

ROOT

Rozszerzenie: Plemiona Rieczne

Instrukcja

Spis treści

Jaszczurzy Kultyci	2
Kompania Plemion Riecznych	4
Mechaniczny Markiz	6
Scenariusz	8

Autor gry: Cole Wehrle
Szata graficzna: Kyle Ferrin
Skład wersji polskiej: Aga Jakimiec
Tłumaczenie: Michał Włóczyko



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

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

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

Jaszczurzy Kultyści



*Kultyści polegają na słowach płynących z ust i dziobów szerzących ich wiarę po to, by nowe enklawy mogły pojawić się w dowolnych miejscach na Mapie. Na kontrolowanych przez siebie polanach Kultyści mogą zakładać **Ogrody**, które służą do radykalizacji poglądów żyjących tam zwierząt. Podczas gdy pozostałe Frakcje starają się osiągać swoje cele poprzez zagrywanie kart, Kultyści **ujawniają** swoje karty i stopniowo wcielają idealnych wiernych w swe szeregi. Te karty nie są zagrywane i wracają na rękę gracza Kultystów Wieczorem pod warunkiem, że nie zostaną zagrane w celu zdobycia Punktów Życiostwa. Niemniej, to subtelniejsze podejście skutkuje utrudnieniami przy poruszaniu się i walce. W związku z tym, te akcje mogą zostać przeprowadzone tylko przez najbardziej radykalnych członków Kultu – Akolitów.*

Ogrody Jaszczurzych Kultystów przyciągają rzesze **Pielgrzymów**. W związku z tym Kultyści kontrolują polanę, jeżeli znajduje się na niej co najmniej jeden Ogród. Ta zdolność specjalna jest ważniejsza nawet od zdolności Władcy Lasu z Dynastii Orlich Gniazd.

Jeżeli Jaszczurzy Kultyści biorą udział w rozgrywce, karty, zagrane i odrzucone przez wszystkich graczy, należy umieszczać na stosie **ZAGUBIONYCH DUSZ**, a nie na stosie kart odrzuconych. Na początku tury Kultystów, najczęściej występujący wśród Zagubionych Dusz symbol wyznacza **WYGNAŃCÓW** – symbol polan, na które Kultyści mogą wysyłać Akolitów w celu wcielenia w życie Spisku. Akolitów zdobywa się w wyniku **Zemsty**: za każdym razem, gdy gracz Kultystów usuwa swojego wojownika, będącego obrońcą w bitwie, umieszcza go na polu Akolitów.

Świt

Przejrzyj karty ze stosu Zagubionych Dusz, pomijając przy tym wszystkie ptasie karty. Symbol, który występuje wśród tych kart najczęściej, wyznacza Wygnańców – przenieś znacznik Wygnańców na nowy symbol. Jeżeli ten symbol już wcześniej wskazywał Wygnańców, zamieniają się oni w **ZNIENAWIDZONYCH WYGNAŃCÓW** – odwróć znacznik Wygnańców. **UWAGA: JEŚLI W STOSIE ZAGUBIONYCH DUSZ NIE MA JEDNEGO NAJCZĘŚCIEJ WYSTĘPUJĄCEGO SYMBOLU - NIE PRZESUWAJ, ANI NIE ODWRACAJ ZNACZNIKA WYGNAŃCÓW.**

Następnie, umieść wszystkie karty ze stosu Zagubionych Dusz na stosie kart odrzuconych.

Na końcu, możesz rozmieścić swoich **AKOLITÓW** – wojowników ze swojego pola Akolitów – aby wcielić w życie Spiski. Jeżeli Wygnańcy są Znienawidzeni, przeprowadzenie wszystkich Spisków wymaga o jednego Akolite mniej.

- » **Krucjata:** Poświęć dwóch Akolitów, aby zainicjować walkę na polanie Wygnańców **ALBO** przemieścić się z polany Wygnańców, a następnie (opcjonalnie) stoczyć walkę na docelowej polanie.
- » **Nawrócenie:** Poświęć dwóch Akolitów, aby usunąć wrogiego wojownika z polany Wygnańców i zastąpić go swoim wojownikiem.
- » **Uświęcenie:** Poświęć trzech Akolitów, aby usunąć wrogi budynek z polany Wygnańców i zastąpić go Ogrodem.

