

# ROOT

Hra o právu a moci v Lesní říši

# Průvodce hrou



## Obsah

Ještěří kult.....	2
Společnost Říčního lidu.....	4
Mechanická Markýza.....	6
Scénáře.....	8



# Ještěří kult



*Kult je závislý na ústním (a zobákovém) šíření svého učení a jeho nové enklávy mohou vzniknout kdekoli na mapě. Kdekoli Kult ovládá mýtiny, tam může postavit **zahrady**, které pomohou v další radikalizaci zvířat, jež zde žijí. Zatímco ostatní frakce hrají karty, aby dosáhly svých cílů, Kult koná hlavně prostřednictvím **odhazování karet** a postupného nabírání ideální skupiny následovníků. Pokud nejsou karty využity k zisku vítězných bodů, vracejí se v průběhu Večera zpět do ruky hráče za Ještěří kult. Tento trpělivý postup ztěžuje pohyb a bitvu. Tyto akce mohou být vykonány pouze radikálními stoupenci Kultu – **kultisty**.*

Zahrady Ještěřího lidu přitahují **poutníky**. Kult tedy ovládá jakoukoli mýtinu, kde má být jedinou zahradu. Tato speciální schopnost přebije dokonce vlastnost Orlů, pánu Lesa.

Pokud je frakce Kultu ve hře, jsou **všechny** odhazované a použité karty umísťovány do balíčku **ZTRACENÝCH DUŠÍ**. Na začátku tahu hráče za Kult je stanoven tzv. **ODPADLÍK**, symbol nejvíce zastoupený v balíčku Ztracených duší. Na mýtině s tímto symbolem může Kult v daném tahu provádět spiknutí se svými kultisty, které získal prostřednictvím **po-msty**: kdykoli Kult v bitvě odstraňuje bránícího bojovníka, umístí ho do prostoru pro kultisty na desce frakce.

## Rozbřesk

Prohlédněte všechny karty v balíčku Ztracených duší. Ignorujte symbol ptáků. Odpadlíkem se stává nejvíce zastoupený symbol v balíčku. Přesuňte značku Odpadlíka na desce frakce na nové pole symbolu. Pokud by se symbol neměl změnit (je tedy 2x po sobě stejný), stává se **NENÁVIDĚNÝM ODPADLÍKEM**. V tomto případě otočte žeton Odpadlíka na druhou stranu.

Poté přesuňte všechny karty z balíčku Ztracených duší do odhazovacího balíčku.

Nakonec můžete použít **KULTISTY** – bojovníky umístěné v prostoru pro kultisty na desce frakce – pro vykonání spiknutí. Pokud je Odpadlík nenáviděný, stojí všechna spiknutí o jednoho kultistu méně.

- » **Křížová výprava:** Použijte dva kultisty pro zahájení bitvy na mýtině Odpadlíka nebo se pohybujte z mýtiny Odpadlíka. Pak, pouze pokud budete chtít, zahajte bitvu na cílové mýtině.
- » **Konvertování:** Použijte dva kultisty pro odstranění nepřátelského bojovníka z mýtiny Odpadlíka a poté sem umístěte svého bojovníka.
- » **Posvěcení:** Použijte tři kultisty pro odstranění nepřátelské stavby z mýtiny Odpadlíka a pak sem umístěte zahradu.

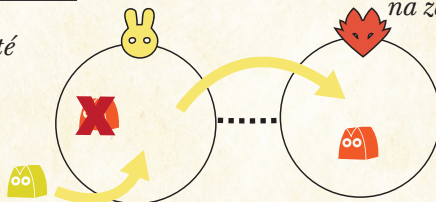


## Příklad kultistů

Na počátku Rozbřesku má Kult čtyři kultisty. Odpadlíkem jsou zajíci.



Nejprve jsou použiti dva kultisté pro konvertování Markýzina bojovníka na zaječí mýtině. Bojovník je odstraněn a je sem umístěn bojovník Kultu.



