

# ROOT

Річкові народи

# Путівник по Грі

## Зміст

Культь Ящірки.....	2
Спілка «Річкове Товариство» .....	4
Механічна Муркіза .....	6
Варіанти гри.....	8

**Видавництво:** Kilogames

**Керівник проекту:** Олександр Полікарпов

**Перекладачка:** Дарина Мелашенко | **Редактор:** Микола Кирилук  
**Коректорка:** Алла Костовська | **Верстальниця:** Євгенія Краніна

*Жодну частину цієї гри не можна відтворити у будь-якій формі і будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав Kilogames.*

Усі права застережено.

У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів, напишіть нам на електронну пошту [alex.pol@kilogames.com.ua](mailto:alex.pol@kilogames.com.ua)



**Kilogames**

[www.kilogames.com.ua](http://www.kilogames.com.ua)

© Kilogames, 2022

# Культ Ящірки



Культ поширює своє вчення із уст в уста, із дзьоба в дзьоб, тож нові групи вірян раз у раз з'являються на галявинах по всьому лісу. Де Культ володіє галявинами, там він може розбити сади і з їх допомогою радикально налаштувати звірят лісових галявин. Доки інші фракції витрачають карти з руки для досягнення своєї мети, Культ лише **відкриває** карти, поступово збираючи все більше відданих послідовників. Якщо ці карти не були використані задля отримання переможних очок, вони не вважаються витраченими і повертаються у руку Культу з настанням Сутінків. Однак такий більш мирний підхід ускладнює переміщення і ведення бою, адже ці дії можуть виконувати тільки найбільш радикально налаштовані члени Культу — його релігійні **фанатики**.

Сади Культу Ящірки приваблюють **паломників**, тож Культ володіє всіма галявинами, на яких вони мають бодай один сад. Ця особлива здібність має вищий пріоритет, ніж здібність Династій Володарі Лісу.

Якщо у грі бере участь Культ, зіграні або скинуті карти будь-якої фракції кладуться до стосу **ЗАГУБЛЕНИХ ДУШ**, а не до стосу скинутих карт. На початку ходу Культу масть, яка зустрічається найчастіше в стосі Загублених душ, визначає **ВИГНАНЦІВ** — масть галявин, на яких Культ може здійснювати змови зі своїми фанатиками під час цього ходу. Фанатиків можна отримати за допомогою **Помсти**: якщо необхідно усунути вояку Культу, який виступає захисником у бою, кладіть його у свою область Фанатики.

## Треті півні

Перегляньте карти у стосі Загублених душ, ігноруючи пташині карти. Якщо одна масть серед тих карт переважає над усіма іншими, ця масть стає вигнанцями — пересуньте маркер вигнанців (сірим боком догори) на комірку нової масті. Якщо ця масть і раніше належала до вигнанців, або неможливо визначити масть, яка переважає, поточна масть стає **ОСОРУЖНИМИ ВИГНАНЦЯМИ** — переверніть маркер вигнанців червоним боком догори.

Тоді перемістіть усі карти зі стосу Загублених душ до стосу скинутих карт.

Врешті ви можете витратити **ФАНАТИКІВ** — вояк із відповідної області — для здійснення змов. Якщо вигнанці осоружні, кожна змова коштуватиме на одного фанатика менше.

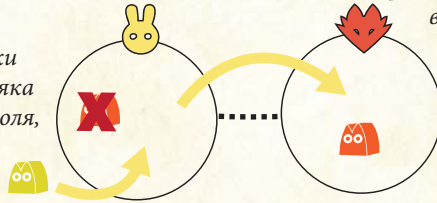
- » **Хрестовий похід:** Витратьте 2 фанатиків, щоб розпочати бій на галявині вигнанців АБО щоб перемістити вояк із галявини вигнанців і після цього, якщо є бажання, розпочати бій на новій галявині.
- » **Навернення:** Витратьте 2 фанатиків, щоб усунути вояку суперника з галявини вигнанців, а тоді розмістіть на ній свого вояку.
- » **Освячення:** Витратьте 3 фанатиків, щоб усунути споруду суперника з галявини вигнанців, а тоді розмістіть на ній сад.

