Root

Jak wytłumaczyć grę?
autor: CesarPim
wersja polska: Portal Games

Leśnogród

Populacja

- Myszy
- Króliki
- Lisy
- Ptaki

Każda polana jest zamieszkana przez ptaki i jeden rodzaj zwierząt lądowych.

Karty reprezentują populację, którą gracze aktywują i której akcje mogą wykonywać na dopasowanej polanie.

Komponenty - kiedy działają

	Walka	Kontrola	Punkty	Pole
⚫ **Żetony**			✅	
⬛ **Budowle**		✅	✅	✅
😸 **Wojownicy**	✅	✅		
🦝 **Pionek**	Miecze			

Ruch

- wdłuż jednej ścieżki
- dowolną liczbą wojowników
- musisz kontrolować polanę, na której się znajdujesz lub tę docelową

Przekuwanie

- każda Frakcja wykorzystuje inne komponenty do przekuwania
- każdy komponent może być aktywowany tylko raz na turę
- efekt natychmiastowy (rozpatrzasz efekt i odrzucasz kartę)
- efekt stały (wsuwasz kartę pod planszę frakcji)

Walka

- Obrońca: Jeżeli zagrywa kartę Zasadzki, zadaje 2 obrażenia
  - Atakujący: Zasadzka, anuluje efekt tej zagranej przez Obrońcę
- Rzut kośćmi (Jako atakujący zadajesz obrażenia w liczbie wskazanej przez kość z wyższym wynikiem rzutu, jako obrońca tej z niższym wynikiem).
- Maksymalna liczba trafień = maksymalna liczba wojowników
- Dodatkowe obrażenia - bez limitu
- Bezbronny wróg - jedno dodatkowe obrażenie
- Gracz, który otrzymał obrażenia wybiera do usunięcia
  - (najpierw musi usunąć swoich wojowników zanim usunie z tej polany jakikolwiek budynek lub żeton)

Punkty Zwycięstwa

- Usuwanie budynków i żetonów
- Przekuwanie karty
- Specyficzne dla danej frakcji

Frakcje imperialistyczne

skupione na armii

- Markiza de Kot
- Dynastie Orlich Gniazd
- Podziemne Księstwo
- Władca Szczurów
- Żelazna Straż

Frakcje oportunistyczne

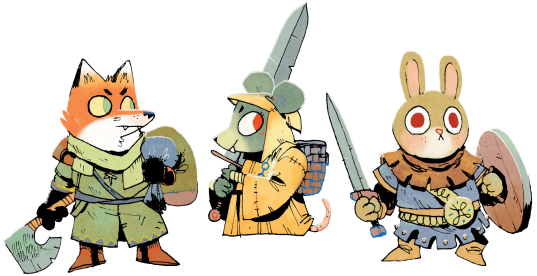
Wykorzystujące relacje z innymi frakcjami

- Włóczęga
- Kompania Plemion Rzecznych

Destrukcyjne frakcje

Pojawiaj się w całym lesie i stosuj taktykę destrukcyjną

- Sojusz leśny stworzeń
- Jaszczurzy Kultyści
- Krucza Konspiracja



Markiza de Kot

Chce utrzymać swoją dominację w Leśnogrodzie, budując efektywną gospodarkę drzewną.

Punkty: Budowanie budynków

Mechanika:

- zbuduj wydajna sieć różnych budynków, które spełniają ekonomiczne i militarne potrzeby,
- broń swojej dominacji wykorzystując Szpitale Polowe.

Dynastie Orlich Gniazd

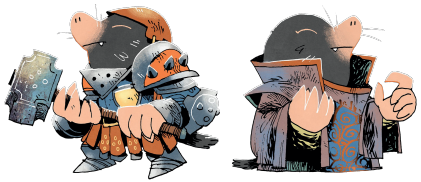
Pragną odzyskać chwałę, którą niegdyś cieszyli się w Leśnogrodzie dostojni przedstawiciele tej Frakcji, poprzez ponowne zasiedlenie leśnych polan.

Punkty: Gniazda rozmieszczone na Mapie - im liczniej, tym większe są ich korzyści.

Mechanika:

- spełniaj Dekret - stale rozrastający się zestaw akcji obowiązkowych (w przeciwnym wypadku wybuchają Zamieszki).
- wybieraj najlepszego lidera w obecnej sytuacji.

Podziemne Królestwo



Szuka sposobności do ekspansji na obszary Leśnogrodu. Aby do niej doszło, trzeba jednak przeznaczyć na ten cel bogactwa Księstwa, a wpierw przekonać do sprawy Ministrów.
Punkty: przekonani Ministrowie, karty niektórych Ministrów.

Mechanika:

- kop tunele do Leśnogrodu i werbuj wojowników na specjalnej polanie - Norze.
- buduj Targi i Cytadele
- przekonuj Ministrów dodatkowymi akcjami.

