



ROOT

Игра о борьбе за власть и справедливость в лесу

Правила игры

Содержание

Подземное герцогство.....	2
Вороний сговор.....	4
Озёрное игровое поле	6
Горное игровое поле	7
Сочетания фракций.....	8

Подземное герцогство



Герцогство долгое время с подозрением поглядывало на наземных обитателей. Казалось, ресурсов подземного мира всегда будет более чем достаточно для удовлетворения его амбиций. Но месторождения постепенно истощаются, и Герцогство подумывает о наземной экспансии. Для осуществления этого амбициозного замысла потребуются не только значительные средства, но и лояльность местных **политиков**. Зато в итоге Герцогство получит дополнительные действия и способы заработать победные очки. Чтобы добиться лояльности политиков, Герцогство открывает карты, совпадающие с полянами с его компонентами. Помимо этого, оно строит **рынки и крепости**, чтобы оправдать своё завоевание и заручиться поддержкой лесных сепаратистов.

Герцогство вербует воинов на особой поляне, которая называется **норой**. Эта поляна располагается за пределами игрового поля, на ней нет ячеек для зданий, но она соседствует со всеми полянами с **жетонами тоннелей**. Из-за особенной конструкции норы находиться на ней могут только воины Герцогства.

Глаза всего Герцогства обращены на наземную кампанию. Когда с игрового поля убирают любое число зданий Герцогства, оно должно заплатить **цену разгрома**, сбросив случайную карту и вернув своего лояльного политика наивысшего ранга в стопку нелояльных политиков. При этом корона этого политика убирается из игры до конца партии!

Утро

Поместите в нору 1 воина и ещё по 1 воину за каждый видимый символ воина на шкале крепостей.

День

Сначала выполните до 2 действий из перечисленных ниже:

- » **Строительство.** Откройте 1 карту, чтобы поместить 1 рынок или крепость на совпадающую поляну, которой вы правите.
- » **Вербовка.** Поместите 1 воина в нору.
- » **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
- » **Сражение.** Начните сражение.
- » **Подкоп.** Потратьте 1 карту, чтобы поместить 1 жетон тоннеля на совпадающую поляну без тоннеля. Затем переместите до 4 воинов из норы на эту поляну. Если все жетоны тоннелей уже выложены на игровое поле, вы можете в начале этого действия убрать 1 тоннель с игрового поля.

После этого вы можете выполнить действия своих лояльных политиков в любом порядке.

Наконец вы можете добиться лояльности 1 нелояльного политика. Для этого вы должны открыть число карт, соответствующее рангу выбранного политика: 2 для эсквайра, 3 для аристократа и 4 для знати. Вы можете открывать лишь карты, совпадающие с полянами, на которых есть ваши компоненты. Каждая такая поляна позволяет открыть только 1 карту.

После этого возьмите выбранного политика из стопки нелояльных политиков, поместите его над своим планшетом и положите на его символ ранга корону с соответствующей ячейки своего планшета. *Если хотите, можете просто убрать эту корону из игры, она больше не понадобится.* Получите победные очки, указанные на освободившейся ячейке короны.

Вечер

Сбросьте все карты птиц, которые вы открыли в этот ход, а остальные открытые в этот ход карты верните в руку. Затем вы можете смастерить любые карты из руки, активируя крепости и рынки (в этот момент они считаются одинаковыми ремесленными орудиями). Наконец возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Сбросьте карты до 5.



Пример фазы дня

Сначала Герцогство может выполнить до 2 действий. Первым действием оно тратит лисьью карту, чтобы сделать подкоп на лисьей поляне и переместить туда 4 воинов из норы.

Вторым действием оно сражается. На кубиках выпадает 0 и 1, поэтому Герцогство убирает с поляны 1 воина Маркисы и теперь правит этой лисьей поляной.

