

ROOT

Hra o právu a moci v Lesní říši

Průvodce hrou

Obsah

Úvod	2
Návod	3
Příprava hry	4
Herní mapa	5
Karty	6
Boj.....	8
Markýza z Kocourova.....	10
Rody Orliho hnízda.....	12
Lesní aliance	14
Tulák	17
Karty dominance	21
Scénáře.....	22
Zimní mapa	23

Úvod

ROOT je svižná hra plná dobrodružství a boje. Budete hrát za jednu ze čtyř frakcí (s rozšířením až ze šesti), které soupeří o to, kdo se stane právoplatným vládcem Lesní říše.

Hraní hry

Každý tah hráče je rozdělen do tří fází: **ROZBŘESK**, **BÍLÝ DEN** a **VEČER**. Jakmile jeden hráč odehraje tyto tři fáze, jeho tah končí a další hráč po jeho levici pokračuje svým tahem. Tři herní fáze jsou podrobně popsány na desce frakce každého hráče.



Vítězství a získání vítězných bodů

Zvítězit lze jedním ze dvou způsobů: buď získat 30 vítězných bodů, nebo zahrát a splnit podmínky karty dominance. Karty dominance nelze zahrát v počátečních fázích hry, můžeme na ně tedy nyní zapomenout a vrátíme se k nim později – detailněji jsou popsány na straně 21.

Ve hře ROOT hrajete za jednu ze čtyř frakcí. Každá získává vítězné body jinak.



Dobytelka Markýza z Kocourova si nepřeje nic jiného než podrobit si Lesní říši a využít veškeré její zdroje coby palivo své ekonomické a vojenské mašinerie. Body získává za stavbu.



Pyšné Rody Orlího hnízda by rády obnovily zašlou slávu své aristokracie a vyraly tak Lesní říši ze spárů Markýzy. Body získávají za výstavbu a za ochranu hradů.



Povýšená Lesní aliance si přeje spojení všech tvorů Lesa a společné povstání proti utlačovatelům. Body získává za rozšiřování řad sympatizantů se svou myšlenkou napříč Lesní říší.



Lstivý Tulák si přeje získat slávu či šířit děs uprostřed doutnajícího konfliktu. Body získává díky plnění úkolů pro ostatní tvory Lesní říše a za pomoc či školení ostatním frakcím.

Dále se v průvodci dozvíte více o každé frakci i to, jakými způsoby získávají vítězné body.

Návod

Pokud se vaše herní skupina učí hraním a chce naskočit do hry ROOT co nejrychleji, bez dlouhého studování pravidel, můžete použít náš komentovaný návod, jak je popsán níže. **Tuto stránku přeskočte, pokud se nejprve chcete dozvědět něco o pravidlech a až pak začít hrát.** I když využijete tento návod, měl by ve vaší skupině být někdo, kdo si průvodce hrou přečte, než se sejdete ke hře samotné. Předpokládáme, že touto osobou jste právě vy.

Příprava

Příprava hry probíhá podle popisu na následující straně. Nicméně vy, jakožto hráči, kteří se hrou teprve začínají, provedte v postupu na následující straně tyto změny:

- 1[☞] Kolem stolu posadte hráče v následujícím pořadí: Markýza, Orli, Aliance a Tulák. Kromě herní desky dané frakce obdrží každý hráč **kartu návodu** pro svou frakci.

- 3[☞] Pro každého hráče **nerozdávejte** 3 karty. Namísto toho najděte karty, které specifikuje karta návodu vaší frakce.

- 7[☞] Postupujte podle přípravy hry na vaší kartě návodu, **ne** podle zadní strany desky vaší frakce. Všichni si připravují hru zároveň, nikoli v pořadí frakcí.

Hraní

Jakmile začnete hrát, vezme si hráč za Markýzu samostatnou stránku komentovaných tahů a při vykonávání jednotlivých akcí bude pro ostatní nahlas číst text v části pro Markýzu. Jakmile dokončí svůj tah, předá stránku dalšímu hráči v pořadí a ten provede svůj tah s podobným komentářem. Jakmile se vystřídají všichni hráči během prvního tahu, otočte stránku komentovaného hraní na druhou stranu a pokračujte tahem druhým.

Během komentovaného hraní se hráči samozřejmě mohou ptát. Měli byste být schopni jim odpovědět na dotazy ohledně společných mechanismů hry, jako jsou pohyb či boj, s využitím tohoto průvodce. Pokud bude někoho zajímat cokoli, co se týká jeho frakce, odkažte je na jejich desku frakce, kde by měly být odpovědi na tyto otázky. Neděste se, pokud se hra zadržává při hlubším vysvětlování bojů či výroby. Většinou hráčů se hra ROOT nejlépe učí prostým hraním. Po pár kolech bude vše plynout bez problémů.



Karta návodu



Stránka s komentovaným hraním

Příprava hry

Pokud hrajete pouze ve třech, nepoužívejte Tuláka. Pokud pouze ve dvou, odstraňte i Alianci. Jiné vhodné kombinace frakcí a počtu hráčů jsou popsány na straně 22.

- 1 **Zvolte si frakci.** Každý hráč si vezme desku své frakce a další herní komponenty.

Zadní strana každé desky popisuje všechny komponenty frakce a základy hraní.



- 2 **Nastavte ukazatel bodů.** Umístěte žeton každé frakce na počítadlo vítězných bodů na pole „0“.



- 3 **Rozdejte karty.** Zamíchejte balíček společných 54 karet a každému hráči rozdejte 3 karty.

Nesmíchejte společné karty s kartami, které jsou specifické pro některou z frakcí (jsou popsány na zadní straně desky frakce).



- 4 **Umístěte ruiny.** Čtyři žetony ruin umístěte na mapu na pole označená „R“.



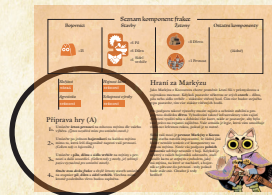
- 5 **Vytvořte zásobu předmětů.** Vezměte 12 žetonů předmětů, které jsou vyobrazeny napravo, a umístěte je na příslušná pole u horního okraje mapy.



- 6 **Umístění ostatních komponent.** Rozdejte 16 karet přehledů jednotlivých frakcí a poblíž všech hráčů umístěte dvě kostky.



- 7 **Příprava frakce.** Hráči v pořadí frakcí (Markýza, Orli, Aliance, Tulák) provedou přípravu pro svou frakci tak, jak je popsáno v kapitole Příprava hry na zadní straně desky frakce.



Herní mapa

Většina akcí ve hře ROOT se odehrává na mapě Lesní říše, která se skládá z 12 MÝTIN propojených CESTAMI.

Některými mýtinami protéká řeka. Řeku využijete, pouze pokud je ve hře Říční lid – frakce z rozšíření ke hře ROOT.

