



# ROOT

Hra o právu a moci v Lesní říši

# Průvodce hrou

## Obsah

Vůdce zástupů .....	2
Ochránci ve zbroji .....	7
Pomocníci .....	12
Pokročilá příprava hry .....	17
Úpravy pravidel.....	19
Komponenty navíc .....	20
Doporučené kombinace frakcí .....	20



# Vůdce zástupů



*Tvrdí, že je jediným pravým hlasem Lesní říše – a svou moc upevňuje tvrdým potíráním jakékoli opozice. Ve fázi Večera získává body v závislosti na tom, kolik mýtin **utlačuje** – ovládá je a zároveň se na nich nenacházejí žádné komponenty soupeřů. Početným armádám Zástupů velí **vojevůdce**, bojechtivý demagog, jehož nestálá nálada jim poskytuje pomíjivé výhody. Střádáním předmětů na stále rostoucí **hromadě** roste schopnost **velení a chrabrost** Zástupů, díky čemuž mohou provádět více akcí a nalákat do svých řad více nových bojovníků. A pokud ani to není dost, mohou podněcovat **dav** s pochodněmi v rukou, které Lesní říši spálí na popel.*

Zástupy mají k dispozici **vojevůdce**, což je bojovník, který nemůže být z mapy odstraněn jinak než v bitvě, nemůže být přesunut jindy než v tahu Zástupů a nemůže být umístěn na mapu jinak než akcí pomazání.

Dalším charakteristickým rysem Zástupů je jejich **nechuť k obchodu** – pokaždé, když vyrobí předmět, mohou si jej ponechat, nebo jej trvale odstranit ze hry a získat body uvedené na kartě. Nemohou však získat body a předmět současně.

Nicméně Zástupy mohou ukrást předměty ostatním hráčům prostřednictvím své schopnosti **oloupení** (viz str. 6).

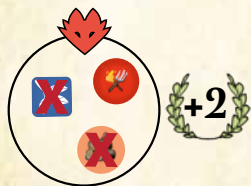
## Rozbřesk

**Nejprve: pustošte.** Ze všech mýtin, na nichž se nachází žeton davu, odstraňte všechny stavby a žetony soupeřů. Pokud se na mýtině nachází ruina, vezměte si zpod ní jeden předmět a přidejte jej na hromadu na své desce frakce. Pokud je poté ruina prázdná, odstraňte ji ze hry.

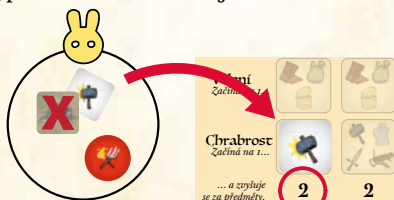
Tento krok můžete ve svém prvním tahu přeskočit – na mapě ještě nemáte žádné žetony davu!

### Příklad pustošení

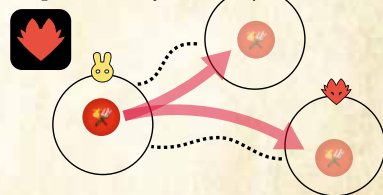
Máte žeton davu na mýtině s hřadem Orlů a Markýzickým žetonem dřeva. Hřad i dřevo odstraníte, za což získáte dva body.



Žeton davu máte také na jiné mýtině spolu s ruinou. Z ruiny si vezmete kladivo a umístíte jej na stupnici chrabrosti na hromadě, čímž si zvýšíte chrabrost z 1 na 2. Zároveň jste tím vyprázdnili ruinu, takže ji odstraníte.



Při hodu kostkou davu vám padne symbol lišky. V sousedství mýtiny se žetonem davu se nacházejí dvě liščí mýtiny bez žetonu davu, takže si můžete vybrat, na kterou z nich položíte nový žeton.





Kdykoli získáte předmět, položte jej na volné pole nejvíce vlevo na té stupnici hromady, která zobrazuje daný druh předmětu. Boty, vaky a mince zvyšují hodnotu vašeho velení, zatímco kladiva, konvičky, meče a kuše zvyšují vaši chrabrost.

Poté, co vyhodnotíte všechny své žetony davu, hodte právě jedenkrát kostkou davu – nehleďte na to, kolik žetonů davu máte na mapě! Následně umístěte jeden žeton davu na mýtinu, která odpovídá hozenému symbolu. Tato mýtina musí zároveň sousedit s mýtinou, na níž se nachází žeton davu, a na žádné mýtině se také nesmí nacházet více žetonů davu současně.

Vaše davy se v podstatě šíří stejně jako sympatie Aliance. Pokud však není k dispozici žádná mýtina, na níž by bylo možné umístit žeton davu, neumístíte jej nikam.

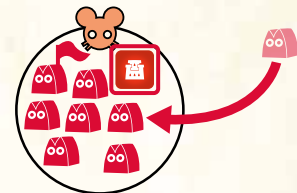
**Zadruhé: verbujte.** Na mýtinu se svým vojevůdcem položte počet bojovníků odpovídající vaší chrabrosti. Poté položte také jednoho bojovníka ke každé tvrzi.

### Příklad verbování

*Hrajete svůj první tah. Na mýtinu s vojevůdcem položte jednoho bojovníka, protože vaše chrabrost je aktuálně rovna 1. Jakmile získáte nějaká kladiva, konvičky, meče nebo kuše, vaše chrabrost vzroste.*



*Na stejnou mýtinu poté umístíte ještě jednoho bojovníka, protože na ní máte také tvrz.*



**Zatřetí: pomáže vojevůdce.** Pokud se váš vojevůdce nenachází na mapě, znamená to, že potřebujete nového! Nahraďte svým vojevůdcem libovolného bojovníka Zástupů na mapě. Pokud tak nemůžete učinit (např. proto, že na mapě nemáte žádné bojovníky), položte jej na libovolnou mýtinu.

**Začtvrté: zvolte náladu.** Váš vojevůdce je vrtošivé stvoření, jehož náladu vám propůjčuje dočasnou schopnost. V tuto chvíli musíte nahradit aktuální kartu nálady za jinou.

