

KSIEGA PRAW

ROOT



Korzystanie z Księgi Praw

Gra Root zawiera dwie instrukcje: niniejszy indeks nazywany Księgą Praw oraz Instrukcję z przykładami. Jeżeli preferujecie naukę zasad gry w formie konwersacji i korzystanie z licznych przykładów graficznych, zapoznajcie się z Instrukcją. Jeżeli wolicie uczyć się zasad z jasno określonych i formalnych zasad w formie indeksu, przeczytajcie niniejszą Księgę Praw. Instrukcja z opisami graficznymi zawiera również wskazówki dotyczące korzystania z Zimowej Mapy i rozgrywki przy różnorodnych konfiguracjach Frakcji dla każdej liczby graczy.

Słowa kluczowe zostały oznaczone dużymi literami. Przypomnienia i wyjaśnienia zostały oznaczone kursywą. Zasady, które są modyfikowane przez Zasady Frakcji i ich Zdolności zostały oznaczone symbolami Markiza (🐉), Orlich Gniazd (🦅), Sojuszu (🤝), Włóczęgi (🔪), Kultystów (👤) lub Kompanii (👥).

1. Złote Zasady

1.1 SPRZECZNOŚĆ REGUŁ

- 1.1.1 **Pierwszeństwo.** Jeżeli tekst na karcie stoi w sprzeczności z zasadami z instrukcji, zasada z karty ma pierwszeństwo. Jeżeli zasady z Instrukcji stoją w sprzeczności z zasadami z Księgi Praw, zasady z Księgi Praw mają pierwszeństwo.
- 1.1.2 **“Nie można”.** Jeżeli dana zasada mówi, że czegoś „nie można” zrobić, ta zasada jest bezwarunkowa i nie może zostać wyparta przez inną zasadę, chyba że zostanie to wyraźnie napisane.
- 1.1.3 **Efekty Równoczesne.** Jeżeli dwa efekty gry zachodzą jednocześnie, to gracz rozgrywający swoją turę decyduje o kolejności ich rozpatrzenia, o ile nie napisano inaczej.

1.2 JAWNE I TAJNE INFORMACJE

- 1.2.1 **Ręka.** Gracz może ujawnić karty na ręce tylko wtedy, gdy zostanie to wyraźnie polecane, jednak liczba kart na ręce jest informacją jawną. 🗉
- 1.2.2 **Stos Kart Odrzuconych.** Gracze mogą w każdej chwili przeglądać stos kart odrzuconych.

1.3 NEGOCJACJE I TRANSAKCJE

- 1.3.1 **Umowy.** Gracze mogą swobodnie rozmawiać w czasie rozgrywki, jednak wszelkie umowy pomiędzy graczami nie są wiążące.
- 1.3.2 **Karty.** Gracze mogą przekazywać sobie nawzajem karty tylko w sytuacjach podyktowanych zasadami.

1.4 STRUKTURA ROZGRYWKI

Tura każdego z graczy składa się z trzech faz: Świt, Dnia i Wieczoru. Gdy dany gracz rozegra wszystkie trzy fazy, gracz siedzący po jego lewej rozpoczyna swoją turę. Rozgrywka przebiega w ten sposób do momentu, gdy któryś z graczy zwycięży (3.1).

2. Kluczowe Słowa i Pojęcia

2.1 KARTY

Każda karta posiada swój symbol: ptak, lis, królik lub mysz. Większość kart posiada również efekt, który gracz rozpatruje po przekuciu tej karty (4.1).

- 2.1.1 **Ptaki jako Jokery.** Ptasie karty mogą być zawsze traktowane jak karty o innym symbolu, nawet jeżeli gracz musi zagrać, dobrać lub oddać więcej kart o tym samym symbolu. 🐦

- I **Wymuszone Efekty.** Gdy gracz zostaje zmuszony do odrzucenia lub oddania lisich, króliczych lub mysich kart, musi traktować ptasie karty tak, jakby miały symbol wymagany przez dany efekt.
- II **Odwrotna Zastępowalność.** Jeżeli gracz zostaje zmuszony do zagrania, odrzucenia, dobrania lub oddania ptasiej karty, nie może jej zastąpić kartą o innym symbolu.

- 2.1.2 **Dobieranie kart ze wspólnej talii.** Za każdym razem, gdy gracz ma DOBRAĆ kartę dobiera ją ze wspólnej talii. Jeżeli ta talia jest pusta, należy potasować karty ze stosu kart odrzuconych i utworzyć z nich nową wspólną talię.
- 2.1.3 **Zagrywanie i odrzucanie kart na wspólny stos kart odrzuconych.** Gdy gracz ma WYDAĆ lub ODRZUCIĆ kartę, umieszcza ją na wspólnym stosie kart odrzuconych, o ile nie jest to karta Dominacji (3.3). 🗉
- 2.1.4 **Karty Zasadzki.** W grze występuje pięć KART ZASADZEK: myś, królicza, lisia i dwie ptasie. Gracz może zagrać kartę Zasadzki dla jej symbolu, jednak nie posiada ona efektu przekucia. Gracz może również zagrać jedną kartę Zasadzki w trakcie walki, aby zadać dodatkowe obrażenia (4.3.1).
- 2.1.5 **Karty Dominacji.** W grze występują cztery KARTY DOMINACJI, każda odpowiadająca jednemu z czterech symboli. Gracz może zagrać kartę Dominacji dla jej symbolu, jednak nie może ona zostać przekuta. Gracz może również zagrać kartę Dominacji, aby na stałe zmienić swój warunek zwycięstwa (3.3).

2.2 POLANY I ŚCIEŻKI

Mapa Leśnogrodu składa się z licznych POLAN połączonych ze sobą ŚCIEŻKAMI.

- 2.2.1 **Sąsiedowanie polan.** Polana sąsiaduje z każdą inną polaną, z którą jest połączona ścieżką.
- 2.2.2 **Symbol.** Każda polana posiada swój symbol: myszy, królika lub lisa.
- 2.2.3 **Pola.** Każda polana posiada określoną liczbę PÓL, przedstawionych jako białe kwadraty. Przy każdym rozmieszczeniu budynku gracz zapełnia jedno pole. Gracz nie może rozmieścić budynku na polanie, na której nie ma ani jednego wolnego pola.
- 2.2.4 **Ruiny.** Pola oznaczone małą literą „R” rozpoczynają rozgrywkę zakryte RUINAMI. Ruiny mogą być usunięte tylko przez Włóczęgę, po tym jak przeprowadzi on na polanie z żetonem Ruin akcję Eksploracji (9.5.3).

2.3 RZEKI

Wiele polan przylega do RZEK, które działają jak ścieżki wyłącznie dla Kompanii Plemion Rzecznych. Rzeki nie dzielą polan ani lasów (nie dotyczy zimowej Mapy, na której rzeki dzielą lasy). 🌊

2.4 LASY

Obszary na Mapie otoczone z każdej strony przez ścieżki i polany nazywa się LASAMI.

- 2.4.1 **Sąsiedowanie.** Las sąsiaduje ze wszystkimi polanami, z którymi się styka bez oddzielającej je ścieżki oraz sąsiaduje z każdym lasem oddzielonym tylko jedną ścieżką.

2.5 KOMPONENTY

Każda Frakcja posiada swój zestaw KOMPONENTÓW wypisany na rewersie planszy tej Frakcji. Liczba komponentów jest ograniczona do zawartości pudełka z grą. Za każdym razem, gdy gracz ma rozmieścić, dobrać lub usunąć komponenty, jednak nie jest w stanie tego zrobić w całości, musi rozmieścić, dobrać lub usunąć maksymalną możliwą liczbę komponentów.

- 2.5.1 **Wojownicy.** Jeżeli gracz ma rozmieścić wojownika, musi użyć wojownika ze swojej puli. Gdy któryś z wojowników gracza zostaje usunięty, gracz zwraca go do swojej puli. 🧟🧟
- 2.5.2 **Budynki.** Jeżeli gracz ma rozmieścić budynek, musi użyć budynku z pierwszego od lewej pola toru budynków na swojej planszy Frakcji. Jeżeli budynek tego gracza zostaje usunięty, umieszcza go z powrotem na swojej planszy Frakcji, na pierwszym od prawej wolnym polu toru budynków.
- 2.5.3 **Żetony.** Jeżeli gracz ma rozmieścić żeton, musi użyć żetonu z pierwszego od lewej zajętego pola z odpowiedniego toru (o ile to możliwe) lub ze swojej puli. Jeżeli żeton tego gracza zostaje usunięty, ten gracz umieszcza go z powrotem na swojej planszy Frakcji na pierwszym od prawej wolnym polu odpowiedniego toru (o ile to możliwe) lub odkłada go do swojej puli. 🧊🧊
- 2.5.4 **Pionek Włóczęgi.** Pionek Włóczęgi nie może zostać usunięty z Mapy.
- 2.5.5 **Przedmioty.** Jeżeli gracz ma dobrać przedmiot, dobiera go ze wspólnej puli na Mapie i umieszcza go na polu Przekutych Przedmiotów na swojej planszy Frakcji. Jeżeli gracz ma usunąć przedmiot, zwraca go do pudełka z grą. 🗑️

2.6 OBSZAR ROZGRYWKI

Obszar wokół planszy Frakcji danego gracza stanowi jego OBSZAR ROZGRYWKI.

2.7 PRZECIWNİK

Frakcja nie będąca w koalicji z Frakcją danego gracza jest dla niego PRZECIWNIKIEM (9.2.8).

2.8 KONTROLA

Polana znajduje się POD KONTROLĄ TEGO GRACZA, który posiada na tej polanie najwięcej wojowników i budynków. (*Żetony i pionki nie są brane pod uwagę przy ustalaniu kontroli*). W przypadku posiadania takiej samej liczby budynków i wojowników przez kilku graczy na jednej polanie, żaden z nich jej nie kontroluje. 🧟🧊🧊

3. Zwycięstwo

3.1 WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 30 Punktów Zwycięstwa natychmiast wygrywa grę. Jeżeli kilku graczy jednocześnie zdobędzie 30 lub więcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa gracz aktualnie rozgrywający swoją turę.

3.2 ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Każda Frakcja ma swój unikalny sposób na zdobywanie Punktów Zwycięstwa, jednak wszystkie Frakcje mogą zdobywać Punkty Zwycięstwa w wyniku poniższych akcji.