## Приклад здійснення змов

Із Третіми Півнями Культ має 4 фанатиків. А масть вигнанців — кролі.



Спершу Ящірки витрачають 2 фанатиків для навернення вояки Муркізи на кролячій галявині. Вояка Муркізи вилучається з ігрового поля, а замість нього на тій галявині розміщується вояка Культу.



Тоді Ящірки витрачають ще 2 фанатиків для здійснення хрестового походу тим воякою з кролячої галявини.

Вони вирішують перемістити його на сусідню галявину і розпочати на ній бій із Муркізою.

## День

Відкрийте довільну кількість карт зі своєї руки і виконайте по одному будь-якому нижченаведеному ритуалу за кожно з відкритих карт. Упродовж Дня ви не можете використовувати відкриті карти з будь-якою іншою метою.

**Погорда до птахів:** Пташині карти не є джокерами під час виконання ритуалів!

- » **Будівництво:** Відкрийте карту, яка за мастю відповідає підвладній вам галявині, і розташуйте на тій галявині сад.
- » **Вербування:** Відкрийте карту і розташуйте вояку на відповідній тій карті галявині.
- » **Жертвоприношення:** Відкрийте пташину карту і помістіть вояку в область Фанатики на планшеті.
- » **Отримання переможних очок:** Витратьте щойно відкриту карту (поклавши її до стосу Загублених душ) і отримайте стільки переможних очок, скільки вказано над крайньою правою відкритою коміркою на треку Сади, яка відповідає масті витраченої карти. Цей ритуал виконується раз за хід для кожної масті.

## Сутінки

Поверніть усі відкриті карти у свою руку.

Тоді ви можете створити карти, залучивши сади, що відповідають масті вигнанців.

Врешті візьміть із колоди одну карту та ще по одній додатковій карті за кожен відкритий вами бонус на планшеті. Якщо у вашій руці виявиться більше 5 карт, скиньте зайві.



# Спілка

## «Річкове Товариство»



Коли поширилися звістки про війну, що розгортається у Лісовому Краї на берегах великого озера, спілка «Річкове Товариство» хуленько відрядила своїх представників облаштувати контору. Доки інші фракції платять за **послуги** Річкового Товариства, спілка може захищати свої економічні інтереси, розбудовуючи **торговельні пункти** по всьому лісу. Не лише зведення цих споруд є дієвим способом заробити переможні очки, але і **дивіденди**, які вони можуть отримувати від свого багатства.

Члени Річкового Товариства — чудові **плавці**, тож вони використовують річку як стежку і можуть переміщуватися галявинами, які сполучені річкою, не переймаючись тим, хто володіє галявиною, яку вони залишають чи до якої прямують.

## Послуги

Річкове Товариство — комерційна фракція, яка пропонує **ПОСЛУГИ** іншим гравцям. Вони встановлюють ціну своїх послуг із настанням Сутінків.

**На продаж:** Рука Річкового Товариства завжди відкрита і карти з руки лежать горілиць над планшетом фракції.

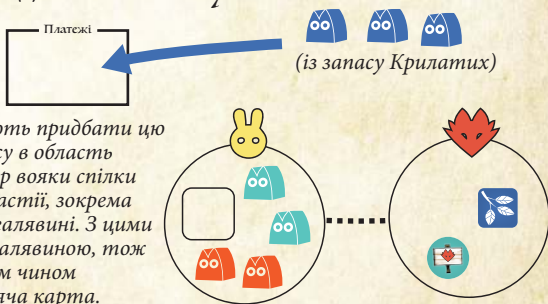
Будь-який інший гравець на початку своїх Третіх Півнів може придбати одну послугу спілки і ще по одній додатковій послугі за кожну галявину з торговельним пунктом, на якій розташований принаймні один компонент цього гравця. Покупець платить за послугу своїми вояками, переміщуючи їх зі свого запасу в область Платежі на планшеті Річкового Товариства.

