



Правила игры

Содержание

Предводитель полчищ.....	2
Хранители в доспехах.....	7
Рекруты.....	12
Продвинутая подготовка к игре ...	17
Уточнения в правилах	19
Обновлённые компоненты	20
Сочетания фракций	20

Предводитель полчищ



Провозгласив самого себя истинным голосом леса, Предводитель полчищ навязывает свою власть и подавляет всякое инакомыслие. В фазе вечера Полчища получают победные очки за **притеснение** полян — правление полянами, на которых нет никаких компонентов противников. Многочисленную армию возглавляет **предводитель**, воин-пройдоха, чьё переменчивое **состояние** приносит Полчищам кратковременные особые способности. Складывая предметы в **тайник**, Полчища увеличивают значения **команд** и **отваги**, что позволяет им выполнять больше действий и вербовать больше воинов. А если и этого им покажется мало, они спровоцируют **бунты** и убедят жителей взяться за вилы и сровнять лес с землей.

У Полчищ есть **предводитель** — особый воин, которого нельзя убрать с поля вне сражения (в том числе эффектами жетонов, свойствами карт и способностями других фракций), нельзя переместить вне хода Полчищ и нельзя поместить на поле никак иначе, кроме как во время подготовки и действием «Назначьте предводителя».

Полчища испытывают **равнодушие к труду** — смастерив предмет, они могут или оставить его себе (поместить в тайник), или убрать из игры до конца партии, чтобы получить указанные победные очки. Оставляя предмет себе, они не получают указанные очки!

Однако Полчища могут красть предметы у других игроков, используя способность «Грабители» (см. с. 6).

Утро

Во-первых, учините погром. С каждой поляны с жетоном бунта уберите все здания и жетоны (но не воинов) противников. Если на поляне есть руина, возьмите из-под неё предмет и поместите его в тайник на своём планшете фракции, а руину уберите с поля, если под ней больше нет предметов.

В свой первый ход пропустите этот этап, ведь на поле ещё нет жетонов бунтов.

Каждый раз, получая предмет, помещайте его в крайнюю левую свободную ячейку тайника — в зависимости от типа предмета. Если на нужной шкале нет свободных ячеек, вы получаете 1 победное очко и должны убрать из игры до конца партии либо полученный предмет, либо любой предмет с этой шкалы, освобождая место. Сапоги, мешки и стопки монет увеличивают значение команд, а молоты, чайники, мечи и арбалеты — значение отваги. Новое значение команд и отваги применяется немедленно.

Если на поле менее 5 жетонов бунтов, то, разыграв эффекты всех жетонов бунтов, бросьте кубик бунта только 1 раз (неважно, сколько таких жетонов на поле). Поместите 1 жетон бунта на поляну без такого жетона, совпадающую с выпавшей на кубике гранью и при этом соседнюю с поляной, где уже есть такой жетон.

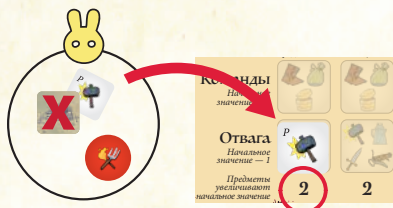
Ваши бунты распространяются по полю наподобие того, как распространяется поддержка Союза. Однако вы не помещаете жетон бунта, если подходящих полян нет.

Пример погрома

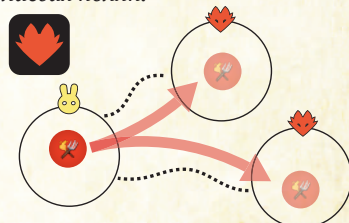
Жетон бунта находится на поляне с гнездом Династии и жетоном дерева Маркисы. Вы убираете гнездо и дерево, что приносит вам 2 победных очка.



На другой поляне с жетоном бунта есть руина. Вы берёте предмет из-под руины и, поскольку это молот, помещаете его на шкалу отваги, а затем убираете руину с поля (под ней больше нет предметов). Значение вашей отваги увеличивается с 1 до 2.



Вы бросаете кубик бунта, и вам выпадает лисья поляна. Есть две лисьи поляны без жетона бунта, соседние с поляной, где такой жетон уже лежит. Вы можете поместить жетон бунта на любую из этих лисьих полян.



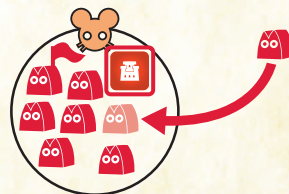
Во-вторых, вербуйте. Поместите на поляну с предводителем столько воинов, сколько составляет ваше значение отваги. Затем поместите ещё по 1 воину к каждому форту.

Пример вербовки

В свой первый ход вы помещаете 1 воина на поляну с предводителем, поскольку начальное значение отваги — 1. Получая молоты, чайники и арбалеты, вы будете увеличивать свою отвагу.



Вы помещаете ещё 1 воина на ту же поляну, так как на ней уже есть 1 форт.



В-третьих, назначьте предводителя. Если у вас нет предводителя на игровом поле, вам нужен новый! Замените любого воина Полчищ на поле предводителем. Если это невозможно (например, на поле нет ваших воинов), поместите предводителя на любую поляну.

