

# ROOT

## ЗАКОНЫ ЛЕСА



### Как использовать этот буклет

Игра содержит две книги правил: этот буклет и буклет с краткими правилами игры. Если вы предпочитаете повествовательное изложение информации со множеством примеров и изображений, обратитесь к правилам игры. Если же вам нравится структурированный по параграфам текст, то вам подойдут «Законы леса». В правилах игры вы также найдёте инструкцию по использованию зимней стороны поля и советы по лучшему сочетанию фракций при разном количестве игроков.



ЗАГЛАВНЫМИ буквами выделены основные термины игры. Напоминания и уточнения выделены курсивом. Символ фракции рядом с правилом означает, что оно изменено для этой фракции (Маркисы 🐱, Династии 🐸, Союза 🐟, Бродяги 🐾, Кльта 🍌 или Речного братства 🐟).

## 1. Золотые правила

### 1.1. ПРОТИВОРЕЧИЕ ПРАВИЛ

- 1.1.1. **Старшинство.** Если текст карты противоречит правилам, он всегда превалирует. Если текст в правилах противоречит «Законам леса», вторые имеют приоритет над первыми.
- 1.1.2. **Правило невозможности.** Если правило запрещает что-либо, оно имеет приоритет над остальными правилами (если не сказано обратное).
- 1.1.3. **Одновременные эффекты.** Если несколько эффектов срабатывают одновременно, порядок их применения выбирает активный игрок (если не сказано обратное).

### 1.2. СКРЫТАЯ И ОТКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- 1.2.1. **Рука.** Игроки могут открывать карты в руке, только когда на это указывают правила. Число карт в руке игрока — открытая информация. 🐟
- 1.2.2. **Сброс.** Игроки всегда могут просматривать карты в сбросе.

### 1.3. ДОГОВОРЫ И СДЕЛКИ

- 1.3.1. **Соглашения.** Игроки могут по желанию заключать любые соглашения, но правила игры не обязывают исполнять их.
- 1.3.2. **Карты.** Игроки могут передавать друг другу карты, только если на это указывают правила.

### 1.4. Ход игры

Ход каждого игрока состоит из 3 фаз: утро, день и вечер. Завершив все 3 фазы, игрок передаёт ход следующему участнику по часовой стрелке. Игра продолжается, пока один из участников не выиграет (3.1).

## 2. Ключевые понятия

### 2.1. КАРТЫ

У каждой карты есть масть: птицы, лисы, зайцы или мыши. Большинство карт можно смастерить (4.1).

- 2.1.1. **Птицы — это джокеры.** Птичью карту всегда можно использовать как карту другой масти, даже если необходимо одновременно потратить, получить или отдать несколько карт одной масти. 🍌
  - I. **Вынужденные эффекты.** Если вы должны сбросить или отдать лисью, заячью или мышиную карту, ваши птичьи карты считаются картами нужной масти.
  - II. **Обратная замена.** Если вы должны потратить, сбросить, взять или отдать птичью карту, вы не можете заменить её картой другой масти.

- 2.1.2. **Добор из общей колоды.** Если вы должны взять карту, берите её из общей колоды. Если карты в ней закончились, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.
- 2.1.3. **Сброс или трата карты.** Если вы должны сбросить или потратить карту, поместите её в сброс общей колоды, если только это не карта превосходства (3.3). 🍌
- 2.1.4. **Карты засады.** Всего в игре 5 карт засады: 1 мышиная, 1 заячья, 1 лисья и 2 птичьих. Вы можете потратить такую карту как масть, но её нельзя смастерить. Вы также можете разыграть такую карту в сражении, чтобы нанести урон (4.3.1).
- 2.1.5. **Карты превосходства.** Всего в игре 4 карты превосходства, по 1 каждой масти. Вы можете потратить такую карту как масть, но её нельзя смастерить. Вы также можете разыграть такую карту, чтобы до конца игры изменить свои условия победы (3.3).

### 2.2. ПОЛЯНЫ И ТРОПЫ

Игровое поле состоит из множества полей, соединённых тропами.

- 2.2.1. **Соседство.** Поляна считается соседней со всеми полянами, соединёнными с ней тропами.
- 2.2.2. **Масть.** У каждой поляны есть масть: мыши, зайцы или лисы.
- 2.2.3. **Ячейки.** На каждой поляне есть ячейки — белые квадраты. Строя здание, располагайте его в свободной ячейке. Вы не можете построить здание на поляне без свободных ячеек.
- 2.2.4. **Руины.** В начале игры ячейки, отмеченные буквой «Р», заняты руинами. Только Бродяга может убрать их действием «Исследование» (9.5.3).

### 2.3. РЕКА

Многие поляны соединены рекой, участки которой служат тропами только компании «Речное братство». Река не разделяет поляны и леса. 🐟

### 2.4. ЛЕСА

ЛЕСА — это зоны на игровом поле, окружённые тропами и полянами.

- 2.4.1. **Соседство.** Лес считается соседним со всеми полянами, которые с ним соприкасаются, и со всеми лесами, которые отделены от него только 1 тропой.

### 2.5. КОМПОНЕНТЫ

У каждой фракции свой набор компонентов, указанный на обратной стороне планшета. Компонентов не может быть больше, чем их присутствует в игре. Если вы должны разместить, взять или убрать определённое число компонентов, но не можете, вы должны разместить, взять или убрать максимально возможное количество.

- 2.5.1. **Воины.** Если вы должны поместить воина, возьмите его из своего запаса. Если вашего воина убирают с поля, верните его в свой запас. 🐱 🍌
- 2.5.2. **Здания.** Если вы должны поместить здание, берите крайнее левое с его шкалы на планшете.



Если ваше здание убирают с поля, верните его в крайнюю правую свободную ячейку его шкалы.

- 2.5.3. **Жетоны.** Если вы должны выложить жетон, возьмите крайний левый с его шкалы на планшете либо найдите нужный в своём запасе. Если ваш жетон убирают с поля, верните его в крайнюю правую свободную ячейку его шкалы (если таковая есть) либо в свой запас. 🐱 🐹
- 2.5.4. **Фишка Бродяги.** Фишку Бродяги нельзя убрать с поля.
- 2.5.5. **Предметы.** Если вы должны взять предмет, возьмите его из запаса на игровом поле и поместите в область «Предметы» на своём планшете. Если вы должны убрать предмет, верните его в коробку. 🐹

## 2.6. ИГРОВАЯ ЗОНА

Ваша ИГРОВАЯ ЗОНА — это место вокруг вашего планшета.

## 2.7. ПРОТИВНИК

ПРОТИВНИК — это другая фракция, с которой вы не состоите в коалиции (9.2.8).

