

# ROOT

## ЗАКОНЫ ЛЕСА



### Содержание

1. Золотые правила .....	2	13. Вороний сговор .....	15
2. Ключевые понятия .....	3	14. Предводитель полчищ .....	16
3. Победа .....	4	15. Хранители в доспехах .....	18
4. Ключевые действия .....	4	Приложение А. Продвинутая подготовка ...	20
5. Подготовка к игре .....	5	Приложение Б. Состав базовой игры	
6. Маркиса де Котé .....	6	и дополнений .....	21
7. Крылатая династия .....	6	Приложение В. Игровые поля .....	22
8. Лесной союз .....	8	Приложение Г. Персонажи-Бродяги .....	23
9. Бродяга .....	9	Приложение Д. Рекруты .....	23
10. Культ пресмыкающихся .....	11	Приложение Е. Достопримечательности ....	25
11. Компания «Речное братство» ...	12	Приложение Ж. Глоссарий .....	25
12. Подземное герцогство .....	14	Указатель .....	27

# Как использовать эту брошюру

Заглавными буквами выделены основные термины игры. Курсивом выделены напоминания и уточнения. Символ фракции рядом с правилом означает, что оно изменено правилами этой фракции.

Игра содержит две книги правил: эту брошюру и брошюру 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».

Приведённые ниже ответы на часто задаваемые вопросы помогут вам в изучении «Законов леса».

— Если я хочу что-либо сделать и в правилах игры не сказано, что это запрещено, значит, это разрешено?

— Да, если это в рамках одного из действий в игре! Играя в «Корни», вы будете часто сталкиваться с неожиданными ситуациями — и это часть веселья! Но это не значит, что можно переворачивать стол.

— Может ли другой игрок запретить мне выполнять действие?

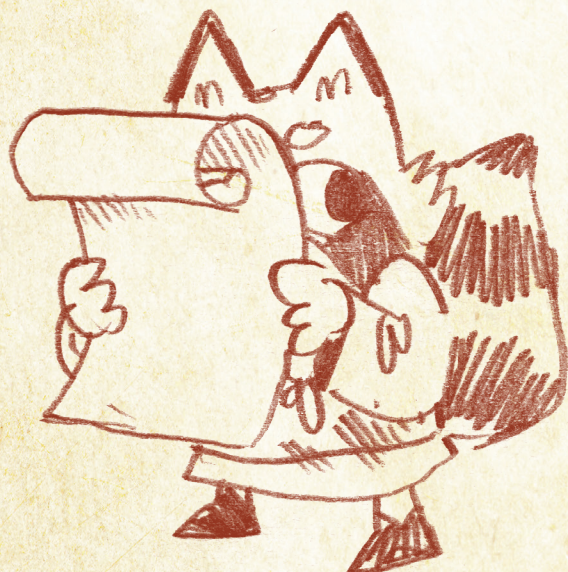
— В игре нет действий, для которых требуется разрешение других участников. Просто делайте, что задумали.

— Если мне кажется, что нужно разыграть какой-либо эффект, но в правилах игры нет такого указания, как поступить?

— Следуйте тому, что написано в «Законах леса», а не своей интуиции, даже если знаете похожее правило.

— Если в правиле используется какой-либо термин или название действия, можно ли считать, что это правило подходит и для похожего по смыслу термина или действия?

— Нет, всегда имеются в виду только указанные термины. Например, «поместить» и «переместить» — совсем не одно и то же, и в правилах цитадели (6.2.2) это различие становится важным.



## 1. Золотые правила

В этом разделе описаны спорные ситуации и некоторые нюансы правил. Пропустите его, если читаете «Законы леса» впервые.

### 1.1. ПРОТИВОРЕЧИЯ ПРАВИЛ

1.1.1. **Старшинство.** Если текст карты противоречит «Законам леса», следуйте тексту карты. Если текст в правилах противоречит «Законам леса», следуйте «Законам леса». Если вы можете применить и общее правило, и правило фракции или правило рекрутов, применяйте оба; если это невозможно, применяйте правило фракции или правило рекрутов.

1.1.2. **Термин «нельзя».** Слово **НЕЛЬЗЯ** (или **НЕ МОЖЕТ**) означает безусловный запрет. Его нельзя отменить, если об этом не сказано прямо.

1.1.3. **Неясный порядок применения эффектов.** Если не сказано, в каком порядке применять одновременные эффекты или какой участник должен принять решение, любые спорные ситуации решает тот игрок, кто делает текущий ход.

### 1.2. СКРЫТАЯ И ОТКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1.2.1. **Рука.** Игроки только тогда могут показывать или открывать карты в руке, когда об этом сказано прямо. Однако 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.** Участники могут обсуждать игровую ситуацию и заключать любые соглашения, но не обязаны исполнять их.

1.3.2. **Карты.** Игроки только тогда могут передавать друг другу карты, когда об этом сказано прямо.

### 1.4. ХОД ИГРЫ

1.4.1. **Ход игрока.** Ход каждого игрока состоит из 3 фаз: утро, день и вечер. Всё, что происходит «в начале» фазы, выполняйте до любых других действий в этой фазе. Всё, что происходит «в конце» фазы, выполняйте после всех остальных действий в этой фазе, но до начала следующей фазы (если есть). Завершив все 3 фазы, игрок передаёт ход следующему участнику по часовой стрелке. Партия продолжается, пока один из участников не выиграет (3.1).

1.4.2. **Прерывания.** Применяя эффект, нельзя прерывать какое-либо действие (даже такое составное действие, как «Марш» Маркисы), применение способности (например, «Разоблачение» Сговора) или длительного свойства (например, карты «Крылатые революционеры»), если об этом не сказано прямо. (Так, на карте «Оружейники» есть указание «в сражении».)

## 1.5. КОМПОНЕНТЫ

- 1.5.1. **Ограничения.** Количество компонентов ограничено составом игры. Если какие-либо компоненты закончились, не заменяйте их другими.
- 1.5.2. **Начальная фракция.** Каждому участнику принадлежит фракция, которую он выбрал при подготовке к партии (5), а также все компоненты, указанные на оборотной стороне её планшета (*кроме предметов*). Обобщённо такие компоненты называются КОМПОНЕНТАМИ ФРАКЦИИ (или наподобие этого), а более конкретно — компонентами [название фракции]. (*Например, если вы играете за Маркусу де Котэ, то для вас формулировки «ваши воины фракции», «воины вашей фракции» и «воины Маркусы» означают одно и то же — оранжевых деревянных воинов в форме котов.*)
- 1.5.3. **Принадлежность компонентов.** Нельзя изменить принадлежность компонентов фракции. (*Например, Маркуса не может применять способность «Полевой госпиталь» к наёмникам Речного братства и рекрутам, так как эти компоненты ей не принадлежат.*)
- 1.5.4. **Взаимодействие с компонентами.** Компоненты следует «помещать» и «убирать» только так, как описано в глоссарии (Ж.1.19 и Ж.1.32). Если вы должны поместить, взять или убрать определённое число компонентов, но не можете сделать это полностью, вы должны поместить, взять или убрать максимально возможное их количество. (*Это правило не позволяет игнорировать стоимость или требования условий. В остальных случаях оно означает, что нельзя делать меньше, чем вы можете.*) Если вам требуется убрать несколько компонентов одновременно и из-за этого применить какие-либо эффекты, сначала уберите все такие компоненты, прежде чем применять соответствующие эффекты.
- 1.5.5. **Термин «заставьте».** Некоторые игровые эффекты позволяют вам ЗАСТАВИТЬ другого игрока выполнять действия с его компонентами. Разыгрывайте эти указания так, как если бы игрок делал это по своей воле, соблюдая обычные правила. (*Например, если вы заставляете Династию перемещать воинов, она пользуется своей способностью «Владыки леса».*)

## 2. Ключевые понятия

Определения всех терминов приведены в глоссарии (см. приложение Ж).

### 2.1. КАРТЫ

Если вы должны взять карту, берите её из общей колоды. Если вы должны СБРОСИТЬ или ПОТРАТИТЬ карту, поместите её в сброс общей колоды, если только это не карта превосходства (3.3.3). Если карты в общей колоде закончились, немедленно перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. У каждой карты есть МАСТЬ: птицы, лисы, зайцы или мыши. У большинства карт также есть свойство, для применения которого карту нужно смастерить (4.1). 🟡

2.1.1. **Птицы — это джокеры.** Птичью карту можно считать картой другой масти, даже если необходимо одновременно потратить, получить или отдать несколько карт одной масти. 🟡

I. **Вынужденные эффекты.** Если от вас требуется сбросить или отдать лисью, заячью или мышиную карту, вы должны считать свои птичьи карты картами нужной масти.

II. **Обратная замена.** Если вы должны потратить, сбросить, получить или отдать птичью карту, нельзя заменять её картой другой масти.

2.1.2. **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 смастерить её нельзя. Вы также можете разыграть 1 такую карту в сражении, чтобы нанести урон (4.3.1).

2.1.3. **Карты превосходства.** Всего в игре 4 КАРТЫ ПРЕВОСХОДСТВА, по 1 каждой масти. Вы можете потратить такую карту как масть, но смастерить её нельзя. Вы также можете разыграть такую карту, чтобы до конца партии изменить свои условия победы (3.3).

### 2.2. Поляны и тропы

Игровое поле состоит из множества ПОЛЯН, соединённых ТРОПАМИ.

2.2.1. **Соседство.** Поляна соседствует 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 зданий (*белые квадраты*). Строя здание, располагайте его в свободной ячейке. Нельзя строить здание на поляне без свободных ячеек.

2.2.4. **Руины.** В начале игры ячейки, отмеченные буквой «Р», заняты руинами. Руины нельзя убрать, если об этом не сказано прямо. (*Например, Бродяга может убирать их действием «Исследование», 9.5.3.*)

### 2.3. РЕКА

Многие поляны соединены РЕКОЙ. (*Участки реки — это не тропы, но они могут считаться тропами, когда об этом сказано прямо. Река не разделяет ни поляны, ни леса.*) 🟡

### 2.4. ЛЕСА

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

2.4.1. **Соседство.** Лес соседствует со всеми полянами, которые с ним соприкасаются, и со всеми лесами, отделёнными от него только 1 изображённой тропой.

### 2.5. ПРАВЛЕНИЕ

Игрок ПРАВИТ поляной, если на этой поляне у него больше воинов и зданий, чем у каждого другого участника. (*Жетоны и фишки не учитываются при определении правителя поляны.*) Если между игроками на поляне ничья, ей никто не правит. 🟡 🟡 🟡


## 3. Победа

### 3.1. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Участник, первым набравший 30 победных очков, немедленно выигрывает. Если несколько игроков одновременно набирают 30 или более победных очков, выигрывает тот игрок, кто делает текущий 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 убранный здание или жетон противника.
- 3.2.2. **Ремесло.** Смастерив предмет (4.1), получайте указанное на его карте количество победных очков. 

### 3.3. КАРТЫ ПРЕВОСХОДСТВА

В колоде есть 4 карты превосходства, которые могут позволить вам выиграть, не набирая 30 очков.


- 3.3.1. **Активация.** В своей фазе дня, если у вас есть хотя бы 10 победных очков, вы можете АКТИВИРОВАТЬ карту превосходства из руки, поместив её в свою игровую зону. Уберите свой маркер победных очков со шкалы — вы больше не получаете их. 
  - I. **Мышиное, заячье и лисье превосходство.** Вы немедленно побеждаете, если в начале своей фазы утра правите 3 полянами, совпадающими с активированной картой превосходства.
  - II. **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 является картой в руке, и её нельзя убрать из игры. Нельзя заменить активированную карту превосходства на другую.
- 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 ДСТУПНОЙ, и любой игрок сможет забрать её. 
- 3.3.4. **Получение доступной карты.** В своей фазе дня вы можете забрать доступную карту превосходства в руку, потратив совпадающую карту из руки. Чтобы забрать птичью карту превосходства, необходимо потратить именно птичью 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. (Ремесленные орудия каждой фракции указаны в её разделе «Ремесло».) Масть орудия совпадает с его поляной.

Каждое орудие можно активировать только раз в ход. Вопросительный знак на трёхцветном фоне обозначает орудие любой масти. 

- 4.1.2. **Мгновенные свойства.** Смастерив карту с мгновенным свойством (на бежевом фоне), примените его и сбросьте эту карту. Если на карте изображён предмет, возьмите его из запаса предметов на игровом поле и поместите в область «Предметы» на своём планшете. Если изображённого на карте предмета нет в запасе предметов, такую карту смастерить нельзя. 
- 4.1.3. **Длительные свойства.** Смастерив карту с длительным свойством (на сером фоне), поместите её в свою игровую зону. Теперь вы можете применять свойство так, как указано на карте. (Смастерив карту «Крылатые революционеры» из дополнения «Изгнанники и партизаны», вы должны применять её свойство, иначе придётся сбросить её.)
- 4.1.4. **Одинаковые карты.** Нельзя смастерить карту с длительным свойством, если в вашей игровой зоне уже есть карта с таким названием.


### 4.2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Чтобы ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ (выполнить 1 перемещение), возьмите любое число (не менее 1) своих воинов и фишек на одной поляне и передвиньте их на соседнюю поляну.

- 4.2.1. **Вы должны править.** Чтобы переместиться, вы должны править поляной, с которой вы уходите или на которую входите, либо обеими. 
- 4.2.2. **Неограниченные перемещения.** Один и тот же 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. СРАЖЕНИЕ

Чтобы СРАЗИТЬСЯ, выберите поляну, на которой есть любое число ваших воинов или фишек, — 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 1 карту засады, совпадающую с поляной сражения. В таком случае пройдите по порядку следующие шаги:
  - I. **Шаг 1. Обнаружение засады.** Нападающий также может разыграть 1 карту засады, совпадающую с поляной сражения. В таком случае защищающийся должен сбросить свою карту засады и пропустить следующий шаг.
  - II. **Шаг 2. Розыгрыш засады.** Защищающийся немедленно наносит 2 урона (4.3.4). Затем он сбрасывает карту засады. Если на поляне не осталось воинов или фишек нападающего, немедленно завершите сражение.
- 4.3.2. **2-й этап. Бросок кубиков.** 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 4-м этапе.) 

1. **Максимальный урон от кубика.** Ни нападающий, ни защищающийся не могут нанести больше урона от броска кубика, чем у них есть воинов на поляне сражения. ♣

4.3.3. **3-й этап. Применение способностей и свойств.** Нападающий и защищающийся могут применить любые способности и свойства в их игровой зоне, действующие в сражении (например, свойство карты «Зверская тактика»). Если оба решают сделать это, то нападающий выбирает порядок применения (1.1.3).