Náladu vašeho vojevůdce se řídí jeho posedlostí v hromadění bohatství – nemůžete si tedy zvolit náladu, pokud už máte na hromadě předmět, který je zobrazený v levém horním rohu příslušné karty.

### Příklad nálady

*Aktuální náladu vojevůdce je rozjařená, takže si ji nemůžete zvolit jako novou. Na hromadě máte mince, takže nemůžete zvolit ani neurvalou náladu.*



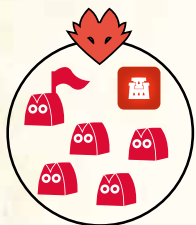
Jedna z nálad („Hýřivý“) nemá vztah k žádnému předmětu. Můžete ji zvolit vždy, pokud již není vojevůdce hýřivý. Pokud však je a zároveň máte na hromadě již všechny druhy předmětů, prostě hýřivý zůstane.

## Bílý den

**Nejprve: vyrábějте.** Výroba za Zástupy probíhá standardně – používají k ní své tvrze.

### Příklad výroby

*Vyrobíte kuši a položíte ji na volné pole nejvíce vlevo na své stupnici chrabrosti. Vzhledem ke své nechuti k obchodu nezískáte vítězný bod uvedený na kartě.*



*Máte však vyrobenou kartu Mistrí rytci, která vám přinese jeden bod navíc pokaždé, když vyrobíte předmět. A tak i přes nechuť k obchodu získáte alespoň jeden bod!*



**Zadruhé: veďte Zástupům.** V libovolném pořadí, a i opakovaně můžete provádět následující akce; jejich celkový počet nesmí překročit hodnotu vašeho velení:

- » **Pohyb:** Provedte jeden pohyb.
- » **Bitva:** Zahajte jednu bitvu.
- » **Stavba:** Použijte kartu a položte tvrz na odpovídající mýtinu, kterou ovládáte.

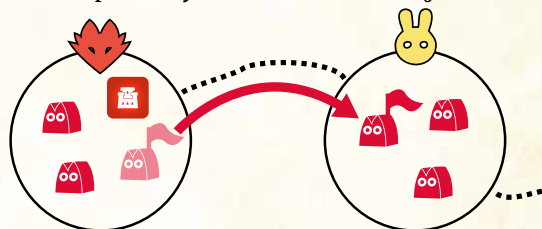
Ve svém prvním tahu budete mít k dispozici pouze jednu akci (vzhledem k velení rovnému 1), pokud se vám ještě předtím nepovede vyrobit botu, vak ani mince. Můžete se tedy pohnout nebo bojovat s libovolnými svými bojovníky včetně vojevůdce.



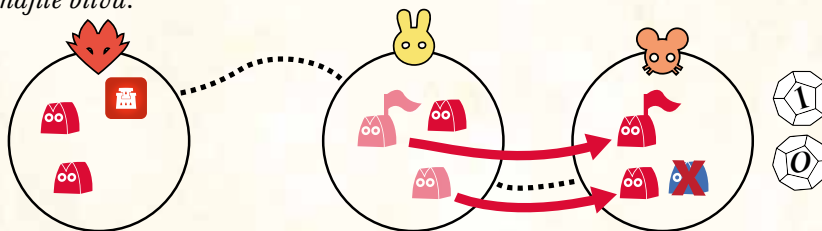
**Zatřetí: proveďte válečné tažení.** Válečné tažení se skládá z nejvýše tolika kroků, kolik činí vaše chrabrost. V rámci každého kroku smíte pohnout svým vojevůdcem a poté zahájit bitvu na jeho mýtině. Ani jedna z těchto akcí však není povinná. Navíc může v obou případech danou akci spolu s vojevůdcem provést libovolný počet bojovníků Zástupů (je ale nutné, aby se pohyboval vojevůdce – bez něj se bojovníci pohybovat nemohou).

### Příklad válečného tažení

*Díky kuši na stupnici chrabrosti je tato rovna 2. Můžete tedy provést až dva kroky. V rámci prvního z nich pohnete samotným vojevůdcem a poté si vyberete, že nechcete bojovat.*



*V rámci druhého kroku pohnete vojevůdcem v doprovodu jednoho bojovníka a na cílové mýtině zahájíte bitvu.*



## Večer

**Nejprve: podněcujte.** Můžete použít libovolný počet karet. Za každou takto použitou kartu umístíte žeton davu na odpovídající mýtinu se svým bojovníkem (tím je i vojevůdce). Stále však platí, že na žádná mýtině se nesmí nacházet více než jeden žeton davu.

V tomto případě nemusíte umisťovat žetony davu do sousedství mýtin, na nichž se již žeton davu nachází, jako je tomu při hodu kostkou davu v kroku pustošení.

**Zadruhé: utlačujte.** Získáváte body v závislosti na tom, kolik ovládáte mýtin, na nichž se nachází komponenta Zástupů a žádná komponenta soupeřů (bojovník, žeton, stavba, prostě nic). Počet získaných bodů ukazuje příslušná stupnice na vaší desce frakce.

1-2: **+1**   3-4: **+2**   5: **+3**   6+: **+4**

**Zatřetí: doberte si a odhoďte.** Doberte si jednu kartu. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, ponechte si jich v ruce pět a přebytečné odhoďte.

Pokud si chcete dobírat více karet, zvolte si neurvalou náladu!

## Schopnost oloupení

Oloupení funguje následovně: pokud jste útočníkem v bitvě, můžete se rozhodnout, že obránce oloupíte. V takovém případě se stále hází kostkami, ale zásahy uděluje jen obránce (podle běžných pravidel – čili zpravidla s využitím nižšího z obou výsledků hodu). Pokud na konci takové bitvy ovládáte bitevní mýtinu, smíte si vzít jeden předmět z obránceva místa pro vyrobené předměty.

Nemůžete však oloupit Tuláka, neboť ten nemá místo pro vyrobené předměty.