## 2.8. ПРАВИТЕЛЬ

ПРАВИТЕЛЬ поляны — это игрок, у которого на этой поляне больше всего воинов и зданий. *Жетоны и фишки не учитываются при определении правителя.* Если между игроками ничья, у поляны нет правителя. 🐹 🐱 🐹

# 3. Победа

## 3.1. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок, первым набравший 30 победных очков, немедленно побеждает. Если несколько игроков одновременно набирают 30 или более победных очков, побеждает активный игрок (тот, кто делает ход).

## 3.2. ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

У каждой фракции свой способ получать победные очки, но любая фракция может получать их также и следующими способами:

- 3.2.1. **Уничтожение зданий и жетонов.** Получайте по 1 победному очку за каждое убранное здание или жетон противника.
- 3.2.2. **Ремесло.** Смастерив предмет (4.1), получите указанное на его карте количество победных очков. 🐹

## 3.3. КАРТЫ ПРЕВОСХОДСТВА

В колоде есть 4 карты превосходства, которые можно разыграть, чтобы победить, не набирая 30 очков.

- 3.3.1. **Активация.** В свою фазу дня, если у вас есть хотя бы 10 победных очков, вы можете активировать карту превосходства, поместив её в свою игровую зону. Уберите свой маркер победных очков со шкалы — вы больше не получаете их. 🐹
1. **Мышиное, заячье и лисье превосходство.** Вы немедленно побеждаете, если в начале своей фазы утра правите 3 полянами, совпадающими с активированной картой превосходства.

2. **Птичье превосходство.** Вы немедленно побеждаете, если в начале своей фазы утра правите 2 полянами в противоположных углах игрового поля.

- 3.3.2. **Активированные карты.** Активированная карта превосходства не считается картой в руке и не может быть убрана из игры. Вы не можете заменить активированную карту превосходства.
- 3.3.3. **Трата как масть.** Вы можете потратить карту превосходства как масть. Не кладите её в сброс, а выложите рядом с игровым полем — она становится доступной, и игроки смогут забрать её. 🐹
- 3.3.4. **Получение доступной карты.** В свою фазу дня вы можете взять доступную карту превосходства в руку, потратив совпадающую карту из руки.

# 4. Ключевые действия

## 4.1. РЕМЕСЛО

Вы можете смастерить большинство карт из руки, чтобы получить их мгновенное или длительное свойство.

- 4.1.1. **Стоимость.** Чтобы смастерить карту, вы должны активировать ремесленные орудия тех мастей, что указаны в левом нижнем углу карты. Масть орудия совпадает с его поляной. Каждое орудие можно активировать раз в ход. Вопросительный знак на трёхцветном фоне обозначает орудие любой масти. 🐹 🐹
- 4.1.2. **Мгновенные свойства.** Смастерив карту с мгновенным свойством, примените его и сбросьте эту карту. Если на карте указан предмет, возьмите его из запаса и поместите в область «Предметы» на своём планшете. Если нужного предмета нет в запасе, вы не можете смастерить эту карту. 🐹 🐹
- 4.1.3. **Длительные свойства.** Смастерив карту с длительным свойством, поместите её в свою игровую зону. Вы можете использовать свойство так, как указано на карте.
- 4.1.4. **Одинаковые карты.** Вы не можете смастерить карту с длительным свойством, если в вашей игровой зоне уже есть карта с таким названием.

## 4.2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Делая 1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, вы можете взять любое число своих воинов или фишек на 1 поляне и передвинуть их на 1 соседнюю поляну.

- 4.2.1. **Вы должны править.** Чтобы переместиться, вы должны править поляной, с которой вы уходите или на которую входите (или обеими). 🐹 🐹
- 4.2.2. **Ограничения на перемещение.** Один компонент можно переместить сколько угодно раз в ход. Если вы должны переместиться несколько раз, вы можете переместить одну и ту же либо разные группы воинов.

## 4.3. СРАЖЕНИЯ

Решив сразиться, выберите поляну, на которой есть ваши воины или фишка, — это поляна сражения, а вы нападающий. Выберите другого игрока на этой поляне — это защищающийся.



- 4.3.1. **1-й этап. Защищающийся может устроить засаду.** Защищающийся может разыграть совпадающую карту засады. Если засаду не обнаружили, защищающийся немедленно наносит 2 урона. Затем он сбрасывает карту засады. Если на поляне не осталось воинов нападающего, немедленно завершите сражение.
1. **Обнаружение засады.** После того как защищающийся разыграет засаду, нападающий может отменить её эффект, также разыграв совпадающую карту засады. *(Защищающийся всё равно должен сбросить карту засады.)*
- 4.3.2. **2-й этап. Бросок кубиков и дополнительный урон.** Бросьте оба кубика. Нападающий нанесёт количество урона, равное большему из выпавших значений, а защищающийся — меньшему. Если значения равны, игроки нанесут одинаковое количество урона. *(Урон наносится на 3-м этапе.)* 🍀
1. **Максимальный урон.** Ни нападающий, ни защищающийся не могут нанести больше урона от броска кубика, чем у них есть воинов на поляне сражения. 🍀
  - II. **Дополнительный урон.** Подсчитав урон от броска, нападающий и защищающийся могут нанести дополнительный урон, используя свои способности или другие свойства в их игровой зоне. Такой урон не ограничивается числом воинов на поляне сражения.
  - III. **Беззащитность.** Если на поляне сражения нет воинов защищающегося, нападающий нанесёт 1 дополнительный урон. 🍀
- 4.3.3. **3-й этап. Нанесение урона.** Игроки наносят урон одновременно. За каждый полученный урон уберите с поляны сражения 1 любой свой компонент (вы всегда должны убрать всех своих воинов перед тем, как убирать другие компоненты). *Вы получаете по 1 победному очку за каждое уничтоженное здание или жетон противника.*

## 5. Подготовка к игре

### 5.1. Обычный порядок подготовки

- 5.1.1. **Шаг 1. Выберите фракции и первого игрока.** Каждому игроку любым способом назначается 1 фракция из указанных в правилах игры на с. 22. Случайным образом выберите первого игрока и расположитесь вокруг стола. Игроки получают планшеты и компоненты назначенной фракции (они перечислены на оборотной стороне планшета).
- 5.1.2. **Шаг 2. Разместите маркеры победных очков.** Игроки помещают свои маркеры победных очков на деление «0» соответствующей шкалы.
- 5.1.3. **Шаг 3. Возьмите начальные карты.** При игре вдвоём уберите из колоды все карты превосходства. Перемешайте колоду и раздайте каждому по 3 карты в руку.
- 5.1.4. **Шаг 4. Разместите руины.** Поместите по 1 руине (всего 4) в ячейки игрового поля с буквой «Р».

