



ROOT

Conflit dans les Sous-Bois

Livret d'Apprentissage

Table des Matières

Introduction.....	2
Guide.....	3
Mise en Place.....	4
Le Plateau.....	5
Les Cartes.....	6
Combats.....	8
Marquise de Chat.....	10
Dynasties de la Canopée.....	12
Alliance de la Forêt.....	14
Vagabond.....	17
Cartes Domination.....	21
Scénarios.....	22
Le Plateau Hiver.....	23

Introduction

Root est un jeu palpitant d'aventure et de guerre. Vous incarnez une des quatre factions et luttez pour prouver que vous êtes le dirigeant légitime de la vaste Forêt.

Aperçu du jeu

Chaque tour est découpé en trois phases : **AUORE**, **JOUR**, et **CRÉPUSCULE**. Après avoir effectué ces phases dans l'ordre, votre tour prend fin et le joueur à votre gauche commence son tour. Les trois phases sont décrites en détail sur les plateaux de faction des joueurs.



Victoire et points de victoire

Il y a deux manières de gagner la partie : **marquer 30 points de victoire** ou **jouer et accomplir une carte Domination**. Les cartes Domination ne peuvent pas être jouées en début de partie, vous pouvez en prendre connaissance plus tard. (Voir page 21.)

Chaque faction de *Root* marque des points de victoire à sa façon.



L'envahissante **Marquise de Chat** veut exploiter la Forêt et utiliser ses abondantes ressources pour alimenter son empire économique et militaire. Elle marque des points en **construisant des bâtiments** dans la Forêt.



Les fières **Dynasties de la Canopée** cherchent à retrouver la gloire de leur aristocratie d'antan et reprendre la Forêt à la Marquise. Elles marquent des points à chaque tour en **construisant et en protégeant des perchoirs** dans la Forêt.



L'audacieuse **Alliance de la Forêt** souhaite unir les peuples de la Forêt afin de s'élever contre les oppresseurs. Elle marque des points en **répandant de la sympathie** pour leur cause à travers la Forêt.



L'astucieux **Vagabond** cherche à devenir célèbre - ou infâme - au milieu de ce conflit naissant. Il marque des points en **accomplissant des quêtes** pour les habitants de la Forêt et en **aidant ou en gênant les autres factions**.

Au fur et à mesure de votre lecture, vous en apprendrez plus sur les factions et leurs manières spécifiques de marquer des points.

Guide

Si votre groupe préfère apprendre en jouant et souhaite se lancer immédiatement dans une partie de *Root* sans une longue explication, vous pouvez utiliser le guide décrit ici. **Sautez cette page si vous préférez apprendre les règles avant de commencer à jouer.**

Même si vous utilisez ce guide, un joueur devrait lire ce livret attentivement avant la partie. Nous supposons que vous êtes cet individu.

Préparation

Mettez le jeu en place comme indiqué à la page suivante, avec les changements suivants :

1. Placez ces factions dans le sens horaire : Marquise, Canopée, Alliance, Vagabond. Donnez aux joueurs leur plateau de faction et la **carte de guide** correspondante.
3. Ne distribuez **pas** 3 cartes aux joueurs. Les cartes de guide indiquent aux joueurs de prendre des cartes précises dans la pioche.
7. Suivez la mise en place des cartes de guide, pas celle des plateaux de faction. Effectuez les mises en place simultanément.



Carte de guide

Jeu

En début de partie, donnez la **fiche de guide** au joueur de la Marquise, et demandez-lui de lire à haute voix le texte de la Marquise tout en effectuant les actions décrites. Lorsque son tour est fini, passez la fiche au joueur de la Canopée, qui fera la même chose. Quand tout le monde aura terminé son premier tour, retournez la fiche et effectuez le deuxième tour de la même manière.