В-четвёртых, смените состояние. Предводитель — непостоянное существо: каждый ход его состояние меняется и он получает новую временную способность. Вы должны заменить текущую карту состояния другой.

Состояние предводителя напрямую связано с его навязчивым желанием копить предметы, поэтому вы не можете выбрать карту состояния, если в её левом верхнем углу изображён предмет, который есть в тайнике.

На карте «Расточительный» не изображён предмет. Вы всегда можете выбрать эту карту, если только это не текущее состояние. Однако если предводитель «Расточительный», а в тайнике есть все типы предметов, то состояние не меняется.

Пример выбора состояния



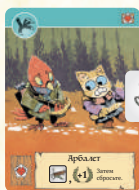
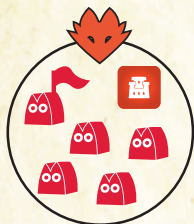
Текущее состояние — «Торжествующий», и вы не можете выбрать это состояние второй раз подряд. В тайнике есть стопка монет, из-за чего вы не можете выбрать карту «Хулиганистый».

День

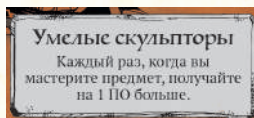
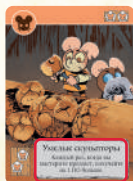
Во-первых, мастерите. Вы можете смастерить любые карты из руки, активируя форты.

Пример ремесла

Вы мастерите арбалет и кладёте его в крайнюю левую ячейку шкалы отваги. Из-за вашей способности «Равнодушие к труду» вы не получаете указанное на карте 1 победное очко.



Однако у вас есть смастерённая карта «Умелые скульпторы», которая приносит на 1 ПО больше каждый раз, когда вы мастерите предмет. Даже с равнодушием к труду вы получаете это 1 ПО!



Во-вторых, командуйте полчищами. Можете в любом порядке выполнить столько этих действий, сколько составляет ваше значение команд, или меньше.

- » **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
- » **Сражение.** Начните сражение.
- » **Строительство.** Потратьте 1 карту, чтобы поместить 1 форт на совпадающую поляну, которой вы правите.

В первый ход вы можете отдать только 1 команду (если только у вас не появился сапог, мешок и/или стопка монет). Вы можете переместиться или начать сражение любыми своими воинами (помните, что предводитель тоже воин).



В-третьих, наступайте предводителем. Вы можете наступать предводителем столько раз, сколько составляет ваше значение отваги, или меньше. За каждое наступление вы можете переместить предводителя, затем можете начать сражение (оба действия необязательны). Перемещая предводителя, вы можете перемещать вместе с ним любое количество воинов Полчищ. Сражение можно начать только на поляне с предводителем.

Пример наступления

Поскольку на шкале отваги есть арбалет, значение отваги равно 2. Вы можете дважды наступить предводителем. При первом наступлении вы перемещаете предводителя без воинов и решаете не сражаться.

Команды																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

В-третьих, возьмите карту и сбросьте до 5. Возьмите 1 карту, затем, если у вас больше 5 карт, сбросьте лишние.

Если вы хотите добирать больше карт, выберите утром состояние «Хулиганистый».

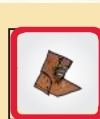
Способность «Грабители»

Нападая, в начале сражения вы можете заявить, что хотите ограбить защищающегося. Вы по-прежнему бросаете кубики, но не наносите урон от кубика, а защищающийся наносит урон по обычным правилам. Если в конце сражения вы правите поляной, где оно проходило, можете взять 1 любой предмет из области «Предметы» защищающегося.

Обратите внимание, что вы не можете ограбить Бродягу, поскольку у него нет области «Предметы».

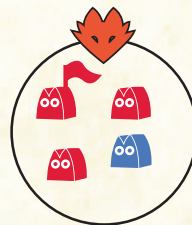
Пример использования «Грабителей»

Вы положили глаз на лакомый сапог в области «Предметы» Династии и решили сразиться с ней, чтобы ограбить. На поляне сражения предводитель, 2 ваших воина и всего 1 воин Династии. Лёгкая добыча, не правда ли?

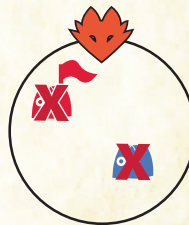
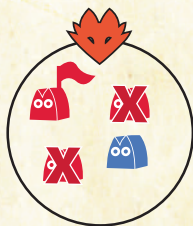


Предметы

может давать вам карты мен на эти предметы.



В начале сражения вы заявляете Династии, что хотите её ограбить. Она разыгрывает карту засады и наносит вам 2 урона. Вы бросаете кубики: выпадает 1 и 1. Вы не наносите урон от кубика, зато ваше текущее состояние «Разъярённый» позволяет нанести 1 дополнительный урон. В итоге каждый из вас нанёс противнику по 1 урону. На поляне не осталось компонентов! Вы больше не правите этой поляной, а значит, не можете забрать сапог.