- 5.1.5. **Шаг 5. Сформируйте запас предметов.** Разместите следующие предметы в ячейках в верхней части игрового поля: 2 🍷, 2 🍷, 1 🍷, 1 🍷, 2 🍷, 2 🍷, 2 🍷.
- 5.1.6. **Шаг 6. Разместите остальные компоненты.** Раздайте 16 карт-памяток и положите 2 кубика рядом с игровым полем.
- 5.1.7. **Шаг 7. Подготовьте к игре каждую фракцию.** В указанном порядке (А, Б, В и т. д.) каждый участник готовится к игре по инструкции на своём планшете.

## 6. Маркиса де Котé

### 6.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Маркиса де Котé захватила лес и хочет превратить его в промышленный и военный центр. Каждый раз, когда Маркиса строит здание — мастерскую, лесопилку или казарму, — она получает победные очки. Чем больше зданий одного типа уже построено, тем больше очков приносит следующее. Однако для продолжения активного строительства Маркисе необходимо организовать и поддерживать стабильное производство ДЕРЕВА.

### 6.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 6.2.1. **Ремесло.** Маркиса мастерит днём, активируя мастерские.
- 6.2.2. **Цитадель.** Только Маркиса может размещать компоненты на поляне с цитаделью *(но любой игрок может перемещать их туда)*. Если жетон цитадели убирают с поля, он возвращается в коробку.
- 6.2.3. **Полевой госпиталь.** Когда с поля убирают воинов Маркисы, она может потратить 1 совпадающую карту, чтобы поместить всех их на поляну с цитаделью.

### 6.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 6.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов и дерево.** Сформируйте запас из 25 воинов и 8 жетонов дерева.
- 6.3.2. **Шаг 2. Поместите на поле цитадель.** Поместите жетон цитадели на любую угловую поляну.
- 6.3.3. **Шаг 3. Гарнизон.** Поместите по 1 воину на каждую поляну, кроме поляны в противоположном от цитадели углу игрового поля.
- 6.3.4. **Шаг 4. Разместите начальные здания.** Как угодно разместите 1 лесопилку, 1 мастерскую и 1 казарму на поляне с цитаделью и соседних с ней.
- 6.3.5. **Шаг 5. Заполните шкалы зданий.** Разместите оставшиеся 5 лесопилок, 5 мастерских и 5 казарм на их шкалах — по 1 в каждой ячейке, кроме крайней левой на каждой шкале.

### 6.4. УТРО

Поместите по 1 дереву на каждую лесопилку.

### 6.5. ДЕНЬ

Сперва вы можете активировать мастерские, чтобы смастерить карты из руки. Затем — выполнить до 3 любых действий. После этого вы можете потратить сколько



угодно птичьих карт и выполнить ещё по 1 действию за каждую.

- 6.5.1. **Сражение.** Начните сражение.
- 6.5.2. **Марш.** Выполните до 2 перемещений.
- 6.5.3. **Вербовка.** Поместите по 1 воину на каждую казарму. Это действие можно выполнять только раз в ход.
- 6.5.4. **Строительство.** Постройте здание.
  - I. **Выберите здание.** Выберите, что вы хотите построить — лесопилку, мастерскую или казарму. Найдите нужное крайнее левое здание и посмотрите, сколько оно стоит.
  - II. **Выберите поляну и выплатите дерево.** Выберите поляну, которой вы правите. Уберите нужное количество дерева с выбранной поляны, соседних полян или же полян, соединённых с выбранной через цепочку полян, которыми вы правите.
  - III. **Поместите здание и получите победные очки.** Поместите выбранное здание на выбранную поляну и получите указанное на освободившейся ячейке шкалы количество победных очков.
- 6.5.5. **Сверхурочные.** Потратьте карту, совпадающую с поляной с построенной лесопилкой, и поместите туда жетон дерева.

## 6.6. ВЕЧЕР

Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый открытый символ добора. Если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте лишние.

# 7. Крылатая династия

## 7.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Крылатая династия мечтает вернуть своему некогда почитаемому роду высокое положение в лесу, вновь заселив его поляны. Вечером Династия получает победные очки за построенные на игровом поле гнёзда. Чем больше гнёзд построено, тем больше победных очков. Однако Династия связана уставом — постоянно увеличивающимся набором обязательных действий, которые её лидер пообещал выполнить. В свой ход Династия должна выполнить все действия в уставе, иначе ей грозит смута.

## 7.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 7.2.1. **Ремесло.** Династия мастерит днём до розыгрыша карт устава, активируя гнёзда.
- 7.2.2. **Владыки леса.** Династия правит поляной при равенстве в количестве воинов и зданий. Она не правит пустыми полянами. 😊
- 7.2.3. **Презрение ручного труда.** За любую смастерённую карту Династия получает только 1 победное очко, игнорируя очки на карте.

## 7.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 7.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 20 воинов.

- 7.3.2. **Шаг 2. Расположите гнездо и начальных воинов.** Расположите 1 гнездо и 6 воинов на угловой поляне, противоположной поляне с цитаделью Маркисы. Если Маркиса не участвует в игре, разместите эти компоненты на любой угловой поляне.
- 7.3.3. **Шаг 3. Выберите лидера.** Выберите одну из четырёх карт лидеров Династии и поместите её в ячейку «Карта лидера» на планшете. Положите карты остальных лидеров рядом с планшетом лицевой стороной вверх.
- 7.3.4. **Шаг 4. Разместите министров.** Подложите 2 карты преданных министров под планшет в указанные на карте выбранного лидера столбцы устава так, чтобы была видна только их масть.
- 7.3.5. **Шаг 5. Заполните шкалу гнёзд.** Разместите 6 оставшихся гнёзд на их шкале — по 1 в каждую ячейку, кроме крайней левой.

## 7.4. УТРО

Выполните 3 следующих действия в указанном порядке:

- 7.4.1. **Срочные приказы.** Если у вас в руке нет карт, возьмите одну.
- 7.4.2. **Пополнение устава.** Вы должны добавить 1 или 2 карты в устав (только 1 из них может быть птичьей). Можете добавлять карты в любые столбцы, и в каждом столбце может быть сколько угодно карт.
- 7.4.3. **Новое гнездо.** Если на игровом поле нет гнёзд, поместите 1 гнездо и 3 воинов на поляну, где меньше всего воинов и возможно разместить указанные компоненты.

## 7.5. ДЕНЬ

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

- 7.5.1. **Ремесло.** Можете активировать гнёзда, чтобы смастерить карты из руки.
- 7.5.2. **Розыгрыш карт устава.** Вы должны разыграть карты в уставе, начиная с крайнего левого столбца и продвигаясь вправо. В каждом столбце вы должны в любом порядке разыграть все карты. За каждую карту вы должны выполнить обозначенное в её столбце действие, как указано ниже. Если вы не можете выполнить действие, немедленно начинается смута (7.7).
  - I. **Вербовка.** Поместите воина на любую совпадающую поляну с гнездом.
  - II. **Перемещение.** Переместите хотя бы 1 воина с любой совпадающей поляны.
  - III. **Сражение.** Начните сражение на любой совпадающей поляне.
  - IV. **Строительство.** Поместите гнездо на любую совпадающую поляну без гнезда, которой вы правите.



