



ROOT

Rozszerzenie: Podziemia

Instrukcja



Spis Treści

Podziemne Księstwo.....	2
Krucza Konspiracja	4
Mapa Jeziora i Mapa Gór	6
Sugerowane Kombinacje Frakcji	8

Podziemne Księstwo



*Przez lata Księstwo podejrzliwie spoglądało na mieszkańców powierzchni. Ogromne bogactwa podziemi wydawały się aż nadto wystarczające, by zaspokoić ich ambicje. Teraz cenne złoża się wyczerpują, a Księstwo spogląda w stronę Leśnogrodu, szukając sposobności do ekspansji. By do niej doszło, trzeba jednak przeznaczyć na ten cel bogactwa Księstwa, a wpięrow przekonać do sprawy **Ministrów** – zapewniają oni dodatkowe akcje i możliwości zdobycia Punktów. Księstwo przekonuje Ministrów poprzez ujawnianie kart odpowiadających symbolem polanom, na których ma dowolną liczbę komponentów – reprezentują one powodzenie w zakładaniu placówek granicznych. Aby uzasadnić swoją obecność w Leśnogrodzie (i chęć jego podboju) oraz zyskać poparcie wśród leśnych separatystów, Księstwo będzie musiało budować **Targi i Cytadele**.*

Księstwo werbuje swoich wojowników na specjalnej polanie zwanej **Norą**. Znajduje się ona poza Mapą i nie ma na niej pól na budynki, ale sąsiaduje z każdą polaną, na której znajduje się żeton **Tunelu**. Ze względu na specyficzną konstrukcję tylko wojownicy Księstwa mogą wejść do Nory.

Niespokojne myśli Księcia krążą wokół leśnogrodzkiej kampanii. Gdy dowolna liczba budynków Księstwa jest usuwana, Frakcja musi zapłacić **Cenę Porażki** – odrzucić losową kartę i zwrócić najwyższego rangą Przekonanego Ministra na stos Nieprzekonanych Ministrów. A co najgorsze korona Ministra zostaje na stałe usunięta z gry!

Świt

Rozmieść w Norze jednego wojownika, plus po jednym dodatkowym wojowniku za każdy odkryty symbol wojownika na torze Cytadel na planszy Frakcji.

Dzień

Najpierw wykonaj maksymalnie dwie z następujących akcji:

- » **Budowa:** Ujawnij jedną kartę, aby rozmieścić Cytadelę albo Targ na kontrolowanej przez siebie polanie o symbolu odpowiadającym symbolowi karty.
- » **Werbunek:** Rozmieść jednego wojownika w Norze.
- » **Ruch:** Przeprowadź pojedynczy ruch.
- » **Walka:** Zainicjuj walkę.
- » **Podkop:** Wydaj jedną kartę, aby rozmieścić żeton Tunelu na polanie bez Tunelu, o symbolu odpowiadającym symbolowi karty. Następnie przemieść do czterech wojowników z Nory na tę polanę. Jeżeli wszystkie trzy Tunele są już na Mapie, przed wykonaniem tej akcji możesz usunąć dowolny Tunel z Mapy.

Po wykonaniu tych akcji możesz wykonać akcję każdego z Przekonanych Ministrów – jeden raz i w dowolnej kolejności.

Przykład Dnia

Najpierw Księstwo może wykonać do dwóch akcji. W ramach pierwszej wydaje lisią kartę, aby zrobić Podkop do lisiej polany i przenieść na nią czterech wojowników z Nory.

W ramach drugiej akcji Księstwo Walczy. Wyrzuca na kościach 0 i 1 i usuwa wojownika Markizy, co daje Księstwu kontrolę nad tą lisią polaną.

Potem może wykonać akcje wszystkich Przekonanych Ministrów. Ponieważ ma tylko Sztygara, ujawnia króliczą kartę, aby zbudować Cytadelę na tej lisiej polanie.



Na koniec Księstwo przekonuje Kapitana. W tym celu musi ujawnić dwie karty. Ujawnia ptasią i lisią kartę, ponieważ ma co najmniej jeden komponent na lisiej i na mysiej polanie. Wieczorem Księstwo odrzuci ptasią kartę, ale lisia i królicza wrócą mu na rękę.