- 3.2.1 **Usuwanie Budynków i Żetonów.** Za każdym razem, gdy gracz usuwa budynek lub żeton przeciwnika, otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa.

- 3.2.2 **Przekuwanie kart.** Za każdym razem, gdy gracz przekuwa kartę (4.1), otrzymuje Punkty Zwycięstwa w liczbie przedstawionej na przekuwanej karcie. 🗡️

3.3 KARTY DOMINACJI

W talii znajdują się cztery karty Dominacji, które mogą zostać zagrane, aby wygrać bez zdobywania 30 Punktów Zwycięstwa.

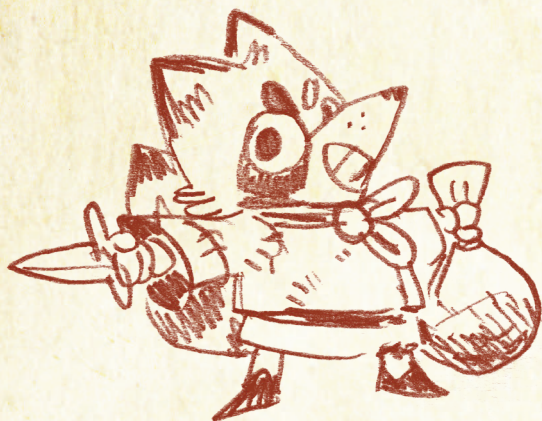
- 3.3.1 **Aktywacja.** Podczas swojego Dnia, jeżeli gracz posiada co najmniej 10 Punktów Zwycięstwa, może AKTYWOWAĆ kartę Dominacji poprzez umieszczenie jej w swoim obszarze rozgrywki. Następnie usuwa swój znacznik Punktacji z toru Punktacji. Ten gracz do końca gry nie może otrzymywać Punktów Zwycięstwa. 🗡️
 - I **Mysia, królicza lub lisia karta Dominacji.** Gracz zwycięża natychmiast, gdy na początku swojego Świtu kontroluje trzy polany o symbolach odpowiadających aktywowanej karcie Dominacji.
 - II **Ptasia Dominacja.** Gracz zwycięża natychmiast, gdy na początku swojego Świtu kontroluje dwie polany znajdujące się w przeciwległych narożnikach Mapy.
- 3.3.2 **Aktywowane Karty.** Aktywowana karta Dominacji nie wlicza się do limitu kart na ręce gracza i nie może zostać usunięta z gry. Gracz nie może zastąpić aktywowanej karty Dominacji inną kartą Dominacji.
- 3.3.3 **Zagrywanie dla symbolu.** Karta Dominacji może zostać zagrana w celu wykorzystania jej symbolu. W takiej sytuacji, zamiast umieszczania jej na stosie kart odrzuconych, należy położyć ją w pobliżu Mapy, aby pokazać, że staje się ona DOSTĘPNA do wzięcia przez innych graczy. 😊
- 3.3.4 **Dobieranie Dostępnych Kart.** Za Dnia, gracz może dobrać dostępną kartę Dominacji na rękę. Aby ją dobrać musi on wydać kartę o tym samym symbolu.

4. Kluczowe Akcje

4.1 PRZEKUCIE

Gracz może PRZEKUĆ większość kart z ręki, aby otrzymać natychmiastowy lub trwały efekt.

- 4.1.1 **Koszt.** Aby przekuć kartę, gracz musi AKTYWOWAĆ komponenty używane do przekucia o symbolach odpowiadających symbolom wskazanym w lewym dolnym rogu przekuwanej karty. Symbol komponentu użytego do przekucia odpowiada polanie, na której się znajduje. Każdy komponent używany do przekucia może zostać aktywowany tylko raz na turę. Trójkolorowy znak zapytania oznacza dowolny symbol komponentu użytego do przekucia. 🗡️🧊🧊
- 4.1.2 **Natychmiastowe Efekty.** Podczas przekuwania karty z efektem natychmiastowym, gracz rozpatruje ten efekt, a następnie odrzuca przekutą kartę. Jeżeli efekt przedstawia przedmiot, gracz dobiera odpowiedni przedmiot z puli i umieszcza go na polu Przekutych Przedmiotów na swojej planszy Frakcji. Jeżeli karta przedstawia przedmiot, którego nie ma w puli, ta karta nie może zostać przekuta. 🗡️🗡️
- 4.1.3 **Trwałe Efekty.** Podczas przekuwania kart z trwałym efektem, gracz umieszcza przekutą kartę w swoim obszarze rozgrywki. Następnie, może wykorzystać efekt zgodnie z jego opisem na karcie.
- 4.1.4 **Żadnych Duplikatów.** Gracz nie może przekuć karty z trwałym efektem, jeżeli posiada w swoim obszarze rozgrywki kartę z identycznym trwałym efektem.



4.2 RUCH

Podczas RUCHU, gracz może przemieścić dowolną liczbę swoich wojowników lub swojego pionka z jednej polany na inną, sąsiadującą z nią polanę.

4.2.1 **Konieczna Kontrola.** Aby przeprowadzić akcję ruchu, gracz musi kontrolować początkową polanę, albo docelową polanę, albo obie. ♠ ♣

4.2.2 **Brak limitu poruszania się.** Dany komponent może zostać przemieszczony dowolną liczbę razy w czasie jednej tury. Jeżeli gracz przeprowadza kilka ruchów, może wielokrotnie poruszyć się tą samą grupą wojowników lub wybrać różne grupy wojowników.

4.3 WALKA

Podczas WALKI, gracz wybiera polanę, na której posiada swoich wojowników lub swój pionek, jako POLANĘ WALKI. Ten gracz jest ATAKUJĄCYM i wybiera innego gracza, którego komponenty znajdują się na polanie walki, jako OBROŃCĘ.

4.3.1 **Krok 1: Obrońca może przygotować Zasadzkę.** Obrońca może zagrać jedną kartę Zasadzki o symbolu odpowiadającym polanie walki. Jeżeli Zasadzka nie zostaje udaremniona, obrońca natychmiast zadaje atakującemu dwa obrażenia. Następnie, obrońca odrzuca kartę Zasadzki. Jeżeli na polanie nie został żaden wojownik atakującego, walka natychmiast dobiega końca.

1 **Udaremnienie Zasadzki.** Po tym jak obrońca zagra kartę Zasadzki, atakujący może anulować jej efekt zagrywając swoją kartę Zasadzki o symbolu odpowiadającym polanie walki. (*Obrońca nadal odrzuca swoją kartę Zasadzki*).

4.3.2 **Krok 2: Rzut kośćmi i zadanie dodatkowych obrażeń.** Gracz rzuca obiema kośćmi. Atakujący zada obrażenia w liczbie równej wyższemu wynikowi, podczas gdy obrońca zada obrażenia w liczbie równej niższemu wynikowi rzutu. Gdy oba wyniki są takie same, atakujący i obrońca zadadzą sobie taką samą liczbę obrażeń. (*„Zadadzą” występuje w czasie przyszłym, ponieważ przydzielenie obrażeń następuje dopiero w kroku 3.*) ♠

1 **Maksymalna Liczba Wyrzuconych Obrażeń.** Maksymalna liczba obrażeń, jaką gracz może zadać w wyniku rzutu, równa się liczbie wojowników tego gracza na polanie walki, niezależnie od tego czy gracz jest atakującym, czy obrońcą. ♠

II **Dodatkowe Obrażenia.** Po podliczeniu obrażeń zadanych w wyniku rzutu kośćmi, atakujący i obrońca mogą zadać dodatkowe obrażenia wykorzystując w tym celu zdolności specjalne swoich Frakcji lub inne efekty ze swoich obszarów rozgrywki. Dodatkowe obrażenia nie są ograniczone liczbą wojowników posiadanych przez danego gracza na polanie walki.

III **Bezbronny.** Jeżeli obrońca nie ma żadnych wojowników na polanie walki, atakujący zadaje dodatkowe obrazenie. ♠

4.3.3 **Krok 3: Zadanie Obrażeń.** Atakujący i obrońca zadają obrażenia jednocześnie. W wyniku każdego obrażenia zostaje usunięty jeden komponent. Gracz otrzymujący obrażenia wybiera swoje komponenty, które usunie z polany walki, jednak w pierwszej kolejności musi usunąć wszystkich swoich wojowników, zanim przystąpi do usuwania budynków lub żetonów. (*Gracz otrzymuje po jednym Punkcie Żwycięstwa za każdy usunięty budynek lub żeton przeciwnika*).

5. Przygotowanie Rozgrywki

5.1 STANDARDOWE PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

5.1.1 **Krok 1: Wybór Frakcji i Gracza Rozpoczynającego.** Każdemu graczowi należy przydzielić (w dowolny sposób) po jednej Frakcji. Proponowane konfiguracje Frakcji dla każdej liczby graczy biorących udział w rozgrywce zostały przedstawione w Instrukcji (str. 22). Gracza rozpoczynającego oraz miejsca zajmowane przez graczy przy stole należy wybrać w sposób losowy. Każdy gracz bierze planszę wybranej Frakcji wraz ze wszystkimi komponentami wymienionymi na rewersie swojej planszy Frakcji.

5.1.2 **Krok 2: Rozmieszczenie znaczników Punktacji.** Każdy gracz umieszcza swój żeton Punktacji na polu „0” toru Punktacji.

5.1.3 **Krok 3: Dobranie Startowej Ręki.** Przy rozgrywce dla dwóch graczy, należy usunąć z talii wszystkie cztery karty Dominacji. Po przetasowaniu wspólnej talii, każdy gracz dobiera z niej po trzy karty.

5.1.4 **Krok 4: Rozmieszczenie Ruin.** Ruiny należy rozmieścić na każdym polu na Mapie oznaczonym literą „R” (*łącznie cztery*).

5.1.5 **Krok 5: Utworzenie Puli Przedmiotów.** Następujące przedmioty należy umieścić na polach puli przedmiotów na górze Mapy: 2 ♠, 2 ♣, 1 ♠, 1 ♣, 2 ♠, 2 ♣, 2 ♠.

5.1.6 **Krok 6: Dobranie pozostałych komponentów.** Gracze dzielą między siebie szesnaście kart Opisu Frakcji jeżeli uznają je za pomocne, i kładą dwie kości obok Mapy.

5.1.7 **Krok 7: Przygotowanie Frakcji.** Zgodnie z priorytetem przygotowania rozgrywki (A, B, C, itd.) gracze kolejno wykonują instrukcje przygotowania swojej Frakcji, przedstawione w sekcji zasad na rewersie planszy danej Frakcji.