Poté jsou použiti dva kultisté pro křížovou výpravu s bojovníkem na zaječí mýtině. Kult se rozhodne přesunout bojovníka na vedlejší mýtinu a bojovat zde s Markýzou.

## Bílý den

Odhalte libovolný počet karet z ruky a proveďte za každou kartu jeden rituál, jak je uvedeno níže. Odhalené karty nelze použít během dne k žádnému jinému účelu.

**Nesnášenlivost s ptáky:**  
Karty se značkou ptáka neplatí jako univerzální symbol (tedy jako žolík) při provádění rituálu!

- » **Stavba:** Odhalte kartu mající shodný symbol s mýtinou, kterou ovládáte. Na mýtinu umístěte zahradu.
- » **Verbování:** Odhalte kartu a umístěte bojovníka na mýtinu se shodným symbolem.
- » **Obětování:** Odhalte ptačí kartu a umístěte bojovníka do prostoru pro kultisty na desce frakce.
- » **Zisk vítězných bodů:** Odhalte a použijte kartu (umístěte ji do balíčku Ztracených duší) a přičtěte si tolik vítězných bodů, kolik odpovídá prázdné pozici nejvíce vpravo na stupnici zahrad na desce frakce se shodným symbolem, jaký má použitá karta.

## Večer

Všechny odhalené karty si vezměte zpět do ruky.

Poté můžete vyrobit karty tak, že použijete zahrady, které mají shodný symbol se symbolem Odpadlíka.

Nakonec táhněte tolik karet, kolik je odkrytý bonus na stupnici zahrad na desce frakce plus jedna. Pokud máte poté v ruce více karet než pět, přebytečné odhodte.





# Společnost Říčního lidu



Jakmile se rozšířila zpráva, že Lesní říše u Velkého jezera je na pokraji všeobecné války, Společnost Říčního lidu urychleně povolala své úředníky, aby na místě zajistili obchod. Prostřednictvím nákupu služeb ostatními frakcemi bude Společnost schopna dále upevnit své obchodní zájmy výstavbou **obchodních stánků** po celém Lese. Výstavba obchodních stánků je jedním ze způsobů, jak získávat vítězné body. Stejně důležité jsou **dividendy**, které může Společnost vytižit ze svého bohatství.

Říční lidé jsou výborní **plavci**, řeka je pro ně totéž co cesta. Mohou se pohybovat mezi mýtinami, které jsou spojené řekou, bez ohledu na to, kdo ovládá výchozí či cílovou mýtinu.

## Služby

Společnost Říčního lidu je obchodní frakce, která poskytuje **SLUŽBY** ostatním hráčům. Cenu za své služby nastavuje v průběhu Večera.

**Na prodej:** Karty v ruce hráče za Společnost Říčního lidu jsou vždy vyloženy nad deskou frakce a jsou všem známé.

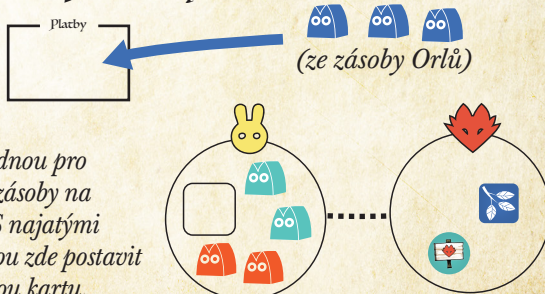
Jakýkoli jiný hráč může na začátku Rozbřesku zakoupit jednu službu Společnosti Říčního lidu. Další službu může nakoupit za každou mýtinu, kde má jeho frakce nějakou komponentu a zároveň je na ní umístěno obchodní stánkové místo. Kupec za služby zaplatí tak, že vezme své bojovníky ze zásoby a umístí je do prostoru plateb na desce frakce Společnosti.

