ROOT

Gra o Potędze i Prawie w Leśnogrodzie

Instrukcja

Spis Treści

Wprowadzenie 2
Przebieg Rozgrywki 3
Przygotowanie Rozgrywki 4
Mapa 5
Karty 6
Walka 8
Markiza de Kot 10
Dynastie Orlich Gniazd 12
Sojusz Stworzeń Leśnych 14
Włóczęga 17
Karty Dominacji 21
Scenariusze 22
Zimowa Mapa 23

Wprowadzenie

Root to dynamiczna gra o przygodzie i wojnie. Gracz przejmuje kontrolę nad jedną z czterech Frakcji, aby udowodnić, że to przedstawiciele jego Frakcji są prawowitymi władcami rozległego Leśnogrodu.

Przebieg Rozgrywki



Każda tura dzieli się na trzy fazy: **Świt**, **Dzień** i **Wieczór**. Po rozegraniu tych faz w podanej kolejności, gracz kończy swoją turę, a gracz siedzący po jego lewej stronie rozpoczyna swoją turę. Te trzy fazy zostały dokładnie opisane na każdej z plansz Frakcji gracza.

Zwycięstwo i Zdobywanie Punktów Zwycięstwa

Gracz może zwyciężyć na jeden z dwóch sposobów: **zdobywając 30 Punktów Zwycięstwa** lub **zagrywając kartę Dominacji i spełniając jej warunek**. Karty Dominacji nie mogą zostać zagrane na wczesnym etapie rozgrywki, więc rekomendujemy zapoznanie się z nimi później - zostały dokładnie opisane na stronie 21.

W grze Root każdy gracz kontroluje jedną z czterech Frakcji. Każda Frakcja zdobywa Punkty Zwycięstwa na swój unikatowy sposób.



Najeźdźcy pod wodzą **Markizy de Kot** pragną wykorzystać zasoby Leśnogrodu do napędzenia swojej machiny gospodarczej i militarnej. Frakcja Markizy zdobywa punkty za **wznoszenie budynków** w Leśnogrodzie.



Dumni przedstawiciele **Dynastii Orlich Gniazd** pragną odzyskać chwałę, którą niegdyś cieszyła się ich potężna arystokracja i odbić Leśnogród z łap Markizy. Ich Frakcja zdobywa co turę Punkty Zwycięstwa poprzez **budowę i obronę Gniazd** na terenie Leśnogrodu.



Frakcja parweniuszy nazywających siebie **Sojuszem Stworzeń Leśnych** pragnie zjednoczyć wszystkie stworzenia mieszkające w Leśnogrodzie, aby powstały przeciwko swoim ciemiężcom. Sojusz zdobywa Punkty Zwycięstwa poprzez **pomnażanie Sympatyków** dla swojej sprawy na terenie Leśnogrodu.



Przebiegły **Włóczęga** pragnie zdobyć sławę - lub niesławę - pośrodku tego kotłującego się konfliktu. Zdobywa Punkty Zwycięstwa poprzez **wykonywanie Misji** dla stworzeń w Leśnogrodzie oraz **wspieranie innych Frakcji lub działanie na ich szkodę**.

Z dalszej części instrukcji dowiecie się więcej o każdej Frakcji oraz sposobach, w jaki każda z nich zdobywa Punkty Zwycięstwa. Dodatkowo, dowiecie się o wspólnych sposobach w jakich dowolna Frakcja może zdobyć Punkty Zwycięstwa.

Przebieg Rozgrywki

Jeżeli wolicie uczyć się zasad poprzez rozegranie partii i chcecie od razu wejść do świata Root bez wcześniejszego mozolnego tłumaczenia zasad, możecie skorzystać z dokładnego opisu Przebiegu Rozgrywki przedstawionego poniżej.
Pomińcie tę stronę, jeżeli wolicie zapoznać się z większością zasad przed rozpoczęciem gry.

Nawet jeżeli zapoznacie się z tym Przebiegiem Rozgrywki, ktoś z was powinien uważnie przeczytać niniejszą instrukcję zanim rozpoczniecie wspólną rozgrywkę. Założymy, że to Ty jesteś tą osobą.

Przygotowanie

Przygotuj rozgrywkę zgodnie z opisem na kolejnej stronie z uwzględnieniem następujących zmian:

1. Gracze siadają wokół Mapy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara: Markiza, Orle Gniazda, Sojusz i Włóczęga. Każdy gracz otrzymuje planszę swojej Frakcji wraz z odpowiadającą jej **kartą Przebiegu Rozgrywki**.

3. **Zamiast** dobierać po trzy karty, każdy gracz dobiera ze wspólnej talii konkretne karty wskazane przez swoją kartę Przebiegu Rozgrywki.

7. Stosujcie się do opisu przygotowania rozgrywki znajdującego się na kartach Przebiegu Rozgrywki, a **nie** na rewersach plansz Frakcji. Wszyscy gracze przygotowują się do gry jednocześnie, a nie jeden po drugim.


Przebieg Rozgrywki

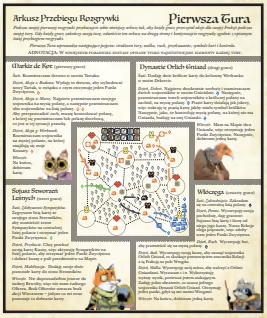
1. Rozmieść **Twierdzę** oraz 1 **Tartak** na lewej górnej liściej polanie. *(Twierdza nie zajmuje pola).*
2. Rozmieść po 1 **wojowniku** na każdej polanie, za wyjątkiem polany leżącej w przeciwległym narożniku od Twierdzy. *(W sumie 11 wojowników).*
3. Rozmieść 1 **Warsztat** i 1 **Koszary** na Mapie zgodnie z Arkuszem Przebiegu Rozgrywki.
4. Rozmieść swoje pozostałe **budynki** na odpowiednich torach na swojej planszy Frakcji, od prawej do lewej.
5. Ze wspólnej talii dobierz na rękę następujące **karty**:

   (Piasia) Brutalna Taktyka
   (Królicza) Bank „Bezpieczny Barłóg"
   (Mysia) Sprzęt Podróżny

Karta Przebiegu Rozgrywki

Rozgrywka

Po rozpoczęciu gry osoba grająca jako Markiza de Kot wykorzystuje arkusz **Przebiegu Rozgrywki** (na ostatniej stronie broszury z Księgą Praw) i czyta z niego na głos tekst w ramce poświęconej Markizie, a jednocześnie przeprowadza opisaną akcję. Po zakończeniu swojej tury przekazuje broszurę graczowi Orlich Gniazd, który również czyta na głos opis przeprowadzanych przez siebie akcji. Gdy każdy z graczy zakończy swoją pierwszą turę, skorzystajcie z kolejnej strony i powtórzcie w ten sam sposób powyższe czynności dla drugiej tury.


Arkusz Przebiegu Rozgrywki — Pierwsza Tura

Arkusz Przebiegu Rozgrywki

W trakcie tego procesu zachęcajcie się nawzajem do zadawania pytań. Prawdopodobnie będziecie w stanie odpowiedzieć na pytania dotyczące podstawowych pojęć takich jak poruszanie się i walka bez zaglądania do tej instrukcji. Jeżeli ktoś zada pytanie dotyczące swojej Frakcji, zachęćcie tę osobę do zapoznania się z planszą swojej Frakcji - każda plansza została zaprojektowana w taki sposób, aby odpowiedzieć na większość podobnych pytań. Nie bójcie się przerywać rozgrywki w celu wytłumaczenia niuansów walki lub przekuwania kart. Dla większości graczy Root będzie grą, której najlepiej się nauczyć naturalnie podczas rozgrywki. Po kilku rundach, rozgrywka powinna przebiegać bez zakłóceń.

Przygotowanie Rozgrywki

Podczas rozgrywki dla trzech graczy, usuńcie z gry Frakcję Włóczęgi. Podczas rozgrywki dla dwóch graczy, usuńcie również Frakcję Sojuszu Stworzeń Leśnych. Więcej opisów kombinacji Frakcji znajduje się na stronie 22.



