

ROOT

Gra o Potężze i Prawie w Leśnogrodzie

Zaciężni - instrukcja



Zaciężni

Zaciężni, zachęceni obietnicą sławy i chwały, oferują swoje usługi wygrywającym Frakcjom. Wraz z postępem konfliktu rośnie ich niezadowolenie, co doprowadza do braku lojalności z ich strony.

Do dowolnej rozgrywki w Roota możecie dołączyć dokładnie trzech Zaciężnych. Większość z nich jest powiązana z konkretną Frakcją. Nie możecie więc wybrać do rozgrywki jednocześnie danej Frakcji i związanych z nią Zaciężnych.

Przygotowanie Zaciężnych

Po wybraniu Mapy i kart, możecie przygotować Zaciężnych, zgodnie z poniższymi krokami.

Krok 1: Dobierzcie i rozmieście komponenty. 12 znaczników kontroli oraz kość kontroli umieście w pobliżu Mapy. Umieście trzy znaczniki Zaciężnych – z oznaczeniem „4”, „8” oraz „12” – na 4., 8., oraz 12. miejscu na torze punktacji na Mapie.

Krok 2: Wybierzcie Zaciężnych. Potasujcie wszystkie karty Zaciężnych, wylosujcie 3 z nich i umieście w puli przy Mapie

odpowiadające im komponenty. Odłóżcie resztę kart Zaciężnych wraz z ich komponentami do pudełka.

Krok 3: Zdegradujcie Zaciężnych. Losowo odwróćcie karty Zaciężnych na Zdegradowaną (z oznaczeniem „Z” w prawym dolnym rogu karty) albo Awansowaną stronę w zależności od liczby graczy:

- **Dwóch graczy:** Trzy karty stroną Awansowaną ku górze.
- **Trzech graczy:** Dwie karty stroną Awansowaną i jedna karta stroną Zdegradowaną ku górze.
- **Czterech graczy:** Jedna karta stroną Awansowaną i dwie karty stroną Zdegradowaną ku górze.
- **Pięciu lub więcej graczy:** Trzy karty stroną Zdegradowaną ku górze.

Awansowani Zaciężni posiadają komponenty, których możesz użyć za pomocą ich akcji. Zdegradowani Zaciężni zazwyczaj nie posiadają komponentów, ale zapewniają specjalne zdolności.

Krok 4: Przygotujcie Zaciężnych. Rozpoczynając od ostatniego gracza, kontynuując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, gracze po kolei rozstawiają po jednym Zaciężnych, zgodnie z opisem na ich karcie. *(Nie wszystkich Zaciężnych trzeba przygotować i czasami gracze nie będą tego robić).*

Zdobywanie Zaciężnych

Na początku gry żaden z graczy nie kontroluje Zaciężnych. Pula komponentów Zaciężnych znajduje się obok Mapy.

Zaciężni przyłączają się na początku do gracza posiadającego najwięcej punktów. Jeśli jako pierwszy gracz zdobyłeś 4, 8 lub 12 punktów, natychmiast zabierasz znacznik Zaciężnych z toru Punktów Zwycięstwa i umieszczasz przy swojej planszy, pod akcjami Wieczoru. To przypomni ci o zdobyciu Zaciężnych na koniec twojej tury.

Na koniec swojej tury wykonaj następujące kroki:

1. Weź dowolną kartę Zaciężnych z puli.
2. Rzuć kością kontroli *(opis na stronie 6)*.
3. Odwróć swój znacznik Zaciężnych.

Przykład

Jest twoja tura. Właśnie zdobyłeś punkt i jesteś pierwszym graczem, który osiągnął 4 punkty na torze Punktów Zwycięstwa.



Zabierasz znacznik Zaciężnych z 4. miejsca toru Punktów Zwycięstwa i umieszczasz go poniżej swojej planszy Frakcji. Po zabraniu tego znacznika inni gracze nie mogą już zdobyć Zaciężnych za osiągnięcie 4 Punktów Zwycięstwa.



Gdy zdobywasz kartę Zaciężnych, rzucasz na kontrolę. Rzuć kością kontroli. Weź z puli tyle znaczników kontroli, ile wskazuje wynik na kości kontroli, a następnie umieść je na karcie Zaciężnych, których właśnie zdobyłeś.

Jeśli posiadasz najwięcej Punktów Zwycięstwa (lub remisujesz w największej ilości punktów), zliczasz jedynie złote gwiazdki z wyniku kości kontroli. W przeciwnym wypadku, zliczasz wszystkie gwiazdki, nawet jeśli zagrałeś kartę Dominacji.

Przykład

Zakończyłeś fazę Wieczoru. Znacznik Zaciężnych przypomina ci o zabranii karty Zaciężnych z puli. Wybierasz więc Leśny Patrol (z Rozszerzenia: Maruderzy). Rzucasz kością kontroli. Wynik to jedna złota i jedna czerwona gwiazdka. Ponieważ posiadasz najwięcej Punktów Zwycięstwa, bierzesz pod uwagę tylko jedną złotą gwiazdkę. Pobierasz więc jeden znacznik kontroli i umieszczasz na karcie Leśnego Patrołu.



Na koniec odwracasz znacznik Zaciężnych, aby przypominał ci, co zrobić w kolejnych turach.



Zaciężni z czasem tracą motywację... Na koniec twojej tury musisz usunąć po jednym znaczniku kontroli ze wszystkich kart Zaciężnych, których kontrolujesz, z wyjątkiem tych, których zdobyłeś podczas aktualnej tury.