- » **Карта з руки:** Покупець бере будь-яку карту з руки Річкового Товариства на свій розсуд і додає її у свою руку.
- » **Річковий транспорт:** Покупець використовує річку як стежку до кінця свого ходу.
- » **Найманці:** Упродовж Дня та Сутінків свого ходу покупець використовує вояк Річкового Товариства для володіння галявинами і ведення бою як своїх власних.

### Приклад придбання послуги

На початку Третіх Півнів свого ходу Крилаті можуть придбати до 2 послуг, оскільки вони мають компоненти на певній галявині з торговельним пунктом.

Найманці в цей хід коштують 3. Крилаті вирішують придбати цю послугу, тож вони розміщують 3 вояк зі свого запасу в область Платежі на планшеті Річкового Товариства, тепер вояки спілки до кінця ходу Крилатих вважаються вояками Династії, зокрема 2 вояки спілки, які зараз перебувають на кролячій галявині. З цими найманцями Крилаті тепер володіють кролячою галявиною, тож вони, приміром, можуть звити на ній гніздо, таким чином виконавши Указ, якщо у правій його колонці є кроляча карта.



## Треті Півні

Якщо область Платежі порожня, розмістіть туди двох вояк. Тоді, якщо ви маєте бодай один торговельний пункт на мапі, отримайте по одному ПО за кожних двох вояк в області Резерв. Врешті, перемістіть усіх вояк, які є на вашому планшеті, в область Резерв.

## День

Ви можете виконати нижченаведені дії, витративши або інвестуючи **РЕЗЕРВ** — вояк в області Резерв. Коли ви витрачаєте резерв, поверніть вояку в запас його власника. А коли інвестуєте резерв, перемістіть вояку в область Інвестиції.

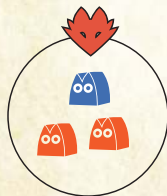
- » **Переміщення:** Інвестуйте 1 вояку з резерву і виконайте переміщення.
- » **Бій:** Інвестуйте 1 вояку з резерву і розпочніть бій.
- » **Створення:** Інвестуйте вояк із резерву і створіть карти зі своєї руки (кількість вояк із резерву має відповідати вартості створення). Замість переміщення цих вояк в область Інвестиції ви мусите розмістити їх на вільні комірки треків Торговельні пункти, які відповідають мастям вартості створення тих карт.
- » **Взяття карти:** Інвестуйте 1 вояку з резерву і візьміть карту.
- » **Вербування:** Витратьте 1 вояку з резерву і розмістіть 1 вояку із запасу на будь-яку галявину з річкою.
- » **Встановлення торговельного пункту під охороною:** Витратьте 2 вояк із резерву і розмістіть торговельний пункт та вояку на галявину. Ви повинні витратити з резерву вояк фракції, яка володіє тією галявиною. Торговельний пункт повинен відповідати масті тієї галявини. Кожна галявина може мати лише 1 торговельний пункт.

**Експорт:** Замість отримання ефекту створеної карти ви можете скинути карту і розмістити вояку в область Платежі.

**Припинення торгівлі:** якщо торговельний пункт будь-яким чином вилучають з мапи, вилучіть половину вояк зі свого резерву і поверніть той торговельний пункт у коробку. Його не можна звести знову!

### Приклад встановлення торговельного пункту під охороною

*Річкове Товариство хоче встановити торговельний пункт на цій лисячий галявині. Нею володіє Муркіза, тож Річкове Товариство мусить витратити 2 вояк Муркізи зі свого резерву.*



*Річкове Товариство розміщує лисячий торговельний пункт із воякою на обраній галявині й отримує 2 ПО.*



## Сутінки

Якщо у вашій руці виявиться більше 5 карт, скиньте зайві. Тоді можете встановити нові ціни за кожному з трьох своїх послуг, пересуваючи маркери послуг на треках Послуги на вашому планшеті.