## 7.6. ВЕЧЕР

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

- 7.6.1. **Получение победных очков.** Получите число победных очков, указанное под крайней правой свободной ячейкой шкалы гнёзд.
- 7.6.2. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый открытый символ добора. Если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте лишние.

## 7.7. СМУТА

Если вы по любой причине не можете целиком выполнить действие в уставе (7.5.2), начинается смута.

- 7.7.1. **Шаг 1. Критика режима.** Потеряйте 1 победное очко за каждую птичью карту в уставе (*включая преданных министров*).
- 7.7.2. **Шаг 2. Изгнание придворных.** Сбросьте все карты в уставе, кроме преданных министров.
- 7.7.3. **Шаг 3. Свержение лидера.** Переверните текущую карту лидера лицевой стороной вниз и отложите в сторону. Выберите нового лидера из карт, лежащих лицевой стороной вверх, и поместите на планшет. Положите преданных министров в столбцы устава, указанные на карте нового лидера.
  1. **Второй шанс.** Если вы должны выбрать нового лидера, а все они лежат лицевой стороной вниз, переверните их лицевой стороной вверх.
- 7.7.4. **Шаг 4. Отдых.** Завершите фазу дня и перейдите к фазе вечера.

## 7.8. ЛИДЕРЫ

У Династии 4 лидера на выбор:

- 7.8.1. **Строитель.** Преданные министры размещаются в столбцах «Вербовка» и «Перемещение». Мастера карты, игнорируйте способность «Презрение ручного труда» (7.2.3).
- 7.8.2. **Избранник.** Преданные министры размещаются в столбцах «Вербовка» и «Сражение». Вербуя, вы должны размещать 2 воинов вместо 1.
- 7.8.3. **Командир.** Преданные министры размещаются в столбцах «Перемещение» и «Сражение». Нападая, вы наносите 1 дополнительный урон.
- 7.8.4. **Тиран.** Преданные министры размещаются в столбцах «Перемещение» и «Строительство». В сражении, убирая с поля хотя бы 1 здание или жетон противника, вы получаете 1 победное очко.

# 8. Лесной союз

## 8.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Лесной союз старается получить поддержку угнетаемых лесных существ. Размещая на игровом поле жетоны поддержки, он получает победные очки. Чем больше жетонов поддержки лежит на игровом поле, тем больше победных очков Союз получит за следующий. Чтобы получать поддержку, Союзу необходимы сторонники. Они также могут поднять восстание, после которого в лесу

появляется база повстанцев. На ней можно тренировать офицеров, которые усиливают войска Союза.

## 8.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 8.2.1. **Ремесло.** Союз мастерит днём, активируя жетоны поддержки.
- 8.2.2. **Партизанская война.** Защищаясь, Союз наносит количество урона, равное большему значению, а нападающий — меньшему.
- 8.2.3. **Колода сторонников.** Для выполнения некоторых действий Союз должен тратить сторонников — карты из ячейки «Сторонники» на планшете. Они не считаются картами в руке, и их можно потратить только как масть. Сторонники всегда лежат лицевой стороной вниз, но Союз всегда может их просматривать.
  1. **Вместимость.** Если у Союза нет построенных баз, у него не может быть более 5 сторонников. Если при этом Союз получает карту сверх лимита, он должен сразу сбросить её. Если на игровом поле есть хотя бы 1 база, размер колоды сторонников не ограничен.
- 8.2.4. **Уничтожение баз.** Лишившись построенной базы, Союз должен сбросить всех совпадающих сторонников (*включая птиц*) и убрать половину офицеров (округляя вверх). Если на игровом поле не осталось баз, Союз должен сбросить сторонников до 5.
- 8.2.5. **Жетоны поддержки.** У Союза 10 жетонов поддержки.
  1. **Ограничения.** На поляне может быть только 1 жетон поддержки.
  - II. **Термины.** лояльная поляна — это поляна с жетоном поддержки, а нелояльная поляна — поляна без жетона поддержки.
- 8.2.6. **Беспорядки.** Убирая жетон поддержки или перемещая воинов на лояльную поляну, другой игрок должен поместить совпадающую карту (*включая птиц*) из руки в колоду сторонников. Если у него нет такой карты, он должен показать карты в руке Союзу, после чего Союз берёт 1 карту из общей колоды и добавляет её в колоду сторонников.

## 8.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 8.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 10 воинов.
- 8.3.2. **Шаг 2. Разместите базы.** Разместите 3 базы в соответствующих ячейках на вашем планшете.
- 8.3.3. **Шаг 3. Заполните шкалу поддержки.** Разместите 10 жетонов поддержки на их шкале.
- 8.3.4. **Шаг 4. Получите сторонников.** Возьмите 3 карты и положите их лицевой стороной вниз в ячейку «Сторонники».

## 8.4. УТРО

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

- 8.4.1. **Восстание.** Вы можете поднять сколько угодно восстаний. Уберите все компоненты противников, после чего поместите базу и воинов. Делайте следующее:



- I. **Выберите поляну.** Выберите лояльную поляну, совпадающую с непостроенной базой.
- II. **Потратьте сторонников.** Потратьте 2 совпадающих сторонников.
- III. **Примените эффект.** Уберите с выбранной поляны все компоненты противников, поместите на неё совпадающую базу и столько воинов, сколько совпадающих полей лояльно вам. Наконец, поместите 1 воина в область «Офицеры» на планшете фракции. *(Не забудьте получить по 1 победному очку за убранные здания и жетоны.)*

8.4.2. **Получение поддержки.** Вы можете получить поддержку сколько угодно раз. Поместите жетон поддержки следующим образом:

- I. **Выберите поляну.** Выберите нелояльную поляну, соседнюю с лояльной. Если лояльных вам полей нет, можете выбрать любую.
- II. **Потратьте сторонников.** Потратьте указанное над помещаемым жетоном число совпадающих сторонников.
  - A. **Военное положение.** Потратьте ещё 1 сторонника, если на выбранной поляне есть 3 или более воина другого игрока.
- III. **Примените эффект.** Поместите жетон поддержки на выбранную поляну. Получите указанное на освобождённой ячейке количество победных очков.

## 8.5. ДЕНЬ

Можете выполнять следующие действия в любом порядке, количестве и в любых сочетаниях:

- 8.5.1. **Ремесло.** Активируйте жетоны поддержки, чтобы смастерить карты из руки.
- 8.5.2. **Мобилизация.** Положите карту из руки в колоду сторонников.
- 8.5.3. **Тренировка.** Потратьте совпадающую с построенной базой карту и поместите воина в область «Офицеры».

