

THE LAW OF ROOT

У игры Root есть две книги правил - руководство, которое вы сейчас читаете и подробный гайд по игре. Руководство содержит полную, но сжатую информацию об игре. В то время как опытным игрокам будет достаточно ознакомиться с руководством, начинающие игроки должны начать с изучения гайда, который написан менее формально и содержит множество иллюстрированных примеров. Он также содержит инструкции по начальной расстановке для различных сценариев.

1 Ключевые понятия

1.1 Местный Местный игрок - игрок, любой компонент которого выложен на прогалину, на которой также присутствуют ваши компоненты. Местный компонент - компонент с прогалины, на которой также присутствуют ваши компоненты.

1.2 Компоненты У каждой фракции есть различные компоненты соответствующих цветов. Компоненты Маркизы пурпурные, Альянса - зелёные, у Эйри коричневые, а у Бродяг чёрные или белые. Компоненты фракции могут включать в себя:

Воины У Маркизы, Альянса и Эйри есть воины. Они могут двигаться и сражаться. Они помогают контролировать прогалины.

Здания У Маркизы, Эйри и Альянса есть здания. Попадая на карту, они занимают свободные слоты на прогалинах и помогают их контролировать.

Жетоны У Альянса есть жетоны поддержки, а у Маркизы - жетоны дерева. Жетоны кладутся на прогалины и нужны, чтобы выполнять специфические действия фракций, но не учитываются при определении фракции, контролирующей прогалину.

Фишки У каждого Бродяги есть одна фишка персонажа. Фишки могут двигаться и сражаться. Фишка не считается воином, соответственно не может контролировать прогалину.

1.3 Игровая зона Ваша игровая зона — это пространство рядом с планшетом вашей фракции.

1.4 Управление Игрок с наибольшим суммарным числом воинов и зданий на прогалине управляет ей. Если таких игроков несколько, то прогалиной никто не управляет.

1.5 Тип фракции В Root фракции делятся на титульные и фракции-оппортунисты. В каждой партии должно быть как минимум две титульных фракции.

2 Общие положения

2.1 Противоречия в правилах

Предпочтительность Текст на карте или планшете фракции, противоречащий тексту данного руководства, считается предпочтительным. Текст данного руководства, противоречащий гайду, считается предпочтительным.

Использование термина «Не может» Любое правило, использующее термин «не может» считается абсолютным и не может быть отменено другим правилом.

2.2 Размещение и удаление компонентов Число компонентов каждого типа ограничено. Если вы должны выложить или удалить какое-то число компонентов, которых у вас не хватает, выложите (удалите) сколько сможете.

Воины Воины берутся из вашего персонального запаса. Удаляемые с доски, они возвращаются в запас.

Здания Если вы должны разместить здания, возьмите самое левое здание с соответствующего трека вашего планшета фракции, если нет иных указаний. Удаляемые здания возвращаются на крайнюю правую свободную позицию соответствующего трека.

Жетоны Жетоны берутся из запаса или с самой левой позиции соответствующего трека. Удаляемый жетон возвращается в запас или на крайнюю правую свободную позицию соответствующего трека.

Предметы Жетоны предметов кладутся или в верхней части вашего планшета фракции или на соответствующий трек или область планшета, если вы играете за Бродягу.

2.3 Прогалины и тропы На карту Лесных земель нанесено множество прогалин, соединённых тропами.

Соседство Соединённые тропой прогалины считаются соседними.

Нации Почти все прогалины населены представителями одного из трёх лесных народов: мышек, кроликов или лисичек.

- **Домик** Домик маркизы де Котэ считается прогалиной, населённой всеми нациями, но построенные на ней производственные здания нельзя использовать для крафта.

Слоты На каждой прогалине есть слоты, обозначенные белыми или красными квадратами. Если вы хотите построить здание на прогалине, на ней должен быть не занятый слот. Вы не можете построить здание на прогалине, все слоты которой заняты.

- **Руины** Это слоты с красными рамками. На них распространяются те же правила, что и на обычные слоты, но в начале игры на них кладутся жетоны руин.

Вотчины У каждой титульной фракции есть прогалина, зовущаяся вотчиной. Иногда эта прогалина даёт особые бонусы.

