

ROOT

A Game of Woodland Might and Right

Az Underworld kiegészítő

Játék- szabály

Tartalomjegyzék

A Földalatti Hercegség.....	2
A Varjak Bűnbandája.....	4
A tavi és a hegyi térképek.....	6
Forgatókönyvek.....	8

A Földalatti Hercegség



A Hercegség már régóta gyanakvóan figyeli a felszínlakókat. A föld alatt található hatalmas vagyon mindaddig elégnek tűnt becsúgyuk kielégítésére, ám mostanra a készletek kezdenek kimerülni, így a Hercegség az Erdőség felé kíván továbbterjeszkedni. A siker érdekében **minisztereket** kell meggyőznöd, hogy csatlakozzanak az ügyedhez. A Hercegség vagyonának a törekvésed fedezésére való átirányítása, extra akciókat és győzelmi pontokat biztosít számodra. A minisztereket úgy tudod meggyőzni, hogy megfelelő számban olyan színű kártyákat fedsz fel, amilyen színű tisztásokon már rendelkezel saját játékelemmel, amelyek a hercegséged előőrseit jelképezik. Végezetül **piacokat** és **citadellákat** kell építened, hogy igazold hódításod sikerét, és még több támogatást szerezz az erdei szeparatisták ellen.

A Hercegség a harcosait egy speciális tisztáson toborozza, a **Vakondvárban**. Ez a tisztás nem része a térképnek, nem lehet rá építeni (nincs rajta építési hely), de szomszédosnak számít minden **alagútjelölővel** megjelölt tiszttal. Speciális felépítése miatt csak a Hercegség harcosai léphetnek be a **Vakondvárba**.

A herceg folyamatosan az erdei kampányon tartja a szemét. Minden alkalommal, amikor el kell távolítani a Hercegség egy vagy több épületét a tábláról, a velük játszó játékosnak azonnal meg kell fizetnie **kudarca árát**: el kell dobnia egy véletlenszerűen kiválasztott kártyát a kezéből, és vissza kell tennie az egyik (általán kiválasztott) legmagasabb rangú miniszterét a pártatlanok paklijába. Fontos, hogy ezen miniszter koronája végleg eltávolításra kerül a játékból!

Pirkadat

Tegyél egy saját harcost a készletedből a **Vakondvárra**, majd még további egyet-egyet a frakciótáblád citadella-sorában látható minden felfedett harcos-szimbólum után.

Nappal

Elsőként hajts végre legfeljebb 2 tetszőleges akciót az alábbiak közül, bármilyen sorrendben és kombinációban:

- » **Építés:** Fedj fel 1 kártyát a kezedből, hogy megépíthess egy citadellát vagy piacot egy olyan általad uralt tisztáson, melynek színe megegyezik a felfedett kártyáéval.
- » **Toborzás:** Tegyél egy saját harcost a készletedből a **Vakondvárra**.
- » **Mozgás:** Hajts végre egy mozgást.
- » **Csata:** Kezdeményezz egy csatát.
- » **Ásás:** Dobj el 1 kártyát a kezedből, hogy elhelyezhess egy alagútjelölőt egy vele megegyező színű olyan tisztáson, ahol még nincs alagútjelölő. Ezután átmozgathatod maximum 4 harcosodat a **Vakondvárból** erre a tisztásra. Ha már az összes alagút a táblán van, ezen akciód végrehajtása előtt levehetsz egy alagútjelölőt a tábláról, hogy ismét felrakhasd.

Ha végeztél az akcióiddal, végrehajthatod bármelyik már meggyőzött minisztered akcióját, tetszőleges sorrendben (de mindegyiket legfeljebb csak egyszer).

Példa a nappalra

*Először a Hercegség végrehajt 2 akciót.
Első akciójaként eldob 1 rókakártyát, hogy
alagutat ásson egy rókatisztásra, majd 4
harcosát odamozgathassa a
Vakondvárból.*

Második akciójaként csatázik. 0-t és 1-est dob, eltávolítva ezzel a Macska Őrgrófság egyik harcosát. A Hercegség ettől kezdve uralja ezt a tisztást.