1 **Wybierzcie Frakcje.** Każdy gracz dobiera planszę odpowiedniej Frakcji oraz wszystkie powiązane z nią komponenty.

> Rewers każdej planszy Frakcji zawiera **listę komponentów tej Frakcji** i opisuje związane z nimi **podstawowe mechaniki**.



2 **Przygotujcie Punktację.** Umieśćcie znacznik Punktacji każdego gracza na polu „0” toru Punktacji.



3 **Rozdajcie Karty.** Potasujcie wspólną talię składającą się z 54 kart i rozdajcie każdemu graczowi po trzy karty.

> Nie pomylcie wspólnej talii z kartami używanymi przez konkretne Frakcje, które zostały wymienione na rewersach plansz odpowiadających im Frakcji.



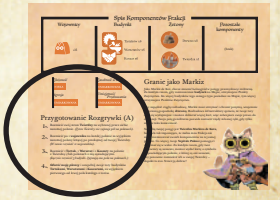
4 **Rozmieście Ruiny.** Rozłóżcie na Mapie cztery żetony Ruin, każdy na polu oznaczonym literą „R”.



5 **Przygotujcie Pulę Przedmiotów.** Zbierzcie 12 żetonów Przedmiotów widocznych po prawej stronie i umieśćcie je na odpowiadających im polach na górze Mapy.



6 **Przygotujcie Pozostałe Komponenty.** Rozdajcie 16 kart Opisu Frakcji i umieśćcie dwie specjalne kości obok Mapy.



7 **Przygotujcie Frakcje.** Gracze przygotowują swoje Frakcje zgodnie z opisem w sekcji Przygotowanie na rewersie swoich plansz Frakcji w następującej kolejności: Markiza, Orle Gniazda, Sojusz, Włóczęga.

Mapa

W grze Root, większość akcji toczy się na Mapie Leśnogrodu składającej się z dwunastu **polan** połączonych **ścieżkami**.

Przez niektóre polany przepływa rzeka. Zasady dotyczące rzek należy stosować tylko podczas rozgrywek z udziałem Kompanii Plemion Rzecznych - Frakcji wprowadzonej przez rozszerzenie do gry.



Poruszanie się po Mapie

Możesz **przemieszczać** się z jednej polany na drugą. Podczas ruchu, możesz przemieścić / poruszyć dowolną liczbę wojowników z jednej polany na inną polanę połączoną z nią ścieżką.

Obszary na Mapie otoczone ścieżkami to **lasy**, do których wchodzić może tylko Włóczęga.

Aby się poruszyć, musisz **kontrolować** polanę, na której się znajdujesz **lub kontrolować** tę, na którą się przemieszczasz, lub obie.

Kontrolujesz polanę jeżeli posiadasz na niej najwięcej **wojowników wraz z budynkami**. W przypadku remisu, żaden gracz nie kontroluje danej polany.

W grze Root występuje wiele akcji, które wymagają, abyś kontrolował polany.



Wojownicy



Budynki

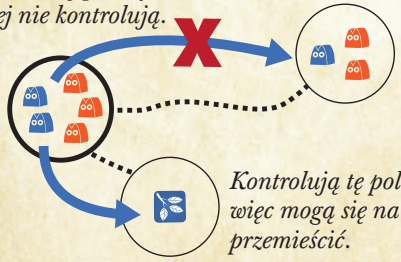


Żetony

Przykład Ruchu



Orle Gniazda chcą się wynieść z tej polany, której nie kontrolują.



Tej polany również nie kontrolują, więc nie mogą się na nią przemieścić.

Kontrolują tę polanę, więc mogą się na nią przemieścić.

Polany

Każda polana na Mapie posiada od jednego do trzech **PÓL**, na których gracze mogą rozmieszczać **BUDYNKI**. Na polanie, na której nie ma żadnego wolnego pola, nie można rozmieszczać więcej budynków.



Nie można rozmieszczać budynków na polach zawierających żetony Ruin dopóki nie zostaną one zbadane przez Włóczęgę. W rozgrywkach bez udziału Włóczęgi, te pola będą zablokowane przez całą grę.

Każda polana jest oznaczona jednym z **SYMBOLI**: lis, królik lub mysz. *Oznaczenie polany symbolizuje żyjącą tam społeczność.*



Oba pola na tej polanie są już zajęte, jednak nadal można umieszczać na niej żetony.

Polana jest oznaczona specjalnym symbolem oraz pasującym kolorem rosnących na niej drzew.

Karty

Podczas rozgrywki będziecie dobierać na rękę karty ze wspólnej talii. Wiele akcji będzie wymagało wydawania kart z ręki. *Wydanie karty z ręki reprezentuje wezwanie zwierząt do pracy, oddanie przysługi, lub pośrednictwo w transakcji.*



Tak jak w przypadku polan, każda karta ma swój **SYMBOL**. Oprócz symboli lisa, królika i myszy, karty posiadają czwarty symbol: **PTAKA**.



Ptaki jako Jokery: Ptaki żyją w koronach drzew całego Leśnogrodu, więc możecie zawsze traktować kartę z symbolem ptaka jako kartę myszy, lisa lub królika. Jeżeli jednak musicie wydać ptasią kartę, nie możecie jej zastąpić kartą o żadnym innym symbolu.

Przykład dopasowania symboli

Załóżmy, że chcesz przeprowadzić akcję na lisiej polanie.



Jeżeli akcja mówi, że musisz wydać **odpowiadającą** *polanie kartę, możesz wydać lisią lub ptasią kartę, ponieważ ptaki działają jak jokery.*



Przekuwanie Kart

Większość kart posiada dodatkową opcję wykorzystania – karta może zostać **PRZEKUTA**, aby rozpatrzyć efekt opisany na jej dole.

Aby przekuć kartę, musisz aktywować odpowiedni **KOMPONENT DO PRZEKUWANIA** na polanach wskazanych w lewym dolnym rogu karty.

Każdy komponent wykorzystywany do przekuwania może być aktywowany tylko raz na turę. Każda Frakcja wykorzystuje inne komponenty do przekuwania przedstawione poniżej:

Komponenty do Przekuwania

Markiza przekuwa za pomocą Warsztatów.

Sojusz przekuwa za pomocą Sympatyków.

Orle Gniazda przekuwają za pomocą Gniazd.

Włóczęga przekuwa za pomocą Młotków.



Efekt Natychmiastowy

Jeżeli karta daje ci **EFEKT NATYCHMIASTOWY**, rozpatrz ten efekt, a następnie odrzuć tę kartę.

Zazwyczaj efekt natychmiastowy polega na dobraniu **PRZEDMIOTU** z Mapy i umieszczeniu go na polu „Przekute Przedmioty" w prawym górnym rogu twojej planszy Frakcji.

PZ Za każdym razem, gdy przekuwasz kartę, zdobywasz Punkty Zwycięstwa w liczbie pokazanej na tej karcie.

Jeżeli w Puli Przedmiotów nie ma przedmiotu przedstawionego na karcie, **nie możesz** jej przekuć.



Trwałe Efekty

Jeżeli dana karta daje ci **TRWAŁY EFEKT**, włóż ją pod swój arkusz Frakcji tak, aby był widoczny tylko jej efekt, z którego od teraz możesz korzystać zgodnie z opisem.

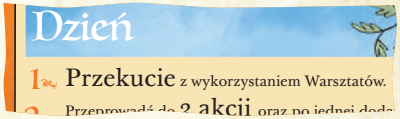
Nie możesz przekuć karty z trwałym efektem, jeżeli już posiadasz inną kartę z identycznym trwałym efektem.

Przykład Przekucia

Markiza chce przekuć Lekko Zużyty Worek, co kosztuje aktywację jednego komponentu na mysiej polanie.



Markiza przekuwa poprzez aktywację Warsztatów.



Markiza posiada na Mapie dwa warsztaty na lisich polanach i dwa na mysiej polanie.



W związku z tym Markiza może aktywować jeden z warsztatów na mysiej polanie, aby przekuć tę kartę.



Dobiera odpowiedni przedmiot z puli, następnie otrzymuje Punkt Zwycięstwa, a na końcu odrzuca przekutą kartę.

Walka

Możesz **walczyć** z innymi graczami, aby usunąć z Mapy ich komponenty.