6. Markiz de Kot

6.1 OMÓWIENIE

Markiz de Kot zajmuje Leśnogród i pragnie zamienić go w potęgę przemysłową i militarną. Markiz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdym razem, gdy wznosi jeden ze swoich BUDYNKÓW – Warsztat, Tartak lub Koszary. Im więcej budynków tego samego typu na Mapie, tym więcej otrzymuje Punktów Zwycięstwa. Jednak, aby napędzić ciągłą budowę, Markiz musi utrzymać i chronić silną, połączoną gospodarkę DRZEWNĄ.

6.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

- 6.2.1 **Przekuwanie.** Markiz przekuwa za Dnia poprzez aktywację Warsztatów.
- 6.2.2 **Twierdza.** Tylko Markiz może rozmieszczać swoje komponenty na polanie z żetonem Twierdzy. *Jednak komponenty mogą być przemieszczane na tę polanę*. Jeżeli żeton Twierdzy zostanie usunięty, należy odłożyć go do pudełka.
- 6.2.3 **Szpitala Polowe.** Za każdym razem, gdy wojownicy Markiza są usuwani z Mapy, Markiz może wydać kartę odpowiadającą polanie, z której są oni usuwani, aby ponownie rozmieścić ich na polanie z żetonem Twierdzy.

6.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

- 6.3.1 **Krok 1: Przygotowanie Wojowników i Drewna.** Gracz tworzy pulę 25 wojowników i 8 żetonów drewna w swoim obszarze rozgrywki.
- 6.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Twierdzy.** Gracz wybiera dowolną narożną polanę i rozmieszcza na niej żeton Twierdzy.
- 6.3.3 **Krok 3: Garnizon.** Na każdej polanie, za wyjątkiem za wyjątkiem narożnej polany leżącej po przekątnej od polany z Twierdzą, gracz rozmieszcza po jednym wojowniku.
- 6.3.4 **Krok 4: Rozmieszczenie Budynków Startowych.** Gracz rozmieszcza 1 Tartak, 1 Warsztat oraz 1 Koszary, na polanie z Twierdzą i/lub dowolnej sąsiadującej z nią polanie, w dowolnej kombinacji.
- 6.3.5 **Krok 5: Uzupełnienie Torów Budynków.** Gracz rozmieszcza pozostałe pięć Tartaków, pięć Warsztatów i pięć Koszar na odpowiadających im torach budynków, uzupełniając każde pole za wyjątkiem pierwszego pola od lewej.

6.4 ŚWIT

Gracz rozmieszcza po jednym żetonie drewna na każdym Tartaku na Mapie.

6.5 DZIEŃ

W pierwszej kolejności gracz może aktywować Warsztaty, aby przekuć karty z ręki. Następnie, może przeprowadzić do trzech akcji w dowolnej kolejności i konfiguracji. Po przeprowadzeniu tych trzech akcji, może wydawać ptasie karty, aby przeprowadzić po jednej dodatkowej akcji za każdą wydaną ptasią kartę.

- 6.5.1 **Walka.** Rozpoczęcie walki.
- 6.5.2 **Marsz.** Gracz przeprowadza dwa ruchy.

6.5.3 **Werbunek.** Gracz rozmieszcza po jednym wojowniku na każdym żetonie Koszar. Ta akcja może zostać przeprowadzona tylko raz na turę.

6.5.4 **Budowa.** Gracz rozmieszcza budynek.

I **Wybór Budynku.** Gracz wybiera jaki typ budynku chce rozmieścić: Tartak, Warsztat, czy Koszary. Następnie, bierze z odpowiedniego toru pierwszy od lewej budynek wybranego typu ze swojej planszy Frakcji. Należy zauważyć, że koszt budynku jest przedstawiony nad kolumną, w której znajduje się wybrany budynek.

II **Wybór Polany i opłacenie kosztu w Drewnie.** Gracz wybiera jedną z kontrolowanych przez siebie polan. Następnie usuwa żetony drewna w liczbie równej kosztowi budynku z wybranej polany lub sąsiadujących z nią polan, które kontroluje, lub z dowolnych innych polan połączonych z wybraną polaną dowolną liczbą kontrolowanych przez siebie polan.

III **Rozmieszczenie Budynku i Punktacja.** Gracz rozmieszcza wybrany budynek na wybranej polanie i otrzymuje Punkty Zwycięstwa przedstawione na właśnie odkrytym polu na jego planszy Frakcji gdzie znajdował się rozmieszczany budynek..

6.5.5 **Nadprodukcja.** Gracz wydaje kartę odpowiadającą polanie z Tartakiem i umieszcza na niej jeden żeton drewna.

6.6 WIECZÓR

Gracz dobiera jedną kartę oraz po jednej dodatkowej karcie za każdą odkrytą premię dobierania. Następnie, jeżeli posiada na ręce więcej niż pięć kart, odrzuca wybrane przez siebie karty do momentu, aż będzie miał na ręce pięć kart.

7. Dynastie Orlich Gniazd

7.1 OMÓWIENIE

Dynastie Orlich Gniazd pragną odzyskać chwałę, jaką niegdyś cieszył się ich gatunek w Leśnogradzie, poprzez przejście kontroli nad polanami. Podczas swojego Wieczoru, gracz Dynastii otrzymuje Punkty Zwycięstwa w oparciu o liczbę GNIAZD posiadanych na Mapie. Im więcej Gniazd w Leśnogradzie, tym więcej otrzymuje Punktów. Niemniej, Dynastie Orlich Gniazd wiąże DEKRET – stale zwiększający się zestaw obowiązkowych do przeprowadzenia akcji obiecanych przez PRZYWÓDCĘ. W każdej turze, gracz Dynastii musi przeprowadzić wszystkie akcje z Dekretu, w przeciwnym wypadku dochodzi do ZAMIESZEK.

7.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

7.2.1 **Przekuwanie.** Dynastie przekuwają karty poprzez aktywację Gniazd za Dnia, zanim zostanie rozpatrzony Dekret.

7.2.2 **Władcy Lasu.** Dynastie Orlich Gniazd kontrolują polanę także, jeżeli posiadają na niej łącznie tyle samo wojowników i budynków co gracz posiadający ich na tej polanie najwięcej. Nie kontrolują pustych polan. 🍷

7.2.3 **Niechęć do Handlu.** Za każdym razem, gdy Orle Gniazda przekuwają kartę, ignorują przedstawione na niej Punkty Zwycięstwa – zamiast tego, otrzymują tylko jeden Punkt Zwycięstwa.

7.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

- 7.3.1 **Krok 1: Przygotowanie Wojowników.** Gracz tworzy pulę 20 wojowników w swoim obszarze rozgrywki.
- 7.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie początkowych wojowników i Gniazda.** Gracz rozmieszcza 1 Gniazdo oraz 6 wojowników w narożnej polanie leżącej po przekątnej od polany z żetonem Twierdzy Markiza de Kota. Jeżeli Markiz nie bierze udziału w rozgrywce, gracz Dynastii rozmieszcza swoje początkowe komponenty na dowolnej narożnej polanie.
- 7.3.3 **Krok 3: Wybór Przywódcy.** Gracz wybiera jednego spośród czterech Przywódców Dynastii Orlich Gniazd i kładzie jego kartę na polu "Karta Przywódcy". Pozostałe karty Przywódców kładzie odkryte w swoim obszarze rozgrywki.
- 7.3.4 **Krok 4: Lojalni Wezyrowie.** Gracz wsuwa 2 karty Lojalnych Wezyrów pod swoją planszę Frakcji tak, aby było widać ich symbole, w kolumnach Dekretu wskazanych przez wybraną kartę Przywódcy.
- 7.3.5 **Krok 5: Uzupełnienie Toru Gniazd.** Gracz rozmieszcza 6 pozostałych Gniazd na torze Gniazd, uzupełniając w ten sposób wszystkie pola toru oprócz pierwszego od lewej.

7.4 ŚWIT

Świt Orlich Gniazd składa się z trzech kroków w następującej kolejności.

- 7.4.1 **Rozkazy Awaryjne.** Jeżeli gracz Orlich Gniazd nie ma kart na ręce, dobiera jedną kartę z talii.
- 7.4.2 **Dodanie Kart do Dekretu.** Gracz musi dodać jedną lub dwie karty do Dekretu, jednak tylko jedna spośród dodawanych kart może być ptasią kartą. Gracz może dołożyć karty do dowolnych kolumn, a każda kolumna może składać się z dowolnej liczby kart.
- 7.4.3 **Nowe Gniazdo.** Jeżeli gracz Dynastii nie posiada na Mapie żadnych Gniazd, rozmieszcza jedno Gniazdo oraz trzech wojowników na polanie z najmniejszą liczbą wojowników, na której wszystkie te komponenty mogą być rozmieszczone.

7.5 DZIEŃ

Dzień Dynastii Orlich Gniazd składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.

- 7.5.1 **Przekucie.** Gracz może aktywować Gniazda, aby przekuć karty ze swojej ręki.
- 7.5.2 **Rozpatrzenie Dekretu.** Gracz musi rozpatrzyć Dekret, poczynając od lewej kolumny i kontynuując w prawo. W każdej kolumnie musi rozpatrzyć wszystkie karty, ale może to zrobić w dowolnej kolejności. Za każdą kartę w danej kolumnie, gracz musi przeprowadzić akcję podyktowaną przez tę kolumnę zgodnie z poniższym opisem. Jeżeli gracz nie jest w stanie przeprowadzić którejkolwiek z akcji Dekretu, natychmiast wybuchają Zamieszki (7.7).
- I **Werbunek.** Gracz rozmieszcza wojownika na dowolnej polanie z Gniazdem, której symbol odpowiada symbolowi z karty.
 - II **Ruch.** Gracz przemieszcza co najmniej jednego wojownika z dowolnej polany, której symbol odpowiada symbolowi z karty.

- III **Walka.** Gracz inicjuje walkę na dowolnej polanie, której symbol odpowiada symbolowi z karty.
- IV **Budowa.** Gracz rozmieszcza Gniazdo na dowolnej kontrolowanej przez siebie polanie, której symbol odpowiada symbolowi z karty i na której nie ma żadnego Gniazda.