Mivel végzett mindkét választható akciójával, használhatja a már meggyőzött miniszterei által biztosított akciókat. Csak egy minisztert győzött meg eddig, a Fővakkondot (Foremole), így felfedte egy nyúlártyát, hogy ugyanezen a rókatisztáson építsen egy piacot is.



Mindezek után meggyőzőhetsz egy pártatlan minisztert. Ehhez az adott miniszter rangjának megfelelő számú kártyát kell felfedned: a földesurakhoz (squire) 2 kártyát, a nemesekhez (noble) 3 kártyát, míg a lordokhoz 4 kártyát. Nagyon fontos, hogy csak olyan színű kártyákat fedhetsz fel, amik színe megegyezik egy-egy olyan tisztásával, ahol van bármilyen játékelemed (harcosod, jelölőd, vagy épületed), és tisztásonként csak 1-1 kártyát fedhetsz fel.

Ezután vedd ki a választott minisztered kártyáját a pártatlan miniszterek paklijából, és fedtesd képpel felfelé a frakciótáblád fölé, egy sorba, majd vedd el egy koronát a frakciótábládról, a most meggyőzött minisztered rangjának megfelelő egyik mezőről, és tedd a miniszter kártyájára. (Ha úgy egyszerűbb, akár már most végleg eltávolíthatod ezt a koronát a játékból.) Annyi győzelmi pontot kapsz, amennyit az a mező mutat, ahonnan a koronát eltávolítottad a frakciótábládról (1, 2, vagy 3 győzelmi pont).

Este

Dobj el minden madárkártyát, amit felfedtél a körödben, a többi felfedett kártyát pedig vedd vissza a kezedbe.

Ezután legyárthatsz kártyákat a citadellák és piacok aktiválásával - mindkét épületedet ugyanúgy használhatod gyártásra.

Végezetül húzz 1 kártyát, majd húzz további 1-1 kártyát a frakcióábrán felfedett minden kártya-szimbólum után. Ezután, ha több mint 5 kártya van a kezekben, válassz ki és dobj el annyit, hogy csak 5 maradjon.



A Varjak Bűnbandája



Miközben a nagyhatalmak az Erdőség feletti irányításért küzdenek egymással, a sötétebb zugokban egyre hangosabb károkozás hallatszik. A nyílt háborúk káoszában rejtve szöknék szárba a Varjak Bűnbandája által kikeltett összeesküvések, melyek sötét üzelmeik finanszírozására, és ellenfeleik terrorizálására szolgálnak, amíg el nem érik az Erdőség teljes behódolását. Amikor egy összeesküvést felfednek, a Bűnbanda győzelmi pontokat szerez az alapján, hogy hány összeesküvés került már felfedésre a térképen. Épp ezért fontos, hogy a varjak gondosan megvédjenek minden összeesküvést a leleplezésektől és támadásoktól.

A Varjak Bűnbandája 8 összeesküvés-jelölővel kezd (négyféléből 2-2 darab). A doboz tartalmaz egy második készletet is, amit sérülés esetén használhattok a jelölők pótlására. Az összeesküvés-jelölők győzelmi pontot adnak, ha a pirkadat során az egyik felfedésre kerül. Ezen felül mindegyik jelölőnek van valamilyen egyéb hatása is, az alábbiak szerint:



Bomba: Amikor felfedésre kerül, távolíts el minden ellenséges játéktartozékot erről a tisztásról, majd távolítsd el ezt a jelölőt is.



Csapda: Amíg képpel felfelé néz, ellenséges játékelemeket nem lehet erre a tisztásra tenni, vagy onnan eltávolítani.



Kifosztás: Amikor felfedésre kerül, húzz minden olyan ellenfeledtől 1-1 kártyát véletlenszerűen, aminek van bármilyen játékeleme ezen a tisztáson.