Kiedy walczysz, wybierz dowolną polanę, na której znajdują się twoi wojownicy. Jako atakujący, wybierasz dowolną inną Frakcję, której komponenty znajdują się na wybranej polanie. Gracz kontrolujący tę Frakcję zostaje obrońcą.

Walka składa się z dwóch etapów:

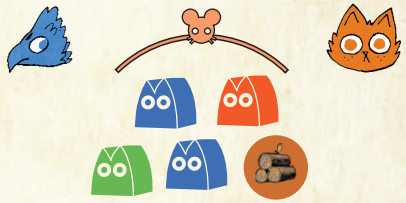
» **Najpierw, rzuć dwiema kośćmi.** Jako atakujący zadajesz obrażenia w liczbie wskazanej przez kość z **wyższym** wynikiem rzutu, podczas gdy obrońca zadaje obrażenia w liczbie wskazanej przez kość z **niższym** wynikiem. Niemniej, gracze nie mogą zadać więcej obrażeń niż wynosi liczba ich wojowników na polanie, na której doszło do walki.

» **Następnie, usuńcie komponenty odpowiednich Frakcji z polany.** Obaj gracze usuwają swoje komponenty w tym samym czasie. Gracz, który otrzymał obrażenia wybiera, które komponenty chce usunąć, jednak najpierw musi usunąć wszystkich swoich wojowników z polany, na której doszło do walki, zanim usunie z tej polany jakikolwiek budynek lub żeton.

PZ Za każdym razem, gdy usuwasz budynek lub żeton przeciwnika - nawet poza walką - zdobywasz Punkt Zwycięstwa!

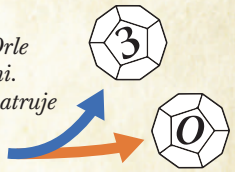
Przykładowa walka

Orle Gniazda atakują Markizę.



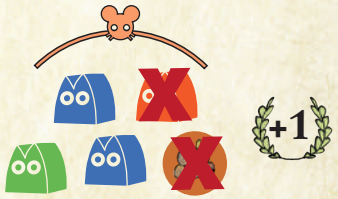
Najpierw…

Gracz kontrolujący Orle Gniazda rzuca kośćmi. Jako atakujący, rozpatruje wyższy wynik rzutu.



Następnie…

Obie strony rozpatrują zadane obrażenia. Orle Gniazda posiadają na tej polanie tylko dwóch wojowników, więc mogą zadać tylko dwa obrażenia. Markiza nie zadaje żadnych obrażeń.



Markiza odkłada dwa ze swoich komponentów do puli, a gracz Orlich Gniazd zdobywa Punkt Zwycięstwa za usunięcie z polany jednego żetonu Markizy.

Dodatkowe obrażenia

Niektóre efekty pozwalają zadać **dodatkowe obrażenia.**

Dodatkowe obrażenia reprezentują lepszą pozycję, strategię i zdolności przywódcze. Nie są ograniczone liczbą wojowników na polanie, na której doszło do walki, w związku z czym jeden wojownik może zadać kilka obrażeń.

Atakujący zadaje dodatkowe obrażenie, jeżeli obrońca nie posiada żadnych wojowników na polanie, na której doszło do walki, pozostawiając ją **bezbronną**.

Karty Zasadzki

Przed rzutem kośćmi podczas walki, obrońca może zagrać **kartę Zasadzki**, której symbol odpowiada polanie, na której toczy się walka, aby **natychmiast** zadać dwa obrażenia.

> W związku z tym, że Zasadzki zadają natychmiastowe obrażenia, mogą zmniejszyć maksymalną liczbę obrażeń, które będzie zadawał atakujący.

Jednakże, jeżeli obrońca zagra kartę Zasadzki, atakujący może anulować jej efekt również zagrywając kartę Zasadzki, której symbol odpowiada polanie na której toczy się walka.

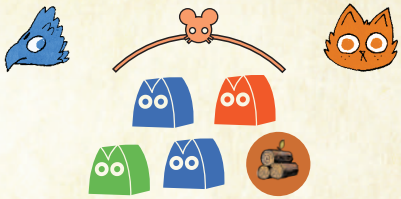
Podobnie do dodatkowych obrażeń, obrażenia wynikające z Zasadzek nie są ograniczone przez liczbę wojowników znajdujących się na polanie, na której doszło do walki.

> Karty Zasadzki mogą zostać zagrane nawet, gdy jesteś **bezbronny**! Jeżeli masz na ręce kartę Zasadzki, nie bój się zwabić przeciwnika do ataku w miejscu, w którym wydajesz się słaby.

Jeżeli karta Zasadzki usunie z polany wszystkich wojowników atakującego, bitwa natychmiast dobiega końca.

Przykład Zasadzki

Orle Gniazda atakują Markizę.

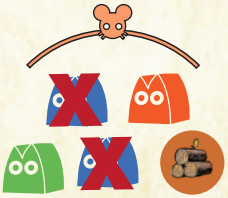


Ale…

Markiza zagrywa ptasią kartę Zasadzki! Ptaki działają jak jokery, więc zagrana karta odpowiada mysiej polanie.



Orle Gniazda nie mogą udaremnić tej zasadzki, więc muszą usunąć dwóch wojowników i umieścić ich w swojej puli. Bitwa dobiega końca.



Markiza de Kot



Markiza de Kot rezyduje w Leśnogrodzie, który planuje zamienić w potęgę przemysłową i militarną. Za każdym razem, gdy Markiza buduje jeden ze swoich **budynków** *- Warsztat, Tartak lub Koszary - otrzymuje Punkty Zwycięstwa. Im więcej budynków danego typu znajduje się na Mapie, tym więcej Punktów Zwycięstwa otrzymuje. Niemniej, aby napędzić ciągłą rozbudowę, Markiza musi utrzymać i chronić potężną, wzajemnie połączoną gospodarkę* **drzewną**.

Gdy **Twierdza Markizy de Kot** znajduje się na Mapie, zapewnia graczowi dwie zdolności specjalne. Po pierwsze, nikt oprócz Markizy nie może rozmieszczać swoich komponentów na polanie zawierającej żeton Twierdzy. Ponadto, za każdym razem gdy wojownicy Markizy są usuwani z Mapy, może ona użyć swoich **Szpitali Polowych**, poprzez wydanie karty o symbolu odpowiadającym polanie, z której są oni usuwani, aby ponownie rozmieścić ich na polanie z żetonem Twierdzy.

Świt

Umieść po jednym żetonie drewna w każdym Tartaku.

Dzień

Najpierw, możesz przekuć dowolną liczbę kart na ręce wykorzystując do tego Warsztaty. Następnie, możesz przeprowadzić maksymalnie trzy spośród poniższych akcji:

- **Walka:** Zainicjuj walkę.
- **Marsz:** Przeprowadź dwa ruchy.
- **Werbunek:** Rozmieść po jednym wojowniku w każdych Koszarach. Ta akcja może zostać przeprowadzona tylko raz na turę.

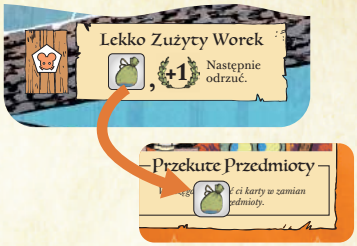
Jastrzębie do Wynajęcia: Po przeprowadzeniu trzech akcji, możesz odrzucić dowolną liczbę ptasich kart, aby przeprowadzić po jednej dodatkowej akcji za każdą odrzuconą w ten sposób kartę.

- **Budowa:** Rozmieść jeden budynek na kontrolowanej przez siebie polanie, która zawiera wolne pole, wydając żetony drewna w liczbie równej kosztowi budynku. Możesz wydać dowolną liczbę żetonów drewna znajdujących się na kontrolowanych przez ciebie polanach połączonych z wybraną polaną dowolną liczbą kontrolowanych przez ciebie polan. Podczas rozmieszczania budynku, otrzymujesz Punkty Zwycięstwa w liczbie określonej na twojej planszy Frakcji.
- **Nadprodukcja:** Wydaj kartę, aby rozmieścić jeden żeton drewna w Tartaku znajdującym się na polanie odpowiadającej symbolowi karty.

