогою підтримки.
	Крилаті створюють за допомогою гнізд.		Бурлака створює за допомогою молотів.



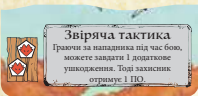
Миттєвий ефект

Якщо карта має **МИТТЄВИЙ ЕФЕКТ** (ПАПЕРОВА РАМКА), виконайте його, а тоді скиньте карту.

Найчастіше миттєвий ефект дозволяє взяти **ПРЕДМЕТ** із запасу на мапі і покласти в скриньку Створених предметів у верхньому правому кутку планшета фракції.



Якщо потрібного предмета в запасі немає, ви **не можете** створити карту.



Постійний ефект

Якщо карта має **ПОСТІЙНИЙ ЕФЕКТ** (КАМ'ЯНА РАМКА), покладіть її біля себе горілиць. З цієї миті можете користуватись картою відповідно до вказівок на ній.

Ви не можете створювати карту з постійним ефектом, якщо у вас уже є ефект з такою самою назвою.

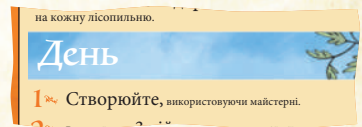
Приклад створення



Муркіза хоче створити «Мишу в мішку», яка коштує 1 мишу.



Для створення Муркіза повинна задіяти майстерні.



На мапі у Муркізи є дві лисячих майстерні і дві мишачих.



Відтак Муркіза може задіяти одну з мишачих майстерень для створення цієї карти!



Муркіза бере відповідний предмет із запасу, отримує одне переможне очко та скидає карту.

Ведення бою

Ви можете вести БІЙ із іншими гравцями, щоб при-
брати їхні компоненти з мапи.

Вступаючи у бій, оберіть будь-яку галявину, на якій є
ваші вояки. Ви нападник, отже, саме ви обираєте іншу
фракцію, що має компоненти на тій самій галявині, яка
стане захисником.

БІЛЬШІСТЬ БОЇВ МАЮТЬ ДВІ СТАДІЇ:

- » **Спершу киньте обидва кубики.** Нападник
здає ушкодження у кількості, що відповідає
більшому значенню, яке випало на кубиках, а
захисник відповідає ушкодженнями, кількості
яких дорівнює **меншому** значенню. Якщо випали
однакові значення, обидва гравці завдають
однакову кількість ушкоджень. Однак, жоден
гравець не може завдати більше ушкоджень, ніж
кількість його вояк на галявині бою.
- » **Тоді приберіть компоненти.** Обидва гравці
одночасно прибирають компоненти. Гравець, який
отримав ушкодження, вирішує, які компоненти
прибрати, але спершу потрібно вилучити своїх
вояк з галявини бою, а потім прибрати будь-які
споруди чи жетони.

ПО

Ви отримуєте 1 переможне очко
за кожен ворожий жетон або споруду,
які ви прибрали, навіть за межами бою!

Додаткові ушкодження

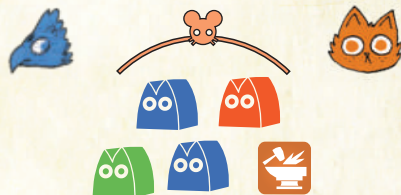
Деякі ефекти дозволяють вам завдати **ДОДАТКОВИХ**
УШКОДЖЕНЬ.

Додаткові ушкодження відображають перевагу розташування, тактику або лідерство. Вони не
обмежені кількістю вояк на галявині, де розгортається бій, тож навіть один вояка може завдати
численних ушкоджень.

Нападник завдає 1 додаткове ушкодження, якщо у захисника немає вояк на галявині бою,
тобто він **БЕЗЗАХИСНИЙ**.

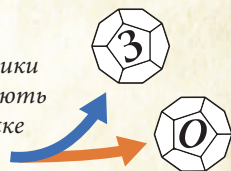
Приклад ведення бою

Крилаті атакують Муркізу.



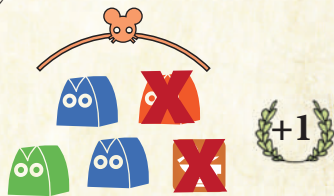
Спершу...

*Крилаті кидають
кубики. Як нападники
вони використовують
більше значення, яке
випало на кубіку.*



Тоді...

*Обидві сторони завдають ушкоджень.
У Крилатих лише два вояки, тому вони
завдають 2 ушкодження. Муркіза
завдає 0 ушкоджень.*



*Муркіза повертає свого вояку в запас,
а споруду — на планшет. Крилаті
отримують переможне очко за
усунення споруди, а Муркіза не
отримує жодних переможних очок.*

Карти засідки

Перед киданням кубиків під час бою захисник може зіграти **КАРТУ ЗАСІДКИ**, яка відповідає за мастю галявині бою, щоби **МИТТЕВО** завдати 2 ушкодження.

Оскільки засідки завдають миттєвих ушкоджень, вони можуть зменшити максимальну кількість ушкоджень нападника, які випадуть на кубіку.

Тим не менш, якщо захисник зіграв карту засідки, нападник може зірвати засідку і скасувати її ефект, також розігравши карту засідки відповідної масті.

Як і додаткові ушкодження, ушкодження від засідки не обмежуються кількістю вояк на галявині бою.