Durant ces tours, encouragez les joueurs à poser des questions. Vous pourrez répondre à des questions sur les règles communes telles que les déplacements ou les combats sans vous référer à ce livret. En cas de question sur une faction, encouragez les joueurs à lire leurs plateaux de faction, qui sont conçus pour répondre à la plupart de ces questions. Ne vous inquiétez pas si le jeu est interrompu pour expliquer des détails. Pour de nombreux joueurs, *Root* peut s'apprendre de manière organique. Après quelques tours, le jeu devrait être fluide.



Fiche de guide

Mise en place

Pour une partie à trois joueurs, retirez le Vagabond. Pour une partie à 2 joueurs, retirez aussi l'Alliance. Pour plus de combinaisons, voir page 22.

1. **Choisir des Factions.** Chaque joueur choisit un plateau de faction et en prend toutes les pièces.

Le dos de chaque plateau de faction liste toutes ses pièces et donne les bases de son jeu.



2. **Noter les Scores.** Placez les marqueurs de score des factions en jeu sur le "0" de la piste de score.



3. **Distribuer les cartes.** Mélangez le paquet de 54 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur.

Ce paquet commun ne doit pas être confondu avec les cartes spécifiques à certaines factions, comme indiqué au dos des plateaux de faction.



4. **Placer les Ruines.** Placez les 4 jetons Ruine sur les 4 emplacements du plateau marqués "R".



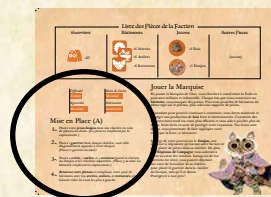
5. **Créer la réserve d'Objets.** Placez les 12 jetons Objet (montrés ci-contre) sur les cases correspondantes sur le Plateau de jeu.



6. **Rassembler les autres éléments.** Distribuez les 16 cartes d'aperçu des factions si nécessaire, et posez les 2 dés près du plateau.



7. **Mettre en place les factions.** Les joueurs mettent leur faction en place, comme indiqué au dos de leur plateau de faction, dans cet ordre : Marquise, Canopée, Alliance et Vagabond.



Le Plateau

La plupart des actions ont lieu sur le plateau de la Forêt, constitué de 12 **CLAIRIÈRES** connectées par des **CHEMINS**.

Une rivière traverse certaines clairières. Utilisez-la seulement si la Compagnie de la Rivière, une faction de l'extension, est en jeu.

Déplacements sur le plateau

Vous pouvez **VOUS DÉPLACER** de clairière en clairière. Lorsque vous vous déplacez, prenez n'importe quel nombre de vos guerriers d'une clairière et déplacez-les sur une clairière reliée par un chemin.

Les zones du plateau entourées par des chemins sont des **BOIS**, seul le vagabond peut s'y déplacer.

Pour vous déplacer, vous devez **CONTRÔLER** la clairière d'où vous partez **ou** celle où vous allez.

Vous contrôlez une clairière si vous y avez le plus grand nombre de **guerriers et de bâtiments**. En cas d'égalité, personne ne la contrôle.

De nombreuses actions nécessitent de contrôler des clairières.



Guerriers

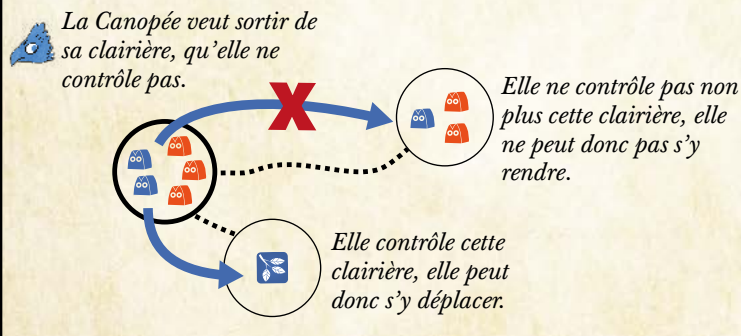


Bâtiments



Jetons

Exemple de Mouvement



Clairières

Chaque clairière sur le plateau possède de 1 à 3 **EMPLACEMENTS**, pouvant contenir les **BÂTIMENTS** placés par les joueurs. Une clairière sans emplacement vide ne peut accueillir de nouveaux bâtiments.