Rajtaütés: Amikor eltávolításra kerül, tegyél 1-1 harcost a készletedből minden szomszédos tisztásra. Hagyd figyelmen kívül ezt a hatást, ha ez a jelölő egy leleplezés miatt kerül eltávolításra (lásd alább).

Minden tisztáson legfeljebb egy összeesküvés-jelölő lehet. Te bármikor megnézheted a képpel lefelé néző jelölőidet, de ezt más nem teheti meg.

Az összeesküvés-jelölőket ugyanúgy lehet eltávolítani a játéktábláról, mint bármilyen másik jelölőt. Emellett egy ellenséges játékos megpróbálhat egy képpel lefelé néző összeesküvés-jelölőt eltávolítani a **leleplezés** akció segítségével is: a saját körében akárhányszor és bármikor, mielőtt kártyát húzna az este folyamán, választhat egy olyan tisztást, ahol van valamilyen játékeleme, és egy képpel lefelé néző összeesküvés-jelölő. Ezután megmutathat egy kezében lévő, az adott tisztás színével megegyező kártyát a varjakkal játszó játékosnak, majd találgathat egyet, hogy milyen jelölő lehet az. Ha jól tippelt, akkor kap 1 győzelmi pontot jutalmul, el kell távolítani a tisztásról az összeesküvés-jelölőt, és figyelmen kívül kell hagyni annak hatását. Ha a tipp rossz, a jelölő képpel lefelé a táblán marad, és a kártyát át kell adnia a varjak játékosának.

Az összeesküvés-jelölőd védelmében a varjú harcosaidat be kell küldened az ellenséges területek mélyére. Szerencsére a harcosaid **fürgék**, ezért a mozgásuk közben nem kell figyelembe vened a tisztások uralását, továbbá, a **beépített ügynökeid** is védelmet nyújtanak nekik. Ha egy olyan tisztáson védekezel, ahol van egy képpel lefelé néző összeesküvés-jelölőd, akkor egy extra találatot okozol, még akkor is, ha amúgy a jelölő védtelen, azaz nincsenek ott harcosaid.

Pirkadat

Először legyárthatsz kártyákat az összeesküvés-jelölőid aktiválásával (nézzenek akár képpel felfelé, akár lefelé).

Ezután képpel felfelé fordíthatod bármennyi összeesküvés-jelölődet azokon a tisztásokon, ahol van **legalább 1 harcosod**. Minden alkalommal, amikor felfedsz egy jelölőt, 1-1 győzelmi pontot kapsz minden már képpel felfelé fordított összeesküvés-jelölőd után (beleértve a most felfedettet is), majd végre kell hajtanod annak hatását, ha az egy bomba, vagy kifosztás-jelölő.

Végezetül körönként egyszer eldobhatsz egy kártyát, hogy minden vele azonos színű tisztásra tehess 1-1 saját harcosát a készletedből. Ha madárkártyát dobssz el, válassz ki egy tetszőleges szint.

Nappal

Hajts végre legfeljebb 3 tetszőleges akciót az alábbiak közül, bármilyen sorrendben és kombinációban:

- » **Összeesküvés:** Távolítsd el egy harcosodat egy tisztásról, plusz még annyit, ahány összeesküvés-jelölőt már letettél ebben a körödben a táblára, hogy egy összeesküvés-jelölőt tehess képpel lefelé erre a tisztásra. Minden tisztáson legfeljebb csak egy jelölő lehet, és az eltávolított harcosaidat mind arról a tisztásról kell levenned, ahová a jelölőt tenni szeretnéd.
- » **Trükk:** Cserélj meg a táblán 2 összeesküvés-jelölőt. Mindkét így megcserélt jelölőnek vagy képpel felfelé, vagy lefelé kell állnia.
- » **Mozgás:** Hajts végre egy mozgást.
- » **Csata:** Kezdeményezz egy csatát.