2.4 Чащобы Участки на карте, окружённые тропами и прогалинами, называются чащобами.

Соседство Чащоба соседствует со всеми прогалинами, с которыми соприкасается и не отделена тропой. Две чащобы считаются соседними, если их разделяет только одна тропа.

Границы карты Чащобы, которые окружают игровую область по краю карты, не участвуют в игре.

2.5 Карты Каждую карту можно использовать двумя путями – как карты масти, соответствующей одному из 4-х лесных народов или как улучшение, которое можно скрафтить.

Птицы - джокеры Вы можете разыграть птичью карту вместо карты любой другой масти. Обратное не работает – если вам нужно разыграть птичью карту, вы не можете использовать для этого карту другой масти.

Карты держатся в секрете Вы не можете показывать карты со своей руки другим игрокам за исключением случаев, когда этого прямо требуют правила.

Карты особых условий победы В игре 4 карты особых условий победы. Такая карта может быть разыграна как обычная карта своей масти, но с помощью её нельзя скрафтить никакое улучшение. Особые условия победы более детально рассмотрены ниже в п.3.3.

2.6 Крафтинг В ходе фазы «При свете дня» вы можете скрафтить любое количество улучшений, используя карты с руки.

Цена Что бы скрафтить улучшения, вы должны иметь производственные элементы (здания или жетоны, в зависимости от вашей фракции) соответствующей нации. Нацией производственного элемента считается нация прогалины, на которой он находится. Каждый элемент можно использовать только один раз за ход.

Эффект Скрафтив улучшение, вы, в зависимости от его типа, делаете следующее:

- Если это предмет, то вы получаете причитающиеся за него победные очки и кладёте советующий жетон из запаса в свою игровую зону. Если такие жетоны закончились, то вы ничего не берёте. После этого карта сбрасывается.
- Если это постоянное улучшение, подложите карту под свой игровой планшет, так, чтобы была видна её нижняя часть. Эффект улучшения можно использовать, как описано на карте.

Никаких дубликатов Вы не можете скрафтить улучшение, если в вашей игровой зоне уже есть улучшения с таким названием.

2.7 Движение Когда вы выполняете действие движения вы берёте любое кол-во ваших воинов (или фишку персонажа) с одной прогалины и перемещаете их на соседнюю.

Ограничение по месту назначения Если вы управляете прогалиной, с которой происходит перемещение, то можете переместить воинов на любую соседнюю прогалину. Если вы не управляете исходной прогалиной, то можете переместить воинов только на соседнюю прогалину под вашим управлением.

Число перемещений не ограничено Воин или фишка может перемещаться за ход неограниченное кол-во раз. Если вы совершаете несколько движений, то можете перемещать одни и те же или различные группы воинов.

2.8 Бой Если вы начинаете бой. Выберите прогалину, где есть ваши воины, она будет местом битвы. Вы атакующий. Выберите одного игрока, присутствующего на месте битвы. Он становится защищаемым.

Порядок боя Все бои проходят в следующем порядке.

1. **Защищающийся объявляет о засаде.** Защищающийся может разыграть карты засады с мастью, соответствующей народу прогалины. Каждая разыгранная карта засады тут же наносит два урона, которые невозможно предотвратить. Если у атакующего не осталось воинов, то бой немедленно заканчивается.

- **Неудавшаяся засада.** Эффект разыгранной карты засады может быть отменён атакующим, если он разыграет карту засады с мастью, соответствующей народу прогалины.

2. **Бросаются кубики и считается урон.** Бросьте оба кубика. Атакующий наносит урон, соответствующий большему значению, выпавшему на кубиках, а защищающийся — меньшему. Если выпавшие значения одинаковы, то оба наносят равное число урона.

- **Максимальный урон.** Вы не можете нанести за счёт броска кубика больше урона, чем число ваших воинов, присутствующих в месте битвы.
- **Дополнительный урон.** После подсчёта урона, выпавшего на кубиках, атакующий и защищающийся могут нанести дополнительный урон, используя различные специальные способности или эффекты. Дополнительный урон не ограничен количеством воинов в месте битвы.
- **Беззащитность.** Если у защищающегося нет воинов в месте битвы, то атакующий наносит дополнительный урон.
- **Уменьшение урона.** После определения общей величины урона, атакующий и защищающийся могут уменьшить наносимый им урон, используя различные специальные способности или эффекты.