Навіть **БЕЗЗАХИСНІ**, ви можете зіграти карту засідки! Якщо у вашій руці є карта засідки, не бійтеся зловити ворогів на гачок, затягнувши у бій там, де ви видаєтеся слабшим.

Якщо картою засідки ви прибрали усіх вояк нападника, бій негайно закінчується.



Приклад засідки

Крилаті атакують Муркізу.

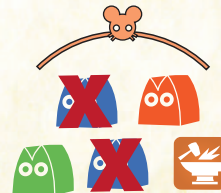


Але...

Муркіза грає пташину карту засідки! Птахи ж бо лісові джокери, тож карта відповідає мишацій галявині.



Крилаті не зривають засідку, тому повинні прибрати двох своїх вояк, повернувши їх у запас. Бій завершено.



Муркіза де Котé



Муркіза де Котé захопила Лісовий Край і прагне обернути його на промислову й військову імперію. Щоразу, коли Муркіза будує одну зі своїх споруд — майстерню, лісопильню чи казарму — вона заробляє переможні очки. Що більше споруд певного типу вона ставить, то більше очок заробляє. Тим не мени, аби будівництво тривало, Муркізі слід розширювати й захищати постійне добування деревини.

Фортеця Муркізи де Коте дає дві особливі можливості, доки перебуває на мапі. По-перше, ніхто, крім Муркізи, не може розташовувати компоненти на галявині, на якій є жетон Фортеці. По-друге, щоразу як Муркіза повинна прибрати своїх вояк із галявини, вона може відправити їх до Польового шпиталю, зігравши одну відповідну цій галявині карту, щоб перенести їх на галявину з жетоном Фортеці.

Треті півні

Покладіть по жетону деревини на кожную лісопильню.

День

Спершу можете створити будь-яку кількість карт з руки, використавши майстерні. Потім можете виконати до трьох дій з такого переліку.

- » **Бій:** Розпочніть бій.
- » **Марш:** Виконайте до двох переміщень.
- » **Вербування:** Розмістіть по 1 вояці на кожную казарму. Ви можете виконати цю дію лише раз за хід.
- » **Будівництво:** Розмістіть одну споруду на підвладній вам галявині у вільній комірці, витративши потрібну кількість жетонів деревини. Можна використати деревину з будь-яких підвладних вам галявин на мапі, якщо вони сполучені з галявиною, де заплановано будівництво, неперервною низкою підвладних вам галявин. Звівши споруду, отримайте вказану на планшеті кількість переможних очок.
- » **Понаднормові:** Витратьте 1 карту й покладіть 1 жетон деревини до лісопильні на галявині, масть якої відповідає карті, яку ви витрачаєте.

Яструби-найманці: Можете виконати будь-яку кількість додаткових дій, витрачаючи по одній пташиній карті за кожную додаткову дію.

Якщо не вказано інакше, усі фракції можуть виконувати дії однієї фази у будь-якому порядку і можуть виконати одну й ту саму дію кілька разів.

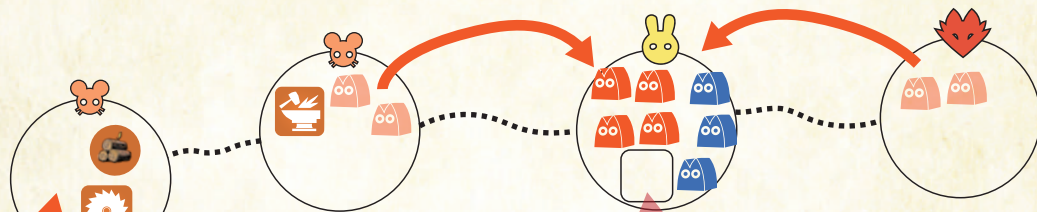
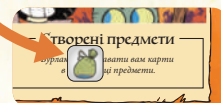
Приклад фази День

Спершу Муркіза вирішує створити «Мишу в мішку», тому залучає одну мишачу майстерню. Вона отримує одне переможне очко і кладе предмет у скриньку Створених предметів на планшеті.

Потім Муркіза переходить до виконання дій.

Вона розпочинає дію Марш, що дає їй змогу здійснити два переміщення.

Муркіза переміщує двох вояк із підвладної їй мишачої галявини на кролячу галявину, якою вона не володіє.

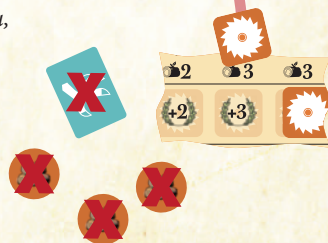


Під час другого переміщення вона кладе ще двох вояк на цю галявину. Тепер вона володіє кролячою галявиною.

Під час другої та третьої дії Муркіза вирішує двічі скористатися понаднормовими, витративши мишачу та пташину карти, щоб розташувати дві додаткові деревини на лісопилні мишачої галявини.

Хоча Муркіза і виконала всі три дії, вона вирішила продовжити, тому вона витрачає пташину карту, щоб отримати додаткову дію (наймає яструба). Тепер вона надумала зайнятися будівництвом. Оскільки Муркіза володіє кролячою галявиною, вона може будувати у її порожній комірці.