Хранители в доспехах



*Хранители в доспехах — это рыцарский орден, вернувшийся из изгнания. Они снова пришли в лес, чтобы присвоить **реликвии**, утерянные в старых войнах. Сначала они должны **выкопать** реликвии в лесах, затем перенести реликвии на свои **перевалочные пункты**, где, наконец, смогут **присвоить** их и получить победные очки. В своих действиях Хранители полагаются на **слуг ордена** из числа лесных жителей. Однако Хранителям следует тщательно планировать шаги, ведь слуги, которые помогли в раскопках и присвоении реликвий, могут их внезапно покинуть.*

Хранители — **набожные рыцари**, поэтому, если на поляне сражения есть воин Хранителей и реликвия, они игнорируют 1 первый полученный ими урон (неважно, нападают они или защищаются). При перемещении каждый воин Хранителей может переносить с собой 1 реликвию.

Выкопанные реликвии — это **трофеи**: если противник любым способом убирает жетон реликвии, он кладёт его ценностью вверх в любой лес и получает 2 победных очка вместо 1.

Утро

Во-первых, обустройте перевалочные пункты. На любых полянах вы можете раз за поляну заменить 1 воина Хранителей на перевалочный пункт. У каждого перевалочного пункта две стороны — можете поместить его любой стороной вверх.

На каждом перевалочном пункте указано, какой тип реликвии он позволяет присвоить. Например, этот перевалочный пункт позволяет присваивать статуи или украшения, в зависимости от того, какой стороной вверх он лежит на поле. Есть три типа реликвий: статуи, скрижали и украшения.



Вы не можете обустроить несколько перевалочных пунктов на одной поляне за один ход.

Однако вы можете обустроить перевалочный пункт на поляне, где уже есть 1 или даже 2 перевалочных пункта с предыдущего хода.

Если на поле нет ни воинов Хранителей, ни перевалочных пунктов, вы можете поместить 1 воина и 1 перевалочный пункт на любую поляну на краю поля.

Во-вторых, разберите перевалочные пункты. Это действие противоположно действию «Обустройте перевалочные пункты». На любых полянах вы можете раз за поляну заменить 1 перевалочный пункт на воина Хранителей. Также вы не можете разобрать несколько перевалочных пунктов на одной поляне за один ход.

В-третьих, вербуйте. Можете потратить сколько угодно карт из руки, чтобы за каждую поместить 2 воинов на совпадающую поляну с перевалочным пунктом.

Да, вы можете поместить 6, 8 или даже 10 воинов на одну поляну, если у вас достаточно карт!

Пример вербовки

Вы тратите 2 лисьи карты и помещаете 4 воинов на лисью поляну с перевалочным пунктом, затем тратите 1 птичью карту и помещаете 2 воинов на мышиную поляну с перевалочным пунктом.



День

Во-первых, мастерите. Вы можете смастерить любые карты из руки, активируя перевалочные пункты (тип реликвий на них неважен для ремесла).

Во-вторых, разыграйте карты слуг ордена. Вы можете выполнить по 1 действию за каждую карту слуги в верхней части вашего планшета. Разыграйте эти карты, начиная с левого столбца и двигаясь к правому, выполняя за каждую карту действие её столбца на совпадающей поляне.

Слуги ордена действуют как устав Династии, но вы можете пропускать любые действия без штрафа.

Пример карт в столбцах слуг ордена

Перемещение
с совпадающей поляны.

Сражение
на одной совпадающей поляне.

Раскопки

Перемещение
Присвоение

Слуги ордена (макс. 10 карт)

Верный слуга

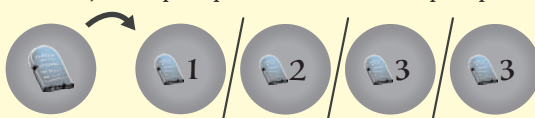
Если вы сбрасываете эту карту, уберите её из игры до конца партии.

В начале партии у вас будет по 1 птичьей карте верного слуги в каждом столбце. Это значит, в свой первый ход вы сможете 1 раз переместиться, затем 1 раз начать сражение и раскопки и, наконец, 1 раз переместиться или присвоить реликвию.

- » **Перемещение.** Левый столбец позволяет вам перемещаться с совпадающей поляны.
- » **Сражение, затем раскопки.** Средний столбец позволяет вам начать сражение, а затем провести раскопки. Выполняя это действие, вы должны сразиться на совпадающей поляне, если там есть хотя бы 1 компонент противника. Затем вы можете провести раскопки на той же поляне (даже если на этой поляне не было компонентов противников).

Раскопки. Если вы правите этой поляной и на ней есть хотя бы 1 воин Хранителей, вы можете переместить на неё из любого соседнего леса жетон реликвии и перевернуть, чтобы раскрыть его ценность (если он ещё не перевернут).

Каждый тип реликвий представлен 4 жетонами: по одному жетону ценностью 1 и 2 и по два жетона ценностью 3. В начале партии все жетоны реликвий лежат на игровом поле ценностью вниз. Проводя раскопки, вы переворачиваете жетон — раскрываете его ценность.

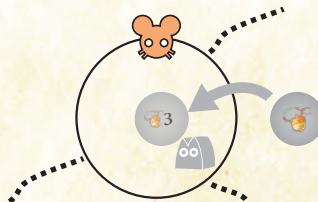


Выкопав реликвию, подсчитайте, сколькими полянами вы правите из числа соседних с лесом, откуда вы перенесли реликвию (то есть из всех полян, которые касаются этого леса). Если вы правите меньшим числом таких полян, чем ценность выкопанной реликвии, вы должны сбросить карту слуги, благодаря которой проводили раскопки.

