

ROOT

Игра о борьбе за власть и справедливость в лесу

Правила ИГРЫ

Содержание

Вступление	2
Быстрый старт.....	3
Подготовка к игре	4
Игровое поле	5
Карты	6
Сражения	8
Маркиса де Котé	10
Крылатая династия.....	12
Лесной союз	14
Бродяга	17
Карты превосходства	21
Сочетания фракций	22
Зимняя сторона поля.....	23

Вступление

«Корни» — динамичная игра о приключениях и войне. Вы возьмёте на себя управление одной из четырёх фракций, чтобы показать соперникам, кто здесь единственный законный правитель леса.

Об игре

Ход каждого игрока состоит из 3 фаз: **УТРО**, **ДЕНЬ** и **ВЕЧЕР**. Завершив все 3 фазы, игрок передаёт ход по часовой стрелке. Все фазы подробно описаны на планшетах фракций.

Победа и победные очки

В игре 2 способа победить: **набрать 30 победных очков (ПО)** или **разыграть карту превосходства и выполнить её условия**. Карты превосходства нельзя разыгрывать в самом начале игры, поэтому мы расскажем о них позже, на с. 21.

Каждая из четырёх фракций получает победные очки своим способом.



Завоевательница **Маркиса де Котэ** эксплуатирует лес, чтобы улучшить свою экономику и увеличить военную мощь. Она получает победные очки за **строительство зданий**.



Гордая **Крылатая династия** мечтает вернуть высокое положение своей аристократии и вырвать лесные владения из лап Маркисы. Она получает победные очки каждый ход за **построенные гнёзда**.



Недавно сформировавшийся **Лесной союз** стремится объединить всех жителей леса и восстать против угнетателей. Он набирает победные очки, **получая поддержку** своей идеологии в лесу.



Хитрый **Бродяга** желает снискать славу (добрую или дурную) в разгар закипающего противостояния. Он получает победные очки за **выполнение заданий**, а также **помогая и вредя другим фракциям**.

Прочитав правила, вы узнаете больше о каждой фракции, об их личных путях получения победных очков и общих правилах для всех фракций.



Быстрый старт

Если вы играете впервые и хотите поскорее начать без долгого объяснения правил, можете использовать памятку быстрого старта, как описано ниже. **Пропустите эту страницу, если вы хотите узнать все правила до начала игры.**

Даже если вы используете памятку быстрого старта, мы настоятельно рекомендуем одному из вас внимательно изучить правила.

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре так, как описано на с. 2—3 памятки быстрого старта. Завершив подготовку, расскажите всем участникам предыстории их фракций, а также объясните условия победы в игре. После этого вы готовы начать!

Ход игры

Дайте памятку быстрого старта игроку-Маркисе, попросите зачитать текст первого раздела и выполнить указанные там действия. Завершив свой ход, Маркиса передаёт памятку Династии, и та также зачитывает описание своих действий. Продолжайте делать ходы таким образом, пока не дойдёте до конца памятки. Помимо указаний по выполнению действий памятка содержит ответы на часто задаваемые вопросы и даёт стратегические советы для фракций. При желании также зачитывайте их всем участникам.

Попросите игроков задавать все возникающие у них на первых двух ходах вопросы. С помощью этих правил вы наверняка сможете ответить на все общие вопросы: например, о перемещении и сражениях. Если у кого-то возникнут сложности с изучением фракции, напомните игрокам, что на их планшетах есть ответы на большинство подобных вопросов. Не огорчайтесь, если игру прерывают, чтобы разобраться в нюансах. Большинство участников освоит правила по ходу игры, и после нескольких раундов всё пойдёт без сучка и задоринки.



Подготовка к игре

При игре втроём уберите из неё Бродягу, а при игре вдвоём уберите также Союз. Другие сочетания фракций описаны на с. 22.

1. **Выберите фракции.** Каждый игрок берёт 1 планшет фракции и все соответствующие компоненты.

На обратных сторонах планшетов перечислены все необходимые **компоненты** и описаны **принципы игры**.



2. **Разместите маркеры ПО** всех участвующих фракций на делении «0» соответствующей шкалы.



3. **Раздайте карты.** Перемешайте общую колоду из 54 карт и раздайте по 3 каждому игроку.

Не путайте общую колоду с картами фракций, перечисленными на планшетах.



4. **Разместите руины.** Разместите 4 руины в ячейках игрового поля, помеченных буквой «Р».



5. **Сформируйте запас предметов.** Разместите 12 изображённых справа предметов в соответствующих ячейках в верхней части игрового поля.



6. **Разместите оставшиеся компоненты.** Раздайте игрокам 16 карт-памяток и положите рядом с игровым полем 2 кубика.



7. **Подготовьте каждую фракцию.** Игроки готовятся к игре так, как описано в разделе «Подготовка к игре» на их планшетах, в следующем порядке: Маркиса, Династия, Союз, Бродяга.



Игровое поле

Большинство действий в игре выполняется на игровом поле, состоящем из 12 **полян**, соединённых **тропами**.

Через некоторые поляны протекает река. Используйте её, только если в игре участвует компания «Речное братство» (фракция из дополнения).

Перемещение по игровому полю

Вы можете **перемещать** любое количество своих воинов с одной поляны на другую, соединённую с ней тропой.

Окружённые тропами области на игровом поле — это леса, куда может перемещаться только Бродяга.

Для перемещения вы должны **править** поляной, на которую **или** с которой перемещаетесь. Для этого на ней должно быть больше всего ваших **воинов и зданий**. В случае ничьей у поляны нет правителя.