# Механічна Муркіза

Механічна Муркіза — штучний гравець, із яким можна грати у два способи.

- » По-перше, нею можна замінити живого гравця, який грає за Муркізу, у змагальній грі на кількох гравців.
- » По-друге, з деякими незначними змінами у правилах, вона може бути суперником у соло-грі проти одного гравця або кооперативній грі за участі від двох до чотирьох гравців (див. ст. 8).





Механічна Муркіза використовує компоненти Муркізи де Котé, тож вони не можуть брати участь в одній грі одночасно.

**Незграбні лапки:** Механічна Муркіза не має руки з картами. Її не можна змусити скинути карти з руки. Якщо вам необхідно взяти карту з руки Муркізи, візьміть натомість карту із загальної колоди. Якщо вам необхідно віддати карту Муркізі, скиньте карту, а Механічна Муркіза отримуватиме 1 ПО.

**Погорда до несподіванок:** Проти Механічної Муркізи не можна зіграти карти засідки.

## Підготовка до гри

Для гри за участі Механічної Муркізи змініть кроки підготовки на такі:

- 1. Оберіть фракції.** Навмання оберіть місце для Механічної Муркізи за ігровим столом, ніби нею гратиме живий гравець. Один із гравців, який сидить поруч із Механічною Муркізою, відповідатиме за її підготовку до гри, а також за виконання її ходів. Решта правил, що стосуються Механічної Муркізи, адресовані цьому гравцю.
- 3. Роздайте карти.** Перед тим, як тасувати загальну колоду, приберіть із неї чотири карти Панування (вони не беруть участь у грі з Механічною Муркізою), а натомість додайте в колоду чотири **КАРТИ ШПИГУНІВ**. Візьміть п'ять карт (а не три) для Механічної Муркізи. Розташуйте ці п'ять карт у рядок на підставці так, щоб усі гравці бачили тільки зворот цих карт. Це **ПЛАН НАКАЗІВ** Механічної Муркізи.
- 5. Зберіть запас предметів.** Візьміть , ,  та  із запасу предметів (у верхній частині мапи) і помістіть їх в область Предмети на продаж на планшеті Механічної Муркізи.
- 7. Підготуйте фракції.** Дотримуйтесь звичайних правил підготовки Муркізи до гри, ігноруючи кроки 4 та 5 (пп. 6.3.4 та 6.3.5 «Законів Лісового Краю»). Механічна Муркіза не використовує споруди Муркізи де Котé.



## Треті Півні

Отримайте по 2 ПО за кожну підвладну вам галявину принаймні з трьома вашими вояками.

## День

Відкрийте крайню ліву карту Плану наказів, виконайте зазначені нижче дії, тоді скиньте ту карту. Переміщення і бій відбуваються на всіх галявинах, які відповідають масті карти з наказу. Вербування відбувається на тих галявинах, масть яких збігається з мастю вартості створення карти з наказу (як описано в кроці 3).

- » **Крок 1. Бій.** Розпочніть бій на кожній галявині з вашими вояками і будь-якими компонентами суперника. Якщо на галявині є компоненти кількох фракцій, оберіть захисника за пріоритетом у такому порядку: фракція з найбільшою кількістю компонентів на галявині, фракція з найбільшою кількістю переможних очок, фракція, яка має вищий пріоритет під час підготовки до гри (А, Б, В і т.д.)
- » **Крок 2. Переміщення.** Починаючи з галявини з найменшим номером в області Черговість галявин (1, 2 і т. д.) та рухаючись у бік зростання, виконайте переміщення з підвладних вам галявин, на яких є принаймні 4 ваших вояки. Під час кожного переміщення перемістіть усіх своїх вояк, окрім трьох на ваш розсуд, із початкової галявини на сусідню з найбільшою кількістю компонентів суперників. Якщо таких галявин кілька, перемістіть своїх вояк на ту з них, номер якої в області Черговість галявин найменший.
- » **Крок 3. Вербування.** Розмістіть вояк на підвладних вам галявинах, масть яких збігається з мастю вартості створення відкритої карти наказу, як зазначено нижче. Якщо карта не має вартості створення, розпочніть День спочатку, відкривши наступну карту наказу. Якщо План наказів більше не містить карт, переходьте до Сутінків.