3. **Нанесение урона.**

- **Тайминг.** Атакующий и защищающийся наносят урон одновременно.
- **Получение урона.** Каждая единица урона удаляет один элемент. Игрок, получивший урон, решает, какой элемент удалить, но воинов надо удалить прежде зданий и жетонов.
- **Сброс улучшений.** Если игрок удаляет последнее здание с прогалины, то он также обязан сбросить одно улучшение из своей игровой зоны, если такие есть.

3 Цели и последовательность игры

3.1 Победа Первый игрок, набравший 40 победных очков, немедленно побеждает.

3.2 Получение победных очков У каждой фракции есть свои уникальные способы зарабатывать очки, но два способа одинаковы для каждой фракции.

Удаление зданий и жетонов Каждый раз, когда вы удаляете здание или жетон оппонента, получите 1 победное очко.

Крафт предметов Каждый раз, когда вы крафтите предмет, вы получаете указанное на нём количество ПО.

3.3 Карты специальных условий победы Колода содержит 4 карты специальных условий победы, которые позволяют выиграть, не набирая 40 очков.

Активация В свой ход, во время фазы «При свете дня» вы можете разыграть карту специального условия в свою игровую зону, таким образом активировав её. Ваш маркер удаляется с трека подсчёта очков. Теперь до конца игры вы можете победить, только выполнив условия победы с данной карты.

Активированные карты Активированная карта специального условия не занимает место в вашей руке и не может быть удалена из игры. Активировав специальное условие, вы не можете заменить его, активировав другое.

Потратить как обычную карту Карта специального условия может быть потрачена как обычная карта соответствующей масти. Однако, когда вы тратите такую карту, не сбрасывайте её, а выложите лицом вверх рядом с игровым полем. Такая карта считается доступной и её можно будет оттуда забрать.

Получение доступных карт В свой ход, во время фазы «При свете дня» вы можете забрать доступную карту специального условия себе на руку, сбросив карту соответствующей масти.

Описания

- **Хаотическая победа:** Во время фазы «Спозаранку» вы немедленно побеждаете, если у всех остальных игроков от 33 до 39 ПО или активированы карты специальных условий победы.
- **Победа в коалиции:** Разыграв эту карту, переместите ваш маркер с трека подсчёта очков на планшет игрока с наименьшим числом ПО. Если этот игрок побеждает, то вы тоже выигрываете. Эта карта может быть разыграна как специальное условие победы только в игре с 4 и большим кол-вом игроков.
- **Экономическая победа:** Разыграв эту карту, переместите ваш маркер с трека подсчёта очков на деление трека данной карты, соответствующее числу улучшений в вашей игровой зоне. Каждый раз, когда вы крафтите, передвигайтесь по треку. Вы побеждаете немедленно, если жетон достигает последнего деления трека.
- **Военная победа:** Разыграв эту карту, поместите воина одной из титульных фракций на эту карту. Если в запасе данной фракции нет воинов, возьмите одного с доски. Вы побеждаете, если в свой ход в фазе «Спозаранку» управляете вотчиной данной фракции. Бродяга не может разыграть эту карту в качестве специального условия.

3.4 Структура хода Каждый ход игрока делится на три фазы: «Спозаранку», «При свете дня» и «Вечером». После того, как он завершит все три фазы, ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

4 Подготовка к игре

1. **Распределите фракции и выберите первого игрока.** Любым способом распределите фракции между игроками. В игре должно участвовать две титульные фракции. Случайным образом выберите первого игрока.
2. **Получите игровые компоненты фракции.** Каждый игрок берёт планшет своей фракции и все причитающиеся ей компоненты.
3. **Наберите стартовую руку.** Перетасуйте колоду. Каждый игрок тянет 3 карты.
4. **Разместите руины.** В игре два набора жетонов руин (предметов с красным ободком), каждый из которых включает мешок, ботинки, молот и меч. Возьмите столько наборов, сколько Бродяга участвует в игре, перемешайте жетоны и выложите в каждый слот руин лицом вниз по одному жетону на каждого Бродягу.
5. **Разместите маркер на шкале подсчета очков.** Каждый игрок ставит свой маркер на деление «0» шкалы подсчёта очков.
6. **Расстановка фракций.** Все игроки по очереди, в порядке очерёдности (отметки А, В, С и т.д. на планшетах фракций) производят начальную расстановку своих фракций в соответствии с инструкцией.