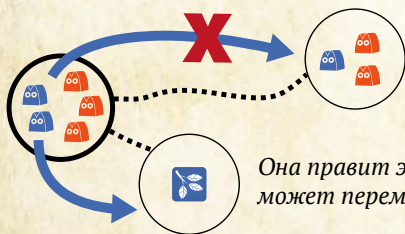
Для выполнения многих игровых действий необходимо править полянами.



Пример перемещения



Династия хочет покинуть эту поляну, которой она не правит.



Она также не правит и этой поляной, поэтому не может переместиться сюда.

Она правит этой поляной, поэтому может переместиться сюда.



Воины



Здания



Жетоны

Поляны

На каждой поляне есть от 1 до 3 **ячеек**, в которые игроки будут помещать **здания**. Нельзя построить здание на поляне без свободных ячеек.



Нельзя строить здания в ячейках с руинами, пока Бродяга не исследует их. Если он не участвует в игре, эти ячейки нельзя разблокировать.

У каждой поляны есть **масть**: лисы, зайцы или мыши. *Масть поляны символизирует живущий там народ.*

Масть поляны указана символом и цветом листы на деревьях.



Обе ячейки на поляне заняты, но сюда по-прежнему можно помещать жетоны

Карты

Во время игры вы будете добирать в руку карты из общей колоды, и для многих действий потребуется тратить их из руки. *Трата карты символизирует обращение к животным с просьбой поработать на вас, оказать вам услугу или заключить с вами сделку.*

Как и у полян, у каждой карты есть **масть**. Кроме лис, зайцев и мышей на картах присутствует четвёртая масть — **птицы**.

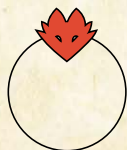


Птицы — это джокеры. Они живут на деревьях по всему лесу, поэтому вы можете использовать птичью карту как мышиную, лисью или заячью. Но если вам необходимо потратить птичью карту, вы не можете заменить её картой другой масти.



Пример совпадающей карты

Предположим, вы хотите выполнить действие на лисьей поляне.



Если вам предписано потратить при этом **совпадающую** карту, вы можете потратить лисью или птичью карту, ведь птицы — джокеры.



ИЛИ



Ремесло

Большинство карт можно использовать иначе — **смастерить**, чтобы применить свойство, указанное в их нижней части.

Чтобы смастерить карту, вы должны активировать **РЕМЕСЛЕННЫЕ ОРУДИЯ** на полянах, указанных в левом нижнем углу карты. Ремесленные орудия можно активировать не более 1 раза в ход, и у каждой фракции они свои.

Ремесленные орудия



Маркиса мастерит при помощи мастерских.



Союз мастерит при помощи поддержки.



Династия мастерит при помощи гнёзд.



Бродяга мастерит при помощи молотов.



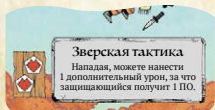
Мгновенное свойство

Если карта обладает **МГНОВЕННЫМ СВОЙСТВОМ**, примените его, а затем сбросьте карту.

Зачастую мгновенное свойство позволяет взять **ПРЕДМЕТ** из запаса на игровом поле и поместить его в область «Предметы» в правом верхнем углу вашего планшета.



Смастерив предмет, вы получаете указанные на карте **победные очки**.



Постоянное свойство

Если нужного предмета нет в запасе, вы **не можете** смастерить карту.

Если карта обладает **ПОСТОЯННЫМ СВОЙСТВОМ**, подложите её под свой планшет так, чтобы было видно только это свойство. Вы пользуетесь им

так, как описано.

Вы не можете смастерить карту с постоянным свойством, если у вас уже есть свойство с таким названием.

Пример ремесла



Маркиса хочет смастерить «Аккуратно ношенную котомку», которая стоит 1 мышью.



Для ремесла Маркиса активирует мастерские.

День

1. Мастерите, используя мастерские.

У Маркисы 2 лисьих мастерских и 2 мышинных.



Она активирует 1 мышинную мастерскую, чтобы смастерить эту карту.



Маркиса берёт соответствующий предмет из запаса, получает 1 победное очко и сбрасывает эту карту.

Сражения

Вы можете **сражаться** с другими игроками, чтобы убирать их компоненты с игрового поля.

Чтобы начать сражение, выберите любую поляну, где у вас есть хотя бы 1 воин. Вы — нападающий и должны выбрать другую фракцию, чьи компоненты тоже есть на этой поляне (защищающегося).

Большинство сражений проходит в 2 этапа:

- » **Бросьте 2 кубика.** Нападающий наносит урон, равный **большему** результату, а защищающийся — **меньшему**. Игроки не могут нанести больше урона от кубика, чем у них есть воинов на поляне сражения.
- » **Уберите компоненты.** Оба игрока одновременно убирают с поляны столько своих компонентов, сколько получили урона. Вы сами выбираете, какие из своих компонентов убрать, но вы всегда должны удалить всех воинов перед тем, как убирать здания или жетоны.



Получайте 1 победное очко за каждое здание или жетон противника, которые вы убираете любым способом (даже не в сражении).

Дополнительный урон

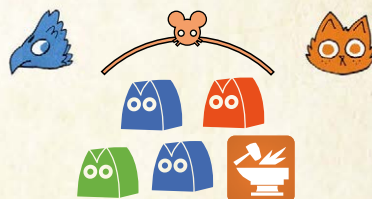
Некоторые свойства позволяют вам нанести **дополнительный урон**.

Дополнительный урон символизирует выгодную позицию, тактику и лидерство. Он не ограничен количеством воинов на поляне, так что даже 1 воин может нанести много урона.