1. **Дополнительный урон.** Многие способности и свойства позволяют нанести ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН, который не ограничивается числом воинов на поляне сражения.

II. **Беззащитность.** Если на поляне сражения нет воинов защищающегося, нападающий нанесёт 1 дополнительный урон. ♣

4.3.4. **4-й этап. Нанесение урона.** Игроки наносят урон одновременно. За каждый полученный урон игрок убирает с поляны сражения 1 свой компонент. (Игрок, нанёсший урон, получает по 1 победному очку за каждое убранное здание или жетон противника.) Игрок, получивший урон, может убирать свои компоненты в любом порядке, но всегда должен убрать всех своих воинов перед тем, как убирать жетоны и здания. Также он выбирает порядок применения эффектов, срабатывающих, когда он убирает свой компонент. ♣

игрок получает планшет назначенной ему фракции и её компоненты, указанные 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 🏹. Это запас предметов.

5.1.6. **Шаг 6. Разместите остальные компоненты.** Раздайте участникам карты-памятки (по желанию) 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 в разделе правил его фракции или на оборотной стороне своего планшета.

## 5.2. КОЭФФИЦИЕНТЫ

Чтобы партия стала ещё интересней, выберите фракции, чей суммарный КОЭФФИЦИЕНТ больше или равен рекомендуемому значению для текущего количества участников. (Опытные игроки могут использовать любое сочетание с суммарным коэффициентом 17 и более.)

Значения для сбалансированной игры					
Игроки	2	3	4	5	6
Суммарный коэффициент	≥17	≥18	≥21	≥25	≥28

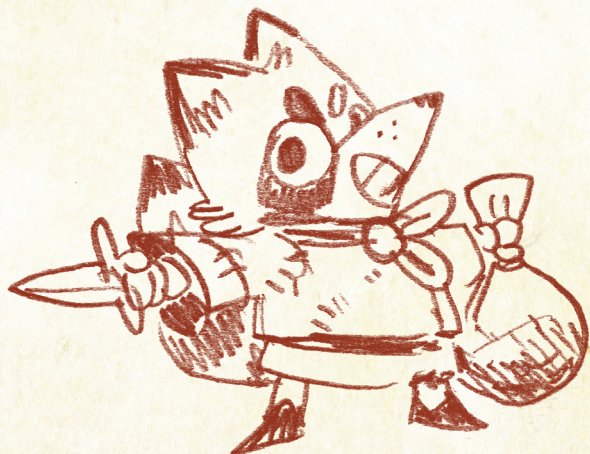
Коэффициенты фракций	
Маркиса де Котé	10
Предводитель полчищ	9
Хранители в доспехах	8
Подземное герцогство	8
Крылатая династия	7
1-й Бродяга	5
Компания «Речное братство»	5
Лесной союз	3
Вороний стовор	3
2-й Бродяга	2
Культ пресмыкающихся	2

## 5. Подготовка к игре

Если один или несколько участников играют впервые, следуйте обычному порядку подготовки (5.1). Опытным игрокам, желающим разнообразить партии, рекомендуем продвинутую подготовку (см. приложение А). Если вы играете с 5 или более фракциями, начинающими партию в угловых полянах, вам подойдёт только продвинутая подготовка.

### 5.1. ОБЫЧНАЯ ПОДГОТОВКА

5.1.1. **Шаг 1. Выберите фракции и первого игрока.** Каждому игроку любым способом назначается 1 фракция. Случайным образом выберите первого игрока и расположитесь вокруг стола. Каждый



## 6. Маркиса де Котé 🍁

### 6.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Маркиса де Коте 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 бесперебойного 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 помещать компоненты на поляну с жетоном цитадели; другим игрокам это делать нельзя. *(Однако любой игрок может перемещать их на эту поляну.)* Если жетон цитадели убирают с поля, Маркиса убирает его из игры до конца партии.
- 6.2.3. **Полевой госпиталь.** Когда с поляны убирают любое количество воинов Маркисы, она может потратить 1 совпадающую с этой поляной карту, чтобы поместить всех их на поляну с жетоном цитадели, а не в свой запас.

### 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. Это ваша начальная поляна.
- 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. Поместите начальные здания.** Как угодно поместите 1 лесопилку, 1 мастерскую и 1 казарму на поляну с цитаделью и соседние с ней.
- 6.3.5. **Шаг 5. Заполните шкалы зданий.** Разместите оставшиеся 5 лесопилок, 5 мастерских и 5 казарм на их шкалах справа налево. *(Таким образом вы заполните все ячейки шкал, кроме крайних левых.)*

### 6.4. УТРО

Поместите жетоны дерева на поляны с лесопилками, по 1 дереву за каждую лесопилку.



### 6.5. ДЕНЬ

Сперва вы можете активировать мастерские, чтобы смастерить карты из руки. Затем — выполнить до 3 любых из указанных ниже действий в любом порядке и сочетании. 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 следующим образом:
  - i. **Шаг 1. Выберите здание и поляну.** Выберите поляну, которой вы правите. Решите, что вы хотите построить: лесопилку, мастерскую или казарму. Найдите на планшете крайнее левое здание этого типа. У вас должно быть достаточно дерева, чтобы оплатить его стоимость (6.5.4.II), и ячейка на поляне, чтобы поместить это здание (6.5.4.III).
  - ii. **Шаг 2. Оплатите стоимость.** Посмотрите стоимость выбранного здания вверху столбца. Уберите указанное количество жетонов дерева с выбранной поляны, соседних полян, которыми вы правите, и/или полян, которыми вы правите, соединённых с выбранной поляной непрерывной цепочкой полян, которыми вы правите.
  - iii. **Шаг 3. Поместите здание и получите победные очки.** Поместите выбранное здание на выбранную поляну и получите победные очки, указанные на освободившейся ячейке.
- 6.5.5. **Сверхурочные.** Потратьте карту, совпадающую с поляной, где построена лесопилка, и поместите на эту поляну 1 жетон дерева.

### 6.6. ВЕЧЕР

Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Затем, если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.

## 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 наибольшем количестве воинов и зданий, если на поляне есть хотя бы один компонент её фракции. 🍷
- 7.2.3. **Презрение ручного труда.** За любой смастерённый предмет Династия получает только 1 победное очко, игнорируя очки на карте. *(Династия может получать дополнительные очки, применяя свойства таких карт, как «Умелые скульпторы» и «Легендарная наковальня».)*

### 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.** Поместите 1 гнездо и 6 воинов на угловую поляну, которую никакой другой игрок ещё не выбрал себе в качестве начальной. Если возможно, она должна быть противоположна по диагонали начальной поляне другого игрока. Это ваша начальная поляна. *(Этот шаг обновлён по сравнению с прошлыми изданиями ради большей гибкости.)*
- 7.3.3. **Шаг 3. Выберите лидера.** Выберите одну из четырёх карт лидеров Династии и поместите её в ячейку «Карта лидера» на своём планшете. Положите карты остальных лидеров рядом с планшетом лицевой стороной вверх.
- 7.3.4. **Шаг 4. Разместите министров.** Положите 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 справа налево.

### 7.4. УТРО

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 7.4.1. **Срочные приказы.** Если у вас в руке нет карт, возьмите 1 карту.
- 7.4.2. **Пополнение устава.** Вы должны добавить 1 или 2 карты в устав (но 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 ваших гнёзд, поместите 1 гнездо и 3 воинов на поляну, где меньше всего воинов и притом все эти компоненты можно разместить.

### 7.5. ДЕНЬ

Пройдите 2 этапа в следующем 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 разыграть все карты, но можете сделать это в любом порядке. За каждую карту вы должны выполнить обозначенное в её столбце действие, как указано ниже. Если вы не можете целиком выполнить действие, немедленно начинается смута (7.7).

- I. **Вербовка.** Поместите 1 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

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 7.6.1. **Получение победных очков.** Получите победные очки, указанные под крайней правой пустой ячейкой шкалы гнёзд.
- 7.6.2. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Затем, если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.

### 7.7. СМУТА

Если вы по любой причине не можете целиком выполнить действие в уставе (7.5.2), начинается смута. В таком случае пройдите следующие шаги:

- 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. Выберите нового лидера из карт, лежащих лицевой стороной вверх, и поместите на планшет. Положите преданных министров в столбцы устава, указанные на карте нового лидера.
- I. **Второй шанс.** Если вы должны выбрать нового лидера, а все они лежат лицевой стороной вниз, сначала 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.** Разместите преданных министров в столбцах «Вербовка» и «Перемещение». Мастера карты, игнорируйте способность «Презрение ручного труда» (7.2.3).
- 7.8.2. **Избранник.** Разместите преданных министров в столбцах «Вербовка» и «Сражение». Вербуя, вы должны помещать 2 воинов вместо 1.
- 7.8.3. **Командир.** Разместите преданных министров в столбцах «Перемещение» и «Сражение». Нападая, вы наносите 1 дополнительный урон.
- 7.8.4. **Тиран.** Разместите преданных министров в столбцах «Перемещение» и «Строительство». В сражении, убирая с поля хотя бы 1 здание или жетон противника, вы получаете дополнительно 1 победное очко *(см. 3.2.1)*.

## 8. Лесной союз

### 8.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Лесной союз старается получить ПОДДЕРЖКУ угнетаемых жителей леса. Помещая на игровое поле жетоны поддержки, он может получать 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 на кубике, а нападающий — меньшему.
- 8.2.3. **Колода сторонников.** Для выполнения некоторых действий Союз должен тратить СТОРОННИКОВ — карты из ячейки «Сторонники» на планшете. Они не являются 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 может быть не 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.** Когда базу убирают с игрового поля, Союз должен сбросить всех сторонников, совпадающих с изображённой мастью этой базы (включая птички), 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.
  2. **Термины.** ЛОЯЛЬНАЯ ПОЛЯНА — это поляна с жетоном поддержки, а НЕЛОЯЛЬНАЯ ПОЛЯНА — поляна без жетона поддержки.
- 8.2.6. **Беспорядки.** Когда другой игрок убирает жетон поддержки или перемещает воинов на лояльную поляну, он должен поместить совпадающую карту (можно птичью) 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 своём 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

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 8.4.1. **Восстание.** Вы можете поднять восстание сколько угодно раз следующим образом:
  1. **Шаг 1. Выберите поляну.** Выберите лояльную поляну, совпадающую с базой на вашем планшете.
  2. **Шаг 2. Потратьте сторонников.** Потратьте 2 карты сторонников, совпадающие с выбранной поляной.
  3. **Шаг 3. Примените эффект.** Уберите с выбранной поляны все компоненты противников, поместите на неё совпадающую базу и столько воинов, сколько полейн, совпадающих с изображённой мастью этой базы, лояльно вам. Наконец, поместите 1 воина в область «Офицеры» на планшете фракции. Этот воин становится ОФИЦЕРОМ. (Не забудьте получить по 1 победному очку за убранные здания и жетоны.)
- 8.4.2. **Получение поддержки.** Вы можете получить поддержку сколько угодно раз следующим образом:
  1. **Шаг 1. Выберите поляну.** Выберите нелояльную поляну, соседнюю с лояльной. Если лояльных вам полейн нет, можете выбрать любую.
  2. **Шаг 2. Потратьте сторонников.** Потратьте столько совпадающих карт сторонников, сколько указано над помещаемым жетоном поддержки.
    - А. **Военное положение.** Потратьте ещё 1 совпадающую карту сторонника, если на выбранной поляне есть 3 или более воина другого игрока, включая воинов, которых этот игрок считает своими при определении правителя поляны (наёмники и рекруты под его управлением, см. 11.2.7. III и приложение Д).
  3. **Шаг 3. Примените эффект.** Поместите жетон поддержки на выбранную поляну. Получите победные очки, указанные на освободившейся ячейке.

### 8.5. ДЕНЬ

Можете выполнить любое количество следующих действий в любом порядке и сочетании:

- 8.5.1. **Ремесло.** Можете активировать жетоны поддержки, чтобы смастерить карты из руки.
- 8.5.2. **Мобилизация.** Положите карту из руки в колоду сторонников.
- 8.5.3. **Тренировка.** Потратьте карту, совпадающую с изображённой мастью построенной базы, и поместите 1 воина в область «Офицеры». Этот воин становится ОФИЦЕРОМ.

### 8.6. ВЕЧЕР

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 8.6.1. **Военные операции.** Можете в любом порядке и сочетании выполнить столько нижеперечислен-



ных действий, сколько у вас есть офицеров, или меньше.

1. **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
- II. **Сражение.** Начните сражение.
- III. **Вербовка.** Поместите 1 воина на любую поляну с базой.
- IV. **Выступление.** Уберите 1 воина Союза с нелюбимой поляны, чтобы поместить на неё жетон поддержки и получить победные очки, указанные на освободившейся ячейке. (При этом правило 8.4.2.П.А «Военное положение» не применяется.)

8.6.2. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Затем, если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.

## 9. Бродяга

### 9.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

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

### 9.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 9.2.1. **Ремесло.** Бродяга мастерит днём, 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 правителя поляны). Фишку Бродяги нельзя убрать с игрового поля.
  1. **Сильный урон.** Когда противник применяет эффект, убирающий все компоненты противников с поляны (например, *Союз поднимает восстание, кто-либо разыгрывает карту «Мышиная услуга», Сговор переворачивает жетон бомбы и т. д.*), на которой находится Бродяга, тот должен повредить 3 предмета.
- 9.2.3. **Проворство.** Бродяга может перемещаться без учёта того, кто правит полянами (4.2.1).



- 9.2.4. **Беззащитность.** Бродяга беззащитен в сражении (4.3.3.П), если у него нет целых .
- 9.2.5. **Предметы.** Возможности Бродяги определяются добытыми им предметами. Вместо области «Предметы» на его планшете есть рюкзак и несколько шкал. Предметы Бродяги могут лежать лицевой стороной вниз или вверх. Для выполнения действий он переворачивает целые (неповреждённые) предметы, лежащие лицевой стороной вверх.
  1. **Шкалы предметов.** Получая или переворачивая лицевой стороной вверх или Бродяга кладёт их в ячейку соответствующей шкалы. Переворачивая или лицевой стороной вниз, он кладёт их в рюкзак. На каждой шкале может быть не более 3 указанных предметов, лишние кладутся в рюкзак.
  - II. **Рюкзак.** Получая или Бродяга кладёт их лицевой стороной вверх в рюкзак.
- 9.2.6. **Максимальный урон от кубика.** В сражении Бродяга не может нанести больше урона от кубика (4.3.2.1), чем у него в рюкзаке есть целых (любой стороной вверх).
- 9.2.7. **Получение урона.** За каждый полученный урон (4.3.4) Бродяга должен повредить 1 целый предмет, переместив его в область «Повреждённые предметы». Если целых предметов больше нет, игнорируйте оставшийся урон.
- 9.2.8. **Карты превосходства и формирование коалиции.** Бродяга, в отличие от других фракций, не может активировать карту превосходства, чтобы выиграть по её правилам (3.3.1). Вместо этого в партии с 4 и более участниками он может активировать карту превосходства, чтобы сформировать коалицию с другим игроком, положив на его планшет свой маркер победных очков (*Бродяга больше не получает победные очки*). У игрока, с которым Бродяга формирует коалицию, должно быть меньше всего очков среди участников (кроме этого Бродяги), и такой игрок не должен состоять в другой коалиции. Если у нескольких участников одинаково наименьшее количество очков, Бродяга выбирает, с кем из них объединиться. Если игрок, состоящий в коалиции с Бродягой, побеждает, этот Бродяга побеждает вместе с ним.
- 9.2.9. **Отношения.** На планшете Бродяги есть область «Отношения», состоящая из 4 ячеек шкалы союзников и области «Враги». Здесь располагается по 1 маркеру отношений всех фракций, кроме Бродяг.
  1. **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.** Передвиньте маркер отношений этой фракции на 1 ячейку вправо. Получите победные очки, указанные на новой ячейке.