Przykład

Rozgrywasz swoją kolejną turę i właśnie zakończyłeś fazę Wieczoru. Usuwasz jeden (ostatni) znacznik kontroli z Leśnego Patrołu.



...i ostatecznie będą oni zmieniać gracza. Jeśli usuniesz ostatni znacznik kontroli z karty Zaciężnych, musisz natychmiast oddać tę kartę i znacznik Zaciężnych dowolnemu innemu graczowi. Ten gracz umieszcza znacznik Zaciężnych poniżej planszy Frakcji pod fazą Wieczoru, a następnie rzuca kością kontroli i dobiera znaczniki kontroli, jak opisano wcześniej.



Przykład

Nie posiadasz już znaczników kontroli na Leśnym Patrolu. Musisz więc oddać go innemu graczowi. Mimo że remisujesz z Dynastią Orlich Gniazd na torze Punktów Zwycięstwa, decydujesz się oddać im Patrol. Przekazujesz kartę Leśnego Patrołu i znacznik Zaciężnych Dynastii, która natychmiast wykonuje rzut kością kontroli. Orły wyrzucają dwie złote gwiazdki, więc umieszczają dwa znaczniki kontroli na karcie Leśnego Patrołu.



Użycie Zaciężnych



Nie zdobywasz Punktów Zwycięstwa, gdy kontrolowani przez ciebie Zaciężni usuwają komponenty przeciwników. Przede wszystkim oznacza to, że nie zdobędziesz PZ, gdy twoi Zaciężni będą walczyć i usuwać budynki oraz żetony przeciwników.

Zaciężni, których kontrolujesz, wliczają się do kontroli polan. Jeśli kontrolujesz Zaciężnych, traktujesz wszystkie ich komponenty jako swoje przy sprawdzaniu kontroli polan.

Przykład

Grasz jako Dynastia Orlich Gniazd i kontrolujesz Leśny Patrol. Posiadasz jednego wojownika Dynastii i 1 wojownika Patrolu na polanie, na której Jaszczurzy Kultysty posiadają 2 wojowników. Posiadasz więc dwa komponenty do kontroli, tak samo jak przeciwnik. Jednak jako Władca Lasu wygrywasz remisy przy kontroli polan.

Zaciężni posiadają różne zdolności i akcje, które mogą wykonać:

- **Akcja Po Zdobyciu** (). Kiedy zdobywasz kontrolę nad Zaciężnymi z taką akcją, musisz ją wykonać (w momencie wzięcia ich karty).
- **Zdolność** (). Zdolności takie są zawsze aktywne, choć niektóre mogą posiadać konkretny, opisany w zdolności moment jej uruchomienia.

- **Akcja Na początku Świtu** (☀️). Na początku Świtu gracz kontrolujący Zaciężnych może albo musi wykonać tę akcję, zgodnie z jej opisem.
- **Akcja Raz podczas Dnia** (☀️). Raz podczas fazy Dnia gracz kontrolujący Zaciężnych może wykonać tę akcję.

Niektórzy Zaciężni zapewniają specjalną zdolność lub akcję graczom, którzy ich kontrolują. Ich opis zaczyna się od „Kontrolujący:”.

Najczęstsze pytania

Czy mogę użyć wojowników Zaciężnych podczas walki i ruchu swoimi wojownikami?

Nie! Są oni całkowicie oddzielni.

Czy komponenty Zaciężnych liczą się jako moje własne?

Nie! Dla przykładu Włóczęga nie może ci pomóc, używając komponentów Zaciężnych.

Czy mogę użyć karty Zasadzki, gdy ktoś atakuje Zaciężnych, których kontroluję?

Nie!

Czy komponenty Zaciężnych liczą się jako komponenty przeciwników?

Jeśli są pod twoją kontrolą, nie! Lecz Zaciężni, których nie kontrolujesz, włącznie z tymi w puli, są przeciwnikami. Dla przykładu, po zagranii karty Lisiej Przysługi, nie usuwasz z lisich polan komponentów Zaciężnych, których kontrolujesz, ale usuwasz komponenty Zaciężnych, których nie kontrolujesz.

Czy mogę wykonać akcję moimi Zaciężnymi w inny sposób niż z akcji karty Zaciężnych?

Nie. Dla przykładu, nie możesz przemieścić Zaciężnych za pomocą akcji ruchu z Dekretu Dynastii ani za pomocą karty Szewc. Nawet Włóczęga nie może przemieszczać Zaciężnych swojego Sojusznika.

Czy Zaciężni mogą używać zdolności mojej Frakcji?

Prawie nigdy. Dla przykładu, nie możesz używać Szpitali Polowych Markizy, aby uratować swoich wojowników Zaciężnych. Jedynym wyjątkiem są zdolności odnoszące się do kontroli polan, takie jak Władca Lasu, ponieważ traktujesz komponenty Zaciężnych jako swoje przy sprawdzaniu kontroli.

Czy są inne rzeczy, o których muszę wiedzieć?

Tak! Niektóre zdolności działają „gdy gracz przemieszcza” lub „gdy gracz usuwa”, takie jak Bunt Sojuszu czy Prom z rozszerzenia Podziemia. W takim wypadku zdolności te aktywują się w momencie, gdy gracze przemieszczają Zaciężnych bądź używają ich do usuwania komponentów. Dla przykładu, możesz użyć Promu i dobrać kartę, gdy przemieszczasz swoich Zaciężnych, ale nie możesz ponownie użyć Promu podczas tej samej tury.

Więcej produktów z serii Root znajdziesz pod adresem: sklep.portalgames.pl

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