Frakcja może przeprowadzać akcje wymienione w danej fazie w dowolnej kolejności, a nawet przeprowadzić kilkakrotnie tę samą akcję, chyba że opis danej akcji lub dodatkowy efekt tego zabrania.

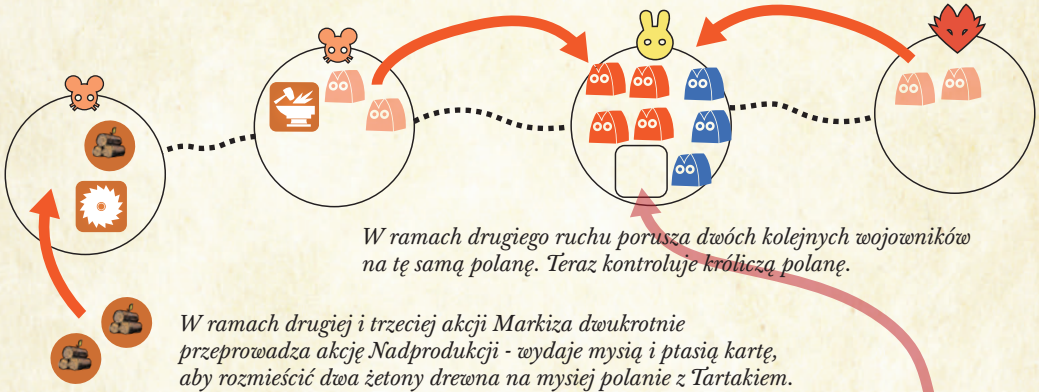
Przykład Dnia

Najpierw Markiza decyduje się na przekucie Lekko Zużytego Worka, więc aktywuje jeden mysi Warsztat. Zdobywa Punkt Zwycięstwa i umieszcza przedmiot na polu Przekutych Przedmiotów na swojej planszy Frakcji.



Następnie rozpoczyna przeprowadzanie swoich akcji:
Zaczyna od akcji Marszu pozwalającej na wykonanie dwóch ruchów.

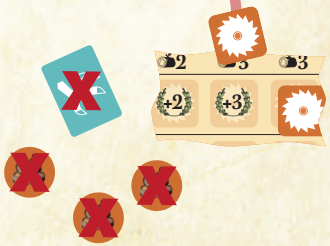
Przemieszcza dwóch wojowników z kontrolowanej przez siebie mysiej polany na króliczą polanę (której nie kontroluje).



W ramach drugiego ruchu porusza dwóch kolejnych wojowników na tę samą polanę. Teraz kontroluje króliczą polanę.

W ramach drugiej i trzeciej akcji Markiza dwukrotnie przeprowadza akcję Nadprodukcji - wydaje mysią i ptasią kartę, aby rozmieścić dwa żetony drewna na mysiej polanie z Tartakiem.

Pomimo przeprowadzenia trzech akcji Markiza chce przeprowadzić dodatkową, więc odrzuca z ręki ptasią kartę (zasada Jastrzębie do Wynajęcia). W ramach dodatkowej akcji postanawia budować. Kontrolując króliczą polanę, może postawić budynek na jej pustym polu. Budowa kolejnego Tartaku kosztuje trzy drewna, w związku z czym Markiza wydaje drewno z pobliskiej mysiej polany. Następnie otrzymuje trzy Punkty Zwycięstwa.



Wieczór

Dobierz jedną kartę oraz po jednej dodatkowej karcie za każdą odkrytą premię dobierania .
Następnie, jeżeli posiadasz na ręce więcej niż pięć kart, odrzuć tyle kart, aby mieć ich pięć na ręce.

Większość pozostałych Frakcji dobiera i odrzuca karty w trakcie Wieczoru w taki sam sposób.

Dynastie Orlich Gniazd



Dynastie Orlich Gniazd pragną odzyskać chwałę, którą niegdyś cieszyli się w Leśnogrodzie dostojni przedstawiciele tej Frakcji, poprzez ponowne zasiedlenie leśnych polan. W trakcie Wieczoru, Orle Gniazda otrzymują Punkty Zwycięstwa za **Gniazda** *rozmieszczone na Mapie - im liczniej, tym większe są ich korzyści. Niemniej, przedstawicieli Dynastii Orlich Gniazd wiąże* **Dekret** *- stale rozrastający się zestaw akcji obowiązkowych obiecanych przez ich* **Przywódcę**. *W trakcie każdej tury, muszą przeprowadzić wszystkie akcje wymienione w Dekrecie. W przeciwnym wypadku wybuchają* **Zamieszki**.

Dynastie Orlich Gniazd, jako **Władcy Lasu**, kontrolują polanę nawet wtedy, gdy posiadają tam tyle samo budynków i wojowników co przeciwnik. Jednak ich **Niechęć do Handlu** skutkuje mniejszą liczbą Punktów Zwycięstwa zdobywanych za przekuwanie kart.

Świt

Musisz dodać jedną lub dwie karty do dowolnych kolumn Dekretu. Tylko jedna spośród dodanych kart może być ptasią kartą.

Rozkazy Awaryjne: Jeżeli na początku Świtu nie masz kart na ręce, dobierz jedną kartę.

Nowe Gniazdo: Jeżeli nie masz na Mapie żadnego Gniazda, rozmieść jedno Gniazdo wraz z trzema wojownikami na polanie z najmniejszą liczbą wojowników.

Dzień

Najpierw, możesz przekuć dowolną liczbę kart na ręce przy użyciu Gniazd.

Następnie, **musisz** rozpatrzyć Dekret, zaczynając od lewej kolumny i kontynuując w prawo. Karty z jednej kolumny możesz rozpatrzyć w dowolnej kolejności.

Musisz przeprowadzić po jednej określonej akcji w danej kolumnie za każdą kartę znajdującą się w tej kolumnie na polanie odpowiadającej symbolowi z karty. Akcje wynikające z czterech kolumn Dekretu to:

- **Werbunek:** Rozmieść wojownika na polanie z Gniazdem, której symbol odpowiada symbolowi z karty.
- **Ruch:** Przemieść co najmniej jednego wojownika z polany, której symbol odpowiada symbolowi z karty.
- **Walka:** Rozpocznij walkę na polanie, której symbol odpowiada symbolowi z karty.
- **Budowa:** Rozmieść Gniazdo na kontrolowanej przez siebie polanie, której symbol odpowiada symbolowi z karty, na której znajduje się co najmniej jedno wolne pole i nie ma na niej żadnego Gniazda.

Wieczór

Najpierw, otrzymujesz Punkty Zwycięstwa pokazane w pierwszym od prawej pustym polu swojego toru Gniazd.



Następnie, dobierz jedną kartę oraz po jednej dodatkowej karcie za każdą odkrytą premię dobierania. Jeżeli posiadasz na ręce więcej niż pięć kart, odrzuć tyle kart, aby mieć pięć na ręce.

Zamieszki

Jeżeli nie jesteś w stanie przeprowadzić akcji, z dowolnego powodu, wybuchają **Zamieszki**. Postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

» **W pierwszej kolejności twoje rządy zostają upokorzone.** Tracisz jeden Punkt Zwycięstwa za każdą ptasią kartę w Dekrecie.

» **Następnie, na twoim dworze dochodzi do czystek.** Odrzuć z Dekretu wszystkie karty oprócz dwóch ptasich kart Lojalnych Wezyrów.

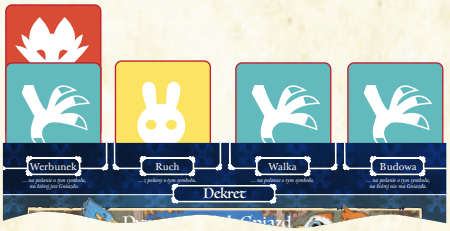
» **Następnie, twój Przywódca zostaje usunięty z urzędu.** Odwróć kartę obecnego Przywódcy tak, aby była zakryta i odłóż ją na bok. Wybierz nowego Przywódcę spośród odkrytych kart i umieść go na swojej planszy Frakcji. Następnie, wsuń Lojalnych Wezyrów pod kolumny Dekretu wyznaczone przez nowowybranego Przywódcę.