Un emplacement contenant des ruines ne peut pas accueillir de bâtiment tant que le Vagabond ne les a pas explorées. Sans Vagabond, ces emplacements resteront bloqués pour toute la partie.



Bien que les 2 emplacements de la clairière soient occupés, des jetons peuvent y être placés.

Chaque clairière possède aussi une **COULEUR** : Renard, Lapin ou Souris.

La couleur d'une clairière représente la communauté d'animaux qui y vit.

La couleur d'une clairière est indiquée par son symbole, mais aussi par la couleur de ses arbres.

Les Cartes

Durant la partie, vous piocherez des cartes de la pioche commune pour les prendre en main, et certaines actions nécessiteront que vous dépensiez des cartes de votre main. *Dépenser une carte signifie faire appel aux animaux afin qu'ils travaillent pour vous, vous rendent un service ou passent un accord avec vous.*

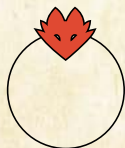
Comme les clairières, les cartes possèdent une **COULEUR**. En plus des renards, lapins et souris, les cartes ont une 4^e couleur : **LES OISEAUX**.



Les oiseaux sont des jokers : les oiseaux vivent dans les cimes des arbres à travers la Forêt, vous pouvez donc toujours traiter une carte Oiseau comme une carte Souris, Renard ou Lapin. Cependant, si vous devez dépenser une carte Oiseau, vous ne pouvez pas dépenser une carte d'une autre couleur à la place.

Exemple de Couleurs

Vous voulez effectuer une action dans une clairière Renard.



Si l'action demande de dépenser une carte correspondante, vous pouvez dépenser une carte Renard, ou une carte Oiseau (joker).



OU



Fabriquer des cartes

De nombreuses cartes ont une autre utilité. Vous pouvez **FABRIQUER** la carte pour gagner son effet, indiqué en bas.

Pour fabriquer une carte, il faut activer vos **PIÈCES DE FABRICATION** dans les clairières indiquées dans le coin inférieur gauche de la carte.

Vous pouvez activer chaque élément de fabrication une seule fois par tour. Chaque faction possède des pièces de fabrication différente, indiquées ci-dessous :

Pièces de Fabrication	
	La Marquise utilise ses ateliers.
	L'Alliance utilise sa sympathie.
	La Canopée utilise ses perchoirs.
	Le Vagabond utilise ses marteaux.

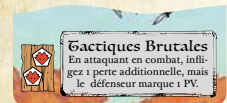


Effet Immédiat

Si la carte possède un **EFFET IMMÉDIAT**, appliquez-le puis défaussez la carte.

Un effet immédiat typique consiste à prendre un **OBJET** de la réserve du plateau et le placer dans l'emplacement réservé aux objets fabriqués, en haut à droite de votre plateau de faction.

pv Lorsque vous fabriquez un **Objet**, vous marquez les points de victoire indiqués sur la carte !



Effet Permanent

Si la carte possède un **EFFET PERMANENT**, glissez-la sous votre plateau de faction en laissant son effet visible. Vous pouvez dorénavant utiliser cet effet comme décrit.

Vous ne pouvez pas fabriquer une carte avec un effet permanent si vous en possédez déjà une portant le même nom.

Exemple de Fabrication



*La Marquise veut fabriquer un **Sac en bon état**, qui nécessite une souris.*



La Marquise fabrique en utilisant ses ateliers.



Sur le plateau, la Marquise possède deux ateliers Renard et deux ateliers Souris.



La Marquise peut donc activer un de ses ateliers Souris pour fabriquer cette carte !



Elle prend l'objet correspondant de la réserve, marque 1 point de victoire et défausse la carte.

Combat

Vous pouvez **COMBATTRE** les autres joueurs afin de retirer leurs pièces du plateau.