Нападающий наносит 1 дополнительный урон, если на поляне сражения нет воинов защищающегося, то есть он **БЕЗЗАЩИТЕН**.

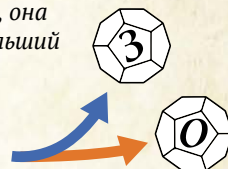
Пример сражения

Династия атакует Маркису.



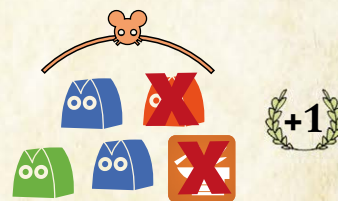
Сначала...

...Династия бросает кубики. Как нападающий, она получает больший результат.



Затем...

...обе стороны наносят урон. Династия наносит 2 урона, так как у неё всего 2 воина. Маркиса наносит 0 урона.



Маркиса возвращает своего воина в запас, а здание — на свой планшет. Династия получает 1 победное очко за убранные здания, при этом Маркиса не теряет победных очков.

Карты засады

Перед броском кубиков защищающийся может разыграть одну **КАРТУ ЗАСАДЫ**, совпадающую с полевой сражения, и **немедленно** нанести противнику 2 урона.

Поскольку карта засады наносит урон немедленно, она может сократить максимум урона нападающего.

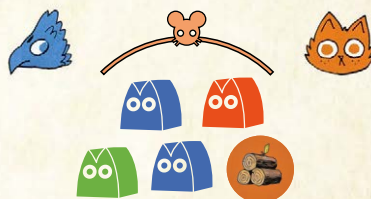
Однако если защищающийся разыграл карту засады, нападающий может обнаружить её и отменить её эффект, также разыграв совпадающую карту засады. Как и дополнительный урон, урон от засады не ограничен количеством воинов на поляне сражения.

Вы можете разыграть карту засады, даже если вы **БЕЗЗАЩИТНЫ**. Если у вас в руке оказалась такая карта, провоцируйте противников напасть на вас, когда вы кажетесь слабым.

Если картой засады вы убрали всех воинов нападающего, сражение **немедленно заканчивается**.

Пример засады

Династия атакует Маркусу.



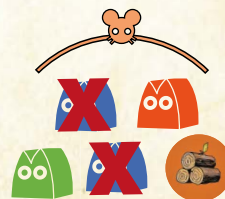
Но...

...Маркуса разыгрывает птичью карту засады! Птицы — джокеры, поэтому карта совпадает с мышьиной поляной.



Династия не обнаруживает засаду и должна убрать 2 воинов, вернув их в свой запас.

Сражение окончено.



Маркиса де Котé



Маркиса де Котé захватила лес и хочет превратить его в промышленный и военный центр. Каждый раз, когда Маркиса строит **здание** — мастерскую, лесопилку или казарму, она получает победные очки. Чем больше зданий одного типа уже построено, тем больше победных очков приносит следующее. Однако, чтобы строительство шло непрерывно, Маркисе необходимо создать и поддерживать стабильное производство **дерева**.

Цитадель Маркисы де Котé даёт ей 2 особые способности, если находится на игровом поле. Во-первых, только Маркиса может помещать компоненты на поляну с жетоном цитадели (но любой игрок может перемещать их туда). Во-вторых, каждый раз, когда Маркиса должна будет убрать с поляны любое число воинов, она может отправить их в **полевой госпиталь**, разыграв 1 карту, совпадающую с этой поляной, чтобы перенести этих воинов на поляну с цитаделью.

Утро

Поместите по 1 жетону дерева на каждую лесопилку.

День

Сначала вы можете смастерить любые карты из руки, используя мастерские. Затем можете выполнить до 3 действий из перечисленных ниже:

- » **Сражение.** Начните сражение.
- » **Марш.** Выполните до 2 перемещений.
- » **Вербовка.** Поместите по 1 воину на каждую казарму. Это действие можно выполнять только **раз в ход**.
- » **Строительство.** Потратьте нужное количество дерева, чтобы поместить 1 здание в свободную ячейку на поляне, которой вы правите. Вы можете тратить дерево с выбранной поляны, соседних полян, которыми вы правите, и/или полян, которыми вы правите, соединённых с выбранной через цепочку полян, которыми вы правите. Построив здание, получите указанное на планшете число победных очков.
- » **Сверхурочные.** Потратьте карту, чтобы поместить 1 жетон дерева на 1 лесопилку на совпадающей поляне.

Наёмные ястребы. Выполнив 3 действия, вы можете выполнить любое количество дополнительных действий, потратив по 1 птичьей карте за каждое.

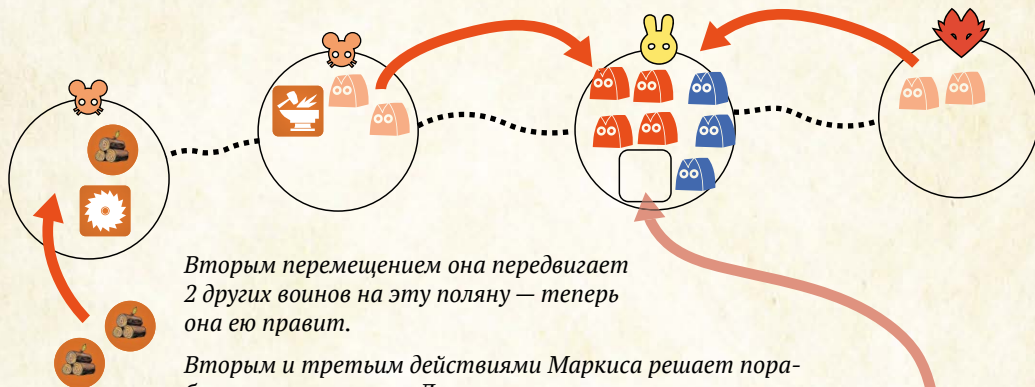
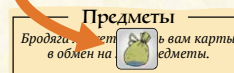
Если не указано обратное, фракция может выполнять действия одной фазы в любом порядке и может выполнить одно и то же действие несколько раз.

