



# ROOT

Hra o právu a moci v Lesní říši

# Průvodce hrou

## Obsah

Podzemní hrabství.....	2
Krkavčí spiknutí.....	4
Jezerní a horská mapa.....	6
Doporučené kombinace frakcí .....	8

# Podzemní hrabství



*Hrabství dlouho pohlíželo na obyvatele povrchu Lesní říše s nedůvěrou. Zdálo se, že bohatství ukryté pod zemí bude jeho choutkám stačit navždy. Zásob však začalo ubývat a Lesní říše se začíná jevit jako místo, kam by Hrabství mohlo expandovat. Aby uspělo, bude muset využít své dosavadní bohatství a získat s jeho pomocí na svou stranu **vyslance**; ti mu na oplátku propůjčí své speciální akce a dodatečné možnosti bodování. Aby ovlivnilo vyslance, musí Hrabství odhalovat ze své ruky karty se symboly mýtin, na kterých se nacházejí jeho komponenty – tyto akce představují úspěchy v rozšiřování a opevňování hranic území Hrabství. Pro zvýšení vlivu a přesvědčení místních obyvatel Lesní říše by Hrabství následně mělo na dobytém území stavět **citadely** a **tržiště**.*

Hrabství verbuje své bojovníky na zvláštní mýtině zvané **Nora**. Tato mýtina se nachází mimo mapu a neobsahuje pozice pro stavbu, sousedí však s každou mýtinou, na níž se nachází **žeton tunelu**. Vzhledem k její unikátní konstrukci smí do Nory vstoupit pouze jednotky Hrabství.

Na tažení do Lesní říše je upřena také pozornost hraběte. Jakmile je odstraněn libovolný počet staveb Hrabství najednou, musí Hrabství zaplatit **cenu za neúspěch** – odhodit náhodnou jednu kartu z ruky a vrátit ovlivněného vyslance nejvyšší hodnoty do balíčku neovlivněných vyslanců. Navíc musí trvale odstranit ze hry vyslancovu korunu!

## Rozbřesk

Umístěte do Nory jednoho bojovníka a k tomu jednoho dalšího navíc za každý odkrytý symbol bojovníka na stupnici citadel.

## Bílý den

Nejprve proveďte až dvě z následujících akcí:

- » **Stavba:** Odhalte kartu a umístěte tržiště nebo citadelu na mýtinu s odpovídajícím symbolem, kterou ovládáte.
- » **Verbování:** Umístěte jednoho bojovníka do Nory.
- » **Pohyb:** Proveďte jeden pohyb.
- » **Bitva:** Zahajte bitvu.
- » **Hloubení:** Použijte jednu kartu a položte žeton tunelu na mýtinu se shodujícím se symbolem. Poté přesuňte až čtyři bojovníky z Nory na tuto mýtinu. Pokud jsou všechny žetony tunelů již na mapě, smíte nejprve jeden z nich mapy odstranit.

Po provedení těchto akcí můžete v libovolném pořadí využít akce všech svých ovlivněných vyslanců.

## Příklad Bílého dne

Hrabství smí nejprve provést až dvě akce. V rámci první akce použije hráč Hrabství liščí kartu, vyhloubí tunel na liščí mýtinu a přesune na ni čtyři své bojovníky z Nory.

Druhou akci využije k vyvolání bitvy. Hodí „0“ a „1“, a odstraní tedy z mýtiny jednoho bojovníka Markýzy, čímž mýtinu ovládne.

Poté může využít akce svých ovlivněných vyslanců. K dispozici má pouze Předáka, hráč tedy odhalí zaječí kartu a postaví tržiště na liščí mýtině.



Nakonec se Hrabství rozhodne ovlivnit Kapitána, k čemuž potřebuje odhalit dvě karty. Odhalí ptačí a liščí kartu, což stačí, vzhledem k tomu, že má alespoň jednu jednotku na liščí mýtině a na myši mýtině (nezobrazeno). Ptačí kartu musí hráč odhodit, zaječí a liščí karty se mu vracejí do ruky.

Nakonec můžete ovlivnit dosud neovlivněného vyslance. Za tímto účelem musíte odhalit z ruky počet karet závislý na hodnotě vybraného vyslance (dvě za panoše, tři za šlechtice a čtyři za lorda). Je však potřeba, aby se symbol každé takto odhalené karty shodoval s mýtinou, na níž se nachází alespoň jedna komponenta Hrabství; zároveň smí být každá taková mýtina využita pro zahrání pouze jedné takové karty za tah.