» **Na końcu, odpoczywasz.** Zakończ fazę Dnia i przejdź od razu do Wieczoru.

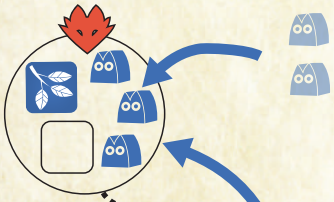
Zamieszki mogą wybuchnąć z wielu powodów! Na przykład, możesz nie mieć w swojej puli wojowników dostępnych do zwerbowania, a może na wszystkich kontrolowanych przez ciebie polanach znajduje się już Gniazdo, przez co nie możesz ich więcej zbudować.

Przykład rozpatrywania Dekretu

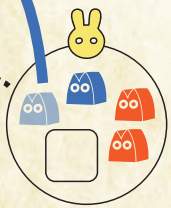
Dekret Orlich Gniazd zawiera lisią i ptasią kartę w kolumnie Werbunku, króliczą kartę w kolumnie Ruchu, ptasią kartę w kolumnie Walki oraz ptasią kartę w kolumnie Budowy.



Podczas Werbunku gracz Orlich Gniazd traktuje ptasią kartę jako lisią, w związku z czym rozmieszcza dwóch wojowników na lisiej polanie z Gniazdem.



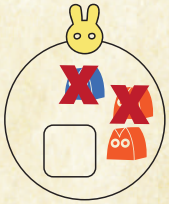
Następnie Orle Gniazda muszą przemieścić co najmniej jednego wojownika z króliczej polany.





Teraz Orle Gniazda muszą walczyć. Jedyny dostępny cel znajduje się na króliczej polanie.

Podczas Walki Orle Gniazda i Markiza tracą po jednym wojowniku.



Na końcu Orle Gniazda muszą rozmieścić Gniazdo na kontrolowanej przez siebie polanie, na której jeszcze nie znajduje się żadne Gniazdo. Nie ma na Mapie takiej polany, na której gracz mógłby rozmieścić Gniazdo, w związku z czym jego dynastia pada ofiarą Zamieszek!

Sojusz Stworzeń Leśnych

Sojusz Stworzeń Leśnych stara się zyskać **poparcie** *wśród licznych ciemiężonych stworzeń żyjących w Leśnogrodzie. Gracz Sojuszu otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdy rozmieszczony żeton Sympatyków. Im więcej Sympatyków na Mapie, tym więcej otrzymuje Punktów Zwycięstwa. Zjednywanie sobie Sympatyków wymaga* **Stronników** *- kart na planszy Frakcji Sojuszu. Ci Stronnicy mogą również zostać rzuceni do walki podczas* **Rewolt**. *W wyniku Rewolty powstaje nowa* **Baza**, *która pozwala Sojuszowi szkolić nowych* **Oficerów**, *zwiększających elastyczność militarną tej Frakcji.*

Członkowie Sojuszu to mistrzowie **Wojny Partyzanckiej**. Podczas walki jako obrońcy, gracz Sojuszu używa wyższego wyniku rzutu kośćmi, a atakujący niższego.

Stronnicy, Sympatycy i Bunt

Grając jako Sojusz, często będziesz musiał wydawać **Stronników** - karty z twojego stosu Stronników, które nie wliczają się do limitu kart na twojej ręce i mogą być wydawane tylko ze względu na swój symbol. Dla przykładu, nie możesz Przekuć karty ze stosu Stronników, ani zagrać jej jako karty Zasadzki w celu zadania dodatkowych obrażeń.

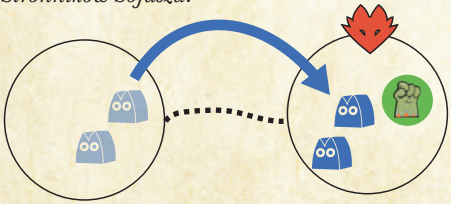
Limit Stronników: Jeżeli nie posiadasz na Mapie Bazy, możesz mieć maksymalnie pięciu Stronników. Odrzuć karty wykraczające poza ten limit.

Stronników często wydaje się w celu rozmieszczenia żetonów Sympatyków. Rozmieszczenie tego żetonu to główna metoda zdobywania Punktów Zwycięstwa przez gracza Sojuszu. Sympatycy pomogą ci zebrać więcej Stronników podczas **Buntu**.

W sytuacji, gdy inny gracz usuwa żeton Sympatyków lub przemieszcza swoich wojowników na polanę z żetonem Sympatyków, musi wybrać z ręki kartę o symbolu odpowiadającym tej polanie i odłożyć ją na twój stos Stronników. Jeżeli gracz nie posiada na ręce odpowiedniej karty, pokazuje ci wszystkie karty na ręce, a ty dobierasz kartę ze wspólnej talii, którą następnie umieszczasz na swoim stosie Stronników.

Przykład Buntu

Gracz Orlich Gniazd chce przemieścić swoich wojowników na lisią polanę. Ponieważ znajduje się na niej żeton Sympatyków gracz Orlich Gniazd musi odłożyć z ręki jedną lisią kartę na stos Stronników Sojuszu.



Stos Stronników



Następnie, Orle Gniazda rozpoczynają walkę na lisiej polanie i usuwają żeton Sympatyków. W efekcie tej akcji, gracz Orlich Gniazd musi dodać kolejną lisią kartę do stosu Stronników. Zamiast tego, wybiera z ręki ptasią kartę. Gdyby gracz Orlich Gniazd nie miał kart, które mógłby dołożyć do stosu Stronników, gracz Sojuszu dobrałby kartę ze wspólnego stosu i dołożył ją do swojego stosu Stronników.

Świt

Możesz dokonać Rewolty dowolną liczbę razy, a następnie zdobyć Sympatyków, również dowolną liczbę razy.

» **Rewolta:** Wydaj dwóch Stronników o symbolu odpowiadającym polanie z Sympatykami. Usuń z tej polany wszystkie komponenty przeciwników i rozmieść tam Bazę o odpowiednim symbolu. Następnie, rozmieść na tej polanie wojowników w liczbie równej liczbie polan z Sympatykami o symbolu odpowiadającym polanie, na której przeprowadziłeś Rewoltę (wliczając tę polanę). Następnie, rozmieść wojownika na polu Oficerów.

Za każdym razem, gdy zostaniesz zmuszony do usunięcia Bazy, musisz usunąć połowę swoich Oficerów oraz odrzucić wszystkich Stronników odpowiadających symbolem polanie z usuwaną Bazą - nawet swoich ptasich Stronników!

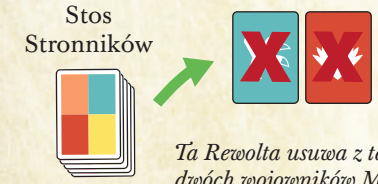
» **Zdobywanie Sympatyków:** Rozmieść żeton Sympatyków na polanie bez Sympatyków, która przylega do polany z Sympatykami (o ile to możliwe). Musisz wydać tylu Stronników ile wskazuje koszt przedstawiony na torze Sympatyków. Jeżeli wybrana polana posiada co najmniej trzech wojowników innej Frakcji, musisz zagrać dodatkową kartę Stronnika, aby rozmieścić tam żeton Sympatyków.

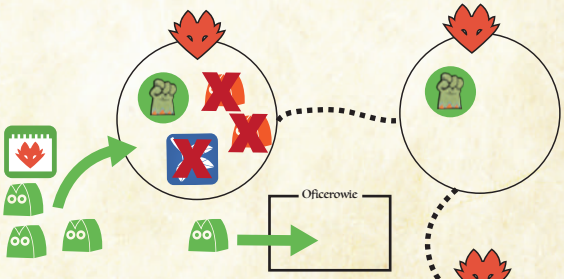


Jeżeli na Mapie nie ma żadnych żetonów Sympatyków, możesz rozmieścić swój żeton Sympatyków na dowolnej polanie.

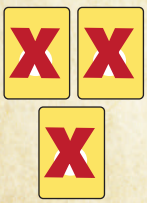
Przykład Świtu

Na początku Świtu gracz Sojuszu spogląda na lisią polanę z Sympatykami jako cel Rewolty, więc korzysta z tej okazji i wydaje lisią i ptasią kartę ze stosu Stronników.