5 Маркиза де Котэ

5.1 Получение победных очков Альтернативным способом получения ПО для Маркизы является постройка зданий.

5.2 Особые правила и способности фракции

Крафтинг Маркиза крафтит днём с помощью мастерских.

Лазареты Вместо удаления своего воина, Маркиза может сбросить любую карту и переместить его в Домик. Лазареты не работают, если Маркиза не контролирует Домик.

Домик Маркизы де Котэ Во время битв в Домике Маркиза получает на один урон меньше.

5.3 Начальная расстановка Маркиза расставляет свои компоненты как описано ниже.

1. **Гарнизон.** Поместите по воину в каждую прогалину кроме вотчины другой титульной фракции.
2. **Заполните трек зданий.** Разместите ваши Лесопилки, Мастерские и Вербовщиков на соответствующие треки вашего планшета.
3. **Стартовые здания.** Поместите Лесопилку в Домик. Поместите Вербовщика в одну из соседних с Домиком прогалин. Поместите Мастерскую в оставшуюся соседнюю с Домиком прогалину.

5.4 Спозаранку Поместите по жетону дерева на каждую Мельницу.

5.5 При свете дня Сначала можете крафтить карты с руки с помощью Мастерских. Затем выполните до трёх действий + ещё по одному действию за каждую сброшенную птичью карту.

Марш Выполните два движения.

Бой Начните бой.

Строительство Разместите здание.

1. **Выберите здание.** Выберите, какого типа здание вы хотите построить: Мастерскую, Лесопилку или Вербовщика. Найдите на соответствующем треке вашего планшета крайнее левое здание этого типа. Его стоимость указана в верхней ячейке его колонки.
2. **Выберите прогалину и потратьте дерево.** Выберите управляемую вами прогалину со свободным слотом. Удалите столько жетонов дерева, сколько стоит здание. Прогалины, с которых можно брать дерево на строительство должны быть (а) под вашим управлением, (б) соседствовать с прогалиной, на которой вы собираетесь строить здание или быть с ней соединённой непрерывной цепочкой подконтрольных вам прогалин.
3. **Разместите здание и получите очки.** Поместите выбранное здание на прогалину и получите победные очки с ячейки, которую это здание занимало на планшете.

Вербовка Поместите по одному воину на каждого Вербовщика. Это действие может быть выполнено только один раз за ход.

Сверхурочные Потратьте карту и поместите жетон дерева на Мельницу, расположенную на прогалине, соответствующей масти карты.

5.6 Вечер Доберите из колоды одну карту + по одной дополнительной карте за каждый открытый вами бонус дохода (монеты). Если у вас более 5 карт на руке, сбросьте лишние.

6 Династии Эйри

6.1 Получение победных очков Эйри получают победные очки каждый вечер в зависимости от количества выложенных на поле гнёзд.

6.2 Особые правила и способности фракции

Крафтинг Эйри используют Гнёзда, чтобы крафтить днём перед выполнением Приказа.

Повелители леса Эйри управляют прогалиной даже если сумма их воинов и зданий на ней равна сумме воинов и зданий другого игрока.

6.3 Начальная расстановка Эйри расставляют свои компоненты как описано ниже.

1. **Заполните трек Гнёзд.** Положите Гнёзда в соответствующие ячейки трека на своём планшете.
2. **Заполните Вотчину Эйри.** Разместите Гнездо и шесть воинов в Вотчине Эйри (лисы прогалина в нижней правой части игрового поля).
3. **Выберите лидера.** Выберите одного из четырёх лидеров Эйри и положите на свой планшет. Остальных лидеров выложите лицом вверх рядом с планшетом.
4. **Разместите Визирей.** Поместите две карты Визирей в отмеченные на карте Лидера слоты Указа (верхняя часть планшета).

6.4 Спозаранку Вы должны добавить одну птичью карту ИЛИ одну/две не-птичьих карты в Указ. Карты в слотах Указа выкладываются колонками.

Срочные указания Если в начале фазы у вас нет карт на руках, вы тяните одну карту.

6.5 При свете дня Для Эйри фаза «При свете дня» делится на две под-фазы «До полудня» и «После полудня».

До полудня Можете выполнять действия Реформа и Крафт в любом кол-ве и порядке.

- **Реформа.** Сбросьте карту с руки, чтобы передвинуть карту такой же масти из одного слота Указа в другой.
- **Крафт.** Крафтите карты с руки используя Гнезда.

После полудня Выполните Указ. Начните с крайнего левого слота и двигайтесь направо. Вы должны совершить по одному действию на каждую карту в слоте, это действие должно выполняться в прогалине, соответствующей масти карты. Карты из одного слота можно использовать в любом порядке. Если вы не можете выполнить действие из Указа или вы выполняете пятое действие за Указ, используя птичью карту (считая Визирей), то у вас немедленно наступает Смута (см. ниже).

1. **Найми** Поместите воина в любую прогалину с гнездом, соответствующую масти карты.
2. **Иди** Передвиньте хотя бы одного воина из прогалины, чья масть соответствует карте.
3. **Бей** Начните бой на прогалине, чья масть соответствует масти карты.
4. **Строй** Поместите Гнездо в любой незанятый слот на прогалине соответствующей масти под вашим управлением на которой ещё нет Гнёзд.

6.6 Вечер Получите столько победных очков, сколько указано под самым правым свободным делением трека гнездовья на вашем планшете. Затем доберите карту + по одной дополнительной карте за каждый открытый вами бонус (монеты).

6.7 Смута Если вы не можете выполнить действие из Указа или вы выполняете пятое действие за Указ, используя птичью карту (считая Визирей), то у вас немедленно наступает Смута и вы действуете по следующей инструкции.

1. **Репрессии** Сбросьте все карты из Указа, включая Визирей.
2. **Отставка** Переверните вашего текущего Лидера лицом вниз и отложите в сторону. Выберите нового Лидера из оставшихся и положите на планшет. Разместите Визирей в слотах Указа, отмеченных на карте Лидера.
 - **Новое поколение** Если у вас не осталось Лидеров, переверните всех ранее отложенных лидеров лицом вверх и выбирайте нового лидера из четырёх, как на первом ходу.
3. **Перестройка** Если у вас нет гнёзд на карте, постройте одно на любой прогалине.
4. **Умиротворение** Ваш ход закончен. Не выполняйте больше никаких действий и пропустите Вечер.

Примечание переводчика. По поводу пятой птичьей карты автор игры даёт на форуме BGG следующее разъяснение: если у вас в Указе 5 или больше птичьих карт, то после использования пятой из них наступает Смута. Пример:

- Найми (птица)
- Найми (птица)
- Иди (птица)
- Иди (птица)
- Иди (кролик)
- Бей (птица)
- СМУТА

6.8 Лидеры У Эйри четыре карты лидеров, описанные ниже.

- **Строитель** Ваши Визирь начинают в слотах Иди и Строй. Каждый раз, когда Крафтите, получаете победное очко.
- **Харизматик** Ваши Визирь начинают в слотах Найми и Иди. Совершая действие найма, кладите двух воинов вместо одного.
- **Командир** Ваши визирь начинают в слотах Иди и Бей. Когда атакуете, наносите один дополнительный урон.
- **Деспот** Ваши Визирь начинают в слотах Иди и Строй. Когда удаляете здание или жетон оппонента, получаете дополнительное ПО.

7 Лесной Альянс

7.1 Получение победных очков Дополнительным источником получения ПО для Лесного Альянса является выставление жетонов Поддержки.

7.2 Особые правила и способности фракции

Крафтинг Альянс крафтит при свете дня, используя жетоны Поддержки.

Партизанская война Защищаясь в бою, Альянс наносит урон, соответствующий наибольшему значению, выпавшему на кубике, а атакующий - наименьшему.

Стопка сторонников Карты в стопке лежат лицом вниз, но вы можете просматривать их в любой момент. Карты в стопке называются сторонниками и не могут быть скрафчены или разыграны, как карты с руки.

Удаление баз Если База удаляется, удалите всех сторонников соответствующей нации и половину (с округлением вверх) воинов из Штаба.

Жетоны поддержки У Альянса 11 жетонов поддержки.

- **Предел размещения** На прогалине может быть только один жетон поддержки. Жетон поддержки нельзя положить в Домик.
- **Терминология** «Дружественная прогалина» - прогалина с жетоном поддержки. «Нейтральная прогалина» - прогалина без жетона поддержки.
- **Эффект при передвижении противника** Если другой игрок хочет ввести воинов на дружественную прогалину, он должен добавить с руки карту соответствующей масти в стопку сторонников. Если подходящей карты у него на руке нет, он показывает вам свои карты на руке, а затем вы тянете из колоды и добавляете её в стопку сторонников.
- **Волнения** Если жетон поддержки удаляется, вытяните из колоды случайную карту и добавьте её в стопку сторонников.

7.3 Начальная расстановка Альянс расставляет свои компоненты как описано ниже.

1. **Разместите базы.** Разместите базы в ячейках на поле штаба вашего планшета.
2. **Заполните трек поддержки.** Разместите 11 жетонов поддержки на треке поддержки вашего планшета.
3. **Получите сторонников.** Вытяните 3 карты и поместите их в стопку сторонников.

7.4 Спозаранку Вы можете начинать Мятеж любое число раз. Затем вы можете Агитировать любое число раз.

Мятеж Выберите базу для размещения.

1. **Место** Нация дружественной прогалины, где вы хотите начать мятеж, должна соответствовать типу базы, которую вы хотите разместить.
2. **Стоимость** Сбросьте двух сторонников той же нации, что и нация выбранной прогалины.
3. **Эффект** Удалите с прогалины все игровые компоненты противников. Затем выставьте базу и воинов. Число выставляемых воинов равно числу дружественных прогалин данной нации.

Агитация Разместите жетон поддержки.

1. **Место** Жетон размещается в нейтральной прогалине, соседствующей с дружественно прогалиной. Если дружественных прогалин на поле нет, то он выставляется в любую прогалину. Жетон поддержки не может быть размещён в домике.
2. **Стоимость** Вы должны сбросить сторонников той же нации, что и нация выбранной прогалины. Если у вас ещё нет дружественных прогалин этой нации, сбросьте 1 одного сторонника. Если есть, сбросьте двух.
3. **Получение ПО** Получите столько победных очков, сколько указано в открывшейся ячейке на треке жетонов поддержки.

7.5 При свете дня

Поддержка Добавьте карту с руки в стопку сторонников.

Тренировка Сбросьте карту той же нации, что и построенная база, чтобы добавить воина в штаб.

Крафт Крафтите карты с руки, используя жетоны поддержки.

7.6 Вечером Эта фаза состоит из двух под-фаз: Военные действия и Доход.

Военные действия Вы можете выполнить столько приведённых ниже действий, сколько воинов находится у вас в штабе. Действия выполняются в любой последовательности и комбинациях.

- **Движение** Выполните одно движение.
- **Бой** Начните бой.
- **Призыв** Поместите воина на прогалину с базой.
- **Организация** Поместите жетон поддержки на нейтральную прогалину под вашим управлением. Получите ПО. Вы по прежнему не можете размещать жетоны поддержки в домике.

Доход Доберите карту + по одной дополнительной карте за каждый открытый вами бонус (монеты).

8 Бродяга

8.1 Получение победных очков Альтернативным источником получения ПО для бродяги является выполнение квестов, улучшение отношений с другими фракциями, передача карт союзным фракциям и удаление воинов враждебных фракций.

8.2 Особые правила и способности фракции

Крафтинг Бродяга крафтит, используя молот. Все молоты Бродяги считаются масти той прогалины, где он в данный момент находится. Если Бродяга крафтит предмет, то может немедленно забрать его, положив его лицом вниз.

Одинокий скиталец Фишка бродяги не считается воином, поэтому он не может управлять прогалиной или мешать другому игроку установить там своё управление.

Увёртливость Может передвигаться с любой прогалины, как если бы управлял ею.

Беззащитность Бродяга считается беззащитным в бою, если у него нет меча.

Получение урона За каждый урон Бродяга должен сломать один неповреждённый предмет. Поскольку и атакующий и защищающийся наносят урон одновременно, Бродяга может одновременно использовать и сломать один и тот же меч. Если неповреждённых предметов не осталось, то Бродяга игнорирует весь последующий урон.

Предметы Возможности Бродяги зависят от предметов, которыми он владеет. Предметы могут быть не использованные (лицом вверх), использованные (лицом вниз) и сломанные. Бродяга использует предметы, переворачивая их лицом вниз для выполнения действий.

- **Треки предметов** Чай, монетки и рюкзаки помещаются на соответствующих треках планшета Бродяги. Каждый трек вмещает в себя только три вещи. Если Бродяга получает такой предмет, а его трек уже заполнен, то оставьте предмет там, где он был - в запасе, игровой зоне другого игрока или на игровом поле.
- **Котомка** Ботинки, мечи, арбалеты, факелы и молоты кладутся на поле Котомки планшета Бродяги.

Отношения На вашем планшете есть таблица отношений, состоящая из четырёх полей дружественного трека и одного поля враждебного. Положение маркеров на этой таблице показывает ваши взаимоотношения со всеми фракциями в игре (кроме других игроков-бродяг). Крайняя левая ячейка на дружественном треке соответствует безразличному отношению фракции.

1. **Улучшение отношений** Улучшение взаимоотношений. Вы можете улучшить отношения, передавая карты другому игроку или выполняя действие «Помощь» во время фазы «При свете дня».
 - **Стоимость** Чтобы улучшить отношения, вы должны за один ход помочь другому игроку столько раз, сколько указано между соответствующими ячейками дружественного трека. Выполнение действия «Помощь» расценивается за одну помощь.
 - **Победные очки** Каждый раз, когда вы улучшаете отношения, получите 2 ПО.
2. **Статус союзников** Если маркер отношений одной из фракций достигает последней отметки на дружественном треке, вы завоёвываете доверие воинов этой фракции.
 - **Постоянное предложение.** Получайте 2 ПО каждый раз, как помогаете союзному игроку.
 - **Крысолов.** Перемещаясь в фазе «При свете дня» с одной прогалины на другую, вы можете переместить с собой любое кол-во воинов союзной фракции. Однако на этих воинов не распространяется ваша способность «Увертливость».
 - **Помощь в бою.** Когда вы начинаете бой против не-союзного игрока, вы можете использовать союзных воинов с этой прогалины как собственных. Максимальный урон, который вы можете нанести броском кубика, в этом случае равняется числу этих воинов, однако вы можете увеличить этот лимит на единицу за каждый использованный меч, а также нанести дополнительную единицу урона за каждый использованный арбалет.
 - **Потери союзников.** Когда вы сражаетесь против союзных воинов, вы можете нанести им урон до того, как будут повреждены ваши предметы. Удалённые таким образом воины не повлияют на ваш статус союзника.
3. **Вражда** Если в бою, атакуя или защищаясь, вы удаляете воина не враждебного игрока, маркер взаимоотношений с этим игроком перемещается на поле «Вражда». Вы не можете улучшить отношения с враждебным игроком, но можете вернуть маркер в безразличную ячейку, активировав карту «Победа в коалиции».
 - **Подлость.** Получайте 2 ПО за каждого воина враждебной фракции, которого вы удалили в свой ход (воин, из-за которого вы начали вражду с этой фракцией, не считается).
 - **Перемещение во враждебную локацию.** Вы должны использовать дополнительные ботинки чтобы переместиться в локацию с любым компонентом враждебной фракции. Этот штраф накапливается, поэтому если в локации будут представители двух враждебных фракций, придётся дополнительно потратить уже два ботинка и т.д.
 - **Победа в коалиции.** Если вы активируете Победу в коалиции и создадите коалицию с враждебным игроком, переместите маркер отношений этого игрока в безразличную ячейку.

8.3 Начальная расстановка Бродяга расставляет свои компоненты как описано ниже.

1. **Подготовка предметов.** Положите жетоны предметов рядом с игровым полем.
2. **Выберите персонаж.** Выберите карту персонажа. Выложите предметы из стартового набора на свой планшет.
3. **Разместите фишку.** Поместите фишку персонажа в любую чащобу.
4. **Разместите маркеры отношений.** Возьмите по воину каждой фракции кроме другого Бродяги и поместите их в крайнюю левую (безразличную) ячейку на дружественном треке. Эти воины становятся маркерами отношений.
5. **Получите квесты.** Перемешайте колоду квестов, вытащите три карты и положите их лицом вверх рядом с игровым полем.

8.4 Спозаранку Переверните до трёх использованных предметов (+2 за каждый чай) лицом вверх. Затем можете подин раз Просочиться.

Просочиться Переместитесь в соседнюю чащобу или прогалину, не используя ботинки.

8.5 При свете дня Вы можете использовать предметы для различных действий.

Движение (Ботинок) Используйте один ботинок для передвижения + 1 дополнительный за каждую враждебную фракцию в точке назначения.

Починка (Молот) Используйте один молот чтобы вернуть один сломанный предмет в Котомку или на соответствующий трек. Починенные предметы кладутся лицом вверх.

Крафт (Молот) Крафтите карты с руки, используя молоты. Молоты считаются той нации, на прогалине которой вы находитесь.

Бой (Меч) Начните бой. Можете сражаться в т.ч. и с союзными воинами. Вы должны использовать меч за каждую единицу урона, которую хотите нанести, но не больше, чем выпало на кубике. Затем измените ваши отношения, если нужно.

Налёт (Арбалет) Используйте один арбалет чтобы удалить воина местного игрока. Если у него нет воинов на этой прогалине, то вы можете удалить его жетон или здание.

Обыск (Факел) Используйте факел чтобы забрать один жетон с местных руин, покажите его всем, а потом поместите в Котомку лицом вниз. Затем получите одно ПО.

Специальное действие (Факел) Используйте факел, чтобы совершить специальное действие, описанное на вашей карте персонажа.

Помощь (Любой предмет) Используйте любой предмет и передайте карту с руки, совпадающую с мастью вашей текущей прогалины местному игроку. Затем возьмите любой предмет с его планшета (если там есть предметы) и поместите его лицом вверх в соответствующую область своего планшета. Затем улучшите ваши отношения с игроком, если возможно.

Квест (Указанные на карте) Выберите квест, чья масть совпадает с мастью вашей текущей прогалины, затем используйте два указанных на нём предмета, чтобы его выполнить. Получите 1 ПО + 1 ПО за каждый квест этой нации, который вы уже выполнили. Затем вытащите новую карту из колоды. И, наконец, сбросьте карту выполненного квеста и вытащите новую.

8.6 Вечер Доберите одну карту + одну дополнительную карту за каждый открытый вами бонус дохода (монетки). Если у вас больше 5 карт на руке, сбросьте лишние. Затем выполните Вечерний отдых и проверку вместимости.

Вечерний отдых Если заканчиваете ход в чащобе, почините все ваши сломанные предметы.

Проверка вместимости Если суммарное число предметов в вашей Котомке и поле для сломанных предметов превышает ваш предел вместимости ($6 + 2$ за каждый рюкзак) удалите лишние предметы с вашего планшета.

8.7 Справка по бродягам

Вор Этот Бродяга начинает с ботинками, факелом, чаем и мечом.

- **Спецдействие:** Кража. Вытащите случайную карту с руки местного игрока, у которого на этой прогалине меньше трёх воинов.

Лудильщик Этот Бродяга начинает с ботинками, факелом, рюкзаком и молотом.

- **Спецдействие:** Подённая. Возьмите из сброса карту масти вашей прогалины.

Рейнджер Этот Бродяга начинает с ботинками, факелом, арбалетом и мечом.

- **Спецдействие:** Разведка. Перейдите в соседнюю чащобу.

8.8 Игра с двумя Бродягами

Руины Используются два набора жетонов руин. В каждые руины кладётся по два жетона. Когда Бродяга исследует руины он может посмотреть оба жетона и выбрать из них один. За два хода Бродяга может полностью опустошить руины.

Расстановка Случайным образом определите, какой из бродяг выбирает персонажа и стартовый лес первым.

Общие квесты Оба Бродяги могут выполнять любой из трёх открытых квестов. Дополнительные квесты не выкладываются.