

ROOT

Ĥra o právu a moci v Lesní říši

Pravidla pro pomocníky



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.

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.

Příprava hry s pomocníky

Po výběru mapy a balíčku karet připravte následujícím způsobem pomocníky.

Krok 1: Shromážděte potřebné komponenty. Vytvořte zásobu 12 žetonů najmutí a poblíž ní 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 odpovída-

jících 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

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 přípravě 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. Ten vám připomene, že na konci svého tahu získáte pomocníka.

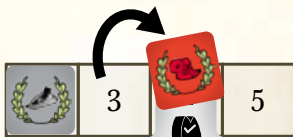
Na konci svého tahu proveďte tyto kroky:

1. Vezměte si libovolnou kartu pomocníka ze zásoby.
2. Proveďte hod na najmutí (*popsaný na str. 6*).
3. Otočte svůj žeton pomocníka.



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 položíte si jej pod svou desku frakce. Od této chvíle již ziskem čtyř bodů nezíská pomocníka žádný jiný hráč.



KONEC TAHU:

Vezměte si ze zásoby pomocníka. Proveďte hod na najmutí. Otočte tento žeton.

4



KONEC TAHU:

Vezměte si ze zásoby pomocníka. Proveďte hod na najmutí. Otočte tento žeton.

Večer

1. Podněcujte, tolikrát choďte karety a umístěte žeton do správného, na něj se ještě nezahrajete.
2. Utlačujte karty, které ovládá a nezahrajte na nich žádnou karety.
1-2 (1) 3-4 (2) 5 (3)
3. Doberte si 1 karety. Poně

Jakmile získáte kartu pomocníka, provedte 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

Příklad

Právě skončila vaše fáze Večera. Vezmete 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, započítáte pouze zlatou tečku, a vezmete si tedy pouze jeden žeton najmutí, který položíte na kartu Lesní hlídky.



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



jste aktivovali kartu dominance a již nemáte žeton na bodovací stupnici).

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 popsaným výše.

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 znamená zejména, že nebudete získávat body, pokud budou pomocníci bojovat v bitvách a odstraňovat stavby a žetony.




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 hlídku. Na mýtině máte jednoho bojovníka Orlů a jednoho bojovníka Hlídky; na stejné mýtině má dva bojovníky i Ještěří 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 jeho kartu).

- **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.

Někteří pomocníci poskytují svému najímáři schopnosti nebo akce. Příslušné schopnosti/akce jsou v takovém případě uvozeny slovem „**Najímáři:**“.

Časté dotazy

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! Například Tulák vám tedy nemůže nabídnout pomoc prostřednictvím komponent pomocníků.

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

Ne!

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

Ne. Nemůžete tedy například pohnout bojovníky pomocníka pohybem z výnosu Orlů ani pohybem z karty Švec. Ani v případě, že hraje za Tuláka a jste spojencem jiné frakce, nesmíte pohybovat jejími pomocníky.

Mohou mí pomocníci využívat mé schopnosti?

Téměř nikdy. Nemůžete například použít Markýzinu polní nemocnici, abyste zachránili bojovníky pomocníka. 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.

