

ЗАКОНИ ЛІСОВОГО КРАЮ



Як користуватися цією книгою?

У грі «Root» є дві книги правил: зведений список правил, який ви зараз читаете, та детальна інструкція «Путівник по грі». Якщо вам більше до вподоби оповідальний спосіб вивчення з великою кількістю ілюстрованих прикладів, читайте «Путівник по грі». Якщо ж легше вивчати структурований по параграфах текст, зверніться до цієї книги. «Путівник по грі» також містить вказівки з використання зимової мапи і поради щодо варіантів гри для різних поєднань фракцій за різної кількості гравців.

Слова, написані ВЕЛИКИМИ ЛІТЕРАМИ, позначають ключові терміни. Курсивом виділені нагадування та уточнення. Емблеми фракцій позначають правила, які змінюються для певної фракції (як саме — див. «Правила та здібності фракції» у розділах відповідних фракцій).

1. Золоті правила

1.1 Суперечність правил

- 1.1.1 **Пріоритет.** Якщо карта суперечить «Законам», виконуйте вказівки карти. Якщо «Путівник по гри» суперечать «Законам», дотримуйтеся «Законів». Якщо ви можете дотриматися і загального правила, і правила фракції, так і робіть; якщо не можете, дотримуйтеся правила фракції.
- 1.1.2 **Використання терміна НЕ МОЖЕ.** Термін НЕ МОЖЕ є абсолютним. Ним неможливо знехтувати, якщо не зазначено протилежне.
- 1.1.3 **Одочасні ефекти.** Якщо два ігрових ефекти виникають одночасно, порядок їхньої дії визначає активний гравець (той, чий зараз хід), якщо не зазначено протилежне.
- 1.1.4 **Використання терміна ВИКОРИСТАТИ ЯК.** Якщо вам потрібно одну річ ВИКОРИСТАТИ ЯК іншу, тоді перша річ набуває всіх властивостей другої. (Наприклад, якщо сказано, що в разі Заворушення інший гравець віддає карту, а причиною цього Заворушення є ви, то ви використовуєте себе як іншого гравця і віддаєте карту.)

1.2 Відкрита і закрита інформація

- 1.2.1 **Рука.** Гравці відкривають чи показують карти в руці, лише коли цього вимагають правила, але кількість карт у руці є відкритою інформацією.
- 1.2.2 **Скинуті карти.** Стос скинутих карт можна будь-коли проглянути і перевірити.

1.3 Перемовини та угоди

- 1.3.1 **Домовленості.** Учасники можуть обговорювати гру й укласти домовленості, але гра не зобов'язує їх дотримувати слова.
- 1.3.2 **Карти.** Гравці можуть передавати одне одному карти, лише якщо цього вимагають правила.

1.4 Гравці та фракції

Для простоти розуміння: «Закони» стосуються гравців, а не фракцій. Тим не менш, ігрові ефекти (як-от здібності та постійні ефекти) є здібностями фракцій, а не гравців. Якщо гравець контролює компоненти фракції, які йому не належать, він дотримується правил тієї фракції, якщо у правилах не зазначено інше.

1.5 Перебіг гри

Хід кожного гравця складається з трьох фаз: Треті півні, День та Сутінки. Коли гравці завершують усі три фази, хід передається за годинниковою стрілкою наступному гравцеві. Гра продовжується доти, доки один із гравців не виграє партію (п. 3.1).

2. Ключові терміни та поняття

2.1 Карти

Кожна карта має МАСТЬ: пташину, лисячу, кролячу або мишачу. У більшості карт є ефект, який ви можете створити (п. 4.1).

- 2.1.1 **Птахи — лісові джокери.** Пташину карту можна використовувати як карту будь-якої масті, навіть якщо її треба розіграти, взяти чи віддати кілька карт однієї масті.

 - i **Вимушені ефекти.** Якщо ви повинні скинути чи віддати лисячу, кролячу або мишачу карту, пташині карти вважаються картами потрібної масті.
 - ii **Зворотна заміна.** Якщо ви повинні витратити, скинути, взяти чи віддати пташину карту, її не можна замінити картою іншої масті.

- 2.1.2 **Взяття карти.** Коли ви маєте ВЗЯТИ карту, робіть це із загальної колоди. Якщо вона раптом закінчилася, негайно перетасуйте стос скинутих карт, аби утворити нову колоду.
- 2.1.3 **Витрачання та скидання карт.** Коли ви повинні СКИНУТИ чи ВИТРАТИТИ карту, покладіть її у стос скинутих карт, тільки якщо це не карта Панування (п. 3.3).
- 2.1.4 **Відкриття карт.** Коли ви повинні ВІДКРИТИ карту, покладіть її у вашу ігрову зону (п. 2.6).
- 2.1.5 **Карти засідки.** У гри є п'ять КАРТ ЗАСІДКИ: одна мишача, одна кроляча, одна лисяча і дві пташині. Таку карту можна витратити як карту масті, але вона не має ефекту створення. Також її можна розіграти під час бою, щоб завдати ушкоджень (п. 4.3.1).
- 2.1.6 **Карти Панування.** У гри є чотири КАРТИ ПАНУВАННЯ, які відповідають чотирьом мастям. Ви можете витратити карту Панування як карту масті, але її неможливо створити. Також ви можете зіграти її, щоб змінити умови вашої перемоги (п. 3.3).

2.2 Галявини та стежки

Мапа Лісового Краю складається з багатьох ГАЛЯВИН, що сполучені між собою СТЕЖКАМИ.

- 2.2.1 **Сусідство.** Галявина вважається сусідньою з іншими галявинами, які сполучені з нею стежками.
- 2.2.2 **Масть.** Кожна галявина має МАСТЬ: мишача, кроляча або лисяча.
- 2.2.3 **Комірки.** Кожна галявина має кілька КОМІРОК (білих рамок). Коли ви зводите на галявині споруду, розташовуйте її на вільній комірці. Ви не можете розташовувати споруду на галявині без вільних комірок.
- 2.2.4 **Руїни.** На комірках, позначених літерою «Р», від початку гри знаходяться РУЇНИ. Лише Бурлака може їх прибрати своєю дією Обшук (п. 9.5.3).

2.3 Річка

Безліч галявин сполучені між собою РІЧКОЮ. За визначенням річка не є стежкою, але її можна використовувати як стежку, якщо це передбачено окремими правилами. Річка не розділяє галявини чи хащі.




2.4 Хащі

Території на мапах, що оточені стежками та галявинами, називаються ХАЩАМИ.

- 2.4.1 **Сусідство.** Хащі сусідять з усіма галявинами, з якими межують, і з усіма іншими хащами, які розмежовані однією стежкою.

2.5 Компоненти

Кожна фракція має набір КОМПОНЕНТІВ, які описані на звороті планшета фракції. Компонентів не може бути більше, ніж є у гри. Якщо ви повинні розташувати, взяти чи прибрати певну кількість компонентів, але зробити цього не можете, то повинні розташувати, взяти чи прибрати максимально можливу кількість компонентів.

- 2.5.1 **Вояки.** Якщо ви повинні розташувати вояку, візьміть його зі свого запасу. Якщо одного з ваших вояк прибрали з поля, поверніть його до свого запасу. *(Фішка Бурлаки не є воякою і її не можна прибрати з мапи.)* 
- 2.5.2 **Споруди.** Якщо ви повинні розташувати споруду, візьміть крайню ліву з треку споруд на планшеті фракції. Якщо одну з ваших споруд прибрали, поверніть її у крайню праву вільну комірку на планшеті.
- 2.5.3 **Жетони.** Якщо ви повинні розташувати жетон, візьміть крайній лівий із треку жетонів *(якщо є)* або візьміть жетон зі свого запасу. Якщо один із ваших жетонів прибрали, поверніть його у крайню праву вільну комірку на треку, якщо вона є, або покладіть жетон у свій запас. 
- 2.5.4 **Предмети.** Якщо ви повинні взяти предмет, візьміть його із загального запасу на мапі і розташуйте у скриньці Створених предметів на планшеті фракції. Якщо ви повинні прибрати предмет, **приберіть його з гри до кінця партії.** 
- 2.5.5 **Інші компоненти.** Якщо ви повинні використати будь-який не описаний вище компонент *(фішку, маркер тощо)*, дотримуйтесь зазначених для цих компонентів правил.


2.6 Ігрова зона

Ваша ІГРОВА ЗОНА — це ділянка навколо вашого планшета фракції. **Карти у вашій ігровій зоні можна витратити, скинути або зіграти з іншою метою, якщо це передбачено правилами.**

2.7 Суперник

СУПЕРНИК — це будь-який інший гравець, з яким ви не утворили коаліцію (п. 9.2.8).

2.8 Володіння

Галявиною ВОЛОДІЄ гравець із найбільшою кількістю вояк та споруд на цій галявині. *(Жетони та фішки не враховуються.)* Якщо у гравців однакова загальна кількість вояк і споруд, ніхто з них не володіє галявиною. 

3. Перемога


3.1 Умови перемоги

Перший гравець, який набере 30 переможних очок, виграє

партію. Якщо кілька гравців одночасно набрали 30 або більше переможних очок, перемагає активний гравець *(хід якого зараз триває)*.


3.2 Отримання переможних очок

У кожній фракції є свій спосіб отримання переможних очок, але усі фракції також можуть отримувати їх у такі способи:

- 3.2.1 **Вилучення споруд і жетонів.** За кожну прибрану споруду чи жетон суперника, ви отримуєте по одному переможному очку.
- 3.2.2 **Створення предметів.** Створивши предмет (п. 4.1), ви отримуєте вказану на ньому кількість переможних очок. 