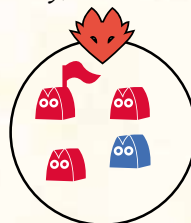
### Příklad oloupení

*Všimnete si lákavě vypadající boty na soupeřově místě pro vyrobené předměty, takže proti němu zahájíte bitvu. Na mýtině máte vojevůdce a dva bojovníky, zatímco soupeř jen jednoho bojovníka. To vypadá na snadný terč, že?*

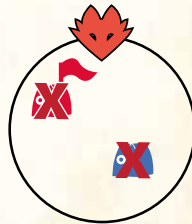
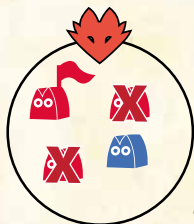
#### Vyrobené předměty



Tulák vám může dát karty a vzít si tyto předměty.



*Na začátku bitvy oznámíte, že se obránce pokusíte oloupit. Obránce zahraje kartu přepadení a udělí vám dva zásahy. Výsledek následného hodu kostkami ukazuje „1-1“. Vlivem hodu nezpůsobíte žádný zásah, ale nálada vojevůdce je rozzlobená, takže udělíte jeden zásah navíc. Soupeř vám však také způsobí jeden zásah, takže na mýtině nepřežije nic! Tím pádem ji ale neovládáte, a soupeře tak nemůžete ani oloupit o jeho botu.*





# Ochránci ve zbroji



Ochránci ve zbroji jsou řádem vyhnaných rytířů, který se vrátil, aby obnovil **relikvie**, o něž přišel v dávných konfliktech. Nejprve musí Ochránci relikvie **vypátrat** v lesích, poté je přepravit na svá **útočiště**, kde je mohou **obnovit** a získat za ně body. Musí však vše pečlivě plánovat, protože spoléhají na svou **družinu** věrných, rekrutujících se z obyvatel Lesní říše. A těm se při pátrání a obnovování relikvií může občas přihodit něco ošklivého.

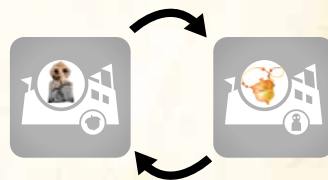
Ochránci jsou **zbožnými rytíři** a v bitvě, v níž má u sebe bojovník Ochránců relikvii, mohou ignorovat první zásah, který utrpí, nehledě na to, zda jsou v bitvě útočníky nebo obránci. Při pohybu s sebou může každý bojovník Ochránců nést nejvýše jednu relikvii.

Relikvie jsou však **cennými trofejemi** – kdykoli kterýkoli soupeř jakýmkoli způsobem odstraní relikvii, získá za ni dva body místo jednoho a vrátí ji do libovolného lesa.

## Rozbřesk

**Nejprve: rozbijte tábor.** Na libovolném počtu mýtin smíte nahradit bojovníka Ochránců svou stavbou – útočištěm. Vaše útočiště jsou oboustranná a můžete je umisťovat libovolnou stranou nahoru.

Na každém útočišti je naznačeno, jaký druh relikvie v něm můžete obnovit. Například toto útočiště vám umožňuje obnovovat sošky nebo šperky – podle toho, kterou stranou je právě nahoru. Relikvií jsou celkem tři druhy: sošky, destičky a šperky.



Na stejné mýtině nemůžete rozbít tábor vícekrát v jednom tahu.

Můžete však rozbít tábor na mýtině, na níž už jste rozbili tábor v předchozím tahu!

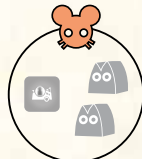
Pokud na mapě nemáte žádné bojovníky ani útočiště, můžete položit jednoho bojovníka a jedno útočiště na jednu libovolnou mýtinu na okraji mapy.

**Zadruhé: sbalte tábor.** Tato akce je vlastně protipólem rozbítí tábora. Na libovolném počtu mýtin smíte nahradit útočiště bojovníkem Ochránců. A opět platí, že nemůžete sbalit více tábořišť na stejné mýtině v jednom tahu.

**Zatřetí: verbujte.** Libovolněkrát můžete použít kartu a položit dva bojovníky Ochránců k útočišti na odpovídající mýtině.

Ano, můžete položit šest, osm, nebo dokonce i deset bojovníků ke stejnému útočišti, pokud na to máte karty!

### Příklad verbování



*Použijete dvě liščí karty a položíte čtyři bojovníky k útočišti na liščí mýtině. Následně použijete ptačí kartu a položíte dva bojovníky k útočišti na myši mýtině.*

## Bílý den

**Nejprve: vyrábějте.** Výroba za Ochránce probíhá standardně – používají k ní svá útočiště, nehledě na jejich druh.

**Zadruhé: využijte svou družinu.** Můžete provést jednu akci za každou kartu ve své družině, která se nachází na horním okraji vaší desky frakce. Jednotlivé akce vyhodnocujete postupně zleva doprava. Akci popsanou na desce proveďte vždy s ohledem na symbol mýtiny, který musí odpovídat symbolu využití karty.

Družina funguje podobně jako výnos Orlů, ale jednotlivé akce můžete bez postihu přeskakovat.

### Příklad využití družiny



*Začínáte s jednou ptačí kartou věrného sluhu v každém ze tří sloupců. Ve svém prvním tahu tak můžete provést jeden pohyb, jednu bitvu následovanou pátráním a jeden další pohyb nebo obnovení relikvie.*



- » **Pohyb:** Levý sloupec vám umožňuje pohnout se z odpovídající mýtiny.
- » **Bitva, poté pátrání:** Prostřední sloupec vám umožňuje zahájit bitvu a poté pátrat. Pokud tuto akci chcete využít, *musíte* nejprve svést bitvu na odpovídající mýtině, nacházejí-li se na ní jakékoli komponenty soupeřů. Poté *můžete* na stejné mýtině pátrat po relikvii. Pátrání funguje následovně...

Pokud mýtinu ovládáte a nachází se na ní bojovník Ochránců, můžete na tuto mýtinu přesunout relikvii z jakéhokoli sousedícího lesa a poté ji otočit, abyste zjistili její hodnotu.