Будівництво ще однієї лісопилні коштуватиме 3 деревини, тому Муркіза витрачає деревину з прилеглої мишачої галявини. Відтак Муркіза отримує три переможні очки.



Сутінки

Візьміть з колоди одну карту та ще по одній додатковій карті за кожен відкритий вами бонус на планшеті. Тоді, якщо у вашій руці виявиться більше 5 карт, скиньте зайві.

Більшість інших фракцій під час Сутінок беруть і скидають карти так само.

Крилаті Династії



Крилаті Династії жадають повернути своєму шанованому колись роду давню славу в Лісовому Краї, знову заселивши галявини. Із настанням Сутінок Крилаті отримують переможні очки за кількість розташованих на мапі **гнізд**. Що більше гнізд вони зів'ють, то більше вигоди здобудуть. Однак, Династії зобов'язані виконувати **Указ** — перелік визначених **очільником** обов'язкових дій, кількість яких постійно зростає. Під час кожного ходу Крилаті мусять виконувати всі дії, зазначені в Указі, а інакше — почнеться **революція**.

Крилаті Династії — **Володарі Лісу**. Галявина підвладна птахам, навіть якщо загальна кількість їх вояк і споруд дорівнює загальній кількості ворожих вояк і споруд іншого гравця.

Однак **Птахи** — **не торгаші**, тому вони заробляють менше переможних очок за створення предметів.

Треті півні

Ви **мусите** додати одну чи дві карти в будь-які колонки Указу. Лише одна з цих карт може бути пташиною.

День

Насамперед ви можете створити будь-яку кількість карт з руки, використовуючи гнізда.

Потім ви **мусите** виконати Указ. Починайте з крайньої лівої колонки і рухайтесь праворуч. У кожній колонці ви можете виконувати дію Указу в будь-якому порядку.

За кожну карту в колонці ви мусите виконати зазначену в цій колонці Указу дію на галявині, яка відповідає масті вашої карти. Ось перелік дій, передбачених чотирма колонками Указу:

- » **Вербуйте:** Розмістіть вояку на будь-якій галявині з гніздом, яка відповідає масті карти.
- » **Переміщуйте:** Перемістіть хоча б одного вояку з галявини, масть якої відповідає масті карти.
- » **Бийтесь:** Розпочніть бій на галявині, масть якої відповідає масті карти.
- » **Будуйте:** Розташуйте гніздо на підвладній вам галявині, масть якої відповідає масті карти. На галявині повинна бути незайнята комірка і відсутні гнізда.

Сутінки

Спершу отримайте стільки переможних очок, скільки вказано на вашому планшеті під крайньою правою вільною коміркою на треку Гнізда.

Потім візьміть з колоди одну карту та ще по одній додатковій карті за кожен відкритий вами бонус на планшеті. Якщо у вашій руці виявиться більше 5 карт, скиньте зайві.

Термінові розпорядження: Якщо з Третіми півнями у вашій руці не виявилось карт, візьміть собі одну.

Нове гніздо: Якщо у вас немає гнізд, розташуйте 1 гніздо і 3 вояк на галявині з найменшою кількістю вояк будь-якої фракції.



Революція

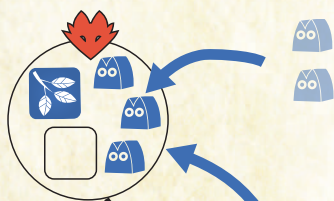
Якщо з якоїсь причини ви не можете виконати потрібну дію з Указу, одразу починається РЕВОЛЮЦІЯ. Дотримуйтеся таких кроків:

- » **Спершу підривається ваш режим.** Ви втрачаєте по 1 переможному очку за кожну пташину карту в Указі.
- » **Потім проти вас вводяться санкції.** Скиньте всі карти в Указі, окрім пташиних карт двох Вірних радників.
- » **Тоді вашого очільника відправляють у відставку.** Переверніть карту чинного очільника долілиць і відкладіть убік. Оберіть нового очільника серед тих, які лежать горілиць, і покладіть його на планшет фракції. Потім покладіть своїх Вірних радників під ті колонки Указу, які вказані на карті нового очільника.
- » **Врешті настає спокій.** Завершуйте День і переходьте до Сутінок.

Безліч причин породжують революцію! Наприклад, у вас може не бути вояк у запасі для вербування або, можливо, на всіх підвладних вам галявинах уже є гнізда, а отже, подальше будівництво неможливе.

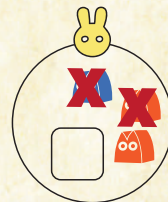
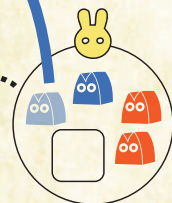
Приклад указу

В Указі Крилатих є пташина і лисяча карти в колонці Вербуйте, кроляча карта в колонці Переміщуйте, пташина карта в колонці Бийтесь і пташина карта в колонці Будуйте.



Для виконання дії вербування Крилаті вирішують використати пташину карту як лисячу, відтак ставлять двох вояк на лисячу галявину з гніздом.

Потім Крилаті повинні перемістити хоча б одного вояку з кролячої галявини.



Наступний крок — Крилаті мають вступити у бій. У них є ціль для бою тільки на кролячій галявині.

У бою Крилаті та Муркіза втрачають по 1 вояці.