Пример фазы дня

Сначала Маркиса решает смастерить «Аккуратно ношенную котомку», для чего активирует 1 мышиную мастерскую. Она получает 1 победное очко и помещает предмет в область «Предметы» на своём планшете.



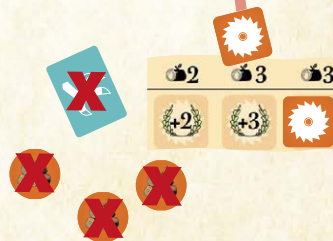
После этого она начинает выполнять действия. Сперва она марширует — перемещается дважды. Она передвигает 2 воинов с мышиную поляны, которой она правит, на заячью поляну, которой она не правит.



Вторым перемещением она передвигает 2 других воинов на эту поляну — теперь она ею правит.

Вторым и третьим действиями Маркиса решает поработать сверхурочно. Для этого она тратит мышиную и птичью карты, чтобы поместить 2 дерева на мышиную лесопилку.

Маркиса выполнила 3 доступных ей действия и решает потратить птичью карту, чтобы нанять ястребов (выполнить дополнительное действие). Этим действием она решает строить. Так как она правит заячьей поляной, она может построить лесопилку в её пустой ячейке. Постройка лесопилки стоит 3 дерева, поэтому Маркиса тратит их с мышиной лесопилки неподалёку, а затем получает 3 победных очка.



Вечер

Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Сбросьте карты до 5.

Большинство фракций берёт и сбрасывает карты вечером таким же образом.

Крылатая династия



Крылатая династия мечтает вернуть своему некогда почитаемому роду высокое положение в лесу, вновь заселив его поляны. Вечером Династия получает победные очки за построенные на игровом поле **гнезда**. Чем больше построено гнезд, тем больше победных очков. Однако Династия связана **уставом** — постоянно увеличивающимся набором обязательных действий, которые её **лидер** обещал выполнить. В свой ход Династия должна выполнить все действия в уставе, иначе ей грозит **смута**.

Крылатые — настоящие **владыки леса**. Они правят поляной даже при равенстве в количестве воинов и зданий. Однако они **презирают ручной труд**, из-за чего получают меньше победных очков за создание предметов.

Утро

Вы **должны** добавить 1—2 карты в любые столбцы устава. Только 1 из этих карт может быть птичьей.

Срочные приказы. Если в начале утра у вас в руке нет карт, возьмите одну.
Новое гнездо. Если у вас нет гнезд, поместите 1 гнездо и 3 воинов на поляну, где меньше всего воинов (всех игроков).

День

Сначала вы можете смастерить любые карты из руки, используя гнезда. Затем вы **должны** разыграть все карты в уставе слева направо. Карты в одном столбце можно разыгрывать в любом порядке. За каждую карту в столбце вы должны выполнить указанное действие на совпадающей поляне. Уставом предписаны 4 действия:

- » **Вербовка.** Поместите 1 воина на совпадающую поляну с гнездом.
- » **Перемещение.** Переместите хотя бы 1 воина с совпадающей поляны.
- » **Сражение.** Начните сражение на совпадающей поляне.
- » **Строительство.** Поместите гнездо в свободную ячейку на совпадающей поляне без гнезда, которой вы правите.

Вечер

Сначала получите количество победных очков, указанное под крайней правой пустой ячейкой на шкале гнезд.

Затем возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Сбросьте карты до 5.



Смута

Если вы не можете выполнить действие в уставе, в Династии начинается **СМУТА**. Пройдите через следующие этапы:

1. **Ваш режим критикуют.** Потеряйте по 1 победному очку за птичью карту в уставе.
2. **Ваших придворных изгоняют.** Сбросьте все карты в уставе, кроме двух «Преданных министров».
3. **Вашего лидера свергают.** Переверните карту текущего лидера лицевой стороной вниз и отложите в сторону. Выберите нового лидера из тех карт, что лежат лицевой стороной вверх, и поместите его на свой планшет. Затем расположите двух «Преданных министров» в столбцах устава, указанных на карте нового лидера.
4. **Вы отдыхаете.** Завершите фазу дня и переходите к фазе вечера.

Смута может начаться по разным причинам. Например, в вашем запасе не остаётся воинов, которых можно завербовать, или на всех полянах, которыми вы правите, уже имеются гнёзда, а значит, вам негде построить новое.

Пример устава

В уставе лежат: птичья и лисья карты в столбце вербовки, заячья карта в столбце перемещения, птичья карта в столбце сражений и птичья карта в столбце строительства.



Затем она должна переместить хотя бы 1 воина с заячьей поляны.



Династия решает считать птичью карту в столбце вербовки ещё одной лисьей и помещает 2 воинов на лисью поляну с гнездом.

После этого она должна сражаться. У Династии есть только 1 возможная цель на заячьей поляне.



Династия и Маркиса теряют в сражении по 1 воину.

