

# ROOT

Игра о борьбе за власть и справедливость в лесу

## Правила игры с рекрутами



# Рекруты

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

**В каждую партию вы можете добавить ровно 3 типа рекрутов.** Большинство рекрутов связано с определённой фракцией — её символ указан на картах рекрутов слева от названия. В одной партии не может участвовать и фракция, и связанный с ней тип рекрутов.

## Подготовка рекрутов

После того как вы выбрали игровое поле, общую колоду и первого игрока, подготовьте рекрутов следующим образом:

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

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

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

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

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

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

**Шаг 5. Уберите из игры связанные фракции.** Уберите планшеты

и все компоненты связанных фракций в коробку — они недоступны для выбора в этой партии.

## Получение рекрутов

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

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



В конце своего хода сделайте следующее:

1. Заберите из запаса любую карту рекрутов. Теперь вы — управляющий игрок для действий и способностей на этой карте рекрутов.
2. Бросьте кубик управления (подробнее см. на с. 6).
3. Переверните свой маркер рекрутов.

## Пример

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



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





Каждый раз, забирая карту рекрутов из запаса или у другого игрока (см. с. 8), бросайте кубик управления. Возьмите из запаса столько маркеров управления, сколько вам выпало символов, и поместите эти маркеры на только что взятую карту. Если у вас больше всего победных очков или ничья за наибольшее хода число, учитывайте только золотые символы на кубике. Если вы не лидируете по очкам или у вас активирована карта превосходства, учитывайте все символы.

## Пример

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



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

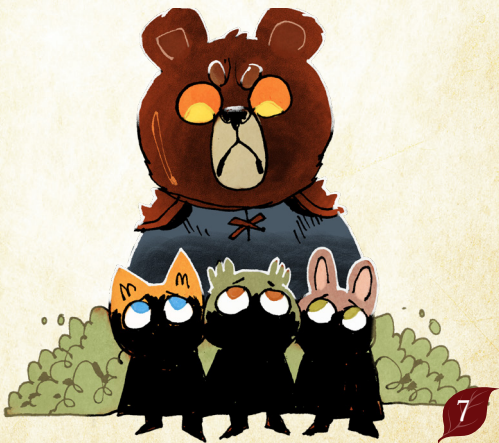


**Со временем вы теряете преданность своих рекрутов...**

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

## Пример

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



**...и они уходят к другим игрокам!**

Если вы убрали в запас последний маркер управления с карты рекрутов, вы должны немедленно отдать эту карту и маркер рекрутов другому игроку на ваш выбор. Этот участник помещает полученный маркер ниже раздела «Вечер» своего планшета и немедленно бросает кубик управления, как описано на с. 6. Теперь он — управляющий игрок для действий и способностей на полученной им карте рекрутов.

## Пример

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





# Использование рекрутов


Вы не получаете победные очки, когда рекруты под вашим управлением убивают компоненты противников. Прежде всего это значит, что вы не получите очки, если ваши рекруты в сражении уберут здания и/или жетоны противников.

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




## Пример

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

На картах рекрутов перечислены уникальные действия и/или способности:

- » **Действие при получении рекрутов** (  ). Управляющий игрок должен выполнить такое действие, как только получает управление над

рекрутами (то есть когда забирает их карту из запаса или у другого игрока).

- » **Способность** (). Способности действуют всегда. У некоторых рекрутов описаны условия, когда именно срабатывает их способность.
- » **Действие в начале утра** (). В начале своего утра управляющий игрок может или должен выполнить такое действие в зависимости от его указаний.
- » **Действие «раз в день»** (). Управляющий игрок может выполнить такое действие один раз в течение своего дня.

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

## Общие вопросы

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

Нет, действовать рекрутами можно только отдельно.

**Считаются ли рекруты компонентами моей фракции?**

Нет. Например, Бродяга не сможет оказать вам помощь на поляне, где есть только компоненты ваших рекрутов.

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

Нет.

**Рекруты — это компоненты противников?**

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

**Могут ли мои рекруты применять способности моей фракции?**

Почти никогда. Например, вы не можете применять «Полевой госпиталь» Маркисы, чтобы спасти воинов рекрутов. Единственное исключение — способности, влияющие на правление полянами (например, «Владыки леса»), так как компоненты рекрутов считаются вашими при определении правителя поляны.

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

Нет. Например, вы не можете переместить рекрутов ни действием перемещения в уставе Династии, ни картой «Сапожник». Даже если вы Бродяга, вы не можете перемещать рекрутов союзной фракции.

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

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