Зрештою, Крилаті мають звити гніздо на підвладній їм галявині, де ще немає жодного гнізда. Однак, його немає куди ставити, отже, починається революція!

Лісовий Альянс



Лісовий Альянс має на меті здобути **підтримку** пригноблених мешканців Лісового Краю. Альянс заробляє переможні очки щоразу, як розміщує на мапі жетон підтримки. Що більше жетонів підтримки на мапі, то більше переможних очок вони отримують. Для агітації народу потрібні **прибічники** — карти на планшеті фракції Альянсу. Прибічники можуть також учинити запеклий **заколот**, у результаті якого Альянс має змогу розмістити нову **криївку**, де можна тренувати **сотників**, збільшуючи свою військову міць.

Альянс — майстер ведення **Партизанської війни**. Захищаючись у бою, Альянс завдає ушкодження в кількості, яка відповідає більшому значенню, що випало на кубіку, а нападник — меншому.

Прибічники, Підтримка і Заворушення

Граючи за Альянс, ви часто витратите **ПРИБІЧНИКІВ** — карти зі стосу Прибічників. Прибічники не є картами вашої руки, а тому ви можете витратити їх тільки як карти масті. Наприклад, ви не можете створити карти або зіграти карти засідки зі стосу Прибічників.

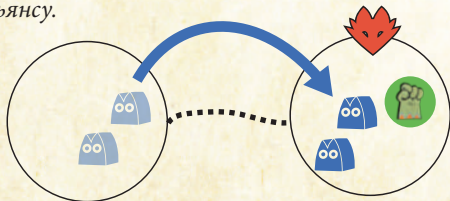
Прибічників часто доводиться витратити, щоб розмістити жетони підтримки. Агітація — ваш головний спосіб отримати переможні очки. Крім того, завдяки підтримці ви можете здобути нових прибічників через **Заворушення**.

Щоразу, як інший гравець прибирає жетон підтримки чи переміщує своїх вояк на дружню галявину (галявину з жетоном підтримки), він мусить віддати карту зі своєї руки, що за мастю відповідає масті галявини, і покласти її у стос ваших Прибічників. Якщо у суперника немає відповідної карти, він показує вам карти своєї руки, а ви берете карту із загальної колоди і додаєте до стосу Прибічників.

Обмеження кількості прибічників: якщо у вас немає жодної криївки на мапі, то ви можете мати не більше 5 прибічників. Скиньте зайві карти.

Приклад Заворушення

Крилаті хочуть переміститися на лисячу галявину. Оскільки там уже є жетон підтримки Альянсу, Крилаті мусять віддати одну лисячу карту до стосу Прибічників Альянсу.



Стос Прибічників



Потім Династії починають бій на лисячій галявині й прибирають жетон підтримки. Вони мусять віддати ще одну лисячу карту в стос Прибічників. Крилаті платять пташиною картою. Якби вони не мали відповідної карти, Альянс міг би взяти карту із загальної колоди й додати її до своїх прибічників.

Треті півні

Ви можете вчинити заколот необмежену кількість разів, а потім так само необмежену кількість разів агітувати.

- » **Заколот:** Витратьте двох прибічників, які за мастю відповідають дружній галявині. Приберіть звідти усі ворожі компоненти та розмістіть криівку відповідної масті. Потім розташуйте там вояк, кількість яких дорівнює кількості дружніх вам галявин, що відповідають масті галявини, де відбувся заколот (враховуючи її саму). Наостанок покладіть вояку до Сотників на вашою планшеті.

Згортаючи криівку, ви маєте прибрати половину своїх сотників (із заокругленням у бік збільшення) і скинути у відбій усіх прибічників, що за мастю відповідають тій криівці — навіть птахів-прибічників!

- » **Агітація:** Покладіть жетон підтримки на недружню галявину, яка сполучена з дружньою, якщо це можливо. Ви повинні скинути стільки прибічників, скільки вказано на вашій шкалі Підтримки. Якщо на обраній вами галявині є троє чи більше вояк інших гравців, вам доведеться витратити ще одного прибічника відповідної масті, щоб розмістити жетон підтримки. Жетон підтримки не можна розмістити у Фортеці.

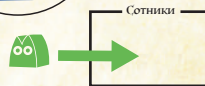


Якщо на полі ще немає жетонів підтримки, ви можете покласти перший із них на будь-яку галявину.

Приклад Третіх півнів

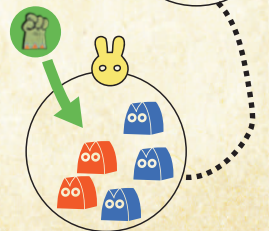
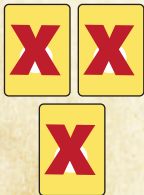
На початку фази Третіх Півнів Альянс розглядає лисячу галявину як першу ціль для заколоту. Він вирішує скористатися нагодою, тож витрачає лиса і птаха зі своєї колоди прибічників.

Сток
Прибічників



Цей заколот змітає 1 гніздо Крилатих і 2 вояк Муркізи. Альянс заробляє 1 переможне очко за прибране гніздо. Оскільки Альянс має 3 дружні лисячі галявини, він розташовує 3 вояк і 1 лисячу криівку на галявині, де відбувся заколот, і ще 1 вояку ставить до Сотників на планшеті.