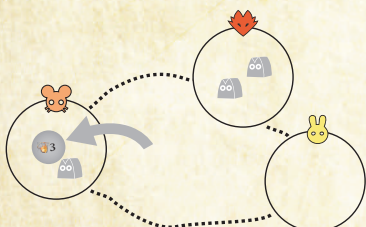
Пример раскопок

На мышинной поляне 3 ваших воина и 2 воина Маркисы. Вы должны начать сражение. Выпадает 2 и 2, из-за чего на поляне остаётся 1 ваш воин.

Поскольку вы правите поляной, вы решаете выкопать украшение из соседнего леса. Вы переворачиваете жетон — его ценность 3!



Вы правите только 2 полянами по соседству с этим лесом, так что вы должны сбросить мышиную карту, за которую выполнили это действие. Зато реликвия остаётся на поляне.



» **Перемещение или присвоение.** Правый столбец позволяет вам перемещаться или присваивать реликвии с совпадающей поляны.

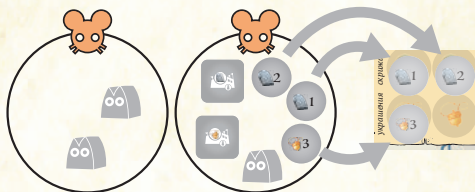
Присвоение. Вы можете взять с совпадающей поляны любое количество реликвий по одной за раз. Однако вы можете брать только такую реликвию, которая находится на одной поляне с перевалочным пунктом для того же типа: статуй, скрижалей или украшений.

Поместите взятую реликвию на свой планшет в крайнюю левую свободную ячейку соответствующей шкалы. За присвоение реликвии вы получаете победные очки, равные её ценности, и 2 победных очка дополнительно, если заполнили столбец реликвий на вашем планшете.

Затем подсчитайте, сколькими совпадающими полянами вы правите, включая поляну, с которой вы взяли реликвию. Если таких полян меньше, чем ценность взятой реликвии, вы должны сбросить карту слуги, благодаря которой присвоили реликвию, а затем завершить действие. В противном случае можете присвоить другую реликвию на этой поляне.

Пример присвоения реликвии

Вы правите 2 мышиными полянами, и на одной из них 2 перевалочных пункта — для скрижалей и украшений. Вы решаете присвоить на ней сразу 3 реликвии: сначала скрижали ценностью 1 и 2, затем украшение ценностью 3.



Вы присвоили реликвии ценностью 1, 2 и 3, значит, вы получаете 6 победных очков.



На вашем планшете уже была статуя, поэтому, заполнив столбец, вы получаете дополнительно 2 победных очка.



Всего это действие принесло вам 8 победных очков.

$$6 + 2 = 8$$

Ценность украшения — 3, и это больше, чем число мышиных полян, которыми вы правите. Значит, вы должны сбросить птичью карту слуги, за которую выполнили это действие.



Вечер

Во-первых, отправьтесь на сбор припасов. С каждой поляны, на которой есть 4 или более воина Хранителей, вы должны убрать одного из них.

Во-вторых, добавьте слуг ордена. Вы можете добавить в любые столбцы сколько угодно карт из руки, однако у вас *не может* быть больше 10 карт слуг ордена.

Если вы не добавили новые карты, вы можете переложить ровно 1 карту из одного столбца в другой. Обычно в этом нет нужды, но может быть полезно в редких случаях.

В-третьих, возьмите карты и сбросьте до 5. Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Затем, если у вас больше 5 карт, сбросьте лишние.

Вы странствуете по миру, и у вас нет постоянной крыши над головой. Чтобы выжить, вы добываете пропитание в лесу.



Рекруты

Привлечённые обещаниями почёта и славы, рекруты предоставляют свои услуги лидирующей фракции. Однако, если конфликт затягивается, разочарованные рекруты уходят к новому покровителю.

В каждую партию вы можете добавить ровно 3 типа рекрутов. Большинство рекрутов связано с определённой фракцией — её символ указан на картах рекрутов слева от названия. В одной партии не может участвовать и фракция, и связанный с ней тип рекрутов. Например, нельзя играть за Маркису де Котё, если в партии есть Лесной патруль или Коты-целители.

Четыре типа рекрутов из этого дополнения связаны с четырьмя фракциями из базовой игры. В наборах рекрутов встречаются нейтральные рекруты, не связанные ни с одной фракцией.

Подготовка рекрутов

Мы рекомендуем играть с рекрутами, используя правила продвинутой подготовки (см. с. 17). Так или иначе, если вы хотите добавить рекрутов в партию, подготовьте их к игре перед выбором фракций так, как описано в этом разделе.

Шаг 1. Выложите карты рекрутов. Перемешайте все карты рекрутов, выложите рядом с полем 3 случайные карты усиленной стороной вверх (без буквы «О» в углу карты) и положите возле них все относящиеся к ним компоненты. Оставшиеся карты уберите в коробку.