Наконец, Династия должна поместить гнездо на поляну без гнезда, которой она правит. Такой поляны нет, поэтому в Династии начинается смута.

Лесной союз



Лесной союз старается получить **поддержку** угнетаемых жителей леса. Каждый раз, когда Союз помещает на игровое поле жетон поддержки, он получает победные очки. Чем больше жетонов поддержки на игровом поле, тем больше победных очков он получает. Чтобы размещать жетоны поддержки, необходимы **сторонники** — карты на планшете Союза. Сторонники также могут поднять **восстание**, после которого в лесу появляется новая **база повстанцев**. Здесь можно тренировать **офицеров**, которые усиливают войска Союза.

Представители Союза — мастера **партизанской войны**. Защищаясь, Союз использует большее значение броска, а нападающий — меньшее.

Сторонники, поддержка и беспорядки

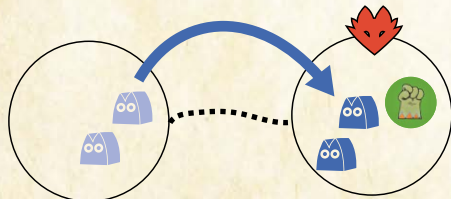
Играя за Союз, вам часто придётся тратить **сторонников** — карты из личной колоды — для выполнения действий. Сторонники не являются частью вашей руки, и вы можете только тратить их как масть, но не можете использовать для ремесла или засады.

Сторонников можно разыграть для размещения жетонов поддержки. Это ваш главный способ заработать победные очки. Также благодаря поддержке вы можете получить больше сторонников, устраивая **беспорядки**: всякий раз, когда любой противник убирает с игрового поля жетон поддержки или перемещает 1 или нескольких воинов на поляну с таким жетоном, он должен добавить совпадающую с поляной карту из руки в вашу колоду сторонников. Если у игрока нет нужной карты, он должен показать вам руку, после чего вы берёте карту из общей колоды и добавляете её в колоду сторонников.

Лимит сторонников. Если на игровом поле нет ни одной базы, у вас может быть не более 5 сторонников. Сбрасывайте карты сверх этого лимита.

Пример беспорядков

Династия хочет переместиться на лисью поляну. Так как там есть жетон поддержки, она должна положить лисью карту из руки в колоду сторонников Союза.



Колода сторонников



Затем Династия устраивает сражение на этой поляне и убирает жетон поддержки. За это она должна отдать ещё 1 лисью карту. Династия отдаёт птичью карту. Если бы у неё не было подходящей карты, Союз получил бы карту сторонника из общей колоды.

Утро

Вы можете поднять сколько угодно восстаний, а затем получить поддержку сколько угодно раз.

- » **Восстание.** Потратьте 2 сторонников, совпадающих с лояльной поляной (поляной с жетоном поддержки). Уберите с этой поляны все компоненты противников и поместите на неё совпадающую базу. Затем поместите сюда столько воинов, сколько в лесу совпадающих лояльных полей (включая эту). Наконец, поместите 1 воина в область «Офицеры».

Убирая базу повстанцев, верните в запас половину офицеров (округляя вверх) и сбросьте всех совпадающих сторонников, включая птиц.

- » **Получение поддержки.** Поместите жетон поддержки на нелояльную поляну, соседнюю с лояльной. Для этого вы должны потратить столько совпадающих сторонников, сколько указано на шкале поддержки. Если на выбранной поляне есть хотя бы 3 воина противника, вы должны потратить ещё одного совпадающего сторонника.



Если на поле нет жетонов поддержки, вы можете выбрать любую поляну.

Пример фазы утра

В начале утра Союз замечает лояльную лисью поляну, которая отлично подходит, чтобы поднять восстание. Именно это он и делает, потратив лисью и птичью карты из колоды сторонников.

Колода сторонников



Восстание убирает с поляны гнездо Династии и 2 воинов Маркисы. Союз получает 1 победное очко за убранный гнездо. Так как Союзу лояльны 3 лисьи поляны, он помещает 3 воинов и лисью базу на поляну, где произошло восстание, а также 1 офицера на планшет.



Затем Союз помещает жетон поддержки на заячью поляну. Это четвёртый жетон поддержки на игровом поле, поэтому он стóит 2 сторонников-зайцев. На этой поляне находятся 3 воина Династии, так что стоимость помещения поддержки возрастает до 3 сторонников-зайцев. Союз помещает жетон поддержки и получает 1 победное очко.



День

В этой фазе используйте карты из руки, а **не из колоды** сторонников. Вы можете выполнять следующие действия:

- » **Ремесло.** Смастерите карту, используя жетоны поддержки.
- » **Мобилизация.** Добавьте карту в колоду сторонников.
- » **Тренировка.** Потратьте карту, совпадающую с построенной базой повстанцев, чтобы поместить воина в область «Офицеры» на планшете.

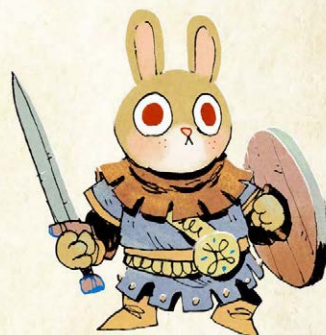
Количество **офицеров** определяет то, сколько военных операций вы можете выполнить вечером. Без офицеров ваши воины не смогут перемещаться и сражаться. Офицеры также позволяют вам вербовать воинов и размещать жетоны поддержки, не тратя сторонников.

Вечер

Вы можете выполнить столько военных операций, сколько у вас офицеров, или меньше.