Потім Альянс кладе жетон підтримки на кролячу галявину. Це четвертий жетон підтримки, а отже, він коштує 2 кролі-прибічники. Оскільки на цій галявині чатують 3 вояки Крилатих, вартість зростає до 3 кролів-прибічників. Альянс кладе жетон підтримки й отримує 1 переможне очко.



День

Ви можете виконати описані нижче дії. На відміну від ранкової фази Третіх півнів, карти тепер потрібно розігрувати зі своєї руки, а **не** зі стосу Прибічників.

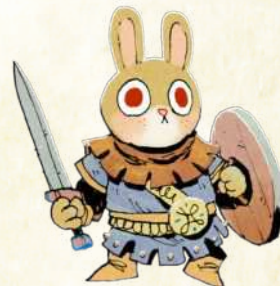
- » **Створення:** Створюйте карти з руки, використовуючи жетони підтримки.
- » **Підтримка:** Додайте карту з руки у стос Прибічників.
- » **Вишкіл:** Витратьте карту, яка за мастю відповідає розміщеній криївці, щоби додати вояку в область Сотників. Тепер цей вояка став **СОТНИКОМ**.

Кількість **сотників** визначає, скільки воєнних операцій ви зможете здійснити, доки тривають Сутінки. Без сотників ваші вояки не можуть переміщуватись і битися! Тренування сотників дозволить вам також вербувати нових вояк і розмішувати жетони підтримки, не витрачаючи прибічників.

Сутінки

Ви можете виконати стільки наведених нижче воєнних операцій, скільки сотників ви маєте (або менше). Операції виконуються у будь-якій послідовності та комбінаціях.

- » **Переміщення:** Виконайте 1 переміщення.
- » **Бій:** Розпочніть бій.
- » **Мобілізація:** Поставте 1 вояку на галявину з криївкою.
- » **Підготовка:** Приберіть 1 свого вояку з недружньої галявини й розмістіть натомість жетон підтримки.



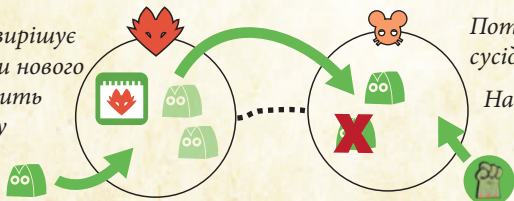
Виконавши воєнні операції, візьміть із колоди одну карту та ще по одній додатковій карті за кожен відкритий вами бонус на планшеті. Тоді, якщо у вашій руці виявиться більше 5 карт, скиньте зайві.

Приклад виконання Воєнних операцій

Ось і настали Сутінки. Альянс має 3 сотників, а отже, може виконати 3 операції.



Спершу він вирішує мобілізувати нового вояку і ставить його в лисячу криївку.



Потім Альянс переміщує двох вояк на сусідню мишачу галявину.

Наостанок, Альянс здійснює підготовку, прибираючи одного зі своїх вояк із мишачої галявини, щоби розмістити там жетон підтримки.

Бурлака



Бурлака може виступати на боці будь-кого з учасників конфлікту, добираючи союзників і ворогів як йому заманеться, залежно від його намірів. Також Бурлака може виконувати квести, що поширюють славу про нього по всьому лісу. Він заробляє переможні очки, покращуючи **відносини** з тими чи іншими фракціями або прибираючи компоненти ворожих фракцій.

Блукач-одинак, Бурлака не може володіти галявиною чи завадити іншим гравцям встановити на галявині свою владу, проте завдяки своїй **Спритності** він здатен переміщуватися галявинами незалежно від того, хто ними володіє.

Бурлака має лише одну фігурку на полі — **ФІШКУ БУРЛАКИ**. Ця фішка здатна переміщуватись і битись як вояка, проте воякою не є, а тому її не можна вилучити з поля.

Предмети

Щоб переміщуватись і діяти ефективно, Бурлака має ретельно дбати про свої **ПРЕДМЕТИ** і розширювати свої запаси, нишпорячи серед старих **РУїн** Лісового Краю або допомагаючи іншим фракціям.

Предмети можуть бути **ПОШКОДЖЕНИМИ** або **НЕПОШКОДЖЕНИМИ**, а також можуть бути використаними (лежати долілиць) або невикористаними (лежати горілиць). Ви можете **ВИКОРИСТАТИ** непошкоджений предмет, що лежить горілиць, щоби виконати дію.



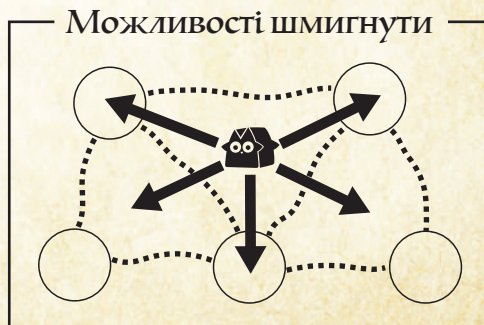
Непошкоджені предмети та зберігаються на своїх треках із лівого краю планшета фракції, а всі інші предмети лежать у вашому Наплічнику. Ви можете носити лише певну кількість предметів у своєму Наплічнику, а з настанням Сутінок доведеться перевірити його місткість і скинути зайві предмети.