3.3 Карти Панування

У колоді є чотири карти Панування, що дозволяють вам виграти у партії, не набираючи 30 переможних очок.

- 3.3.1 **Активация.** Під час свого ходу протягом Дня, маючи хоча б 10 переможних очок, ви можете АКТИВУВАТИ карту Панування з вашої руки, поклавши її у свою ігрову зону. Приберіть свій маркер очок зі шкали підрахунку очок. З цієї миті ви більше не можете отримувати переможні очки. До кінця гри ви можете здобути перемогу тільки виконавши умови перемоги з цієї карти. 

- i **Мишаче, кроляче або лисяче панування.** Ви миттєво виграєте партію, якщо на початок Третіх півнів свого ходу володієте трьома галявинами, що відповідають за мастю карті Панування, яку ви активували.
- ii **Пташине панування.** Ви миттєво виграєте партію, якщо на початок Третіх півнів свого ходу володієте двома галявинами на протилежних кутках мапи.

- 3.3.2 **Активовані карти.** Активована карта Панування не вважається картою в руці і не може бути вилучена з гри. Ви не можете замінити карту Панування іншою картою.


- 3.3.3 **Витрачання як карти масті.** Карту Панування можна витратити як карту відповідної масті. Тим не менш, її не треба класти у відбій, натомість покладіть її біля мапи горілиць, щоб показати, що ця карта ДОСТУПНА й інші гравці можуть її взяти. 

- 3.3.4 **Забирання доступної карти.** У свій хід упродовж Дня ви можете забрати доступну карту Панування собі в руку, витративши відповідну карту масті.

4. Ключові дії

4.1 Створення

Ви можете СТВОРЮВАТИ більшість карт зі своєї руки, щоб отримати миттєвий або постійний ефект.

- 4.1.1 **Вартість.** Щоб створити карту, ви повинні ЗАДІЯТИ компоненти створення тієї масті, яка вказана у нижньому лівому кутку карти. Масть компонента створення відповідає масті його галявини. Кожен компонент створення можна задіяти лише раз за хід. Знак питання на триколірному тлі позначає компонент створення будь-якої масті. 

4.1.2 **Миттєвий ефект.** Коли ви створили миттєвий ефект, скористайтеся ним, а тоді скиньте карту. Як-що на карті вказано предмет, візьміть його із запасу в скриньку Створених предметів на вашому планшеті фракції. Якщо на карті зображено предмет, якого немає в запасі, карту не можна створити. 🍀 🗡️

4.1.3 **Постійний ефект.** Створивши постійний ефект, розташуйте карту в своїй ігровій зоні. Ви можете скористатися ефектом, описаним на карті.

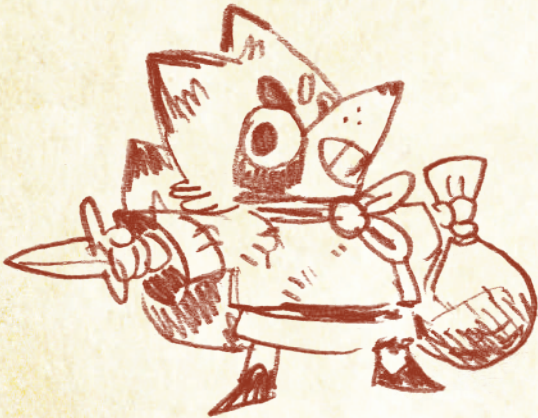
4.1.4 **Жодних дублікатів.** Ви не можете створити постійний ефект, якщо маєте постійний ефект з такою самою назвою в своїй ігровій зоні.

4.2 Переміщення

Коли ви здійснюєте ПЕРЕМІЩЕННЯ, візьміть будь-яку кількість своїх вояк (*не менше одного*) чи свою фішку з однієї галявини і перемістіть на сусідню галявину.

4.2.1 **Ви повинні володіти.** Щоб здійснити переміщення, ви маєте володіти тією галявиною, яку залишаєте, або тією, куди прямуєте (*або ж обома*). 🍀 🗡️ 🗡️

4.2.2 **Кількість переміщень не обмежена.** Один компонент можна переміщувати безліч разів за хід. Якщо ви повинні здійснити кілька переміщень, ви можете перемістити одну й ту саму або різні групи вояк.



4.3 Бій

Для того, щоб розпочати БІЙ, оберіть галявину, де у вас є вояки або ваша фішка, ця галявина стає ГАЛЯВИНОЮ БОЮ. Ви НАПАДНИК. Оберіть іншого гравця на галявині бою, який стане ЗАХИСНИКОМ.

4.3.1 **Крок 1. Захисник оголошує про засідку.** Захисник може зіграти карту засідки, що за мастю відповідає галявині бою. Якщо засідку не зірвали, захисник миттєво завдає два ушкодження. Після цього, захисник скидає карту засідки. Якщо на галявині бою не залишилося вояк чи фішок нападаючого, бій негайно закінчується.

1 **Зривання засідки.** Після того, як захисник зіграв карту засідки, нападаючий може скасувати її ефект, також зігравши карту засідки, що за мастю відповідає галявині бою. (*Захисник все одно скидає свою карту засідки.*)

4.3.2 **Крок 2. Кидання кубиків і додаткові ушкодження.** Киньте обидва кубики. Нападаючий завдасть ушкод-

ження у кількості, що відповідає більшому значенню, яке випало на кубиках, а захисник — меншому. Якщо випали однакові значення, нападаючий і захисник завдають одне одному однакової кількості ушкоджень. (*Використаний тут майбутній час вказує, що ушкодження будуть завдані під час Кроку 3.*) 🍀

1 **Максимальні ушкодження.** Ні нападаючий, ні захисник не можуть завдати більше ушкоджень за рахунок кидання кубиків, ніж кількість вояк кожного з них на галявині бою. 🍀

ii **Додаткові ушкодження.** Після підрахунку ушкоджень від кидання кубиків і нападаючий, і захисник можуть завдати ДОДАТКОВИХ УШКОДЖЕНЬ, використавши додаткові здібності чи інші ефекти зі своїх ігрових зон. (*Додаткові ушкодження не обмежуються кількістю вояк на галявині бою.*)

iii **Беззахисність.** Якщо у захисника немає вояк на галявині бою, нападаючий завдає 1 додаткове ушкодження. 🍀

4.3.3 **Крок 3. Завдання ушкоджень.** Нападаючий та захисник завдають ушкодження одночасно. Кожне завдане вами ушкодження прибирає один компонент з мапи. Гравець, який отримав ушкодження, обирає, який зі своїх компонентів прибрати з галявини бою, але спершу він має прибрати усіх вояк, перш ніж обирати, що зі споруд чи жетонів прибрати. (*Ви отримуєте по одному переможному очку за кожен прибраний споруду чи жетон суперника.*)

5. Підготовка до гри

5.1 Стандартний порядок підготовки

5.1.1 **Крок 1. Розподіл фракції та визначення першого гравця.** Довільним шляхом розподіліть фракції між гравцями — по одній для кожного гравця. Користуйтеся рекомендованими для різної кількості гравців поєднаннями фракцій, наведеними у списку в розділі «Поєднання фракцій» (Додаток А). Випадковим чином оберіть першого гравця і хто де сидітиме. Кожен гравець бере планшет обраної фракції та усі належні їй компоненти, список яких наведено на звороті планшета фракції.

5.1.2 **Крок 2. Розташування маркерів очок.** Кожен гравець кладе свій маркер очок на поділку «0» на шкалі підрахунку очок.

5.1.3 **Крок 3. Взяття початкових карт.** Якщо гравців двоє, приберіть усі чотири карти Панування з колоди. Перетасуйте колоду. Кожен гравець бере по три карти.

5.1.4 **Крок 4. Розташування руїн.** Розташуйте руїни у кожній комірці, позначеній літерою «Р», на мапі (*усього таких комірок чотири*).

5.1.5 **Крок 5. Формування запасу предметів.** Розташуйте ці предмети на відповідних комірках запасу предметів у верхній частині мапи: 2 🗡️, 2 🗡️, 1 🗡️, 1 🗡️, 2 🗡️, 2 🗡️, 2 🗡️.

5.1.6 **Крок 6. Розташування інших компонентів.** Роздайте 16 карт-пам'яток фракцій відповідним гравцям (*якщо вони того бажають*) і покладіть 2 гральних кубики біля мапи.

5.1.7 **Крок 7. Підготовка фракцій.** У вказаній послідовності (А, Б, В і так далі) кожен гравець виконує підготовку своєї фракції відповідно до вказівок у розділі «Підготовка фракції до гри» цієї книги правил для своєї фракції та на звороті планшета своєї фракції.

6. Муркіза де Котé

6.1 Загальний огляд

Муркіза де Коте 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 менш, аби будівництво тривало, Муркізі слід розширювати й захищати постійне добування ДЕРЕВИНИ.

6.2 Правила та здібності фракції

- 6.2.1 **Створення.** Муркіза створює протягом Дня, залучаючи майстерні.
- 6.2.2 **Фортеця.** Лише Муркіза може розташовувати компоненти на галявині з жетоном Фортеці. *(Проте будь-який гравець може переміщувати туди свої компоненти.)* Якщо жетон Фортеці прибирається з мапи, **він прибирається з гри до кінця партії.**
- 6.2.3 **Польові шпиталі.** Коли з галявини прибирають будь-яку кількість вояк Муркізи, вона натомість може скористатися картою, що відповідає цій галявині, щоб перемістити усіх цих вояк на галявину з жетоном Фортеці.