Lors d'un combat, vous choisissez une clairière dans laquelle vous possédez des guerriers. Vous êtes l'attaquant et vous devez choisir une autre faction y possédant des pièces qui sera le défenseur.

UN COMBAT POSSÈDE DEUX ÉTAPES :

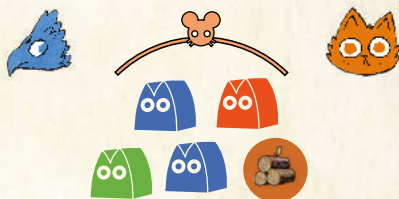
- » **Lancez d'abord 2 dés.** L'attaquant inflige des pertes égales au plus **grand** résultat des 2 dés, et le défenseur inflige des pertes égales au plus **petit** des résultats. Cependant, chaque joueur ne peut pas infliger plus de pertes que le nombre de guerriers qu'il possède dans la clairière.
- » **Ensuite, retirez les pièces.** Chaque joueur retire ses pièces en même temps. Le joueur qui subit des pertes décide des pièces qu'il retire, mais il doit retirer tous ses guerriers présents dans la clairière avant de pouvoir retirer ses bâtiments ou ses jetons présents.

Lorsque vous retirez un bâtiment ou un jeton ennemi, même en dehors d'un combat, vous marquez 1 point de victoire !

PV

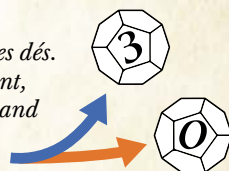
Exemple de Combat

La Canopée attaque la Marquise.



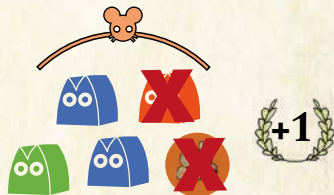
D'abord...

La Canopée lance les dés. En tant qu'attaquant, elle prend le plus grand résultat.



Puis...

Chaque camp inflige des pertes. La Canopée ayant 2 guerriers, elle peut infliger 2 pertes au maximum. La Marquise n'inflige aucune perte.



La Marquise retire 2 pièces du plateau, et la Canopée marque 1 point de victoire pour avoir retiré 1 jeton.

Pertes supplémentaires

Certains effets vous permettent d'infliger des **PERTES SUPPLÉMENTAIRES**.

Les pertes supplémentaires représentent une position, une tactique ou un commandement supérieur. Elles ne sont pas limitées par le nombre de guerriers dans la clairière. Ainsi un guerrier solitaire peut infliger plusieurs pertes supplémentaires.

L'attaquant inflige une perte supplémentaire si le défenseur n'a aucun guerrier dans la clairière où a lieu le combat, étant ainsi **SANS DÉFENSE**.

Cartes Embuscade

Avant de lancer les dés en combat, le défenseur peut jouer une **CARTE EMBUSCADE** de la couleur correspondant à la clairière où a lieu le combat, pour infliger 2 pertes **immédiatement**.

Les pertes provoquées par une embuscade sont immédiates, et peuvent ainsi réduire le nombre maximum de pertes infligées par l'attaquant.

Cependant, si le défenseur joue une carte Embuscade, l'attaquant peut la contrecarrer et annuler son effet en jouant également une carte Embuscade de la couleur correspondante.

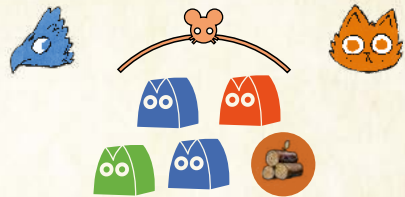
Comme les pertes supplémentaires, les pertes des embuscades ne sont pas limitées par le nombre de guerriers présents dans la clairière.

SANS DÉFENSE! Si vous avez une carte Embuscade en main, n'hésitez pas à inciter vos adversaires à vous attaquer là où vous paraissez faible.