Pohyb po mapě

Můžete se pohybovat z mýtiny na mýtinu. V rámci pohybu můžete přesunout jakékoli množství bojovníků mezi dvěma mýtinami spojenými cestou.

Prostor na mapě, který je ohraničený cestami, je les. Do lesa smí vstoupit pouze Tulák.

Pro pohyb je nutné, abyste **OVLÁDALI** mýtinu, z níž odcházíte nebo na niž vcházíte.

Ovládáte právě tu mýtinu, ve které máte nejvíce **bojovníků a staveb**. Pokud dochází k remíze s jiným hráčem, neovládá mýtinu nikdo.

Mnoho dalších akcí ve hře ROOT je závislých na ovládnání mýtiny.



Bojovníci

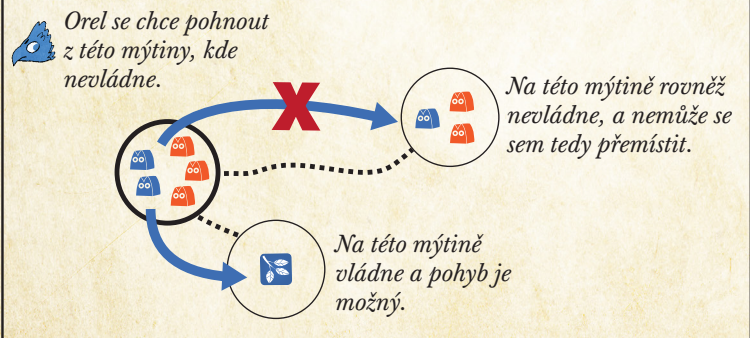


Stavby



Žetony

Příklad pohybu



Mýtiny

Každá z mýtín na mapě má od jedné do tří **POZIC**, kam se pokládají žetony **STAVEB**, které umísťují hráči. Pokud už mýtina nemá žádnou volnou pozici, nemůže být další stavba umístěna.



Pozice, kde je žeton ruin, nemůže být nahrazena stavbou, dokud Tulák ruiny neprozkoumá. Pokud ve hře Tulák vůbec nevystupuje, jsou tyto pozice blokovány po celou hru ruinami.



Ačkoli jsou obě pozice na této mýtině obsazené, lze zde umísťovat žetony.

Každá mýtina obsahuje navíc **SYMBOL**: lišku, zajíce či myš. *Symbol znázorňuje, jaká komunita zvířat zde přebývá.*

Symbol mýtiny je vyjádřen jak obrázkem samotným, tak barvou stromů.

Karty

Během hraní si budete brát karty ze společného balíčku do ruky a mnoho akcí bude vyžadovat použití některé karty. *Použití karty symbolizuje přivolání zvířat, aby pro vás udělala nějakou práci či laskavost nebo aby zprostředkovala dohodu.*

Stejně jako mýtiny mají karty svůj **SYMBOL**. Vedle symbolu lišky, zajíce a myši obsahují karty ještě čtvrtý symbol, **PTÁKA**.



Ptáci jsou žolíci: Ptáci žijí vysoko ve stromové Lesní říši a jejich kartu můžete považovat za lišku, zajíce či myš. Ačkoli pokud musíte zahrát přímo kartu ptáka, nemůžete ji nahradit jiným symbolem.

Příklad shody

Řekněme, že chcete provést akci na liščí mýtině.



*Pokud akce vyžaduje, abyste zahráli **shodnou** kartu, musíte použít kartu se symbolem lišky nebo ptáka, protože pták je univerzální symbol (žolíci).*



NEBO



Výroba karet

Většina karet má ještě jedno využití – můžete **VYROBIT** kartu a získat tak efekt vyobrazený na spodním okraji.

Abyste vyrobili kartu, musíte aktivovat **VÝROBNÍ PROSTŘEDKY** na mýtinách vyobrazených v levém dolním rohu karty. (Aktivovaný výrobní prostředek můžete označit otočením jeho žetonu.)

Každý výrobní prostředek můžete aktivovat pouze jednou za tah. Každá frakce pak disponuje jinými výrobními prostředky.

Výrobní prostředky



Markýza vyrábí pomocí dílen.



Aliance vyrábí pomocí sympatie.



Orli vyrábějí pomocí hřadů.



Tulák vyrábí pomocí kladiv.



Pokud karta poskytuje okamžitý efekt, ihned jej uplatněte a kartu odhodte.

Okamžitý efekt Okamžitý efekt většinou znamená, že si vezmete určitý **PŘEDMĚT** ze zásoby na mapě a umístíte ho do pole pro vyrobené předměty na vaší desce frakce.



Kdykoli se vám podaří nějaký předmět vyrobit, získáváte vítězné body, jak je uvedeno na kartě!

Pokud již v zásobě není předmět, který chcete vyrobit, výroba **nemůže** být provedena.



Trvalý efekt

Pokud karta poskytuje **TRVALÝ EFEKT**, zasuňte vrchní část vyrobené karty pod vaši desku frakce tak, aby byl vidět pouze text trvalého efektu.

Nemůžete vyrobit dvě karty se stejným trvalým efektem (se stejným názvem).

Příklad výroby



Markýza by ráda vyrobila **Ošuntělý vak**, což stojí jednu myš.



Markýza vyrábí pomocí aktivace dílen.

Bílý den

1x Výroba použitím dílen.

Na mapě má Markýza dvě liščí dílny a dvě myši.



Markýza tedy může aktivovat jednu z těch myšič, aby kartu vyrobila!



Vezme si žeton příslušného předmětu ze společné zásoby a přičte si jeden vítězný bod. Karta je odhozena.

Boj

BOJUJETE, abyste odstranili komponenty ostatních hráčů z mapy.

Boj se uskuteční tak, že vyberete mýtinu, kde máte nějaké bojovníky. Vy jste útočník a jedna vámi vybraná frakce s komponenty na stejné mýtině je obránce.

OBECNĚ MÁ BITVA DVĚ ČÁSTI:

- » **Nejprve se hodí dvěma kostkami.** Útočník udělí tolik zásahů, kolik činí vyšší hodnota z obou kostek, a obránce udělí tolik zásahů, kolik je nižší hodnota z obou kostek. Žádný z hráčů však nemůže udělit více zásahů, než kolik má na mýtině bojovníků.
- » **Poté se odstraňují komponenty.** Hráči odstraňují komponenty zároveň. Hráč, který utrpí zásah, sám vybírá, co odstranit. Musí však nejprve odstranit všechny bojovníky na mýtině, kde se koná bitva, a až poté může odstraňovat své stavby a jiné žetony.



Kdykoli se vám podaří odstranit nepřátelskou stavbu nebo jiný žeton – i mimo bitvu –, získáváte vítězný bod!

Dodatečné zásahy

Některé efekty vám umožní udělit **DODATEČNÉ ZÁSAHY**.