- » **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
- » **Сражение.** Начните сражение.
- » **Вербовка.** Поместите 1 воина на поляну с базой.
- » **Выступление.** Уберите 1 своего воина с нелояльной поляны, чтобы поместить на неё жетон поддержки. Получите победные очки.

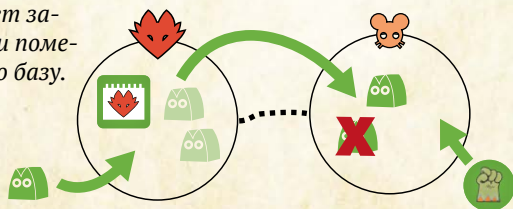
Выполнив все военные операции, возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Сбросьте карты до 5.



Пример военных операций

Наступил вечер. У Союза 3 офицера, а значит, он может выполнить 3 военных операции.

Сначала он решает за-
вербовать воина и поме-
щает его на лисью базу.



Офицеры



Затем он перемещает 2 воинов на соседнюю мышиную поляну.

Наконец, он выступает, убирая 1 воина с мышинной поляны, чтобы поместить туда жетон поддержки.

Бродяга

Бродяга умело меняет сторону конфликта, заводя друзей и наживая врагов, когда ему это выгодно. Он бродит по лесу, выполняя задания, чтобы снискать славу. Он получает победы очки, улучшая отношения с другими фракциями или убирая с игрового поля компоненты враждебных фракций.

Бродяга — **одинокий странник**, он не может править поляной и не учитывается при определении правящей фракции. Однако благодаря своему **проворству** он может перемещаться по любым полянам.





У Бродяги всего один компонент на поле — его **фишка**. Она может перемещаться и сражаться, как обычный воин, хоть и не считается им.

Предметы



Чтобы выполнять действия, Бродяге необходимы разнообразные **предметы**, которые он может получать, исследуя **руины** и помогая другим фракциям.

Предметы Бродяги могут быть **целыми** и **повреждёнными**; перевёрнутыми (лежать лицевой стороной вниз) или неперевернутыми (лежать лицевой стороной вверх). Вы можете **переворачивать** целые предметы, чтобы выполнять действия.

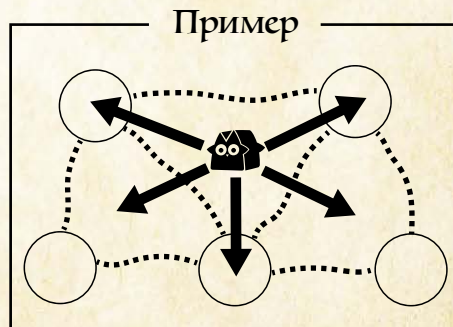


Целые ,  и  хранятся на соответствующих шкалах в левой части планшета, остальные же предметы — в рюкзаке. В нём может быть не более 6 предметов плюс 2 за каждый  на соответствующей шкале. Лишние вам придётся сбросить вечером.

Утро









Переверните лицевой стороной вверх 3 предмета плюс по 2 предмета за каждый  на его шкале. Затем вы можете прокрасться 1 раз, переместившись на соседнюю поляну либо в соседний лес, не переворачивая .

В лес можно переместиться, только прокравшись!




День

Вы можете выполнять действия, переворачивая предметы лицевой стороной вниз.

- » **Перемещение.** Переверните , чтобы переместиться.
- » **Сражение.** Переверните , чтобы начать сражение.
- » **Выстрел.** Переверните , чтобы убрать 1 воина с вашей поляны. Если у игрока нет на ней воинов, вы можете убрать его здание или жетон.
- » **Исследование.** Переверните , чтобы взять 1 предмет из-под руины на вашей поляне и получить 1 победное очко. Уберите эту руину с игрового поля.
- » **Помощь.** Переверните любой предмет и отдайте любому игроку на вашей поляне совпадающую карту из руки. Возьмите 1 предмет из области «Предметы» этого игрока (если есть).
- » **Задание.** Выполните задание, совпадающее с вашей поляной, перевернув 2 указанных на его карте предмета. Поместите карту выполненного задания в свою игровую зону. Затем вы можете либо взять 2 карты из колоды, либо получить по 1 победному очку за выполненные совпадающие задания (включая выполненное только что). Наконец, возьмите новую карту задания и положите рядом с планшетом лицевой стороной вверх.
- » **Ремесло.** Переверните столько , сколько символов масти указано в левом нижнем углу карты. Масть ваших  совпадает с вашей поляной.
- » **Ремонт.** Переверните , чтобы отремонтировать повреждённый предмет.
- » **Особое действие.** Переверните , чтобы выполнить действие с карты персонажа.

Вечер


Если вы в лесу, отремонтируйте все повреждённые предметы.

Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждую  на её шкале. Сбросьте карты до 5.







Наконец, если количество предметов в вашем рюкзаке и в области «Повреждённые предметы» превышает лимит, сбросьте лишние и уберите их в коробку.



*Бонус добора
Бродяги*

В отличие от остальных фракций, на планшете Бродяги нет символов добора. Он берёт дополнительные карты за свои . Они дают бонус, только если целы и лежат лицевой стороной вверх на своей шкале.

Расположение предметов

Вы можете свободно переносить целые, лежащие лицевой стороной вверх ,  и  между их шкалами и рюкзаком. Перевернув ,  или , положите их в рюкзак.

Переносите повреждённые предметы в предназначенную для них область рюкзака.


Отремонтировав предмет, верните его в рюкзак.



Отношения

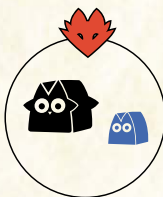
Область «Отношения» демонстрирует то, насколько дружелюбно или враждебно настроены к вам другие фракции.