## 8.6. ВЕЧЕР

Выполните 2 этапа в следующем порядке:















- 8.6.1. **Военные операции.** Можете в любом порядке и любых сочетаниях выполнить столько нижеперечисленных действий, сколько у вас есть офицеров, или меньше.
  - I. **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
  - II. **Сражение.** Начните сражение.
  - III. **Вербовка.** Поместите воина на любую поляну с базой.
  - IV. **Выступление.** Уберите 1 своего воина с нелояльной поляны, чтобы поместить туда жетон поддержки и получить количество победных очков, указанное на освободившейся ячейке.
- 8.6.2. **Доход.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый открытый символ добора. Если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте лишние.

# 9. Бродяга

## 9.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Бродяга ловко меняет сторону, заводя друзей и наживая врагов, когда ему это выгодно. Он бродит по лесу, выполняя задания, чтобы снискать славу. Он получает победные очки, улучшая отношения с другими фракциями или убирая с игрового поля воинов враждебных фракций. Для выполнения действий Бродяге нужны предметы, добыть которые он может, исследуя руины и помогая другим фракциям.

## 9.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 9.2.1. **Ремесло.** Бродяга мастерит, переворачивая . Все  Бродяги совпадают с поляной, где он находится. Когда Бродяга мастерит предметы, он тут же получает их лицевой стороной вверх.
- 9.2.2. **Одинокий странник.** Фишка Бродяги не воин, поэтому он не может править полянами и не учитывается при определении правящего игрока. Бродягу нельзя убрать с игрового поля.
- 9.2.3. **Проворство.** Бродяга может перемещаться без учёта того, кто правит полянами (4.2.1).
- 9.2.4. **Беззащитность.** Бродяга считается беззащитным в сражении (4.3.2.III), если у него нет целых .
- 9.2.5. **Предметы.** Возможности Бродяги определяются имеющимися у него предметами. Предметы Бродяги могут быть целыми или повреждёнными; перевёрнутыми (лежать лицевой стороной вниз) или неперевернутыми (лежать лицевой стороной вверх). Для выполнения действий Бродяга переворачивает предметы.
  - I. **Шкалы предметов.** Получая ,  или , кладите их лицевой стороной вверх в ячейку соответствующей шкалы. На каждой шкале может быть не более 3 указанных предметов.
  - II. **Рюкзак.** Получая , ,  или , кладите их лицевой стороной вверх в рюкзак.
  - III. **Перемещение предметов.** Бродяга может свободно перемещать целые неперевернутые ,  и  между их шкалами и рюкзаком.
- 9.2.6. **Максимальный урон от кубика.** В сражении Бродяга не может нанести больше урона от кубика (4.3.2.I), чем у него в рюкзаке есть целых  (как перевёрнутых, так и нет).
- 9.2.7. **Получение урона.** За каждый полученный урон (4.3.3) Бродяга должен повредить 1 целый предмет, поместив его в область «Повреждённые предметы». Если целых предметов больше нет, игнорируйте оставшийся урон.
- 9.2.8. **Карты превосходства и формирование коалиции.** В игре с 4 и более участниками Бродяга может активировать карту превосходства, чтобы сформировать коалицию с другим игроком, у которого меньше всего победных очков, положив свой маркер победных очков на его планшет (Бродяга больше не получает победные очки). Если



у нескольких игроков равное количество очков, Бродяга выбирает, с кем из них объединиться. Он побеждает вместе с этим игроком. (Нельзя сформировать коалицию с игроком, уже активировавшим карту превосходства.)

9.2.9. **Отношения.** На планшете Бродяги есть область «Отношения», состоящая из 4 ячеек шкалы союзников и области «Враги». Здесь располагаются маркеры отношений всех не-Бродяг.

I. **Улучшение отношений.** Вы можете улучшить отношения с невражеской фракцией, выполнив действие «Помощь».

A. **Стоимость.** За 1 ход помогите невражеской фракции столько раз, сколько указано между её текущей и следующей ячейками. (За 1 действие «Помощь» можно отдать только 1 карту.)

B. **Эффект.** Переместите маркер отношений выбранной фракции на 1 ячейку вправо. Получите указанное на новой ячейке количество победных очков.

II. **Союзники.** Если маркер отношений фракции достигает последней ячейки шкалы союзников, её воины начинают доверять вам, а фракция становится союзником.

A. **Помощь союзнику.** Помогая союзнику, получайте 2 победных очка.

B. **Перемещение с союзником.** Перемещаясь днём, вы можете переместить с собой сколько угодно воинов 1 союзника. На них не распространяется ваша способность «Проворство», и они следуют общим правилам перемещения.

B. **Нападение с союзником.** Начиная сражение, можете считать воинов 1 союзника на поляне сражения своими. Максимальный урон от кубика в таком случае равен сумме количества воинов этого союзника и ваших целых . Вы не можете напасть на союзника его же воинами.

Г. **Получение урона с союзником.** Сражаясь вместе с воинами союзника, вы можете получать урон, убирая этих воинов. Однако если в сражении вы уберёте больше воинов союзника, чем повредите своих предметов, эта фракция тут же станет вашим врагом (9.2.9.III). Это правило имеет приоритет над правилом 9.2.9.III.

Д. **Беспорядки и союзники.** Если вы вызываете беспорядки (8.2.6), перемещаясь или сражаясь вместе с воинами союзника, вы должны отдать совпадающую карту.

III. **Враги.** Если вы уничтожаете воина невражеской фракции, немедленно передвиньте её маркер отношений в область «Враги» — теперь это ваш ВРАГ.

A. **Дурная слава.** За каждый компонент врага, который вы уничтожаете в сражении на своём ходу, получайте 1 победное очко (вдобавок к победным очкам за уничто-

женные здания и жетоны). Не получайте очко за уничтожение воина, из-за которого фракция становится врагом.

B. **Перемещение на вражеские поляны.** Для перемещения на поляну, занятую хотя бы 1 воином любого врага, необходимо перевернуть дополнительный .

B. **Помощь врагу.** Вы не можете убрать маркер отношений из области «Враги» действием «Помощь», но по-прежнему можете помогать врагам, чтобы забирать у них предметы.

Г. **Коалиция с врагом.** Вы можете сформировать коалицию (9.2.8) с врагом. В таком случае его маркер отношений возвращается в ячейку «Безразличие».

### 9.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

9.3.1. **Шаг 1. Выберите персонажа.** Выберите карту персонажа и поместите её в ячейку «Карта персонажа» на планшете фракции.

9.3.2. **Шаг 2. Поместите фишку.** Поместите свою фишку Бродяги в любой лес.

9.3.3. **Шаг 3. Получите задания.** Перемешайте колоду заданий, возьмите из неё 3 карты и положите рядом с планшетом лицевой стороной вверх.

9.3.4. **Шаг 4. Разместите руины.** Накройте , и с буквой «Р» руинами, перемешайте полученные стопки и выложите в ячейки руин на поле.