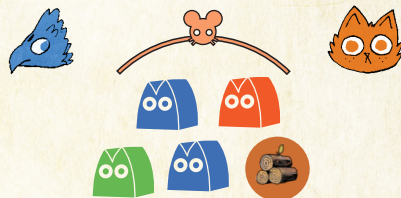
Dodatečné zásahy symbolizují převahu, taktiku či velení. Zároveň nejsou omezeny počtem bojovníků na mýtině. Jeden bojovník tedy může udělit i několik zásahů.

8

Pokud obránce nemá na mýtině, kde probíhá bitva, žádné bojovníky, je **BEZBRANNÝ** a útočník mu udělí jeden dodatečný zásah.

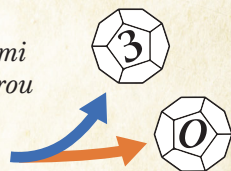
Příklad bitvy

Orli zaútočí na Markýzu.



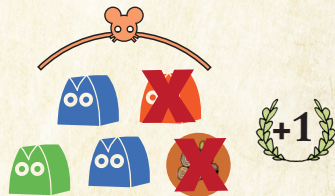
První...

Orli házejí kostkami a coby útočník berou vyšší hodnotu.



Pak...

Obě strany ušetřují zásahy. Orli mají pouze dva bojovníky, a mohou tedy udělit maximálně dva zásahy. Markýza udělí nula zásahů.



Markýza vrací dvě své komponenty do zásoby a Orli si přičtou jeden vítězný bod za odstranění žetonu dřeva.

Karty přepadení

Těsně před tím, než se v bitvě hází kostkami, může obránce zahrát **KARTU PŘEPADENÍ**, která obsahuje stejný symbol, jako má mýtina, kde probíhá bitva. Tímto udělí **okamžitě** dva zásahy.

Vzhledem k tomu, že zásahy z přepadení se udělují okamžitě, může být snížen maximální počet zásahů, které může útočník udělit.

Pokud obránce zahraje kartu přepadení, může útočník zmařit přepadení tím, že zahraje rovněž kartu přepadení se shodným symbolem.

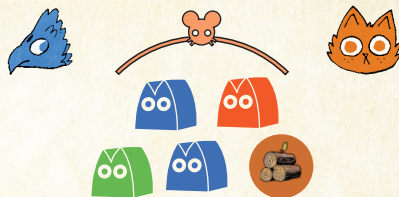
Stejně jako dodatečné zásahy nejsou zásahy z přepadení omezeny počtem útočnicků na mýtině.

Kartu přepadení můžete zahrát, dokonce i když jste **BEZBRANNÍ!** Pokud tedy máte kartu přepadení, nebojte se nalákat nepřítele do míst, kde se zdáte být bezmocní.

Pokud přepadení odstraní všechny bojovníky útočníka, bitva okamžitě končí.

Příklad přepadení

Orli zaútočí na Markýzu.

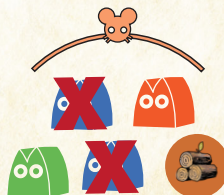


Ale...

Markýza zahraje ptáci kartu přepadení. Symbol ptáka je univerzální, a lze ho tedy použít na myši mýtině.



Orli nemohou zmařit přepadení a musejí si odebrat dva bojovníky – přemístí je do zásoby. Bitva končí.



Markýza z Kocourova



Markýza z Kocourova zabrala Lesní říši a chce ji proměnit v průmyslovou a vojenskou mocnost. Kdykoli Markýza postaví některou ze svých staveb – dílnu, pilu nebo sídlo verbíře –, získá vítězný bod. Čím více staveb stejného typu postaví, tím víc získá vítězných bodů. Aby Markýza tak velkou výstavbu zvládla, musí zajistit, spravovat a udržet velkou a stálou dodávku dřeva.

Pokud je na mapě umístěna **pevnost Markýzy**, propůjčuje frakci dvě speciální vlastnosti. Zaprvé: nikdo kromě Markýzy nemůže umísťovat herní komponenty na mýtiny se žetonem pevnosti (umístit není to samé jako pohnout se na mýtinu!). Dále: kdykoli je z mapy odstraněn jakýkoli počet bojovníků Markýzy, může povolát **polní nemocnici** tak, že použije kartu se symbolem mýtiny, na které se bojovníci nacházeli. Odstraněný počet bojovníků je pak umístěn na mýtinu s pevností.

Rozbřesk

Umístěte po jednom žetonu dřeva ke každé pile.

Bílý den

Nejprve můžete vyrobit jakékoli karty, které máte v ruce, prostřednictvím dílen. Poté můžete vykonat až tři z následujících akcí.

- » **Bitva:** Zahájit bitvu.
- » **Pochod:** Uskutečnit dva pohyby.
- » **Verbování:** Umístit jednoho bojovníka do každého sídla verbíře. Tuto akci můžete vykonat pouze jednou za tah.
- » **Stavba:** Umístit jednu stavbu na mýtinu, kterou ovládáte, tak, že zaplatíte tolik dřeva, kolik činí výrobní hodnota stavby. Lze zaplatit jakýmkoli dřevem z mýtiny, která je spojena s místem stavby sítí vámi ovládaných mýtin (včetně té se dřevem). Při umístění stavby dostanete tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno na vaší desce frakce na odkrytém poli stupnice.
- » **Přesčas:** Zahrajete kartu se shodným symbolem, jako má mýtina s pilou, a umístíte do ní jeden žeton dřeva.

Najmutí jestřábů: Po vykonání tří akcí lze vykonat i akci další za cenu odhození ptačí karty. Toto lze opakovat, kolikrát chcete, v poměru jedna akce za každou ptačí kartu.

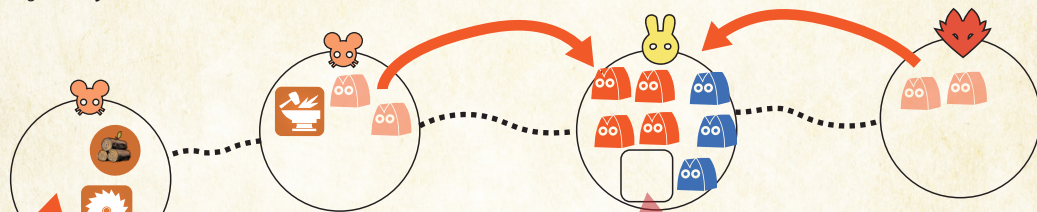
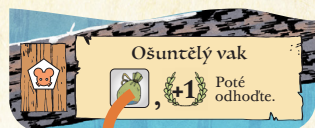
Pokud není uvedeno jinak, lze výše uvedené akce provádět v libovolném pořadí a kolikrát chcete.

Příklad Bílého dne

Nejprve se Markýza rozhodne vyrobit Ošuntělý vak. Aktivuje tedy myši dílnu. Přičte si jeden vítězný bod a vyrobený předmět umístí do pole předmětů na desce frakce.