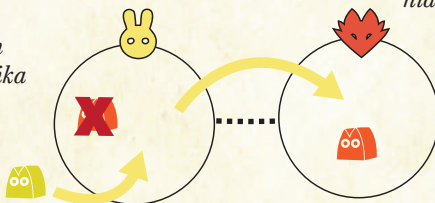
Przykład użycia Akolitów

Żaraz po nastaniu Świt, Kultystki posiadają czterech Akolitów. Króliki są Wygnańcami.



Następnie, gracz Kultystów poświęca dwóch Akolitów do przeprowadzenia Krucjaty wojownikiem znajdującym się na króliczej polanie. Gracz przemieszcza wojownika na sąsiednią polanę, na której walczy z wojownikiem Markiza.

Najpierw, gracz poświęca dwóch Akolitów, aby nawrócić wojownika Markiza na króliczej polanie. Wojownik Markiza zostaje usunięty i zastąpiony wojownikiem Kultystów.



Dzień

Ujawnij dowolną liczbę kart z ręki i przeprowadź po jednym Rytuale za każdą kartę zgodnie z poniższym opisem. Za Dnia, nie możesz wykorzystywać ujawnionych kart do żadnych innych celów.


Nienawiść do Ptaków:
Ptasie karty nie działają jak jokery podczas przeprowadzania Rytuałów!

- » **Budowa:** Ujawnij kartę odpowiadającą kontrolowanej przez siebie polanie, aby rozmieścić na niej Ogród.
- » **Werbunek:** Ujawnij kartę, aby rozmieścić wojownika na odpowiadającej jej polanie.
- » **Ofiara:** Ujawnij ptasią kartę, aby rozmieścić wojownika na polu Akolitów.
- » **Punktacja:** Poświęć nieujawnioną kartę (*umieść ją na stosie Zagubionych Dusz*), aby otrzymać Punkty Zwycięstwa w liczbie wskazanej w kolumnie Ogrodów, w której znajduje się pierwsze z prawej puste pole odpowiadające symbolowi zagranej karty.

Wieczór

Weź wszystkie ujawnione karty z powrotem na rękę.

Następnie, możesz Przekuwać karty aktywując w tym celu Ogrody na polanach z symbolem Wygnańców.

Na końcu, dobrać jedną kartę oraz po jednej dodatkowej karcie za każdą odkrytą . Jeżeli posiadasz na ręce więcej niż pięć kart, odrzuć z ręki karty wykraczające poza ten limit.



Kompania Plemion Rzecznych



Po otrzymaniu wieści o tym, że leżący u wybrzeży jeziora Leśnogród stanął na krawędzi wojny absolutnej, Kompania Plemion Rzecznych szybko wysłała swoich przedstawicieli, aby ustanowili placówkę handlową. Wraz z wykupowaniem Usług przez pozostałe Frakcje, Kompania będzie mogła dalej umacniać swoje interesy poprzez budowę Faktorii na terenie całego Leśnogrodu. Wznoszenie Faktorii jest kluczowe przy zdobywaniu Punktów Życiowości, tak jak pobieranie dywidend za posiadane bogactwa.

Członkowie Kompanii Plemion Rzecznych to świetni Pływacy, więc traktują rzeki jakby były ścieżkami i mogą poruszać się pomiędzy połączonymi rzeką polanami bez względu na to jakie Frakcje kontrolują początkową i docelową polanę.

Usługi

Kompania Plemion Rzecznych to Frakcja handlowa oferująca **USŁUGI** innym graczom. Kompania ustala ceny swoich Usług Wieczorem.

Na Sprzedaż: Karty z ręki gracza Kompanii leżą zawsze odkryte nad planszą Frakcji tego gracza.

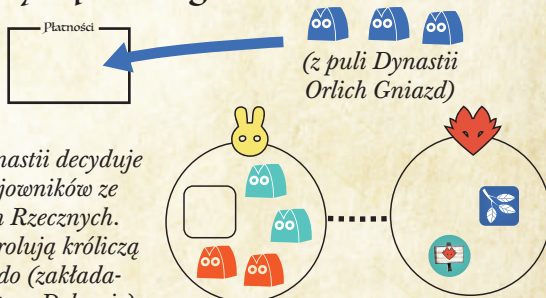
Dowolny inny gracz na początku swojego Świtu może wykupić jedną Usługę Kompanii oraz po jednej dodatkowej Usłudze za każdą polanę z Faktorią, na której znajduje się co najmniej jeden komponent tego gracza. Kupujący płaci za Usługi wojownikami ze swojej puli, których umieszcza na polu Płatności Kompanii Plemion Rzecznych.