6.3 Підготовка фракції до гри

- 6.3.1 **Крок 1. Збирання вояк та деревини.** Сформуйте запас із 25 вояк та 8 жетонів деревини.
- 6.3.2 **Крок 2. Розташування Фортеці.** Покладіть жетон Фортеці на будь-яку кутову галявину.
- 6.3.3 **Крок 3. Гарнізон.** Розташуйте по вояці на кожній галявині, за винятком протилежної по діагоналі від галявини з Фортецею.
- 6.3.4 **Крок 4. Початкове розташування споруд.** Довільним чином розташуйте 1 лісопильню, 1 майстерню та 1 казарму на галявині з Фортецею та сусідніх з нею галявинах.
- 6.3.5 **Крок 5. Заповнення треків споруд.** Покладіть решту 5 лісопилень, 5 майстерень та 5 казарм на відповідні треки споруд, починаючи з крайньої правої комірки і рухаючись ліворуч. *(Так на всіх треках ви заповните усі комірки, крім крайньої лівої.)*

6.4 Треті півні

Покладіть по одному жетону деревини на кожну лісопильню.

6.5 День

Спершу можете створити будь-які карти з руки, залучивши майстерні. Потім можете виконати до трьох наведених нижче дій і, додатково, по одній дії за кожну пташину карту, яку ви витратите *(не як частину дії)*, у довільній послідовності та кількості.

6.5.1 **Бій.** Розпочніть бій.

6.5.2 **Марш.** Виконайте до двох переміщень.

6.5.3 **Вербування.** Поставте по одному вояці на кожну казарму. Цю дію ви можете здійснити лише раз за хід.

6.5.4 **Будівництво.** Розташуйте одну споруду.

- i **Вибір споруди.** Оберіть, яку споруду ви хочете розташувати: лісопильню, майстерню чи казарму. Знайдіть на відповідному треку вашого планшета крайню ліву споруду обраного типу серед тих, які залишилися. Переконайтесь, що ви можете сплатити її вартість, вона вказана у верхній частині відповідної колонки.
 - ii **Вибір галявини та оплата деревиною.** Оберіть будь-яку підвладну вам галявину. Приберіть стільки жетонів деревини, скільки коштує споруда, з обраної для її зведення галявини, сусідніх підвладних вам галявин та/або галявин, що сполучені з обраною неперервною низкою підвладних вам галявин.
 - iii **Розміщення споруди та отримання очок.** Розташуйте споруду на обрану галявину й отримайте переможні очки, вказані у комірці, яку займала ця споруда на вашому планшеті фракції.
- 6.5.5 **Понаднормові.** Витратьте карту і розташуйте жетон деревини на лісопильні на тій галявині, масть якої відповідає масті витраченої карти.

6.6 Сутінки


Візьміть із колоди одну карту і ще по одній додатковій карті за кожен відкритий вами бонус на планшеті. Потім, якщо у вашій руці понад п'ять карт, скиньте зайві на ваш розсуд.

7. Крилаті Династії

7.1 Загальний огляд

Крилаті Династії жадають повернути своєму шанованому колись роду давню славу в Лісовому Краї, знову заселивши галявини. Із Сутінками 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.

7.2 Правила та здібності фракції

- 7.2.1 **Створення.** Крилаті створюють упродовж Дня, залучаючи гнізда, перш ніж перейти до виконання Указу.
- 7.2.2 **Володарі Лісу.** Крилаті володіють галявиною, навіть якщо мають на ній однакову із суперниками кількість вояк та споруд. Вони не володіють порожніми галявинами. 
- 7.2.3 **Птахи — не торгаші.** Створюючи карту, Крилаті ігнорують зазначену на карті кількість переможних очок, отримуючи натомість лише одне.

7.3 Підготовка фракції до гри

7.3.1 **Крок 1. Збирання вояк.** Сформуйте запас із 20 вояк. 

- 7.3.2 **Крок 2. Початкове розташування гнізд та вояк.** Поставте 1 гніздо та 6 вояк на кутовій галявині, протилежній по діагоналі галявині з Фортецею. Якщо Муркіза не бере участі в грі, розташуйте ці компоненти на будь-якій кутовій галявині.
- 7.3.3 **Крок 3. Вибори очільника.** Оберіть одну з чотирьох карт очільників Династій і покладіть її в комірку Очільник на своєму планшеті. Решту очільників покладіть горілиць поряд із планшетом.
- 7.3.4 **Крок 4. Розташування радників.** Підкладіть дві карти вірних радників під ваш планшет до тих колонок Указу вгорі планшета фракції, які зазначені на карті обраного очільника, так, щоб було видно тільки їхню масть.
- 7.3.5 **Крок 5. Заповнення треку Гнізда. Розташуйте решту 6 гнізд на відповідному треку, починаючи з крайньої правої комірки і рухаючись ліворуч.**

7.4 Треті півні

Ваші Треті півні складаються з трьох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

- 7.4.1 **Термінові розпорядження.** Якщо у вашій руці немає карт, візьміть одну з колоди.
- 7.4.2 **Поповнення Указу.** Ви мусите додати одну чи дві карти у будь-які колонки Указу. Лише одна з цих карт може бути пташиною. Кожна колонка може містити необмежену кількість карт.
- 7.4.3 **Нове гніздо.** Якщо на мапі немає гнізд, розташуйте 1 гніздо і 3 вояк на галявині з найменшою кількістю вояк будь-якої фракції, на якій є можливість розмістити ці компоненти.

7.5 День

Ваш День складається з двох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

- 7.5.1 **Створення.** Ви можете задіяти гнізда, щоб створити карти зі своєї руки.
- 7.5.2 **Виконання Указу.** Ви повинні виконати дії з Указу, починаючи з крайньої лівої колонки і рухаючись праворуч. У кожній колонці ви повинні у будь-якому порядку розіграти всі карти цієї колонки. Для кожної карти ви повинні виконати дію з колонки, в якій вона знаходиться, як описано нижче. Дію має бути виконано на галявині, масть якої відповідає масті карти. Якщо ви не можете виконати хоч одну дію з Указу, одразу починається революція (п. 7.7).
- i **Вербуйте.** Помістіть вояку на будь-якій галявині з гніздом, яка відповідає масті карти.
 - ii **Переміщуйте.** Перемістіть хоча б одного вояку з будь-якої галявини, масть якої відповідає масті карти.
 - iii **Бийтесь.** Розпочніть бій на будь-якій галявині, масть якої відповідає масті карти.
 - iv **Будуйте.** Розташуйте гніздо на будь-якій підвладній вам галявині, масть якої відповідає масті карт, де ще немає гнізда.

7.6 Сутінки

Ваші Сутінки складаються з двох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

- 7.6.1 **Отримання переможних очок.** Отримайте стільки переможних очок, скільки вказано у крайній правій порожній комірці вашого треку гнізд.
- 7.6.2 **Взяття та скидання карт.** Візьміть із колоди одну карту і ще по одній додатковій карті за кожен відкритий вами бонус на планшеті. Потім, якщо у вашій руці понад п'ять карт, скиньте зайві на ваш розсуд.

7.7 Революція

Якщо ви з якоїсь причини не можете виконати хоча б одну дію з Указу (п. 7.5.2), у вас починається революція і ви дієте за наступними інструкціями.

- 7.7.1 **Крок 1. Підривання режиму.** Ви втрачаєте 1 переможне очко за кожну пташину карту в Указі (разом із радниками).
- 7.7.2 **Крок 2. Санкції.** Скиньте всі карти Указу, крім вірних радників.
- 7.7.3 **Крок 3. Відставка.** Переверніть карту поточного очільника долілиць та відкладіть убік. Оберіть нового очільника з тих карт, що лежали горілиць, і покладіть на планшет фракції. Вірних радників підкладіть до тих колонок Указу, що вказані на карті вашого нового очільника.
- i **Нова влада.** Якщо ви повинні обрати нового очільника, а всі їхні карти лежать долілиць, переверніть їх горілиць. Обирайте нового очільника з чотирьох, як під час першого ходу.
- 7.7.4 **Крок 4. Спокій.** Закінчіть День і перейдіть до Сутінок.

7.8 Перелік очільників

У Крилатих є чотири карти очільників, які описані нижче.

- 7.8.1 **Розбудовник.** Вірні радники виконують дії Вербуйте та Переміщуйте. Створюючи, ви не зважаєте на свою особливу здібність «Птахи — не торгаші» (п. 7.2.3).
- 7.8.2 **Дипломат.** Вірні радники виконують дії Вербуйте та Бийтесь. Вербуючи, ви повинні розміщувати двох вояк замість одного.
- 7.8.3 **Головнокомандувач.** Вірні радники виконують дії Переміщуйте та Бийтесь. Як нападник ви завдаєте 1 додаткове ушкодження під час бою.
- 7.8.4 **Диктатор.** Вірні радники виконують дії Переміщуйте та Будуйте. Прибираючи принаймні одну споруду або жетон суперника під час бою, ви отримуєте 1 переможне очко.

8. Лісовий Альянс

8.1 Загальний огляд

Лісовий Альянс має на меті здобути ПІДТРИМКУ різношерстих мешканців Лісового Краю, які невдоволені нинішнім станом речей. 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. Прибічники можуть також покласти край насильницьким діям, збуривши відкрите повстання по всьому лісу. Зі спалахом заколоту Альянс має змогу розмістити КРИЇВКУ. В них можна навчати сотників, збільшуючи свою військову міць.

8.2 Правила та здібності фракції

8.2.1 **Створення.** Альянс створює протягом Дня, залучаючи жетони підтримки.