Si une embuscade retire tous les guerriers de l'attaquant, le combat prend fin immédiatement.

Exemple d'Embuscade

La Canopée attaque la Marquise.



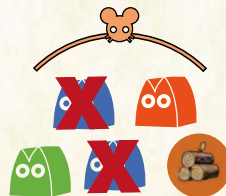
Mais...

La Marquise joue une carte Embuscade Oiseau ! Les oiseaux sont des jokers, cela correspond donc à la clairière Souris.



La Canopée ne peut éviter l'embuscade, elle doit donc retirer 2 de ses guerriers et les remet dans sa réserve.

Le combat prend fin.



Marquise de Chat



*La Marquise de Chat occupe la Forêt et veut la transformer en puissance militaire et industrielle. Chaque fois que la Marquise construit un de ses **bâtiments** (atelier, scierie ou recruteur), elle marque des points de victoire. Plus elle possède de bâtiments du même type sur le plateau, plus cela lui rapporte de points. Cependant pour pouvoir continuer à construire, la Marquise doit maintenir et protéger une production de bois forte et interconnectée.*

Le **Donjon de la Marquise de Chat** lui accorde deux capacités spéciales tant qu'il se trouve sur le plateau. Premièrement, aucun autre joueur que la Marquise ne peut poser de pièces dans la clairière contenant le jeton du Donjon. De plus, dès que des guerriers de la Marquise doivent être retirés du plateau, la Marquise peut faire appel à ses **Hôpitaux de Campagne**, et dépenser une carte correspondant à la clairière où se trouve les guerriers afin de placer ces guerriers dans la clairière contenant le Donjon.

Aurore

Placez un jeton Bois sur chaque scierie.

Jour

D'abord, vous pouvez fabriquer n'importe quelle carte en main en utilisant vos ateliers. Ensuite, vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions parmi les suivantes :

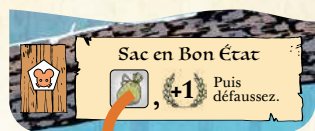
Embaucher des Aigles : après avoir effectué 3 actions, vous pouvez effectuer des actions supplémentaires en dépensant une carte Oiseau par action additionnelle.

- » **Combat** : Initiez un combat.
- » **Marche** : Effectuez 2 déplacements.
- » **Recrutement** : Placez 1 guerrier sur chaque recruteur. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois par tour.
- » **Construction** : Placez un bâtiment dans une clairière que vous contrôlez et qui contient un emplacement libre en dépensant un nombre de jetons Bois égal au coût du bâtiment. Vous pouvez dépenser n'importe quel jeton Bois sur le plateau qui soit connecté à cette clairière par des clairières que vous contrôlez. Lorsque vous placez un bâtiment, marquez immédiatement les points de victoire révélés sur votre plateau de faction.
- » **Surmenage** : Dépensez une carte pour placer un jeton Bois sur une scierie dans une clairière de la couleur de la carte dépensée.

Sauf mention contraire, une faction peut effectuer les actions d'une même phase dans n'importe quel ordre, et une même action peut être répétée plusieurs fois.

Exemple de Jour

D'abord, la Marquise décide de fabriquer le Sac en Bon État, et active un atelier Souris. Elle marque 1 point de victoire et place l'objet dans sa case Objets Fabriqués.

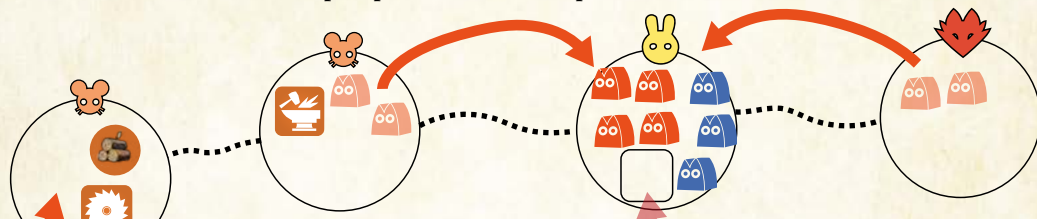


Ensuite, elle débute ses actions :

Elle commence par une Marche, qui lui permet de se déplacer deux fois.