від  до 

**1–3 однієї масті:** розмістіть стільки вояк, скільки вказано у вартості створення карти (від 1 до 3), на кожній підвладній вам галявині зазначеної масті створення.



**1 кожної масті:** розмістіть по одному вояці на кожну підвладну вам галявину.



**4 будь-якої масті:** розмістіть чотирьох вояк на галявину з Фортецею.

## Сутінки

Візьміть із колоди карти і додайте їх на підставку з правого боку, щоб у Плані наказів знову стало п'ять карт.

## Кarti шпигунів

Карт шпигунів стосуються ті самі правила, що й карт Панування, зокрема розігрування, скидання та взяття доступних карт. Але ці карти не змінюють ваших умов перемоги (їх можна використати, не маючи 10 ПО).

Якщо карта шпигуна перебуває у вашій ігровій зоні, ви можете відкрити одну карту наказу впродовж вашого Дня. Якщо масть відкритої карти наказу відповідає масті карти шпигуна, ви повинні негайно скинути карту шпигуна (у такому разі пташині карти не є джокерами). Тоді, якщо ваша карта шпигуна не була скинута, ви можете поміняти місцями будь-які дві карти наказу.



# Кооперативна гра

Ви можете грати у кооперативну гру проти Механічної Муркізи. Ви виграєте як команда, якщо кожен із гравців отримує 30 ПО раніше, ніж це зробить Механічна Муркіза. Для кооперативної гри існує дві зміни правил для Механічної Муркізи:

- » Під час Третіх Півнів Механічна Муркіза отримує ще й по 1 ПО за кожного живого гравця.
- » Механічна Муркіза вербує на всіх (навіть не підвладних їй) галявинах, масті яких відповідають масті вартості створення, незважаючи на правило, описане в кроці 3.

**Соло-гра:** Якщо ви граєте проти Механічної Муркізи сам на сам, перед початком гри вилучіть із колоди карти Лисяча послуга, Кроляча послуга та Мишача послуга.

# Кооперативна кампанія

Кілька партій кооперативної гри можна об'єднати в цілу кампанію.

Щоразу, як живі гравці виграють партію, Механічна Муркіза починає наступну партію з кількістю переможних очок, що на три більше, ніж у попередній партії, а кожен гравець починає з однією створеною картою з його ігрової зони наприкінці попередньої партії. (Приклад: Іван на цей момент виграв уже в двох партіях. Свою третю партію він розпочинає з картою Звіряча тактика, яку він створив під час першої партії і обрав для другої партії, а також з картою Кріль-штаб, яку він створив під час другої партії й обирає вже для третьої. Механічна Муркіза розпочинає третю партію вже з 6 ПО.)

# Варіанти гри

## ТРОЄ ГРАВЦІВ



## ЧЕТВЕРО ГРАВЦІВ АБО БІЛЬШЕ



Оберіть будь-яку комбінацію фракцій для трьох гравців і додайте одну, дві або три, що залишилися. Або користуйтесь рекомендованими тут комбінаціями.

## ЗА УЧАСТІ МЕХАНІЧНОЇ МУРКІЗИ

### Соло-гра





### Кооперативна гра



Для гри з трьома або чотирма живими гравцями додайте будь-яку одну або дві фракції до цих комбінацій.

### Змагальна гра

Замініть  на  у будь-якій запропонованій комбінації