Poté začne vykonávat své akce: Nejprve zahraje akci pochod, což jí umožní dva pohyby.

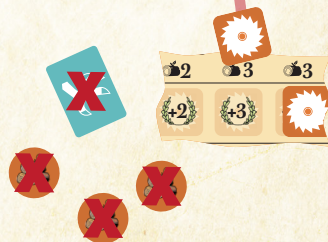
Přesune dva bojovníky z myši mýtiny, kterou ovládá, na zaječí mýtinu, kterou neovládá.



Jako druhý pohyb přesune další dva bojovníky na zaječí mýtinu, kde má nyní převahu a ovládá ji.

Jako druhou a třetí akci vykoná dvakrát za sebou akci přesčas. Zahraje karty se symbolem myši a ptáka a přidá si extra dřevo na myši mýtinu s pilou.

Ačkoli již Markýza zahrála své tři akce, pokračovala by ráda dál. Zahraje tedy ptačí kartu, aby dostala akci navíc (Najmutí jestřábů). S pomocí této akce se rozhodne stavět. Vzhledem k tomu, že se jí podařilo ovládnout zaječí mýtinu, může na jedné z volných pozic stavět. Další pila, kterou postaví, stojí tři dřeva. Vezme tedy tři žetony z přilehlé myši mýtiny a postaví novou pilu. Za to obdrží tři vítězné body.



Večer

Táhněte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý odkrytý symbol dodatečné karty na stupnici staveb. Pokud poté máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zůstalo pět.

Většina ostatních frakcí doplňuje a odhazuje karty během večerní fáze úplně stejným způsobem.

Rody Orlího hnízda



Rody Orlího hnízda touží po obnově svého někdejšího postavení a velikosti znovuosídlením lesních mýtin. V průběhu Večera získávají Orli vítězné body podle počtu **hřadů** na mapě. Čím více hřadů je, tím více bodů získají. Orli jsou vázáni svým královským **výnosem** – stále rostoucím souborem akcí vyhlášených orlím **vůdcem**. Každé kolo musejí vykonat všechny své akce dané výnosem, jinak zavládne **chaos**.

Orli jsou **pány lesa**. Ovládají mýtiny i v případě remízy v počtu přítomných bojovníků a staveb hráče. Jejich **pohrdání obchodem** se však projevuje nižším ziskem vítězných bodů při výrobě předmětů.

Rozbřesk

Do výnosu **musíte** přidat jednu nebo dvě karty. Pouze jedna z nich může být ptačí.

Bílý den

Nejprve můžete vyrobit jakékoli množství karet s využitím hřadů.

Poté **musíte** splnit výnos počínaje sloupcem nejvíce nalevo a pokračovat směrem doprava. V jednotlivých sloupcích můžete jednotlivé karty vyřešit v jakémkoli pořadí.

Za každou kartu v daném sloupci musíte vykonat akci určenou sloupcem na takové mýtině, která se symbolem shoduje s kartou. Čtyřem sloupcům ve výnosu odpovídají tyto akce:

- » **Verbování:** Umístění bojovníka na mýtinu s hřadem se shodným symbolem.
- » **Pohyb:** Přesun alespoň jednoho bojovníka z mýtiny se shodným symbolem.
- » **Bitva:** Zahájení bitvy na mýtině se shodným symbolem.
- » **Stavba:** Umístění hřadu na mýtinu se shodným symbolem. Mýtinu musíte ovládat, musí mít volné místo pro stavbu a nesmí na ní v tu chvíli být postavený žádný hřad.

Večer

Nejprve si přičtete tolik vítězných bodů, kolik zobrazuje prázdné pole nejvíce vpravo na stupnici hřadů.

Poté táhněte tolik karet, kolik je nezakrytý bonus na stupnici hřadů plus jedna. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, přebytečné odhodte.

Nouzové rozkazy: Pokud na začátku Rozbřesku nemáte žádnou kartu v ruce, jednu táhněte.

Nový hřad: Pokud nemáte žádné hřady, umístěte jeden hřad a tři bojovníky na mýtinu s nejnižším počtem bojovníků.



Chaos

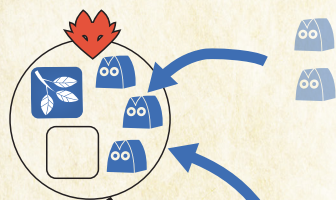
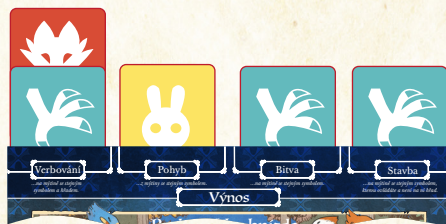
Pokud z jakéhokoli důvodu nemůžete vykonat některou z akcí ve výnosu, nastane **CHAOS**. Postupujte následovně:

- » **Vaše zřízení bylo poníženo.** Odečtete si jeden vítězný bod za každou ptačí kartu ve výnosu.
- » **Poté je vyčištěn váš dvůr.** Odhodte všechny karty z výnosu kromě dvou ptačích karet věrných vezírů.
- » **Dále je sesazen váš vůdce.** Otočte kartu současného vůdce lícem dolů a dejte kartu stranou. Z karet vůdců, které jsou otočené lícem nahoru, zvolte nového vůdce a umístěte ho na desku frakce. Poté zasuňte karty věrných vezírů do příslušných míst ve výnosu tak, jak je určeno kartou nového vůdce.
- » **Nakonec si odpočíte.** Končí Bílý den a následuje Večer.

Chaos může nastat z mnoha důvodů! Například nebudete mít v zásobě žádné další bojovníky, abyste mohli provést verbování, nebo už na všech ovládaných mýtinách budou postavené hřady, a nepůjde tedy postavit další.

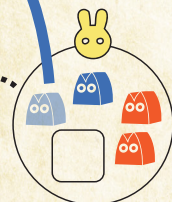
Příklad výnosu

Orlí výnos obsahuje ptačí a liščí kartu ve sloupci verbování, zaječí kartu ve sloupci pro pohyb, ptačí kartu ve sloupci pro bitvu a ptačí kartu ve sloupci pro stavbu.

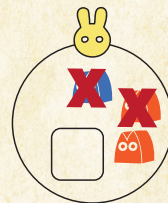


Pro verbování budou Orli považovat ptačí kartu za liščí a umístí dva bojovníky na liščí mýtinu s hřadem.

Dále musejí Orli pohnout alespoň s jedním bojovníkem ze zaječí mýtiny.



Pak musejí Orli bojovat. Jediný cíl mají na zaječí mýtině.



V následné bitvě ztratí jak Orli, tak Markýza po jednom bojovníkovi.

Nakonec musejí Orli umístit hřad na mýtinu, kterou ovládají a kde dosud žádný hřad není. Žádná taková mýtina však není a jejich rody zachvátí chaos!