7.6 WIECZÓR

Wieczór Dynastii Orlich Gniazd składa się z dwóch kroków w następującej kolejności:

- 7.6.1 **Punktacja.** Gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa przedstawione na pierwszym od prawej pustym polu na torze Gniazd.
- 7.6.2 **Dobranie i Odrzucenie Kart.** Gracz dobiera jedną kartę oraz po jednej dodatkowej karcie za każdą odkrytą premię dobierania. Następnie, jeżeli posiada na ręce więcej niż pięć kart, odrzuca wszystkie wybrane przez siebie karty do momentu, aż będzie miał na ręce pięć kart.

7.7 ZAMIESZKI

Jeżeli z jakiegokolwiek powodu gracz Orlich Gniazd nie jest w stanie przeprowadzić którejkolwiek z akcji z Dekretu (7.5.2), dochodzi, dochodzi do Zamieszek zgodnie z opisem poniżej:

- 7.7.1 **Krok 1: Upokorzenie.** Gracz traci jeden Punkt Zwycięstwa za każdą ptasią kartę (*wliczając w to Lojalnych Wezyrów*) w Dekrecie.
- 7.7.2 **Krok 2: Czystki.** Gracz odrzuca wszystkie karty z Dekretu oprócz Lojalnych Wezyrów.
- 7.7.3 **Krok 3: Usunięcie z urzędu.** Gracz zakrywa kartę swojego dotychczasowego Przywódcy i odkłada ją na bok. Następnie, spośród odkrytych kart wybiera nowego Przywódcę i kładzie jego kartę, na swojej planszy Frakcji, a karty Lojalnych Wezyrów wsuwa pod odpowiednie pola wyznaczone przez kartę wybranego Przywódcy.
- I **Nowe Pokolenie.** Jeżeli gracz nie posiada już żadnej odkrytej karty Przywódcy, odkrywa wszystkie zakryte karty Przywódców.
- 7.7.4 **Krok 4: Odpoczynek.** Dzień dobiega końca, natychmiast rozpoczyna się Wieczór.

7.8 OMÓWIENIE PRZYWÓDCÓW

Dynastie Orlich Gniazd posiadają czterech Przywódców opisanych poniżej.

- 7.8.1 **Budowniczy.** Lojalni Wezyrowie rozpoczynają na polach Werbunku i Ruchu. Za każdym razem, gdy gracz przekuwa kartę, ignoruje swoją zdolność specjalną Niechęć do Handlu (7.2.3).
- 7.8.2 **Charyzmatyk.** Lojalni Wezyrowie rozpoczynają na polach Werbunku i Walki. Za każdym razem, gdy gracz przeprowadza akcję Werbunku, musi rozmieścić dwóch wojowników zamiast jednego.
- 7.8.3 **Komandor.** Lojalni Wezyrowie rozpoczynają na polach Ruchu i Walki. Podczas udziału w walce jako atakujący, gracz zadaje jedno dodatkowe obrażenie.
- 7.8.4 **Despota.** Lojalni Wezyrowie rozpoczynają na polach Ruchu i Budowy. Za każdym razem, gdy podczas walki gracz usuwa co najmniej jeden budynek lub żeton przeciwnika, otrzymuje jeden dodatkowy Punkt Zwycięstwa.

8. Sojusz Stworzeń Leśnych

8.1 OMÓWIENIE

Sojusz Stworzeń Leśnych stara się swoimi działaniami zyskać SYMPATYKÓW wśród najróżniejszych stworzeń Leśnogrodu, niezadowolonych z obecnie panujących tam warunków. Za każdym razem, gdy Sojusz rozmieszcza żeton Sympatyków, otrzymuje Punkty Zwycięstwa. Im więcej Sympatyków gracz Sojuszu ma na Mapie, tym więcej może otrzymać Punktów Zwycięstwa. Pozyskiwanie Sympatyków wymaga Stronników. Tych Stronników można także wysłać z bardziej agresywną misją wzniesienia REWOLTY w całym lesie. Podczas Rewolty, Sojusz zakłada swoją BAZĘ. Bazy pozwalają Sojuszowi szkolić Oficerów, co zwiększa ich militarne możliwości.

8.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

- 8.2.1 **Przekuwanie.** Sojusz przekuwa karty za Dnia poprzez aktywację żetonów Sympatyków.
- 8.2.2 **Wojna Partyzancka.** Jako obrońca podczas walki, Sojusz zada obrażenia równe wyższemu wynikowi rzutu, podczas gdy atakujący zada obrażenia równe niższemu wynikowi rzutu kośćmi.
- 8.2.3 **Stos Stronników.** Aby przeprowadzać różne akcje, Sojusz wydaje STRONNIKÓW, których karty znajdują się na stosie Stronników. Karty Stronników mogą zostać wydane tylko ze względu na ich symbol i nie wliczają się do limitu kart na ręce. Karty Stronników są zakryte, jednak gracz Sojuszu może przeglądać ten stos w dowolnym momencie rozgrywki.
 - I **Ograniczenia Stronników.** Jeżeli Sojusz nie posiada żadnej Bazy na Mapie, stos Stronników może składać się z maksymalnie pięciu kart. Jeżeli Sojusz ma pozyskać Stronnika wykraczającego poza limit kart na stosie, jego karta zostaje odrzucona. Jeżeli Sojusz posiada co najmniej jedną Bazę na Mapie, stos Stronników może składać się z nieograniczonej liczby kart.
- 8.2.4 **Usuwanie Baz.** Za każdym razem gdy Baza zostaje usunięta, Sojusz musi odrzucić wszystkich Stronników o symbolu odpowiadającym usuwanej Bazie (*łącznie z ptakami*) oraz usunąć połowę swoich Oficerów (zaokrąglając w górę). Jeżeli Sojusz nie posiada żadnej Bazy na Mapie, a w stosie Stronników posiada więcej niż pięć kart, odrzuca z tego stosu karty wykraczające poza ten limit.
- 8.2.5 **Żetony Sympatyków.** Sojusz posiada dziesięć żetonów Sympatyków.
 - I **Ograniczenia przy rozmieszczaniu.** Na jednej polanie może znajdować się tylko jeden żeton Sympatyków.
 - II **Pojęcia.** POLANA Z SYMPATYKAMI to polana, na której znajduje się żeton Sympatyków. POLANA BEZ SYMPATYKÓW to polana, na której nie ma żetonu Sympatyków.
- 8.2.6 **Bunt.** Za każdym razem, gdy inny gracz usuwa z polany żeton Sympatyków lub przemieszcza swoich wojowników na polanę z Sympatykami, musi dodać jedną kartę o symbolu odpowiadającym tej polanie ze swojej ręki na stos Stronników. Jeżeli gracz nie ma na ręce odpowiedniej karty (*ani żadnej ptasiej karty*) musi pokazać karty na swojej ręce graczowi Sojuszu. Następnie, gracz Sojuszu dobiera kartę ze wspólnej talii i dodaje ją do swojego stosu Stronników.

8.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

- 8.3.1 **Krok 1: Przygotowanie Wojowników.** Gracz tworzy pulę 10 wojowników w swoim obszarze rozgrywki.
- 8.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Baz.** Gracz rozmieszcza swoje 3 Bazy na odpowiadających im polach tabeli Baz.
- 8.3.3 **Krok 3: Uzupełnienie Toru Sympatyków.** Gracz rozmieszcza 10 żetonów Sympatyków na swoim torze Sympatyków.
- 8.3.4 **Krok 4: Pozyskanie Stronników.** Gracz dobiera 3 karty i umieszcza je zakryte na swoim stosie Stronników.

8.4 ŚWIT

Świt Sojuszu Stworzeń Leśnych składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.

- 8.4.1 **Rewolta.** Gracz usuwa komponenty przeciwników i rozmieszcza Bazę wraz z wojownikami zgodnie z poniższymi instrukcjami. Gracz może przeprowadzać Rewoltę dowolną liczbę razy.
 - I **Wybór polany.** Gracz wybiera polanę z żetonem Sympatyków o symbolu odpowiadającym niewybudowanej jeszcze Bazie.
 - II **Wydanie Stronników.** Gracz wydaje dwóch Stronników o symbolu odpowiadającym wybranej polanie.
 - III **Rozpatrzenie Efektu.** Gracz usuwa wszystkie komponenty przeciwników z wybranej polany. Następnie, rozmieszcza tam Bazę o symbolu odpowiadającym tej polanie oraz wojowników w liczbie równej liczbie polan z Sympatykami o symbolu odpowiadającym symbolowi rozmieszczonej Bazy. Na końcu, gracz rozmieszcza jednego spośród swoich wojowników na polu Oficerów. (*Należy pamiętać o otrzymaniu po jednym Punkcie Zwycięstwa za każdy usunięty żeton lub budynek*).
- 8.4.2 **Zdobywanie Sympatyków.** Gracz rozmieszcza żeton Sympatyków w następujący sposób. Gracz może zdobywać Sympatyków dowolną liczbę razy.
 - I **Wybór Polany.** Gracz wybiera polanę bez Sympatyków sąsiadującą z polaną z Sympatykami. Jeżeli na Mapie nie ma żadnej polany z Sympatykami, gracz Sojuszu wybiera dowolną polanę.
 - II **Wydanie Stronników.** Gracz wydaje Stronników o symbolach odpowiadających wybranej polanie. Liczba Stronników, których gracz musi wydać jest przedstawiona ponad żetonem Sympatyków na torze Sympatyków.
 - a **Prawo Wojny.** Jeżeli na wybranej polanie znajduje się co najmniej trzech wojowników innego gracza, gracz Sojuszu musi wydać dodatkowego Stronnika o odpowiednim symbolu.
 - III **Rozpatrzenie Efektu.** Gracz rozmieszcza żeton Sympatyków na wybranej polanie. Następnie otrzymuje Punkty Zwycięstwa przedstawione na nowoodkrytym polu na swojej planszy Frakcji.

8.5 DZIEŃ

Gracz może przeprowadzić poniższe akcje w dowolnej kolejności oraz kombinacji.

- 8.5.1 **Przekucie.** Gracz aktywuje Sympatyków aby przekuć karty z ręki.
- 8.5.2 **Mobilizacja.** Gracz dodaje kartę ze swojej ręki do stosu Stronników.
- 8.5.3 **Szkolenie.** Gracz wydaje z ręki kartę o symbolu odpowiadającym wybudowanej Bazie, aby rozmieścić wojownika na polu Oficerów.

8.6 WIECZÓR

Ta faza składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.