Вы можете улучшать отношения с фракцией, отдавая ей карты действием «Помощь». Для этого вы должны за 1 ход помочь фракции столько раз, сколько указано между ячейкой, где находится её маркер отношений, и следующей. Улучшая отношения, вы получаете победные очки, указанные в новой ячейке. Достигнув ячейки **«Союзники»**, вы можете перемещаться и сражаться вместе с воинами союзной фракции (см. параграф 9.2.9 «Законов леса»).

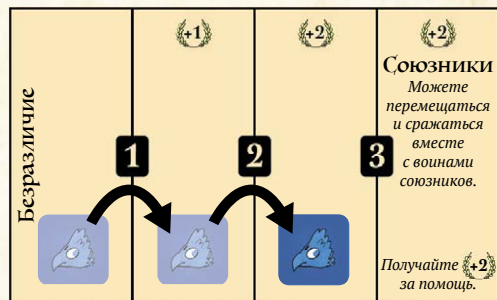
Убрав с игрового поля воина какой-либо фракции, поместите её маркер отношений в область **«Враги»**. Теперь на своём ходу вы будете получать 1 победное очко за каждый компонент врага, убранный в сражении на вашем ходу (в дополнение к очкам, получаемым за убранные здания и жетоны по общим правилам). Однако вам придётся переворачивать дополнительный , чтобы переместиться на поляну с воинами врага.

Пример помощи и улучшения отношений

Бродяга хочет улучшить отношения с Династией. Он стоит на одной лисьей поляне с ней, поэтому может выполнить действие «Помощь», перевернув любой предмет и отдав Династии лисью или птичью карту.





Бродяга решает помочь Династии 3 раза. Он продвигает маркер отношений на 2 ячейки и получает 3 победных очка.



Сражения с Бродягой

Поскольку у Бродяги нет воинов, правила сражений с его участием отличаются.

- » Фишка Бродяги не является воином, поэтому вы не можете править полянами и к вам не относятся правила, затрагивающие воинов. Вы можете сражаться на любой поляне, где находится ваша фишка.
- » Вы можете наносить не больше урона от броска кубика, чем у вас есть целых  (лежащих любой стороной вверх).
- » За каждый полученный урон вы повреждаете один любой свой предмет. Если у вас не осталось целых предметов, игнорируйте оставшийся урон.
- » Если у вас не осталось целых , вы беззащитны (получаете 1 дополнительный урон).

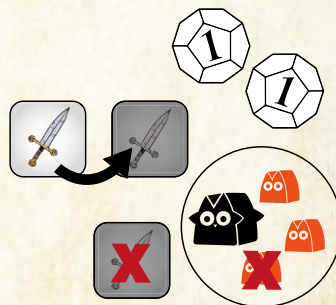


Примеры сражений с Бродягой

Бродяга стоит на поляне с 3 воинами Маркисы. У него в рюкзаке 2 неперевернутых меча. После долгой выгодной дружбы с Маркисой он решает предать её.

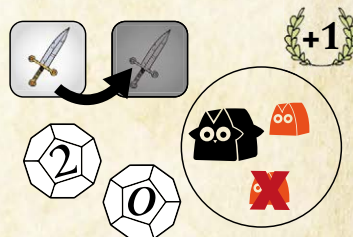
Первое сражение

Он переворачивает меч, чтобы сразиться с Маркисой. Она не разыгрывает карту засады, и Бродяга бросает кубики. Выпадает 1 и 1. Бродяга наносит 1 урон и передвигает маркер отношений Маркисы в область «Враги». Маркиса также наносит Бродяге 1 урон, и тот решает повредить перевёрнутый меч.



Второе сражение

Не намеренный отступить Бродяга переворачивает второй меч, чтобы начать второе сражение. Маркиса по-прежнему не разыгрывает карту засады, и Бродяга бросает кубики. Выпадает 2 и 0. У Бродяги остался только 1 целый меч, поэтому он может нанести всего 1 урон. Он убирает 1 воина своего новоиспечённого врага и получает за это победное очко.



Карты превосходства

В колоде есть 4 карты превосходства — по одной каждой масти. Как и карты засады, их нельзя смастерить, но можно потратить как масть.

Если вы трагите карту превосходства как масть или должны сбросить её по иной причине, **не кладите её в стопку сброса!** Поместите её рядом с игровым полем. В свою фазу дня любой игрок может взять такую карту себе в руку, потратив другую карту совпадающей масти.

Альтернативные условия победы

Днём, если у вас есть хотя бы 10 победных очков, вы можете поместить карту превосходства из руки в свою игровую зону, тем самым **активировав** её. Уберите свой маркер победных очков со шкалы. Теперь вы можете победить, только выполнив условие активированной вами карты превосходства.

Активированная карта превосходства не считается картой в руке, её нельзя убрать из игры или заменить другой.

Формирование коалиции

Бродяга не может править полянами, но может активировать карту превосходства, чтобы сформировать **коалицию** с игроком, у которого меньше всего победных очков (кроме себя самого). Если таковых несколько, Бродяга сам решает, с кем из них сформировать коалицию.

Решив сформировать коалицию, Бродяга убирает свой маркер победных очков со шкалы и кладёт его на планшет выбранного игрока. Теперь Бродяга победит или проиграет вместе с этим игроком.

Бродяга может сформировать коалицию даже с враждебной фракцией! В таком случае он помещает маркер отношений этой фракции в ячейку «Безразличие».