Lesní aliance



Lesní aliance usiluje o to, aby získala sympatie rozličných utlačovaných stvoření lesa. Kdykoli se Alianci podaří umístit žeton sympatie, může získat vítězný bod. Čím více je žetonů sympatie na mapě, tím více vítězných bodů získává. Pro získání sympatie potřebuje **Stoupence**, karty na desce alianční frakce. Tito Stoupenecí mohou být rovněž použiti na kroavou **vzpouru**. Díky vzpouře je založena nová **základna**, jež umožní vycvičit **důstojníky**, kteří zvyšují alianční vojenskou všestrannost.

Aliance je specialista na **záškodnickou válku**. Pokud se brání v bitvě, využije vyšší hodnotu hodu a útočník tu nižší.

Stoupenecí, sympatie a pobouření

Aliance provádí své akce tak, že používá **STOUPENCE** – karty z balíčku Stoupenecí. Tento balíček je oddělený od karet v ruce hráče a Stoupenec může být použit pouze pro svůj symbol. Například tedy nelze vyrobit kartu z balíčku Stoupenecí nebo zahrát z balíčku Stoupenecí kartu přepadení.

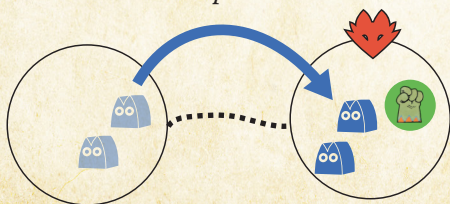
Stoupenecí jsou často zahráni pro umístění žetonů sympatie. Umístování sympatie je hlavním způsobem, jak získat vítězné body, a sympatie může Alianci přinést více Stoupenecí díky **pobouření**.

Kdykoli některý z ostatních hráčů odstraní žeton sympatie nebo přesune jakéhokoli bojovníka na mýtinu se žetonem sympatie, musí přidat takovou kartu ze své ruky, která má shodný symbol s mýtinou, do balíčku Stoupenecí. Pokud takovou kartu nemá, hráč Aliance se o tom přesvědčí prohlédnutím všech karet v ruce příslušného hráče a pak si hráč Aliance táhne další kartu z balíčku a přidá ji do balíčku Stoupenecí.

Limit Stoupenecí: Pokud Aliance nemá na mapě základnu, může být v balíčku stoupenecí pouze pět karet. Zbytek karet odhodte.

Příklad pobouření

Orli by se rádi pohnuli na liščí mýtinu. Protože je zde umístěn žeton sympatie, musejí za to zaplatit kartou se symbolem lišky, kterou umístí do balíčku Stoupenecí Aliance.



Balíček Stoupenecí



Poté Orli bojují na liščí mýtině a odstraní žeton sympatie. Musejí proto zaplatit další liščí kartu do balíčku Stoupenecí. Zaplatí ptačí kartou. Pokud by zaplatit nemohli, táhl by alianční hráč další kartu z balíčku a přidal by ji do balíčku Stoupenecí.

Rozbřesk

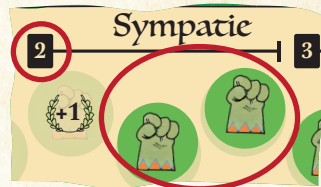
Nejprve můžete provést vzpouru (kolikrát chcete) a poté šířit sympatii (takéolikrát chcete).

- » **Vzpouza:** Odhodte dva Stoupence se stejným symbolem, jaký má mýtina se žetonem sympatie. Odstraňte všechny nepřátelské komponenty, které jsou na mýtině, a umístěte na ni základnu se shodným symbolem. Poté zde umístěte tolik bojovníků, kolik se na mapě nachází mýtin se žetonem sympatie a stejným symbolem, jaký má mýtina vzpoury (do tohoto počtu je zahrnuta i mýtina, kde vzpoura probíhá). Dále umístěte jednoho bojovníka do prostoru pro důstojníky na desce frakce.

Kdykoli dochází k odstranění základny, musíte odstranit polovinu důstojníků a odhodit všechny karty Stoupenců, které mají stejný symbol jako základna – tedy i ty s ptačími Stoupenci!

- » **Šíření sympatie:** Umístěte žeton sympatie na mýtinu, kde dosud žádný není a jež sousedí s mýtinou, která již žeton obsahuje. Musíte za to zaplatit tolika Stoupenci, kolik je uvedeno číslem na stupnici sympatie. Pokud cílová mýtina obsahuje tři a více bojovníků jiného hráče, musíte pro umístění žetonu sympatie utratit Stoupence se stejným symbolem navíc.

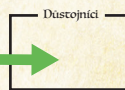
Pokud není na mapě žádný žeton sympatie, můžete žeton umístit na libovolnou mýtinu.



Příklad Rozbřesku

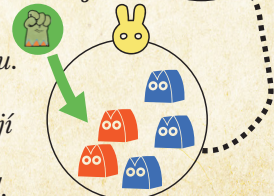
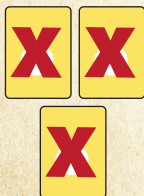
Na začátku fáze Rozbřesku spatří Aliance svou šanci na vzpouzu na liščí mýtině, která s ní sympatizuje. Aliance utratí kartu Stoupence se symbolem lišky a ptáka.

Balíček Stoupenců



Tato vzpoura odstraní Orlí hrad a dva bojovníky Markýzy. Aliance získá vítězný bod za odstranění hradu. Aliance umístí na liščí mýtinu vzpoury liščí základnu, a vzhledem k tomu, že má tři liščí mýtiny se žetonem sympatie, umístí dále tři bojovníky a jednoho bojovníka na místo pro důstojníky na desce frakce.

Poté Aliance umístí žeton sympatie na zaječí mýtinu. Jedná se o čtvrtý žeton sympatie, a měl by tedy stát dva Stoupence. Vzhledem k tomu, že na mýtině mají Orli tři bojovníky, je cena zvýšena na tři zaječí Stoupence. Aliance umístí žeton a získá vítězný bod.



Bílý den

Během Bílého dne můžete vykonat následující akce. Na rozdíl od Rozbřesku musejí být karty hrány z ruky, **nikoli** z balíčku Stoupenců.

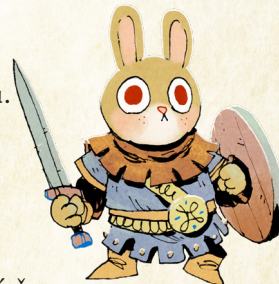
- » **Výroba:** Výroba karty za využití žetonů sympatie.
- » **Mobilizace:** Přidání karty do balíčku Stoupenců.
- » **Výcvik:** Za použití karty se stejným symbolem, jaký má postavená základna, můžete umístit jednoho bojovníka na pole pro důstojníky. Z bojovníka se stává **DŮSTOJNÍK**.