Затем оно может выполнить действия всех своих лояльных политиков. Сейчас у Герцогства всего 1 такой политик — глава кротсоюза, поэтому оно открывает заячью карту, чтобы построить крепость на лисьей поляне.



Наконец Герцогство решает добиться лояльности капитана, для чего нужно открыть 2 карты. Оно открывает 1 птичью и 1 лисью карту, поскольку у него есть компоненты на лисьей и мышьиной полянах. Птичья карта сбрасывается, а лисья и заячья карты возвращаются в руку.

Вороний сговор



Пока сильнейшие сражаются за власть над лесом, в его тёмных уголках доносится карканье и шёпот. Пользуясь неразберихой открытой войны, Вороний сговор плетёт **интриги**, помогающие финансировать его преступные операции, и намеревается терроризировать противников, пока весь лес не окажется у него в крыльях. Каждый раз, когда переворачивается жетон интриги, Сговор получает победные очки в зависимости от числа интриг, уже перевёрнутых на игровом поле. Поэтому ему стоит тщательно охранять интриги от падений и разоблачения.

У Вороньего сговора 8 жетонов интриг, по 2 каждого из 4 видов. В состав игры входят 2 набора жетонов, чтобы первый можно было заменить в случае повреждения или утери. Жетоны интриг приносят победные очки, когда их переворачивают в фазе утра. Также у каждого жетона интриги свой эффект.



Бомба. Перевернув её, уберите все компоненты противников с этой поляны; затем уберите эту интригу.



Капкан. Пока он лежит лицевой стороной вверх, компоненты противников нельзя помещать на эту поляну или перемещать их с неё.



Поборы. Перевернув их, возьмите 1 случайную карту у каждого противника с компонентами на этой поляне. **Пока они лежат лицевой стороной вверх**, вы берёте на 1 карту больше вечером.



Набег. Убрав его с игрового поля, поместите 1 воина на каждую соседнюю поляну. Игнорируйте этот эффект, если набег убрали разоблачением (см. ниже).

Противник может убирать жетоны интриг с игрового поля точно так же, как любые другие жетоны. Кроме того, противник может попытаться убрать жетон интриги, лежащий лицевой стороной вниз, с помощью **разоблачения**. В любой момент своего хода до добора карт в фазе вечера противник с компонентами на поляне с жетоном интриги, лежащим лицевой стороной вниз, может сколько угодно раз показать Сговору карту, совпадающую с этой поляной, чтобы попытаться угадать эту интригу. Угадав, противник убирает этот жетон интриги (как обычно, получая 1 ПО), игнорируя его эффект. Если интрига не угадана, жетон остаётся на поляне, а игрок отдаёт Сговору показанную карту.

Чтобы защитить жетоны интриг, Сговору нужно перемещать своих воинов на поляны противников. К счастью, его воины **проворны** — они перемещаются без учёта того, кто правит полянами. Кроме того, его **тайные агенты** обеспечивают дополнительную защиту: защищаясь на поляне с жетоном интриги, лежащим лицевой стороной вниз, Сговор наносит 1 дополнительный урон (даже если жетон беззащитен!).

Утро

Сначала вы можете смастерить любые карты из руки, активируя жетоны интриг (лежащие любой стороной вверх).

Затем вы можете перевернуть жетоны интриг лицевой стороной вверх на любых полянах, где есть **хотя бы 1 ваш воин**. Каждый раз, когда вы переворачиваете жетон, вы получаете 1 победное очко за каждую интригу, лежащую лицевой стороной вверх на игровом поле (включая только что перевёрнутую). Затем примените эффекты перевёрнутого жетона, если это бомба или поборы.

Наконец раз в ход вы можете потратить 1 любую карту, чтобы поместить по 1 воину на все совпадающие поляны. Потратив птичью карту, выберите только 1 масть полян.