Треті півні

Із Третіми півнями переверніть по 2 предмети горілиць за кожен на відповідному треку, а тоді переверніть ще три предмети горілиць.









Потім ви можете один раз шмигнути на сусідню галявину чи в сусідні хащі, не витрачаючи .

Шмигнути — єдиний спосіб потрапити у хащі!




День


Ви можете виконувати низку дій, використовуючи предмети — тобто перевертаючи їх долілиць.

- » **Переміщення:** Використайте , щоб переміститися.
- » **Бій:** Використайте , щоб розпочати бій.
- » **Постріл:** Використайте , щоб прибрати ворожого вояка з галявини, на якій ви перебуваєте. Якщо в суперника там немає вояк, ви можете натомість прибрати його споруду чи жетон.
- » **Обшук:** Використайте , щоб забрати один предмет із руїн на галявині, де ви перебуваєте, покладіть його у Наплічник долілиць та отримайте 1 переможне очко. Вилучіть маркер руїни з ігрового поля (якщо під ним не залишилось предметів).
- » **Допомога:** Використайте будь-який предмет і передайте з вашої руки карту, яка відповідає масті галявини, на якій ви перебуваєте, будь-якому гравцеві на цій галявині. Натомість візьміть собі 1 предмет із його скриньки Створених предметів (якщо є що брати).
- » **Квест:** Виконайте квест, що відповідає масті вашої поточної галявини, використавши два предмети, зазначені на карті квесту. Покладіть карту виконаного квесту у свою ігрову зону. Потім ви можете взяти 2 карти з колоди або отримати по 1 переможному очку за кожен виконаний квест цієї масті (разом зі щойно виконаним). Наостанок витягніть новий квест.
- » **Створення:** Використайте стільки , скільки позначок масті вказано у вартості створення карти, щоб створити її зі своєї руки. Усі ваші  відповідають масті галявини, на якій ви перебуваєте.
- » **Ремонт:** Використайте , щоб полагодити пошкоджений предмет.
- » **Спеціальна дія:** Використайте , щоб виконати дію, яка описана на карті вашого персонажа.

Сутінки

Якщо ви у хащах, полагодьте всі пошкоджені предмети.

Потім візьміть з колоди одну карту та ще по одній додатковій карті за кожен  на відповідному треку. Якщо у вашій руці виявиться більше 5 карт, скиньте зайві.







Наостанок, якщо у вашому Наплічнику та скриньці Пошкодженого більше предметів, ніж дозволяє місткість — 6 предметів і, додатково, по 2 предмети за кожну  на відповідному треку — доведеться скинути предмети з Наплічника до кількості, встановленої обмеженням, та повернути решту предметів у коробку.



Бонус із
планшета
Бурлаки

На відміну від інших фракцій, Бурлака не відкриває бонуси з планшета, а отримує їх як предмети. Ці предмети дають бонус лише у тому разі, коли вони непошкоджені та лежать горілиць на відповідному треку.

Переміщення предметів

Ви можете вільно переносити непошкоджені й невикористані ,  та  між своїм Наплічником і їхніми треками. Якщо ви використовуєте ,  та , доведеться покласти їх у Наплічник.

Пошкоджені предмети покладіть до скриньки Пошкодженого у своєму Наплічнику.

Полагоджені предмети перекладіть зі скриньки Пошкодженого назад у Наплічник.




Стори монет, трунок і торбинки лежать на відповідних треках.

Відносини

Ваша шкала Відносин показує, наскільки доброзичливо чи вороже налаштовані до вас інші фракції.

Ви можете поліпшити відносини з фракцією, передавши їй карти під час Допомоги. Упродовж ходу ви маєте надавати Допомогу стільки разів, скільки вказано між областю поточних відносин і наступною областю. Поліпшуючи відносини, ви заробляєте переможні очки, вказані у новій області відносин. Досягнувши області **Союзники**, ви можете переміщуватись і битися разом із вояками відповідної фракції. Щоб дізнатися більше, читайте «Закони Лісового Краю», п. 9.2.9.

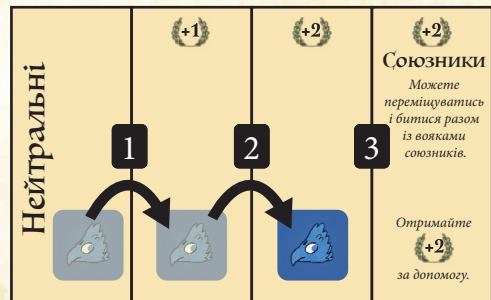
Якщо ви прибираєте вояку певної фракції, посуňte маркер відносин із цієї фракцією в область **Ворожнечі**. Відтепер ви зароблятимете за хід по 1 переможному очку за кожен вилучений під час бою ворожий компонент на додачу до будь-яких очок, які ви отримуете за знищення споруд чи жетонів. Однак ви мусите використовувати додаткові , щоб потрапити на галявину, де чатують Ворожі вояки.

Приклад допомоги та поліпшення відносин

Бурлака хотів би поліпшити відносини з Крилатими Династіями.



Він ділить із ними лисячу галявину, а тому може обрати їх для виконання дії Допомоги. Щоразу, виконуючи цю дію, Бурлака мусить використовувати предмет і віддавати лисячу або пташину карту. Він вирішує допомогти тричі.