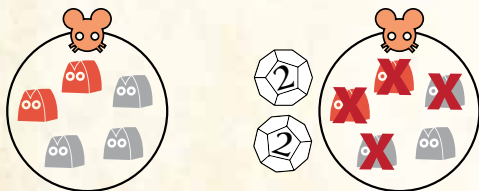
Ve hře najdete čtyři žetony relikvie každého druhu, vždy se stejnou sadou hodnot: 1, 2, 3 a 3.

Každá relikvie začíná hru otočená rubovou stranou nahoru (tak, aby nebylo vidět její hodnotu). Jakmile je vypátrána, otočte ji, aby byla její hodnota vidět.

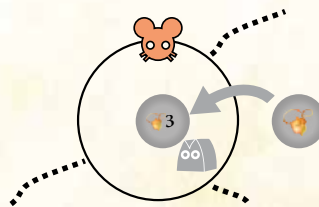
Jakmile relikvii vypátráte, spočítejte, kolik ovládáte mýtin sousedících s lesem, v němž jste relikvii vypátrali – tedy všech mýtin dotýkajících se tohoto lesa. Pokud ovládáte

### Příklad pátrání

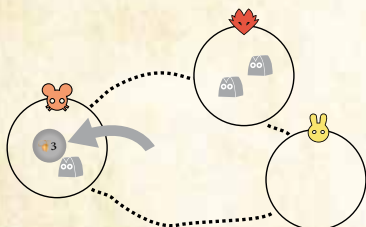
*Na myší mýtině se dvěma bojovníky Markýzy máte tři své bojovníky. Musíte nejprve bojovat: po hodu „2–2“ na mýtině zůstane jeden váš bojovník.*



*Po bitvě se rozhodnete pátrat po relikvii a v sousedícím lese naleznete relikvii o hodnotě 3!*



*V sousedství tohoto lesa ale ovládáte pouze dvě mýtiny, a proto musíte odhodit ze své družiny myší kartu, s jejíž pomocí jste provedli právě dokončenou akci. Relikvie vám však zůstane!*



**Pohyb**  
z odpovídající mýtiny

**Bitva, poté Pátrat**  
musíte svést Bitvu, pokud bit. poté můžete Pátrat (tedy relikvii odpovídající mýtiny)

**Pohyb nebo Obnovení**  
z odpovídající mýtiny

Připomínka: Pokud do bitvy odložíte bojovníka Ochránců, musíte ho také odložit ze své družiny. Pokud do bitvy odložíte bojovníka Markýzy, musíte ho také odložit ze své družiny. Pokud do bitvy odložíte bojovníka Ochránců, musíte ho také odložit ze své družiny. Pokud do bitvy odložíte bojovníka Markýzy, musíte ho také odložit ze své družiny.

méně mýtin, než jaká je hodnota právě vypátrané relikvie, musíte odhodit kartu ze své družiny, s jejíž pomocí jste dané pátrání provedli.

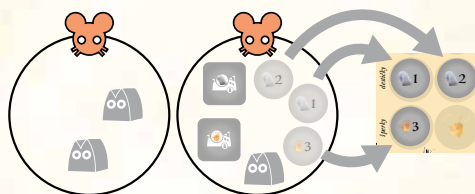
**Pohyb nebo obnovení:** Pravý sloupec vám umožňuje provést pohyb nebo obnovení relikvií z odpovídající mýtiny. Obnovení funguje následovně...

Jednu po druhé můžete vzít libovolný počet relikvií z mýtiny, na níž obnovení probíhá. Relikvii však můžete vzít pouze tehdy, pokud se na mýtině nachází útočiště odpovídajícího druhu (soška/destička/šperk).

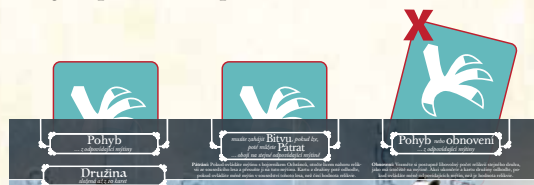
Kdykoli si berete relikvii z mýtiny, položte ji na svou desku frakce na prázdné pole pro relikvii odpovídajícího druhu nejvíce vlevo. Poté spočítejte, kolik ovládáte mýtin se symbolem odpovídajícím mýtině, odkud jste relikvii vzali (včetně této mýtiny). Pokud jich ovládáte méně, než činí hodnota právě obnovené relikvie, musíte odhodit kartu z družiny, s jejíž pomocí jste obnovení provedli, a poté tuto akci ukončit.

### Příklad obnovení a obodování relikvie

*Obnovujete na myši mýtině s útočišti pro destičky a šperky a ovládáte dvě myši mýtiny. Rozhodnete se obnovit destičku o hodnotě 1, poté destičku o hodnotě 2 a poté šperk o hodnotě 3.*



*Šperk má hodnotu 3, tedy větší, než je počet myších mýtin, které ovládáte. Z družiny musíte odhodit ptáčí kartu, kterou jste použili na provedení této akce.*



*Obnovili jste relikvie s hodnotami 1, 2 a 3, takže získáte celkem 6 bodů.*



+6

*Dříve jste již získali relikvii-sošku, takže dostanete dva body navíc za zaplnění sloupce!*



+2

*Celkem jste touto akcí získali 8 bodů.*

+6 + +2 = +8

Kdykoli obnovíte relikvii, získáte vítězné body v počtu odpovídajícím její hodnotě; pokud zaplníte sloupec relikvií na své desce frakce, získáte dva vítězné body navíc.

## Večer

**Nejprve: užijte se z darů země.** Z každé mýtiny, na níž se nacházejí čtyři bojovníci Ochránců nebo více, musíte jednoho bojovníka Ochránců odstranit.

Jste poutníci bez jakéhokoli pevného zázemí, takže pro užití se využijte vše, co vám kdo poskytne.

**Zadruhé: shromážděte družinu.** Do sloupců akcí své družiny můžete zasunout libovolný počet karet ze své ruky. V družině však *nesmíte* mít nikdy více než deset karet najednou.