8.2.2 **Партизанська війна.** Виступаючи захисником у бою, ви завдаєте суперникам ушкодження в кількості, яка відповідає більшому значенню, що випало на кубиках, а нападник — меншому.

8.2.3 **Стос Прибічників.** Для виконання багатьох дій Альянс витрачає ПРИБІЧНИКІВ — карти у стосі Прибічників на планшеті. Їх можна витратити тільки як карти масті і вони не вважаються картами в руці. Прибічники лежать долілиць, але ви можете будь-якої миті їх переглянути.

і **Місткість.** Якщо в Альянсу немає криївки на мапі, у стосі Прибічників не може бути більше п'яти карт. Якщо при цьому Альянс отримує карту прибічника понад вказаний ліміт, її треба негайно скинути. Якщо на мапі є хоч одна криївка, стос Прибічників може містити необмежену кількість карт.

8.2.4 **Згорання криївки.** Коли прибирається криївка, Альянс повинен скинути всіх прибічників, що відповідають масті криївки (*разом із птахами*) і прибрати половину (*із заокругленням у бік збільшення*) сотників. **Якщо в Альянсу більше не лишилось криївки на мапі, але є більше п'яти прибічників, потрібно зменшити стос Прибічників до п'яти.**

8.2.5 **Жетони підтримки.** Альянс має десять жетонів підтримки.

і **Обмеження.** На галявині може бути лише один жетон підтримки.

ii **Термінологія.** ДРУЖНЯ ГАЛЯВИНА — це галявина з жетоном підтримки, а НЕДРУЖНЯ ГАЛЯВИНА — це галявина без жетона підтримки.

8.2.6 **Зворушення.** Коли інший гравець прибирає жетон підтримки чи переміщує будь-яку кількість вояк на дружню галявину, він має віддати одну відповідну масті галявини карту зі своєї руки у стос Прибічників. Якщо у нього немає такої карти (*навіть пташиної*), він має показати карти своєї руки Альянсу, після чого Альянс бере карту із загальної колоди і додає її у стос Прибічників.

8.3 Підготовка фракції до гри

8.3.1 **Крок 1. Збирання вояк.** Сформуйте запас із 10 вояк.

8.3.2 **Крок 2. Розміщення криївки.** Розташуйте 3 криївки у відповідну область вашого планшета.

8.3.3 **Крок 3. Заповнення треку Підтримка.** Розташуйте 10 жетонів підтримки на треку підтримки.

8.3.4 **Крок 4. Збирання прибічників.** Візьміть 3 карти та покладіть їх долілиць у стос Прибічників.

8.4 Треті півні

Ваші Треті півні складаються з двох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

8.4.1 **Заколот.** Ви можете зчиняти заколот безліч разів. Приберіть компоненти суперника і розташуйте криївку та вояк, як це описано нижче.

і **Вибір галявини.** Оберіть дружню галявину, що за мастю відповідає криївці, яку ви хочете збудувати (*не можна зчинити заколот на галявині тієї масті, криївка якої вже присутня на мапі*).

ii **Витрачання прибічників.** Витратьте двох прибічників, які відповідають масті обраної галявини.

iii **Використання ефекту.** Приберіть усі ворожі компоненти з обраної галявини. Потім розташуйте там відповідну за мастю криївку та стільки вояк, скільки є відповідних за мастю дружніх галявин. Зрештою, розташуйте одного вояку в область Сотників на вашому планшеті. **Тепер цей вояка став СОТНИКОМ.** (*Не забудьте отримати по одному переможному очку за кожен прибраний жетон та споруду.*)

8.4.2 **Агітація.** Ви можете агітувати безліч разів. Розташуйте жетон підтримки, як описано нижче.

і **Вибір галявини.** Знайдіть недружню галявину, що сусідить із дружньою. Якщо дружніх галявин немає, оберіть будь-яку. Жетон підтримки не може бути розміщений у Фортеці.

ii **Витрачання прибічників.** Витратьте прибічників, що відповідають за мастю обраній галявині. Кількість прибічників, яких треба витратити, вказано над жетоном підтримки, який ви збираєтесь розмістити.

a **Воєнний стан.** Ви повинні витратити ще одного прибічника відповідної масті, якщо на обраній галявині є троє чи більше вояк іншого гравця.

iii **Використання ефекту.** Розташуйте жетон підтримки на обраній галявині. Отримайте стільки переможних очок, скільки вказано на щойно відкритій комірці треку підтримки.

8.5 День

Ви можете виконати наведені нижче дії у довільній послідовності, кількості та в будь-яких комбінаціях.

8.5.1 **Створення.** Створіть карту зі своєї руки, залучивши жетони підтримки.

8.5.2 **Підтримка.** Додайте карту з руки у стос Прибічників.

8.5.3 **Вишкіл.** Витратьте карту, масть якої відповідає збудованій криївці, щоб помістити вояку в область Сотників. **Тепер цей вояка став СОТНИКОМ.**

8.6 Сутінки

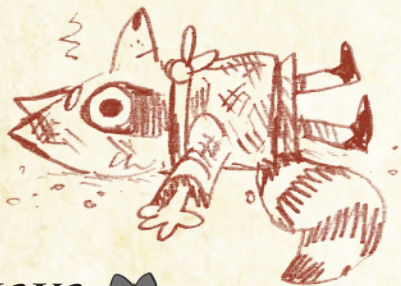
Ваші Сутінки складаються з двох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

8.6.1 **Воєнні операції.** Можете виконати наступні дії

у будь-якій послідовності **та кількості**, що не перевищує кількість сотників.

- i **Переміщення.** Здійснить одне переміщення.
- ii **Бій.** Розпочніть бій.
- iii **Мобілізація.** Розташуйте вояку на будь-якій галявині з криївкою.
- iv **Підготовка.** Приберіть одного зі своїх вояк із недружньої галявини, покладіть туди жетон підтримки й отримайте стільки переможних очок, скільки вказано на відкритій комірці планшета фракції. Ви досі не можете розміщувати жетони у Фортеці.

8.6.2 Взяття та скидання карт. Візьміть із колоди одну карту і ще по одній додатковій карті за кожен відкритий вами бонус на планшеті. Потім, якщо у вашій руці понад п'ять карт, скиньте зайві на ваш розсуд.



9. Бурлака

9.1 Загальний огляд

Бурлака може виступати на боці будь-кого з учасників конфлікту, виконуючи 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. Також він заробляє переможні очки, виконуючи КВЕСТИ. 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.

9.2 Правила та здібності фракції

9.2.1 Створення. Бурлака використовує для створення. Усі його відповідають масті галявини, на якій він наразі перебуває. Щойно Бурлака створив предмет, він одразу отримує його, перевернувши горілиць.

9.2.2 Блукач-одинак. Фішка Бурлаки не є воякою, тож він не може володіти галявиною чи завдати іншим гравцям володіти галявиною. Фішку Бурлаки не можна вилучити з поля.

- i **Повне усунення.** Щоразу, як суперник використовує ефект, що прибирає усі ворожі компоненти з галявини (наприклад, як у карті «Мишача послуга» або коли Альянс учиняє заколот), на якій є Бурлака, той пошкоджує три предмети.

9.2.3 Спритність. Бурлака здатен переміщуватись галявинами незалежно від того, хто ними володіє (п. 4.2.1).

9.2.4 Беззахисність. Під час бою Бурлака беззахисний (п. 4.3.2.III), якщо у нього не лишилося непошкоджених .

9.2.5 Предмети. Можливості Бурлаки залежать від предметів, які він має. Предмети на планшеті Бурлаки можуть лежати горілиць або долілиць. Бурлака ВИКОРИСТОВУЄ непошкоджені предмети, перевертаючи їх долілиць, щоб виконати різні дії.

- i **Треки предметів.** Отримавши предмети та , Бурлака кладе їх горілиць на відповідні треки. На кожному треку можуть лежати лише по три відповідні предмети. Якщо Бурлака отримує один із цих предметів, а відповідний трек уже заповнений, залиште предмет там, де він був — у запасі, ігровій зоні іншого гравця або на ігровому полі.

ii **Наплічник.** Отримавши предмети , , , та , Бурлака кладе їх горілиць у свій Наплічник.

iii **Переміщення предметів.** Бурлака може вільно переносити невикористані непошкоджені предмети , та між їхніми треками та своїм Наплічником.

9.2.6 Максимальне ушкодження від кидання кубиків. Під час бою максимальне ушкодження від кидання кубиків (п. 4.2.2.I), якого може завдати Бурлака, дорівнює кількості непошкоджених у його Наплічнику (як використаних, так і невикористаних).


9.2.7 Отримання ушкоджень. Коли Бурлака отримує ушкодження (п. 4.3.3), він мусить пошкодити один зі своїх непошкоджених предметів і перенести його до скриньки Пошкодженого. (Оскільки і нападник, і захисник завдають ушкоджень одночасно, Бурлака може одночасно використати і пошкодити один і той самий .) Якщо у Бурлаки не лишилося цілих предметів, які можна пошкодити, він ігнорує всі подальші ушкодження.


9.2.8 Карти Панування і коаліція. Якщо грають четверо чи більше гравців, Бурлака може активувати карту Панування, щоб утворити коаліцію з іншим гравцем, який має найменше переможних очок (крім себе самого), поклавши свій маркер очок на планшет фракції обраного гравця. Якщо кілька гравців мають однаково малу кількість очок, Бурлака сам обирає, з ким із них створювати коаліцію. Якщо обраний гравець перемагає у грі, Бурлака також перемагає. (Після утворення коаліції Бурлака перестає заробляти переможні очки. Він не може утворити коаліцію з гравцем, який уже активував карту Панування).