- » **Karty v ruce:** Kupec si vezme jednu z karet v ruce hráče Společnosti Říčního lidu a přidá si ji mezi své karty.
- » **Říční čluny:** Kupec používá řeku jako cestu do konce svého tahu.
- » **Žoldáci:** V průběhu Bílého dne a Večera tohoto tahu používá kupec bojovníky Společnosti Říčního lidu, jako by byli jeho vlastní (jak pro účel ovládnutí, tak pro bitvu).

## Příklad nákupu služby

Na počátku své fáze Rozbřesku si Rody Orlího hnízda mohou nakoupit až dvě služby, protože mají své herní komponenty na jedné mýtině s obchodním stánkem.

Současná cena služby Žoldáci je 3. Orli se rozhodnou pro nákup. Přemístí tedy své tři bojovníky z vlastní zásoby na desku frakce Říčního lidu na místo pro platby. S najatými žoldáky nyní Orli ovládají zaječí mýtinu a mohou zde postavit hrad za předpokladu, že mají ve výnosu správnou kartu.





## Rozbřesk

Pokud je prostor pro umístování plateb na desce frakce prázdný, umístěte zde své dva bojovníky. Poté si přičítejte jeden vítězný bod za každé dva zdroje (*bojovníci na místě zdrojů*), ale pouze pokud máte umístěno alespoň jedno obchodní stanoviště na mapě. Nakonec přemístěte všechny bojovníky na vaši desce frakce na místo zdrojů.

## Bílý den

Akce můžete vykonávat použitím nebo vyhrazením zdrojů-bojovníků na místě zdrojů na desce frakce. Jakmile zdroj použijete, vraťte figuru použitého bojovníka do zásoby jeho majitele. Pokud zdroj vyhradíte, přemístěte figuru na místo pro vyhrazené zdroje.

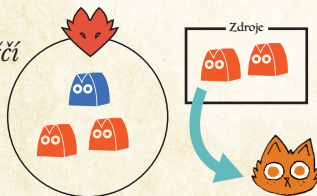
- » **Pohyb:** Vyhradte zdroj pro vykonání pohybu.
- » **Bitva:** Vyhradte zdroj pro zahájení bitvy.
- » **Výroba:** Vyhradte zdroje pro výrobu karty z ruky. Namísto přemístění bojovníků na pozici pro vyhrazené zdroje je umístěte na prázdná místa na stupnici obchodních stanovišť na desce, která se symbolem shodují s výrobní cenou karty.
- » **Tažení karty:** Vyhradte zdroj pro tažení další karty z dobíracího balíčku.
- » **Verbování:** Použijte zdroj pro umístění bojovníka na kteroukoli mýtinu s řekou.
- » **Založení obchodního stanoviště s posádkou:** Použijte dva zdroje pro umístění obchodního stanoviště a bojovníka na mýtinu. Musíte použít právě takové zdroje (bojovníky), které odpovídají hráči, jenž ovládá zvolenou mýtinu. Na každé mýtině se může nacházet pouze jedno obchodní stanoviště.

**Vývoz:** Namísto zisku efektu vyrobené karty můžete vyrobenou kartu odhodit a umístit svého bojovníka na pozici pro platby na desce frakce.

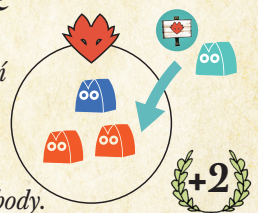
**Přerušení obchodu:** Kdykoli je odstraněno obchodní stanoviště, musíte odstranit polovinu svých zdrojů. Žeton obchodního stanoviště vraťte do krabice. Nelze ho znovu postavit!

### Příklad založení obchodního stanoviště

*Říční lid chce založit obchodní stanoviště na liščí mýtině. Mýtinu ovládá Markýza, a tak musí být zapláceno použitím dvou Markýzinyých zdrojů.*



*Hráč Říčního lidu umístí liščí obchodní stanoviště se svým bojovníkem na zvolenou mýtinu a získá dva vítězné body.*



## Večer

Pokud máte v ruce více než pět karet, přebytečné odhodte. Poté můžete stanovit cenu pro své služby posunutím žetonů na příslušných ukazatelích ceny služeb.