Pokud do družiny nepřidáte žádné nové karty, můžete přesunout přesně jednu kartu z ní do jiného sloupce. Většinou to nebude potřeba, ale někdy vám to může vytrhnout trn z paty.

**Zatřetí: doberte si a odhodte.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu navíc za každé útočiště na mapě. Pokud poté máte v ruce více než pět karet, ponechte si právě pět karet a zbylé odhodte.





# Pomocníci

*Pomocníci nabízejí své služby frakci, která je právě ve vedení, protože je láká příslib slávy a věhlasu; ale s tím, jak konflikt pokračuje, jejich ochota upadá, a nakonec se vždy přimknou k někomu dalšímu. Zkuste okouzlit Markýzina nechvalně známou Lesní hlídku, nebo na pomoc zlomit horkokrevnou Poslední dynastii Orlů!*

**Do jakékoli partie *Rootu* se můžete rozhodnout přidat přesně tři pomocníky.** Většina z nich souvisí s konkrétní frakcí a za tuto frakci pak nesmí hrát žádný z hráčů. Například ve hře s Lesní hlídkou / Kočičími doktory nesmí žádný hráč hrát za Markýzu z Kocourova.

## Příprava hry s pomocníky

Doporučujeme, abyste při hře s pomocníky používali pokročilý postup přípravy hry (str. 17), protože příprava hry je v takovém případě rychlejší. Pokud chcete použít pouze pomocníky, ale ne pokročilou přípravu hry, připravte je před výběrem hráčských frakcí následovně.

**Krok 1: Shromážděte potřebné komponenty.** Vytvořte zásobu 12 žetonů najmutí a poblíž položte kostku najmutí. 3 žetony pomocníků (označené „4“, „8“ a „12“) položte na pole s odpovídajícími čísly na bodovací stupnici.

**Krok 2: Vylosujte pomocníky.** Zamíchejte karty pomocníků, vylosujte 3 z nich a vytvořte pro každého z něj zásobu odpovídajících komponent. Zbylé karty a nepoužité komponenty vraťte do krabice.

**Krok 3: Degradujte pomocníky.** Použijte následující poměr náhodně zvolených běžných a degradovaných pomocníků (*strana karty s písmenem „D“ v pravém dolním rohu*) podle počtu hráčů ve hře:

- **Dva hráči:** tři běžní
- **Tři hráči:** dva běžní a jeden degradovaný
- **Čtyři hráči:** jeden běžný a dva degradovaní
- **Pět či více hráčů:** všichni tři degradovaní

Čtyři pomocníci z Rozšíření Plenitelů odpovídají všem frakcím ze základní hry. Někteří „neutrální“ pomocníci, které můžete získat v jiných rozšířeních, neodpovídají žádné frakci.



### KONEC TAHU:

Odstraňte z karty pomocníka žeton najmutí. Pokud je poté karta prázdná, předejte pomocníka a tento žeton kterémukoli jinému hráči. Tento hráč musí provést hod na najmutí.

Běžní pomocníci do hry přinášejí komponenty, které můžete používat v rámci pomocníkových akcí. Degradovaní pomocníci většinou neposkytují komponenty, ale propůjčují hráčům své schopnosti.

**Krok 4: Připravte pomocníky.** Počínaje posledním hráčem v pořadí a poté proti směru hodinových ručiček připraví každý hráč jednoho pomocníka podle pokynů na jeho kartě, označených jako „Příprava hry“ (*někteří pomocníci nevyžadují přípravu před začátkem hry a této přípravy se ne vždy zúčastní všichni hráči ve hře*).

## Najmutí pomocníka

Všichni tři pomocníci začínají hru nikým nenajatí – v zásobě poblíž mapy.

**Pomocníka získá jako první vedoucí hráč.**

Pokud jste prvním hráčem, který získal čtyři, osm nebo dvanáct bodů, okamžitě si vezměte žeton pomocníka z bodovací stupnice a položte jej na svou desku frakce pod poslední krok fáze Večera. Tento žeton vám připomene, že máte na konci svého tahu získat pomocníka.

Na konci svého tahu proveďte tyto kroky:

1. Vezměte si libovolnou kartu pomocníka ze zásoby.
2. Proveďte hod na najmutí (*popsaný níže*).
3. Otočte svůj žeton pomocníka.

**Jakmile získáte kartu pomocníka, proveďte hod na najmutí.** Hodte kostkou najmutí, vezměte počet žetonů najmutí rovný výsledku hodu a položte je na kartu pomocníka. Pokud máte právě nejvíce vítězných bodů (*nebo remizujete o první místo*), počítejte pouze zlaté tečky na kostce; v opačném případě počítejte všechny tečky (*to se týká i případu, kdy jste aktivovali kartu dominance a již nemáte žeton na bodovací stupnici*).

### Příklad

*Právě skončila vaše fáze Večera. Vezměte si tedy jednu kartu pomocníka ze zásoby, jak vám připomíná žeton pomocníka – vyberete si Lesní hlídku. Hodíte kostkou najmutí, na níž padne jedna červená a jedna zlatá tečka. Protože máte nejvíce vítězných bodů, vezměte si pouze jeden žeton najmutí, který položíte na kartu Lesní hlídky.*

**KONEC TAHU:**  
Vezměte si ze zásoby pomocníka. Proveďte hod na najmutí. Otočte tento žeton.

**KONEC TAHU:**  
Vezměte si ze zásoby pomocníka. Proveďte hod na najmutí. Otočte tento žeton.

**KONEC TAHU:**  
Vezměte si ze zásoby pomocníka. Proveďte hod na najmutí. Otočte tento žeton.

*Nakonec otočíte svůj žeton pomocníka na druhou stranu, abyste věděli, co na konci svého tahu dělat v následujících tazích.*

### Příklad

*Ve svém tahu jste právě získali čtvrtý bod – jako první hráč ve hře.*

**KONEC TAHU:**  
Vezměte si ze zásoby pomocníka. Proveďte hod na najmutí. Otočte tento žeton.

*Z bodovací stupnice si vezmete žeton pomocníka ležící na poli „4“ a položte si jej pod svou desku frakce. Od této chvíle již získkem čtyř bodů nezíská pomocníka žádný jiný hráč.*

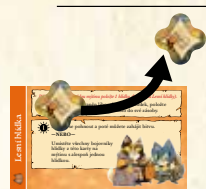
**KONEC TAHU:**  
Vezměte si ze zásoby pomocníka. Proveďte hod na najmutí. Otočte tento žeton.