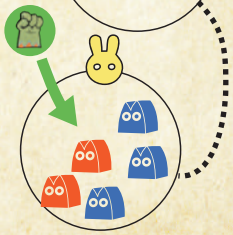




Ta Rewolta usuwa z tej polany Gniazdo Orlich Gniazd oraz dwóch wojowników Markizy, dodatkowo Sojusz otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa za usunięcie Gniazda. W związku z tym że Sojusz posiada Sympatyków na trzech lisich polanach, umieszcza trzech wojowników na lisiej polanie, która była celem Rewolty oraz jednego wojownika na polu Oficerów.



Następnie Sojusz rozmieszcza żeton Sympatyków na króliczej polanie. Jest to czwarty żeton Sympatyków, więc kosztuje dwóch króliczych Stronników. Dodatkowo ten koszt wzrasta do trzech króliczych Stronników, ponieważ na tej polanie znajduje się trzech wojowników Orlich Gniazd. Sojusz rozmieszcza żeton Sympatyków i otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa.



Dzień

Możesz przeprowadzić następujące akcje. W odróżnieniu od Świtu, za Dnia zagrywasz karty z ręki, a **nie** ze swojego stosu Stronników.

» **Przekucie:** Możesz przekuć karty wykorzystując żetony Sympatyków.

» **Mobilizacja:** Dodaj kartę do stosu Stronników.

» **Szkolenie:** Wydaj kartę o symbolu odpowiadającym wybudowanej Bazie, aby rozmieścić wojownika na polu Oficerów. Ten wojownik staje się **Oficerem.**

Twoi **Oficerowie** określają liczbę operacji militarnych, które możesz przeprowadzić Wieczorem. Bez Oficerów, nie możesz się poruszać, ani rozpoczynać walki z przeciwnikami! Szkolenie Oficerów pozwala również na werbowanie nowych wojowników i rozmieszczanie żetonów Sympatyków bez wydawania kart Stronników.

Wieczór



Możesz przeprowadzić poniższe operacje militarne w dowolnej konfiguracji i liczbie ograniczonej liczbą posiadanych Oficerów.

» **Ruch:** Wykonaj jeden ruch.

» **Walka:** Rozpocznij walkę.

» **Werbunek:** Rozmieść wojownika na polanie z Bazą.

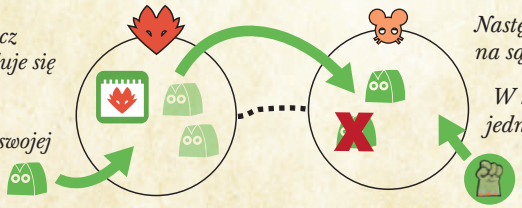
» **Przegrupowanie:** Usuń jednego ze swoich wojowników z polany bez Sympatyków i zastąp go żetonem Sympatyków. Otrzymujesz Punkty Zwycięstwa w liczbie przedstawionej na nowoodkrytym polu toru Sympatyków.

Po zakończeniu operacji militarnych, dobierz jedną kartę oraz po jednej dodatkowej karcie za każdą odkrytą premię dobierania. Następnie, jeżeli posiadasz na ręce więcej niż pięć kart, odrzuć tyle kart, aby mieć pięć na ręce.

Przykład Operacji Militarnych

Rozpoczyna się Wieczór. Sojusz posiada trzech Oficerów, więc może przeprowadzić trzy operacje.

Oficerowie



Najpierw, gracz Sojuszu decyduje się na Werbunek i rozmieszcza wojownika w swojej lisiej Bazie.

Następnie, przemieszcza dwóch wojowników na sąsiednią mysią polanę.

W końcu, dokonuje Przegrupowania. Usuwa jednego ze swoich wojowników, aby rozmieścić na mysiej polanie żeton Sympatyków.

Włóczęga



Włóczęga gra po każdej stronie konfliktu, dobierając sojuszników i wrogów odpowiednio do swoich celów i **wykonując Misje***, aby zwiększyć swoją sławę w Leśnogrodzie. Włóczęga zdobywa Punkty Zwycięstwa za poprawę* **Relacji** *z innymi Frakcjami oraz usuwanie z Mapy elementów wrogich Frakcji.*

Jako **Samotny Wędrowiec**, Włóczęga nie może kontrolować polany ani powstrzymać innego gracza przed kontrolą jakiejkolwiek polany. Jest jednak **Zwinny**, więc może przemieszczać się pomiędzy polanami bez względu na to, które Frakcje je kontrolują.

Włóczęga posiada tylko jeden komponent: **PIONEK WŁÓCZĘGI**. Ten pionek może poruszać się i walczyć tak jak wojownik, jednak nie jest on wojownikiem.

Przedmioty

Aby poruszać się i skutecznie przeprowadzać akcje jako Włóczęga, musisz zarządzać swoimi **PRZEDMIOTAMI** i zwiększać liczbę posiadanych przedmiotów poprzez eksplorację **RUIN** Leśnogrodu oraz pomoc pozostałym Frakcjom.

W danym momencie, przedmiot może być **USZKODZONY** lub **NIEUSZKODZONY**. Przedmioty mogą być także odkryte lub zakryte. W celu przeprowadzenia akcji musisz **WYCZERPAĆ odkryty nieuszkodzony** przedmiot.

Przedmiot może być w jednym z trzech stanów:



O ile nie są uszkodzone, [bag], [bandage] i [bomb] są przechowywane na odpowiadających im torach po lewej stronie planszy twojej Frakcji, podczas gdy pozostałe przedmioty w twoim posiadaniu są przechowywane w Plecaku. W tym Plecaku możesz przenosić ograniczoną liczbę przedmiotów. Wieczorem, wszystkie przedmioty wykraczające poza limit należy odrzucić.

Świt

Na początku Świtu, odkryj (przygotuj) dwa przedmioty za każdą [bag] na odpowiadającym jej torze. Następnie, odkryj kolejne trzy przedmioty.

Teraz, możesz dokonać jednorazowego zakradnięcia się, przemieszczając się do sąsiedniej polany lub lasu bez wyczerpywania [boot].



Zakradnięcie się jest jedynym sposobem wejścia do lasu.

Dzień

Możesz przeprowadzać różne akcje poprzez wyczerpywanie przedmiotów (zakrywanie ich).

- **Ruch:** Wyczerp aby się poruszyć.
- **Walka:** Wyczerp aby rozpocząć walkę.
- **Atak:** Wyczerp , aby usunąć wojownika ze swojej polany. Jeżeli na tej polanie nie znajduje się żaden wojownik danego gracza, możesz zamiast tego usunąć budynek lub żeton tego gracza.
- **Eksploracja:** Wyczerp , aby dobrać jeden przedmiot znajdujący się pod żetonem Ruin na polanie, na której się znajdujesz i otrzymać jeden Punkt Zwycięstwa. Następnie, usuń ten żeton Ruin z Mapy.
- **Pomoc:** Wyczerp dowolny przedmiot, aby oddać z ręki kartę o symbolu odpowiadającym polanie, na której się znajdujesz, dowolnemu graczowi na tej polanie. Następnie, o ile to możliwe, dobierz jeden przedmiot z pola Przekutych Przedmiotów tego gracza.
- **Misja:** Wykonaj Misję o symbolu odpowiadającym oznaczeniu polany, na której się znajdujesz, poprzez wyczerpanie dwóch przedmiotów przedstawionych na karcie tej Misji. Umieść kartę wykonanej Misji w swoim obszarze rozgrywki. Następnie, możesz dobrać dwie karty ze wspólnej talii lub otrzymać po jednym Punkcie Zwycięstwa za każdą ukończoną Misję o tym samym symbolu co właśnie ukończona Misja (łącznie z aktualnie wykonywaną Misją). Na końcu, dobierz i rozmieść w widocznym miejscu nową kartę Misji.
- **Przekucie:** Wyczerp w liczbie równej liczbie symboli przedstawionych jako koszt przekucia karty. Wszystkie odpowiadają symbolowi polany, na której się znajdujesz.
- **Naprawa:** Wyczerp , aby naprawić uszkodzony przedmiot.
- **Akcja specjalna:** Wyczerp , aby przeprowadzić akcję opisaną na twojej karcie Postaci.