- » **Karta:** Kupujący bierze na rękę jedną kartę z ręki gracza Kompanii.
- » **Łodzie rzeczne:** Do końca swojej tury, kupujący traktuje rzeki jak ścieżki.
- » **Najemnicy:** Podczas tej tury, za Dnia i Wieczorem, kupujący traktuje wojowników Kompanii jako swoich wojowników podczas walki i rozpatrywania kontroli.

Przykład wykupu Usługi

Na początku Świtu Orlich Gniazd, gracz Dynastii może wykupić do dwóch Usług, ponieważ posiada swoje komponenty na jednej polanie z Faktorią.

Obecnie, koszt Najemników wynosi 3. Gracz Dynastii decyduje się na wykup tej Usługi, więc przenosi trzech wojowników ze swojej puli na pole Płatności Kompanii Plemion Rzecznych. Z pomocą tych Najemników, Orle Gniazda kontrolują króliczą polanę, na której mogą teraz wybudować Gniazdo (zakładając, że gracz Dynastii posiada odpowiednią kartę w Dekrecie).



Świt

Jeżeli twoje pole Płatności jest puste, rozmieść na nim dwóch wojowników. Następnie, jeżeli posiadasz na Mapie jakiegokolwiek Faktorie, otrzymujesz po jednym Punkcie Zwycięstwa za każde posiadane dwa Fundusze (*wojownicy na polu Funduszy*). Na końcu, przenieś wszystkich wojowników na swojej planszy Frakcji na pole Funduszy.

Dzień

Możesz przeprowadzić akcję poprzez wydawanie i inwestowanie Funduszy (wojowników ze swojego pola Funduszy). Gdy wydajesz Fundusz, oddaj wojownika do puli jego właściciela. Kiedy inwestujesz Fundusz, przenieś wojownika na pole Inwestycji.

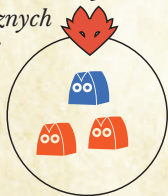
- » **Ruch:** Zainwestuj jeden Fundusz, aby się poruszyć.
- » **Walka:** Zainwestuj jeden Fundusz, aby rozpocząć walkę.
- » **Przekucie:** Zainwestuj Fundusze w liczbie równej kosztowi Przekucia wybranej karty ze swojej ręki, aby ją przekuć. Zamiast przenosić wojowników na pole Inwestycji, musisz umieścić ich na pustych polach torów Faktorii odpowiadających symbolom z kosztu Przekucia wybranej karty.
- » **Dobranie:** Zainwestuj Fundusz, aby dobrać kartę.
- » **Werbunek:** Wydaj Fundusz, aby rozmieścić wojownika na dowolnej polanie z rzeką.
- » **Zbuduj Faktorię z Garnizonem:** Wydaj dwa Fundusze, aby rozmieścić Faktorię oraz wojownika na polanie. Musisz wydać Fundusze Frakcji, która kontroluje wybraną polanę. Na jednej polanie może znajdować się tylko jedna Faktoria.

Eksport: Zamiast pozyskania efektu opisanego na przekutej karcie, możesz odrzucić tę kartę i rozmieścić wojownika na polu Płatności.

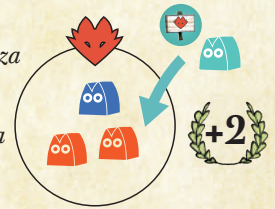
Zakłócenia w Handlu: Za każdym razem, gdy z Mapy zostaje usunięta Faktoria, usuń połowę swoich Funduszy i odłóż usuniętą Faktorię do pudełka. Ta Faktoria nie może zostać odbudowana!

Przykład rozmieszczania Faktorii

Kompania Plemion Rzecznych chce wybudować Faktorię na tej lisiej polanie. Markiz kontroluje tę polanę, więc Kompania musi wydać dwa Fundusze Markiza.



Kompania rozmieszcza lisią Faktorię wraz z jednym wojownikiem i otrzymuje dwa Punkty Zwycięstwa.



Wieczór

Jeżeli posiadasz na ręce więcej niż pięć kart, odrzuć karty wykraczające poza ten limit. Następnie możesz ustalić koszt trzech Usług przenosząc znaczniki Usług na swoich torach Usług.