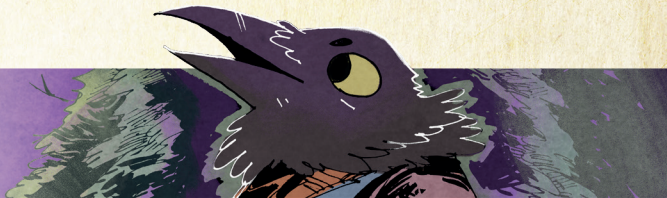
Poté si vezmete vybranou kartu vyslance z balíčku neovlivněných vyslanců a položte ji nad svou desku. Následně na ni umístíte korunu příslušné hodnoty ze své frakční desky. (Pokud chcete, můžete místo toho tuto korunu odstranit ze hry.) Získáte tolik vítězných bodů, kolik ukazuje pole, z nějž jste korunu vzali.

## Večer

Odhodte všechny ptačí karty, které jste v tomto tahu odhalili. Všechny ostatní odhalené karty si vraťte do ruky. Poté smíte vyrábět s využitím citadel a tržišť (při výrobě se tyto stavby nerozlišují). Následně si doberte jednu kartu a jednu další kartu za každý odkrytý symbol dodatečné tažené karty. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte karty dle své volby tak, aby vám jich v ruce zbylo pět.



# Krkavčí spiknutí



Zatímco hlavní mocnosti bojují o nadvládu nad Lesem, temnými zákoutími se šíří krákání a šepot. Do chaosu probíhající války se vložilo Krkavčí spiknutí, které spřádá **plány** svých zločinných operací a teroru na obyvatelstvu, kterými si chce Lesní říši podmanit. Kdykoli je odhalen plán Krkavců, získají vítězné body v závislosti na tom, kolik dalších odhalených plánů se v tu chvíli nachází na mapě. Své plány tak musí Krkavci pečlivě střežit a zabránit ostatním frakcím v útocích na ně a jejich prozrazení.

Krkavčí spiknutí disponuje osmi žetony plánů – dvěma od každého druhu. (V krabici najdete ještě druhou kompletní sadu žetonů, kterými můžete nahradit případně poškozené komponenty.) Žetony plánů přinášejí Krkavcům body, pokud jsou otočeny během jejich fáze Rozbřesku. Každý žeton navíc ovlivňuje hru, jak je uvedeno níže.



**Bomba:** Jakmile je tento žeton otočen, odstraňte z dané mýtiny všechny komponenty soupeřů, poté jej odstraňte.



**Past:** Pokud se na mýtině nachází tento žeton **otočený lícem nahoru**, nesmí na ni být umístěny ani z ní přesunuty žádné komponenty soupeřů.



**Vydírání:** Jakmile je tento žeton **otočen**, vezměte si náhodnou kartu od každého hráče, který má komponentu na mýtině s tímto žetonem. Za každý **lícem nahoru** otočený žeton vydírání si ve fázi Večera dobíráte o jednu kartu navíc.



**Nájezd:** Jakmile je tento žeton **odstraněn z mapy** (ať už lícem nahoru, nebo dolů), položte jednoho bojovníka na každou mýtinu sousedící s mýtinou, odkud byl žeton odstraněn. Tento efekt ignorujte, pokud je žeton odstraněn Prozrazením (viz níže).

Žetony plánů mohou být ostatními hráči odstraněny z mapy stejně jako všechny ostatní žetony. Navíc se hráči mohou pokusit odstranit je pomocí **Prozrazení**: Ve svém tahu, ale dříve, než si hráč dobere karty ve své fázi Večera, může ukázat hráči Krkavců kartu se symbolem odpovídajícím mýtině, na níž má tento hráč své komponenty a na níž zároveň leží žeton plánu otočený lícem dolů. Současně hádá druh plánu na tomto žetonu. Pokud uhodne, je žeton plánu bez efektu odstraněn z mapy (a hádající hráč za něj získá vítězný bod). Při nesprávném tipu žeton zůstane ležet beze změny a ukázanou kartu si ponechá hráč Krkavců.