Wieczór

Jeżeli znajdujesz się w Lesie, naprawiasz wszystkie swoje uszkodzone przedmioty.

Następnie dobierz jedną kartę oraz po jednej dodatkowej karcie za każdy na odpowiednim torze. Jeżeli posiadasz na ręce więcej niż 5 kart, odrzuć wszystkie karty wykraczające poza ten limit.

Na końcu, jeżeli posiadasz więcej przedmiotów w swoim Plecaku i polu Uszkodzonych Przedmiotów niż wynosi limit – sześć plus dwa za każdy na odpowiednim torze – musisz usunąć z Plecaka przedmioty wykraczające poza ten limit. Odłóż odrzucone przedmioty do pudełka.



Premia dobierania Włóczęgi

W odróżnieniu od pozostałych Frakcji, Włóczęga nie odkrywa premii dobierania – zamiast tego, otrzymuje premię dobierania dzięki pozyskiwaniu przedmiotów. Dany przedmiot dodaje Włóczędze premię do dobierania jeżeli jest nieuszkodzony i odkryty na odpowiadającym mu torze.

Przenoszenie Przedmiotów

Możesz dowolnie przenosić odkryte i nieuszkodzone [boot], [card] i [bag] pomiędzy twoim Plecakiem a odpowiadającymi im torami. Jeżeli wyczerpujesz [boot], [card] lub [bag], musisz przenieść wyczerpany przedmiot z odpowiadającego mu toru do twojego Plecaka.

Jeżeli dany przedmiot jest uszkodzony, przenieś go na pole Uszkodzonych Przedmiotów w twoim Plecaku.

W chwili, gdy dany przedmiot jest naprawiany, przenieś go z pola Uszkodzonych Przedmiotów z powrotem do Plecaka.



Relacje

Tabela Relacji przedstawia jaki stosunek mają do ciebie pozostałe Frakcje – przyjazny, czy wrogi.

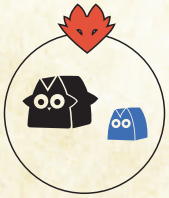
Możesz poprawić Relacje z daną Frakcją poprzez przekazanie kart kontrolującemu ją graczowi w trakcie przeprowadzania akcji Pomocy. Podczas jednej tury, musisz przeprowadzić akcję Pomocy tyle razy, ile pokazuje cyfra pomiędzy obecnym poziomem Relacji z daną Frakcją a następnym, aby skutecznie poprawić Relację z daną Frakcją. Kiedy poprawiasz Relacje, otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione na polu, na które przeniosłeś znacznik Relacji z tą Frakcją. Po tym, jak znacznik Relacji z daną Frakcją znajdzie się na polu **Sojusznik**, możesz poruszać się i walczyć ramię w ramię z wojownikami tej Frakcji. Więcej informacji na ten temat znajduje się w *Księdze Praw* (9.2.9).

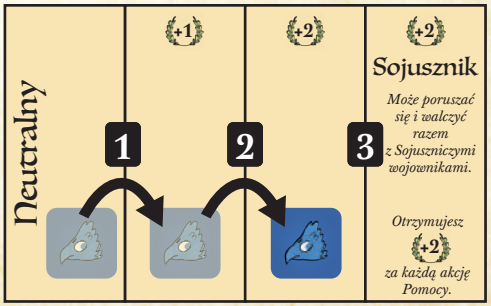
Jeżeli usuwasz wojownika z Mapy, umieść znacznik jego Frakcji na polu **Wróg**. Od teraz otrzymujesz Punkty Zwycięstwa za każdym razem, gdy w wyniku walki podczas swojej tury usuniesz z Mapy dowolny komponent tej Frakcji, jako dodatkową premię do punktów otrzymanych za usunięcie budynków i żetonów tejże Frakcji. Niemniej za każdym razem, gdy przemieszczasz się na polanę z Wrogimi wojownikami musisz wyczerpać kolejny [boot].

Przykład Pomocy i poprawy Relacji

Włóczęga pragnie poprawić Relacje z Dynastiami Orlich Gniazd.

Wraz z ich wojownikami znajduje się na lisiej polanie, więc może wybrać Orle Gniazda jako cel akcji Pomocy. Za każdym razem, musi wyczerpać przedmiot i przekazać graczowi Orlich Gniazd lisią lub ptasią kartę. Włóczęga postanawia trzykrotnie Pomóc Orlim Gniazdom. Włóczęga porusza znacznik Orlich Gniazd o dwa pola i otrzymuje trzy Punkty Zwycięstwa.





Walka jako Włóczęga

Jako, że nie posiadasz wojowników, w trakcie walki musisz stosować się do kilku odmiennych zasad:



- Pionek Włóczęgi nie jest wojownikiem, więc nie możesz kontrolować żadnej polany, a efekty dotyczące wojowników nie wpływają na ciebie. Możesz walczyć na polanie, na której znajduje się twój pionek.
- Maksymalna liczba obrażeń, które możesz zadać w wyniku rzutu równa się liczbie posiadanych przez ciebie nieuszkodzonych ☑ (niezależnie od tego czy są wyczerpane, czy nie).
- Za każde otrzymane obrażenie musisz uszkodzić wybrany przez siebie przedmiot. Jeżeli nie posiadasz więcej nieuszkodzonych przedmiotów, ignorujesz dalsze obrażenia.
- Jeżeli nie posiadasz nieuszkodzonych ☑, jesteś bezbronny i otrzymujesz dodatkowe obrażenie.

Przykład Walki z udziałem Włóczęgi

Włóczęga znajduje się na polanie wraz z trzema wojownikami Markizy. Posiada w Plecaku dwa odkryte miecze. Po długiej i owocnej przyjaźni z Markizą Włóczęga jest gotów zdradzić swoją przyjaciółkę.

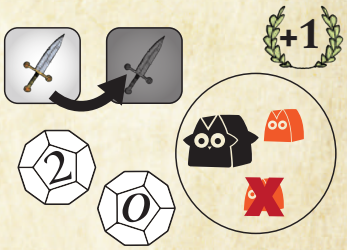
Pierwsza Walka

Włóczęga wyczerpuje miecz, aby walczyć z Markizą. Markiza nie zagrywa karty Zasadzki. Włóczęga wyrzuca na kościach 1 i 1. Zadaje jedno obrażenie i przenosi znacznik Relacji z Markizą na pole Wrogów. Markiza również zadaje jedno obrażenie, a Włóczęga decyduje się na uszkodzenie wyczerpanego miecza.



Druga Walka

Niezniechęcony, Włóczęga wyczerpuje swój drugi miecz, aby rozpocząć kolejną walkę. Markiza nie zagrywa karty Zasadzki. Włóczęga rzuca kośćmi – otrzymuje 2 i 0. Posiadając tylko jeden nieuszkodzony miecz, Włóczęga może zadać tylko jedno obrażenie. Włóczęga usuwa z polany wojownika Wrogiej Frakcji, za co otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa.



Karty Dominacji



W talii znajdują się cztery karty Dominacji – po jednej na każdy symbol. Tak jak karty Zasadzki, karty Dominacji nie mogą zostać przekute, ale mogą zostać zagrane w celu wykorzystania ich symbolu.

Gdy odrzucasz lub wydajesz kartę Dominacji, aby wykorzystać jej symbol, **nie umieszczaj jej na stosie kart odrzuconych**! Zamiast tego, umieść ją w pobliżu Mapy. Dowolny gracz, podczas swojego Dnia, może wydać kartę o tym samym symbolu co karta Dominacji leżąca przy Mapie, aby ją podnieść.

Zmiana Warunków Zwycięstwa

Podczas twojego Dnia, jeżeli posiadasz co najmniej 10 Punktów Zwycięstwa, możesz zagrać kartę Dominacji i umieścić ją w swoim obszarze rozgrywki, aby ją **aktywować**. Usuń swój znacznik Punktacji z toru Punktacji. Przez pozostałą część rozgrywki, możesz wygrać tylko poprzez spełnienie warunku zwycięstwa opisanego na aktywowanej karcie Dominacji.