Сочетания фракций

В «Корни» можно играть разными сочетаниями фракций, и перечисленные ниже варианты не единственные возможные. Вы вправе сыграть партию любым составом, однако для некоторых сочетаний вам понадобятся опытные и агрессивные игроки. Мы отметили факелом те сочетания, что лучше всего подходят для новичков.

При игре вдвоём не используйте карты превосходства. Если вас двое, мы рекомендуем проводить сразу по 2 партии (каждая из них займёт у вас около 30—45 минут). Завершив первую партию, запишите ваши итоговые победные очки и поменяйтесь фракциями. В конце второй партии сложите свои очки за обе игры и сравните полученные значения. Набравший больше очков по итогу двух партий объявляется победителем.

Игра вдвоём



Династия и Маркиса — идеальные соперники при игре вдвоём. Крылатым нужно быстро развиваться, чтобы сдерживать Маркису.



Игра за Союз в дуэльном режиме позволит вам отточить свои навыки в различных непростых ситуациях. Союз хорошо раскрывает себя в борьбе с Династией, однако своевременные восстания и быстрая мобилизация помогут вам успешно притеснить и Маркису.



В таком сочетании Династии понадобится стабильный устав, который поможет ей выстоять против проворных атак Бродяги.

Игра втроём



В основе таких партий будет лежать борьба Маркисы и Династии. Бродяге или Союзу придётся тщательно выбирать друзей, чтобы не потерять контроль над ситуацией.



Бродяга и Союз будут держаться вместе. Им обоим следует опасаться карт превосходства и не стоит пренебрегать увеличением военной мощи.

Игра вчетвером



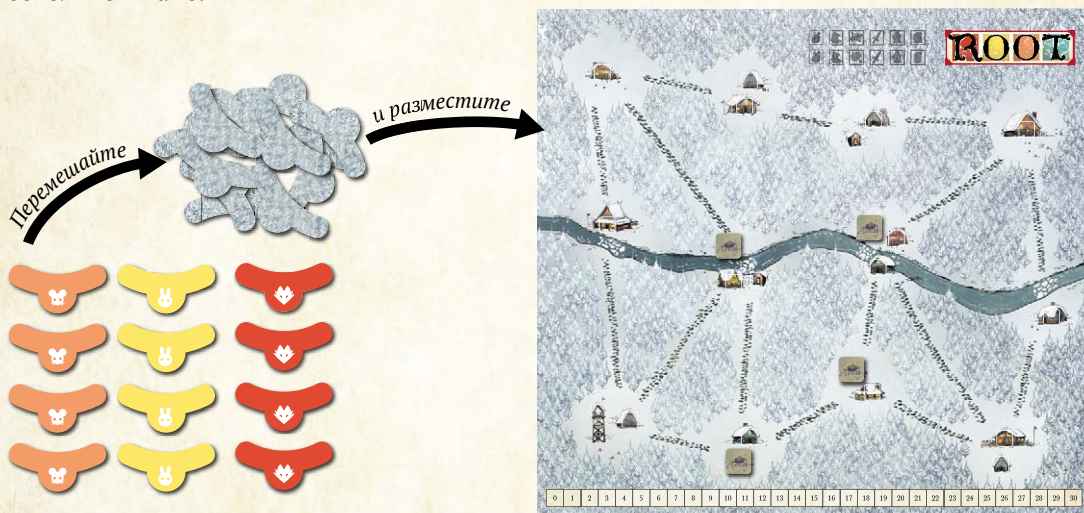
Когда лес переполнен всевозможными проходимцами, Маркисе не стоит забывать о зачистке полей в надежде получить парочку победных очков. Если она хоть раз потеряет контроль над ситуацией, вернуть его будет очень непросто.

Зимняя сторона поля

На зимней стороне поля вы можете играть любым сочетанием фракций, однако мы советуем её только опытным игрокам.

Подготовка к игре

Перед началом игры на зимней стороне перемешайте маркеры масти лицевой стороной вниз, поместите по 1 у каждой поляны, а затем переверните их все и перейдите к обычной подготовке к игре. Обратите внимание, что на зимней стороне поля руины расположены несколько иначе.



Бурная река

На зимней стороне поля река разделяет леса, как тропы.

Обратите внимание!

На зимней стороне игрового поля распределение мастей может сильно изменить тактику игры за каждую фракцию. Хорошенько изучите расположение полей, перед тем как выбрать фракцию, и помните, что оно может давать преимущества одним и усложнять игру другим.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crow 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.

Глоссарий компонентов



Воины могут перемещаться по полю и сражаться с компонентами других игроков. Они учитываются при определении правителя поляны.



Жетоны можно помещать на поляны, они не занимают ячейки и **не учитываются** при определении правителя поляны.



В начале игры **здания** располагаются на планшетах игроков. Их можно помещать в пустые ячейки на полянах, и они учитываются при определении правителя поляны.



Маркеры для шкал победных очков и отношений Бродяги.



Предметы, которые Бродяга превращает для выполнения действий. Их может смастерить любая фракция.



Руины занимают ячейки на полянах. Бродяга может исследовать руины, чтобы найти там предметы и освободить ячейки под строительство.



Фишка Бродяги может перемещаться по полю и сражаться с компонентами других игроков. Она **не считается** воином и **не учитывается** при определении правителя поляны.

Ремесленные орудия



Маркиса мастерит при помощи мастерских.



Союз мастерит при помощи поддержки.



Династия мастерит при помощи гнёзд.



Бродяга мастерит при помощи молотов.

Остались вопросы?

Тщательно изучите «Законы леса».