Krkavci se budou snažit ochránit své plány vysláním svých bojovníků do hloubi nepřátelského území. Naštěstí jsou jejich bojovníci **mazaní**, a mohou tak při pohybu ignorovat pravidlo o ovládnutí mýtin. Navíc mají Krkavci k dispozici **přidružené agenty**, kteří jim poskytují dodatečnou ochranu: kdykoli se Krkavci brání v bitvě na mýtině s lícem dolů

otočeným žetonem plánu, udělují jeden dodatečný zásah – a to i tehdy, pokud je žeton plánu bezbranný!

## Rozbřesk

Nejprve můžete vyrábět s využitím žetonů plánů (*otočených jak lícem nahoru, tak dolů*).

Poté smíte otáčet žetony plánů na mýtinách s **alespoň jedním svým bojovníkem**. Pokaždé, když otočíte žeton, získáte jeden vítězný bod za každý lícem nahoru otočený žeton na mapě (*včetně právě otočeného*) a následně vyhodnotíte jeho efekt, pokud se jedná o bombu nebo vydírání.

Nakonec smíte jednou za tah použít libovolnou kartu a umístit jednoho bojovníka na každou mýtinu s odpovídajícím symbolem. Pokud použijete ptačí kartu, vyberete si jeden symbol mýtiny.

## Bílý den

Můžete provést až tři z následujících akcí.

- » **Plán:** Odstraňte z mýtiny jednoho bojovníka Krkavců a jednoho dalšího za každý plán, který jste již ve stejném tahu položili. Poté na tuto mýtinu položte žeton plánu lícem dolů. Na každé mýtině se smí nacházet současně nejvýše jeden žeton plánu a všichni odstraňovaní bojovníci musí být odstranění právě z mýtiny, na kterou chcete žeton položit.
- » **Trik:** Vyměňte pozici dvou žetonů plánů na mapě. Oba žetony musí být shodně lícem dolů, nebo lícem nahoru.
- » **Pohyb:** Provedte jeden pohyb.
- » **Bitva:** Zahajte bitvu.

## Večer

Nejprve můžete provést jednu akci Bílého dne navíc, ale pak si ve fázi Večera nesmíte dobrat žádnou kartu.

Pokud nevyužijete tuto možnost, doberte si jednu kartu a k tomu jednu další za každý lícem nahoru otočený žeton vydírání na mapě. Nakonec odhodte přebytečné karty tak, aby vám jich zůstalo v ruce nejvýše pět.

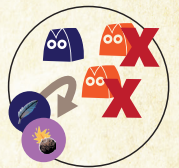
### Příklad bodování

*Krkavci mají na mapě jeden lícem nahoru otočený žeton plánu a tři lícem dolů otočené žetony. Jejich Rozbřesk by mohl probíhat takto:*

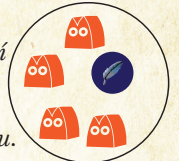
*Nejprve otočí past. Tito Orlí bojovníci jsou nyní na mýtině uvězněni a noví jim nesmí přijít na pomoc. Krkavci získají dva vítězné body.*



*Poté Krkavci otočí bombu. Oba bojovníci Markýzy jsou odstranění a Krkavci získají tři body.*



*Krkavci by chtěli otočit i svůj poslední žeton ležící lícem dolů, avšak na této mýtině nemají svého bojovníka, takže nemohou.*



# Jezerní mapa

## Příprava hry

VeźmĚte 12 žetonů symbolů, otočte je lícem dolů a zamíchejte je. RozmístĚte je na jednotlivé mýtiny, a poté je všechny otočte lícem nahoru.

Na mýtinu v pravém dolním rohu mapy položte dílek **voru**.

Na obrázku vpravo je uvedeno doporučené rozmístĚní symbolů mýtin.

## Vor

Jednou za tah může hráč provést pohyb z pobřežní mýtiny s vorem na libovolnou jinou mýtinu sousedící s jezerem, přičemž na tuto mýtinu musí přesunout i vor. Po pohybu s vorem si hráč dobere jednu kartu.



## Jezero a sousedství lesů

Jezero se nepovažuje za les. Na rozdíl od jiných map zde každý les na břehu jezera sousedí se dvěma nejbližšími lesy na břehu jezera, od nichž jej oddĚluje namísto cesty pouze jedna mýtina. Jezero považujte za řeku, která spojuje každou pobřežní mýtinu s ostatními pobřežními mýtinami.