**KONEC TAHU:**  
Vezměte si ze zásoby pomocníka. Proveďte hod na najmutí. Otočte tento žeton.

**Pomocníci časem ztrácejí motivaci...** Na konci svého tahu musíte odstranit jeden žeton najmutí z každého pomocníka, kterého máte najatého (*s výjimkou těch, které jste právě získali ze zásoby*).

## Příklad

*Právě jste dokončili fázi Večera svého následujícího tahu. Musíte odstranit jediný (a tedy poslední) žeton najmutí z Lesní hlídky.*



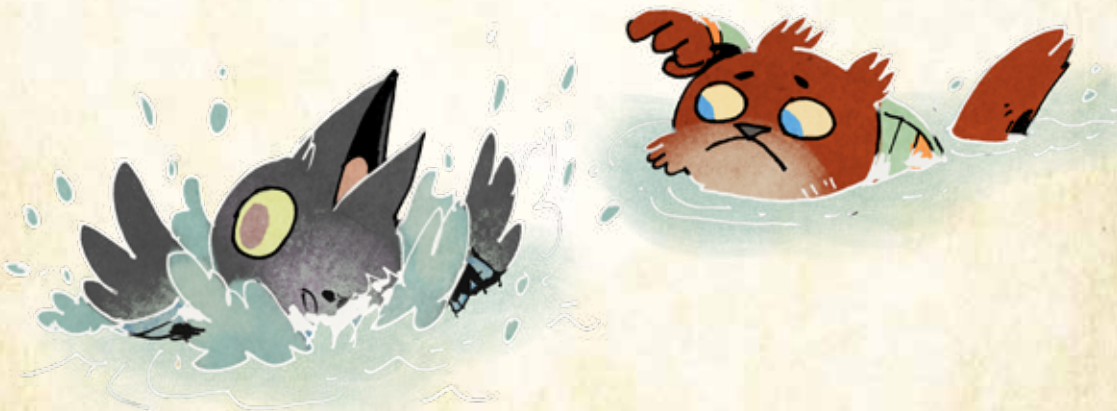
**... a nakonec přeběhnou k jinému hráči.**

Jakmile odstraníte z karty pomocníka poslední žeton najmutí, musíte ji okamžitě spolu se žetonem pomocníka předat kterémukoli jinému hráči. Tento hráč si pro připomenutí položí žeton pomocníka pod poslední krok své fáze Večera na své desce frakce a poté ihned provede hod na najmutí způsobem popsáním výše.

Hráči, kteří nejsou v bodovém vedení, budou mít většinou pomocníky najaté po delší dobu než hráči ve vedení. Pomocníci se od chvíle svého prvního najmutí pohybují od hráče ke hráči až do konce hry!

## Příklad

*Na kartě Lesní hlídky se nyní již nenacházejí žádné žetony najmutí, a proto ji musíte předat jinému hráči. Přestože remizujete v boji o první místo s Orly, rozhodnete se, že Lesní hlídku předáte právě jim. Orli si tedy vezmou od vás kartu Lesní hlídky i žeton pomocníka a okamžitě hodí na najmutí. Hodí dvě zlaté tečky, a na kartu Lesní hlídky tedy položí dva žetony najmutí.*





## Použití pomocníků

**Pokud pomocníci, které máte najaté, odstraní komponenty soupeřů, nezískáte za to žádné body.** To povětšinou znamená, že nebudete získávat body, pokud budou pomocníci bojovat v bitvách. Někteří pomocníci však umí odstraňovat komponenty i jinak než v bitvě.

**Komponenty pomocníků, které máte najaté, se pro účely ovládnutí počítají jako vaše.** Pokud máte najatého pomocníka, všechny jeho komponenty považujete pro účely ovládnutí mýtin za své.

### Příklad

*Hrajete za Rody Orlího hnízda a máte najatou Lesní hládku. Na mýtině máte jednoho bojovníka Orlů a jednoho bojovníka Hládky; na stejné mýtině má dva bojovníky i Ještěři kult. Celkem máte tedy vy i Kult na mýtině po dvou komponentách. Jste však Pány lesa, a remíza tak hovoří ve váš prospěch.*

**Pomocníci disponují nejrůznějšími schopnostmi a akcemi:**

- **Akce při najmutí (👤).** Hráč tuto akci provede v okamžiku, kdy pomocníka najme (získá).
- **Schopnost (🌲).** Schopnosti jsou aktivní vždy, některé z nich však obsahují podmínku pro spuštění.
- **Akce na začátku Rozbřesku (☀️).** Hráč, který má pomocníka najatého, tuto akci provede na začátku své fáze Rozbřesku. Akce vždy uvádí, zda je povinná nebo volitelná.
- **Akce jednou za Bílý den (🌑).** Hráč, který má pomocníka najatého, může tuto akci provést jednou v průběhu své fáze Bílého dne.

### Příklad

*Najmete si Jarní povstání, a provedete tedy jeho akci při najmutí, která říká: „Pokud se na mapě nenacházejí žádní bojovníci Povstání, hodte kostkou povstání a položte bojovníka Povstání na odpovídající mýtinu.“*

**Někteří pomocníci poskytují jejich najímateli schopnosti nebo akce.** Příslušné schopnosti/akce jsou v takovém případě uvozeny slovem „**Najímatel:**“.