День

Вы можете выполнить до 3 действий из перечисленных ниже:

- » **Интрига.** Уберите с поляны 1 воина Сговора плюс по 1 воину Сговора за каждый жетон интриги, уже помещённый в этот ход, чтобы поместить на эту поляну 1 жетон интриги лицевой стороной вниз. На каждой поляне может быть только 1 жетон интриги, а воинов, которых вы убираете при размещении жетона, можно убрать только с той поляны, куда вы его помещаете.
- » **Махинация.** Поменяйте местами 2 жетона интриг на игровом поле. Они оба должны лежать одинаковой стороной вверх.
- » **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
- » **Сражение.** Начните сражение.

Вечер

Вы можете не брать карты этим вечером, чтобы выполнить ещё 1 дневное действие.

Если вы решили не выполнять дополнительное дневное действие, возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый жетон поборов, лежащий лицевой стороной вверх на игровом поле. Сбросьте карты до 5.

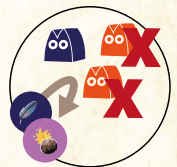
Пример получения очков

На игровом поле 4 жетона интриг: 1 лежит лицевой стороной вверх, а 3 — вниз. Утро Сговора может пройти следующим образом.

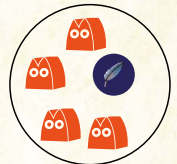
Сначала он переворачивает капкан. Теперь воины Династии не могут переместиться с этой поляны и туда нельзя поместить новых воинов. Сговор получает 2 победных очка.



Затем он переворачивает бомбу. Оба воина Маркисы убираются с поляны, и Сговор получает 3 победных очка.



Сговор хотел бы перевернуть и третий жетон интриги, но на его поляне нет воина Сговора, поэтому он не может это сделать.



Озёрное игровое поле

Подготовка к игре

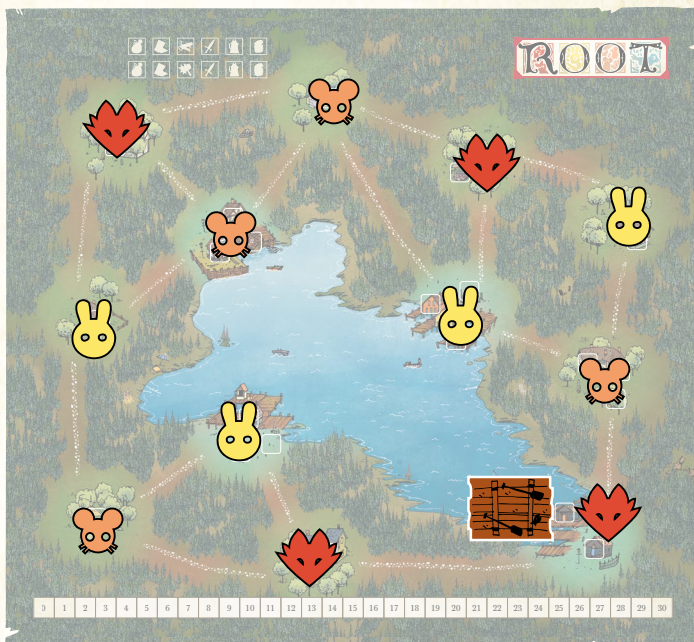
Перемешайте 12 **маркеров масти** лицевой стороной вниз, поместите по 1 на каждую поляну и переверните их все.

Поместите **плот** на поляну в правом нижнем углу поля.

На рисунке справа показано рекомендуемое расположение полян.

Плот

Раз в свой ход игрок может переместиться с поляны с плотом на любую другую поляну на берегу озера, переместив на неё и плот. Выполнив такое перемещение на плоту, игрок берёт 1 карту.



Соседство прибрежных лесов

Озеро — это не лес. В отличие от других игровых полей, здесь каждый прибрежный лес также соседствует с двумя ближайшими к нему прибрежными лесами, отделёнными 1 поляной, а не тропой.