- II. **Союзники.** Если маркер отношений фракции достигает последней ячейки шкалы союзников, эта фракция становится вашим СОЮЗНИКОМ. *(Её воины доверяют вам!)*
- A. **Помощь союзнику.** Каждый раз, помогая союзной фракции, получайте 2 победных очка.
  - Б. **Перемещение с союзником.** Перемещаясь с поляны на соседнюю поляну, вы можете заставить сколько угодно воинов одной союзной фракции переместиться вместе с вашей фишкой.
  - В. **Нападение с союзником.** Нападая, в начале сражения можете считать воинов одной союзной фракции на поляне сражения своими. Максимальный урон от кубика в таком случае равен сумме количества этих воинов и ваших целых ☒. Нельзя считать союзных воинов своими, если в этом сражении вы атакуете их фракцию.
  - Г. **Получение урона с союзником.** В сражении, в котором вы считаете союзных воинов своими, вы можете получать урон, убирая их. Лишь если в сражении вы уберёте больше союзных воинов, чем повредите своих предметов, эта фракция станет вашим врагом (9.2.9.III) в конце сражения. Это правило главнее, чем правило о том, как становятся врагами, в 9.2.9.III.
- III. **Враги.** Если вы убираете воина невражеской фракции, немедленно передвиньте её маркер отношений в область «Враги» — теперь это ваш ВРАГ. Если это произошло в сражении на вашем ходу, проверьте, получаете ли вы победные очки за дурную славу (9.2.9.III.A).
- A. **Дурная слава.** Получайте дополнительно 1 победное очко *(вдобавок к победным очкам за убранные вражеские здания и жетоны)* за каждый компонент вражеской фракции, который вы убираете в сражении на своём ходу, кроме того убранный воина, из-за которого фракция стала врагом.
  - Б. **Перемещение на вражеские поляны.** Для перемещения на поляну, занятую хотя бы 1 воином любой вражеской фракции, необходимо перевернуть дополнительный 🗡.
  - В. **Помощь вражеской фракции.** Вы не можете убрать маркер отношений из области «Враги» действием «Помощь», но по-прежнему можете помогать вражеской фракции, чтобы забирать у неё предметы.
  - Г. **Коалиция с вражеской фракцией.** Вы можете сформировать коалицию (9.2.8) с вражеской фракцией. В таком случае верните её маркер отношений в ячейку «Безразличие».

- 9.3.2. **Шаг 2. Поместите фишку.** Поместите свою фишку Бродяги в любой лес.
- 9.3.3. **Шаг 3. Получите задания.** Перемешайте колоду заданий и положите её рядом с игровым полем. Возьмите из неё 3 карты и положите рядом лицевой стороной вверх.
- 9.3.4. **Шаг 4. Поместите предметы под руины.** Возьмите с поля 4 руины, накройте ими 🗡, 🗡, 🗡 и ☒ с буквой «Р», перемешайте получившиеся стопки и выложите обратно в ячейки руин на поле.
- 9.3.5. **Шаг 5. Возьмите начальные предметы.** Возьмите предметы с буквой «Н», указанные 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 фракций, кроме Бродяги, в ячейку «Безразличие» шкалы союзников.

## 9.4. УТРО

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 9.4.1. **Обновление.** Переверните лицевой стороной вверх 2 предмета за каждый 🗡, лежащий на шкале обновления лицевой стороной вверх в начале утра. Затем переверните лицевой стороной вверх ещё 3 предмета.
- 9.4.2. **Красться.** Можете переместиться на соседнюю поляну или в лес, не переворачивая 🗡, даже если перемещаетесь на вражескую поляну (9.2.9.III.Б). Во время этого перемещения игнорируйте все эффекты, запрещающие перемещаться с полян *(например, капкан Сговора)*.

## 9.5. ДЕНЬ

Можете переворачивать предметы, чтобы выполнять следующие действия в любом порядке и сочетании. Переворачивая 🗡, 🗡 и 🗡 на шкале, кладите их в рюкзак.










- 9.5.1. **Перемещение.** Переверните 1 🗡, чтобы переместиться (2 🗡, если на поляне, куда вы перемещаетесь, есть вражеские воины). Вы можете заставить переместиться с собой воинов одной союзной фракции (9.2.9.II.Б). Нельзя перемещаться в лес. Находясь в лесу, вы можете переместиться только на соседнюю поляну.
- 9.5.2. **Сражение.** Переверните 1 ☒, чтобы начать сражение. Можете сражаться вместе с воинами одной



## 9.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


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


союзной фракции (9.2.9.П.В). *(После сражения проверьте свои отношения с защищавшимся.)*

- 9.5.3. **Исследование.** Переверните 1 , чтобы взять 1 предмет из-под руины на своей поляне и положить его в рюкзак или на соответствующую шкалу лицевой стороной вверх. Взяв предмет, получите 1 победное очко. Если это был последний предмет под этой руиной, уберите её с поля.
- 9.5.4. **Помощь.** Переверните 1 предмет, чтобы дать 1 совпадающую с вашей поляной карту игроку, компоненты фракции которого также есть на этой поляне *(даже врагу)*. Затем, если в области «Предметы» этого игрока есть предметы, можете взять один из них и положить в свой рюкзак или на соответствующую шкалу лицевой стороной вверх. Оказав помощь, проверьте свои отношения с фракцией этого игрока. *(Вы можете дать карту Полчищам, но не получите от них предмет, поскольку у Полчищ нет области «Предметы». Если в партии участвуют 2 Бродяг (9.7), они не оказывают помощь друг другу.)*
- 9.5.5. **Задание.** Выберите совпадающее со своей поляной задание и переверните 2 указанных на нём предмета, чтобы выполнить его. Поместите выполненное задание в свою игровую зону, а затем выложите новое. Выполнив задание, можете либо 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 , чтобы убрать 1 воина противника со своей поляны. Если у этого противника нет воинов на этой поляне, можете убрать другой компонент его фракции по своему выбору. *(После выстрела проверьте свои отношения с фракцией этого игрока.)*
- 9.5.7. **Ремонт.** Переверните 1 , чтобы вернуть 1 повреждённый предмет в рюкзак, не переворачивая его (а ,  и  на соответствующую шкалу, если они лежат лицевой стороной вверх).
- 9.5.8. **Ремесло.** Чтобы смастерить карту из руки, переверните по 1  нужной масти за каждый указанный символ масти. Все ваши  совпадают с вашей поляной. Смастерив предмет, поместите его лицевой стороной вверх в рюкзак или на соответствующую шкалу.
- 9.5.9. **Особое действие.** Переверните 1 , чтобы выполнить действие, указанное на вашей карте персонажа.

## 9.6. ВЕЧЕР


Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

- 9.6.1. **Вечерний отдых.** Если вы в лесу, верните все повреждённые предметы в рюкзак или на соответствующие шкалы и переверните эти предметы лицевой стороной вверх.
- 9.6.2. **Добор карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждую , лежащую лицевой стороной вверх на соответствующей шкале.
- 9.6.3. **Сброс карт.** Если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.

- 9.6.4. **Проверьте количество предметов.** У вас в рюкзаке и в области «Повреждённые предметы» может быть не более 6 предметов плюс 2 предмета за каждый , лежащий лицевой стороной вверх на его шкале. Предметы сверх лимита уберите из игры до конца партии.

## 9.7. ПАРТИЯ С 2 БРОДЯГАМИ

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

- 9.7.1. **Подготовка к игре.** Возьмите оба набора предметов с буквой «Р» и положите по 2 случайных предмета под каждую руину. Если вы используете обычную подготовку (5.1), случайным образом выберите, кто из Бродяг будет первым готовиться к игре.
- 9.7.2. **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.
- 9.7.3. **Исследование руин.** Когда Бродяга исследует руину с 2 предметами или Полчища учиняют погром такой руины (14.4.1), игрок может посмотреть предметы под ней и забрать любой на выбор. *(Выполнив 2 действия «Исследование», Бродяга может забрать оба предмета.)* Игрок не может взять предмет с буквой «Р», если у него на планшете уже есть предмет того же типа с буквой «Р». Если, исследовав руину, Бродяга не взял предмет, он не получает победное очко (но всё равно переворачивает ).

Два следующих раздела относятся к двум фракциям из дополнения «Речное братство».

## 10. Культ пресмыкающихся

### 10.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Забываясь об отвергнутых жителях леса, Культ пресмыкающихся стремится превзойти своих врагов, полагаясь на силу истинной веры. Если Культ правит поляной, он может построить там САДЫ и с их помощью радикально настроить её жителей. Чем больше полян в лесу подвергается влиянию Кюльта, тем больше победных очков принесут ему ОБРЯДЫ на этих полянах. Если другие фракции для достижения своих целей тратят карты из руки, то Культ только открывает их, постепенно собирая идеальную группу последователей. Если эти карты не были сброшены для начисления победных очков, они не тратятся и вечером возвращаются в руку Кюльта. Однако такой осторожный подход усложняет перемещение и сражения для Пресмыкающихся, поэтому эти действия могут выполнять только наиболее радикально настроенные ПРИСПЕШНИКИ Кюльта, появляющиеся всякий раз, когда защищающихся воинов Кюльта убирают в сражении.

### 10.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 10.2.1. **Ремесло.** Культ мастерит вечером, активируя сады, изображённая масть которых совпадает с изгоями (10.4.1). *(Обычно сады совпадают с поляной,*

за исключением поляны с затерянным городом из «Набора достопримечательностей».)

- 10.2.2. **Ненависть к птицам.** Птичьи карты не служат джокерами для обрядов Культа.
- 10.2.3. **Месть.** Когда защищающихся воинов фракции Культа убирают в сражении, они кладутся 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 главнее, чем способность Династии «Владыки леса» (7.2.2).
- 10.2.5. **Богобоязненность.** За каждый убранный с поля сад Культ должен сбросить случайную карту.
- 10.2.6. **Стопка заблудших душ.** Когда кто-либо тратит или сбрасывает любую 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. Поместите воинов.** Поместите 4 воинов и 1 сад, изображённая масть которого совпадает с поляной, на угловую поляну, которую никакой другой игрок ещё не выбрал себе в качестве начальной. Если возможно, она должна быть противоположна по диагонали начальной поляне другого игрока. Это ваша начальная поляна. Затем поместите по 1 воину на соседние поляны. (Этот шаг обновлён по сравнению с прошлыми изданиями ради большей гибкости.)
- 10.3.3. **Шаг 3. Выберите изгоев.** Поместите маркер изгоев в любую ячейку масти области «Изгой» на своём планшете. Масть, отмеченная маркером, называется ИЗГОЯМИ.
- 10.3.4. **Шаг 4. Заполните шкалы садов.** Разместите 14 оставшихся садов в соответствующих ячейках шкал садов справа налево.

### 10.4. УТРО

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 10.4.1. **Изгой.** Подсчитайте, карт какой масти больше всего в стопке заблудших душ (не учитывая птичьих), — это новые изгой. Передвиньте маркер изгоев в соответствующую ячейку стороной изгоев (серой) вверх. Если маркер уже находится в этой ячейке либо если в стопке нет одной преобладающей по количеству масти, положите его НЕНАВИСТНОЙ (красной) стороной вверх.
- 10.4.2. **Сброс заблудших душ.** Переложите все карты из стопки заблудших душ в стопку сброса. (Если в стопке есть карты превосходства, положите их рядом с игровым полем — они становятся доступными.)
- 10.4.3. **Заговоры.** Можете потратить приспешников, возвращая их в запас, чтобы устроить следующие заговоры в любом порядке и сочетании на полянах, совпадающих с изгоями. Если жетон изгоев лежит ненавистной стороной вверх, все заговоры стоят на 1 приспешника меньше.

- 1. **Поход.** Потратьте 2 приспешников, чтобы либо начать сражение на поляне изгоев, либо переместить не менее 1 воина с поляны изгоев и затем по желанию начать сражение на поляне, на которую переместились.
- 2. **Обращение.** Потратьте 2 приспешников, чтобы заменить воина противника на поляне изгоев на воина Культа. (Чтобы заменить компонент, у вас должна быть возможность и убрать старый компонент, и поместить новый.)
- 3. **Освящение.** Потратьте 3 приспешников, чтобы заменить здание противника на поляне изгоев на совпадающий сад.

### 10.5. ДЕНЬ

Можете открыть любое число карт из руки, чтобы выполнить 1 обряд из нижеперечисленных за каждую карту в любом порядке и сочетании. (Выкладывайте открытые карты лицевой стороной вверх перед собой. Открытые карты нельзя использовать днём ни для каких других целей.)

- 10.5.1. **Строительство.** Поместите совпадающий сад на поляну, которой вы правите, совпадающую с открытой картой.
- 10.5.2. **Вербовка.** Поместите 1 воина на поляну, совпадающую с открытой картой.
- 10.5.3. **Победные очки.** Потратьте только что открытую карту (поместите её в стопку заблудших душ), чтобы получить победные очки, указанные над крайней правой свободной ячейкой совпадающих садов. Для каждой масти этот обряд можно выполнить только раз в ход.
- 10.5.4. **Жертвоприношение.** Поместите 1 воина в область «Приспешники». Чтобы выполнить этот обряд, нужно открыть птичью карту.

### 10.6. ВЕЧЕР

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 10.6.1. **Возврат открытых карт.** Верните в руку все открытые в этот ход карты.
- 10.6.2. **Ремесло.** Можете активировать сады, изображённая масть которых совпадает с изгоями, чтобы смастерить карты из руки.
- 10.6.3. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Затем, если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.