9.3.5. **Шаг 5. Возьмите начальные предметы.** Возьмите предметы с буквой «Н», перечисленные на выбранной карте персонажа. Положите полученные , и лицевой стороной вверх на соответствующие шкалы, а остальные предметы — в рюкзак. Оставшиеся предметы с буквой «Н» уберите в коробку.

9.3.6. **Шаг 6. Разместите маркеры отношений.** Положите маркеры отношений всех не-Бродяг в ячейку «Безразличие» шкалы союзников.

### 9.4. УТРО

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

9.4.1. **Обновление.** Переверните лицевой стороной вверх по 2 предмета за каждый , лежащий в начале утра лицевой стороной вверх. Затем переверните лицевой стороной вверх ещё 3 предмета.

9.4.2. **Красться.** Можете переместиться на соседнюю поляну или лес, не переворачивая , даже если перемещаетесь на вражескую поляну (9.2.9. III.Б).

### 9.5. ДЕНЬ

Можете переворачивать предметы, чтобы выполнять следующие действия в любом порядке и в любых сочетаниях. (Переворачивая , и , кладите их в рюкзак.)

9.5.1. **Перемещение.** Переверните 1 , чтобы переместиться (2 , если на поляне, куда вы перемещаетесь, есть вражеские воины). Вы можете передвинуть с собой воинов союзника (9.2.9.II.Б). Вы не можете переместиться в лес. Находясь в лесу,



вы можете переместиться только на соседнюю поляну.

- 9.5.2. **Сражение.** Переверните 1 [X], чтобы начать сражение. Можете сражаться вместе с воинами союзника (9.2.9.II.B). *(После сражения проверьте свои отношения с защищавшимся.)*
- 9.5.3. **Исследование.** Переверните 1 [A], чтобы взять 1 предмет из-под руины на своей поляне и положить его в рюкзак или на соответствующую шкалу лицевой стороной вверх. Если это был последний предмет в этой руине, уберите её с поля.
- 9.5.4. **Помощь.** Переверните 1 предмет, чтобы дать 1 совпадающую карту игроку, также присутствующему на вашей поляне *(даже врагу)*. Затем можете взять 1 предмет из области «Предметы» этого игрока (если есть) и положить его в свой рюкзак или на соответствующую шкалу лицевой стороной вверх. *(После проверьте свои отношения с этой фракцией.)*
- 9.5.5. **Задание.** Выберите совпадающее задание и переверните 2 указанных на нём предмета, чтобы выполнить его. Поместите выполненное задание в свою игровую зону, а затем возьмите новое. Выполнив задание, можете получить по 1 победному очку за каждое выполненное задание совпадающей масти (включая это) либо взять 2 карты из колоды.
- 9.5.6. **Выстрел.** Переверните 1 [B], чтобы убрать 1 воина со своей поляны. Если у игрока нет воинов на этой поляне, можете убрать 1 здание или жетон по своему выбору. *(После проверьте свои отношения с этой фракцией.)*
- 9.5.7. **Ремонт.** Переверните 1 [C], чтобы вернуть 1 повреждённый предмет в рюкзак ([B], [C], [X], [B] и [A]) или на соответствующую шкалу ([B], [C] и [B]), не переворачивая их на другую сторону.
- 9.5.8. **Ремесло.** Чтобы смастерить карту, переверните по 1 [C] нужной масти за каждый указанный символ масти. Все ваши [C] совпадают с вашей поляной. Смастерив предмет, поместите его лицевой стороной вверх в рюкзак или на соответствующую шкалу.
- 9.5.9. **Особое действие.** Переверните 1 [A], чтобы выполнить действие, указанное на вашей карте персонажа.

## 9.6. ВЕЧЕР

Выполните 4 этапа в указанном порядке:

- 9.6.1. **Вечерний отдых.** Если вы в лесу, верните в рюкзак или на соответствующие шкалы все повреждённые предметы и переверните их лицевой стороной вверх.
- 9.6.2. **Возьмите карты.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждую [B], лежащую лицевой стороной вверх на соответствующей шкале.
- 9.6.3. **Сбросьте карты.** Если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте лишние.
- 9.6.4. **Проверьте количество предметов.** В вашем рюкзаке и в области «Повреждённые предметы» может быть не более 6 предметов плюс 2 пред-

мета за каждый [B], лежащий лицевой стороной вверх на его шкале. Верните в коробку предметы сверх лимита.

## 9.7. ПЕРСОНАЖИ

- 9.7.1. **Вор.** Начальные предметы: [B], [A], [B] и [X].  
1. **Особое действие: кража.** Возьмите случайную карту из руки любого игрока на вашей поляне.
- 9.7.2. **Ремесленник.** Начальные предметы: [B], [A], [B] и [C].  
1. **Особое действие: день труда.** Возьмите из сброса совпадающую с вашей поляной карту. *(Вы всегда можете взять птичью карту.)*
- 9.7.3. **Следопыт.** Начальные предметы: [B], [A], [B] и [X].  
1. **Особое действие: убежище.** Отремонтируйте 3 предмета и немедленно завершите фазу дня.

## 9.8. ПАРТИЯ С 2 БРОДЯГАМИ

Если у вас есть дополнение «Речное братство», вы можете играть с 2 Бродягами по следующим правилам:

- 9.8.1. **Поместите дополнительные предметы в руины.** При подготовке к игре используйте все предметы с буквой «Р» и положите по 2 из них под каждую руину. Исследуя руину, Бродяга может посмотреть предметы в ней и взять любой на выбор. *(Выполнив 2 действия «Исследование», он может забрать оба предмета.)* У одного Бродяги не может быть 2 одинаковых предметов с буквой «Р». Если, исследовав руину, Бродяга не взял предмет, он не получает победное очко (но всё равно переворачивает [A]).
- 9.8.2. **Порядок подготовки.** Случайным образом выберите, кто из Бродяг будет первым готовиться к игре.
- 9.8.3. **Общие задания.** Не добавляйте дополнительные карты заданий при подготовке к игре. Любой Бродяга может выполнить задание на одной из трёх карт, лежащих лицевой стороной вверх.





Два последних раздела «Законов леса» относятся к двум фракциям из дополнения «Речное братство».

## 10. Культ пресмыкающихся

### 10.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Заботясь об отвергнутых другими фракциями жителей леса, Культ пресмыкающихся стремится превзойти своих врагов, полагаясь на силу истинной веры. Он распространяет свою религию через лесную молву, так что новые группы верующих то и дело появляются на полянах по всему лесу.

Если Культ правит поляной, он может построить там сады и с их помощью радикально настроить жителей поляны. Если другие фракции для достижения своих целей тратят карты из руки, то Культ открывает их, постепенно собирая идеальную группу последователей. Если эти карты не были использованы для начисления победных очков, они не считаются потраченными и вечером возвращаются в руку Культа. Однако такой осторожный подход усложняет перемещение и сражения для Пресмыкающихся, поэтому эти действия могут выполнять только наиболее радикально настроенные приспешники Культа.