Шаг 2. Ослабьте рекрутов. В зависимости от числа игроков переверните случайные выложенные карты рекрутов ослабленной стороной вверх (с буквой «О» в углу карты):

- » **2 игрока:** все 3 типа рекрутов остаются усиленными.
- » **3 игрока:** ослабьте 1 тип рекрутов.
- » **4 игрока:** ослабьте 2 типа рекрутов.
- » **5 или более игроков:** ослабьте все 3 типа рекрутов.

Шаг 3. Подготовьте рекрутов. Начиная с последнего по очередности хода игрока и далее против часовой стрелки, участники подготавливают по 1 типу рекрутов так, как указано на соответствующих картах. (Если на карте рекрутов нет указаний по подготовке, то игрок пропускает свою очередь.)

Шаг 4. Поместите компоненты. Поместите 3 маркера рекрутов, отмеченные числами «4», «8» и «12», на деления шкалы победных очков с такими же числами. Поместите рядом с игровым полем 12 маркеров управления и кубик управления.

Шаг 5. Уберите из игры связанные фракции. Уберите планшеты и все компоненты связанных фракций в коробку — они недоступны для выбора в этой партии.



КОНЕЦ ХОДА

Уберите по 1 маркеру управления с карт рекрутов. Если на карте не осталось маркеров, отдайте её и этот маркер другому игроку — он бросит кубик управления.

Усиленные рекруты позволяют выполнять действия с их компонентами на игровом поле. Ослабленные рекруты в большинстве случаев не используют компоненты, и у них есть только способности.

Получение рекрутов

В начале партии никто из игроков не управляет рекрутами. Все 3 типа рекрутов находятся в запасе рядом с игровым полем.

Сначала рекруты присоединяются к лидирующему игроку. Если вы первым набрали 4, 8 или 12 победных очков, немедленно заберите соответствующий маркер рекрутов со шкалы победных очков и поместите его ниже раздела «Вечер» своего планшета фракции. Это напомнит вам забрать карту рекрутов в конце вашего хода.

В конце своего хода сделайте следующее:

1. Заберите из запаса любую карту рекрутов. Теперь вы — управляющий игрок для действий и способностей на этой карте рекрутов.
2. Бросьте кубик управления (подробнее см. ниже).
3. Переверните свой маркер рекрутов.

Каждый раз, забирая карту рекрутов из запаса или у другого игрока (см. с. 14), бросайте кубик управления. Возьмите из запаса столько маркеров управления, сколько вам выпало символов, и поместите эти маркеры на только что взятую карту рекрутов.

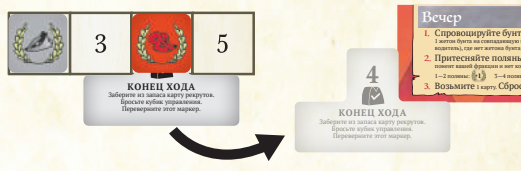
Если у вас больше всего победных очков или ничья за их наибольшее число, учитывайте только золотые символы на кубике. Если вы не лидируете по очкам или у вас активирована карта превосходства, учитывайте все символы.

Пример

В свой ход вы получили 1 победное очко и первым достигли деления «4» соответствующей шкалы.

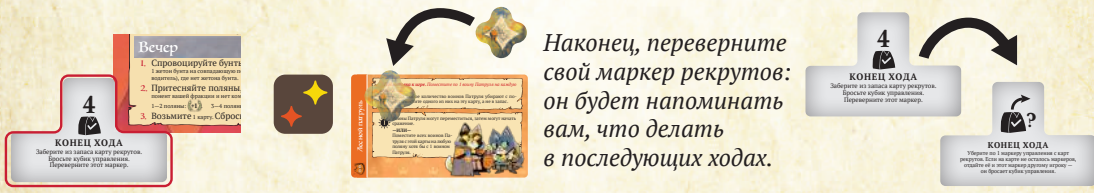


Вы забираете маркер рекрутов с деления «4» и помещаете его ниже своего планшета. Теперь никто не получит рекрутов, набрав 4 победных очка.



Пример

Вы завершили вечер. Маркер рекрутов напоминает, что вам необходимо забрать из запаса одну карту рекрутов. Вы выбираете «Лесной патруль» и бросаете кубик управления — выпадает 1 красный и 1 золотой символ. Учитывайте только 1 золотой, так как у вас больше всего победных очков. Поместите на карту «Лесного патруля» 1 маркер управления.



Наконец, переверните свой маркер рекрутов: он будет напоминать вам, что делать в последующих ходах.

Со временем вы теряете преданность своих рекрутов...

В конце каждого своего хода вы должны убрать в запас по 1 маркеру управления с каждой карты рекрутов под своим управлением, кроме той, что вы забрали из запаса в этот ход.

...и они уходят к другим игрокам!

Если вы убрали в запас последний маркер управления с карты рекрутов, вы должны немедленно отдать эту карту и маркер рекрутов другому игроку на ваш выбор. Этот участник в качестве напоминания помещает полученный маркер рекрутов ниже раздела «Вечер» своего планшета и немедленно бросает кубик управления, как описано на с. 13. Теперь он — управляющий игрок для действий и способностей на полученной им карте рекрутов.