Teraz możesz przekonać jednego z Nieprzekonanych Ministrów. Aby to zrobić, musisz mieć na swojej planszy wymaganą koronę oraz ujawnić odpowiednią liczbę kart zależną od rangi Ministra – Ziemianin potrzebuje dwóch kart, Notabl trzech, a Wielmoża czterech. Możesz jednak ujawnić tylko takie karty, które odpowiadają symbolem polanom, na których znajduje się co najmniej jeden twój komponent. Każda z takich polan pozwala ci na ujawnienie tylko jednej karty.

Jeżeli uda ci się przekonać wybranego Ministra, weź jego kartę ze stosu Nieprzekonanych Ministrów i umieść nad swoją planszą Frakcji. Następnie weź z planszy koronę odpowiadającą jego randze i połóż ją na karcie Ministra. (W tym momencie możesz też po prostu odłożyć tę koronę do pudełka). Zdobywasz tyle Punktów Zwycięstwa, ile widnieje na nowo odkrytym polu na planszy.

Wieczór

Odrzuć wszystkie ujawnione w tej turze ptasie karty, a pozostałe karty weź z powrotem na rękę. Teraz możesz przekuć przedmioty, aktywując Cytadele albo Targi – oba typy budynków działają tak samo. Następnie dobrać jedną kartę, plus po jednej karcie za każdą odkrytą premię doborania. Na koniec odrzuć tyle kart, aby na ręce zostało ci ich pięć.



Krucza Konspiracja



Gdy wielkie mocarstwa ścierają się ze sobą o kontrolę nad lasem, wysoko w mroku koron drzew rozchodzą się szept i skrzeki. Rozkoszując się chaosem jawnej wojny, Krucza Konspiracja knuje **Intrygi**. Jej celem jest zmuszenie Leśnogrodu do uległości, co próbują osiągnąć przez finansowanie swoich operacji kryminalnych i terroryzowanie przeciwników. Za każdym razem, gdy żeton Intrygi zostanie odwrócony, Kruki zdobywają tyle Punktów Zwycięstwa, ile odkrytych żetonów Intryg jest na Mapie. W związku z tym Konspiracja musi strzec swoich Intryg jak oka w głowie – atak albo zdemaskowanie to najgorsze, co może się im przytrafić.

Krucza Konspiracja ma osiem żetonów Intryg, po dwa z każdego rodzaju. (Pudełko zawiera również drugi zapasowy zestaw żetonów – na wypadek zgubienia lub uszkodzenia). Żetony Intryg zapewniają Konspiracji Punkty podczas Świtu, gdy są odwracane. Dodatkowo każdy rodzaj żetonu Intrygi ma inny efekt:



Bomba: Po odwróceniu tego żetonu usuń wszystkie komponenty przeciwników z tej polany, a następnie usuń tę Intrygę.



Wnyki: Dopóki ten żeton jest odkryty, przeciwnicy nie mogą rozmieszczać swoich komponentów na tej polanie ani przemieszczać komponentów, które już na niej są.



Haracz: Po odwróceniu tego żetonu weź po jednej losowej karcie od każdego gracza, który ma co najmniej jeden komponent na tej polanie. **Dopóki ten żeton jest odkryty**, dobierz jedną dodatkową kartę podczas Wieczoru.



Najazd: Gdy żeton jest usuwany, rozmieść po jednym wojowniku na każdej polanie sąsiadującej z polaną, z której usuwany jest ten żeton. Ten efekt jest ignorowany, jeżeli Najazd zostanie usunięty przez Zdemaskowanie (zob. niżej).

Tak jak wszystkie inne żetony również Intrygi mogą zostać usunięte przez pozostałych graczy. Przeciwnicy mogą też spróbować usunąć zakryty żeton Intrygi, wykonując akcję **Zdemaskowania**: w swojej turze, przed Wieczornym dobraniem kart, przeciwnik posiadający co najmniej jeden komponent na polanie z zakrytym żetonem Intrygi może pokazać graczowi Konspiracji kartę z symbolem odpowiadającym tej polanie i spróbować odgadnąć, jakiego rodzaju jest ten żeton. Jeżeli przeciwnik odgadnie, usuwa żeton Intrygi (zdobywając Punkt Zwycięstwa) i ignoruje jego efekt. Jeżeli nie zgadnie, żeton pozostaje zakryty na swoim miejscu, a przeciwnik oddaje Konspiracji pokazaną wcześniej kartę.