Władca Szczurów

Jesteś prawdziwym głosem Leśnogrodu. Ci, którzy się sprzeciwią, spłoną.

Punkty: kontrolowane polany, na których nie znajdują się żadne komponenty przeciwników i przedmioty umieszczone w skarbcu.

Mechanika:

- staraj się czyścić i przejmować polany, na których znajdują się słabo bronione budynki przeciwników.
- zbieraj przedmioty, by lepiej panować nad zmiennym nastrojem Władcy.

Żelazna Straż

Frakcja ta powraca z wygnania, by odzyskać dawno zapomniane Relikty z historycznych wojen.

Punkty: zdobywaj relikty, przemieszczaj je do Posterunków tego samego typu, a następnie je odzyskaj.

Mechanika:

- ignorujesz pierwsze obrażenie otrzymane w walce, jeśli na polanie walki posiadasz zarówno wojownika oraz Relikt.
- możesz przemieszczać Relikty wraz ze swoimi wojownikami, broń ich przed innymi graczami.
- rozwijaj swoją świtę, by mieć dodatkowe akcje.

Włóczęga

Przebiegły Włóczęga pragnie zdobyć sławę – lub niesławę – pośrodku tego kotłującego się konfliktu.

Punkty: eksploracja ruin, wykonywanie Misji dla stworzeń w Leśnogrodzie oraz wspieranie innych Frakcji lub działanie na ich szkodę.

Mechanika:

- zbieraj przedmioty, aby mieć ich więcej możliwości
- dobrze zarządzaj relacjami z przyjaciółmi i wrogami
- przejmuj dowodzenie armiami sojuszników w walce.

Kompania Plemion Rzecznych

Leżący u wybrzeży jeziora Leśnogród stanął na krawędzi wojny absolutnej, z której próbuje skorzystać Kompania Plemion Rzecznych, rozszerzając wpływ własnego handlu na inne frakcje.

Punkty: zakładanie punktów handlowych, wznoszenie Faktorii, dywidendy za posiadane bogactwa.

Mechanika:

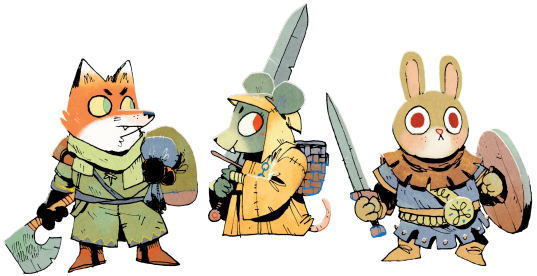
- dostosowuj aktualne ceny do popytu innych frakcji i eksportuj to, co stworzysz.
- traktuj rzeki, jakby były ścieżkami i poruszaj się między połączonymi rzeką polanami

Sojusz Leśnych Stworzeń

Pragnie zjednoczyć wszystkie stworzenia mieszkające w Leśnogrodzie, aby powstały przeciwko swoim ciemiężcom.

Punkty: Sojusz zdobywa Punkty Zwycięstwa poprzez pomnażanie Sympatyków dla swojej sprawy.

Mechanika:



- mobilizuj populację Stronników i wydawaj, aby rozmieszczać żetony Sympatyków, co sprawdzi się do wszczęcia Buntu.
- zwabiaj wrogów, dokonuj rewolty.
- rozmieszczaj bazy oraz szkol Oficerów, którzy określają liczbę operacji militarnych.

Krucza Konspiracja

Krucza Konspiracja knuje Intrygi. Jej celem jest zmuszenie Leśnogrodu do uległości, co próbują osiągnąć przez finansowanie swoich operacji kryminalnych i terroryzowanie przeciwników.

Punkty: Kruki zdobywają tyle Punktów Zwycięstwa, ile odkrytych żetonów Intryg jest na Mapie.

Mechanika:

- wykorzystaj żetony Intrygi (bomba, wnyki, haracz, najazd) w blefowaniu.
- kruczy wojownicy ignorują kontrolę podczas przemieszczania, a dodatkową ochroną są Ukryte Kruki.

Jaszczurzy Kultuści

Kultyści polegają na słowach płynących z ust i dziobów szerzących ich wiarę po to, by nowe enklawy mogły pojawić się w dowolnych miejscach na Mapie. Kultyści ujawniają swoje karty i stopniowo wcielają idealnych wiernych w swe szeregi.

Punkty: za zakładane Ogrody, które służą do radykalizacji poglądów żyjących tam zwierząt.

Mechanika:

- pozyskaj wiernych podczas rytuałów, zdobywaj Akolitów do ofensywnyc działań.
- przyciągaj rzeszę Pielgrzymów do ogrodów Jaszczurzych Kultustów.
- większość odrzuconych kart na stos Zagubionych Dusz oznacza Wygnańca i Znienawidzonego Wygnańca.