Бурлака пересуває маркер відносин із Крилатими на дві області й отримує три переможні очки.



Бій Бурлаки

Оскільки у вашому розпорядженні немає вояк, для вас діють інші правила ведення бою.

- » Фішка Бурлаки не є воякою, тому ви не можете володіти галявиною чи зазнавати ефектів, що впливають на вояк. Ви можете вести бій там, де розташована ваша фішка.
- » Максимальна кількість ушкоджень, яку ви можете завдати супернику, кидаючи кубики, дорівнює загальній кількості непошкоджених  байдуже, використаних чи ні.
- » За кожен отриманий удар ви маєте пошкодити один будь-який свій предмет на ваш розсуд. Якщо непошкоджених предметів не лишилося, ігноруйте подальші удари.
- » Якщо у вас немає непошкоджених , ви стаєте беззахисним і під час бою зазнаєте одного додаткового ушкодження.

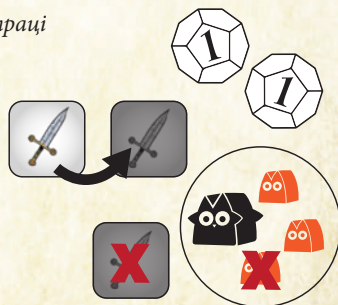


Приклад бою за участі Бурлаки

Бурлака перебуває на галявині з трьома вояками Муркізи. У нього в наплічнику лежать горілиць 2 мечі. Після тривалої та плідної співпраці з Муркізою Бурлака готовий зрадити подругу.

Перший бій

Бурлака використовує меч, щоб розпочати бій із Муркізою. Муркіза не розіграє карту засідки. Тоді Бурлака кидає кубики, на яких випадає 1 та 1. Бурлака завдає 1 ушкодження і пересуває маркер відносин із Муркізою в область Ворожнечі. Муркіза також завдає 1 ушкодження, і Бурлака вирішує пошкодити використаний меч.



Другий бій

Не розгубившись, він використовує свій другий меч, щоб розпочати ще один бій. Муркіза не розіграє карту засідки. Бурлака кидає кубики — випадає 2 та 0. Маючи лише 1 непошкоджений меч, Бурлака може завдати лише 1 ушкодження. Він прибирає вояку Ворожжі фракції, за що заробляє одне очко.



Карти Панування

Колода містить чотири карти Панування — по одній для кожної масті. Як і карти засідки, ці карти неможливо створити — лише витратити як карту відповідної масті.

Якщо ви скидаєте карту Панування або розіграєте її як карту масті, **не кладіть її у відбій!** Натомість покладіть її горілиць біля мапи. Протягом Дня будь-який гравець може забрати карту Панування, витративши карту відповідної масті.



Зміна умов перемоги

Якщо ви маєте не менше 10 переможних очок, ви можете у свій хід протягом Дня розіграти карту Панування у свою ігрову зону, таким чином **АКТИВУВАВШИ** її. Приберіть свій маркер переможних очок із відповідної шкали. Тепер до кінця гри ви можете здобути перемогу, тільки виконавши умови, перелічені на активованій карті Панування.

Активована вами карта Панування не належить до карт руки, її не можна вилучити з гри або замінити (наприклад, активувавши іншу карту Панування).

Утворення коаліції Бурлакою

Бурлака не може володіти галявиною, але він може розіграти карту Панування, щоб утворити **КОАЛІЦІЮ** з іншим гравцем, у якого найменше переможних очок (крім себе самого). Якщо кілька гравців мають однаково малу кількість очок, Бурлака сам обирає, з ким йому створювати коаліцію.

Утворивши коаліцію, Бурлака прибирає зі шкали підрахунку очок свій маркер і кладе його на планшет фракції обраного гравця. Якщо той гравець перемагає, Бурлака розділяє перемогу з ним.

Бурлака може утворити коаліцію навіть із Ворожою фракцією! У такому разі він пересуває маркер відносин обраної фракції до Нейтральної області.



Варіанти гри

У «Root» можна грати з багатьма поєднаннями фракцій. Наведений нижче перелік не є вичерпним. Можливі й інші комбінації, проте вони хиткіші, а тому підходять досвідченим та амбітним гравцям. Ми пропонуємо кілька оптимальних поєднань (позначених смолоскипом), які найкраще познайомлять новачків із грою.

Граючи вдвох, не використовуйте карти Панування. Для максимально яскравої гри на двох радимо зіграти 2 партії поспіль (кожна з яких триватиме близько 30-45 хвилин). Після завершення першої партії гравці мають записати свої результати й помінятися фракціями. Після другої партії кожен гравець підсумовує свої очки за обидві партії. На основі остаточних підрахунків визначається переможець.

Двоє гравців



Крилаті проти Муркізи — ідеальне поєднання для знайомства з грою. Династії повинні стрімко розвиватися, щоб приборкати загарбницькі апетити Муркізи.

Гри для двох гравців з Альянсом дають можливість гравцям, які грають за Альянс, відточити навички у непростих ситуаціях. Зазвичай Альянс краще чинить опір Крилатим, але мудро сплановані повстання та швидка мобілізація здатні втерти носа навіть Муркізі.