- 8.6.1 **Operacje Militarne.** Gracz może w dowolnej kolejności i kombinacji przeprowadzać poniższe akcje w liczbie nie większej niż liczba posiadanych Oficerów.
 - I **Ruch.** Gracz przeprowadza pojedynczy ruch.
 - II **Walka.** Gracz inicjuje walkę.
 - III **Werbunek.** Gracz rozmieszcza wojownika na dowolnej polanie z Bazą.
 - IV **Przegrupowanie.** Gracz usuwa jednego ze swoich wojowników z polany bez Sympatyków i umieszcza tam żeton Sympatyków, po czym otrzymuje Punkty Zwycięstwa przedstawione na nowoodkrytym polu na swojej planszy Frakcji.
- 8.6.2 **Dochód.** Gracz dobiera jedną kartę oraz po jednej dodatkowej za każdą odkrytą premię dobierania. Następnie, jeżeli posiada na ręce więcej niż pięć kart, odrzuca wybrane przez siebie karty do momentu, aż będzie miał na ręce pięć kart.

9. Włóczęga












9.1 OMÓWIENIE


Włóczęga gra po każdej stronie konfliktu, wykonując różne zadania, aby zwiększyć swoją sławę w Leśnogradzie. Za każdym razem, gdy Włóczęga poprawia RELACJĘ z inną Frakcją, albo usuwa wojownika należącego do swojego Wroga, otrzymuje Punkty Zwycięstwa. Może także otrzymać Punkty Zwycięstwa za wykonanie MISJI. Aby efektywnie działać i poruszać się po Leśnogradzie, Włóczęga musi zarządzać swoimi posiadanymi PRZEDMIOTAMI oraz zwiększać ich liczbę, poprzez eksplorację Ruin Leśnogradu i pomoc pozostałym Frakcjom.

9.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

- 9.2.1 **Przekuwanie.** Aby przekuć karty z ręki, Włóczęga wyczerpuje . Wszystkie posiadane przez niego  odpowiadają symbolem polanie, na której aktualnie się znajduje. Gdy Włóczęga otrzymuje przedmiot w wyniku przekucia karty, dobiera go natychmiast jako odkryty.
- 9.2.2 **Samotny Wędrowiec.** Pionek Włóczęgi nie jest wojownikiem, więc nie może kontrolować polany ani powstrzymać innego gracza przed kontrolą jakiegokolwiek polany. Pionek Włóczęgi nie może zostać usunięty z Mapy.
- 9.2.3 **Zwinny.** Włóczęga porusza się pomiędzy polanami bez względu na to, które Frakcje kontrolują początkową i docelową polanę (4.2.1).
- 9.2.4 **Bezbronny.** Jeżeli podczas walki Włóczęga nie posiada żadnego nieuszkodzonego , jest bezbronny (4.3.2.III).

9.2.5 **Przedmioty.** Możliwości Włóczęgi zależą od pozyskanych przez niego przedmiotów. Przedmioty na planszy Frakcji Włóczęgi mogą być zakryte, odkryte lub uszkodzone. Włóczęga WYCZERPUJE nieuszkodzone przedmioty zakrywając ich żetony, aby przeprowadzać liczne akcje.

- I **Tory Przedmiotów.** Po pozyskaniu ,  lub  należy je umieścić odkryte na odpowiadających im torach. Na każdym torze mogą znajdować się maksymalnie trzy przedmioty odpowiadające temu torowi.
- II **Plecak.** Po pozyskaniu , , ,  i , należy umieścić je odkryte w Plecaku Włóczęgi.
- III **Przenoszenie Przedmiotów.** Włóczęga może dowolnie przenosić odkryte, nieuszkodzone ,  lub  pomiędzy odpowiadającymi im torami a Plecakiem.



9.2.6 **Maksymalna Liczba Wyrzuconych Obrażeń.** Podczas walki, maksymalna liczba wyrzuconych obrażeń Włóczęgi (4.2.2.I) równa się liczbie nieuszkodzonych  w plecaku (odkrytych i zakrytych).

9.2.7 **Otrzymywanie Obrażeń.** Za każdym razem, gdy Włóczęga otrzymuje obrażenie (4.3.3), musi uszkodzić jeden nieuszkodzony przedmiot poprzez przeniesienie jego żetonu na pole Uszkodzonych Przedmiotów. Jeżeli nie posiada więcej nieuszkodzonych przedmiotów, Włóczęga ignoruje pozostałe obrażenia.








9.2.8 **Karty Dominacji i Koalicje.** Podczas rozgrywek dla co najmniej czterech graczy, Włóczęga może aktywować kartę Dominacji w celu utworzenia koalicji z innym graczem posiadającym najmniej Punktów Zwycięstwa, umieszczając swój żeton Punktacji na planszy Frakcji tego gracza. Jeżeli kilku graczy posiada taką samą, najmniejszą liczbę Punktów Zwycięstwa, Włóczęga wybiera, z którym z nich utworzy koalicję. Jeżeli wybrany gracz wygra grę, Włóczęga również zwycięża. *(Od tej pory Włóczęga nie otrzymuje Punktów Zwycięstwa. Nie może też utworzyć koalicji z graczem, który wcześniej aktywował kartę Dominacji).*

9.2.9 **Relacje.** Plansza Frakcji Włóczęgi przedstawia tabelę Relacji, która składa się z czterech pól toru Sojuszników oraz pola Wrogów. W tabeli znajduje się znacznik Relacji dla każdej Frakcji w grze, która nie jest Włóczęgą.

- I **Poprawa Relacji.** Włóczęga może poprawić Relacje z nie-Wrogą Frakcją poprzez przeprowadzanie akcji Pomocy.
 - a **Koszt.** Podczas tej samej tury gracz musi przeprowadzić akcję Pomocy tyle razy, ile pokazuje cyfra pomiędzy obecnym poziomem Relacji z daną Frakcją a następnym. *(Dana akcja Pomocy liczy się tylko do jednej poprawy Relacji).*
 - b **Efekt.** Gracz przenosi znacznik Relacji z daną Frakcją o jedno pole w prawo i otrzymuje Punkty Zwycięstwa w liczbie przedstawionej na nowym polu.
- II **Status Sojusznika.** Jeżeli znacznik Relacji danej Frakcji znajdzie się na ostatnim polu toru Sojuszników, Włóczęga zyskuje zaufanie wojowników tej Frakcji, która od teraz jest jego SOJUSZNIKIEM.



- a **Pomaganie Sojusznikowi.** Za każdym razem, gdy Włóczęga pomaga swojemu Sojusznikowi, otrzymuje dwa Punkty Zwycięstwa.
 - b **Poruszanie się z Sojusznikiem.** Za każdym razem, gdy Włóczęga porusza się za Dnia, może przemieścić ze sobą wojowników jednego ze swoich Sojuszników ze swojej początkowej polany na docelową. Sojuszniczy wojownicy podlegają standardowym zasadom przemieszczania się właściwym dla ich Frakcji i nie otrzymują premii wynikających ze zdolności Włóczęgi Zwinny.
 - c **Atakowanie z Sojusznikiem.** Za każdym razem, gdy Włóczęga inicjuje walkę, może traktować wojowników jednego ze swoich Sojuszników znajdujących się na polanie, na której dochodzi do walki, jako swoich własnych wojowników. Maksymalna liczba wyrzuconych obrażeń równa się łącznej liczbie wojowników tego Sojusznika i nieuszkodzonych  Włóczęgi. Włóczęga nie może traktować wojowników swojego Sojusznika jak swoich, jeżeli ten Sojusznik jest obrońcą.
 - d **Otrzymywanie obrażeń z Sojusznikiem.** Podczas walki, w której Włóczęga traktuje wojowników swojego Sojusznika jak swoich własnych, może otrzymywać obrażenia poprzez usuwanie wojowników tego Sojusznika. Jeżeli jednak Włóczęga usunie więcej wojowników swojego Sojusznika niż uszkodzi przedmiotów podczas tej samej walki, ten Sojusznik zostaje Wrogiem Włóczęgi (9.2.9.III). Ta zasada ma pierwszeństwo przed warunkiem zostania Wrogiem opisanym w 9.2.9.III.
 - e **Bunt z Sojusznikiem.** Jeżeli Włóczęga doprowadzi do Buntu (8.2.6) podczas poruszania się lub walki wespół z wojownikami swojego Sojusznika, to Włóczęga oddaje odpowiednią kartę graczowi Sojuszu Stworzeń Leśnych.
- III **Status Wroga.** Jeżeli Włóczęga usunie wojownika nie-Wrogiej Frakcji, znacznik Relacji z tą Frakcją należy natychmiast przenieść na pole "Wrogowie". Od teraz, ta Frakcja staje się WROGIEM Włóczęgi.
- a **Niestawa.** Za każdym razem, gdy w swojej turze Włóczęga podczas walki usuwa komponent swojego Wroga, otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa. *(Ten punkt należy dodać do Punktów Zwycięstwa otrzymanych za usunięte budynki i żetony przeciwnika. Włóczęga nie otrzymuje Punktu Zwycięstwa za usunięcie wojownika, który sprawił, że jego Frakcja stała się Wrogiem Włóczęgi).*
 - b **Wkraczanie na Polany z Wrogiem.** Włóczęga musi wyczerpać dodatkowy , aby przemieścić się na jakąkolwiek polanę z dowolną liczbą wojowników któregośkolwiek ze swoich Wrogów.
 - c **Pomaganie Wrogowi.** Włóczęga nie może przenieść znacznika Relacji swojego Wroga z pola Wrogów na tor Sojuszników w wyniku akcji Pomocy, jednak nadal może Pomagać swojemu Wrogowi w zamian za przekute przedmioty.
 - d **Koalicja z Wrogiem.** Włóczęga może utworzyć koalicję (9.2.8) ze swoim Wrogiem. W takim przypadku, należy przenieść znacznik Relacji tego Wroga na pole "Neutralny".