Aktywowana przez ciebie karta Dominacji nie wlicza się do limitu kart na ręce i nie może być usunięta z gry, ani zastąpiona inną kartą.

Tworzenie Koalicji jako Włóczęga

Włóczęga nie może kontrolować polan, ale może zagrać kartę Dominacji, aby stworzyć **Koalicję** z innym graczem posiadającym najmniejszą liczbę Punktów Zwycięstwa. W przypadku, gdy gracze remisują pod kątem najmniejszej liczby posiadanych Punktów Zwycięstwa, Włóczęga wybiera, z którym z nich chce stworzyć Koalicję.

Przy formowaniu Koalicji, Włóczęga usuwa swój znacznik Punktacji z toru Punktacji i umieszcza go na planszy Frakcji, z którą zawiera Koalicję. Od teraz, Włóczęga dzieli się zwycięstwem, jeżeli gracz kontrolujący tę Frakcję wygra.



Włóczęga może formować Koalicję nawet z Wrogą Frakcją! W takiej sytuacji, Włóczęga przenosi znacznik Relacji z Frakcją partnera koalicyjnego na pole **Neutralny**.

Scenariusze

Grając w Root, możecie wykorzystywać wiele kombinacji Frakcji. Poniższa lista nie wyczerpuje wszystkich możliwości. Kombinacje nie wymienione poniżej są możliwe, jednak mogą delikatnie zmieniać balans gry, co w efekcie będzie wymagało udziału bardziej doświadczonych, agresywnych graczy. Rekomendujemy pewne kombinacje (oznaczone pochodniami) jako te idealne do przedstawienia gry nowym graczom.

Podczas rozgrywki dla dwóch graczy, nie korzystajcie z kart Dominacji. Ponadto, grając w dwie osoby, najlepiej rozegrać dwie pełne rozgrywki (30-45 minut każda). Po pierwszej rozgrywce, gracze zapisują swoje wyniki i wymieniają się Frakcjami. Po drugiej rozgrywce, gracze dodają swoje wyniki z obu partii i wyłaniają zwycięzcę.

Dwóch graczy



Idealna rozgrywka dla dwóch graczy to taka, w której Dynastie Orlich Gniazd mierzą się z Markizą. Orle Gniazda muszą się szybko rozprzestrzenić, aby trzymać Markizę w szachu.

Rozgrywka dwuosobowa z udziałem Sojuszu oferuje graczowi kontrolującemu Sojusz szansę na doskonalenie swoich umiejętności w trudnych sytuacjach. Zazwyczaj lepiej poradzi sobie przeciwko Orlim Gniazdom, jednak dopasowane czasowo Rewolty i szybka mobilizacja mogą dokuczyć nawet Markizie.

W tej sytuacji, Orle Gniazda muszą ostrożnie dobierać karty do Dekretu, aby wytrzymać ataki zwinnego Włóczęgi.

Trzech graczy



Starcia pomiędzy Markizą a Orlimi Gniazdami będą elementem charakterystycznym dla rozgrywki z udziałem trzech graczy. Włóczęga, podobnie jak i Sojusz, muszą uważać przy doborze przyjaciół, aby nie doprowadzić do sytuacji, której nie będą w stanie kontrolować.

W tej sytuacji, Włóczęga będzie naturalnym przyjacielem Sojuszu. Obie Frakcje muszą uważać na zwycięstwa wynikające z Dominacji i nie zaniedbywać rozwoju swojej siły militarnej.

Czterech graczy



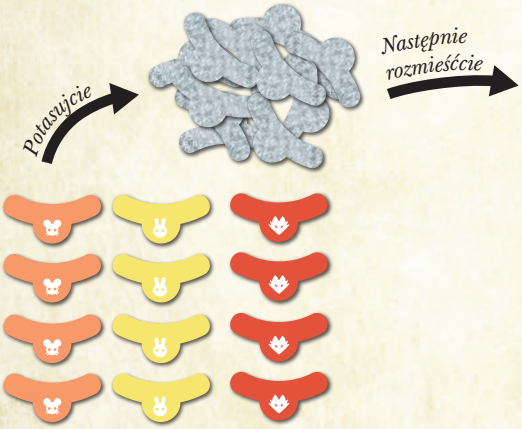
Na Mapie wypełnionej intruzami Markiza nie może zaniedbać patrolowania Leśnogrodu w nadziei na zdobycie kilku dodatkowych Punktów Zwycięstwa. Jeżeli utraci kontrolę, nie będzie łatwo jej odzyskać.

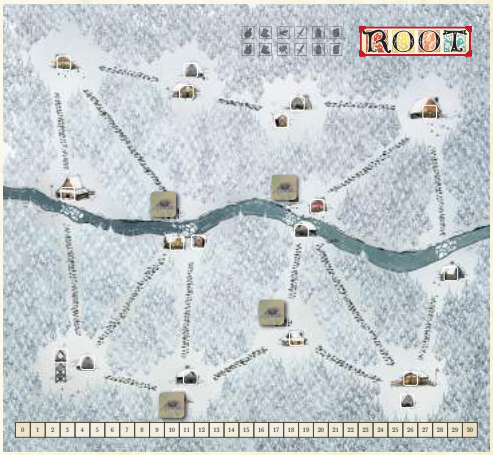
Zimowa Mapa

Na odwrocie jesiennej Mapy znajduje się zimowa Mapa. Możecie zagrać dowolną kombinacją Frakcji na tej Mapie, jednak jest ona rekomendowana tylko dla doświadczonych graczy.

Przygotowanie rozgrywki

Przed rozgrywką z wykorzystaniem zimowej Mapy, weźcie dwanaście znaczników symboli, zakryjcie je, a następnie potasujcie. Rozmieśćcie po jednym znaczniku przy każdej polanie na Mapie. Po tym, jak przy każdej polanie znajdzie się znacznik, odwróćcie wszystkie znaczniki i przygotujcie rozgrywkę zgodnie ze standardowymi zasadami. Zwróćcie uwagę na odmienne rozmieszczenie Ruin, przedstawione poniżej.





Rwąca Rzeka

Na zimowej Mapie rzeka **dzieli las** niczym ścieżka.

Ostrzeżenie

Na zimowej Mapie, losowość symboli polan może wprowadzić liczne nowe wyzwania dla każdej Frakcji. Podczas wybierania Frakcji miejcie na uwadze rozkład Mapy i pamiętajcie, że niektóre Frakcje mogą zyskać nowe przewagi lub zmierzyć się z niedogodnościami przy każdym możliwym ułożeniu.

Nota od Portal Games: Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie www: https://portalgames.pl/pl/reklamacje/

Opis Komponentów



Wojownicy, którzy mogą poruszać się po Mapie i walczyć z komponentami pozostałych graczy. Wliczają się do kontroli.



Żetony, które można rozmieszczać na polanach, ale nie umieszcza się ich na pustych polach. **Nie wliczają się** do kontroli.



Budynki, które na początku rozgrywki znajdują się na planszy Frakcji i mogą być rozmieszczane na pustych polach na polanach. Wliczają się do kontroli.



Znaczniki, które określają takie rzeczy jak Punkty Zwycięstwa i Relacje Włóczęgi z pozostałymi Frakcjami.



Ruiny, które zapełniają pola na polanach. Włóczęga może je eksplorować, aby odnaleźć przedmioty i usunąć żeton Ruin z pól na polanach.



Przedmioty, które Włóczęga wyczerpuje w celu przeprowadzenia akcji. Wszystkie Frakcje mogę przekuwać karty w przedmioty.



Pionek Włóczęgi, który może poruszać się po Mapie i walczyć z komponentami pozostałych graczy. **Nie jest** wojownikiem i **nie wlicza się** do kontroli.

Komponenty do Przekuwania



Markiza przekuwa za pomocą Warsztatów.



Sojusz przekuwa za pomocą Sympatyków.



Orle Gniazda przekuwają za pomocą Gniazd.



Włóczęga przekuwa za pomocą Młotków.



Masz więcej pytań?
Zapoznaj się z *Księgą Praw*!