## 11. Компания «Речное братство»

### 11.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Заслышав о войне в лесу близ великого озера, Речное братство быстренько сколотило маленькую контору на берегу реки. Оказывая услуги другим фракциям и получая за это плату, Речное братство развивает бизнес и создаёт по всему лесу ТОРГОВЫЕ ПОСТЫ, приносящие победные очки. Помимо этого, Речное братство может получать победные очки, просто накапливая КАПИТАЛ.

Однако большие богатства влекут за собой и большие проблемы, так что Речному братству стоит проявлять осторожность при расширении своей деятельности в лесу, полном опасностей.

## 11.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 11.2.1. **Ремесло.** Речное братство мастерит днём, вкладывая капитал в свободные ячейки на шкалах торговых постов. *(У Речного братства нет ремесленных орудий.)*
- 11.2.2. **Пловцы.** Речное братство считает участки реки тропами и может перемещаться по ним без учёта того, кто правит полянами. *(Оно может перемещаться и по тропам по обычным правилам.)*
- 11.2.3. **Открытая рука.** Карты в руке Речного братства всегда лежат лицевой стороной вверх над его планшетом. Если другому игроку нужно забрать случайную карту из руки Речного братства, переверните карты, перемешайте, заберите 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 при строительстве торговых постов.
  1. **Прекращение торговли.** Когда торговый пост убирают с поля, Речное братство убирает половину капитала (округляя её вверх) и убирает этот пост из игры до конца партии.
- 11.2.6. **Получение услуг.** В начале утра другого игрока тот может купить услуги Речного братства.
  1. **Оплата.** Покупатель услуги должен поместить в область «Платежи» Речного братства указанное на шкале этой услуги число воинов из своего запаса.
  - II. **Количество услуг.** На каждом ходу игрок может купить 1 услугу плюс по 1 услуге за каждую поляну, где есть торговый пост и хотя бы 1 компонент фракции этого игрока.
  - III. **Услуги для Бродяги.** Бродяга оплачивает услуги, переворачивая предметы, при этом за каждый перевёрнутый предмет Речное братство помещает в область «Платежи» воина из своего запаса. *(Бродяга может получить услуги, даже если в запасе Речного братства не хватает воинов, чтобы поместить в область «Платежи».)*
- 11.2.7. **Услуги Речного братства.** Речное братство предоставляет 3 следующих типа услуг:
  1. **Карта из руки.** Покупатель забирает из руки Речного братства любую карту и добавляет её в свою руку. *(Покупатель может купить эту услугу несколько раз, если у него есть такая возможность.)*
  - II. **Лодки.** До конца своего хода покупатель считает участки реки тропами.
  - III. **Наёмники.** Днём и вечером этого хода, кроме сражений против Речного братства, покупатель считает воинов Речного братства своими при

определении правителя поляны и в сражениях. *(Покупатель не может перемещать этих воинов и учитывать их для превосходства. Он не может убирать их с поля, кроме как получая урон. Эти воины — всё ещё компоненты фракции Речного братства, поэтому на них не могут действовать такие способности, как «Полевой госпиталь» Маркисы, а Герцогство не может учитывать их, добываясь лояльности полтиков.)*

- A. **Получение урона.** Покупатель должен распределять получаемый урон поровну. Неравный остаток урона приходится сперва на воинов покупателя *(не Речного братства)* и только потом на его здания и жетоны, если на поляне сражения не осталось воинов *(включая воинов Речного братства)*.
- B. **Наёмники для Бродяги.** Бродяга не может нанимать воинов Речного братства. *(Если покупатель сражается с Бродягой и в сражении убирают наёмника Речного братства, врагом Бродяги становится фракция покупателя, а не Речное братство.)*

## 11.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 11.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 15 воинов.
- 11.3.2. **Шаг 2. Поместите воинов.** Поместите 4 воинов на любые поляны, прилегающие к реке.
- 11.3.3. **Шаг 3. Заполните шкалы торговых постов.** Разместите 9 торговых постов в соответствующих ячейках на своём планшете.
- 11.3.4. **Шаг 4. Получите стартовый капитал.** Поместите 3 воинов в свою область «Платежи».
- 11.3.5. **Шаг 5. Установите начальные цены.** Поместите по 1 маркеру услуг в любую ячейку каждой своей шкалы услуг.

## 11.4. УТРО

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

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

## 11.5. ДЕНЬ

Можете вкладывать или тратить капитал — воинов из соответствующей области, чтобы выполнять следующие действия в любом порядке и сочетании. Вкладывая капитал, переносите воинов в область «Вклады», а тратя — возвращайте их в запас владельца.

- 11.5.1. **Перемещение.** Вложите 1 воина, чтобы переместиться.
- 11.5.2. **Сражение.** Вложите 1 воина, чтобы начать сражение.

- 11.5.3. **Ремесло.** Вложите воинов, чтобы смастерить карту из руки. Эти воины размещаются в свободных ячейках шкал торговых постов, совпадающих с мастями стоимости ремесла.
1. **Экспорт.** Смастерив карту, вместо получения её свойства можете сбросить её и поместить 1 воина своей фракции в область «Платежи».
- 11.5.4. **Добор.** Вложите 1 воина, чтобы взять карту.
- 11.5.5. **Вербовка.** Потратьте 1 воина, чтобы поместить 1 воина своей фракции на любую поляну, прилегающую к реке.
- 11.5.6. **Создайте охраняемый торговый пост.** Потратьте 2 воинов, чтобы поместить торговый пост и 1 своего воина фракции.
1. **Шаг 1. Выберите поляну.** Выберите поляну без торгового поста, которой правит любой игрок.
  2. **Шаг 2. Потратьте капитал.** Потратьте 2 воинов игрока, правящего этой поляной.
  3. **Шаг 3. Поместите компоненты и получите победные очки.** Поместите совпадающий торговый пост и 1 воина своей фракции на выбранную поляну. Получите победные очки, указанные на освободившейся ячейке торгового поста.

## 11.6. ВЕЧЕР

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 11.6.1. **Сбросьте карты.** Если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.
- 11.6.2. **Установите цены.** Можете передвинуть маркеры услуг на их шкалах.

*Два следующих раздела относятся к двум фракциям из дополнения «Подземный мир».*

## 12. Подземное герцогство

### 12.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Подземное герцогство желает показать остальным лесным жителям, что им гораздо лучше подойдёт роль верных подданных. Создавая пограничные аванпосты, Герцогство демонстрирует наземным обитателям своё могущество и постепенно добивается лояльности своих политиков, что приносит ему победные очки и новые возможности. Но Герцогству стоит быть осторожным, ведь потеря инициативы приводит к публичному унижению и отказу политиков поддерживать его план.

### 12.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 12.2.1. **Ремесло.** Герцогство мастерит вечером, активируя крепости и рынки.
- 12.2.2. **Нора.** НОРА — это поляна без масти, соседствующая со всеми полянами с жетонами тоннелей. Компоненты прочих фракций, кроме Герцогства, нельзя ни помещать в нору, ни перемещать в неё.

Герцогство всегда правит норой (*даже если там нет его компонентов*).

- 12.2.3. **Цена разгрома.** Когда любое количество зданий Герцогства убирают с игрового поля, оно возвращает 1 карту лояльного политика высшего ранга (*знать, затем аристократы, затем эсквайры*) в стопку нелояльных политиков и убирает корону этого политика из игры до конца партии, затем сбрасывает 1 случайную карту. Если у Герцогства несколько политиков высшего ранга, оно выбирает любого из них.
- 12.2.4. **Тоннели.** У Герцогства 3 жетона тоннелей. Если Герцогство получает возможность поместить тоннель, но все 3 жетона уже на игровом поле, оно может сначала убрать любой тоннель с поля.

### 12.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 12.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов и тоннели.** Сформируйте запас из 20 воинов и 3 жетонов тоннелей.
- 12.3.2. **Шаг 2. Подготовьте нору.** Поместите нору рядом с игровым полем.
- 12.3.3. **Шаг 3. Поверхность.** Поместите 2 воинов и 1 тоннель на угловую поляну, которую никакой другой игрок ещё не выбрал себе в качестве начальной. Если возможно, она должна быть противоположна по диагонали начальной поляне другого игрока. Это ваша начальная поляна. Затем поместите 2 воинов на каждую соседнюю поляну, кроме норы. (*Этот шаг обновлён по сравнению с прошлыми изданиями ради большей гибкости.*)
- 12.3.4. **Шаг 4. Заполните шкалы зданий.** Разместите 3 крепости и 3 рынки на их шкалах.
- 12.3.5. **Шаг 5. Возьмите политиков.** Поместите 9 карт политиков лицевой стороной вверх в ячейку нелояльных политиков на своём планшете.
- 12.3.6. **Шаг 6. Заполните ячейки корон.** Поместите 9 корон в ячейки с символами победных очков.

### 12.4. УТРО

Поместите в нору 1 воина плюс по 1 воину за каждый видимый символ воина на шкале крепостей.

### 12.5. ДЕНЬ

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 12.5.1. **Ассамблея.** Вы можете выполнить до 2 следующих действий в любом порядке и сочетании:
1. **Строительство.** Откройте 1 карту, чтобы поместить 1 крепость или рынок на совпадающую поляну, которой вы правите.
  2. **Вербовка.** Поместите 1 воина в нору.
  3. **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
  4. **Сражение.** Начните сражение.
  5. **Подкоп.** Потратьте 1 карту, чтобы поместить 1 жетон тоннеля на совпадающую поляну без жетона тоннеля. Затем переместите до 4 воинов из норы на эту поляну. (*Если все 3 тоннеля уже на игровом поле, вы можете сначала убрать с него 1 тоннель.*)

12.5.2. **Парламент.** Вы можете 1 раз выполнить действие каждого лояльного политика в любом порядке.

- i. **Глава кротсоюза.** Откройте 1 любую карту, чтобы поместить 1 крепость или рынок на любую поляну (*совпадающую или нет*), которой вы правите.
- ii. **Капитан.** Начните сражение.
- iii. **Шериф.** Выполните 1 перемещение.
- iv. **Генерал.** Выполните до 2 перемещений или начните до 2 сражений.
- v. **Банкир.** Потратьте 1 или несколько карт одной масти, чтобы получить столько же победных очков.
- vi. **Мэр.** Выполните действие 1 любого лояльного аристократа или эсквайра.
- vii. **Герцогиня Глинская.** Если все 3 тоннеля на игровом поле, получите 2 победных очка.
- viii. **Барон Грязецкий.** Получите 1 победное очко за каждый рынок на игровом поле.
- ix. **Граф Каменский.** Получите 1 победное очко за каждую крепость на игровом поле.

12.5.3. **Лояльность.** Вы можете добиться лояльности 1 политика следующим образом:

- i. **Шаг 1. Выберите политика.** Выберите карту политика из стопки нелояльных политиков. На вашем планшете должна быть корона в ячейке ранга этого политика (*эсквайра, аристократа или знати*).
- ii. **Шаг 2. Откройте карты.** Откройте количество карт, указанное на планшете под рангом выбранного политика. За каждую карту, которую вы хотите открыть, у вас должен быть хотя бы 1 компонент Герцогства на совпадающей поляне. Каждая поляна с компонентами вашей фракции позволяет открыть только 1 совпадающую карту.
- iii. **Шаг 3. Добейтесь лояльности политика и получите очки.** Положите выбранную карту политика над своим планшетом. Возьмите корону из ячейки ранга этого политика и положите на его карту. Получите победные очки, указанные на освободившейся ячейке.



## 12.6. ВЕЧЕР

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 12.6.1. **Сброс и возврат открытых карт.** Из открытых в этот ход карт сбросьте все птички, а остальные верните в руку.
- 12.6.2. **Ремесло.** Можете активировать крепости и рынки, чтобы смастерить карты из руки. (*Для ремесла крепости и рынки равнозначны.*)
- 12.6.3. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора. Затем, если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.

## 13. Вороний сговор

### 13.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Вороний сговор стремится подчинить лесных жителей, плетя преступные интриги и получая победные очки каждый раз, когда переворачивает жетон интриги. Чем больше жетонов интриг на игровом поле лежит лицевой стороной вверх, тем больше победных очков получает Сговор, переворачивая новый. Однако важно не ошибиться: если планы будут слишком очевидны, Сговор с лёгкостью разоблачат. Чтобы избежать этого, Сговор следует осторожнее вербовать воинов и блефовать!

### 13.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 13.2.1. **Ремесло.** Сговор мастерит утром, активируя жетоны интриг (*лежащие любой стороной вверх*).
- 13.2.2. **Жетоны интриг.** У Сговора 8 жетонов интриг, по 2 каждого вида.
  - i. **Положение жетонов.** Пока жетоны интриг находятся в запасе Сговора, они лежат лицевой стороной вниз (*пером вверх*). На игровом поле они могут лежать лицевой стороной (*одним из символов интриг*) вверх или вниз. Сговор может просматривать любые жетоны интриг в любой момент.
  - ii. **Ограничения размещения.** На каждой поляне может быть только 1 жетон интриги.
- 13.2.3. **Проворство.** Сговор может перемещаться без учёта того, кто правит полянами (4.2.1).
- 13.2.4. **Разоблачение.** В любой момент своего хода до добора карт в фазе вечера противник хотя бы с 1 компонентом своей фракции на поляне с жетоном интриги, лежащим лицевой стороной вниз, может показать Сговору совпадающую карту, чтобы попробовать угадать этот жетон. Если противник ошибается, Сговор говорит «нет» и забирает показанную карту. Если противник угадывает, он убирает жетон интриги (*при этом, как обычно, получает 1 победное очко*), игнорируя его эффект.
- 13.2.5. **Тайные агенты.** Защищаясь на поляне с жетоном интриги, лежащим лицевой стороной вниз (*даже беззащитным*), Сговор наносит 1 дополнительный урон.

### 13.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 13.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов и интриги.** Сформируйте запас из 15 воинов и 8 жетонов интриг (лицевой стороной вниз).
- 13.3.2. **Шаг 2. Рассредоточьтесь.** Поместите по 1 воину на любую поляну каждой масти (всего 3 воинов).

### 13.4. УТРО

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 13.4.1. **Ремесло.** Можете активировать жетоны интриг (лежащие любой стороной вверх), чтобы смастерить карты из руки.
- 13.4.2. **Переверните интриги.** Переверните сколько угодно жетонов интриг (по одному за раз), лежащих лицевой стороной вниз на полянах с воинами Сговора. Каждый раз, перевернув жетон, получите столько победных очков, сколько интриг лежит лицевой стороной вверх на игровом поле (включая только что перевёрнутую). Примените эффект только что перевёрнутой интриги, если это бомба или поборы.
- 13.4.3. **Вербовка.** Раз в ход вы можете потратить 1 любую карту, чтобы поместить по 1 воину на все совпадающие поляны. (Потратив птичью карту, выберите только 1 масть полян для размещения воинов.)