# Ďorská mapa

## Příprava hry

Veźměte 12 žetonů symbolů, otočte je lícem dolů a zamíchejte je. Rozmístěte je na jednotlivé mýtiny, a poté je všechny otočte lícem nahoru.

Zakryjte cesty šesti žetony uzavřené cesty podle obrázku vpravo.

Na středovou mýtinu položte dílek věže (podle obrázku vpravo).

Na obrázku vpravo je uvedeno také doporučené rozmístění symbolů mýtin.

## Uzavřené cesty

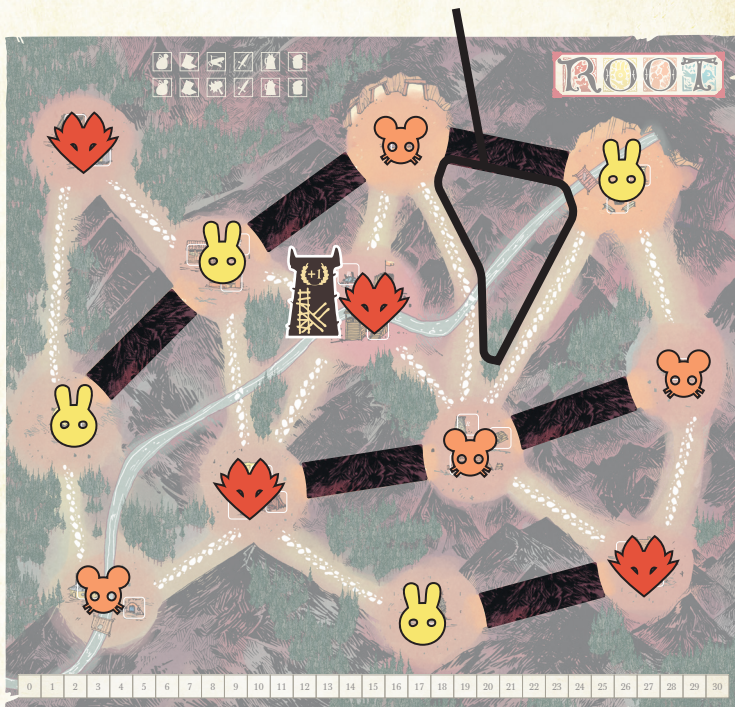
Cesta překrytá žetonem uzavřené cesty je **UZAVŘENÁ CESTA**. Mýtiny spojené takovouto cestou spolu nesousedí. Uzavřené cesty však obklopují a oddělují lesy, jako by se stále jednalo o cesty.

Jednou za tah může hráč ve své fázi Bílého dne použít kartu, odstranit za to jeden žeton uzavřené cesty a získat jeden vítězný bod. Aby tuto akci mohl provést, musí mít alespoň na jedné z mýtin, které tato cesta spojuje, jednu komponentu.

## Průsmyk

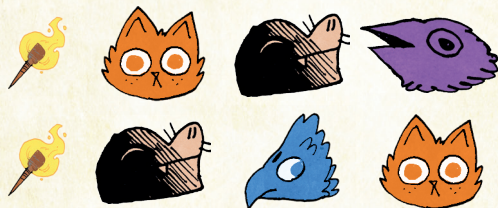
Mýtina označená dílkem věže se nazývá **PRŮSMYK**. Pokud hráč na konci své fáze Večera Průsmyk ovládá, získává jeden vítězný bod. (Hráče aktuálně ovládajícího mýtinu můžete označit tím, že jednoho jeho bojovníka umístíte na vrchol věže.)

*Vzhledem k tomu, že jsou tyto oblasti ohraničené cestami, považují se za les, ačkoli zde nejsou nakreslené žádné stromy!*



# Doporučené kombinace frakcí

## TŘI HRÁČI



## DVA HRÁČI



## ČTYŘI HRÁČI



## *Chcete více kombinací?*

*Existují stovky použitelných kombinací frakcí. Pro návod na to, jak zjistit, které kombinace fungují, se podívejte do Zákona hry Root (Dodatek A).*

## PĚT HRÁČŮ



## ŠEST HRÁČŮ