### Příklad

*Šlechta s modrým peřím, degradovaná strana Poslední dynastie, má schopnost, která říká: „**Najímatel:** Ovládáte mýtiny, na nichž máte spolu s jiným hráčem remízu v počtu komponent.“ Tato schopnost funguje stejně jako schopnost Páni lesa frakce Orlů.*

## Časté dotazy k pomocníkům

**Považují se komponenty pomocníků za komponenty soupeře?**

Pokud máte daného pomocníka najatého, ne! Ale pomocníci, které nemáte najaté, jsou vašimi nepřáteli (*i v případě, že se stále nacházejí v zásobě*). Pokud byste tedy např. vyrobili kartu Liščí přízeň, neodstranili byste z liščích mýtin komponenty vámi najatých pomocníků, ale odstranili byste komponenty všech pomocníků, které nemáte najaté.

**Můžu přidat bojovníky pomocníků ke svým vlastním pro účely pohybu nebo bitvy?**

Ne! Musíte s nimi zacházet odděleně.

**Považují se pomocníci za komponenty mé frakce?**

Ne! Nemůžete je tedy např. využít jako komponenty Hrabství za účelem ovlivnění vyslanců ani jako bojovníky Ochránců pro pátrání po relikviích.

**Můžu zahrát kartu přepadení, když někdo zahájí bitvu proti mému pomocníkovi?**

Ne!

**Můžu provádět se svými pomocníky akce, které nejsou popsány na kartě pomocníka?**

Ne. Nemůžete tedy například pohnout bojovníky pomocníka v rámci válečného tažení Vůdce zástupů, pohybem z výnosu Orků ani pohybem z karty Švec. Ani v případě, že hrajete za Tuláka a jste spojencem jiné frakce, nesmíte pohybovat jejími pomocníky.

**Mohou mí pomocníci využívat mé schopnosti?**

Téměř nikdy. Nemůžete například přesouvat relikvie svými pomocníky s využitím schopnosti zbožných rytířů frakce Ochránců ve zbroji. Ani nemůžete jako Vůdce zástupů nahradit pomocníka bojovníka akcí pomazání. Jedinou výjimkou jsou schopnosti ovlivňující ovládání mýtin, jako jsou např. Páni lesa – pro účely ovládání totiž komponenty pomocníka považujete za své.

**Víte ještě o nějakých dalších podivnostech, které by mi neměly uniknout?**

Jasně! Některé schopnosti se spouštějí, „když se hráč pohne“ nebo „když hráč odstraňuje“ – např. pobouření Aliance nebo schopnost voru v Rozšíření Podzemní říše. V takových případech se schopnost spustí i tehdy, pokud hráč přesouvá bojovníky pomocníka, nebo je používá k odstranění něčeho. Můžete například přesunout bojovníky pomocníka pomocí voru a vzít si za to kartu, ale později ve stejném tahu již nesmíte pomocí voru přesunout žádné další bojovníky.



# Pokročilý postup přípravy hry

Pokročilý postup představuje rychlou a flexibilní možnost přípravy hry pro zkušené hráče. Toto rozšíření obsahuje karty přípravy hry pro všechny frakce ze základní hry a také pro frakce z Rozšíření Říčního lidu, Rozšíření Podzemní říše a Rozšíření Plenitelů. Obsahuje také přehledovou kartu. Níže uvádíme hlavní rozdíly mezi běžným a pokročilým postupem přípravy hry...

**Hráči si svou počáteční ruku volí z pěti karet.** Na začátku přípravy hry si každý hráč vezme do ruky pět karet. Na konci přípravy hry si každý nechá tři z těchto karet a zbylé se zamíchají zpět do balíčku.

**Hráči si vybírají frakce z omezené nabídky.** Namísto toho, aby si hráči vybírali ze všech frakcí, vylosujete menší sadu karet přípravy frakcí, z nichž si hráči budou postupně vybírat.

**Nepoužívá se dosah.** Určování hodnoty dosahu je starším způsobem, jak zajistit výběr fungující kombinace frakcí. Zákon hry stále tuto možnost uvádí a každá karta přípravy frakce obsahuje v pravém dolním rohu číselnou hodnotu dosahu dané frakce. Pokud chcete, můžete jej využít pro sestavení počáteční kombinace frakcí, ale pokročilý způsob přípravy hry jej nepoužívá.

Díky pokročilemu způsobu přípravy hry budou vaše partie divočejší a proměnlivější. S ohledem na to vám jej **nedoporučujeme** používat, pokud hru učíte nového hráče, který na to není připraven.

## Detaily pokročilé přípravy hry

**Krok 1: Rozesadte hráče a připravte mapu.** Náhodně určete pořadí hráčů a začínajícího hráče. Pak se společně rozhodněte, jakou verzi mapy a jaký balíček karet chcete použít. Na mapu umístěte ruiny, vytvořte zásobu předmětů na vyhrazeném místě a poblíž mapy položte dvě kostky.

První hráč v pořadí bude všechny kroky přípravy hry provádět jako poslední, zatímco poslední hráč v pořadí je bude provádět jako první.

**Krok 2: Doberte si karty.** Každý hráč si vezme do ruky pět karet – ne tři!

Pokud hrajete s pomocníky (str. 12), připravte je v tuto chvíli – tedy než provedete následující krok.



**Krok 3: Vylosujte karty přípravy hry.** Zamíchejte karty přípravy všech militantních frakcí (*jsou označeny červeným pruhem se symbolem meče*) a vylosujte jednu z nich. Poté smíchejte všechny zbylé karty dohromady s kartami povstaleckých frakcí (*jsou označeny šedým pruhem bez symbolu*) a vylosujte jich stejný počet, jako hraje hráčů. Tím pádem bude na výběr o jednu kartu více, než je hráčů ve hře.

**Pokud hrajete ve dvou hráčích,** nepoužívejte vůbec karty povstaleckých frakcí (*nalosujte pouze tři militantní frakce*).

**Pokud je poslední vylovanou kartou karta povstalecké frakce,** otočte ji naležato, abyste naznačili, že je prozatím „zamčená“. Bude možno si ji vybrat až poté, co si alespoň jeden hráč vybere militantní frakci.

**Pokud je vylosována karta Tuláka,** nalosujte k ní ihned i kartu postavy a vyložte ji lícem nahoru vedle ní. Pokud si hráč vybere Tuláka, musí použít i vylovanou kartu postavy.