9.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI




- 9.3.1 **Krok 1: Wybór Postaci.** Gracz wybiera kartę Postaci i umieszcza ją na polu "Karta Postaci" na swojej planszy Frakcji.
- 9.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Pionka.** Gracz rozmieszcza swój pionek Włóczęgi w dowolnym Lesie.
- 9.3.3 **Krok 3: Przygotowanie Misji.** Należy potasować talię Misji, a następnie dobrać z niej 3 karty i umieścić je odkryte w pobliżu Mapy.
- 9.3.4 **Krok 4: Rozmieszczenie Ruin.** Należy wziąć z Mapy cztery żetony Ruin, a następnie przygotować przedmioty , ,  i  oznaczone literą „R”. Pod każdym z żetonów Ruin należy umieścić po jednym z tych przedmiotów, a następnie losowo rozmieścić na pustych polach Ruin na Mapie.
- 9.3.5 **Krok 5: Dobranie Przedmiotów Startowych.** Włóczęga dobiera przedmioty oznaczone literą „S” wymienione na karcie wybranej Postaci. Wszystkie wymienione ,  i  należy umieścić odkryte na odpowiadających im torach na planszy Frakcji Włóczęgi. Pozostałe spośród przedmiotów wymienionych na karcie Postaci należy rozmieścić odkryte w Plecaku. Pozostałe przedmioty oznaczone literą „S” należy odłożyć do pudełka.
- 9.3.6 **Krok 6: Ustalenie Relacji.** Włóczęga dobiera po jednym znaczniku Relacji dla każdej Frakcji biorącej udział w grze (nie będącej Włóczęgą), a następnie umieszcza je na polu "Neutralny" tabeli Relacji.





9.4 ŚWIT














Świt Włóczęgi składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.

- 9.4.1 **Przygotowanie.** Na początku Świtu, należy odkryć dwa wyczerpane przedmioty za każdą odkrytą . Następnie, należy odkryć trzy kolejne wyczerpane przedmioty (o ile to możliwe).
- 9.4.2 **Zakradanie się.** Gracz może się przemieścić na sąsiadującą polanę lub las bez wyczerpywania żadnych  nawet, jeżeli wkracza na polanę z Wrogiem (9.2.9.IIIb).

9.5 DZIEŃ



Gracz może wyczerpać przedmioty w celu przeprowadzenia poniższych akcji w dowolnej kolejności i kombinacji. Jeżeli gracz wyczerpie ,  lub  na odpowiadającym im torze, przenosi je do Plecaka.

- 9.5.1 **Ruch.** Gracz wyczerpuje jeden , aby się przemieścić oraz jeden dodatkowy , jeżeli na docelowej polanie znajdują się wojownicy jego Wroga. Gracz może poruszać się wespół z wojownikami swojego Sojusznika (9.2.9.IIb). Włóczęga nie może przemieścić się do lasu w ramach akcji Ruchu. Przebywając w lesie, gracz może przemieścić się jedynie na sąsiednią polanę.
- 9.5.2 **Walka.** Gracz wyczerpuje jeden , aby zainicjować walkę. Gracz może walczyć wespół z wojownikami swojego Sojusznika (9.2.9.IIc). *(Następnie Włóczęga sprawdza swoją Relację z obrońcą).*
- 9.5.3 **Eksploracja.** Gracz wyczerpuje jedną , aby dobrać przedmiot spod żetonu Ruin na swojej polanie, ujawnić go i umieścić odkryty w Plecaku lub na odpowiadającym mu torze. Następnie, Włóczęga otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa. Jeżeli usunął ostatni przedmiot spod żetonu Ruin, usuwa z Mapy ten żeton Ruin.













- 9.5.4 **Pomoc.** Gracz wyczerpuje jeden przedmiot i oddaje jedną ze swoich kart odpowiadających polanie, na której się znajduje, graczowi przebywającemu na tej polanie (*może to też być Wróg*). Następnie Włóczęga, o ile to możliwe, dobiera jeden przedmiot z pola Przekutych Przedmiotów na planszy Frakcji tego gracza i umieszcza go odkryty w swoim Plecaku lub na odpowiednim torze. (*Następnie Włóczęga sprawdza swoją Relację z tym graczem*).
- 9.5.5 **Misja.** Gracz wybiera Misję, której symbol odpowiada polanie, na której znajduje się Włóczęga i wyczerpuje dwa przedmioty wymienione na karcie Misji, aby ją ukończyć. Gracz umieszcza kartę wykonanej Misji w swoim obszarze rozgrywki, a następnie dobiera nową Misję i kładzie ją w pobliżu Mapy. Gracz może otrzymać po jednym Punkcie Zwycięstwa za każdą ukończoną Misję o odpowiadającym symbolu (łącznie z właśnie ukończoną Misją) ALBO dobrać dwie karty z talii.
- 9.5.6 **Atak.** Gracz wyczerpuje jedną , aby usunąć wojownika ze swojej polany. Jeżeli dany gracz nie posiada na tej polanie wojowników, Włóczęga może zamiast tego usunąć jeden budynek lub żeton tego gracza. (*Następnie Włóczęga sprawdza swoją Relację z tym graczem*).
- 9.5.7 **Naprawa.** Gracz wyczerpuje jeden , aby przenieść jeden uszkodzony przedmiot do Plecaka (jeżeli , ,  lub ) lub na odpowiedni tor (jeżeli odkryte , , ) zachowując stronę, którą przedmiot jest aktualnie odwrócony.
- 9.5.8 **Przekucie.** Gracz zagrywa kartę z ręki i wyczerpuje , aby ją przekuć. Wszystkie  Włóczęgi odpowiadają symbolowi polany, na której się znajduje. Jeżeli karta wymaga kilku młotków o tym samym symbolu, aby ją przekuć, gracz musi wyczerpać przedstawioną liczbę . Jeżeli gracz przekuwa kartę, otrzymany w ten sposób przedmiot umieszcza odkryty w swoim Plecaku lub na odpowiednim torze.
- 9.5.9 **Akcja Specjalna.** Gracz wyczerpuje jedną , aby przeprowadzić akcję opisaną na karcie swojej Postaci.

9.6 WIECZÓR

Wieczór Włóczęgi składa się z czterech kroków w następującej kolejności.

- 9.6.1 **Wieczorny Odpoczynek.** Jeżeli pionek Włóczęgi znajduje się w lesie, gracz przenosi wszystkie przedmioty z pola Uszkodzonych Przedmiotów do swojego Plecaka lub na odpowiedni tor i odkrywa je.
- 9.6.2 **Dobranie Kart.** Gracz dobiera jedną kartę oraz po jednej dodatkowej za każdy odkryty  na odpowiednim torze.
- 9.6.3 **Odrzucenie Kart.** Jeżeli gracz posiada na ręce więcej niż pięć kart, odrzuca wybrane przez siebie karty do momentu, aż będzie miał na ręce pięć kart.
- 9.6.4 **Usunięcie Przedmiotów.** Jeżeli gracz posiada w swoim Plecaku i na polu Uszkodzonych Przedmiotów więcej przedmiotów niż wynosi ich limit – sześć plus po dwa za każdy odkryty  na odpowiednim torze – usuwa przedmioty wykraczające poza ten limit z Plecaka i pola Uszkodzonych Przedmiotów. Usunięte przedmioty należy odłożyć do pudełka.

9.7 OPIS POSTACI

- 9.7.1 **Żłódziej.** Rozpoczyna z , ,  oraz .
- 1 **Akcja Specjalna: Kradzież.** Gracz zabiera losową kartę graczowi znajdującemu się na tej samej polanie co jego pionek Włóczęgi.
- 9.7.2 **Majsterkowicz.** Rozpoczyna z , ,  oraz .
- 1 **Akcja Specjalna: Dniówka.** Gracz dobiera kartę ze stosu kart odrzuconych, której symbol odpowiada polanie, na której znajduje się jego pionek Włóczęgi. (*Zawsze można dobrać ptasią kartę*).
- 9.7.3 **Strażnik.** Rozpoczyna z , ,  oraz .
- 1 **Akcja Specjalna: Kryjówka.** Gracz naprawia trzy przedmioty. Następnie Dzień natychmiast dobiega końca.

9.8 ROZGRYWKA Z UDZIAŁEM DWÓCH WŁÓCZĘGÓW

W przypadku posiadania *Rozszerzenia: Plemiona Rzeczne*, gracze mogą zdecydować się na rozgrywkę z udziałem dwóch Włóczęgów stosując się do poniższych zasad.

- 9.8.1 **Dołożenie dodatkowego Przedmiotu do Ruin.** Podczas przygotowania rozgrywki, gracze korzystają z obu zestawów przedmiotów z Ruin i rozmieszczają po dwa przedmioty na każdym polu Ruin. Gdy Włóczęga eksploruje Ruiny z dwoma przedmiotami, może je przejrzeć i wybrać jeden z nich. (*Przeprowadzając dwie akcje Eksploracji, Włóczęga może zabrać obydwie przedmioty z tych samych Ruin*). Włóczęga nie może zabrać przedmiotu oznaczonego literą "R", jeżeli posiada już taki przedmiot na swojej planszy Frakcji. Jeżeli, w wyniku eksploracji, Włóczęga nie zabierze żadnego przedmiotu, nie otrzymuje Punktu Zwycięstwa, ale pochodnia pozostaje wyczerpana.
- 9.8.2 **Losowa Kolejność Przygotowania Frakcji.** W losowy sposób należy rozstrzygnąć, który z Włóczęgów przygotuje swoją Frakcję, jako pierwszy.
- 9.8.3 **Współdzielenie Misji.** Umieszczona obok Mapy pula trzech kart Misji jest wspólna dla obydwu Włóczęgów - nie należy rozkładać dodatkowych kart Misji podczas przygotowania do rozgrywki. Każdy z Włóczęgów może ukończyć dowolną spośród trzech odkrytych Misji.



Te dwa ostatnie rozdziały skupiają się na Frakcjach dostępnych w Rozszerzeniu: Plemiona Rzeczne.

10. Jaszczurzy Kultyści

10.1 OMÓWIENIE

Jaszczurzy Kultyści planują pokonać swoich przeciwników wyłącznie siłą woli oraz zaspokoić potrzeby stworzeń odrzuconych przez pozostałe Frakcje. Kultyści polegają na słowach płynących z ust i dziobów szerzących ich wiarę, by nowe enklawy mogły pojawić się w dowolnych miejscach na Mapie. Na kontrolowanych przez siebie polanach Kultyści mogą zakładać Ogrody, które służą do radykalizacji poglądów żyjących tam zwierząt. Podczas gdy pozostałe Frakcje starają się osiągać swoje cele poprzez zagrywanie kart, Kultyści ujawniają swoje karty i stopniowo wcielają kolejnych wiernych w swe szeregi. Te karty nie są zagrywane i wracają na rękę gracza Kultystów Wieczorem pod warunkiem, że nie zostaną zagrane w celu zdobycia Punktów Zwycięstwa. Niemniej, to subtelniejsze podejście skutkuje utrudnieniami przy poruszaniu się i walce. W związku z tym, te akcje mogą zostać przeprowadzone tylko przez najbardziej radykalnych członków Kultu.