Počet vašich **důstojníků** určuje počet vojenských operací, které můžete provést v průběhu Večera. Bez důstojníků není možné se s bojovníky pohybovat ani bojovat! Vycvičení důstojníci vám umožní najímat nové bojovníky a umisťovat žetony sympatie bez utracení Stoupenců.

Večer

Můžete provést tolik vojenských operací, kolik máte důstojníků.

- » **Pohyb:** Provést jeden pohyb.
- » **Bitva:** Začít bitvu.
- » **Verbování:** Umístit bojovníka na mýtinu se základnou.
- » **Agitace:** Odstranit jednoho bojovníka z mýtiny, kde není žeton sympatie, umístit na ni žeton sympatie a přičíst si příslušný počet vítězných bodů.

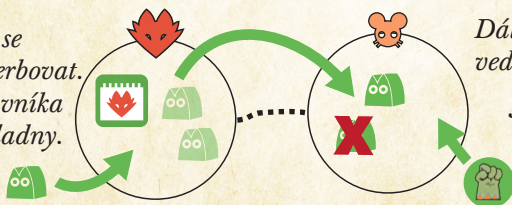


Po dokončení vojenských operací táhněte tolik karet, kolik je nezakrytý bonus na polích pro základny plus jedna. Pokud poté máte v ruce více než pět karet, odhodte přebytečné do splnění limitu pěti karet.

Příklad vojenských operací

Právě začíná Večer. Aliance má tři důstojníky, a může tedy provést tři vojenské operace.

Jako první se rozhodne verbovat. Umístí bojovníka do liščí základny.



Dále pohne dvěma bojovníky na vedlejší myši mýtinu.

Jako poslední zvolí agitaci. Odstraní jednoho bojovníka a umístí žeton sympatie na myši mýtinu.

Tulák

Tulák hraje za všechny strany konfliktu. Vytvoří si přátele i nepřátele plněním úkolů tak, aby to vyhovovalo jeho cílům, čímž zároveň zvyšuje svou proslulost. Tulák získává vítězné body za budování vztahu s ostatními frakcemi nebo za odstraňování herních komponent těch frakcí, které jsou vůči němu nepřátelské.

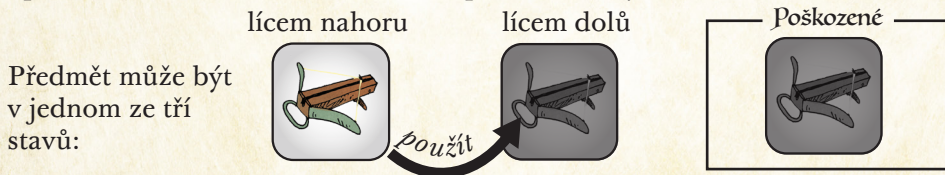
Tulák je **osamělý poutník**, nemůže ovládat mýtiny či v tom někomu zabránit. Je **mazaný** a může se pohybovat bez ohledu na vládu nad mýtinou.

Tulák má pouze jednu herní figuru – **FIGURU TULÁKA**. Tato figura se může pohybovat a bojovat jako ostatní bojovníci, ale bojovníkem není.

Předměty

Aby Tulák konal a pohyboval se efektivně, musí spravovat své **PŘEDMĚTY**. Svou sbírku rozšiřuje průzkumem lesních **RUIN** a službami ostatním frakcím.

V průběhu hry jsou Tulákovy předměty buď **POŠKOZENÉ**, nebo **NEPOŠKOZENÉ**, a žeton předmětu může být otočen buď lícem nahoru, nebo dolů. Otočení žetonu nepoškozeného předmětu lícem dolů značí **POUŽITÍ** předmětu a vykonání akce.



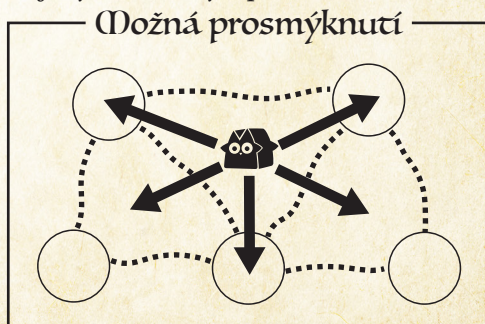
Nepoškozené předměty a jsou umístěny na příslušných stupnicích na levé straně desky frakce. Ostatní předměty jsou uloženy v brašně. V brašně může být umístěno pouze tolik předmětů, kolik je její kapacita, a nadbytečné předměty musejí být odhozeny v průběhu Večera.

Rozbřesk

Na počátku Rozbřesku otočte dva předměty na lícovou stranu za každý žeton umístěný na příslušné stupnici a poté otočte na lícovou stranu ještě tři další předměty.









Pak se můžete jednou prosmýknout – pohnout na vedlejší mýtinu nebo les bez použití .

Prosmýknutí je jediný způsob, jak se dostat do lesa!




Bílý den


Můžete vykonat různé akce použitím předmětů (tím, že jejich žeton otočíte na rubovou stranu – na rozdíl od karet se neodhazují).

- » **Pohyb:** Použití  pro pohyb.
- » **Bitva:** Použití  pro zahájení bitvy.
- » **Střela:** Použití  pro odstranění bojovníka z mýtiny, kde se Tulák nachází. Pokud se zde nenacházejí žádní bojovníci, lze odstranit budovu nebo jinou herní komponentu protihráče.
- » **Průzkum:** Použití  pro sebrání jednoho předmětu z ruin na mýtině, kde se nachází Tulák, a zároveň získání jednoho vítězného bodu. Žeton ruin je poté odstraněn.
- » **Pomoc:** Použití jednoho (jakéhokoli) předmětu a darování jedné karty z ruky jinému hráči na mýtině, kde je Tulák. Karta musí mít shodný symbol s mýtinou. Poté si vezmete jeden předmět (pokud je to možné) z vyrobených předmětů na desce frakce obdarovaného hráče.
- » **Úkol:** Úkol splníte tak, že na mýtině, jejíž symbol se shoduje se symbolem na kartě úkolu, použijete dva předměty vyobrazené na kartě úkolu. Splněný úkol poté přemístíte do svého prostoru hráče. Pak můžete táhnout dvě karty nebo si připsat vítězný bod za každý splněný úkol stejného symbolu (včetně právě splněného). Nakonec táhněte a vyložte novou kartu úkolu.
- » **Výroba:** Použijte právě tolik , kolik je výrobní cena karty. Všechny  se shodují se symbolem mýtiny, kde se Tulák nachází.
- » **Oprava:** Použijte  pro opravu předmětu. Předmět zůstává otočený tak, jak byl.
- » **Zvláštní akce:** Použít  pro vykonání akce popsané na kartě postavy Tuláka.

Večer

Pokud jste v lese, opravte všechny poškozené předměty.

Poté táhněte jednu kartu plus právě tolik karet, kolik se nachází žetonů  na příslušné stupnici. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, některé odhodte.