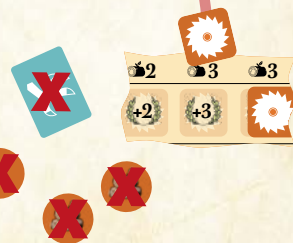
Elle déplace 2 guerriers d'une clairière Souris qu'elle contrôle vers une clairière Lapin qu'elle ne contrôle pas.



Pour son 2^e déplacement, elle déplace 2 autres guerriers vers la même clairière. Elle contrôle désormais la clairière Lapin.

Pour ses 2^e et 3^e actions, elle effectue l'action surmenage 2 fois, dépense une carte Souris et une carte Oiseau pour placer 2 jetons Bois additionnels dans une clairière Souris où se trouve une scierie.

Bien qu'elle ait effectué ses 3 actions, elle souhaite continuer, elle dépense donc 1 carte Oiseau pour gagner 1 action supplémentaire (Embaucher des Aigles). Elle utilise cette action pour construire. Puisqu'elle contrôle la clairière Lapin, elle peut y construire sur l'emplacement vide. La prochaine scierie disponible coûte 3 bois, qu'elle dépense de la clairière Souris connectée. Puis elle marque 3 points de victoire.



Crépuscule

Piochez 1 carte plus 1 par bonus de pioche révélé sur votre plateau de faction. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez des cartes jusqu'à en avoir 5.

La plupart des autres factions piochent et défaussent des cartes de la même manière durant le crépuscule.

Dynasties de la Canopée



*Les Dynasties de la Canopée souhaitent redonner à leur espèce autrefois majestueuse sa gloire d'antan au sein de la Forêt en reprenant le contrôle de ses clairières. Durant le Crépuscule, la Canopée marque des points de victoire selon le nombre de **perchoirs** placés sur le plateau. Plus il y en a, plus elle gagne de points. La Canopée est cependant liée par son **Décret**, un ensemble sans cesse croissant d'actions mandatées et promises par son dirigeant. Chaque tour, elle doit effectuer toutes les actions de son Décret, faute de quoi elle subit une **crise**.*

Les oiseaux sont les **Seigneurs de la Forêt**. Ils contrôlent une clairière même lorsqu'ils sont à égalité. Le **Mépris du Commerce** leur fait marquer moins de points en fabriquant des objets.

Aurore

Vous **devez** ajouter 1 ou 2 cartes à n'importe quelles colonnes du Décret. Une seule des cartes ajoutées au Décret peut être une carte Oiseau.

Mesures d'urgence : Si vous n'avez pas de carte au début de l'Aurore, piochez-en une.

Un nouveau perchoir : Si vous n'avez aucun perchoir en jeu, placez 1 perchoir et 3 guerriers dans la clairière contenant le moins de guerriers.

Jour

D'abord, vous pouvez fabriquer n'importe quelle carte en main en utilisant vos perchoirs.

Ensuite, vous **devez** résoudre le Décret, en résolvant les colonnes de gauche à droite. Dans chaque colonne, vous pouvez résoudre les cartes dans l'ordre de votre choix.

Pour chaque carte, vous devez effectuer l'action de la colonne dans une clairière correspondant à la couleur de la carte. Les quatre actions des colonnes du Décret sont :

- » **Recrutement** : Placez 1 guerrier dans une clairière contenant un Perchoir.
- » **Déplacement** : Déplacez au moins 1 guerrier d'une clairière.
- » **Combat** : Initiez un combat dans une clairière.
- » **Construction** : Placez 1 Perchoir dans une clairière que vous contrôlez avec un emplacement disponible et n'ayant pas déjà un Perchoir.