# Mechanická Markýza

Mechanická Markýza je hrou ovládaný hráč, který může být použitý dvěma způsoby.

- » Zprv se hry může účastnit více hráčů a nahradit hráče za Markýzu.
- » Zadruhé může Mechanická Markýza být, při lehce pozměněných pravidlech, protivníkem v kooperativní hře pro jednoho až čtyři hráče (strana 8).





Mechanická Markýza využívá herní komponenty Markýzy z Kocourova. Do jedné hry tedy nelze začlenit mechanickou a lidskou Markýzu.

**Špatná manuální zručnost:** Mechanická Markýza nemá karty v ruce. Nelze ji tedy donutit, aby nějakou kartu odhodila. Pokud máte táhnout kartu z její ruky, namísto toho táhněte kartu z balíčku. Pokud byste jí naopak měli nějakou kartu dát, kartu odhodte a Mechanická Markýza si přičte jeden vítězný bod.

**Nesnáší překvapení:** Proti Mechanické Markýze nemohou být zahrány karty přepadení.

## Příprava hry

Pokud chcete využít Mechanickou Markýzu, pozměňte příslušné body přípravy hry.

- 1. Výběr frakce.** Přidělte Mechanické Markýze náhodné pořadí v rozsazení hráčů, jako by to byl lidský protivník. Jeden z hráčů v její blízkosti bude odpovědný za její přípravu hry a vykonávání jejich tahů. Zbytek pravidel je psán z pohledu tohoto hráče.
- 3. Rozdejte karty.** Než karty zamícháte, odstraňte z balíčku čtyři karty dominance a naopak přidejte čtyři **KARTY ŠPEHŮ**. Pro Markýzu táhněte pět karet namísto tří. Vyrovnějte Markýziny karty do stojánku na karty tak, že hráči mohou vidět pouze jejich zadní stranu. Toto tvoří tzv. **ŘADU PŘÍKAZŮ** Mechanické Markýzy.
- 4. Vytvořte zásobu předmětů.** Vezměte , ,  a  ze zásoby a umístěte je na pole předmětů na prodej na desce Mechanické Markýzy.
- 7. Připravte frakce.** Postupujte dle pravidel přípravy frakce Markýzy z Kocourova. Přeskočte ale bod 4 (6.3.4) a 5 (6.3.5). Mechanická Markýza nepoužívá Markýziny stavby.

## Rozbřesk



Přičte si dva vítězné body za každou mýtinu, kterou ovládáte a kde máte alespoň tři bojovníky.





## Bílý den

Odkryjte kartu nejvíce nalevo z řady příkazů Mechanické Markýzy a postupujte následovně: Pohyb a boj se odehraje na všech mýtinách, které mají stejný symbol jako odkrytá karta příkazu. Verbování proběhne na mýtinách na základě výrobní hodnoty odkryté karty příkazu tak, jak je popsáno v kroku 3. Po vykonání popsanych tří kroků se karta odhodí.

- » **Krok 1: Bitva.** Začněte bitvu na všech mýtinách, kde jsou vaši bojovníci a nějaká herní komponenta soupeře. Pokud se na mýtině nachází více frakcí protivníků, vyberte obránce v tomto pořadí: nejvíce herních komponent na mýtině, poté nejvíce vítězných bodů, poté pořadí při přípravě hry (A, B, C, atd.).
- » **Krok 2: Pohyb.** Počínaje mýtinou s nejnižší hodnotou dle vyobrazeného schématu pořadí mýtin vykonajte pohyb z mýtiny, kterou ovládáte a kde jsou čtyři a více vašich bojovníků. Pro každý pohyb pohněte všemi bojovníky kromě tří, které ponecháte na výchozí mýtině. Cílem pohybu je sousední mýtina s největším počtem nepřátelských komponent, v případě remízy rozhodne nižší pořadí na schématu pořadí mýtin na desce frakce. Poté pokračujte další mýtinou v pořadí.
- » **Krok 3: Verbování.** Umístěte bojovníky na mýtiny, které ovládáte, na základě výrobní ceny odkryté karty příkazu, jak je ukázáno níže. Pokud karta žádnou výrobní cenu nemá, vykonajte fázi Bílého dne znovu od začátku, odkrytím další karty příkazu v pořadí. Pokud již žádná taková karta ve stojánku není, pokračujte Večerem.

