

# 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 лисью 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.

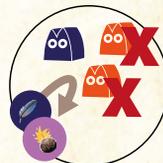
## Пример получения очков

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

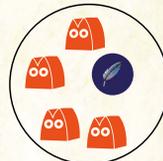
*Сначала он переворачивает капкан. Теперь воины Династии не могут переместиться с этой поляны и туда нельзя поместить новых воинов. Сговор получает 2 победных очка.*



*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

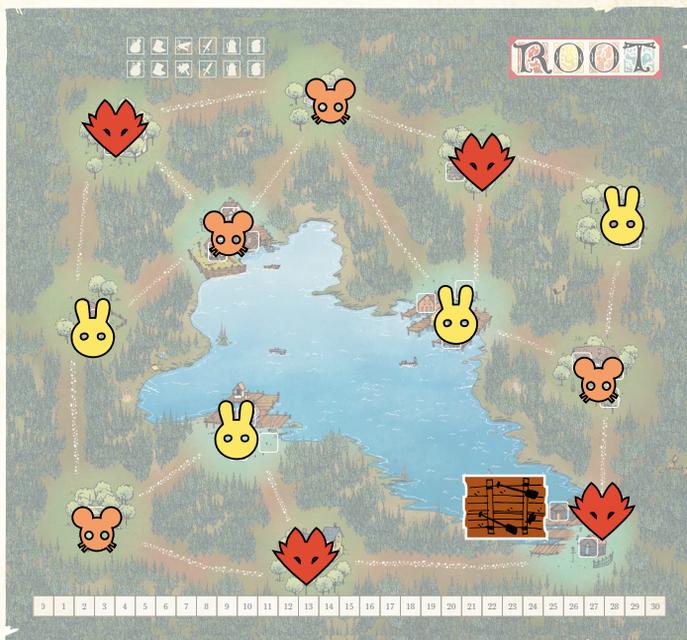
Перемешайте 12 **маркеров масти** лицевой стороной вниз, поместите по 1 на каждую поляну и переверните их все.

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

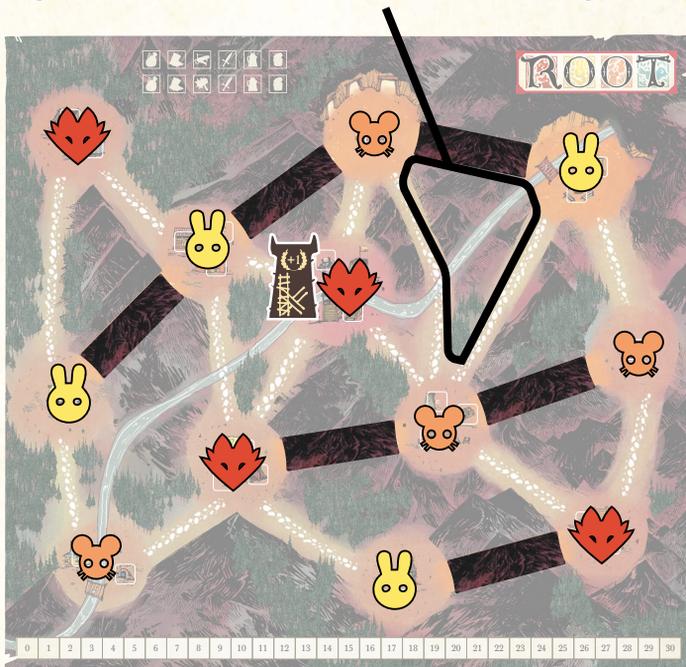
Тропа, накрытая маркером засыпанной тропы, называется **засыпанной**. Поляны, соединённые засыпанными тропами, не являются соседними. Однако засыпанные тропы ограничивают и разделяют леса, как и обычные.

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

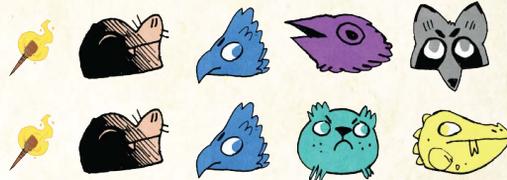
## Игра вдвоём



## 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](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).