Пример

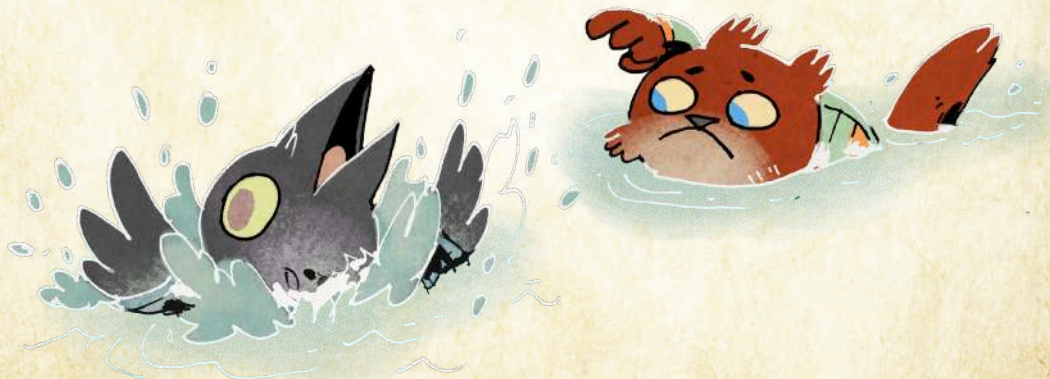
Завершился вечер вашего следующего хода. Уберите в запас единственный маркер управления с «Лесного патруля».



Нелидирующие фракции обычно дольше управляют рекрутами, чем лидирующие. Рекруты продолжают переходить от игрока к игроку, пока партия не завершится.

Пример

На карте «Лесного патруля» не осталось маркеров управления, и вы должны отдать её другому игроку. У вас с Династией ничья за наибольшее число победных очков, но вы всё равно решаете отдать рекрутов ей. Династия забирает у вас карту «Лесной патруль» и маркер рекрутов, затем бросает кубик управления. Ей выпадают 2 золотых символа, поэтому она помещает на карту «Лесного патруля» 2 маркера управления.



Использование рекрутов

Вы не получаете победные очки, когда рекруты под вашим управлением убирают компоненты противников. Прежде всего это значит, что вы не получите очки, если ваши рекруты в сражении уберут здания и/или жетоны противников. Это также относится и к рекрутам, которые могут убирать компоненты вне сражения.

Рекруты под вашим управлением учитываются при определении правителя поляны. Пока вы управляете рекрутами, считайте все их компоненты своими, когда определяете, правите ли вы поляной.

Пример

*Вы играете за Крылатую династию и управляете «Лесным патрулём». У вас 1 воин Династии и 1 воин Патруля на поляне с 2 воинами Союза, то есть на этой поляне у вас с Союзом равное число воинов. Но вы **владыки леса**, так что при равенстве в наибольшем количестве воинов и зданий правите вы.*

На картах рекрутов перечислены их уникальные действия и/или способности:

- » **Действие при получении рекрутов** (📜). Управляющий игрок должен выполнить такое действие, как только получает управление над рекрутами (то есть когда забирает их карту из запаса или у другого игрока).
- » **Способность** (🌲). Способности действуют всегда. У некоторых рекрутов описаны условия, когда именно срабатывает их способность.
- » **Действие в начале утра** (🌅). В начале своего утра управляющий игрок может или должен выполнить такое действие в зависимости от его указаний.
- » **Действие «раз в день»** (🕒). Управляющий игрок может выполнить такое действие один раз в течение своего дня.

Пример

Вы получаете управление над «Весной революции», поэтому выполняете действие этих рекрутов при их получении: «Если на игровом поле нет воинов Революции, бросьте кубик революции и поместите 1 воина Революции на совпадающую поляну».

Некоторые рекруты предоставляют свои действия и способности только управляющему игроку. Такие эффекты начинаются со слов «Управляющий игрок».

Пример

*На карте «Знать голубых перьев» указана способность: «**Управляющий игрок**. Вы правите поляной при ничьей». Эта способность действует так же, как и «Владыки леса» Династии.*

Общие вопросы

Когда я сражаюсь или перемещаюсь воинами своей фракции, могу ли я добавлять к ним воинов своих рекрутов?

Нет, действовать рекрутами можно только отдельно.

Считаются ли рекруты компонентами моей фракции?

Нет. Например, вы не можете считать их компонентами Герцогства, когда вам необходимо добиться лояльности политика, и вы не можете считать их воинами Хранителей, чтобы начать раскопки реликвий.

Могу ли я разыграть карту засады, если кто-то сражается с моими рекрутами?

Нет.

Рекруты — это компоненты противников?

Если вы управляете ими или состоите в коалиции с игроком, управляющим ими, то нет. Однако рекруты, которыми не управляете ни вы, ни игрок в коалиции с вами, — это ваши противники. Для рекрутов, чьи карты в запасе, все игроки — противники. Например, разыграв «Лисью услугу», вы не убираете с лисьих полей компоненты рекрутов под своим управлением (а также под управлением игрока в коалиции с вами), но убираете компоненты всех рекрутов, которыми не управляете.