 až  **1–3 stejné symboly:** Umístěte tolik bojovníků, kolik je zobrazená výrobní cena na každou mýtinu, kterou ovládáte, se shodným symbolem.

 **1 od každého symbolu:** Umístěte jednoho bojovníka na každou mýtinu, kterou ovládáte.

 **4 jakékoli symboly:** Umístěte čtyři bojovníky na mýtinu s pevností.

## Večer

Táhněte karty, které přidávejte napravo ke zbylým kartám příkazů, dokud jich opět nebude 5.

## Karty špehů

Karty špehů používají stejná pravidla jako karty dominance pro použití, odhození a sebrání dostupných karet, ale nemění podmínky vítězství. Pokud máte ve svém prostoru umístěnou kartu špeha, můžete se ve své fázi Bílého dne podívat na jednu kartu příkazu Markýzy. Pokud má odhalená karta shodný symbol s vaší kartou špeha, musíte kartu špeha okamžitě odhodit – pro tento účel není symbol ptáka žolík. Pokud vaše karta špeha nebyla odhozena, můžete jakékoli dvě karty v řadě příkazů Markýzy prohodit.





# Kooperativní hra

Můžete hrát kooperativní hru proti Mechanické Markýze. Jako tým vyhrajete pouze tehdy, pokud každý hráč získá 30 vítězných bodů dříve, než dosáhne 30 vítězných bodů Mechanická Markýza. Mechanická Markýza má dvě pozměněná pravidla:

- » Během Rozbřesku získává Mechanická Markýza navíc jeden vítězný bod za každého lidského protihráče.
- » Mechanická Markýza verbuje na všech mýtinách, jejichž symbol se shoduje se symbolem výrobní ceny karty, bez ohledu na to, zda danou mýtinu ovládá, či ne.

**Samostatné hraní:** Pokud hrajete sami proti Mechanické Markýze, odstraňte z balíčku karet karty Liščí přízeň, Zaječí přízeň a Myši přízeň.

# Kooperativní kampaň

Kooperativní hry mohou být navázané na sebe v celkovou kampaň. Kdykoli se hráčům podaří společně vyhrát, začne Mechanická Markýza příští hru s dalšími třemi vítěznými body náskoku. Naopak každý hráč si na začátku hry ponechá další jednu vyrobenou kartu z těch, se kterými zakončil hru předešlou. (Příklad: David vyhrál poslední dvě hry. Na počátku třetí hry si vezme kartu Drsná taktika, kterou vyrobil v průběhu první hry a ponechal si ji do hry druhé, a kartu Velitel vojsk, kterou vyrobil v průběhu druhé hry. Markýza začne hru se šesti vítěznými body.)

# Scénáře

## TŘI HRÁČI



## ČTYŘI A VÍCE HRÁČŮ



Použijte doporučené složení frakcí pro 3 hráče a přidejte libovolnou jednu, dvě nebo tři frakce; případně použijte vyobrazené doporučené kombinace.

## HRA S MECHANICKOU MARKÝZOU

### Samostatná hra



### Kooperativní hra



Pokud hrajete se třemi či čtyřmi lidskými hráči, přidejte k vyobrazeným kombinacím libovolnou jednu nebo dvě frakce.

### Kompetitivní hra

Vyměňte za pro jakoukoli doporučenou kombinaci frakcí.