### 10.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 10.2.1. **Ремесло.** Культ мастерит вечером, активируя сады, совпадающие с изгоями (10.4.1).
- 10.2.2. **Ненависть к птицам.** Птичьи карты не считаются джокерами для обрядов Культа.
- 10.2.3. **Мечь.** Когда воинов защищающегося Культа убирают в сражении, они помещаются в область «Приспешники», а не возвращаются в запас.
- 10.2.4. **Паломники.** Культ правит всеми полянами, где есть хотя бы 1 их сад. Это правило превалирует над способностью Династии «Владыки леса» (7.2.2).
- 10.2.5. **Богобоязнь.** За каждый убранный с поля сад Культ должен сбросить случайную карту.
- 10.2.6. **Стопка заблудших душ.** Каждый раз, когда кто-либо тратит или сбрасывает карту (*включая карты превосходства*), помещайте её в стопку заблудших душ вместо стопки сброса. В любой момент игры любой участник может просмотреть карты в этой стопке.

### 10.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 10.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 25 воинов.
- 10.3.2. **Шаг 2. Разместите воинов.** Разместите на угловой поляне, противоположной цитадели Маркисы или начальному гнезду Династии, 4 воинов и 1 совпадающий сад. Если и Маркиса, и Династия в игре, разместите компоненты на одной из свободных угловых полян. Затем поместите по 1 воину на соседние поляны.
- 10.3.3. **Шаг 3. Выберите изгоев.** Поместите маркер изгоев в любую ячейку масти области «Изгой». Масть, отмеченная маркером, считается изгоями.

- 10.3.4. **Шаг 4. Заполните шкалы садов.** Разместите 14 оставшихся садов в соответствующих ячейках шкал садов справа налево.

### 10.4. УТРО

Выполните 3 этапа в указанном порядке:

- 10.4.1. **Изгой.** Посчитайте, карт какой масти больше всего в стопке заблудших душ (не учитывая птиц), — это новые изгой. Переместите маркер изгоев в соответствующую ячейку стороной изгоев вверх. Если маркер уже находится в этой ячейке, переверните его «ненавистной» стороной вверх. Если в стопке нет одной превалирующей по количеству масти, не перемещайте и не переворачивайте маркер.
- 10.4.2. **Сброс заблудших душ.** Переместите все карты из стопки заблудших душ в стопку сброса. (*Карты превосходства становятся доступными.*)
- 10.4.3. **Заговоры.** Можете потратить приспешников, возвращая их в запас, чтобы устроить следующие заговоры в любом порядке и сочетаниях на полянах, совпадающих с изгоями. Если жетон изгоев лежит ненавистной стороной вверх, все заговоры стоят на 1 приспешника меньше. Вы не можете устроить заговоры «Обращение» и «Освящение», если вам не хватает нужных для размещения компонентов.
  - I. **Поход.** Потратьте 2 приспешников, чтобы начать сражение на поляне изгоев **либо** переместить не менее 1 воина с поляны изгоев и затем по желанию начать сражение на новой поляне.
  - II. **Обращение.** Потратьте 2 приспешников, чтобы убрать с поляны изгоев воина противника и поместить туда своего воина.
  - III. **Освящение.** Потратьте 3 приспешников, чтобы убрать с поляны изгоев здание противника и поместить туда совпадающий сад.

### 10.5. ДЕНЬ

Можете открыть любое количество карт из руки, выкладывая их лицевой стороной вверх перед собой и выполняя 1 обряд из нижеперечисленных за каждую карту. Открытые карты нельзя использовать повторно днём.

- 10.5.1. **Строительство.** Поместите совпадающий сад на совпадающую поляну, которой вы правите.
- 10.5.2. **Вербовка.** Поместите воина на совпадающую поляну.
- 10.5.3. **Победные очки.** Потратьте только что открытую карту (*поместив её в стопку заблудших душ*), чтобы получить число победных очков, указанное над крайней правой свободной ячейкой совпадающих садов. Для каждой масти этот обряд можно выполнить только раз в ход.
- 10.5.4. **Жертвоприношение.** Откройте птичью карту, чтобы поместить воина в область приспешников.

### 10.6. ВЕЧЕР

Выполните 3 этапа в указанном порядке:

- 10.6.1. **Возврат карт.** Верните в руку все открытые карты.



- 10.6.2. **Ремесло.** Можете активировать совпадающие с изгоями сады, чтобы смастерить карты.
- 10.6.3. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый открытый символ добора. Если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте лишние.

## 11. Компания «Речное братство»

### 11.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Заслышав о войне в лесу близ большого озера, Речное братство быстренько сколотило маленькую контору на берегу реки. Получая плату за услуги, оказанные другим фракциям, Речное братство размещает по всему лесу торговые посты. Строительство этих постов — не только верный способ получать победные очки, но и хороший источник дохода. Однако большие богатства влекут за собой и большие проблемы, так что Речному братству необходимо защищать нажитое, своевременно вступая в битвы на самых опасных полянах.

### 11.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 11.2.1. **Ремесло.** Речное братство мастерит днём, вкладывая капитал в пустые ячейки на шкалах торговых постов.
- 11.2.2. **Пловцы.** Участки реки считаются тропами для Речного братства, и оно может перемещаться по ним независимо от того, кто правит полянами. *(Оно может перемещаться и по тропам.)*
- 11.2.3. **Открытая рука.** Карты в руке Речного братства всегда лежат лицевой стороной вверх над его планшетом. Если нужно взять случайную карту из руки Речного братства, переверните карты, перемешайте, возьмите карту и снова переверните оставшиеся лицевой стороной вверх.
- 11.2.4. **Капитал.** Для выполнения многих действий Речному братству необходимо вкладывать или тратить капитал: воинов из соответствующей области.
- 11.2.5. **Торговые посты.** Речное братство получает победные очки за строительство торговых постов.
  1. **Прекращение торговли.** Когда торговый пост убирают с поля, Речное братство сокращает свой капитал вдвое (округляя вверх) и возвращает этот пост в коробку.
- 11.2.6. **Получение услуг.** В начале утра другого игрока тот может получить услуги Речного братства.
  1. **Оплата.** Покупатель услуги должен поместить в область «Платежи» Речного братства указанное на шкале этой услуги число воинов из своего запаса.
  2. **Количество услуг.** На каждом ходу игрок может купить 1 услугу плюс по 1 за каждую поляну с торговым постом, где есть компоненты этого игрока.
  3. **Услуги для Бродяги.** Бродяга оплачивает услуги, переворачивая предметы. За каждый перевернутый предмет Речное братство помещает в область «Платежи» воина из своего запаса.