9.2.9 Відносини. На вашому планшеті фракції є шкала Відносини з чотирма областями у ряду Союзники й однією областю Ворожнеча. Маркери відносин на шкалі відображають ваші відносини з усіма фракціями у грі, окрім інших гравців-Бурлак. Крайня область ліворуч у ряду Союзники відповідає нейтральним відносинам фракції.

- i **Поліпшення відносин.** Ви можете поліпшити відносини з гравцем, якщо ви з ним не у стані








Ворожнечі, виконавши щодо нього дію Допомога.

- а **Вартість.** Протягом одного ходу допоможіть **гравцеві**, з яким ви не в стані Ворожнечі, стільки разів, скільки вказано між областю поточних відносин і наступною областю відносин у ряду Союзники. (Така дія Допомога рахується як 1 крок у поліпшенні відносин.)
- б **Ефект.** Пересуньте маркер відносин обраного **гравця** на одну область праворуч у ряду. Отримайте кількість переможних очок, зазначену в новій області.
- п **Статус Союзників.** Якщо маркер відносин однієї з фракцій досягає останньої області в ряду Союзників, ця фракція стає вашим **СОЮЗНИКОМ**. (Ви здобули довіру вояк цієї фракції!)
- а **Помічник Союзників.** Щоразу допомагаючи союзнику, ви заробляєте 2 переможних очки.
- б **Провідник Союзників.** **Переміщаючись на іншу галявину, ви щоразу можете взяти із собою будь-яку кількість вояк одного гравця-союзника з початкової галявини до обраної (ваша здібність Спритність на цих вояк не поширюється, вони дотримуються загальних правил переміщення).**
- в **Побратим Союзників.** Розпочинаючи бій проти несоюзного гравця, ви можете використовувати вояк одного **гравця**-союзника на галявині, як своїх власних. Максимальні ушкодження від кидання кубиків, яких ви можете завдати, дорівнюють сумі кількості вояк цього союзника на галявині і кількості ваших непошкоджених . Ви не можете напасти на свого союзника його власними вояками.
- г **Зрадник Союзників.** У бою, де Бурлака виступає пліч-о-пліч зі своїм союзником, ви можете отримувати ушкодження, прибираючи вояк союзника замість того, щоб пошкоджувати свої предмети. Однак, якщо протягом бою ви приберете більше вояк союзника, ніж пошкодите власних предметів, **гравець**-союзник переходить у стан Ворожнечі (п. 9.2.9.III) після завершення битви. Це правило має пріоритет над умовою набуття статусу Ворожнеча, яка зазначена у п. 9.2.9.III.
- ш **Ворожнеча.** Щоразу, як ви усуваєте вояку неворожого **гравця**, (під час бою чи дії Постріл – п. 9.5.6), його маркер відносин негайно пересувається до області Ворожнеча. Тепер фракція цього гравця у стані ВОРОЖНЕЧІ з вами.
 - а **Підступ.** Щоразу, як у свій хід ви прибираєте компонент ворожої фракції під час бою, ви заробляєте 1 переможне очко. (На додачу до переможних очок, зароблених за прибрані споруди і жетони суперника. Ви не отримуєте переможне очко за вилучення того вояки, через якого фракція перейшла у стан Ворожнечі.)
 - б **Переміщення на ворожі галявини.** Щоб

потрапити на галявину, де чагує бодай один вояк будь-якої ворожої фракції, потрібно використати додаткові . (кількість ворожих фракцій і їх вояк не має значення)



- в **Допомога ворожій фракції.** Ви не можете пересунути маркер відносин із області Ворожнеча, виконуючи дію Допомога, проте ви все ще можете допомагати ворожим фракціям, щоб отримувати від них створені предмети.
- г **Коаліція з ворогом.** Бурлака може утворити коаліцію (п. 9.2.8) із **гравцем**-ворогом. У такому разі пересуньте маркер відносин до нейтральної області.

9.3 Підготовка фракції до гри




- 9.3.1 **Крок 1. Вибір персонажа.** Оберіть карту персонажа і покладіть її в комірку Персонаж на планшеті фракції.
- 9.3.2 **Крок 2. Розміщення фішки.** Поставте фішку Бурлаки у будь-які хащі.
- 9.3.3 **Крок 3. Отримання квесту.** Перетасуйте колоду квестів, витягніть три карти квестів і покладіть їх горілиць біля себе.
- 9.3.4 **Крок 4. Заповнення руїн.** Візьміть 4 руїни і предмети , ,  та  з літерою «Р». Покладіть по одному предмету під кожну руїну і перемішайте отримані стоси. Помістіть кожен стос у порожню комірку руїн на мапі.
- 9.3.5 **Крок 5. Отримання стартових предметів.** Виберіть із позначених літерою «С» предметів ті, що перелічені на вашій карті персонажа як стартові. Покладіть отримані ,  та  горілиць на відповідні треки предметів на планшеті фракції. Усі інші перелічені предмети покладіть горілиць до свого Наплічника. Решту предметів із літерою «С» поверніть до коробки.
- 9.3.6 **Крок 6. Установлення відносин.** Візьміть маркери відносин усіх фракцій, окрім іншого Бурлаки, і покладіть їх у нейтральну область вашої шкали Відносини.



















9.4 Треті півні

Ваші Треті півні складаються з двох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.



- 9.4.1 **Відновлення.** Переверніть по два використаних предмети горілиць за кожен , що лежить горілиць на початку вашої фази Третіх півнів. Потім переверніть горілиць іще три використані предмети.
- 9.4.2 **Шмиг.** Ви можете переміститися на сусідню галявину чи в сусідні хащі, узагалі не використовуючи , навіть якщо пересуваєтеся на ворожу галявину (п. 9.2.9.III.6). **Під час цього переміщення ігноруйте будь-які ефекти, що заважають переміститися з галявини чи на неї.**

9.5 День

Ви можете виконати наведені нижче дії у довільній послідовності та кількості, використавши відповідні предмети. Використовуючи ,  та , коли вони лежать на треках, перекладіть їх до Наплічника.


- 9.5.1 **Переміщення.** Використайте одні , щоб здійснити одне переміщення, і додатково ще одні , якщо на галявині, на яку ви переміщуєтесь, є хоча б один ворожий вояка (кількість ворожих фракцій і їх вояк не має значення). Ви можете перемістити із собою вояк союзника (п. 9.2.9.П.6). **Ви не можете переміститись у хащі. Якщо ж День заскочив вас у хащах, можете переміститись тільки на сусідню галявину.**
- 9.5.2 **Бій.** Використайте один , щоб розпочати бій. (Перед тим перевірте, у яких відносинах із захисником ви перебуваєте; ви можете битися зокрема і з вояками союзника.) Тоді змініть ваші відносини, якщо потрібно.
- 9.5.3 **Обшук.** Використайте один , щоб забрати один предмет з руїн на вашій галявині. Відкрийте його, щоб усі побачили цей предмет, і покладіть горілиць у Наплічник чи на відповідний трек. Потім отримайте 1 переможне очко. Забравши останній предмет із руїн, приберіть їх, щоб розчистити місце.
- 9.5.4 **Допомога.** Використайте один будь-який предмет і передайте зі своєї руки одну карту, яка відповідає масті галявини, де ви перебуваєте, **будь-якому (навіть ворожому) гравцеві, який має хоча б один компонент на цій галявині.** Тоді візьміть зі скриньки Створених предметів цього гравця один предмет (якщо є) і покладіть його горілиць у свій Наплічник чи на відповідний трек. (Тоді поліпшіть свої відносини з фракцією цього гравця, якщо це можливо.)
- 9.5.5 **Квест.** Оберіть один квест, що за мастю відповідає вашій галявині, і використайте два зазначені на карті квесту предмети, щоб виконати його. Покладіть виконаний квест до ігрової зони, а тоді витягніть новий квест і покладіть його біля мапи. Отримайте 1 переможне очко за кожен виконаний квест, масть якого відповідає вашій галявині (разом із цим квестом), АБО візьміть дві карти з колоди.
- 9.5.6 **Постріл.** Використайте один , щоб прибрати вояку зі своєї галявини. Якщо інший гравець не має на галявині вояк, ви можете усунути натомість одну споруду чи один жетон його фракції (Змініть відносини з фракцією цього гравця, якщо це можливо.)  не може бути використаний під час бою.
- 9.5.7 **Ремонт.** Використайте 1 , щоб перекласти один пошкоджений предмет у Наплічник (якщо йдеться про , ,  або ) чи на відповідний трек (якщо йдеться про ,  та , які лежать горілиць), не повертаючи цей предмет іншим боком.
- 9.5.8 **Створення.** Розіграйте карту зі своєї руки і використайте 1  зазначеної масті, щоб створити її. Усі ваші  відповідають масті вашої галявини. Якщо карта вимагає більше одного предмета, використайте необхідну кількість . Створивши предмет, покладіть його горілиць у Наплічник або на відповідний трек.
- 9.5.9 **Особлива дія.** Використайте 1 , щоб виконати дію, що вказана на карті персонажа.

кроків, які треба виконати у такій послідовності.