Aby chronić swoje Intrygi, Kruki będą musiały przemieszczać wojowników głęboko na terytorium wroga. Na szczęście Kruczy wojownicy są **Zwinni**, więc ignorują kontrolę podczas przemieszczania. Dodatkową ochroną są też **Ukryte Kruki** – jako obrońca w walce na polanie z zakrytym żetonem Intrygi Konspiracja zadaje jedno dodatkowe obrażenie. I to nawet jeżeli żeton jest bezbronny!

Świt

Najpierw możesz przekuć karty, aktywując żetony Intryg (odkryte i/lub zakryte).

Potem możesz zrealizować Intrygi, odwracając żetony na dowolnych polanach, na których masz **co najmniej jednego wojownika**. Za każdym razem, gdy odwracasz Intrygę, zdobywasz jeden Punkt Zwycięstwa za każdy odkryty żeton na Mapie (w tym nowo odkryty). Następnie, jeżeli jest to Bomba albo Haracz, rozpatrujesz efekt Intrygi.

Raz na turę możesz też wydać dowolną kartę, aby rozmieścić po jednym wojowniku na każdej polanie o odpowiadającym jej symbolu. W przypadku ptasich kart wybierasz jeden z trzech symboli polan.

Dzień

Podczas dnia możesz wykonać maksymalnie trzy z następujących akcji:

- » **Intryga:** Usuń jednego Kruczego wojownika z polany – plus jednego wojownika za każdy żeton, który rozmieściłeś w tej turze – aby rozmieścić na niej zakryty żeton Intrygi. Na jednej polanie może znajdować się jednocześnie tylko jeden żeton Intrygi. Wszyscy wojownicy, których usuwasz, aby rozmieścić żeton, muszą zostać usunięci z tej samej polany, na której chcesz go rozmieścić.
- » **Podmianka:** Zamień miejscami dwa żetony Intryg na Mapie. Obydwa żetony muszą być albo zakryte, albo odkryte.
- » **Ruch:** Przeprowadź pojedynczy ruch.
- » **Walka:** Zainicjuj walkę.

Wieczór

Najpierw możesz wykonać jedną dodatkową akcję Dnia, jeżeli zrezygnujesz z dobrania kart tego Wieczoru.

Następnie (o ile nie zdecydowałeś się wykonać tej dodatkowej akcji) dobierz jedną kartę, plus po jednej karcie za każdy odkryty żeton Haraczu na Mapie. Na koniec odrzuć tyle kart, aby na ręce zostało ci ich pięć.

Przykład Zdobywania Punktów

Konspiracja ma jeden odkryty żeton Intrygi i trzy zakryte. Ich Świt może wyglądać następująco.

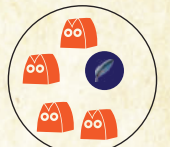
Najpierw Kruki odwracają żeton Wyników. Wojownicy Dynastii są teraz w potrzasku, a wojownicy innych Frakcji nie mogą być rozmieszczani na tej polanie. Konspiracja zdobywa dwa Punkty.



Następnie Kruki odwracają żeton Bomby. Usuwa to obu wojowników Markizy, a Konspiracja zdobywa trzy Punkty.



Kruki marzą o odwróceniu trzeciego zakrytego żetonu Intrygi, ale nie mają wojownika na tej polanie, więc nie mogą tego zrobić.



Mapa Jeziora

Przygotowanie Rozgrywki

Przed rozpoczęciem rozgrywki weźcie 12 znaczników symboli, zakryjcie je i pomieszajcie. Rozmieście po jednym znaczniku przy każdej polanie na Mapie, a następnie je odkryjcie.

Umieście **Prom** na prawej dolnej narożnej polanie.

Ilustracja po prawej pokazuje przykładowe przygotowanie Mapy.

Prom

Raz na turę gracz wykonujący ruch z przybrzeżnej polany z Promem może przemieścić się na inną polanę stykającą się z jeziorem. Prom zostaje na polanie docelowej. Po wykonaniu takiego ruchu gracz dobiera jedną kartę.



Sąsiedowanie Jeziora i Lasów

Jezioro nie jest lasem. Jest ono traktowane tak jak rzeki – łączy każdą przybrzeżną polanę z pozostałymi przybrzeżnymi polanami. W przeciwieństwie do pozostałych Map na tej każdy las stykający się z jeziorem sąsiaduje z dwoma najbliższymi lasami, które również stykają się z jeziorem. Oddziela je jedna polana, a nie ścieżka.