Pokud máte více předmětů v brašně (včetně těch poškozených), než je váš limit předmětů – šest plus dva za každý žeton  na příslušné stupnici –, musíte některé předměty z brašny zahodit. Odstraněné žetony předmětů vraťte do krabice.



Tulákův bonus pro kartu navíc.

Na rozdíl od ostatních frakcí neodkrývá Tulák bonus pro další tažené karty. Místo toho táhne dodatečné karty v závislosti na předmětech. Předmět poskytuje bonus pro tažené karty pouze tehdy, pokud je nepoškozený a otočený na lícovou stranu na správné stupnici.

Přemístování předmětů

Libovolně můžete přemísťovat nepoškozené nepoužité předměty ,  a  mezi brašnou a stupnicemi jednotlivých typů předmětů. Pokud použijete ,  nebo , musejí být přemístěny do brašny.


Pokud je předmět poškozen, přemístěte ho na místo poškozených předmětů v rámci brašny.

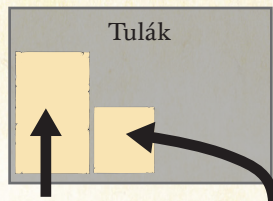
Pokud je předmět opraven, přesuňte ho mimo prostor poškozených předmětů v rámci brašny.

Vztahy

Ukazatel vztahu znázorňuje, jak jsou vůči vám přátelské či nepřátelské ostatní frakce.

Zlepšit vztah s některou frakcí můžete tak, že jí věnujete kartu prostřednictvím akce Pomoc. V rámci téhož tahu pak musíte vykonat akci Pomoc tolikrát, kolik udává hodnota zobrazená na ukazateli vztahů mezi aktuální pozicí žetonu frakce a následným polem. Pokud se vám podaří vztah zlepšit, dostanete tolik vítězných bodů, kolik udává hodnota na poli, kam byl přesunut žeton frakce. Pokud se vám podaří dosáhnout pole **Spojenec**, můžete se s bojovníky spojenecké frakce pohybovat a bojovat. Podrobněji je toto popsáno v *Žákonu hry ROOT (9.2.9)*.

Kdykoli odstraníte nějakého bojovníka, přemístěte žeton jeho frakce na pole **Nepřátelský** na ukazateli vztahů. Od tohoto okamžiku získáte vítězný bod, kdykoli odstraníte v bitvě během svého tahu některou herní komponentu nepřátelské frakce. Tento zisk je bonusem k zisku vítězných bodů za odstranění staveb a žetonů. Musíte však použít další , kdykoli se pohybujete na mýtinu s nepřátelským bojovníkem.



Ostatní předměty se umísťují do brašny.

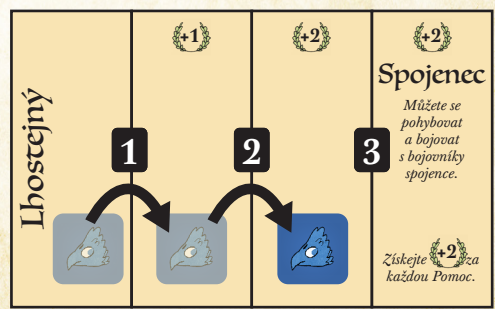
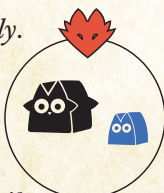
Mince, konvice čaje a pytel se umísťují na příslušné stupnice.

— Příklad Pomoci a zlepšení vztahu —

Tulák by si rád vylepšil vztah s Orly.

Nacházejí se společně na liščí mýtině, může tedy cílit na Orly s akcí Pomoc. Pokaždé musí použít nějaký předmět a darovat Orlům kartu se značkou lišky či ptáka. Akci Pomoc se rozhodne zahrát třikrát.

Žeton Orlů na ukazateli náklonnosti se posune o dvě pole; Tulák si přičte tři vítězné body.



Boj v roli Tuláka

Protože Tulák nemá bojovníky (a sám jím není), vyhodnocují se boje trochu odlišně.

- » Figura Tuláka není bojovníkem, a nemůže tedy ovládat mýtinu a není dotčena efekty, které se vztahují k bojovníkům. Tulák může bojovat pouze na mýtině, kde se právě nachází jeho figura.
- » Maximální poškození, které je schopen po hodu udělit, je rovno počtu nepoškozených , ať jsou dané předměty použité, či nikoli.
- » Pokud je Tulák zasažen, musí za každý zásah poškodit libovolný předmět. Pokud již žádný nepoškozený předmět nemá, jsou další zásahy ignorovány.
- » Pokud nemá Tulák při vyhodnocení žádný nepoškozený , je bezbranný a utrpí dodatečný zásah.



Příklad Tulákovy bitvy

Tulák je na mýtině spolu se třemi Markýzinyými bojovníky. V brašně má dva meče lícem nahoru. Po dlouhém a plodném přátelství s Markýzou je Tulák připraven ji zradit.

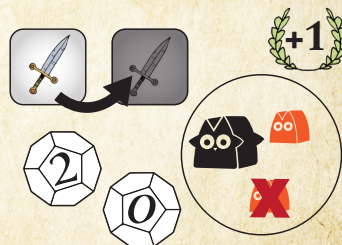
První bitva

Tulák použije první meč pro zahájení bitvy s Markýzou. Ta nezahraje kartu přepadení. Tulák pak provede bitevní hod a padne 1 a 1. Tulák udělí jeden zásah a posune žeton Markýzy na ukazateli vztahů na pole Nepřátelský. Markýza rovněž udělila jeden zásah a Tulák se rozhodne poškodit již použitý meč.



Druhá bitva

Tulák bez rozmyslu použije druhý meč a začne znovu bojovat. Markýza opět nezahraje kartu přepadení. Tulák tentokrát hodí 2 a 0. S jedním nepoškozeným mečem může Tulák udělit pouze jedno poškození. A protože odstranil jednoho bojovníka nepřátelské frakce, získá jeden vítězný bod.



Karty dominance

V balíčku karet se nacházejí čtyři karty dominance, od každého symbolu jedna. Stejně jako karty přepadení nemohou být tyto karty vyrobeny, ale mohou být zahrány pro svůj symbol.

Pokud odhodíte nebo použijete kartu dominance dle jejího symbolu, **neodhazujte ji!** Místo toho ji umístěte poblíž mapy. Jakýkoli hráč pak může kartu dominance získat během své fáze Bílého dne tak, že zahraje kartu stejného symbolu.



Změna vašich vítězných podmínek

Pokud máte alespoň 10 vítězných bodů, můžete během své fáze Bílého dne zahrát kartu dominance a tím ji aktivovat. Kartu samotnou umístěte poblíž vaší desky frakce a odstraňte svůj žeton vítězných bodů ze stupnice. Po zbytek hry můžete zvítězit pouze tak, že splníte podmínky uvedené na aktivované kartě dominance.