Mechaniczny Markiz

Mechaniczny Markiz to zautomatyzowany gracz, którego można używać na dwa sposoby:

- » Po pierwsze, może zastąpić gracza kontrolującego Frakcję Markiza w standardowej rozgrywce wieloosobowej.
- » Po drugie, po wprowadzeniu kilku zmian do zasad, może być przeciwnikiem w kooperacyjnej rozgrywce od jednego do czterech graczy (strona 8).





Mechaniczny Markiz korzysta z komponentów Markiza de Kota, więc nie może dojść do sytuacji, w której obie te Frakcje biorą udział w tej samej rozgrywce.

Marne zdolności manualne: Mechaniczny Markiz nie ma kart na ręce. Nie może też zostać zmuszony do odrzucenia kart. Jeżeli masz dobrać kartę z ręki Mechanicznego Markiza, zamiast tego, dobierasz kartę z talii. Jeżeli masz dać Mechanicznemu Markizowi kartę, zamiast tego odrzuć ją, a Mechaniczny Markiz otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa.

Nie cierpi niespodzianek: Nie można zagrywać Kart Zasadzek przeciwko Mechanicznemu Markizowi.

Przygotowanie Rozgrywki

Zmodyfikuj poniższe kroki przygotowania rozgrywki, w której udział będzie brał Mechaniczny Markiz:

- 1. Wybór Frakcji.** Mechaniczny Markiz może siedzieć w dowolnym miejscu tak, jakby był graczem. Jeden z graczy siedzących przy Markizie będzie odpowiedzialny za przygotowanie komponentów i rozgrywanie tur Markiza. Poniższe zasady zostały przedstawione z perspektywy tego gracza.
- 3. Rozdanie Kart.** Przed przetasowaniem talii, usuń z niej cztery karty Dominacji i zastąp je czterema kartami Szpiegów. Dla Mechanicznego Markiza dobierz pięć kart zamiast trzech. Umieść te karty w rzędzie na stojaku na karty tak, żeby gracze widzieli tylko ich rewersy, tworząc w ten sposób **KOLEJKĘ ROZKAZÓW** Mechanicznego Markiza.
- 4. Utwórz pulę Przedmiotów.** Z Puli ogólnej dobierz , ,  oraz  i umieść je na polu Przedmioty na Sprzedaż na planszy Frakcji Mechanicznego Markiza.
- 7. Przygotuj Frakcje.** Postępuj zgodnie z zasadami przygotowania Frakcji Markiza de Kota z pominięciem kroków 3 i 4. Mechaniczny Markiz nie korzysta z budynków Markiza de Kota.

Świt

Otrzymujesz dwa Punkty Zwycięstwa za każdą kontrolowaną polaną, na której znajduje się co najmniej trzech twoich wojowników.

Dzień

Odkryj pierwszą z lewej kartę z Kolejki Rozkazów, a następnie przeprowadź poniższe akcje. Do ruchu i walki dochodzi na polanach, których symbole odpowiadają symbolowi odkrytej karty Rozkazu. Werbunek należy przeprowadzić na polanach wskazanych przez koszt Przekucia karty Rozkazu, zgodnie z opisem w kroku 3.

- » **Krok 1: Walka.** Rozpocznij walkę na każdej polanie, na której znajdują się twoi wojownicy oraz jakiegokolwiek komponenty dowolnego przeciwnika. Jeżeli na polanie znajdują się komponenty kilku wrogich Frakcji, wybierz obrońcę w następującej kolejności: najwięcej komponentów na tej polanie, następnie najwięcej Punktów Zwycięstwa, a na końcu najwyższy priorytet przy przygotowaniu rozgrywki (A, B, C itd.).
- » **Krok 2: Ruch.** Począwszy od polany o najmniejszej wartości na polu Pierwszeństwa Polan (1, 2 itd.) i kontynuując poprzez kolejne polany, przemieść wojowników z kontrolowanych przez siebie polan, na których znajduje się co najmniej czterech twoich wojowników. W ramach każdego ruchu, przemieść z wyjściowej polany na sąsiednią polanę zawierającą największą liczbę wrogich komponentów, wszystkich wojowników oprócz trzech (w przypadku kilku polan o takiej samej liczbie komponentów, przenieś wojowników na polanę o najmniejszej wartości na Polu Pierwszeństwa Polan).
- » **Krok 3: Werbunek.** Rozmieść wojowników na kontrolowanych przez siebie polanach w oparciu o koszt Przekucia na odkrytej karcie Rozkazu, jak pokazano poniżej. Jeżeli karta nie zawiera kosztu Przekucia, rozpocznij Dzień od początku i odkryj kolejną kartę Rozkazu – jeżeli w Kolejce Rozkazów nie ma więcej kart, przejdź do Wieczora.



1-3 jednego symbolu: Rozmieść od jednego do trzech wojowników (odpowiednio do kosztu Przekucia) na każdej kontrolowanej przez siebie polanie o tym symbolu.



1 z każdego symbolu: Rozmieść po jednym wojowniku na każdej kontrolowanej przez siebie polanie.



4 dowolne symbole: Rozmieść czterech wojowników na polanie z Twierdzą.

Wieczór

Dobierz karty i dodawaj je do prawej strony Kolejki Rozkazów tak długo, aż kolejka będzie składała się z pięciu kart.

Karty Szpiegów

Karty Szpiegów korzystają z tych samych zasad co karty Dominacji przy zagrywaniu, odrzucaniu i dobieraniu dostępnych kart, jednak nie zmieniają twojego warunku zwycięstwa.

Jeżeli posiadasz kartę Szpiega w swoim obszarze rozgrywki, możesz za Dnia odkryć jedną kartę Rozkazu. Jeżeli odkryjesz kartę Rozkazu, której symbol odpowiada symbolowi karty Szpiega, musisz natychmiast odrzucić tę kartę Szpiega – w tym przypadku ptasie karty nie działają jak jokery. Następnie, jeżeli twoja karta Szpiega nie została odrzucona, możesz zamienić miejscami dwie dowolne karty Rozkazów.



Rozgrywka Kooperacyjna

Możecie grać w kooperacji przeciwko Mechanicznemu Markizowi. Zwycięzacie jako drużyna, gdy każdy z was zdobędzie 30 Punktów Zwycięstwa zanim zrobi to Mechaniczny Markiz. W trybie kooperacyjnym należy wprowadzić dwie zmiany do zasad Mechanicznego Markiza:

- » O Świcie, Mechaniczny Markiz otrzymuje również po jednym Punkcie Zwycięstwa za każdego innego gracza.
- » Mechaniczny Markiz werbuje na wszystkich polanach odpowiadających oznaczeniu z kosztu Przekucia, bez względu na kontrolę.

Rozgrywka Jednoosobowa: Jeżeli grasz przeciwko Mechanicznemu Markizowi w pojedynkę, przed rozpoczęciem rozgrywki usuń z talii następujące karty: **LISIA PRZYSŁUGA, KRÓLICZA PRZYSŁUGA I MYSIA PRZYSŁUGA.**

Kampania Kooperacyjna

Rozgrywki kooperacyjne mogą zostać połączone w jedną kampanię.

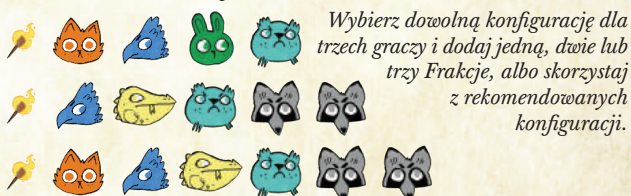
Za każdym razem, gdy gracze zwyciężają, Mechaniczny Markiz rozpoczyna kolejną rozgrywkę z trzema Punktami Zwycięstwa więcej, a każdy gracz z jedną przekutą kartą ze swojego finalnego obszaru rozgrywki z poprzedniej rozgrywki. (Przykład: Patryk jak na razie zwyciężył w dwóch rozgrywkach. Trzecią rozgrywkę rozpoczyna z kartą „Brutalna Taktyka”, którą przekuł w pierwszej rozgrywce i wybrał na drugą rozgrywkę, oraz wybiera kartę „Nora Dowodzenia”, którą przekuł podczas drugiej rozgrywki. Markiz rozpoczyna z 6 Punktami Zwycięstwa.)

Scenariusze

TRZECH GRACZY



CZTERECH LUB WIĘCEJ GRACZY



Z UDZIAŁEM MECHANICZNEGO MARKIZA

Tryb dla jednego gracza





Tryb Kooperacji



Podczas rozgrywki dla co najmniej trzech graczy, dodaj dowolną jedną lub dwie Frakcje do przedstawionych konfiguracji.

Tryb rywalizacji

Zamień  na  w dowolnej zaproponowanej konfiguracji.