Mapa Gór

Przygotowanie Rozgrywki

Przed rozpoczęciem rozgrywki weźcie 12 znaczników symboli, zakryjcie je i pomieszajcie. Rozmieście po jednym znaczniku przy każdej polanie na Mapie, a następnie je odkryjcie.

Zakryjcie wskazane na ilustracji ścieżki znacznikami Zamkniętych Ścieżek.

Umieście **Wieżę** na centralnej polanie, tak jak pokazano obok.

Ilustracja po prawej pokazuje przykładowe przygotowanie Mapy.

Zamknięte Ścieżki

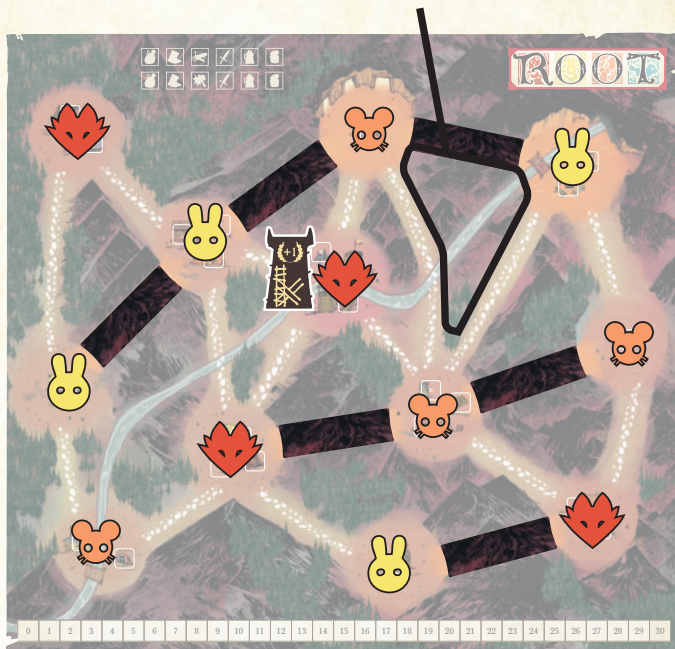
ZAMKNIĘTA ŚCIEŻKA to ścieżka, na której znajduje się znacznik Zamkniętej Ścieżki. Polany połączone zamkniętą ścieżką nie sąsiadują ze sobą. Zamknięte ścieżki otaczają lasy i dzielą je w taki sam sposób jak zwykłe ścieżki.

Raz na turę, podczas swojego Dnia, gracze mogą wydać kartę, aby usunąć znacznik Zamkniętej Ścieżki, odłożyć go do pudełka i otrzymać 1 Punkt Zwycięstwa. Aby to zrobić, przynajmniej jeden komponent gracza musi znajdować się na którejś z polan połączonych zamkniętą ścieżką.

Przełęcz

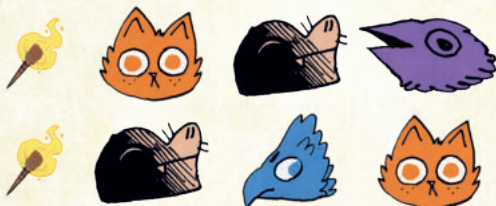
Polana, na której znajduje się Wieża, nazywana jest PRZEŁĘCZĄ. Jeżeli pod koniec swojego Wieczoru gracz kontroluje Przełęcz, otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa. (Aby zaznaczyć, kto kontroluje Przełęcz, możecie umieścić jednego wojownika tej Frakcji na szczycie Wieży).

Ponieważ te obszary otoczone są ścieżkami, są one traktowane jak lasy niezależnie od tego, czy w danym miejscu Mapy widnieją drzewa!



Sugerowane Kombinacje Frakcji

TRZECH GRACZY



DWÓCH GRACZY



CZTERECH GRACZY



Mało Wam?

Są setki najróżniejszych grywalnych konfiguracji Frakcji. Więcej informacji o tym, jak je dobrać, znajdziecie w Księdze Praw (rozdział Root od Podszewki, część A).

PIĘCIU GRACZY



SZEŚCIU GRACZY