Могут ли мои рекруты выполнять действия, не описанные на их картах?

Нет. Например, вы не можете переместить рекрутов ни действием Полчищ «Наступайте предводителем», ни действием перемещения в уставе Династии, ни с помощью карты «Сапожник». Даже если вы Бродяга, вы не можете перемещать рекрутов союзной фракции.

Могут ли мои рекруты применять способности моей фракции?

Почти никогда. Например, ваши рекруты не могут переносить реликвии, используя способность Хранителей «Набожные рыцари». При игре за Полчища вы не можете заменить воина рекрутов, выполняя действие «Назначьте предводителя». Единственное исключение — способности, влияющие на правление полянами (например, «Владыки леса»), так как компоненты рекрутов считаются вашими при определении правителя поляны.

Есть ли ещё какие-то неочевидные нюансы, о которых мне стоит знать?

О да! Некоторые игровые эффекты применяются, когда «игрок перемещает» или «игрок убирает» (например, способность Союза «Беспорядки» или эффект плота из дополнения «Подземный мир»). В таких случаях эффект срабатывает, даже если игрок переместил рекрутов или с их помощью убрал компоненты с поля. Например, вы можете переместить рекрутов под вашим управлением вместе с плотом и за это взять карту, но переместить других воинов вместе с плотом в этот ход вы больше не сможете.



Продвинутая подготовка к игре

Продвинутая подготовка — быстрый и гибкий способ подготовить партию для опытных игроков. В этом дополнении вы найдёте карту-памятку и карты продвинутой подготовки для всех фракций из базовой игры «Корни», а также из дополнений «Речное братство», «Подземный мир» и «Мародёры». Ниже перечислены основные отличия продвинутой подготовки от обычной.

Игроки выбирают начальные карты из 5 карт. Во время подготовки каждый игрок возьмёт по 5 карт, а в конце подготовки оставит себе только 3 карты (невыбранные карты замешает обратно в общую колоду).

Игроки выбирают из ограниченного числа фракций. Вместо того чтобы выбирать из всех фракций, игроки выложат случайным образом небольшое количество карт подготовки фракций, чтобы выбрать из них.

Коэффициенты не учитываются. Для сбалансированного сочетания фракций можно использовать коэффициенты, указанные в «Законах леса», однако при продвинутой подготовке эти коэффициенты не применяются. Тем не менее они приведены в правом нижнем углу карт подготовки, чтобы вы могли оценить получившееся сочетание фракций.

Продвинутая подготовка сделает ваши партии более необычными и разнообразными, поэтому мы **не рекомендуем** использовать этот вариант подготовки, если среди игроков есть новички.

Порядок продвинутой подготовки

Для продвинутой подготовки можете использовать карту-памятку.

Этапы 1, 2, 3, 4. Выберите игровое поле, колоду и расположитесь вокруг стола. Все вместе решите, какое поле и колоду вы хотите использовать. Разместите руины, сформируйте запас предметов и поместите рядом с полем 2 кубика как обычно. Можете подготовить **ботов** из дополнений «Механизмы», как описано в «Законах механики» (необязательно). Случайным образом выберите первого игрока и расположитесь вокруг стола.

Этап 5. Подготовьте достопримечательности (необязательно) из дополнения «Набор достопримечательностей».

Этап 6. Подготовьте рекрутов (необязательно), как указано на с. 12.

Этап 7. Возьмите по 5 карт. Каждый игрок берёт по 5 карт (а не по 3).

Этап 8. Фракции.

8.1. Выложите карты подготовки фракций. Сначала, если вы добавили в партию рекрутов, уберите все карты подготовки связанных с ними фракций. При игре вдвоём уберите все карты подготовки повстанческих фракций (с серым заголовком и без символа меча). Затем перемешайте отдельно карты подготовки воинствующих фракций (с красным заголовком и с символом меча) и выложите одну из них,

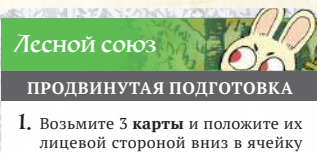
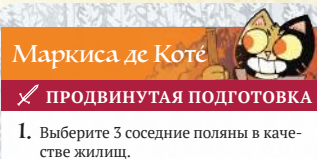
Во время подготовки к партии первый игрок будет действовать последним, а последний по очереди — первым.

начиная ряд. После этого перемешайте вместе оставшиеся карты подготовки воинствующих и повстанческих фракций и добавьте в ряд столько карт, сколько игроков в партии. Всего в ряду будет на 1 карту больше, чем игроков.

Если последняя в ряду карта — повстанческая фракция, поверните карту горизонтально — она заблокирована. Эту фракцию нельзя выбрать, пока кто-либо не выберет любую воинствующую фракцию.

Если вы выложили в ряд карту Бродяги, положите рядом с ней лицевой стороной вверх 1 случайную карту персонажа Бродяги. Игрок, выбравший этого Бродягу, должен использовать эту карту персонажа.

8.2. Выберите и подготовьте фракции. Начиная с последнего по очередности хода игрока и далее против часовой стрелки, каждый участник выбирает из ряда карту подготовки фракции и немедленно подготавливает фракцию к игре, следуя инструкции на карте.