- 9.6.1 **Вечірній спочинок.** Якщо ви перебуваєте у хащах, перенесіть усі предмети зі скриньки Пошкодженого у Наплічник чи на відповідний трек і переверніть їх горілиць.
- 9.6.2 **Взяття карт.** Візьміть із колоди одну карту і ще по одній додатковій карті за кожен , що лежить на відповідному треку горілиць.
- 9.6.3 **Скидання карт.** Якщо у вашій руці понад п'ять карт, скиньте зайві на ваш розсуд.
- 9.6.4 **Перевірка місткості.** Максимальна кількість предметів, що може лежати у вашому Наплічнику та у скриньці Пошкодженого — 6 предметів і, додатково, по 2 предмети за кожен , що лежить горілиць на відповідному треку. Якщо загальна кількість ваших предметів перевищує вказаний ліміт, скиньте зайві. **Ці предмети вилучаються з гри до кінця партії.**

9.7 Гра з двома Бурлаками

Якщо ви маєте доповнення «Річкові Народи», можете грати за участі двох Бурлак, дотримуючись цих правил.

- 9.7.1 **Покладіть у руїни додатковий предмет.** Готуючись до гри, використайте обидва набори предметів із літерою «Р». Покладіть у кожен комірку під руїну по два предмети з літерою «Р». Коли Бурлака здійснює обшук руїни, де лежать два предмети, він може подивитись їх обидва і взяти один із них на вибір. (Виконавши дві дії Обшук, він може забрати обидва предмети з одних руїн.) Бурлака не може мати два однакових предмети з літерою «Р» на своєму планшеті фракції. Якщо він обшукує руїни, але не забирає предмет, то не заробляє жодного переможного очка, проте все одно перевертає  долілиць.
- 9.7.2 **Порядок підготовки.** Випадковим чином визначте, хто з Бурлак готується до гри першим.
- 9.7.3 **Спільні квести.** Кожен із Бурлак може виконати будь-який із трьох квестів, які лежать горілиць. Не докладайте додаткові карти квестів у процесі підготовки.



9.6 Сутінки

Ваші Сутінки складаються з чотирьох описаних нижче

Два наступних розділи «Законів» стосуються фракцій з доповнення «Річкові Народи».

10. Культ Ящірки

10.1 Загальний огляд

Дбаючи про знедолених мешканців Лісового Краю, Культ Ящірки прагне знищити своїх недругів чистою силою істинної віри. Усюди, де Культ володіє галявинами, він може розбивати САДИ, передаючи своє вчення із уст в уста, із дзьоба в дзьоб усім звірятам тих галявин. Що міцніше вкорениться віра у серцях послідовників Культу, то більше переможних очок він заробить, виконавши належні РИТУАЛИ на тих галявинах. Доки інші фракції витрачають карти для досягнення своєї мети, Культ лише відкриває карти, поступово збираючи відданих послідовників. Ці відкриті карти вважаються невикористаними, тож вони повертаються у руку Культу з настанням Сутінок, якщо їх не скинуто задля отримання переможних очок. Однак такий більш мирний підхід ускладнює переміщення і ведення бою. Лише релігійні ФАНАТИКИ Культу можуть виконувати ці дії. Щойно вояка пав у бою, де Культ виступав захисником, він стає релігійним фанатиком Культу.

10.2 Правила та здібності фракції

- 10.2.1 **Створення.** Культ створює у Сутінках, залучаючи сади, що відповідають масті вигнанців (п. 10.4.1).
- 10.2.2 **Погорда до птахів.** Культ не вважає птахів лісовими джокерами, тож він не може використовувати пташині карти для своїх ритуалів.
- 10.2.3 **Помста.** Коли вояка Культу, виступаючи як захисник, гине в бою, він потрапляє в область Фанатики на планшеті, а не до запасу Культу.
- 10.2.4 **Паломники.** Культ володіє будь-якою галявиною, де має принаймні один сад. Це правило має пріоритет над здібністю Династій Володарі Лісу (п. 7.2.2).
- 10.2.5 **Смиренність.** Щоразу, як з галявини прибирають сад, Культ мусить скинути випадкову карту.
- 10.2.6 **Стос Загублених душ.** Кожна фракція, що скидає або витрачає будь-яку карту (навіть карту Панування), має класти її до стосу ЗАГУБЛЕНИХ ДУШ, а не у відбій. Кожен гравець має право переглянути карти стосу Загублених душ у будь-який час.

10.3 Підготовка фракції до гри

- 10.3.1 **Крок 1. Збирання вояк.** Сформууйте запас із 25 вояк.
- 10.3.2 **Крок 2. Розташування вояк.** Помістіть у кутовій галявині, розташованій по діагоналі навпроти Фортеці Муркізи чи першого гнізда Крилатих, 4 вояк та 1 сад, що за мастю відповідає галявині. Якщо і Муркіза, і Крилаті беруть участь у грі, оберіть будь-який інший із двох вільних кутів. Тоді **помістіть по 1 вояці** на кожній сусідній галявині.
- 10.3.3 **Крок 3. Обрання вигнанців.** Покладіть маркер вигнанців у будь-яку комірку масті області Вигнанці. Мاستь, відмічена маркером, тепер вважатиметься ВИГНАНЦЯМИ.

- 10.3.4 **Крок 4. Заповнення треку садів.** Розташуйте решту 14 садів на відповідному треку, починаючи з крайньої правої комірки і рухаючись ліворуч.

10.4 Треті півні

Ваші Треті півні складаються з трьох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

- 10.4.1 **Налаштування вигнанців.** Перегляньте карти у стосі Загублених душ, не враховуючи птахів. Мاستь, карт якої у стосі найбільше, стає новими вигнанцями. Пересуньте маркер вигнанців у відповідній області на комірку цієї масті сірим боком «Вигнанці» догори. Якщо виявлена мاستь і раніше належала до вигнанців, переверніть маркер червоним боком «Осоружні» догори. За відсутності лідера у стосі, маркер лишається на місці. Переверніть його на бік «Осоружні», якщо він досі лежав іншим боком.
- 10.4.2 **Скидання Загублених душ.** Скиньте всі карти зі стосу Загублених душ у відбій. (*Тепер карти Панування доступні для гравців.*)
- 10.4.3 **Підготовка змови.** Ви можете витрачати фанатиків, повертаючи їх до свого запасу, щоб готувати одну з наведених нижче змов на галявинах, які за мастю відповідають вигнанцям, у будь-якій послідовності, **кількості** та комбінаціях. Якщо вигнанці осоружні, кожна змова коштує на одного фанатика менше. Здійснюючи змови Навернення або Освячення, виконайте всі умови цієї змови.
 - i **Хрестовий похід.** Витратьте двох фанатиків, щоб розпочати бій на галявині вигнанців АБО **щоб перемістити принаймні одного вояку** з галявини вигнанців і після цього, якщо є бажання, розпочати бій на новій галявині.
 - ii **Навернення.** Витратьте двох фанатиків, щоб прибрати одного вояку суперника з галявини вигнанців і поставити туди одного свого вояку.
 - iii **Освячення.** Витратьте трьох фанатиків, щоб прибрати споруду суперника з галявини вигнанців і поставити там один сад відповідної масті.

10.5 День

Можете відкрити будь-яку кількість карт з руки, викладаючи їх горілиць у своїй ігровій зоні, і за кожну відкриту карту виконати по одному нижченаведеному ритуалу в будь-якому порядку і кількості. (*Упродовж Дня відкриті карти більше не можуть бути використані з жодною іншою метою.*)

- 10.5.1 **Будівництво.** Розташуйте сад відповідної масті на підвладній вам галявині, що відповідає за мастю відкритій карті.
- 10.5.2 **Вербування.** Розташуйте вояку на галявині, що відповідає за мастю відкритій карті.
- 10.5.3 **Отримання переможних очок.** Витратьте щойно відкриту карту (*поклавши її до стосу Загублених душ*), аби заробити стільки переможних очок, скільки вказано над крайньою правою вільною коміркою на треку Сади, що за мастю відповідає відкритій карті. Можете виконати цей ритуал раз за хід для кожної масті.

- 10.5.4 **Жертвоприношення.** Відкрийте пташину карту, щоб помістити вояку в область Фанатики.

10.6 Сутінки

Ваші Сутінки складаються з трьох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

- 10.6.1 **Повернення відкритих карт.** Поверніть у руку всі відкриті у цьому ході карти.
- 10.6.2 **Створення.** Створіть карти, залучаючи сади, що відповідають масті вигнанців.
- 10.6.3 **Взяття і скидання карт.** Візьміть із колоди одну карту і ще по одній додатковій карті за кожен відкритий вами бонус на планшеті. Потім, якщо у вашій руці понад п'ять карт, скиньте зайві на ваш розсуд.

11. Спілка

«Річкове Товариство»

11.1 Загальний огляд

Коли поширилися звістки про війну, що розгортається у Лісовому Краї на берегах великого озера, спілка «Річкове Товариство» хуленько відрядила своїх представників облаштувати контору. **Доки інші фракції платять за послуги Річкового Товариства, спілка може захищати свої економічні інтереси, розбудовуючи ТОРГОВЕЛЬНІ ПУНКТИ вздовж річки й заробляючи переможні очки. Збільшення РЕЗЕРВУ — простий спосіб отримати очки, однак велика скарбниця стає легкою ціллю для заздрисників, тому Річковому Товариству варто подбати про розширення своєї мережі по всьому лісу, хай би яким небезпечним він був.**

11.2 Правила та здібності фракції

- 11.2.1 **Створення.** Річкове Товариство створює упродовж Дня, переносючи резерв на вільні комірки треку Торговельні пункти. *(У них немає компонентів створення.)*
- 11.2.2 **Плавці.** Річкове Товариство використовує річку як стежку і може переміщуватися нею, не переймаючись, хто володіє тією галявиною, яку вони залишають, і тією, до якої прямують. *(Також вони можуть переміщуватись стежками за звичайними правилами.)*
- 11.2.3 **Відкрита рука.** Річкове Товариство викладає карти з руки горілиць над планшетом фракції. Якщо іншому гравцю потрібно взяти випадкову карту з руки Річкового Товариства, карти перевертаються долілиць і перетасовуються. Коли інший гравець забрав випадкову карту, вони знову перевертаються горілиць.
- 11.2.4 **Резерв.** Для виконання різноманітних дій Річкове Товариство інвестує і витрачає РЕЗЕРВ — вояк з області Резерв.
- 11.2.5 **Торговельні пункти.** Річкове Товариство заробляє переможні очки, будуючи торговельні пункти.
- 1 **Припинення торгівлі.** Якщо торговельний пункт прибирається з мапи, Річкове Товариство

тво прибирає половину свого резерву *(із заокругленням у бік збільшення)*, і **прибирає цей торговельний пункт із гри до кінця партії.**

- 11.2.6 **Придбання послуг.** Будь-який інший гравець на початку своїх Третіх півнів може придбати послуги Річкового Товариства.