У такому поєднанні Крилаті мають бути вельми обачні, щоб мати змогу виконати Указ, який здатен стримати спритні атаки Бурлаки.

Троє гравців



У таких поєднаннях визначальним аспектом буде боротьба Муркізи та Династій. Бурлаці та Альянсу слід ретельно добирати друзів, щоб не створити ситуацію, яка потім може вийти з-під контролю.

За таких обставин Бурлака знайде справжнього друга в особі Альянсу, з яким триматиметься купи. Обидві фракції мають остерегатися карт Панування і не нехтувати зміцненням військової сили.

Четверо гравців



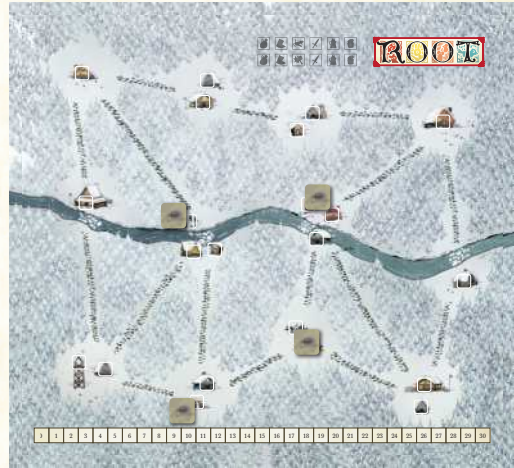
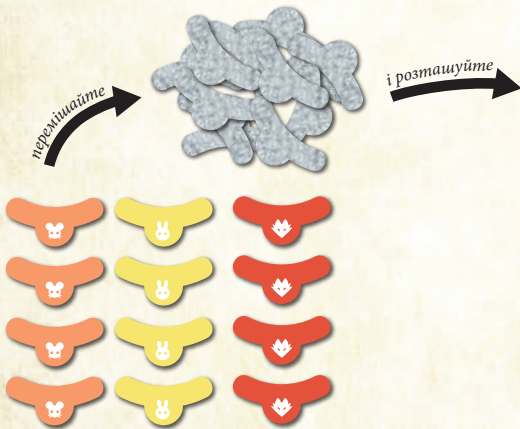
Коли кожен крутихвіст у Лісовому Краї прагне відхопити шмат землі або скарбу в іншого та пожитися, Муркіза має постійно пильнувати в надії заробити ще кілька додаткових переможних очок. Якщо вона втратить контроль, відновити його буде ой як непросто.

Зимова мапа

На звороті осінньої мапи нанесена зимова мапа. На ній можна грати будь-якими поєднаннями фракцій, проте ми радимо використовувати її тільки досвідченим гравцям.

Підготовка

Перед грою на зимовій мапі витягніть 12 маркерів масті, покладіть їх долілиць і перемішайте. Потім розташуйте по 1 маркеру масті біля кожної галявини на мапі. Коли до всіх галявин додано маркери масті, переверніть їх і здійсніть підготовку до гри, як зазвичай. Зверніть увагу: руїни розташовано дещо інакше, як видно нижче.



Бурхлива річка

На зимовій мапі річка розділяє хащі, наче стежка.

Засторога

Випадкове розташування галявин за мастю на зимовій мапі може кинути багато нових викликів усім фракціям. Перш ніж обрати фракцію, ретельно вивчіть географію мапи. Пам'ятайте, що з кожним можливим розташуванням галявин за мастю різні фракції можуть отримати нові стратегічні переваги або і проблеми.

Примітка від Kilogames:

Іноді під час виробництва і комплектації трапляються помилки. Якщо ви помітили, що частина вашої гри відсутня або пошкоджена, зв'яжіться з нами на веб-сайті (www.kilogames.com.ua) або напишіть на електронну адресу alex.pol@kilogames.com.ua, і ми з радістю допоможемо вам із заміною відсутнього компонента.



Глосарій компонентів



Вояки можуть переміщуватись по всій мапі й битися з вояками інших гравців. Вони враховуються під час визначення, кому підвладна галявина.



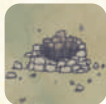
Жетони можна розміщувати на галявинах, але вони не займають комірки. Вони **не** враховуються під час визначення, кому підвладна галявина.



Споруди на початку гри розміщуються на планшетах фракцій. Їх можна розташовувати у порожніх комірках галявин. Вони враховуються під час визначення, кому підвладна галявина.



Маркери вказують на кількість переможних очок і відносини Бурлаки з іншими фракціями.



Руїни займають комірки на галявинах. Бурлака може обшукувати руїни, знаходити в них предмети, і таким чином звільняти комірки під нові споруди.



Предмети використовуються Бурлакою для виконання дій. Їх можуть створювати всі фракції.



Фішка Бурлаки може переміщуватися мапою та битися з вояками інших гравців. Проте, вона **не** є воякою і **не** враховується під час визначення, кому підвладна галявина.

Компоненти створення



Муркіза створює за допомогою майстерень.



Альянс створює за допомогою підтримки.



Крилагі створюють за допомогою гнізд.



Бурлака створює за допомогою молотів.



ЛИШИЛИСЯ ЗАПИТАННЯ?
ЧИТАЙТЕ «ЗАКОНИ
ЛІСОВОГО КРАЮ»!