Не используйте инструкции по подготовке фракций на оборотной стороне их планшетов.

Этап 9. Разместите маркеры победных очков на делении «0».

Этап 10. Выберите 3 начальные карты. Каждый игрок выбирает, какие 3 карты из 5 оставит в руке. Верните все невыбранные карты в общую колоду и перемешайте её.

Подробная подготовка «Набора достопримечательностей» и рекрутов указана в приложении А «Законов леса» и на карте-памятке по продвинутой подготовке. Чтобы подготовить ботов, обратитесь к «Законам механики».

Жилища и края поля

При подготовке большинства фракций вам потребуется выбрать **ЖИЛИЩЕ** (или несколько жилищ) — начальную поляну вашей фракции. В качестве жилища нельзя выбрать поляну, которую уже выбрал противник, как и поляну, где невозможно разместить все необходимые компоненты.

Иногда требуется выбрать жилище, **НЕ СОСЕДСТВУЮЩЕЕ** с жилищами противников. Если это невозможно, разрешается выбрать соседствующее жилище, но вы по-прежнему не можете выбрать жилище, занятое противником.

Иногда будет необходимо выбрать жилище так, чтобы между ним и жилищами противников было хотя бы 2 поляны. Если это невозможно, вы должны выбрать жилище, не соседствующее с жилищами противников. В противном случае разрешается выбрать соседствующее жилище.

Если вы должны выбрать жилище **НА КРАЮ ПОЛЯ**, выберите любую поляну, которая прилегает к иллюстрации вокруг игрового поля.

Уточнения в правилах

Игра «Корни» поистине разрослась за годы своего существования! Базовая игра разрабатывалась ещё без учёта рекрутов и новых фракций, поэтому мы добавили новые термины, чтобы уточнить, как сочетаются старые и новые коробки «Корней».

Начальные поляны. Мы разработали продвинутую подготовку (см. с. 17), чтобы вы могли в компании опытных игроков сочетать любые фракции. Однако, если вы хотите провести обычную подготовку (по инструкциям на оборотных сторонах планшетов), учитывайте 2 особенности.

Во-первых, в инструкциях по подготовке Хранителей и Полчищ используется термин **НАЧАЛЬНАЯ УГЛОВАЯ ПОЛЯНА**. Это угловая поляна с цитаделью Маркисы, первым гнездом Династии, первым садом Культа, первым тоннелем Герцогства, первым фортом Полчища или начальными воинами Хранителей. Во-вторых, подготовка старых фракций в обновлённых «Законах леса» теперь описана в таких же терминах. Например, теперь Династия помещает своё первое гнездо на угловую поляну, противоположную начальной угловой поляне другого игрока (если это возможно), не обязательно противоположную поляне с цитаделью Маркисы. Если вы играете с 5 или более фракциями, начинающими на угловых полянах, вы обязаны использовать продвинутую подготовку.

Компоненты фракции. Теперь мы используем термин **КОМПОНЕНТЫ ФРАКЦИИ** для обозначения воинов, фишек, зданий и жетонов, принадлежащих фракции (то есть всех компонентов, перечисленных на оборотной стороне планшета фракции, за исключением предметов у Бродяги). Это важно, потому что предметы, рекруты, наёмники Речного братства и компоненты союзников Бродяги не являются компонентами вашей фракции. Многие правила в «Законах леса», такие как действие Бродяги «Помощь», способность Сговора «Разоблачение», действие Хранителей «Обустройте перевалочные пункты» и действие Полчищ «Притесняйте поляны» теперь упоминают «компоненты фракции», «воинов фракции» и т. д.

Термин «заставьте» и карта «Ложные приказы». Теперь мы используем термин **ЗАСТАВЬТЕ** для игровых ситуаций, когда вы можете указать другому игроку, что он должен сделать. Текст на карте «Ложные приказы» из дополнения «Изгнанники и партизаны» следует читать так: «Можете сбросить эту карту утром, чтобы заставить 1 противника переместить половину воинов своей фракции (округляя вверх) с любой поляны по вашему выбору на соседнюю поляну по вашему выбору, игнорируя необходимость правления». Эффект этой карты не изменился, но теперь её текст использует термины «заставьте» и «воины фракции».



Обновлённые компоненты

Мы добавили набор обновлённых жетонов победных очков для игры «Корни» и её дополнений, чтобы все компоненты этого типа выглядели одинаково. Это особенно важно, если вы приобретали первые тиражи базовой игры (на всех обновлённых жетонах победных очков изображены символы фракций вместо «ПО»).



Сочетания фракций

Игра вдвоём

Рекомендуемые рекруты

Игра вчетвером



Игра втроём



Игра впятером



Хотите больше сочетаний?

В игре сотни возможных сочетаний. Подробнее о том, какие фракции хорошо взаимодействуют друг с другом, см. в разделе «Коэффициенты» (5.2) в «Законах леса».

Создатели игры

Автор базовой игры: Коул Верль.

Авторы дополнения: Ник Брахман, Патрик Ледер, Коул Верль, Джошуа Йирсли.

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.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор и переводчик: Лайла Сатирова.

Редакторы: Иван Реморов, Мария Аверичева.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.



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 или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.