### 13.5. ДЕНЬ

Вы можете выполнить до 3 следующих действий в любом порядке и сочетании:

- 13.5.1. **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
- 13.5.2. **Интрига.** Уберите с поляны 1 воина Сговора плюс по 1 воину Сговора за каждый жетон интриги, уже помещённый в этот ход, чтобы поместить на эту поляну 1 жетон интриги лицевой стороной вниз.
- 13.5.3. **Сражение.** Начните сражение.
- 13.5.4. **Махинация.** Поменяйте местами 2 жетона интриг на игровом поле. Они должны лежать либо оба лицевой стороной вверх, либо оба лицевой стороной вниз.

### 13.6. ВЕЧЕР

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 13.6.1. **Напор.** Вы можете не брать карты в этой фазе вечера, чтобы выполнить 1 действие фазы дня.
- 13.6.2. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый жетон поборов, лежащий лицевой стороной вверх на игровом поле. Затем, если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.

### 13.7. ЖЕТОНЫ ИНТРИГ

- 13.7.1. **Бомба.** Переворачивая жетон бомбы, убирайте все компоненты противников с его поляны. Затем уберите этот жетон бомбы.
- 13.7.2. **Капкан.** Пока жетон капкана лежит лицевой стороной вверх, компоненты противников нельзя помещать на его поляну и перемещать их с неё.
- 13.7.3. **Поборы.** Переворачивая жетон поборов, забирайте 1 случайную карту из руки каждого противника, компоненты фракции которого есть на этой поля-

не. Пока жетон поборов лежит лицевой стороной вверх, вы берёте на 1 карту больше в фазе вечера.

- 13.7.4. **Набег.** Когда жетон набега (лежащий любой стороной вверх) убирают с поля, поместите 1 воина на каждую поляну, соседнюю с той, с которой убрали жетон. (Игнорируйте этот эффект, если набег убирают разоблачением.)






Два следующих раздела относятся к двум фракциям из дополнения «Мародёры».

## 14. Предводитель полчищ

### 14.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Предводитель полчищ не терпит глупости и инакомыслия. Каждый вечер Полчища получают победные очки за ПРИТЕСНЕНИЕ недругов: чем больше полян, на которых есть воины Полчищ и нет компонентов противников — ни воинов, ни зданий, ни жетонов, ни фишки Бродяги, — тем больше очков Полчища получают. Чтобы преумножить своё влияние и вербовать больше воинов, они должны добывать предметы и прятать в свой ТАЙНИК. Во главе Полчищ стоит ПРЕДВОДИТЕЛЬ — воин-пройдоха, переменчивое СОСТОЯНИЕ которого определяет способности фракции каждый ход. Предводитель одержим накопительством, поэтому чем больше предметов в тайнике, тем меньше вариантов его состояний. Объявив себя истинным голосом леса, Полчища могут провоцировать бунты — подбивать лесных жителей разрушать здания и жетоны противников и добывать предметы из руин.

### 14.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 14.2.1. **Ремесло.** Полчища мастерят днём, активируя форты.
- 14.2.2. **Предводитель.** Предводитель — это особый воин, которого нельзя убрать с поля вне сражения, в том числе эффектами жетонов, свойствами карт, способностями и действиями других фракций (например, восстанием Союза). Предводителя нельзя перемещать вне хода Полчищ и помещать на поле никак иначе, кроме как во время подготовки (14.3.1) или действием «Назначение предводителя» (14.4.3).
- 14.2.3. **Равнодушие к труду.** Смастерив предмет, Полчища могут или оставить его себе (поместить в тайник), или убрать из игры до конца партии, чтобы получить указанные победные очки. Оставляя предмет себе, они не получают указанные очки. (Полчища могут получать дополнительные очки, применяя свойства таких карт, как «Умелые скульпторы» и «Легендарная наковальня».)
- 14.2.4. **Тайник.** Вместо области «Предметы» на планшете Полчищ есть область «Тайник», состоящая из 2 шкал: команд и отваги. На шкале команд хранятся  и , а на шкале отваги — ,  и .
1. **Получение предметов.** Получая предмет, Полчища помещают его в крайнюю левую свободную ячейку шкалы команд или шкалы отваги — в зависимости от типа предмета. Если на



нужной шкале нет свободных ячеек, Полчища получают 1 победное очко и должны убрать из игры до конца партии либо полученный предмет, либо любой предмет с этой шкалы, освобождая место.

II. **Команды и отвага.** Количество предметов на шкалах команд и отваги влияет на значение команд и отваги Полчищ. Значение команд или отваги равно 1, если у Полчищ на соответствующей шкале нет предметов, равно 2, если есть один или два предмета, равно 3, если три предмета, и равно 4, если четыре предмета. Новое значение команд и отваги применяется немедленно.

- 14.2.5. **Грабители.** Нападая, в начале сражения Полчища могут заявить, что хотят ограбить защищающегося, если в его области «Предметы» есть хотя бы 1 предмет (*нельзя ограбить Бродягу, поскольку у него нет такой области*). Если Полчища заявили об этом, они не наносят урон от кубика, а защищающийся наносит урон по обычным правилам (*Полчища могут наносить дополнительный урон, например если состояние их предводителя — «Разъярённый»*). Если в конце сражения Полчища правят поляной сражения, они забирают 1 любой предмет из области «Предметы» защищающегося.

### 14.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 14.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов, форты и бунты.** Сформируйте запас из 20 воинов, 6 фортов и 5 жетонов бунтов, а также возьмите кубик бунта.
- 14.3.2. **Шаг 2. Гарнизон.** Поместите предводителя, 4 воинов и 1 форт на угловую поляну, которую никакой другой игрок ещё не выбрал себе в качестве начальной. Если возможно, она должна быть противоположна по диагонали начальной поляне другого игрока. Это ваша начальная поляна.
- 14.3.3. **Шаг 3. Поместите предметы под руины.** Положите 4 предмета с буквой «Р» в случайном порядке под руины, если это ещё не сделал другой игрок.
- 14.3.4. **Шаг 4. Выберите состояние «Неуступчивый».** Поместите карту состояния «Неуступчивый» в ячейку «Карта состояния» на своём планшете. Положите остальные карты состояний рядом с планшетом лицевой стороной вверх.

### 14.4. УТРО

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

- 14.4.1. **Погром.** С каждой поляны с жетоном бунта уберите все здания и жетоны (но не воинов) противников и возьмите 1 предмет из-под руины (если есть). Если это был последний предмет под этой руиной, уберите её с поля. Разыграв эффекты всех жетонов бунтов, бросьте кубик бунта 1 раз и поместите 1 жетон бунта на совпадающую поляну без жетона бунта, но соседнюю с поляной, где есть такой жетон. (*Если все жетоны бунтов уже на поле или подходящих полян нет, не помещайте жетон бунта.*)
- 14.4.2. **Вербовка.** Поместите на поляну с предводителем столько воинов, сколько составляет ваше значение

отваги. Затем поместите воинов на поляны с фортами, по 1 воину за каждый форт.

- 14.4.3. **Назначение предводителя.** Если на поле нет предводителя, замените на поле любого воина Полчищ на предводителя. Если это невозможно, поместите предводителя на любую поляну.
- 14.4.4. **Смена состояния.** Замените карту состояния в соответствующей ячейке на другую карту, в левом верхнем углу которой не изображён предмет в тайнике. Если состояние предводителя — «Расточительный», а в тайнике есть все типы предметов, то состояние не меняется.

### 14.5. ДЕНЬ

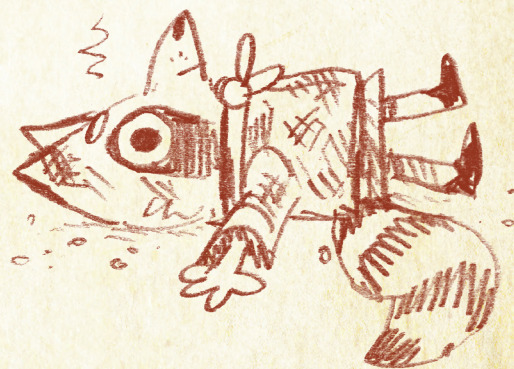
Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 14.5.1. **Ремесло.** Можете активировать форты, чтобы смастерить карты из руки.
- 14.5.2. **Командование полчищами.** Можете в любом порядке и сочетании выполнить столько нижеперечисленных действий, сколько составляет ваше значение команд, или меньше.
1. **Перемещение.** Выполните 1 перемещение.
  - II. **Сражение.** Начните сражение.
  - III. **Строительство.** Потратьте 1 карту, чтобы поместить 1 форт на совпадающую поляну, которой вы правите.
- 14.5.3. **Наступление предводителем.** Можете наступать предводителем столько раз, сколько составляет ваше значение отваги, или меньше. За каждое наступление можете переместить предводителя вместе с любым числом воинов Полчищ с его поляны, затем можете начать сражение на поляне с предводителем.

### 14.6. ВЕЧЕР

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 14.6.1. **Провокация.** Потратьте сколько угодно карт из руки, чтобы за каждую из них поместить 1 жетон бунта на совпадающую поляну без жетона бунта, но хотя бы с 1 воином Полчищ (*даже если это предводитель*). На каждой поляне может быть только 1 жетон бунта. Если все жетоны бунтов уже на поле, нельзя выполнить это действие.
- 14.6.2. **Притеснение полян.** Вы получаете победные очки за поляны, которыми вы правите, где есть хотя бы 1 компонент Полчищ (даже только жетон бунта) и нет компонентов противников. За 1 или 2 такие поляны получите 1 очко, за 3 или 4 поля-



ны — 2 очка, за 5 полян — 3 очка, за 6 или более полян — 4 очка.

- 14.6.3. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту. Затем, если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.

## 14.7. Состояния

- 14.7.1. **Напористый** (♣). Сражаясь на поляне с предводителем, перед броском кубиков можете убрать сколько угодно жетонов бунтов с этой поляны и любых соседних с ней, чтобы поместить на поляну сражения столько же воинов Полчищ.
- 14.7.2. **Горделивый** (♠). В свой ход сначала проведите этап «Наступление предводителем» (14.5.3) и только затем «Командование полчищами» (14.5.2). *(Эти 2 этапа меняются местами.)*
- 14.7.3. **Торжествующий** (♠). Если, выполняя действие «Провокация» (14.6.1), вы помещаете жетон бунта на поляну с предводителем, можете до 4 раз бросить кубик бунта, чтобы поместить жетон бунта на совпадающую поляну без жетона бунта, но соседнюю с поляной, где есть такой жетон *(по правилам действия «Погром», 14.4.1).*
- 14.7.4. **Расточительный (без указания предмета).** В конце своей фазы утра вы можете убрать из игры до конца партии сколько угодно предметов из своего тайника, чтобы за каждый убранный предмет поместить 2 воинов на поляну с предводителем. Передвиньте предметы в тайнике влево, заполняя освободившиеся ячейки.
- 14.7.5. **Беспощадный** (♠). Каждый раз, наступая предводителем, если вы выполнили оба действия (переместились и начали сражение), можете снова 1 раз или переместить предводителя с воинами Полчищ, или начать сражение на поляне с ним.
- 14.7.6. **Хулиганистый** (♣). Вечером во время добора и сброса карт (14.6.3) возьмите на 1 карту больше. Если на поляне с предводителем есть хотя бы 3 компонента противников (одного или разных) вместо этого возьмите на 2 карты больше.
- 14.7.7. **Неуступчивый** (♣). Сражаясь на поляне с предводителем, игнорируйте первый полученный вами урон. *(Этот эффект не складывается с другими эффектами, позволяющими игнорировать первый полученный урон.)*
- 14.7.8. **Разъярённый** (♣). Сражаясь на поляне с предводителем, вы наносите защищающемуся 1 дополнительный урон *(даже если грабите его).*

их на ПЕРЕВАЛОЧНЫЕ ПУНКТЫ того же типа и наконец присвоить. За каждую присвоенную реликвию они получают от 1 до 3 очков, а также по 2 очка за каждый набор из 3 реликвий разных типов — статуи, скрижалы и украшения. В ходе игры Хранители пополняют ряды СЛУГ ОРДЕНА из числа лесных жителей, что позволяет им выполнять больше действий в ход. Однако, проводя раскопки и присваивая реликвии, Хранители могут терять своих слуг, поэтому им следует тщательно планировать действия и рисковать с осторожностью.

## 15.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 15.2.1. **Реликвии.** Хранители стремятся присвоить 12 жетонов реликвий (по 4 каждого типа) — статуи, скрижалы и украшения. С одной стороны жетонов указан только их тип, а с другой ценность — 1, 2 или 3 *(в реликвиях каждого типа есть по два жетона ценностью 3 и по одному жетону ценностью 1 и 2).*
- 15.2.2. **Перевалочные пункты.** У Хранителей есть 3 жетона перевалочных пунктов. У каждого такого жетона на разных сторонах указаны разные типы реликвий.
- 15.2.3. **Ремесло.** Хранители мастерят днём, активируя перевалочные пункты *(при этом указанный на них тип реликвий неважен).*
- 15.2.4. **Набожные рыцари.** Если на поляне сражения есть хотя бы 1 реликвия и хотя бы 1 воин Хранителей, они игнорируют первый полученный ими урон. *(Если им устроили засаду, они игнорируют только 1 урон от этой засады и не игнорируют дальнейший урон.)* При перемещении каждый воин Хранителей может переносить с собой 1 реликвию.
- 15.2.5. **Трофеи.** Когда противник убирает с поляны жетон реликвии, он кладёт его ценностью вверх в любой лес и получает дополнительно 1 победное очко *(всего 2 очка).*

## 15.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 15.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 15 воинов.
- 15.3.2. **Шаг 2. Разместите первые реликвии.** Возьмите все 12 жетонов реликвий, перемешайте их *(не глядя на их ценность)* и поместите по 1 реликвии ценностью вниз в каждый лес. Оставшиеся реликвии отложите. *(Мы рекомендуем просто положить все реликвии ценностью вниз и совместно распределить их по лесам как можно быстрее. Можете использовать более кропотливый способ, обеспечивающий больше случайности: Хранители перемешивают реликвии и складывают их в стопку, а любой другой игрок перекладывает часть стопки под низ и затем размещает реликвии в лесах по одной снизу стопки.)*
- 15.3.3. **Шаг 3. Поместите воинов.** Поместите 4 воинов на угловую поляну, которую никакой другой игрок ещё не выбрал себе в качестве начальной. Если возможно, она должна быть противоположна по диагонали начальной поляне другого игрока. Это ваша начальная поляна. Затем поместите 4 воинов на соседнюю поляну на краю поля.