1 **Вартість.** Покупець має перенести зі свого запасу в область Платежі Річкового Товариства стільки вояк, скільки вказано в комірці обраної послуги у відповідній області на планшеті Річкового Товариства.

ii **Кількість послуг.** За кожен хід покупець може придбати одну послугу і ще по одній додатковій послугі за кожну галявину з торговельним пунктом, на якій **також є принаймні один компонент цього покупця.**

iii **Ресурси Бурлаки.** Бурлака платить за послуги, використовуючи предмети. За кожен використаний ним предмет Річкове Товариство розміщує одного вояку з власного запасу в область Платежі. *(Бурлака може отримати послугу, навіть якщо в запасі Річкового Товариства не вистачає вояк для розміщення в області Платежі.)*

- 11.2.7 **Послуги Річкового Товариства.** Річкове Товариство пропонує три нижченаведені послуги.

1 **Карта з руки.** Покупець може взяти будь-яку карту з руки Річкового Товариства і додати до власної руки. *(Покупець може користуватися цією послугою безліч разів, доки має доступ до достатньої кількості торговельних пунктів.)*

ii **Річковий транспорт.** До кінця свого ходу покупець може використовувати річку як стежку і переміщуватись нею.

iii **Найманці.** Упродовж Дня і Сутінок свого ходу покупець може використовувати вояк Річкового Товариства як своїх власних, однак лише для володіння галявинами і для бою проти інших фракцій, крім Річкового Товариства. *(Покупець не може переміщувати найманців, враховувати їх для Панування чи прибирати їх з мапи, окрім випадків, коли отримує ушкодження.)*

a **Отримання ушкоджень.** Покупець повинен розподілити ушкодження порівну. У разі непарної кількості ушкоджень, він має усунути з поля більше власних вояк *(якщо вони є)*, а не найманців з Річкового Товариства. Якщо на галявині, де відбувається бій, відсутні вояки покупця *(разом із найманцями Річкового Товариства)*, тоді він прибирає власні споруди або жетони.

б **Бурлака і найманці.** Бурлака не може звертатися до найманців Річкового Товариства.

11.3 Підготовка фракції до гри

- 11.3.1 **Крок 1. Збирання вояк.** Сформууйте запас із 15 вояк.

- 11.3.2 **Крок 2. Розташування вояк.** Поставте 4 вояк **на будь-які прилеглі до річки галявини.**

- 11.3.3 **Крок 3. Заповнення треків торговельних пунктів.** Розташуйте 9 торговельних пунктів у відповідних за мастю комірках треків Торговельні пункти.
- 11.3.4 **Крок 4. Отримання стартового резерву.** Помістіть **3 вояк** в область Платежі.
- 11.3.5 **Крок 5. Встановлення стартових цін.** Покладіть **по 1 маркеру послуг у будь-яку комірку кожного з треків області Послуги.**

11.4 Треті півні

Ваші Треті півні складаються з трьох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

- 11.4.1 **Протекціонізм.** Якщо ваша область Платежі порожня, помістіть туди двох вояк.
- 11.4.2 **Дивіденди.** Якщо на мапі є торговельні пункти, зарахуйте по 1 переможному очку за кожних двох вояк з резерву. *(Не нараховуйте собі очки за вояк в областях Платежі та Інвестиції.)*
- 11.4.3 **Збільшення резерву.** Перенесіть усіх вояк на планшеті фракції в область Резерв.

11.5 День

Ви можете інвестувати і витратити резерв, щоб виконувати нижченаведені дії у будь-якій послідовності, **кількості** і комбінаціях. Коли ви інвестуєте з резерву, перенесіть вояку в область Інвестиції. А коли витрачаєте резерв, поверніть вояку в запас власника.

- 11.5.1 **Переміщення.** Інвестуйте одного вояку з резерву, щоб здійснити переміщення.
- 11.5.2 **Бій.** Інвестуйте одного вояку з резерву, щоб розпочати бій.
- 11.5.3 **Створення.** Інвестуйте вояк з резерву, щоб створити карти з руки. Замість того, щоб перенести вояк в область Інвестиції, помістіть їх у вільні комірки треків Торговельні пункти, масть яких відповідає масті вартості створення.
- i **Експорт.** Ви можете скинути карту і поставити одного зі своїх вояк в область Платежі замість отримання ефекту карти від її створення.
- 11.5.4 **Взяття карти.** Інвестуйте одного вояку з резерву, щоб узяти карту.
- 11.5.5 **Вербування.** Витратьте одного вояку з резерву, щоб поставити вояку на будь-яку прилеглу до річки галявину.
- 11.5.6 **Встановлення торговельного пункту під охороною.** Витратьте двох вояк з резерву, щоб розмістити один торговельний пункт і одного вояку.
- i **Оберіть галявину.** Оберіть галявину без жодного торговельного пункту, якою володіє будь-який гравець.
 - ii **Витратьте резерв.** Витратьте з резерву двох вояк гравця, який володіє обраною галявиною.
 - iii **Розташуйте і заробляйте.** Розмістіть відповідний за мастю торговельний пункт і одного вояку на обраній галявині. Отримайте стільки переможних очок, скільки вказано в комірці, що відкрилася на планшеті фракції.

11.6 Сутінки

Ваші Сутінки складаються з двох описаних нижче кроків, які треба виконати у такій послідовності.

- 11.6.1 **Скидання карт.** Якщо у вашій руці понад п'ять карт, скиньте зайві на ваш розсуд.
- 11.6.2 **Встановлення цін.** Ви можете пересунути кожен маркер послуг на будь-яку комірку його треку на ваш розсуд, щоб установити нову ціну.

ДОДАТКИ

A. Поєднання фракцій

Існують сотні комбінацій, які можна розіграти у грі «Root». Щоб допомогти вам підібрати таке поєднання фракцій, яке занурить вас у цікаву гру, пропонуємо скористатися простою системою. Кожній фракції притаманна відносна величина, що називається РОЗМАХ. Щоб розпочати дієздатну партію, варто обрати фракції, загальний розмах яких більше або дорівнює мінімальному значенню для вашої кількості гравців з таблиці нижче. А гравці, які люблять пригоди, можуть випробувати будь-яке поєднання фракцій із загальним розмахом не менше 17.

Кількість гравців	2	3	4	5	6
Загальний розмах	17+	18+	21+	25+	28+

Муркіза де Котé	10
Крилаті Династії	7
Бурлака (перший)	5
Спілка «Річкове Товариство»	5
Лісовий Альянс	3
Бурлака (другий)	2
Культ Ящірки	2

B. Компоненти

B.1 Базова гра «ROOT»

- Б.1.1 **Буклети.** «Навпростець кризь "Root"», «Путівник по грі» та «Закони Лісового Краю», які ви зараз читаете.
- Б.1.2 **Картонні компоненти.** 28 споруд (7 гнізд, 6 лісопилень, 6 казарм, 6 майстерень, 3 криївки), 19 круглих жетонів (10 підтримки, 8 деревини, 1 Фортеці), 12 маркерів галявин (4 кролячих, 4 лисячих і 4 мишачих), 4 руїни, 4 маркери переможних очок, 3 маркери відносин, 23 предмети (4 чобіт, 4 мечі, 4 торбинки, 3 молоти, 3 трунки, 2 стоси монет, 2 арбалети, 1 смолоскип).
- Б.1.3 **Дерев'яні компоненти.** 55 вояк (25 Муркізи, 20 Крилатих, 10 Альянсу), 1 фішка Бурлаки.
- Б.1.4 **Кarti.** 54 карти загальної колоди, 16 карт-пам'яток фракцій, 4 карти очільників, 2 карти вірних радників, 3 персонажі Бурлаки, 15 карт квестів, 4 карти «Мандрівки навпростець».
- Б.1.5 **Інше.** Двостороннє ігрове поле (осіння і зимова мапи), 2 гральні кубики, 4 планшети фракцій (Муркізи, Крилатих, Альянсу та Бурлаки).

Б.2 Доповнення «Річкові Народи»

- Б.2.1 **Буклети.** «Путівник по гри».
- Б.2.2 **Картонні компоненти.** 15 споруд (15 садів), 9 круглих жетонів (9 торговельних пунктів), 3 маркери переможних очок, 1 маркер вигнанців, 9 маркерів відносин, 11 предметів (3 чобіт, 3 мечі, 1 торбинка, 1 молот, 1 смолоскип, 1 стос монет, 1 арбалет) і 17 додаткових компонентів, маркованих літерами на звороті, для майбутніх варіантів гри.
- Б.2.3 **Дерев'яні компоненти.** 40 вояк (25 Культу, 15 Річкового Товариства), 1 фішка Бурлаки.
- Б.2.4 **Карти.** 4 карти шпигунів, 2 карти-пам'ятки фракцій, 3 персонажі Бурлаки.
- Б.2.5 **Інше.** Планшети фракцій (другого Бурлаки, Механічної Муризи, Спілки «Річкове Товариство», Культу Ящірки).