Este

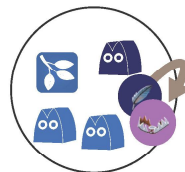
Elvégezhetsz egy extra nappali akciót, ha úgy döntesz, nem húzol új kártyát.

Ha ezt nem tetted, akkor húzz 1 kártyát, majd húzz további 1-1 kártyát a játéktáblán lévő minden felfedett kifosztás-jelölőd után. Ezután, ha több mint 5 kártya van a kezeden, válassz ki és dobj el annyit, hogy csak 5 maradjon.

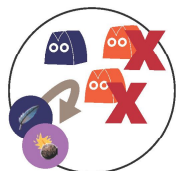
Pontozási példa

Mint varjakkal játszó játékosnak egy felfedett, és 3 képpel lefelé néző összeesküvés-jelölőd van.

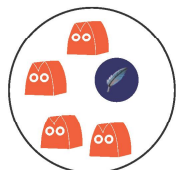
A pirkadat idején elsőként felfedsz egy csapdát. A Sas Rend harcosai ezzel csapdába estek, és új harcosokat sem lehet ide elhelyezni. 2 pontot kapsz.



Ezután egy bombát fedsz fel. A Macska Örgőrség mindkét harcosát el kell távolítani. 3 pontot kapsz.



Szívesen megfordítanád a harmadik képpel lefelé néző jelölődöt is (újabb 4 pontért), de mivel ezen a tisztáson nincs harcosod, így ezt nem teheted meg.



A tavi térkép

Előkészületek

Mielőtt elkezdenének a játékot a tavas táblán, vegyék elő a **12 színjelölő lapkát**, fordítsátok képpel lefelé és keverjék meg őket.

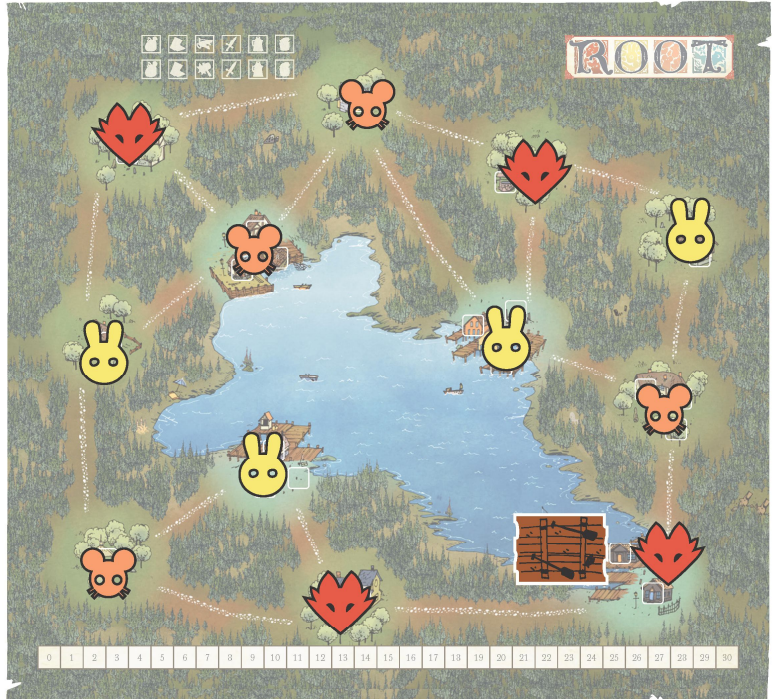
Ezután tegyék minden tisztás mellé egy-egy lapkát, végül fordítsátok fel őket.

Tegyék a **kompot** a jobb alsó tisztás mellé.

Jobbra egy általunk javasolt kezdés látható.

A komp

A soron lévő játékos a körében egyszer mozoghat arról a tisztásról, ahol a komp épp van, a tó melletti tetszőleges másik tisztásra, a komp ezen tisztás mellé áthelyezve. A komppal történő mozgás után ez a játékos húzhat 1 kártyát.