Горное игровое поле

Подготовка к игре

Перемешайте 12 **маркеров масти** лицевой стороной вниз, поместите по 1 на каждую поляну и переверните их все.

Поместите 6 **маркеров засыпанных троп** поверх изображённых на карте троп, как показано на рисунке справа.

Поместите **башню** на центральную поляну, как показано на рисунке справа.

На рисунке справа показано рекомендуемое расположение полян.

Засыпанные тропы

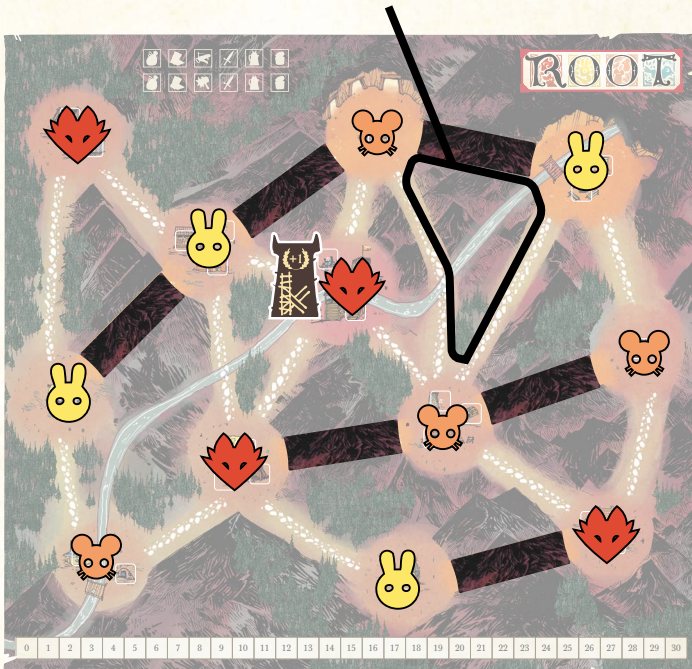
Тропа, накрытая маркером засыпанной тропы, называется **засыпанной**. Поляны, соединённые засыпанными тропами, не являются соседними. Однако засыпанные тропы ограничивают и разделяют леса, как и обычные.

Раз в ход в фазе дня игрок может потратить 1 любую карту, чтобы убрать 1 маркер засыпанной тропы в коробку и получить 1 победное очко. Для этого у игрока должен быть хотя бы 1 компонент на любой поляне, соединяемой выбранной засыпанной тропой.

Застава

Поляна с башней называется **заставой**. В конце своей фазы вечера игрок получает 1 победное очко, если правит заставой. *Вы можете отмечать игрока, правящего заставой, помещая одного из его воинов с поляны на вершину башни.*

Так как эти области окружены тропами, они всё равно считаются лесами, хоть в них и нет деревьев!



Сочетания фракций

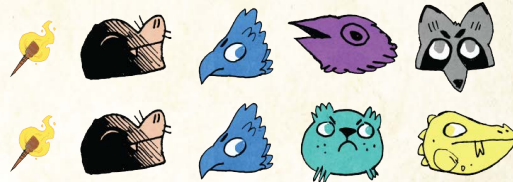
Игра вдвоём



Игра вчетвером



Игра втроём



Игра впятером



Игра вшестером



Хотите больше сочетаний?

В игре сотни возможных сочетаний. Подробнее о том, какие фракции хорошо взаимодействуют друг с другом, см. приложение А в «Законах леса».

Создатели игры

Автор базовой игры: Коул Верль
Автор дополнения: Патрик Ледер
Художник: Кайл Феррин
Игра основана на идее Патрика Ледера
Графический дизайн и вёрстка: Коул Верль, Кайл Феррин, Ник Брахман и Джейми Уиллемс

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор и переводчик: Катерина Шевчук
Редакторы: Александр Петрунин, Дарья Рязанова, Лайла Сатирова
Корректор: Кирилл Егоров
Верстальщик: Рафаэль Пилоян



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