## 15. Хранители в доспехах

### 15.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Хранители в доспехах — это орден набожных рыцарей. Когда-то их изгнали из леса, но теперь они вернулись, чтобы присвоить РЕЛИКВИИ, утерянные в старых войнах. Кому эти реликвии принадлежали раньше — уже другой вопрос. Для выполнения миссии сначала Хранителям необходимо выкопать реликвии в лесах, затем перенести

- 15.3.4. **Шаг 4. Разместите оставшиеся реликвии.** По возможности равномерно распределите оставшиеся реликвии ценностью вниз в любых лесах, не соседствующих с полянами с вашими воинами.
- 15.3.5. **Шаг 5. Разместите верных слуг.** Положите по 1 карте верного слуги под свой планшет в каждый столбец слуг ордена.
- 15.3.6. **Шаг 6. Возьмите перевалочные пункты.** Разместите 3 перевалочных пункта на их шкале.

## 15.4. УТРО

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 15.4.1. **Обустройство перевалочного пункта.** Можете выбрать любые поляны и на каждой из них заменить 1 воина Хранителей на перевалочный пункт. Если на поле нет ни воинов Хранителей, ни перевалочных пунктов, вместо этого поместите 1 перевалочный пункт и 1 воина на любую поляну на краю поля. Помещая перевалочный пункт, кладите его любой стороной вверх.
- 15.4.2. **Разбор перевалочного пункта.** Можете выбрать любые поляны и на каждой из них заменить 1 перевалочный пункт на воина Хранителей.
- 15.4.3. **Вербовка.** Потратьте сколько угодно карт из руки, чтобы за каждую из них поместить 2 воинов на совпадающую поляну с перевалочным пунктом.

## 15.5. ДЕНЬ

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 15.5.1. **Ремесло.** Можете активировать перевалочные пункты (*при этом указанный на них тип реликвий неважен*), чтобы смастерить карты из руки.
- 15.5.2. **Розыгрыш карт слуг ордена.** Разыграйте карты в столбцах слуг ордена, начиная с крайнего левого столбца и продвигаясь вправо. В каждом столбце вы можете в любом порядке разыграть сколько угодно карт (*можно ни одной*). За каждую карту выполните обозначенное в её столбце действие:
1. **Перемещение.** Выполните 1 перемещение с совпадающей поляны.
  2. **Сражение, затем раскопки.** Выберите совпадающую поляну хотя бы с 1 воином Хранителей. Если на ней есть компоненты противников, вы должны начать здесь сражение. Затем, если вы правите этой поляной и на ней есть хотя бы 1 воин Хранителей, можете провести здесь раскопки (*даже если на поляне не было компонентов противников*) следующим образом:
    - А. **Шаг 1. Переместите и переверните реликвию.** Переместите на эту поляну из соседнего леса любую реликвию и переверните её ценностью вверх (*если не сделали этого ранее*).
    - Б. **Шаг 2. Проверьте условие сброса.** Подсчитайте, сколькими полянами вы правите из числа соседних с лесом, откуда вы перенесли реликвию. Если таких полян меньше, чем ценность выкопанной реликвии, вы должны

сбросить карту слуги, которую разыграли для выполнения этого действия.

3. **Перемещение или присвоение.** Выберите совпадающую поляну. Либо выполните 1 перемещение с этой поляны, либо присвойте с неё любое количество реликвий следующим образом:

- А. **Шаг 1. Возьмите реликвию.** Возьмите реликвию того же типа, что и перевалочный пункт на выбранной поляне, и поместите её в крайнюю левую свободную ячейку реликвии соответствующего типа.
- Б. **Шаг 2. Получите победные очки.** Получите победные очки, равные ценности присвоенной реликвии, и ещё 2 очка, если заполнили столбец реликвий.
- В. **Шаг 3. Проверьте условие сброса.** Подсчитайте, сколькими полянами вы правите из числа совпадающих с поляной, где вы присвоили реликвию (включая саму эту поляну). Если таких полян меньше, чем ценность присвоенной реликвии, вы должны сбросить карту слуги, которую разыграли для выполнения этого действия. В противном случае можете присвоить другую реликвию на этой поляне, начиная с шага 1, или завершить это действие (перейти к розыгрышу следующей карты слуги ордена).

## 15.6. ВЕЧЕР

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 15.6.1. **Сбор припасов.** С каждой поляны, где есть 4 или более воина Хранителей, вы должны убрать одного из них.
- 15.6.2. **Добавление слуг ордена.** Вы можете или добавить в любые столбцы слуг ордена сколько угодно карт из руки, или переложить ровно 1 карту из одного столбца в другой. У вас не может стать больше 10 карт слуг ордена. (*Вы не можете сбрасывать карты из столбцов по желанию, чтобы освободить место.*)
- 15.6.3. **Добор и сброс карт.** Возьмите 1 карту плюс по 1 карте за каждый видимый символ добора (*по количеству перевалочных пунктов на поле*). Затем, если у вас в руке оказалось более 5 карт, сбросьте карты по своему выбору, пока у вас в руке не останется 5 карт.



# ПРИЛОЖЕНИЯ

## А. Продвинутая подготовка к игре

Есть сотни способов играть в «Корни»! Символы рядом с названиями этапов подготовки подскажут вам, какие дополнения (см. Приложение Б) содержат варианты игры для каждого этапа.

### А.1. ЭТАП А1. ВЫБЕРИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Все вместе выберите игровое поле. Если решили играть не на осеннем поле, следуйте указаниям по изменениям в подготовке для выбранного поля (см. приложение В), затем перемешайте 12 маркеров масти лицевой стороной вниз и положите по 1 на каждую поляну, накрывая изображённые символы мастей (если есть). Подготовьте руины (5.1.4), запас предметов (5.1.5) и кубики (5.1.6) как обычно.

### А.2. ЭТАП А2. ВЫБЕРИТЕ КОЛОДУ

Все вместе решите, хотите ли вы играть с колодой из базовой игры или целиком заменить её на колоду из дополнения «Изгнанники и партизаны».

### А.3. ЭТАП А3. ВЫБЕРИТЕ БОТОВ

Все вместе решите, хотите ли вы добавить в партию ботов, как описано в «Законах механики».

### А.4. ЭТАП А4. РАСПОЛОЖИТЕСЬ ВОКРУГ СТОЛА

Случайным образом выберите первого игрока и расположитесь вокруг стола.

### А.5. ЭТАП А5. ПОДГОТОВЬТЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Все вместе решите, хотите ли вы добавить в партию достопримечательности (см. приложение Е). Если да, то можете не помещать плот и башню по правилам из приложения В.

**А.5.1. Шаг 1. Выберите достопримечательности.** Все вместе решите, хотите ли вы играть с 1 или с 2 до-

стопримечательностями. Уберите в коробку любые карты достопримечательностей, которые вы бы не хотели добавлять в партию.

**А.5.2. Шаг 2. Выложите достопримечательности.** Перемешайте оставшиеся карты достопримечательностей и выложите рядом с полем 1 или 2 карты (в зависимости от принятого решения) стороной с текстом «Подготовка к игре» вверх. Положите рядом достопримечательности, изображённые на выложенных картах.

**А.5.3. Шаг 3. Подготовьте достопримечательности.** Последний по очередности хода игрок выбирает достопримечательность (если их 2) и подготавливает её к игре так, как указано на её карте. Если вы решили играть с 2 достопримечательностями, предпоследний по очередности хода игрок подготавливает оставшуюся достопримечательность к игре так, как указано на её карте.

### А.6. ЭТАП А6. ПОДГОТОВЬТЕ РЕКРУТОВ

Все вместе решите, хотите ли вы добавить в игру ровно 3 типа рекрутов (см. приложение Д). Для этого выполните следующее:

**А.6.1. Шаг 1. Выложите карты рекрутов.** Перемешайте все карты рекрутов, выложите рядом с полем 3 случайные карты усиленной стороной вверх (без буквы «О» в углу карты) и положите возле них все относящиеся к ним компоненты. Оставшиеся карты уберите в коробку.

**А.6.2. Шаг 2. Ослабьте рекрутов.** В зависимости от числа игроков переверните случайные карты рекрутов ослабленной стороной вверх (с буквой «О» в углу карты): при игре вдвоём — ни одной, при игре втроём — 1 карту, при игре четвером — 2 карты, при игре большим составом — все 3 карты.

**А.6.3. Шаг 3. Подготовьте рекрутов.** Начиная с последнего по очередности хода игрока и далее против часовой стрелки, участники подготавливают по 1 рекруту так, как указано на соответствующих картах. (Если на карте рекрутов нет указаний по подготовке, то игрок пропускает свою очередность.)

**А.6.4. Шаг 4. Поместите компоненты.** Поместите 3 маркера рекрутов, отмеченные числами «4», «8» и «12», на деления шкалы победных очков с такими же числами. Поместите рядом с игровым полем 12 маркеров управления и кубик управления.

**А.6.5. Шаг 5. Уберите в коробку связанные фракции.** В одной партии не может участвовать и фракция, и связанный с ней тип рекрутов (см. на картах рекрутов символ фракции слева от названия). Уберите планшеты и все компоненты связанных фракций в коробку.

### А.7. ЭТАП А7. ВОЗЬМИТЕ ПО 5 КАРТ

При игре вдвоём уберите из колоды все 4 карты превосходства. Перемешайте колоду и раздайте каждому участнику по 5 карт в руку. (Не по 3 карты, как при обычной подготовке! На этапе 10 вы выберете, какие 3 из них оставите себе.)



## А.8. ЭТАП А8. ПОДГОТОВЬТЕ ФРАКЦИИ

Все вместе решите, хотите ли вы выбрать и подготовить фракции таким образом, как при обычной подготовке (5.1.1, 5.1.7), или же с помощью колоды продвинутой подготовки фракций из дополнения «Мародёры», как описано ниже.

### А.8.1. Шаг 1. Выложите карты подготовки фракций.

Уберите из колоды продвинутой подготовки карты фракций, компоненты которых вы убрали при подготовке рекрутов. Перемешайте отдельно карты подготовки воинствующих фракций (*с красным заголовком и с символом меча*) и выложите одну из них, начиная ряд. Затем перемешайте оставшиеся карты вместе с картами подготовки повстанческих фракций (*с серым заголовком и без символа меча*) и добавьте карты в ряд по числу игроков. (Всего в ряду будет на 1 карту больше, чем игроков.)

I. **Игра вдвоём.** При игре вдвоём, прежде чем выкладывать ряд, уберите из колоды продвинутой подготовки все карты повстанческих фракций. (Если вы добавили в партию рекрутов и вам хочется поэкспериментировать, можете пренебречь этим правилом.)

II. **Заблокируйте повстанческую фракцию.** Если последняя в ряду карта — повстанческая фракция, поверните карту горизонтально — она заблокирована. Эту фракцию нельзя выбрать, пока кто-либо не выберет любую воинствующую фракцию.

III. **Бродяга.** Если вы выложили в ряд карту Бродяги, положите рядом с ней лицевой стороной вверх 1 случайную карту персонажа Бродяги. Игрок, выбравший этого Бродягу, должен использовать соответствующую карту персонажа.

А.8.2. **Шаг 2. Выберите фракции.** Начиная с последнего по очерёдности хода игрока и далее против часовой стрелки, каждый участник выбирает из ряда карту фракции и немедленно подготавливает её к игре (*до того, как следующий участник выберет фракцию*).

I. **Жилища.** При подготовке большинства фракций игрокам требуется выбрать 1 или несколько жилищ (начальных полян своей фракции). В качестве жилища нельзя выбрать поляну, которую уже выбрал противник, и поляну, где невозможно разместить все необходимые компоненты.

II. **Соседство жилищ.** В подготовке некоторых фракций указано выбрать жилище, не соседствующее с жилищами противников. Также иногда требуется, чтобы между вашим жилищем и жилищами противников было 2 или более полей. Если вы не можете выбрать жилище так, чтобы между ним и жилищами противников было хотя бы 2 поляны, выберите жилище, которое не соседствует с жилищами противников. Если и это невозможно, выберите жилище, соседствующее с жилищами противников. (Иными словами, всегда старайтесь выбрать жилище как можно дальше от жилищ противников.)

## А.9. ЭТАП А9. РАЗМЕСТИТЕ МАРКЕРЫ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игроки помещают свои маркеры победных очков на деление «0» соответствующей шкалы.

## А.10. ЭТАП А10. ВЫБЕРИТЕ 3 НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок выбирает, какие 3 карты из 5 оставит в руке. Верните все невыбранные карты в общую колоду и перемешайте её.

## Б. Состав базовой игры и дополнений

### Б.1. БАЗОВАЯ ИГРА «КОРНИ»

Б.1.1. **Брошюры.** Памятка быстрого старта, правила игры, «Законы леса».

Б.1.2. **Картонные компоненты.** 28 зданий (7 гнёзд, 6 лесопилок, 6 казарм, 6 мастерских, 3 базы повстанцев), 19 жетонов (10 поддержки, 8 дерева, 1 цитадели), 12 маркеров масти (4 заячьих, 4 лисьих, 4 мышинных), 4 руины, 4 маркера победных очков, 3 маркера отношений, 23 предмета (4 сапога, 4 меча, 4 мешка, 3 молота, 3 чайника, 2 стопки монет, 2 арбалета, 1 факел).

Б.1.3. **Деревянные компоненты.** 55 воинов (25 воинов Маркисы, 20 воинов Династии, 10 воинов Союза), 1 фишка Бродяги.

Б.1.4. **Карты.** 54 карты общей колоды, 16 памяток по фракциям, 4 лидера Династии, 2 преданных министра, 3 персонажа-Бродяги, 15 заданий, 4 памятки быстрого старта.

Б.1.5. **Прочие компоненты.** Игровое поле (*с осенней и зимней сторонами*), 2 кубика, 4 планшета фракций (Маркисы, Династии, Союза и Бродяги).

### Б.2. ДОПОЛНЕНИЕ «РЕЧНОЕ БРАТСТВО»

Б.2.1. **Брошюры.** Правила игры.

Б.2.2. **Картонные компоненты.** 15 зданий (15 садов), 9 жетонов (9 торговых постов), 3 маркера победных очков, 1 маркер изгоев, 9 маркеров отношений, 11 предметов (3 сапога, 3 меча, 1 мешок, 1 молот, 1 факел, 1 стопка монет, 1 арбалет) и 17 дополнительных жетонов с буквами для будущих сценариев.

Б.2.3. **Деревянные компоненты.** 40 воинов (25 воинов Культа, 15 воинов Речного братства), 1 фишка Бродяги.

Б.2.4. **Карты.** 4 шпиона, 2 памятки по фракциям, 3 персонажа-Бродяги.