10.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

- 10.2.1 **Przekuwanie.** Kultyści przekuwają karty Wieczorem poprzez aktywację Ogrodów odpowiadających symbolowi Wygnańców (10.4.1).
- 10.2.2 **Nienawiść do Ptaków.** Podczas przeprowadzania Rytuałów, ptasie karty nie działają jak jokery.
- 10.2.3 **Zemsta.** Za każdym razem, gdy wojownik Kultystów zostaje usunięty podczas obrony w walce, zostaje umieszczony na polu Akolitów, a nie w puli wojowników Kultystów.
- 10.2.4 **Pielgrzymi.** Kultyści kontrolują każdą polanę, na której znajduje się co najmniej jeden Ogród. Ta zasada ma pierwszeństwo przed zdolnością Władcy Lasu Dynastii Orlich Gniazd (7.2.2).
- 10.2.5 **Strach przed Wiernymi.** Za każdym razem, gdy Ogród zostaje usunięty z Mapy, gracz Kultystów musi odrzucić z ręki losową kartę.
- 10.2.6 **Stos Zagubionych Dusz.** Za każdym razem, gdy karta zostaje wydana lub odrzucona (*nawet karta Dominacji*), należy ją umieścić na stosie Zagubionych Dusz, a nie na stosie kart odrzuconych. Każdy gracz może w dowolnym momencie rozgrywki przeglądać Stos Zagubionych Dusz.

10.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

- 10.3.1 **Krok 1: Przygotowanie Wojowników.** Gracz tworzy pulę 25 wojowników w swoim obszarze rozgrywki.
- 10.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Wojowników.** Gracz Kultystów rozmieszcza na narożnej polanie leżącej po przekątnej od polany, na której znajduje się Twierdza Markiza lub Gniazdo startowe Dynastii, 4 wojowników i 1 Ogród o symbolu odpowiadającym wybranej polanie. Jeżeli w rozgrywce biorą udział zarówno Markiz jak i Orle Gniazda, gracz Kultystów wybiera jedną z dwóch pozostałych narożnych polan. Następnie, rozmieszcza po jednym wojowniku na każdej polanie sąsiadującej z wybraną polaną.

10.3.3 **Krok 3: Wybór Wygnańców.** Gracz Kultystów rozmieszcza znacznik Wygnańców na polu z dowolnym symbolem w tabeli Wygnańców. Symbol z wybranego pola określa WYGNAŃCÓW.

10.3.4 **Krok 4: Uzupełnienie Torów Ogrodów.** Gracz rozmieszcza 14 pozostałych Ogrodów na odpowiadających im polach na torach Ogrodów od prawej do lewej.

10.4 ŚWIT

Świt Jaszczurzych Kultystów składa się z trzech kroków w następującej kolejności.

10.4.1 **Wyznaczenie Wygnańców.** Gracz przegląda stos Zagubionych Dusz, ignorując przy tym ptasie karty. Symbol, który występuje w nim najczęściej wyznacza nowych Wygnańców – gracz przesuwając znacznik Wygnańców pokazujący stronę Wygnańcy na ten symbol. Jeżeli ten symbol wyznaczał Wygnańców w poprzedniej rundzie, gracz Kultystów odwraca znacznik Wygnańców na stronę przedstawiającą Znienawidzonych. Jeżeli żaden symbol nie występuje najczęściej w stosie Zagubionych Dusz, znacznik Wygnańców zostaje na swoim miejscu, jeżeli nie znajduje się na stronie Znienawidzonych, odwróć go na stronę przedstawiającą Znienawidzonych. **Uwaga! Poniższa zasada jest nadrzędna w stosunku do zasady zapisanej na 2 stronie instrukcji rozszerzenia Plemiona Rzeczne.**

10.4.2 **Odrzucenie Zagubionych Dusz.** Gracz Kultystów odrzuca na stos kart odrzuconych wszystkie karty ze stosu Zagubionych Dusz. (*Karty Dominacji stają się dostępne do wzięcia*).

10.4.3 **Przeprowadzanie Spisków.** Gracz wydaje Akolitów, aby wprowadzać w życie Spiski na polanach odpowiadających symbolowi Wygnańców, w dowolnej kolejności i kombinacji zgodnie z opisem poniżej. Jeżeli Wygnańcy są Znienawidzeni, przeprowadzenie wszystkich Spisków wymaga o jednego Akolita mniej. Przy przeprowadzaniu Nawrócenia lub Uświęcenia, gracz musi przeprowadzić Spisek w całości.

- I **Krucjata.** Gracz wydaje dwóch Akolitów, aby zainicjować walkę na polanie Wygnańców LUB przemieścić się z polany Wygnańców, a następnie (opcjonalnie) zainicjować walkę na docelowej polanie.
- II **Nawrócenie.** Gracz wydaje dwóch Akolitów, aby usunąć wojownika należącego do przeciwnika z polany Wygnańców, a następnie rozmieścić na niej jednego swojego wojownika.
- III **Uświęcenie.** Gracz wydaje trzech Akolitów, aby usunąć budynek należący do przeciwnika z polany Wygnańców, a następnie rozmieścić na niej Ogród o symbolu odpowiadającym tej polanie.

10.5 DZIEŃ

Gracz ujawnia dowolną liczbę kart z ręki i kładzie je odkryte przed sobą. Następnie, przeprowadza po jednym Rytuale na każdą odkrytą kartę, w dowolnej kolejności i kombinacji, zgodnie z poniższym opisem. Za Dnia, gracz nie może wykorzystywać ujawnionych kart do żadnych innych celów.

10.5.1 **Budowa.** Na kontrolowanej przez siebie polanie, o symbolu odpowiadającym odkrytej karcie, gracz rozmieszcza Ogród o takim samym symbolu.

- 10.5.2 **Werbunek.** Na polanie o symbolu odpowiadającym odkrytej karcie, gracz rozmieszcza swojego wojownika.
- 10.5.3 **Punktacja.** Gracz wydaje kartę, której symbol odpowiada ujawnionej karcie (*i umieszcza ją na stosie Zagubionych Dusz*), aby otrzymać Punkty Zwycięstwa przedstawione powyżej tej kolumny Ogrodów, w której znajduje się pierwsze z prawej puste pole odpowiadające symbolowi odkrytej karty. Gracz może przeprowadzić punktację tylko jeden raz na turę dla każdego symbolu.
- 10.5.4 **Ofiara.** Gracz rozmieszcza wojownika na polu Akolitów. Aby to zrobić ujawniona karta musi być ptasia.

10.6 WIECZÓR

Wieczór Jaszczurzych Kultystów składa się z trzech kroków w następującej kolejności.

- 10.6.1 **Zwrócenie Kart.** Gracz ponownie bierze na rękę wszystkie ujawnione karty.
- 10.6.2 **Przekucie.** Gracz może przekuwać karty poprzez aktywację Ogrodów odpowiadających symbolem obecnym Wygnańcom.
- 10.6.3 **Dobranie i Odrzucenie Kart.** Gracz dobiera jedną kartę oraz po jednej dodatkowej karcie za każdą odkrytą premię dobierania. Następnie, jeżeli posiada na ręce więcej niż pięć kart, odrzuca wybrane przez siebie karty do momentu, aż będzie miał na ręce pięć kart.

11. Kompania Plemion Rzecznych

11.1 OMÓWIENIE

Po otrzymaniu wieści o tym, że leżący u wybrzeży jeziora Leśnogród stanął na krawędzi wojny absolutnej, Kompania Plemion Rzecznych szybko wysłała swoich przedstawicieli, aby ustanowili placówkę handlową. Wraz z wykupowaniem Usług przez pozostałe Frakcje, Kompania będzie mogła dalej umacniać swoje interesy poprzez budowę Faktorii na terenie całego Leśnogrodu. Wznoszenie Faktorii jest kluczowe przy zdobywaniu Punktów Zwycięstwa, tak jak pobieranie dywidend za posiadane bogactwa. Jednakże, duży skarbiec stanowi łatwy cel, więc Kompania musi zrównoważyć ochronę powiększającego się skarbcza i poszerzanie swojej działalności na bardziej niebezpieczne polany w Leśnogrodzie.

11.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

- 11.2.1 **Przekuwanie.** Kompania przekuwa karty za Dnia poprzez inwestowanie Funduszy na puste pola torów Faktorii.
- 11.2.2 **Pływacy.** Kompania traktuje rzeki jak ścieżki i może poruszać się wzdłuż rzek bez względu na to kto kontroluje początkową i docelową polanę. (*Kompania nadal może korzystać ze zwykłych ścieżek*).
- 11.2.3 **Jawna Ręka.** Gracz Kompani kładzie karty ze swojej ręki odkryte powyżej swojej planszy Frakcji. Jeżeli inny gracz ma dobrą losową kartę z ręki gracza Kompanii, te karty należy zakryć, potasować, a następnie utworzyć z nich stos, z którego ten gracz dobiera losową kartę. Po tej czynności, karty należy ponownie rozłożyć odkryte.
- 11.2.4 **Fundusze.** W celu przeprowadzenia wielu akcji, gracz Kompanii inwestuje lub wydaje FUNDUSZE: wojowników znajdujących się na polu Funduszy planszy Frakcji tego gracza.

- 11.2.5 **Faktorie.** Gracz Kompanii otrzymuje Punkty Zwycięstwa gdy buduje Faktorie.

I **Zakłócenia w Handlu.** Za każdy razem, gdy z Mapy zostaje usunięta Faktoria, gracz Kompanii usuwa połowę swoich Funduszy (zaokrąglając w górę) i odkłada usuniętą Faktorię do pudełka.

- 11.2.6 **Wykupowanie Usług.** Dowolny inny gracz na początku swojego Świt może wykupić Usługi Kompanii.

I **Koszt.** Kupujący płaci za Usługi wojownikami ze swojej puli, których umieszcza na polu Płatności Kompanii Plemion Rzecznych w liczbie równej kosztowi Usługi przedstawionemu na torze Usług Kompanii.