- 11.2.7. **Услуги Речного братства.** Речное братство предоставляет 3 следующих типа услуг:

1. **Карта из руки.** Покупатель может взять из руки Речного братства любую карту и добавить её в руку. *(Покупатель может приобрести несколько карт, если у него есть такая возможность.)*
2. **Лодки.** До конца своего хода покупатель считает участки реки тропами.
3. **Наёмники.** Днём и вечером этого хода покупатель считает воинов Речного братства своими при определении правителя поляны и в сражениях (но не с Речным братством). *(Покупатель не может перемещать и учитывать этих воинов для превосходства. Он может убирать их с поля, только получая урон.)*
  - А. **Получение урона.** Покупатель должен распределять получаемый урон поровну между своими и наёмными воинами (неравный остаток получает покупатель).
  - Б. **Наёмники Бродяги.** Бродяга не может нанимать воинов Речного братства.

### 11.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 11.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 15 воинов.
- 11.3.2. **Шаг 2. Разместите воинов.** Разместите 4 воинов на любых полянах на реке.
- 11.3.3. **Шаг 3. Заполните шкалы торговых постов.** Разместите 9 торговых постов в соответствующих ячейках.
- 11.3.4. **Шаг 4. Получите стартовый капитал.** Разместите 3 воинов в области «Платежи».
- 11.3.5. **Шаг 5. Установите начальные цены.** Поместите по 1 маркеру услуг в любую ячейку каждой шкалы услуг.

### 11.4. УТРО

Выполните 3 этапа в указанном порядке:

- 11.4.1. **Протекционизм.** Если область «Платежи» пуста, разместите там 2 воинов.
- 11.4.2. **Подсчёт дохода.** Если на поле есть хотя бы 1 торговый пост, получите по 1 победному очку за каждого воина в области «Капитал». *(Не получайте победные очки за воинов в областях «Платежи» и «Вклады».)*
- 11.4.3. **Получение прибыли.** Переместите всех воинов на своём планшете в область «Капитал».

### 11.5. ДЕНЬ

Можете вкладывать или тратить капитал, чтобы выполнять следующие действия в любых сочетаниях и в любом порядке. Вкладывая капитал, перемещайте воинов в область «Вклады», а трата — возвращайте их в запас владельца.

- 11.5.1. **Перемещение.** Вложите воина, чтобы переместиться.
- 11.5.2. **Сражение.** Вложите воина, чтобы начать сражение.



- 11.5.3. **Ремесло.** Вложите воинов, чтобы смастерить карту из руки. Эти воины размещаются в пустых ячейках шкал торговых постов и совпадают с ними.
1. **Экспорт.** Вместо получения свойства карты можете сбросить её и поместить воина в область «Платежи».
- 11.5.4. **Добор.** Вложите воина, чтобы взять карту.
- 11.5.5. **Вербовка.** Потратьте воина, чтобы поместить воина на любую поляну, через которую протекает река.
- 11.5.6. **Постройте охраняемый торговый пост.** Потратьте 2 воинов, чтобы разместить торговый пост и воина.
1. **Выберите поляну.** Выберите поляну без торгового поста, которой правит любой игрок.
  2. **Потратьте капитал.** Потратьте 2 воинов игрока, который правит этой поляной.
  3. **Поместите торговый пост и воина, получите победные очки.** Поместите совпадающий торговый пост и 1 воина на выбранную поляну. Получите 2 победных очка.

## 11.6. ВЕЧЕР

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

- 11.6.1. **Сбросьте карты.** Если у вас в руке более 5 карт, сбросьте лишние.
- 11.6.2. **Установите цены.** Можете переместить маркеры услуг на их шкалах.

## Создатели игры

**Автор игры:** Коул Верль

**Художник:** Кайл Феррин

**Редактор:** Джошуа Йирсли

**Игра основана на идее** Патрика Ледера

**Разработчики Leder Games в Сент-Поле:** Патрик Ледер, Коул Верль, Джейк Тондинг, Клейтон Капра и Ник Брахман, а также отважный Джошуа Йирсли.

**Графический дизайн и вёрстка:** Коул Верль, Кайл Феррин, Ник Брахман и Джейми Уиллемс

**Корректор:** Кейт Анро

## Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games

**Руководители проекта:** Максим Истомина и Евгений Масловский

**Выпускающий редактор и переводчик:**

Катерина Шевчук

**Редакторы:** Александр Петрунин, Филипп Кан

**Корректоры:** Анна Полянская, Кирилл Егоров

**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## РЕМЕСЛО (4.1)

Разыграйте карту и активируйте ремесленные орудия перечисленных в левом нижнем углу мастей (*Бродяга переворачивает* ✖). Мать компонента совпадает с его поляной. Каждый компонент можно активировать только раз в ход.

Смастерив карту с мгновенным свойством, примените его и сбросьте эту карту. Часто такие эффекты позволяют взять предмет из запаса и получить победные очки. Если указанного на карте предмета нет в запасе, вы не можете смастерить её.

Смастерив карту с длительным свойством, поместите её в свою игровую зону. С этого момента вы можете использовать это свойство. У вас не может быть двух таких карт с одним названием.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (4.2)

Возьмите любое число своих воинов или фишку на 1 поляне и передвиньте их на 1 соседнюю поляну.

Вы должны править на поляне, с которой вы уходите или на которую входите (или обеими). Компонент можно переместить сколько угодно раз в ход.

## СРАЖЕНИЕ (4.3)

Вы можете сражаться на поляне, где есть ваши воины или фишка.

**1-й этап. Защищающийся может устроить засаду.** Нападающий может обнаружить засаду, также разыграв карту засады.

**2-й этап. Бросок кубиков и дополнительный урон.** Нападающий нанесёт количество урона, равное **большему** из выпавших значений, а защищающийся — **меньшему**.

Вы не можете нанести больше урона от кубика, чем число ваших воинов на поляне сражения. **Дополнительный урон** не ограничивается числом воинов. Если на поляне сражения нет воинов защищающегося, то нападающий нанесёт 1 дополнительный урон.

**3-й этап. Одновременное нанесение урона.** Каждый урон убирает с поляны сражения 1 компонент (сначала воинов) по выбору игрока, получающего урон.

**Не забывайте** получать по 1 победному очку за уничтоженное здание или жетон противника.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (5.1)

- » **Шаг 1. Распределите фракции** и выберите первого игрока. Раздайте планшеты и компоненты.
- » **Шаг 2. Поместите маркеры подсчёта очков** на деление «0».
- » **Шаг 3. Раздайте по 3 карты** каждому игроку.
- » **Шаг 4. Разместите руины** в 4 ячейках с буквой «Р».
- » **Шаг 5. Сформируйте запас предметов** в верхней части игрового поля.
- » **Шаг 6. Раздайте карты-памятки** и 2 кубика.
- » **Шаг 7. Подготовьте к игре каждую фракцию**, как указано на планшетах.