Б.2.5. **Прочие компоненты.** 4 планшета фракций (второго Бродяги, Механической Маркисы, Речного братства и Культа), 3 маркера услуг, подставка для карт.

### Б.3. ДОПОЛНЕНИЕ «ПОДЗЕМНЫЙ МИР»

Б.3.1. **Брошюры.** Правила игры, «Законы леса».

Б.3.2. **Картонные компоненты.** 6 зданий (3 рынка, 3 крепости), 19 жетонов (8 интриг, 8 запасных интриг, 3 тоннеля), нора, 4 маркера отношений, 2 маркера победных очков, 6 маркеров засыпанных троп.

- Б.3.3. **Деревянные компоненты.** 35 воинов (20 воинов Герцогства, 15 воинов Сговора), плот, башня, 9 корон.
- Б.3.4. **Карты.** 9 политиков, 2 памятки по фракциям.
- Б.3.5. **Прочие компоненты.** Игровое поле (с озёрной и горной сторонами), 2 кубика, 2 планшета фракций (Герцогства и Сговора).

#### Б.4. ДОПОЛНЕНИЕ «МАРОДЁРЫ»

- Б.4.1. **Брошюры.** Правила игры, «Законы леса».
- Б.4.2. **Картонные компоненты.** 9 зданий (3 перевалочных пункта, 6 фортов), 17 жетонов (12 реликвий, 5 бунтов), 4 маркера отношений, 2 маркера победных очков, 12 маркеров управления, 3 предмета (дубинки), 3 маркера рекрутов, 9 дополнительных маркеров победных очков.
- Б.4.3. **Деревянные компоненты.** 57 воинов (20 воинов Полчищ, 1 предводитель, 15 воинов Хранителей, 12 воинов Патруля, 5 воинов Поколения, 4 воина Революции), 1 фишка Изгнанника.
- Б.4.4. **Карты.** 8 состояний, 3 верных слуги, 11 карт продвинутой подготовки фракций, 4 карты рекрутов, 2 памятки по фракциям, памятка по продвинутой подготовке.
- Б.4.5. **Прочие компоненты.** 2 планшета фракций (Полчищ и Хранителей), 3 кубика (бунта, революции, управления).

#### Б.5. ДОПОЛНЕНИЕ «МЕХАНИЗМЫ»

- Б.5.1. **Брошюры.** «Законы механики».
- Б.5.2. **Картонные компоненты.** 12 маркеров приоритета.
- Б.5.3. **Карты.** 12 карт сложности, 16 черт, 3 персонажа-Ботяги.
- Б.5.4. **Прочие компоненты.** 4 планшета фракций (Механической Маркисы 2.0, Крылатых киборгов, Синтетического союза и Ботяги).

#### Б.6. ДОПОЛНЕНИЕ «МЕХАНИЗМЫ 2»

- Б.6.1. **Брошюры.** «Законы механики».
- Б.6.2. **Картонные компоненты.** 12 маркеров приоритета.
- Б.6.3. **Карты.** 12 карт сложности, 20 черт (из них 4 карты для «Механизмов»), 3 персонажа-Ботяги, 1 карта взаимодействия ботов с интригами, 11 услуг.
- Б.6.4. **Прочие компоненты.** 4 планшета фракций (Пульта пресмыкающихся, Речных роботов, Гидробурового герцогства и Стального сговора).

#### Б.7. ДОПОЛНЕНИЕ «ИЗГНАННИКИ И ПАРТИЗАНЫ»

- Б.7.1. **Карты.** 54 карты общей колоды.

#### Б.8. НАБОР ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

- Б.8.1. **Карты.** Карта-памятка, 6 карт достопримечательностей.
- Б.8.2. **Деревянные компоненты.** 4 достопримечательности.

#### Б.9. НАБОР БРОДЯГ

- Б.9.1. **Картонные компоненты.** 3 предмета (1 стопка монет, 1 молот, 1 сапог).

- Б.9.2. **Деревянные компоненты.** 7 фишек Бродяг.
- Б.9.3. **Карты.** 3 персонажа-Бродяги.

#### Б.10. НАБОР «РЕЧНЫЕ РЕКРУТЫ»

- Б.10.1. **Брошюры.** Правила игры.
- Б.10.2. **Картонные компоненты.** 3 маркера рекрутов, 12 маркеров управления.
- Б.10.3. **Деревянные компоненты.** 4 воина Пророков, 4 воина Бандитов, 1 фишка Флотилии.
- Б.10.4. **Карты.** 3 карты рекрутов.
- Б.10.5. **Прочие компоненты.** Кубик управления.

#### Б.11. НАБОР «ПОДЗЕМНЫЕ РЕКРУТЫ»

- Б.11.1. **Брошюры.** Правила игры.
- Б.11.2. **Картонные компоненты.** 3 маркера рекрутов, 12 маркеров управления, 3 жетона подземного лаза.
- Б.11.3. **Деревянные компоненты.** 8 воинов Экспедиции, 6 воинов Лазутчиков, 1 фишка Заступника.
- Б.11.4. **Карты.** 3 карты рекрутов.
- Б.11.5. **Прочие компоненты.** Кубик управления.

#### Б.12. НАБОР «РЕКРУТЫ-МАРОДЁРЫ»

- Б.12.1. **Брошюры.** Правила игры.
- Б.12.2. **Картонные компоненты.** 3 маркера рекрутов, 12 маркеров управления, 6 хранилищ.
- Б.12.3. **Деревянные компоненты.** 6 воинов Факелоносцев, 6 воинов Стражей, 5 воинов Музыкантов.
- Б.12.4. **Карты.** 3 карты рекрутов.
- Б.12.5. **Прочие компоненты.** Кубик управления.

## В. ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

### В.1. ЗИМНЕЕ ПОЛЕ

- В.1.1. **Бурная река.** Река разделяет леса так же, как изображённые тропы.

### В.2. ОЗЁРНОЕ ПОЛЕ






- В.2.1. **Изменения в подготовке.** Поместите плот на угловую прибрежную поляну.
- В.2.2. **Озеро.** В центре игрового поля находится ОЗЕРО. Оно считается рекой, соединяющей все прибрежные поляны друг с другом. Озеро разделяет леса.
- В.2.3. **Прибрежные поляны.** Поляны, прилегающие к озеру (не отделённые от него лесом), называются ПРИБРЕЖНЫМИ.
- В.2.4. **Прибрежные леса.** Леса, прилегающие к озеру, называются ПРИБРЕЖНЫМИ. Каждый прибрежный лес соседствует с 2 прибрежными лесами, отделёнными от него 1 прибрежной поляной (помимо соседства по обычным правилам).
- В.2.5. **Плот.** Раз в ход игрок, перемещая компоненты с прибрежной поляны, на которой есть плот, может переместить их на другую прибрежную поляну вместе с плотом, считая её соседней (при этом он должен следовать обычным правилам перемещения). После перемещения игрок берёт 1 карту. С плотом нельзя сражаться и его нельзя убрать с игрового поля.

### В.3. ГОРНОЕ ПОЛЕ






- в.3.1. **Изменения в подготовке.** Возьмите 6 маркеров засыпанных троп и накройте ими 6 троп с оранжевым фоном. Поместите башню на центральную поляну с изображением 2 башен.
- в.3.2. **Засыпанные тропы.** Тропа, накрытая маркером засыпанной тропы, называется ЗАСЫПАННОЙ. Поляны, соединённые засыпанными тропами, не считаются соседними. На засыпанные тропы нельзя помещать компоненты (*например, война Бандитов из дополнения «Речные рекруты»*). Засыпанные тропы ограничивают и разделяют леса так же, как и обычные (*Бродяга может прокрасться через них*).
- в.3.3. **Рачистка тропы.** Раз в ход в своей фазе дня участник может потратить 1 любую карту, чтобы убрать маркер засыпанной тропы из игры и получить за это 1 победное очко. У него должен быть хотя бы 1 компонент его фракции на любой из двух полян, соединённых выбранной засыпанной тропой.
- в.3.4. **Застава.** Поляна с башней называется ЗАСТАВОЙ. Если игрок правит заставой в конце своей фазы вечера, он получает 1 победное очко.
- в.3.5. **Леса.** Все области, окружённые тропами и полянами, — это леса (2.4), даже если на них и не изображены деревья.

## Г. Персонажи-Бродяги






### Г.1. ВОР

- г.1.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с , ,  и .
- г.1.2. **Особое действие: кража.** Переверните 1 , чтобы забрать случайную карту из руки любого игрока на вашей поляне.





### Г.2. РЕМЕСЛЕННИК

- г.2.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с , ,  и .
- г.2.2. **Особое действие: день труда.** Переверните 1 , чтобы забрать из сброса 1 совпадающую с вашей поляной карту. (*Вы всегда можете забрать птичью карту.*)

### Г.3. СЛЕДОПЫТ






- г.3.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с , ,  и .
- г.3.2. **Особое действие: убежище.** Переверните 1 , чтобы отремонтировать 3 предмета. Затем немедленно завершите день и начните вечер.

### Г.4. СКИТАЛЕЦ








- г.4.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с ,  и .
- г.4.2. **Особое действие: подстрекательство.** Переверните 1 , чтобы начать сражение на вашей поляне. Вы выбираете нападающего (*можете выбрать себя*) и защищающегося, а также то, какие жетоны и здания они убирают при получении урона. Вы убираете компоненты за обоих игроков. (*Вы полу-*

*чаете 1 победное очко за каждое убранное в этом сражении здание или жетон, а также за каждый убранный компонент ваших врагов.*)





### Г.5. СУДЬЯ

- г.5.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с , ,  и .
- г.5.2. **Особое действие: защита.** Непосредственно перед броском кубиков в сражении защищающийся может нанять судью, если тот находится на поляне сражения. Судья получает 1 победное очко, а защищающийся увеличивает свой максимальный урон от кубика (4.3.2.1) в этом сражении на число целых  судьи. Судью нельзя нанять в сражении, в котором участвует он сам.






### Г.6. ПОДЖИГАТЕЛЬ

- г.6.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с , ,  и .
- г.6.2. **Особое действие: выжженная земля.** Переверните 1  и поместите его на свою поляну. Уберите с неё все компоненты противников. До конца партии на поляну с  нельзя помещать или перемещать компоненты. (*Ваша фишка остаётся на этой поляне, однако, покинув её, вы больше не сможете вернуться сюда. Нельзя убрать  с помощью «Лисьей услуги» и подобных карт, так как предмет — это не компонент противника.*)







### Г.7. АВАНТЮРИСТ

- г.7.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с , ,  и .
- г.7.2. **Особое действие: находчивость.** Раз в ход, выполняя задание, можете считать один предмет, лежащий лицевой стороной вверх, любым другим предметом. Перевернув его для выполнения задания, также повредите его.

### Г.8. РОНИН

- г.8.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с , ,  и .
- г.8.2. **Особое действие: быстрый удар.** В сражении можете перевернуть 1  (*после броска кубиков*), чтобы нанести 1 дополнительный урон.

### Г.9. НАЛЁТЧИЦА

- г.9.1. **Начальные предметы.** Начинает игру с , ,  и .
- г.9.2. **Особое действие: бесшумность.** Переверните 1 , чтобы переместить свою фишку Бродяги (*не другие компоненты*) на любую поляну (*в том числе вражескую и не соседнюю*), не переворачивая .

## Д. Рекруты

### Д.1. ПОЛУЧЕНИЕ И РОСПУСК РЕКРУТОВ

- д.1.1. **Получение рекрутов из запаса.** Когда маркер победных очков игрока достигает деления с маркером рекрутов, этот игрок немедленно забирает

маркер и помещает его ниже раздела «Вечер» своего планшета фракции (в качестве напоминания). В конце своего хода он забирает из запаса любую карту рекрутов, бросает кубик управления (Д.1.2) и переворачивает этот маркер рекрутов.

д.1.2. **Бросок кубика управления.** Когда игрок забирает карту рекрутов, он бросает кубик управления и помещает на эту карту столько маркеров управления, сколько ему выпало символов. Если у этого игрока больше всего победных очков или ничья за наибольшее число, он учитывает только золотые символы на кубике, в противном случае (а также если у него активирована карта превосходства) — все символы.

д.1.3. **Получение рекрутов у другого игрока.** Каждый игрок в конце своего хода должен убрать в запас по 1 маркеру управления с каждой карты рекрутов под своим управлением, кроме той, которую он забрал из запаса в этот ход. Убрав последний маркер управления с карты рекрутов, игрок должен немедленно отдать её и соответствующий маркер другому участнику на свой выбор (даже тому, у кого больше всего победных очков). Этот игрок в качестве напоминания помещает маркер рекрутов ниже раздела «Вечер» своего планшета и немедленно бросает кубик управления (Д.1.2).

## Д.2. СПОСОБНОСТИ И ДЕЙСТВИЯ РЕКРУТОВ

На картах рекрутов перечислены их уникальные действия и/или способности, обозначенные специальными символами. Действия и способности, начинающиеся со

слов «Управляющий игрок», получает тот, кто управляет этими рекрутами.

д.2.1. **Действие при получении рекрутов** (♣). Управляющий игрок должен выполнить такое действие, когда получает управление над рекрутами (то есть когда забирает их карту).

д.2.2. **Способность** (♣). Такие способности действуют всегда. У некоторых рекрутов описаны условия, когда именно срабатывает их способность.

д.2.3. **Действие в начале утра** (☀). В начале своего утра управляющий игрок может или должен выполнить такое действие (в зависимости от его указаний).

д.2.4. **Действие «раз в день»** (☀). Управляющий игрок может выполнить такое действие один раз в течение своего дня.

## Д.3. ПРАВИЛА РЕКРУТОВ

д.3.1. **Правление.** Игрок, управляющий рекрутами, считает их компоненты своими только при определении правителя поляны. (Игрок может править поляной, даже если у него на ней будут только компоненты рекрутов под его управлением.) Рекруты, которыми никто не управляет, сами правят полянами по обычным правилам (2.5).

д.3.2. **Противники.** Рекруты — противники для всех, кроме управляющего ими игрока и того, кто с ним в коалиции. Для рекрутов, чьи карты в запасе, все игроки — противники.

д.3.3. **Отдельные компоненты.** Компоненты рекрутов не считаются компонентами фракции управляющего игрока. (Герцогство не может учитывать





рекрутов, добываясь лояльности политиков, Хранители не могут убирать их, чтобы обустроить перевалочный пункт, и т. д.)

- д.3.4. **Отдельные действия.** Действия «перемещение» и «сражение», указанные на картах рекрутов, нельзя выполнять своими компонентами фракции (даже частично), и наоборот. Рекруты могут выполнять только те действия, которые указаны на их карте. (Например, нельзя переместить рекрутов действием перемещения своей фракции, свойством карты «Ложные приказы» или способностью Бродяги перемещаться с союзником.)
- д.3.5. **Отдельные свойства и способности.** Рекруты не могут применять ни способности фракции управляющего игрока, ни длительные свойства его смастерённых карт, ни его карты засады. (Например, карта «Строители лодок», позволяющая игроку считать участки реки тропами, не даёт ему возможность перемещать рекрутов по реке или помещать на участки реки воинов Бандитов. В сражении с участием рекрутов управляющий ими игрок не может разыграть карту засады.)
- д.3.6. **Получение очков.** Вы не получаете победные очки, когда рекруты под вашим управлением убирают компоненты противников (обычно в сражении). Вы получаете очки по обычным правилам, когда в сражении с рекрутами убираете их здания и жетоны, даже когда защищаетесь. (Также вы получаете очки по обычным правилам, если Пророки Жаркого солнца заставили вас начать сражение.)
- д.3.7. **Неочевидные правила.** Если вы перемещаете рекрутов под своим управлением вместе с плотом, после перемещения, как обычно, возьмите 1 карту. Если вы перемещаете рекрутов на поляну с жетоном поддержки Союза или рекруты под вашим управлением убирают жетон поддержки, срабатывает эффект «Беспорядки» (поскольку всё это подпадает под формулировки «игрок убирает» и «игрок перемещает»).

## Е. Достопримечательности

### Е.1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- Е.1.1. **Сохранность.** Достопримечательности нельзя перемещать и убирать с игрового поля, а также нельзя сражаться с ними, если на их картах не сказано об этом прямо.
- Е.1.2. **Принадлежность.** Достопримечательности — не компоненты противников, они не принадлежат никакой фракции.

## Ж. Глоссарий

### Ж.1. ГЛОССАРИЙ ТЕРМИНОВ

- ж.1.1. **Возьмите карту.** Заберите верхнюю карту из общей колоды (2.1).
- ж.1.2. **Воин.** Деревянный компонент, принадлежащий какой-либо фракции либо относящийся к какому-либо типу рекрутов. (Фишка Бродяги — не воин, и её нельзя убрать с игрового поля.)

- ж.1.3. **Жетон.** Круглый картонный компонент, принадлежащий какой-либо фракции.
- ж.1.4. **Замените.** Уберите указанный компонент и положите на его место другой указанный компонент. Вы должны выполнить все части этого действия.
- ж.1.5. **Запас.** Набор компонентов, находящихся не на планшете фракции и не на игровом поле. Запас предметов, наоборот, находится на игровом поле.
- ж.1.6. **Заставьте.** См. 1.5.5.
- ж.1.7. **Здание.** Квадратный картонный компонент, принадлежащий какой-либо фракции.
- ж.1.8. **Игровая зона.** Место вокруг вашего планшета. Карты в вашей игровой зоне только тогда можно тратить, сбрасывать или использовать как-либо ещё, когда об этом сказано прямо.
- ж.1.9. **Игровое поле.** См. 2.2.
- ж.1.10. **Компонент.** Здание, жетон, воин, фишка, предмет, маркер и т. д.
- ж.1.11. **Компонент противника.** Любой компонент фракции игрока-противника или рекрута-противника, кроме компонентов, которые вы считаете своими при определении правителя поляны (например, наёмники Речного братства, рекруты под вашим управлением и т. д.). Предметы не могут быть компонентами противников.
- ж.1.12. **Компоненты фракции.** Все воины, фишки, здания и жетоны, указанные на оборотной стороне планшета фракции (1.5.2). Предметы — не компоненты фракции.
- ж.1.13. **Край игрового поля.** Замкнутая цепочка из полян и троп, определяющая границы игрового поля (на горном поле включает засыпанные тропы).
- ж.1.14. **Лес.** Зона на игровом поле, окружённая тропами и полянами.
- ж.1.15. **Нельзя.** См. 1.1.2.
- ж.1.16. **Откройте карту.** Выложите указанную карту из руки (если не сказано иное) лицевой стороной вверх в свою игровую зону.
- ж.1.17. **Покажите.** Дайте указанному игроку посмотреть этот компонент.
- ж.1.18. **Поменяйте местами.** Перенесите один компонент на место другого, и наоборот. Игнорируйте правила, запрещающие помещать или перемещать компоненты (например, эффект капкана Сговора или цитадели Маркисы).
- ж.1.19. **Поместите.** Возьмите этот компонент из указанного места и положите в другое указанное место. Если не указано, откуда следует взять компонент, берите его из запаса или из крайней левой ячейки на соответствующей шкале.
- ж.1.20. **Потратьте карту.** См. «Сбросьте карту» (Ж.1.26). (Это равнозначные термины, но «потратьте» используется, когда у игрока есть выбор.)
- ж.1.21. **Правление.** См. 2.5.
- ж.1.22. **Предмет.** Квадратный картонный компонент с изображением предмета (🗡️, 🏠, 🏰 и т. д.). Предметы не принадлежат никакой фракции.
- ж.1.23. **Противник.** Другой игрок, с которым вы не состоите в коалиции (9.2.8), а также рекрут в запасах или под управлением игрока-противника.

- Ж.1.24. **Река.** Голубая полоска, соединяющая 2 поляны.
- Ж.1.25. **Руина.** Картонный компонент, занимающий на поляне ячейку с буквой «Р» (2.2.4).
- Ж.1.26. **Сбросьте карту.** Поместите карту в сброс общей колоды (2.1). Если это карта превосходства, вместо этого выложите её рядом с игровым полем (3.3.3). 🟡
- Ж.1.27. **Способность.** Любое постоянное свойство фракции, описанное в верхней части её планшета и в разделе «Правила и способности фракции», а также любое постоянное свойство рекрута, указанное на его карте (Д.2.2).
- Ж.1.28. **Совпадающий.** Той же масти. Птичья карта считается совпадающей для поляны или карты любой масти, но не наоборот. 🟡
- Ж.1.29. **Соседство.** Поляна соседствует со всеми полянами, соединёнными с ней тропами. Лес соседствует со всеми полянами, которые с ним соприкасаются, и со всеми лесами, отделёнными от него только 1 изображённой тропой. О соседстве на озёрном поле см. В.2.4. 🟡
- Ж.1.30. **Считайте.** Указанный элемент игры приобретает свойства другого указанного элемента игры. Пока вы считаете компоненты фракции противника своими при определении правителя поляны, они перестают быть для вас компонентами противника, тем не менее эти компоненты всё ещё принадлежат фракции противника. *(Например, нанятые вами наёмники Речного братства перестают быть для вас компонентами противника, но они по-прежнему остаются компонентами Речного братства.)*
- Ж.1.31. **Тропа.** Белая полоска, соединяющая 2 поляны (на зимнем поле — чёрная полоска).
- Ж.1.32. **Уберите.** Возьмите этот компонент из указанного места и верните его в другое указанное место. Если не указано, куда следует убрать компонент, верните его в запас владельца, в крайнюю правую ячейку на соответствующей шкале или в коробку. *(Предметы всегда убирайте из игры до конца партии, если не сказано обратное.)*
- Ж.1.33. **Фишка.** Деревянная фигурка, принадлежащая какой-либо фракции либо относящаяся к какому-либо типу рекрутов.
- Ж.1.34. **Эффект.** Всё, что влияет на игру, в том числе длительные свойства, способности фракций и любые действия.
- Ж.1.35. **Ячейка здания.** Белый квадрат, изображённый на поляне (2.2.3).



# УКАЗАТЕЛЬ

- Башня (компонент), В.3.4
- Беззащитность, 4.3.3.И
- Боты, А.3
- Глоссарий, приложение Ж
- Длительные свойства, 4.1.3
  - Одинаковые карты, 4.1.4
- Договоры, 1.3
- Достопримечательности
  - Подготовка достопримечательностей, А.5
  - Правила достопримечательностей, приложение Е
- Жилища, А.8.2.1–II
- Застава, В.3.4
- Игровые поля
  - Подготовка игровых полей, А.1
  - Правила игровых полей, приложение В
- Информация скрытая и открытая, 1.2
- Карты
  - Добор и сброс, 2.1
  - Масти карт, 2.1
  - Передача другим игрокам, 1.3.2
  - Птицы — это джокеры, 2.1.1
- Карты засады, 2.1.2
  - В сражении, 4.3.1
- Карты превосходства, 2.1.3
  - Активация, 3.3.1
  - Не находится в руке, 3.3.2
  - Победа по карте превосходства, 3.3.1.1–II
  - Получение доступной карты превосходства, 3.3.4
  - Сброс или трата, 3.3.3
- Колоды, А.2
- Компоненты
  - Взаимодействие с компонентами, 1.5.4
  - Ограничения на компоненты, 1.5.1
  - Перечень компонентов, Приложение Б
  - Принадлежность компонентов, 1.5.3
- Коэффициент, 5.2
- Леса, 2.4
  - На горном поле, В.3.5
  - На озёрном поле, В.2.4
- Озеро, В.2.2
- Перемещение, 4.2
  - Вместе с плотом, В.2.5
  - Вы должны править, 4.2.1
  - Множественное, 4.2.2
- Плот (компонент), В.2.5
- Победа
  - Одновременная, 3.1
  - По карте превосходства, 3.3
  - По победным очкам, 3.1
- Победные очки
  - За ремесло, 3.2.2
  - За уничтожение зданий и жетонов, 3.2.1
- Подготовка к игре
  - Обычная, 5.1
  - Продвинутая, приложение А
- Поляны
  - Жилище, А.8.2.1–II
  - Масти полей, 2.2.2
  - На озёрном поле, В.2.3
  - Руины на полянах, 2.2.4
  - Соседство полей, 2.2.1
  - Ячейки на поляне, 2.2.3
- Последовательность применения эффектов
  - Одновременные эффекты, 1.1.3
  - Прерывания, 1.4.2
  - Фазы хода игрока, 1.4.1
- Правление, 2.5
  - При ничьей, 2.5
- Противоречия правил, 1.1
- Река, 2.3
  - На зимнем поле, В.1
  - На озёрном поле, В.2
- Рекруты
  - Подготовка рекрутов, А.6
  - Правила рекрутов, приложение Д
- Ремесло, 4.1
  - Знак вопроса на трёхцветном фоне, 4.1.1
  - Получение победных очков, 3.2.2
  - Стоимость ремесла, 4.1.1
- Сражение, 4.3
  - Беззащитность, 4.3.3.И
  - Быстрое завершение, 4.3.1.И
  - Засада, 4.3.1
- Термины, приложение Ж
- Тропы, 2.2
  - На горном поле, В.3.2–В.3.3
- Урон
  - Беззащитность, 4.3.3.И
  - Бросок кубиков, 4.3.2
  - Дополнительный урон, 4.3.3.1
  - Максимальный урон от кубика, 4.3.2.1
  - Нанесение урона, 4.3.4
  - Получение урона, 4.3.4
- Фракция
  - Выбор при продвинутой подготовке, А.8
  - Компоненты фракции, 1.5.2
  - Обычная подготовка, 5.1.1, 5.1.7

Коул посвящает эту игру своим младшим братьям и сёстрам, благодаря которым он никогда не разучится играть.

Кайл посвящает эту игру своим детям, которые всегда просили нарисовать милых зверушек.

## Создатели базовой игры и дополнения «Речное братство»

**Автор игры:** Коул Верль.

**Художник:** Кайл Феррин.

**Игра основана на идее** Патрика Ледера.

**Редактор:** Джошуа Йирсли.

**Разработчики:** Коул Верль, Патрик Ледер, Джошуа Йирсли, Ник Брахман, Клейтон Капра, Джейк Тондинг.

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

**Корректор:** Кейт Анро.

## Создатели дополнения «Подземный мир»

**Автор дополнения:** Патрик Ледер.

**Художник:** Кайл Феррин.

**Редактор:** Джошуа Йирсли.

**Разработчики:** Ник Брахман, Коул Верль, Джошуа Йирсли.

**Графический дизайн и вёрстка:** Ник Брахман, Коул Верль.

**Корректор:** Кейт Анро.

## Создатели дополнения «Мародёры»

**Авторы дополнения:** Патрик Ледер, Коул Верль, Ник Брахман и Джошуа Йирсли.

**Художник:** Кайл Феррин.

**Редактор:** Джошуа Йирсли.

**Разработчики:** Ник Брахман, Джошуа Йирсли.

**Графический дизайн и вёрстка:** Пати Хён, Ник Брахман.

**Корректоры:** Рейчел Лапидоу, Кейт Анро.

## Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games.

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

**Главный редактор:** Александр Ляпустин.

**Выпускающий редактор:** Лайла Сатирова.

**Редакторы:** Иван Реморов, Мария Аверичева, Катерина Шевчук, Александр Петрунин, Филипп Кан.

**Переводчики:** Катерина Шевчук, Мария Аверичева.

**Корректоры:** Полина Ли, Анна Полянская, Кирилл Егоров, Алина Кривошлыкова.

**Верстальщики:** Рафаэль Пилоян, Михаил Кузнецов.



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 мастей, указанных в её левом нижнем углу (*Бродяга переворачивает* ♣). Масть орудия совпадает с его поляной. Каждое орудие можно активировать только раз в ход.

Смастерив карту с МГНОВЕННЫМ СВОЙСТВОМ, примените его и сбросьте эту карту. Такие свойства позволяют взять предмет из запаса и получить победные очки. Если указанного на карте предмета нет в запасе предметов, её нельзя смастерить.

Смастерив карту с ДЛИТЕЛЬНЫМ СВОЙСТВОМ, поместите её в свою игровую зону. Теперь вы можете применять это свойство. Нельзя смастерить карту с длительным свойством, если в вашей игровой зоне уже есть карта с таким же названием.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (4.2)

Возьмите любое число своих воинов (но не менее 1) или фишку на одной поляне и передвиньте их на соседнюю поляну.

Вы должны править поляной, с которой вы уходите или на которую входите, либо обеими. Один и тот же 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.** 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.

**3-й этап. Применение способностей и свойств.** Нападающий и защищающийся могут применить любые способности и свойства, которые действуют в сражении. Большинство из них наносят **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН**, который не ограничивается числом воинов.

**Беззащитность.** Если на поляне сражения нет воинов защищающегося, нападающий нанесёт 1 дополнительный урон.

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

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

### ОБЫЧНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (5.1)

» **Шаг 1. Распределите фракции** и выберите первого игрока. Раздайте планшеты и компоненты.

» **Шаг 2. Поместите маркеры победных 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** (по желанию) и **положите 2 кубика** рядом с игровым полем.

» **Шаг 7. Подготовьте к игре каждую фракцию**, как указано на планшетах (в порядке А, Б, В и т. д.).