A tó és az erdő szomszédsága

A tó nem erdő. Más térképektől eltekintve, a tó melletti erdők két másik erdővel szomszédosak, és tisztások helyett utak választják el egymástól őket.

A hegyi térkép

Előkészületek

Mielőtt elkezdenétek a játékot a hegyes táblán, vegyétek elő a **12 színjelölő lapkát**, fordítsátok képpel lefelé és keverjétek meg őket.

Ezután tegyetek minden tisztás mellé egy-egy lapkát, végül fordítsátok fel őket.

Tegyétek a **tornyot** a középső tisztás mellé (lásd a jobb oldali ábrát).

Jobbra egy általunk javasolt kezdés látható.

Elzárt ösvények

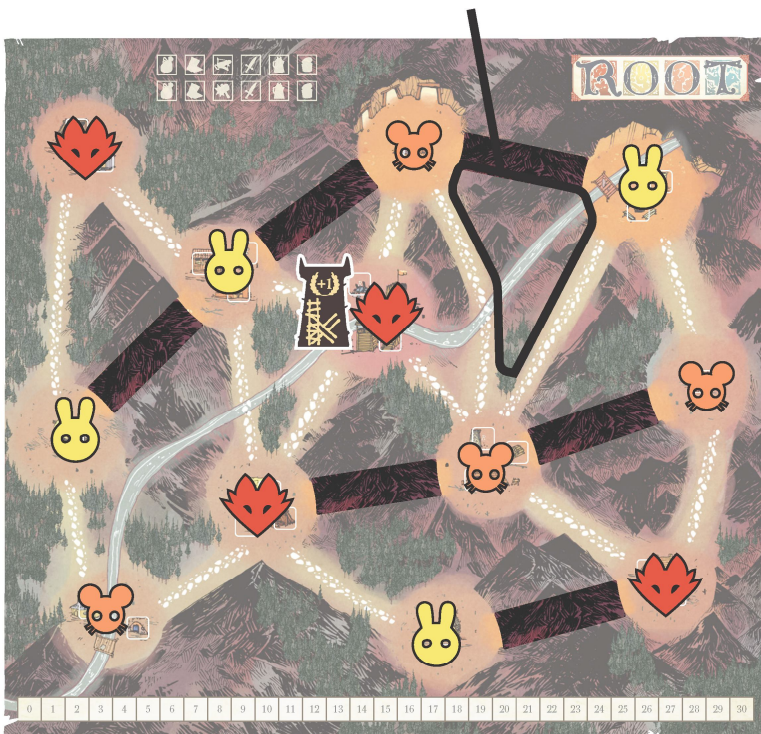
Az **elzárt ösvény** jelölőlappal fedett ösvények elzártnak számítanak. Az elzárt ösvény által összekötött tisztások nem szomszédosak egymással. Egy elzárt ösvény is pontosan úgy osztja részekre az erdőt, mint egy normál ösvény.

Minden játékos a körében a nappal során egyszer elkölthet egy kártyát egy elzárt ösvény jelölőlap eltávolítása érdekében. Ezt csak akkor tudja megtenni, ha mindkét kapcsolódó tisztáson van legalább egy-egy játékeleme. Az a játékos, aki eltávolít egy ilyen lapkát, 1 győzelmi pontot kap.

A hágó

A toronnyal jelölt tisztás neve: a hágó. Az a játékos, aki a saját körének estéje után uralja a hágót, 1 győzelmi pontot kap. (Jelölhetitek úgy is a hágó uralását, hogy a hágót uraló játékos egyik harcosát a toronyra teszitek.)

Mivel ezeket a területeket ösvények határolják, épp úgy erdőnek számítanak, még ha a képen nincs rajzolva egyetlen fa sem!



Javasolt forgatókönyvek

Három játékos



Két játékos



Négy játékos



Kipróbálnál többet?

Több száz használható frakció-kombináció létezik. Hogy megtudd, mely frakciók játszhatóak jól egymással, lásd a Root törvényei A függelékét.

Öt játékos



Hat játékos