В. Варіанти підготовки

Під час підготовки, перед кроком 1 (п. 5.1.1), можете обрати одну з наявних мап, як описано нижче.

В.1 Крок В1. Оберіть мапу

Ви можете грати не тільки на осінній, а й на іншій наявній мапі. У такому разі візьміть 12 маркерів масті, переверніть їх долілиць, перемішайте і покладіть їх долілиць по одному на кожну галявину. Тоді переверніть кожен маркер надрукованим символом масті горілиць.






Г. Варіант мапи

Г.1 Зимова мапа






Г.1.1 **Бурхлива річка.** Річка розділяє хащі так, ніби кожна ділянка річки, що сполучає дві галявини, є стежкою.

Г. Перелік Бурлак






Г.1 Злодюжка

- Г.1.1 **Стартові предмети.** Починайте з    .
- Г.1.2 **Особлива дія: Поцупити.** Використайте 1 , щоб взяти випадкову карту з руки будь-якого гравця на вашій галявині.





Г.2 Ремісник

- Г.2.1 **Стартові предмети.** Починайте з    .
- Г.2.2 **Особлива дія: Гарувати.** Використайте 1 , щоб узяти карту, яка відповідає за мастю вашій галявині, зі стосу скинутих карт. (Ви завжди можете обрати пташину карту.)

Г.3 Лісник






- Г.3.1 **Стартові предмети.** Починайте з    .
- Г.3.2 **Особлива дія: Припишкнути.** Використайте 1 , щоб полагодити три предмети. Тоді негайно закінчіть День і починайте фазу Сутінок.

Г.4 Халамидник






- Г.4.1 **Стартові предмети.** Починайте з   .
- Г.4.2 **Особлива дія: Нацькувати.** Використайте 1 , щоб розпочати бій на вашій галявині. Ви обираєте нападника

і захисника (можете обрати себе або інших гравців на цій галявині), а також послідовність, у якій вони мають прибирати споруди та жетони, й усуваєте компоненти обох суперників. (Отримайте по 1 переможному очку за кожну прибрану споруду чи жетон кожного з гравців, а також по 1 переможному очку за знищені компоненти обох суперників, якщо ті знаходяться у стані Ворожнечі з вами.)

Г.5 Суддя

- Г.5.1 **Стартові предмети.** Починайте з    .
- Г.5.2 **Особлива дія: Захистити.** За мить до кидання кубиків, що визначають хід бою, захисник має право найняти Суддю, якщо той перебуває на галявині, де розгортається бій. Суддя отримує одне переможне очко і додає кількість усіх своїх непошкоджених  до максимального значення ушкоджень, які захисник може завдати під час цього бою відповідно до значень кубиків. Суддя не може найняти сам себе.

Г.6 Лайдак

- Г.6.1 **Стартові предмети.** Починайте з    .
- Г.6.2 **Особлива дія: Спалити.** Використайте 1  і покладіть його на своїй галявині. Приберіть з галявини усі компоненти суперників. До кінця партії на цю галявину не можна помістити чи перемістити жодні компоненти. (Ви лишаєтесь на цій галявині. Щойно залишите її, ви не зможете повернутися назад.)

Штудіюємо «Закони»

Ця низка загальних правил підкаже, як тлумачити «Закони».

П.1 Я б хотів дещо зробити, і в правилах не сказано, що це заборонено. Можна?

В.1 Гадаємо, так, якщо бажане лишається в рамках можливої дії!

П.2 Чи може інший гравець не погодитися на виконання дії щодо нього?

В.2 У грі «Root» немає жодної дії, яка б вимагала згоди. Просто робіть те, що задумали.

П.3 Здається, ніби зараз щось має відбутися, однак у правилах немає жодних додаткових рекомендацій для дій. Як мені вчинити?

В.3 Довіртеся букві «Законів», а не своїй інтуїції.

П.4 Правило використовує конкретне поняття чи дію. Чи включають вони також інші, близькі за значенням поняття чи дії?

В.4 Нім! Ми всюди використовуємо тільки оригінальне поняття, а не дотичні до нього. Наприклад, «переміщувати» і «розміщати» — це різні речі.

Якщо у вас лишилися додаткові запитання, заходьте на наш сайт, щоб знайти більше відповідей:
<http://ledergames.com/root>

Коул присвячує гру молодшим братам і сестрам, які ні на мить не дозволяли йому розучитися гратися.

Кайл присвячує гру своїм дітям, які завжди просили намалювати їм милих звірятко.

Гру створили:

Автор гри: Коул Верле

Художник: Кайл Феррін

Редактор: Джошуа Єрслі

Ідея: Патрік Ледер

Розробники — «Leder Games», команда із Сент-Пола: Патрік Ледер, Коул Верле, Джейк Тондінг, Клейтон Капра, Нік Брахманн і безстрашний Джошуа Єрслі

Графічний дизайн і верстка: Коул Верле, Кайл Феррін, Нік Брахманн і Джеймі Віллемс

Коректура: Кейт Анро

Гру тестували: Грейсон Пейдж і його надзвичайна команда (Мартін, Джаред, Річард, Тоні, Гарві), Чез Трелкелд, Дрю Верле, Блейк Верле, Корі Портер, Кайл Кірк, Метью Рут, Марк фон Мінден, Дейві Дженік-Джонс, нездоланні гравці товариства «First Minnesota», Джим Болланд, Мелісса Льюїс-Джентрі і крамничка «Modern Myths», Дженніфер Гаттерман і Гемпширський коледж, Метью Сноу, Джастін Дауд і «Brass Cat», команда «Owl & Raven», Джош Гаузер, Браян Петерсон, Етан Циммерман, Бренді Ледер, Гізер Браян, Тед Скемп, Дженні й Метт Беньюса та багато інших



Українська локалізація гри:

Видавництво: Kilogames

Керівник проекту: Олександр Полікарпов

Перекладачі: Анатолій Пітик, Катерина Пітик

Редактор: Микола Кирилюк

Коректор: Алла Костовська

Верстка: Євгенія Краніна

Жодну частину цієї гри не можна відтворювати у будь-якій формі і будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав Kilogames.

Усі права застережено.

У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів, напишіть нам на електронну пошту alex.pol@kilogames.com.ua




www.kilogames.com.ua

© Kilogames, 2020

Основні поняття

Створення (4.1)

Зіграйте карту і задійте компоненти створення тих мастей, які вказані у нижньому лівому кутку. (Бурлака використовує )
Масть компонентів створення відповідає вашій галявині. Кожен компонент створення можна задіяти лише один раз за хід.

Якщо ви створюєте МИТТЄВИЙ ЕФЕКТ, розіграйте його і скиньте карту. Часто такі ефекти дозволяють вам взяти предмет із запасу на мапі й отримати переможні очки. Якщо в запасі предметів на мапі немає зазначеного предмета, ви не можете створити карту.

Якщо ви створюєте ПОСТІЙНИЙ ЕФЕКТ, покладіть карту в свою ігрову зону. З цієї миті ви можете користуватися ефектом цієї карти. Неможливо створити постійний ефект, якщо ви вже маєте ефект з такою самою назвою.

Переміщення (4.2)

Візьміть будь-яку кількість своїх вояк (не менше одного) або свою фішку з однієї галявини і перемістіть на сусідню.

Ви маєте володіти галявиною, яку залишаєте або на яку прямуєте, або ж обома. Конкретний компонент можна переміщувати безліч разів за хід.

Бій (4.3)

Ви можете битися на галявині, де стоять ваші вояки чи ваша фішка.

Крок 1. Захисник може влаштувати засідку. Нападник може скасувати ефект карти захисника, також зігравши відповідну карту засідки.

Крок 2. Кидання кубиків і додаткові ушкодження. Нападник завдасть ушкоджень у кількості, що дорівнює **більшому** значенню, що випало на кубиках, а захисник — **меншому**.

Ані нападник, ані захисник не можуть завдати більше ушкоджень від кидання кубиків, ніж кількість вояк кожного з них на галявині бою. Кількість **ДОДАТКОВИХ УШКОДЖЕНЬ** не обмежується кількістю вояк. Якщо у захисника немає вояк на галявині бою, нападник завдає одне додаткове ушкодження.

Крок 3. Одночасне завдання ушкоджень. Кожне завдане ушкодження прибирає з галявини бою один компонент — спершу вояк, потім споруди й жетони (на розсуд гравця, який отримувє ушкодження).

Не забувайте отримувати одне переможне очко щоразу, як прибираєте з мапи споруду чи жетон суперника

Підготовка до гри (5.1)

Крок 1. Розподіліть фракції, а потім довільним шляхом визначте, хто ходить першим і хто де сидітиме. Викладіть ігрове поле, роздайте планшети і належні компоненти.

Крок 2. Покладіть маркер очок на поділку «0».

Крок 3. Роздайте по 3 карти кожному гравцеві.

Крок 4. Розташуйте руїни у чотирьох комірках, позначених літерою «Р».

Крок 5. Сформууйте запас предметів у верхній частині мапи.

Крок 6. Роздайте карти-пам'ятки фракцій і покладіть 2 кубики.

Крок 7. Підготуйте фракції до гри у вказаній послідовності (А, Б, В тощо), як зазначено на зворотах планшетів