Aktivovaná karta dominance se nepočítá do limitu karet v ruce a nelze ji nijak odstranit ze hry nebo nahradit.

Utváření koalice ve hře za Tuláka

Tulák nemůže ovládat mýtiny, ale může zahrát kartu dominance pro vytvoření koalice s jiným hráčem, který má nejnižší stav vítězných bodů. Pokud je takových hráčů více, sám hráč, který hraje za Tuláka, vybírá, s kým chce koalici vytvořit.

Po vytvoření koalice odstraní Tulák svůj žeton na stupnici vítězných bodů a přemístí ho na desku koaliční frakce. Pokud poté zvítězí koaliční frakce, zvítězí i Tulák.

Tulák může dokonce uzavřít koalici s nepřátelskou frakcí. Pokud tak učiní, přemístí žeton frakce na stupnici vztahu na pole Lhostejný.



Scénáře

Hru ROOT lze hrát v mnoha kombinacích jednotlivých frakcí. Následující výčet jistě není kompletní. Jiné než zmíněné kombinace jsou možné, ale jsou náročnější na hraní a vyžadují zkušenější a agresivnější hráče. Níže jsou obrázkem louče označené kombinace, které doporučujeme jako ideální pro představení hry novým hráčům.

Pokud hrajete hru pouze dvou hráčů, nepoužívejte karty dominance. Jinak není potřeba používat žádnou další úpravu pravidel.

Dva hráči



Souboj Orlů s Markýzou je ideální výukovou variantou hry pro dva hráče. Orli se musejí rychle rozšiřovat, aby udrželi Markýzu v šachu.



Hra za Alianci ve dvou hráčích umožní aliančnímu hráči vybrousit svůj um v obtížné situaci. Obvykle se Alianci daří lépe proti Orlům, ale se správným načasováním vzpoury a rychlou mobilizací dokážou potrápit i Markýzu.



Zde musejí Orli pečlivě plánovat svůj výnos, který odolá Tulákovým mrštným útokům.

Tři hráči



Charakteristický pro hru tří hráčů je střet Markýzy a Orlů. Tulák či Aliance si musejí pečlivě vybírat, s kým se spočlčí a zda se jim taková spolupráce později nevymkne z rukou.



V této kombinaci bude mít Tulák přirozeného spojence v Alianci. Oba musejí bedlivě sledovat vítězství na dominance a nezanedbat rozvoj své vojenské síly.

Čtyři hráči



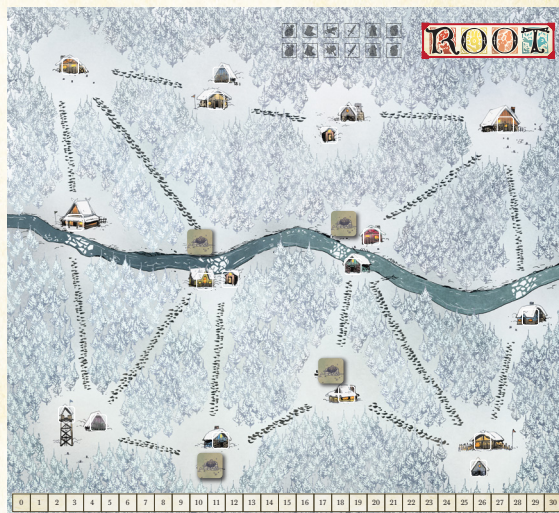
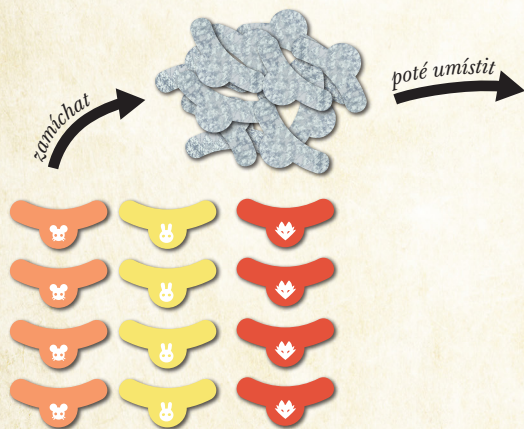
Na mapě přeplněné vetřelci nesmí Markýza podceňovat lesní politiku a musí doufat, že ukořistí nějaké vítězné body navíc. Pokud ztratí kontrolu nad mýtinami, bude jí jen obtížně získávat zpět.

Zimní mapa

Zadní stranu podzimní herní mapy tvoří mapa zimní. Můžete hrát v jakékoli kombinaci frakcí a v libovolném počtu hráčů, ale doporučujeme ji pouze zkušeným hráčům.

Příprava hry

Než začnete hrát, vezměte 12 žetonů symbolů, otočte je na rubovou stranu a promíchejte je. Poté umístěte poblíž každé mýtiny po jednom žetonu náhodného symbolu. Jakmile bude u každé mýtiny jeden žeton symbolu, všechny najednou je otočte na lícovou stranu. Zbytek hry připravte jako obvykle. Všimněte si pouze jiného rozmístění ruin, jak je znázorněno níže.



Rozbouřená řeka

Na zimní mapě rozděluje řeka lesy, jako by to byla cesta (což má vliv na pohyb Tuláka).

Upozornění

Na zimní mapě může náhodné rozmístění symbolů mýtin připravit řadu výzev pro každou z frakcí. Mějte na paměti geografické rozložení mapy, když si vybíráte herní frakci, a uvědomte si výhody a nevýhody každé frakce vzhledem k aktuálnímu rozložení.

Slovník herních komponent



Bojovníci se pohybují po mapě a účastní se boje. Umožňují frakci ovládat mýtiny.



Žetony se umísťují na mýtiny, ale nezabírají žádnou pozici. **Nemají** vliv na ovládání mýtiny.



Stavby jsou na počátku hry na deskách frakcí, ale mohou být postaveny do prázdných pozic na jednotlivých mýtinách. Přidávají se pro ovládání.



Označovací žetony značí hodnoty, např. vítězné body nebo Tulákovy vztahy s ostatními frakcemi.



Ruiny jsou na začátku hry umístěny na příslušné pozice na mýtinách. Tulák může ruiny prozkoumat, nalézt tak užitečné předměty a z mapy žetony ruin odstranit.



Předměty používá Tulák, aby vykonával akce. Všechny frakce mohou vyrábět předměty.



Figura Tuláka se může pohybovat po mapě a bojovat s ostatními hráči. **Nejedná** se o bojovníka a **nemůže** se s ním počítat pro ovládání.

Výrobní prostředky



Markýza vyrábí pomocí dílen.



Aliance vyrábí pomocí sympatie.



Orli vyrábějí pomocí hřadů.



Tulák vyrábí pomocí kladiv.



MÁTE DALŠÍ OTÁZKY?
PŘEČTĚTE SI ZÁKON HRY ROOT!