II **Liczba Usług.** Podczas każdej tury, gracz może wykupić jedną Usługę Kompanii oraz po jednej dodatkowej Usłudze za każdą polanę z Faktorią, na której znajduje się dowolny komponent tego gracza.

III **Fundusze Włóczęgi.** Włóczęga płaci za usługi wyczerpując przedmioty – za każdy przedmiot wyczerpany w ten sposób, gracz Kompanii rozmieszcza jednego swojego wojownika na polu Płatności.

- 11.2.7 **Usługi Kompanii.** Kompania Plemion Rzecznych oferuje trzy następujące usługi.

I **Karta.** Kupujący bierze na rękę jedną dowolną kartę z jawnej ręki gracza Kompanii. (*Kupujący może wykupić tę usługę kilkakrotnie pod warunkiem, że ma dostęp do wystarczającej liczby Faktorii*).

II **Łodzie rzeczne.** Do końca swojej tury, kupujący traktuje rzeki jak ścieżki.

III **Najemnicy.** Podczas tej tury, za Dnia i Wieczorem, kupujący traktuje wojowników Kompanii jako swoich wojowników wyłącznie podczas rozpatrywania kontroli i walki z Frakcją inną niż Kompania. (*Kupujący nie może ich przemieszczać, wliczać na poczet Dominacji, ani usuwać w sytuacji innej niż otrzymywanie obrażeń*).

a **Otrzymywanie Obrażeń.** Kupujący musi podzielić po równo otrzymane obrażenia pomiędzy swoich wojowników, a wojowników Kompanii, przy czym wojownicy kupującego otrzymują nieparzyste obrażenia.

b **Najemnicy Włóczęgi.** Włóczęga nie może kupować Najemników od Kompanii.

11.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

- 11.3.1 **Krok 1: Przygotowanie Wojowników.** Gracz tworzy pulę 15 wojowników w swoim obszarze rozgrywki.

- 11.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Wojowników.** Gracz Kompanii rozmieszcza 4 wojowników na dowolnej polanie lub polanach, położonych przy rzece.

- 11.3.3 **Krok 3: Uzupełnienie Torów Faktorii.** Gracz rozmieszcza 9 Faktorii na odpowiadających im polach na torach Faktorii.

- 11.3.4 **Krok 4: Pozyskanie Startowych Funduszy.** Gracz rozmieszcza 3 wojowników na polu Płatności.

- 11.3.5 **Krok 5: Ustalenie Cen Początkowych.** Gracz umieszcza po jednym znaczniku Usług na wybranym polu każdego toru Usług.

11.4 ŚWIT

Świt Kompanii Plemion Rzecznych składa się z trzech kroków w następującej kolejności.

- 11.4.1 **Protekcjonizm.** Jeżeli pole Płatności jest puste, gracz Kompanii rozmieszcza na nim dwóch swoich wojowników.
- 11.4.2 **Dywidendy.** Jeżeli na Mapie znajduje się co najmniej jedna Faktoria, gracz Kompanii otrzymuje po jednym Punkcie Zwycięstwa za każde dwa Fundusze. (*Gracz nie otrzymuje punktów za wojowników na polach Płatności i Inwestycji*).
- 11.4.3 **Zebrań Funduszy.** Gracz przenosi wszystkich wojowników na swojej planszy Frakcji na pole Funduszy.

11.5 DZIEŃ

Gracz może inwestować i wydawać Fundusze, aby przeprowadzać poniższe akcji w dowolnej kolejności i kombinacji. Gdy gracz inwestuje Fundusz, przenosi wojownika na pole Inwestycji. Jeżeli wydaje Fundusz, zwraca tego wojownika do puli jego właściciela.

- 11.5.1 **Ruch.** Gracz inwestuje jeden Fundusz, aby się poruszyć.
- 11.5.2 **Walka.** Gracz inwestuje jeden Fundusz, aby zainicjować walkę.
- 11.5.3 **Przekucie.** Gracz inwestuje Fundusze, aby przekuć karty ze swojej ręki. Zamiast przenoszenia tych wojowników na pole Inwestycji, gracz musi rozmieścić ich na pustych polach torów Faktorii odpowiadających symbolom przedstawionym w koscie przekucia.
 - I **Eksport.** Zamiast korzystania z efektu przekutej karty gracz może ją odrzucić, aby rozmieścić jednego ze swoich wojowników na polu Płatności.
- 11.5.4 **Dobranie Karty.** Gracz inwestuje jeden Fundusz, aby dobrać kartę.
- 11.5.5 **Werbunek.** Gracz wydaje jeden Fundusz, aby rozmieścić wojownika na polanie z rzeką.
- 11.5.6 **Budowa Faktorii z Garnizonem.** Gracz wydaje dwa Fundusze, aby rozmieścić Faktorię oraz wojownika.
 - I **Wybór Polany.** Gracz wybiera dowolną polanę bez Faktorii kontrolowaną przez dowolnego gracza.
 - II **Wydanie Funduszy.** Gracz wydaje dwa Fundusze w formie wojowników gracza, który kontroluje wybraną polanę.
 - III **Rozmieszczenie Faktorii, Wojownika i Punktacja.** Gracz rozmieszcza na wybranej polanie odpowiadającą jej symbolem Faktorię oraz wojownika. Następnie, otrzymuje Punkty Zwycięstwa przedstawione na nowo odkrytym polu na swojej planszy Frakcji.

11.6 WIECZÓR

Wieczór Kompanii Plemion Rzecznych składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.

- 11.6.1 **Odrzucenie kart.** Jeżeli gracz posiada na ręce więcej niż pięć kart, odrzuca wybrane przez siebie karty do momentu, aż będzie miał na ręce pięć kart.
- 11.6.2 **Ustalenie Kosztów.** Gracz Kompanii może przenieść każdy znacznik Usługi na dowolne pole danego toru, w celu ustalenia nowej ceny odpowiedniej usługi.

Cole dedykuje tę grę swoim młodszym braciom i siostram, którzy nie pozwalają mu zapomnieć czym jest zabawa.

Kyle dedykuje tę grę swoim dzieciom, które zawsze prosiły o rysunki słodkich zwierzątek.

TWÓRCY

Projekt Gry: Cole Wehrle.

Ilustracje: Kyle Ferrin.

Edycja: Joshua Yearsley.

Gra oparta na pomysłe Patricka Leder.

Rozwój gry: zespół Leder Games' St. Paul - Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra, i Nick Brachmann—oraz nieustraszony Joshua Yearsley.

Opracowanie i układ graficzny: Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann oraz Jaime Willems.

Korekta: Kate Unrau.

Testy gry: Grayson Page i jego niesamowity zespół (w tym Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey, itd.), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, aktywni gracze z First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry i Modern Myths, Jennifer Gutterman i Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd i the Brass Cat, cała załoga Owl & Raven, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, i wielu innych, którzy mieli okazję zagrać w Root podczas tworzenia gry.


Tłumaczenie wersji polskiej: Michał Włóczko.

Korekta wersji polskiej: zespół Portal Games.



Kluczowe Pojęcia

PRZEKUCIE (4.1)

Gracz zagrywa kartę i aktywuje wymagane do przekucia komponenty o symbolach przedstawionych w lewym dolnym rogu karty. (*Włóczęga wyczerpuje* ). Symbol komponentu używanego do przekuwania odpowiada polanie, na której się znajduje. W trakcie jednej tury gracz może aktywować każdy komponent tylko raz.

Jeżeli gracz przekuwa kartę z EFEKTEM NATYCHMIASTOWYM, rozpatruje go i odrzuca tę kartę. Te efekty często pozwalają na dobranie przedmiotu z puli na Mapie i otrzymanie Punktów Zwycięstwa. Jeżeli w puli na Mapie nie znajduje się przedmiot wymieniony na przekuwanej karcie, gracz nie może przekuć tej karty.

Jeżeli gracz przekuwa kartę z TRWAŁYM EFEKTEM, umieszcza przekutą kartę w swoim obszarze rozgrywki i może rozpatrzeć ten efekt. Gracz nie może przekuwać karty z efektem trwałym, jeżeli w jego obszarze rozgrywki znajduje się przekuta karta z identycznym trwałym efektem.

RUCH (4.2)

Gracz przemieszcza dowolną liczbę wojowników lub swój pionek z jednej polany na sąsiednią polanę.

Gracz wykonujący akcję ruchu musi kontrolować początkową, docelową albo obie polany. Dany komponent może zostać poruszony dowolną liczbę razy w trakcie jednej tury.

WALKA (4.3)

Gracz może walczyć na polanie, na której posiada swoich wojowników lub swój pionek.

Krok 1: Obrońca może przygotować Zasadzkę. Atakujący może anulować Zasadzkę obrońcy poprzez zagranie swojej karty Zasadzki.

Krok 2: Rzut kośćmi i zadanie dodatkowych Obrażeń. Atakujący zada obrażenia w liczbie równej **wyższemu** wynikowi rzutu kośćmi, a obrońca zada obrażenia w liczbie równej **niższemu** wynikowi rzutu.

Maksymalna liczba możliwych do zadania obrażeń w wyniku rzutu kością równa się liczbie wojowników posiadanych na polanie, na której toczy się walka.

DODATKOWE OBRAŻENIA nie są ograniczone liczbą wojowników. Jeżeli obrońca nie posiada żadnych wojowników na polanie, na której toczy się walka, atakujący zadaje jedno dodatkowe obrażenie.

Krok 3: Równoczesne Zadawanie Obrażeń. Każde obrażenie usuwa jeden komponent – w pierwszej kolejności wojowników, a następnie budynki i żetony wybrane przez gracza otrzymującego obrażenia.

Należy pamiętać: *Gracz otrzymuje po jednym Punkcie Zwycięstwa za każdy usunięty budynek lub żeton przeciwnika.*

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI (5.1)

Krok 1: Przypisanie Frakcji, a następnie wyznaczenie pierwszego gracza i losowe ustalenie kolejności i konfiguracji, w jakiej gracze siedzą przy stole. Rozdanie plansz i komponentów.

Krok 2: Rozmieszczenie znaczników Punktacji na polu „o”.

Krok 3: Gracze dobierają po trzy karty.

Krok 4: Rozmieszczenie Ruin na czterech polach oznaczonych literą „R”.

Krok 5: Utworzenie puli przedmiotów na górze Mapy.

Krok 6: Przygotowanie kart Opisu Frakcji oraz dwóch kości.

Krok 7: Przygotowanie Frakcji w kolejności przygotowania (A, B, C, itd.).