**Krok 4: Vyberte si frakce.** Počínaje posledním hráčem v pořadí a dále proti směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jednu kartu přípravy frakce z nabídky, ihned připraví frakci podle pokynů na této kartě a umístí bodovací žeton své frakce na pole „0“ na bodovací stupnici.

**Krok 5: Vyberte si počáteční ruku.** Každý hráč si ponechá tři karty v ruce a zbylé dvě vrátí na dobírací balíček. Jakmile tak učinili všichni hráči, dobírací balíček zamíchejte.



Nepoužívejte pokyny pro přípravu hry uvedené na rubu desek frakcí.

Dodatek A v Zákoně hry *Root* a nápovědní karta pro pokročilý postup přípravy hry uvádějí navíc také kroky pro přípravu dalších možných součástí hry, jako jsou karty dominant a frakce řízené hrou.

## Domovina a okraje mapy

Při přípravě hry dostanete často pokyn zvolit si jednu nebo více **DOMOVIN** (domovských mýtin). Jako domovinu si nemůžete vybrat mýtinu, která je již domovinou jiného hráče, ani mýtinu, kam nemůžete umístit všechny komponenty podle pokynů karty přípravy hry. Někdy si budete muset vybrat domovinu, která **NESOUSEDÍ** s žádnou domovinou soupeře. Pokud tak nelze učinit, můžete si vybrat mýtinu, která sousedí s cizí domovinou, ale stále platí, že tato mýtina nemůže být přímo domovinou jiného hráče.

Stejně tak si někdy budete muset vybrat domovinu, která je vzdálena **ALESPŇ O DVĚ**

**MÝTINY** od domovin všech soupeřů. V tomto případě platí, že pokud tak nelze učinit, můžete si vybrat mýtinu, která alespoň nesousedí s cizí domovinou, pokud je to možné (*a pokud není možné ani to, řiďte se bodem výše*).

Pokud si máte vybrat domovinu na **OKRAJI MAPY**, znamená to, že jde o mýtinu, která se dotýká ilustrací na vnějším okraji mapy.

## Úpravy pravidel

*Root* od svého vzniku opravdu narostl! Původní hra vůbec nepočítala s prvky, jakými jsou třeba pomocníci nebo některé nové frakce, takže bylo potřeba udělat pár úprav starších pravidel a přidat nové názvosloví, abychom ujasnili, jakým způsobem spolu interagují novější a starší součásti hry.

**Počáteční mýtiny.** Abychom umožnili přípravu partií zahrnujících co nejširší kombinace frakcí, vymysleli jsme pokročilý způsob přípravy hry (str. 17), který doporučujeme používat všem hráčům, kteří už s *Rootem* mají zkušenosti. Pokud ale chcete přípravu provádět podle instrukcí na rubu desek frakcí, je potřeba, abyste věděli dvě věci:

*Žapravé* – pravidla pro přípravu hry frakcí Ochránců a Zástupů používají pojem **POČÁTEČNÍ ROHOVÁ MÝTINA**. Ten zahrnuje rohové mýtiny s Markýzinou pevností, počátečním hřadem Orlů, počáteční zahradou Ještěřů, počátečním tunelem Hrabství nebo počátečními válečnickými Ochránců. *Žadruhé* – stejným způsobem byla v aktuální verzi Zákona sjednocena terminologie u starších frakcí. Např. Orli tedy umísťují svůj počáteční hřad na rohovou mýtinu naproti počáteční mýtině jiného hráče, pokud je to možné (na rozdíl od původního „naproti mýtině s Markýzinou pevností“). Pokud chcete hrát partii s pěti nebo více frakcemi, které začínají hru na rohové mýtině, budete muset použít pokročilý způsob přípravy hry.

**Komponenty frakce.** Pro bojovníky, figury, stavby a žetony, které patří frakci (tj. jsou uvedeny na zadní straně její desky frakce), odteď používáme pojem **KOMPONENTY FRAKCE**. Na druhou stranu – předměty, pomocníci, žoldáčtí bojovníci Říčního lidu a komponenty spojenecké frakce Tuláka nejsou komponentami vaší frakce. Mnoho pravidel Zákona (např. Tulákova pomoc, Krkavčí prozrazení, rozbití tábora Ochránců nebo utlačování Zástupů) tak nyní odkazuje na „komponenty frakce“, „bojovníky frakce“ apod.

**Donucení a karta Falešné rozkazy.** Pojem **DONUTIT** nyní používáme, pokud chceme popsat, že můžete jiného hráče přimět něco udělat. Text na kartě Falešné rozkazy, která je součástí balíčku Vyhnanců a partyzánů, by tedy měl nově znít takto: „Ve fázi Rozbřesku můžete odhodit tuto kartu a donutit soupeře přesunout polovinu bojovníků jeho frakce (*zaokrouhlenou nahoru*) z vámi vybrané mýtiny na jinou vámi vybranou mýtinu, přičemž ignorujete nadvládu nad mýtinami.“ Toto upravené znění v praxi funguje naprosto stejně, ale nově používá pojmy „donutit“ a „bojovníci frakce“ zavedené výše.

# Komponenty navíc

V krabici najdete také několik žetonů navíc. V anglickém tisku tohoto rozšíření jsou určeny hráčům s první edicí hry *Root* (resp. *příslušných rozšíření*). V české verzi byste měli mít k dispozici vždy již dostatečný počet žetonů s aktuální grafikou, takže tyto bonusové žetony si můžete ponechat jako náhradní.

Jedná se o bodovací žetony všech frakcí základní hry, Rozšíření Říčního lidu a Rozšíření Podzemní říše a dále o žetony vztahů Podzemního hrabství a Krkavčího spiknutí určené pro hru se dvěma Tuláky.



## Doporučené kombinace frakcí

### DVA HRÁČI



### Volitelní pomocníci



### ČTYŘI HRÁČI



### TŘI HRÁČI



### PĚT HRÁČŮ



Potřebujete náhradní komponenty?

Chcete se dozvědět více o hře *Root*?

Navštivte [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz)