



Rozszerzenie: Maruderzy

Instrukcja

Spis treści

Władca Szczurów	2
Żelazna Straż	7
Zaciężni	12
Przygotowanie Zaawansowane	17
Aktualizacja Zasad	19
Dodatkowe komponenty	20
Sugerowane Kombinacje Frakcji	20

Autorzy rozszerzenia: Nick Brachmann, Patrick Leder, Cole Wehrle, Joshua Yearsley
Szata graficzna: Kyle Ferrin
Skład wersji polskiej: Bartosz Makświej
Tłumaczenie: Konrad „Zaku” Pojmański

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Elżbiety Wiśniewskiej, Małgorzaty Stefaniuk, Michała Gaika i Karola Waszaka.



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
portalgames.pl, portale@portalgames.pl

Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nierzadko po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/root/>

Władca Szczurów



Obwołując się jedynym prawdziwym głosem Leśnogrodu, Władca Szczurów zbiera siły, aby zmiążdżyć dysydentów. Podczas Wieczoru zdobywa punkty za **nękanie polan**, które kontroluje, na których nie ma żadnych komponentów przeciwnika. Jego mnoga armia prowadzona jest przez **Lorda**, wojującego demagoga, którego zmienny **Nastroj** zapewnia przelotne korzyści. Dzięki gromadzeniu przedmiotów w swoim **Skarbcu**, Władca Szczurów powiększa swoją **Waleczność** oraz **Dowództwo**, co zapewni mu więcej akcji oraz wojowników. Jeśli jednak to nie wystarczy, może on podburzać mieszkańców polan, aby ci rozpoczęli **Szturmy** na Leśnogród.

Szczury posiadają jednego **Lorda**, który jest wojownikiem, ale nie może zostać usunięty poza walką, nie może zostać przemieszczony poza swoją turą oraz może zostać rozmieszczony na Mapie jedynie w ramach akcji **Powołania**.

Szczury czują **Pogardę dla Handlu** – kiedy przekuwają przedmiot, mogą go zatrzymać albo odrzucić z gry dla zdobycia Punktów Zwycięstwa z karty. Nie mogą jednocześnie zdobyć przekutego przedmiotu i zapunktować z jego karty!

Dodatkowo Szczury mogą kraść przedmioty innym graczom za pomocą **Szabrowników** (strona 6).

Świt

Po pierwsze, Najedź. Na każdej polanie z żetonem Szturmu, usuń wszystkie budynki i żetony przeciwników. Jeśli znajdują się tam Ruiny, zabierz spod nich przedmiot, dodaj go do Skarbcu na swojej planszy Frakcji, a następnie usuń Ruiny z Mapy, jeśli nie ma już pod nimi żadnych przedmiotów.

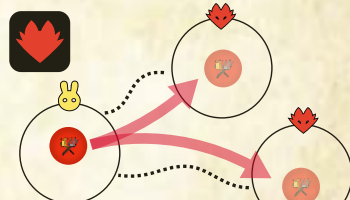
Pomiń ten krok podczas swojej pierwszej tury. Nie posiadasz jeszcze żadnych żetonów Szturmu na Mapie!

Przykład Najazdu

Posiadasz żeton Szturmu na polanie z Gniazdem Dynastii oraz żetonem drewna Markizy. Usuwasz Gniazdo oraz drewno, zdobywając dwa Punkty Zwycięstwa.

Kolejny żeton Szturmu znajduje się na polanie z Ruinami. Zabierasz młotek spod Ruin, i umieszczasz go w swoim Skarbcu na torze **Waleczności**. Zwiększa to twoją **Waleczność** z 1 na 2. Następnie usuwasz Ruiny z Mapy, ponieważ nie ma już pod nimi żadnych przedmiotów.

Rzucasz kością Szturmu, uzyskując symbol lisa. Na Mapie znajdują się dwie lisie polany bez Szturmu, które sąsiadują z polaną z takim żetonem. Możesz zatem rozmieścić żeton Szturmu na jednej z tych polan.



Zawsze, gdy zdobywasz przedmiot, umieść go w Skarbcu na pierwszym wolnym miejscu od lewej strony z ikoną tego przedmiotu. Buty, worki oraz monety zwiększają twoje Dowództwo, a młotki, herbaty, miecze oraz kusze zwiększają twoją Waleczność.

Po rozpatrzeniu wszystkich żetonów Szturmu, rzuć kością Szturmu jeden raz – nie ma znaczenia, ile żetonów Szturmu znajduje się na Mapie! Rozmieść żeton Szturmu na polanie o symbolu odpowiadającym wynikowi na kości. Polana ta musi sąsiadować z polaną, na której znajduje się już żeton Szturmu. Na każdej polanie można rozmieścić maksymalnie jeden żeton Szturmu.

Szturm można rozmieszczać podobnie jak Sympatyków Sojuszu Stworzeń Leśnych. Jednakże, jeśli nie ma polany, na której można rozstawić Szturm, nie możesz tego zrobić.

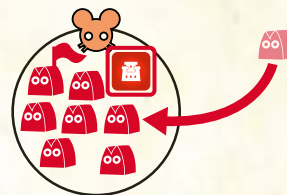
Po drugie, Werbuj. Rozmieść na polanie z Lordem wojowników w liczbie zgodnej z twoją Walecznością. Następnie rozmieść po jednym wojowniku na każdej polanie z Warownią.

Przykład Werbunku

Rozgrywasz swoją pierwszą turę. Rozmieszczasz jednego wojownika na polanie z Lordem, ponieważ zaczynasz z Walecznością o wartości 1. Po zdobyciu młotków, herbaty, mieczy oraz kuszy twoja Waleczność będzie większa.



Rozmieszczasz kolejnego wojownika na tej samej polanie, ponieważ znajduje się tam twoja Warownia.



Po trzecie, Powołaj. Jeśli twojego Lorda nie ma na Mapie, będziesz potrzebować nowego! Zastąp Lordem dowolnego wojownika Szczurów na Mapie. Jeśli nie możesz – na przykład jeśli nie posiadasz wojowników Szczurów na Mapie – rozmieść Lorda na dowolnej polanie.

Po czwarte, Wybierz inny Nastrój. Twój Lord jest przewrotnym osobnikiem, a jego zmienny Nastrój zapewnia ci tymczasową zdolność. Musisz zmienić swoją obecną kartę Nastroju na inną.

Nastrój twojego Lorda napędza obsesyjna potrzeba gromadzenia skarbów – nie możesz wybrać danego Nastroju, jeśli posiadasz w Skarbcu przedmiot przedstawiony w lewym górnym rogu karty tego Nastroju.

Jeden z Nastrojów – „Rozrzutny” – nie posiada ikony przedmiotu. Zawsze możesz zmienić Nastrój na „Rozrzutny”, o ile aktualnie go nie posiadasz. Jeśli jesteś „Rozrzutny” i posiadasz w Skarbcu przedmioty każdego typu, musisz pozostawić ten Nastrój.

Przykład Nastroju

Aktualnie twój Nastrój to „Radosny”, więc nie możesz wybrać go ponownie. Posiadasz monety w Skarbcu, więc nie możesz wybrać Nastroju „Hałaśliwy”.



Dzień

Po pierwsze, **Przekuj**. Jest to standardowa akcja przekucia, w której używasz swoich Warowni.

Przykład Przekucia

Przekuwasz kartę z kuszą i umieszczasz żeton kuszy na pierwszym wolnym miejscu z lewej strony toru Waleczności. Ponieważ posiadasz Pogardę dla Handlu, nie zdobywasz żadnych punktów z tej karty.



Ponieważ posiadasz przetakną kartę **Mistrz Dłuta**, zdobywasz 1 Punkt Zwycięstwa za każdym razem, gdy przekujesz przedmiot. Pomimo Pogardy dla Handlu, zdobywasz ten punkt!



Po drugie, **Rozkazuj Szczirom**.

Możesz wykonać poniższe akcje w dowolnej kolejności, w łącznej liczbie nie przekraczającej wartości twojego Dowództwa:

- » **Ruch:** Przeprowadź pojedynczy ruch.
- » **Walka:** Zainicjuj walkę.
- » **Budowa:** Wydadź kartę, aby rozmieścić Warownię na kontrolowanej przez siebie polanie o symbolu odpowiadającym symbolowi karty.

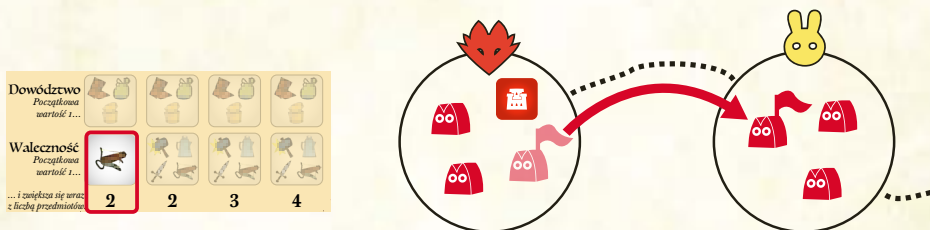
Podczas swojej pierwszej tury posiadasz Dowództwo o wartości 1, o ile nie przekułeś buta, worka lub monet. Możesz przemieścić albo walczyć dowolnymi wojownikami, wliczając Lorda.



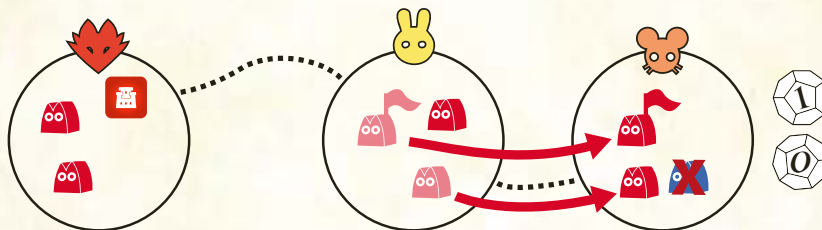
Po trzecie, Nacieraj Lordem. Możesz Nacierać Lordem w liczbie nie przekraczającej wartości twojej Waleczności. Podczas Natarcia możesz się przemieścić, a następnie walczyć, ale żadna z tych akcji nie jest wymagana. Wykonując ruch, musisz przemieścić Lorda, a razem z nim możesz przemieścić dowolną liczbę swoich wojowników. Walka zawsze musi zostać rozpatrzona na polanie z Lordem.

Przykład Natarcia

Z kuszą na torze Waleczności posiadasz Waleczność o wartości 2. Możesz więc Nacierać 2 razy. Podczas pierwszego Natarcia przemieszczasz samego Lorda bez wojowników i nie decydujesz się na walkę.



Podczas drugiego Natarcia przemieszczasz Lorda wraz z wojownikiem, a następnie walczysz.



Wieczór

Po pierwsze, Przypuść Szturm. Dowolną liczbę razy możesz wydać kartę o symbolu polany z wojownikiem Szczurów (nawet z Lordem), aby rozmieścić na niej żeton Szturmu. Na jednej polanie może znajdować się tylko jeden żeton Szturmu.

W przeciwieństwie do akcji Najazdu, nie musisz rozmieszczać Szturmu wyłącznie na polanie sąsiadującej z żetonem Szturmu.

Po drugie, Nękać. Zdobywasz punkty zwycięstwa przedstawione na twojej planszy w zależności od liczby kontrolowanych przez ciebie polan z komponentami Szczurów oraz bez komponentów przeciwników – bez wojowników, budynków, żetonów, itd.

najdują się zadne komponenty przeciwników.

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

Po trzecie, Dobierz i Odrzuć. Dobierasz jedną kartę. Jeżeli posiadasz na ręce więcej niż pięć kart, odrzuć tyle, aby mieć pięć na ręce.

Jeśli chcesz dobierać więcej kart, wybierz Nastrój „Hałaśliwy”!

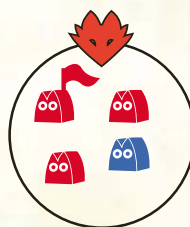
Szabrownicy

Ta zdolność działa w następujący sposób: na początku walki jako atakujący możesz zadeklarować Szabrowanie obrońcy. Nadal rzucasz kośćmi walki, jednak nie zadajesz obrażeń ze swojej kości, jedynie obrońca zadaje obrażenia ze swojej. Po zakończeniu walki, jeśli kontrolujesz polanę, na której toczyła się ta walka, możesz zabrać obrońcy dowolny przedmiot z pola Przekutych Przedmiotów.

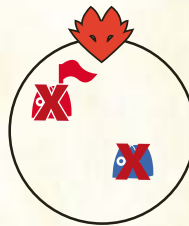
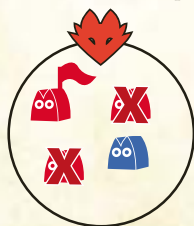
Naturalnie nie możesz Szabrować Włóczęgi, ponieważ nie posiada on pola na Przekute Przedmioty.

Przykład Szabrowania

Zauważasz kuszący but w polu Przekutych Przedmiotów przeciwnika. Postanawiasz więc zawałczyć o niego. Posiadasz swojego Lorda i dwóch wojowników na polanie z jednym wojownikiem przeciwnika. Łatwe zwycięstwo, prawda?



Na początku walki deklarujesz Szabrowanie. Wróg zagrywa kartę Zasadzka! i zadaje dwa obrażenia, usuwając twoich wojowników. Rzucasz kośćmi walki i uzyskujesz wyniki 1 i 1. Nie zadajesz żadnych obrażeń ze swojej kości, ale twój Nastrój to "Gniewny", dzięki któremu zadajesz jedno dodatkowe obrażenie. W rezultacie oboje zadajecie po jednym obrażeniu i usuwacie swoje ostatnie komponenty z polany! Nie kontrolujesz już tej polany, zatem nie możesz zabrać przeciwnikowi buta.



Żelazna Straż



Żelazna Straż to zakon wygnanych rycerzy, którzy powrócili do Leśnogradu, aby odzyskać zaginione w czasie dawnych wojen **Relikty**. Na początku muszą **Odnaleźć Relikty** w lasach, po czym przemieścić je do **Posterunków**, gdzie będą mogli je **Odzyskać**, aby zdobyć Punkty Zwycięstwa. Ich działania muszą być dobrze zaplanowane, ponieważ polegają na swojej **Świcie** złożonej z mieszkańców Leśnogradu, którzy mogą zaginąć (lub gorzej) podczas Odnajdywania i Odzyskiwania Reliktów.

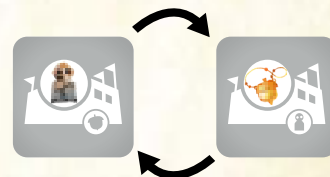
Straż to **Oddani Rycerze**, tak więc w walce ignorują pierwsze otrzymane obrażenie, jeśli posiadają wojownika Straży oraz Relikt na polanie, na której walczą. Podczas przemieszczania ich wojownicy mogą przenosić ze sobą Relikty – jeden żeton na wojownika.

Relikty to **Cenne Trofea** – jeśli przeciwnik usunie w dowolny sposób żeton Reliktu, otrzymuje dodatkowy punkt zwycięstwa i rozmieszcza Relikt z powrotem w dowolnym lesie (wartością Reliktu ku górze).

Świt

Po pierwsze, Obozuj. Możesz zamienić wojownika Straży na Posterunek na dowolnej liczbie polan. Posterunki są dwustronne i mogą zostać rozmieszczone dowolną stroną ku górze.

Każdy Posterunek przedstawia rodzaj Reliktu, który możesz na nim Odzyskać. Dla przykładu, przedstawiony obok Posterunek pozwala ci Odzyskać figury albo biżuterię w zależności od tego, którą stroną ku górze zostanie rozmieszczony na Mapie. Relikty dzielą się na trzy rodzaje: figury, biżuterie oraz tablice.



Na danej polanie możesz Obozować maksymalnie jeden raz na turę.

Możesz Obozować na polanie z Posterunkiem rozmieszczonym w poprzednich turach!

Jeśli nie posiadasz wojowników ani Posterunków na Mapie, możesz rozmieścić jednego wojownika oraz jeden Posterunek na dowolnej polanie przy krawędzi Mapy.

Po drugie, Zwiń. Zwinięcie Posterunku jest przeciwieństwem Obozowania. Możesz zamienić Posterunek na wojownika Straży na dowolnej liczbie polan. Podobnie jak poprzednio, nie możesz Zwinąć wielokrotnie na tej samej polanie podczas jednej tury.

Po trzecie, Werbuj. Dowolną liczbę razy możesz wydać kartę o symbolu polany z Posterunkiem, aby rozmieścić dwóch wojowników na tej polanie.

Tak, możesz rozmieścić sześciu, a nawet ośmiu wojowników na jednej polanie, jeśli masz odpowiednie karty!

Przykład Werbunku



Wydajesz dwie lisie karty, aby rozmieścić czterech wojowników na lisiej polanie z Posterunkiem. Następnie wydajesz ptasią kartę, aby rozmieścić dwóch wojowników na mysiej polanie z Posterunkiem.

Dzień

Po pierwsze, Przekuj. Jest to standardowa akcja przekucia, w której używasz swoich Posterunków niezależnie od ich rodzaju.

Po drugie, Aktywuj Świtę. Możesz przeprowadzić jedną akcję za każdą kartę w Świcie nad swoją planszą Frakcji, w kolejności od lewej do prawej. Wykonaj akcję przedstawioną w kolumnie umieszczonej karty na polanie odpowiadającej symbolowi tej karty.

Świta działa podobnie do Dekretu Dynastii, ale możesz pomijać jej akcje bez otrzymywania kar.

Przykład Świty

<p>Ruch ... z polany o tym symbolu.</p>	<p>musisz Walczyć, jeśli jesteś w stanie, następnie możesz Odnaleźć ...na tej samej polanie z tym symbolu.</p>	<p>Ruch Odzyskanie ...z</p>
<p>Świta maksymalnie 10 kart</p>	<p>Odnajdź: Jeśli kontrolujesz polanę z wojownikami Straży, odwróć żeton Reliktu z sąsiadującego lasu i przenieś go na swoją polanę. Odrzuć tę kartę, jeśli kontrolujesz mniej pól sąsiadujących z tym lasem niż wartość Reliktu.</p>	<p>Odzyskanie: Zabierz Relikt z sąsiadującego lasu i przenieś go na swoją polanę. Odrzuć tę kartę, jeśli wartość Reliktu jest większa niż wartość Reliktu na polach sąsiadujących z tym lasem.</p>

Rozpoczynasz z ptasimi kartami Wiernego Sługi umieszczonymi w każdej kolumnie Świty. Podczas swojej pierwszej tury możesz raz wykonać ruch, raz walczyć i Odnaleźć oraz raz wykonać ruch albo Odzyskać.



- » **Ruch:** Akcja lewej kolumny pozwala wykonać ruch z polany o symbolu karty.
- » **Walcz, następnie Odnajdź:** Akcja środkowej kolumny pozwala walczyć, a następnie Odnaleźć. Jeśli przeprowadzasz tę akcję na polanie z komponentami przeciwników, *musisz* najpierw walczyć. Następnie możesz Odnaleźć na tej polanie, jeśli ją kontrolujesz. Działa to w następujący sposób:

Jeśli kontrolujesz polanę z wojownikiem Straży, możesz przenieść na nią Relikt z dowolnego sąsiadującego lasu, a następnie odwrócić żeton tego Reliktu, ujawniając jego wartość.

Każdy rodzaj Reliktu posiada cztery żetony (o wartościach 1, 2, 3 oraz 3).

Podczas przygotowania każdy Relikt należy rozmieścić stroną bez wartości ku górze. Podczas akcji Odnajdywania żeton Reliktu odwraca się na stronę z jego wartością ku górze.

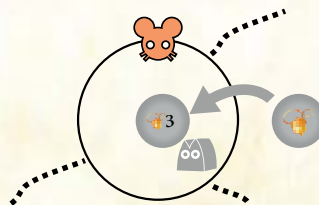
Po przemieszczeniu i odwróceniu żetonu Reliktu przelicz, ile kontrolujesz polan wokół tego lasu. Zliczasz polany, które sąsiadują z tym lasem. Jeśli kontrolujesz mniej takich polan, niż wynosi wartość Reliktu, *musisz* odrzucić kartę ze Świty, której używasz do przeprowadzenia tej akcji.

Przykład Odnalezienia

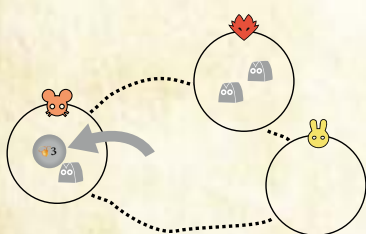
Posiadasz trzech wojowników na mysiej polanie z dwoma wojownikami Markizy. *Musisz* więc walczyć. Wyrzucając 2 i 2 na kościach walki, zostajesz na polanie z jednym wojownikiem.



Po walce decydujesz się Odnaleźć biżuterię z sąsiadującego lasu i odwracasz żeton – jego wartość to 3!



Kontrolujesz tylko dwie polany sąsiadujące z lasem, z którego przemieściłeś Relikt. *Musisz* więc odrzucić mysia kartę ze swojej Świty, której użyłeś do przeprowadzenia tej akcji. Mimo to, zatrzymujesz Relikt!



Ruch
z polany z tym symbolem.

Walczyć – jeśli jesteś stroną zwycięstwa walcz, jeżeli nie – przelicz siły i wylosuj kartę. Odnajdź – jeśli kontrolujesz polanę z wojownikiem Straży, możesz przenieść na nią Relikt z dowolnego sąsiadującego lasu i odwrócić żeton Reliktu ku górze, ujawniając jego wartość. Odnajdź – jeśli kontrolujesz polanę z wojownikiem Straży, możesz przenieść na nią Relikt z dowolnego sąsiadującego lasu i odwrócić żeton Reliktu ku górze, ujawniając jego wartość.

Ruch do Odzyskania
z polany z tym symbolem.

» **Ruch albo Odzyskanie:** Akcja z prawej kolumny pozwala ci wybrać ruch albo Odzyskanie z polany o symbolu karty. Odzyskanie działa w następujący sposób:

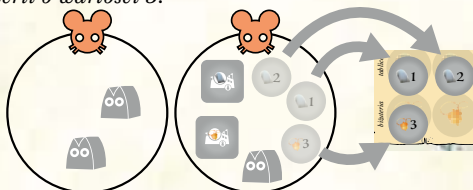
Możesz zabrać dowolną liczbę Reliktów z polany o symbolu karty. Na takiej polanie musi jednak znajdować się Posterunek na typie tych Reliktów (figura, tablica bądź biżuteria).

Kiedy zabierasz Relikt, umieszczasz go na swojej planszy Frakcji, na pierwszym od lewej wolnym miejscu, na torze odpowiednim dla tego typu Reliktu. Następnie przelicz, ile kontrolujesz polan o symbolu polany, na której Odzyskujesz, włącznie z tą polaną. Jeśli kontrolujesz mniej polan, niż wynosi wartość Reliktu, musisz odrzucić ze swojej Świty kartę, której używasz do przeprowadzenia tej akcji, a następnie zakończyć tę akcję.

Kiedy Odzyskujesz Relikt, zdobywasz punkty zwycięstwa w liczbie równej wartości Reliktu oraz zdobywasz dwa dodatkowe punkty, jeśli zapełnisz kolumnę Reliktów na swojej planszy Frakcji.

Przykład Odzyskania i punktacji

Odzyskujesz na mysiej polanie z dwoma Posterunkami o symbolach tablicy i biżuterii. W tym momencie kontrolujesz dwie mysie polany. Wybierasz Odzyskanie Reliktu typu tablicy o wartości 1, następnie tablicy o wartości 2, a na końcu biżuterii o wartości 3.



Biżuteria posiada wartość 3, co przewyższa liczbę kontrolowanych przez ciebie mysich polan. Musisz odrzucić ptasią kartę ze swojej Świty, której użyłeś do przeprowadzenia tej akcji.



Odzyskane Relikty posiadają wartości 1, 2 oraz 3. Zdobyczasz więc 6 punktów zwycięstwa.

W poprzedniej turze zdobyłeś figurę, otrzymujesz więc dwa dodatkowe punkty za wypełnienie kolumny!

Za tę akcję zdobywasz łącznie 8 punktów.



+6



+2

6 + 2 = 8

Wieczór

Po pierwsze, Opuść Teren. Z każdej polany, na której posiadasz co najmniej 4 wojowników Straży, musisz usunąć 1 z nich.

Po drugie, Zbierz Świtę. Możesz dodać dowolną liczbę kart z ręki do dowolnych kolumn Świty, ale Świta może składać się *maksymalnie* z 10 kart.

Jeśli nie dodasz żadnych kart do Świty, możesz przełożyć *dokładnie jedną* kartę Świty z dowolnej kolumny do innej. Może się to przydać, jeśli znajdziesz się w ciężkiej sytuacji.

Po trzecie, Dobierz i Odrzuć. Dobierz jedną kartę i po jednej dodatkowej karcie za każdy Posterunek na Mapie. Jeżeli posiadasz na ręce więcej niż pięć kart, odrzuć tyle kart, aby mieć pięć na ręce.

Nie posiadasz solidnej infrastruktury. Musisz więc przydzielać zapasy, aby przetrwać!



Zaciężni

Zaciężni, zachęceni obietnicą sławy i chwały, oferują swoje usługi wygrywającym Frakcjom. Wraz z postępem konfliktu, rośnie ich niezadowolenie, co doprowadza do braku lojalności z ich strony. Walcz o względy niestawnego Leśnego Patrołu Markizy lub przekonaj szalejącą Ostatnią Dynastię Orlich Gniazd, aby przyłączyła się do Twojej sprawy!

Do dowolnej rozgrywki w Roota możecie dołączyć dokładnie trzech Zaciężnych. Większość z nich jest powiązana z konkretną Frakcją. Nie możecie więc wybrać do rozgrywki jednocześnie danej Frakcji i związanych z nią Zaciężnych. Dla przykładu, Markiza de Kot nie może wziąć udziału w rozgrywce razem z Leśnym Patrolem lub Kocimi Medykami.

Czterech Zaciężnych w rozszerzeniu Maruderzy jest powiązanych z czterema Frakcjami z podstawowej wersji gry. Neutralni Zaciężni, których znajdziemy w innych rozszerzeniach, nie są powiązani z żadną Frakcją.

Przygotowanie Zaciężnych

Sugerujemy korzystanie Zaciężnych wraz z przygotowaniem zaawansowanym (strona 17), które przyspiesza rozłożenie komponentów do rozgrywki.

Jeśli przygotowujecie grę w standardowy sposób, przygotujcie Zaciężnych jeszcze przed wybraniem Frakcji w następujący sposób:

Krok 1: Dobierzcie i rozmieście komponenty. 12 znaczników kontroli oraz kość kontroli umieście w pobliżu Mapy. Umieście trzy znaczniki Zaciężnych – z oznaczeniem „4”, „8” oraz „12” – na 4., 8. oraz 12. miejscu na torze punktacji na Mapie.

Krok 2: Wybierzcie Zaciężnych. Potasujcie karty Zaciężnych, wylosujcie 3 z nich i umieście w puli przy Mapie odpowiadające im komponenty. Odłóżcie resztę kart Zaciężnych wraz z ich komponentami do pudełka.

Krok 3: Zdegradujcie Zaciężnych. Losowo odwróćcie karty Zaciężnych na Zdegradowaną (z oznaczeniem „Z” w prawym dolnym rogu karty) albo Awansowaną stronę w zależności od liczby graczy:

- **Dwóch graczy:** Trzy karty stroną Awansowaną ku górze.
- **Trzech graczy:** Dwie karty stroną Awansowaną i jedna karta stroną Zdegradowaną ku górze.
- **Czterech graczy:** Jedna karta stroną Awansowaną i dwie karty stroną Zdegradowaną ku górze.
- **Pięciu lub więcej graczy:** Trzy karty stroną Zdegradowaną ku górze.

Krok 4: Przygotujcie Zaciężnych. Rozpoczynając od ostatniego gracza, kontynuując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, gracze po kolei roztawiają po jednym Zaciężnym, zgodnie z opisem przygotowania na ich karcie. *(Nie wszystkich Zaciężnych trzeba przygotować i czasami gracze nie będą tego robić).*



KONIEC TURY:
Usuń żeton kontroli z karty Zaciężnych. Jeśli na karcie nie ma teraz żetonów kontroli, przekaz Zaciężnych i ten znacznik wybranemu graczowi. Rzuci on kością kontroli.

Awansowani Zaciężni posiadają komponenty, których możesz użyć za pomocą ich akcji. Zdegradowani Zaciężni zazwyczaj nie posiadają takich komponentów, ale zapewniają specjalne zdolności.

Zdobywanie Zaciężnych

Na początku gry żaden z graczy nie kontroluje Zaciężnych. Pula komponentów Zaciężnych znajduje się obok Mapy.

Zaciężni przyłączają się na początku do gracza posiadającego najwięcej punktów. Jeśli jako pierwszy gracz zdobyłeś 4, 8 lub 12 punktów, natychmiast zabierasz znacznik Zaciężnych z toru punktów zwycięstwa i umieszczasz przy swojej planszy, pod akcjami Wieczoru. To przypomni ci o zdobyciu Zaciężnych na koniec twojej tury.

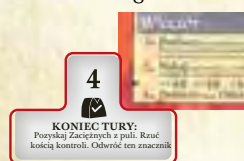
Na koniec swojej tury wykonaj następujące kroki:

1. Weź dowolną kartę Zaciężnych z puli.
2. Rzuć kością kontroli (opis poniżej).
3. Odwróć swój znacznik Zaciężnych.

Gdy zdobywasz kartę Zaciężnych, rzucasz na kontrolę. Rzuć kością kontroli. Weź z puli tyle znaczników kontroli, ile wskazuje wynik na kości kontroli, a następnie umieść je na karcie Zaciężnych, których właśnie zdobyłeś. Jeśli posiadasz najwięcej punktów zwycięstwa (lub remisujesz w największej liczbie punktów), zliczasz jedynie złote gwiazdki z wyniku kości kontroli. W przeciwnym wypadku zliczasz wszystkie gwiazdki, nawet jeśli zagrałeś kartę Dominacji.

Przykład

Zakończyłeś fazę Wieczoru. Znacznik Zaciężnych przypomina ci o zabraniu karty Zaciężnych z puli. Wybierasz więc Leśny Patrol. Rzucasz kością kontroli. Wynik to jedna złota i jedna czerwona gwiazdka. Ponieważ posiadasz najwięcej punktów zwycięstwa, bierzesz pod uwagę tylko jedną złotą gwiazdkę. Pobierasz więc jeden znacznik kontroli i umieszczasz go na karcie Leśnego Patrolu.



Na koniec odwracasz znacznik Zaciężnych, aby przypominał ci, co zrobić w kolejnych turach.



Przykład

Jest twoja tura. Właśnie zdobyłeś punkty i jesteś pierwszym graczem, który osiągnął 4 punkty na torze punktów zwycięstwa.



Zabierasz znacznik Zaciężnych z 4. miejsca toru punktów zwycięstwa i umieszczasz go poniżej swojej planszy Frakcji. Po zabraniu tego znacznika inni gracze nie mogą już zdobyć Zaciężnych za osiągnięcie 4 punktów zwycięstwa.



Zaciężni z czasem tracą motywację...

Na koniec twojej tury musisz usunąć po jednym znaczniku kontroli ze wszystkich kart Zaciężnych, których kontrolujesz, z wyjątkiem tych, których zdobyłeś podczas aktualnej tury.

Przykład

Rozgrywasz swoją kolejną turę i właśnie zakończyłeś fazę Wieczoru. Usuwasz jeden (ostatni) znacznik kontroli z Leśnego Patrołu.



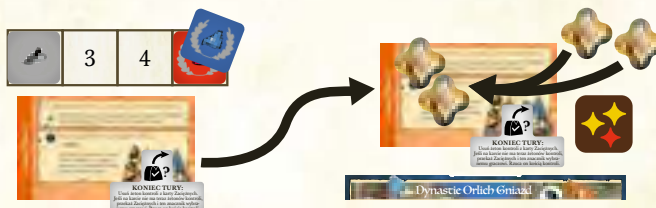
... i ostatecznie będą zmieniać strony.

Jeśli usuniesz ostatni znacznik kontroli z karty Zaciężnych, musisz natomiast oddać tę kartę i znacznik Zaciężnych dowolnemu innemu graczowi. Ten gracz umieszcza znacznik Zaciężnych poniżej swojej planszy Frakcji pod fazą Wieczoru, a następnie rzuca kością kontroli i dobiera znaczniki kontroli, jak opisano wcześniej.

Gracze, którzy nie przodują w liczbie punktów zwycięstwa, będą kontrolować Zaciężnych dłużej. Zaciężni będą ciągle zmieniać strony, aż do samego końca gry!

Przykład

Nie posiadasz już znaczników kontroli na Leśnym Patrołu. Musisz więc oddać go innemu graczowi. Mimo że remisujesz z Dynastią Orlich Gniazd na torze punktów zwycięstwa, decydujesz się oddać im Leśny Patrol. Przekazujesz kartę Leśnego Patrołu oraz znacznik Zaciężnych Dynastii, która natychmiast wykonuje rzut kością kontroli. Orły wyrzucają dwie złote gwiazdki, więc umieszczają dwa znaczniki kontroli na karcie Leśnego Patrołu.



Użycie Zaciężnych

Nie zdobywasz Punktów Zwycięstwa, gdy kontrolowani przez ciebie Zaciężni usuwają komponenty przeciwników. W większości przypadków odnosi się to do usuwania budynków przeciwników czy żetonów podczas walki z udziałem Zaciężnych, ale niektórzy Zaciężni mogą usuwać komponenty bez walki.

Zaciężni, których kontrolujesz, wliczają się do kontroli polan. Jeśli kontrolujesz Zaciężnych, traktujesz wszystkie ich komponenty jako swoje przy sprawdzaniu kontroli polan.

Przykład

Grasz jako Dynastia Orlich Gniazd i kontrolujesz Leśny Patrol. Posiadasz jednego wojownika Dynastii i jednego wojownika Patrolu na polanie, na której Jaszczurzy Kulturyści posiadają dwóch wojowników. Posiadasz więc dwa komponenty do kontroli, tak samo jak przeciwnik. Jednak jako Władcy Lasu wygrywasz remis przy kontroli polan.

Zaciężni posiadają różne zdolności i akcje, które mogą wykonać:

- **Akcja Po Zdobyciu** (🏰). Kiedy zdobywasz kontrolę nad Zaciężnymi z taką akcją, musisz ją wykonać.
- **Zdolność** (🌳). Zdolności takie są zawsze aktywne, choć niektóre mogą posiadać konkretny, opisany w zdolności moment jej uruchomienia.
- **Akcja Na początku Świtu** (☀️). Na początku Świtu gracz kontrolujący Zaciężnych może albo musi wykonać tę akcję, zgodnie z jej opisem.
- **Akcja Raz podczas Dnia** (🕒). Raz podczas fazy Dnia gracz kontrolujący Zaciężnych może wykonać tę akcję.

Przykład

Przejmujesz kontrolę nad Wiosennym Powstaniem, wykonujesz więc akcję Po Zdobyciu, która mówi, że „Jeśli na Mapie nie ma wojowników Powstania, rzuć kością Powstania i rozmieść wojownika Powstania na polanie o symbolu wyniku kości”.

Niektórzy Zaciężni zapewniają specjalną zdolność lub akcję graczom, którzy ich kontrolują. Ich opis zaczyna się od „Kontrolujący:”.

Przykład

Ptasi Arystokraci, zdegradowana strona Ostatniej Dynastii, posiada zdolność „Kontrolujący: Wygrywasz remis przy kontroli polan”. Ta zdolność działa tak, jak Władcy Lasu Dynastii Orlich Gniazd.

Najczęstsze pytania dotyczące Zaciężnych

Czy komponenty Zaciężnych liczą się jako komponenty przeciwników?

Jeśli są pod twoją kontrolą, nie! Lecz Zaciężni, których nie kontrolujesz, włącznie z tymi w puli, są przeciwnikami. Dla przykładu, po zagranii karty Lisiej Przystugi nie usuwasz z lisich polan komponentów Zaciężnych, których kontrolujesz, ale usuwasz komponenty Zaciężnych, których nie kontrolujesz.

Czy mogę użyć wojowników Zaciężnych podczas walki i ruchu swoimi wojownikami?

Nie! Są oni całkowicie oddzielni.

Czy komponenty Zaciężnych liczą się jako moje własne?

Nie! Dla przykładu, nie możesz użyć ich jako komponentów Księstwa w celu przekonania Ministra ani nie możesz użyć ich jako wojowników Straży do Odnalezienia Reliktu.

Czy mogę użyć karty Zasadzki, gdy ktoś atakuje Zaciężnych, których kontroluję?

Nie!

Czy mogę wykonać akcję moimi Zaciężnymi w inny sposób, niż z akcji karty Zaciężnych?

Nie. Dla przykładu, nie możesz przemieścić Zaciężnych za pomocą akcji Nacierania Lordem Szczurów, akcji ruchu z dekretu Dynastii ani za pomocą karty Szewc. Nawet Włóczęga nie może przemieszczać Zaciężnych swojego Sojusznika.

Czy Zaciężni mogą używać zdolności mojej Frakcji?

Prawie nigdy. Dla przykładu, nie możesz przemieszczać Reliktów razem z Zaciężnymi za pomocą zdolności Oddani Rycerze Żelaznej Straży. Podobnie, grając Władcą Szczurów, nie możesz Powołać, zamieniając Zaciężnego na Lorda. Jedynym wyjątkiem są zdolności odnoszące się do kontroli polan, takie jak Władcy Lasu, ponieważ przy sprawdzaniu kontroli polan traktujesz komponenty Zaciężnych jako swoje.

Czy są inne rzeczy, o których muszę wiedzieć?

Tak! Niektóre zdolności działają „gdy gracz przemieszcza” lub „gdy gracz usuwa”, takie jak Bunt Sojuszu czy Prom z rozszerzenia Podziemia. W takim wypadku zdolności te aktywują się w momencie, gdy gracze przemieszczają Zaciężnych bądź używają ich do usuwania komponentów. Dla przykładu, możesz użyć Promu i dobrać kartę, gdy przemieszczasz swoich Zaciężnych, ale nie możesz ponownie użyć Promu podczas tej samej tury.



Przygotowanie Zaawansowane

Przygotowanie Zaawansowane jest szybszym i bardziej zróżnicowanym sposobem przygotowania rozgrywki, przeznaczonym dla bardziej doświadczonych graczy. To rozszerzenie zawiera kartę pomocy wraz z kartami przygotowania dla wszystkich Frakcji z podstawowej gry Root oraz rozszerzeń: Plemiona Rzeczne, Podziemia i Maruderzy. Główne różnice pomiędzy zwykłym a zaawansowanym przygotowaniem są następujące:

Gracze wybierają swoje początkowe karty na ręce z pięciu kart. Na początku przygotowania wszyscy dobierają po pięć kart. Na koniec przygotowania wszyscy zatrzymują po trzy karty na ręce, a pozostałe wtasowują do wspólnej talii.

Gracze wybierają Frakcje z określonej puli. Zamiast wybierać spośród wszystkich Frakcji, losuje się zestaw kart przygotowania, z którego gracze wybiorą swoje Frakcje.

Zasięgi nie są używane. Zasięgi są starszym sposobem na określanie grywalnych kombinacji Frakcji. Jest to wciąż zawarte w Księdze Praw, a każda karta Przygotowania Zaawansowanego posiada Zasięg danej Frakcji w swoim prawym dolnym rogu. Nadal możesz używać Zasięgu, by wspomóc dobór Frakcji, lecz Przygotowanie Zaawansowane nie bierze pod uwagę Zasięgów.

Przygotowanie Zaawansowane sprawi, że wasza gra będzie bardziej zacięta i zróżnicowana. Dlatego sugerujemy, aby nie używać go w rozgrywkach z niedoświadczonymi graczami, jeśli nie są na to gotowi.

Opis Przygotowania Zaawansowanego

Krok 1: Gracze wybierają swoje miejsca przy stole i przygotowują Mapę gry.

Kolejność miejsc i wybór pierwszego gracza są ustalane losowo. Wspólnie zdecydujcie, której Mapy oraz zestawu kart użyjecie w tej rozgrywce. Rozmieście Ruiny na Mapie, przygotujcie pulę przedmiotów oraz dwie kości walki obok Mapy.

Pierwszy gracz według kolejności gry będzie przygotowywać się jako ostatni. Ostatni gracz według kolejności gry będzie przygotowywać się jako pierwszy.

Krok 2: Dobierzcie Karty. Każdy z graczy dobiera **po pięć kart** – nie trzy!

Jeśli gracze z Zaciężnymi (strona 12), przygotujcie ich pomiędzy tym a kolejnym krokiem.

Krok 3: Wylosujcie karty przygotowania. Potasujcie wszystkie karty Frakcji militarnych (z *ikoną miecza na czerwonym tle pod nazwą*) i wylosujcie jedną kartę. Następnie potasujcie pozostałe karty Frakcji militarnych razem z kartami Frakcji powstańczych (bez *ikony miecza na szarym tle pod nazwą*) i wylosujcie tyle kart, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Razem wylosujecie więc tyle kart, ilu jest graczy +1.

Jeśli w rozgrywce bierze udział dwóch graczy, losujecie wyłącznie karty Frakcji militarnych.

Jeśli ostatnia wylosowana karta należy do Frakcji powstańczej, obróćcie ją bokiem, aby ją zablokować. Dopóki co najmniej jedna militarna Frakcja nie zostanie wybrana, nie można jej wybrać.

Jeśli zostaje wylosowana karta Włóczęgi, wylosujcie także jedną kartę Postaci Włóczęgi i umieśćcie odkrytą obok. Jeśli dany gracz wybierze Włóczęgę, musi użyć tej karty Postaci.

Krok 4: Wybierzcie Frakcje. Rozpoczynając od ostatniego gracza, według kolejności gry i kontynuując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera jedną kartę przygotowania Frakcji z dostępnej puli. Przygotowuje wybraną Frakcję według opisu na karcie, a następnie umieszcza swój znacznik punktacji na polu „0” na torze punktacji.

Krok 5: Wybierzcie Startową Rękę. Każdy z graczy wybiera trzy karty, które zatrzyma na ręce, a pozostałe dwie odkłada do wspólnej talii. Potasujcie wspólną talię.

Księga Praw (załącznik A) oraz karta pomocy Przygotowania Zaawansowanego posiadają również kroki przygotowania innych rozszerzeń, takich jak Punkty Terenu czy Frakcje automatyczne.



Nie używajcie opisu przygotowania oraz kolejności z tyłu swojej planszy Frakcji.

Polany Ojczyste i Krawędź Mapy

Podczas przygotowania większość kart Frakcji nakaże wam wybrać jedną lub kilka **POLAN OJCZYSTYCH**. Nie możecie wybrać polany ojczystej innego gracza ani takiej, na której nie możecie rozmieścić wszystkich komponentów wskazanych przez kartę przygotowania.

Czasami będziecie zmuszeni do wybrania polany, która **NIE SĄSIADUJE** z polaną ojczystą przeciwnika. Jeśli nie będziecie w stanie tego zrobić, możecie wybrać polanę sąsiadującą, ale nadal nie może to być polana ojczysta przeciwnika.

Podobnie, możecie być zmuszeni do wybrania polany ojczystej, która jest **ODDALONA O CO NAJMNIĘJ DWIE POLANY** od polany ojczystej przeciwnika. Jeśli nie będziecie w stanie tego zrobić, musicie wybrać polanę, która nie sąsiaduje z polaną ojczystą przeciwnika (jeśli jesteście w staniu).

Jeśli macie wybrać polanę na **KRAWĘDZI MAPY**, interpretujcie to zalecenie intuicyjnie – wybierzcie dowolną polanę, która styka się z grafiką przy krawędzi Mapy.

Aktualizacja Zasad

Przez ostatnie lata gra Root znacząco się rozwinęła! Oryginalna wersja gry nie została zaprojektowana z myślą o Zaciężnych czy najnowszych Frakcjach. Musieliśmy więc wprowadzić kilka poprawek do dawnego nazewnictwa i dodać nową terminologię, aby pomóc wyjaśnić interakcje pomiędzy starymi i nowymi produktami.

Polany Startowe. Stworzyliśmy zasady Przygotowania Zaawansowanego (strona 17), aby poradzić sobie z mnóstwem kombinacji Frakcji i zalecamy je, o ile twoi gracze grali wcześniej w Root. Jeśli jednak zamierzasz używać przygotowania z opisu planszy Frakcji, pamiętaj o dwóch rzeczach.

Po pierwsze, zasady przygotowania Szczurów i Straży mówią o **NAROŻNYCH STARTOWYCH POLANACH**. Odnosi się to do narożnych polan, na których znajdują się: Twierdza Markizy, startowe Gniazdo Dynastii, startowy Ogród Kultystów, startowy Tunel Księstwa lub startowi wojownicy Straży.

Po drugie, starsze Frakcje od teraz używają nowej terminologii w Księdze Praw. Dla przykładu, Dynastia rozmieszcza swoje startowe Gniazdo na narożnej polanie, naprzeciw narożnej polany startowej innego gracza (jeśli to możliwe), nie uściślając już takiej polany jako polany startowej Markizy. Jeśli gracze z użyciem pięciu lub więcej Frakcji, które podczas przygotowania wybierają narożne polany, musicie użyć Przygotowania Zaawansowanego.

Komponenty Frakcji. Od teraz używamy określenia **KOMPONENTÓW FRAKcji**, aby określić (wymienione z tyłu planszy tej Frakcji) pionki, budynki, żetony oraz wojowników jako należące do konkretnej Frakcji. Tym samym przedmioty, Zaciężni, wynajęci wojownicy Kompanii oraz komponenty Sojusznika Włóczęgi nie są komponentami twojej Frakcji. Wiele zasad w Księdze Praw – takich jak akcja Pomocy Włóczęgi, zdolność Zdemaskowanie Konspiracji, akcja Obozowania Straży czy akcja Nękania Szczurów – teraz odnosi się do „komponentów Frakcji”, „wojowników Frakcji” lub innych podobnych terminów.

Zmuś oraz Fałszywe Rozkazy. Teraz używamy określenia **ZMUŚ**, jeśli nakazujemy innemu graczowi, aby coś zrobił. Karta Fałszywe Rozkazy, zawarta w rozszerzeniu Talia Banitów i Partyzantów, powinna zawierać opis: „Podczas Świtu możesz odrzucić tę kartę, aby zmusić dowolnego przeciwnika do przemieszczenia połowy jego wojowników Frakcji (zaokr. w górę) z dowolnej wybranej przez ciebie polany na dowolną wybraną przez ciebie polanę. Zignoruj zasadę kontroli polan”. Karta z uaktualnionym opisem działa w taki sam sposób, jednak teraz zawiera terminy „zmuś” oraz „wojownicy Frakcji”, przedstawione powyżej.

Dodatkowe komponenty

Rozszerzenie zawiera dodatkowe komponenty, które uaktualnią grę. Mogą ci się przydać, jeśli posiadasz wczesne wydanie Root oraz rozszerzeń!

Po pierwsze, znajdziesz nowe znaczniki punktacji dla wszystkich poprzednich Frakcji, przedstawiające symbole Frakcji zamiast „PZ”.

Po drugie, znajdziesz dodatkowe znaczniki Relacji dla Frakcji z rozszerzenia Podziemia, używane podczas rozgrywki z dwoma Włóczęgami.



Sugerowane Kombinacje Frakcji

DWÓCH GRACZY



opcjonalni Żaciężni



CZTERECH GRACZY



TRZECH GRACZY



PIĘCIU GRACZY