Crépuscule

D'abord, marquez les points de victoire indiqués sur la case vide la plus à droite de votre piste de Perchoirs.



Puis, piochez 1 carte plus 1 par bonus de pioche révélé sur votre plateau de faction. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez des cartes jusqu'à en avoir 5.

Crise

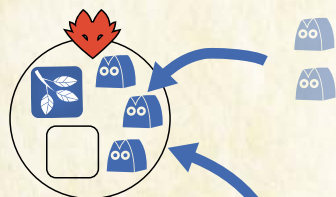
Si pour une quelconque raison vous ne pouvez pas effectuer une action, vous subissez une **CRISE**. Suivez ces étapes :

- » **D'abord, le régime est humilié.** Perdez 1 point de victoire par carte Oiseau dans le Décret.
- » **Ensuite, votre cour est purgée.** Défaussez toutes les cartes du Décret, à l'exception des deux cartes Vizir Fidèle.
- » **Puis, votre dirigeant est destitué.** Retournez votre dirigeant actuel face cachée et mettez-le de côté, choisissez un nouveau dirigeant parmi ceux face visible et placez-le sur votre plateau de faction. Ensuite, glissez vos cartes Vizir Fidèle dans les colonnes du Décret indiquées par votre nouveau dirigeant.
- » **Enfin, reposez-vous.** Terminez la phase de Jour et passez au Crépuscule.

Il y a plusieurs manières de subir une crise ! Vous pouvez par exemple ne plus avoir de guerriers disponibles pour recruter, ou bien toutes les clairières contrôlées ont déjà un Perchoir, vous empêchant d'en construire un nouveau.

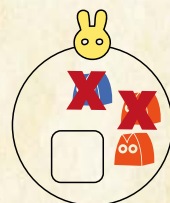
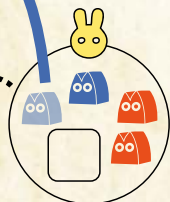
Exemple de Décret

Le Décret de la Canopée a une carte Oiseau et Renard dans la colonne Recrutement, une carte Lapin dans la colonne Déplacement, et une carte Oiseau sur les colonnes Combat et Construction.



Pour le Recrutement, la Canopée considère la carte Oiseau comme un Renard et place 2 guerriers dans une clairière Renard ayant un perchoir.

Ensuite, la Canopée doit déplacer au moins 1 guerrier d'une clairière Lapin.



Puis la Canopée doit combattre. Ils n'ont qu'une cible dans la clairière Lapin.

Durant le combat la Canopée et la Marquise perdent chacune 1 guerrier.

Enfin, la Canopée doit placer un perchoir, dans une clairière contrôlée n'ayant pas déjà de perchoir. Elle n'a nulle part où construire un perchoir, la dynastie subit donc une crise !

Alliance de la Forêt



L'Alliance de la Forêt fait son possible pour s'attirer la **sympathie** des différentes créatures opprimées de la Forêt. Chaque fois que l'Alliance place un jeton de Sympathie, elle marque des points de victoire. Plus elle a placé de jetons de Sympathie, plus elle marque de points. Gagner la sympathie des peuples nécessite des **partisans**, des cartes posées sur son plateau de faction. Ces partisans peuvent aussi être poussés à une violente **révolte**. Une révolte établit une nouvelle **base**, permettant à l'Alliance d'entraîner des **officiers** qui offrent une plus grande flexibilité militaire.

L'Alliance est experte en **Guérilla**. Lorsqu'elle défend durant un combat, l'Alliance utilise le plus grand des résultats et l'attaquant utilise le plus petit.

Partisans, Sympathie et Indignation

Pour que l'Alliance puisse agir, elle a souvent besoin de dépenser des **PARTISANS**, les cartes de votre pile de Partisans. Les Partisans sont indépendants de vos cartes en main, et ils peuvent uniquement être dépensés pour leur couleur. Ainsi, il est impossible de fabriquer une carte ou de jouer une carte Embuscade de votre pile de Partisans.

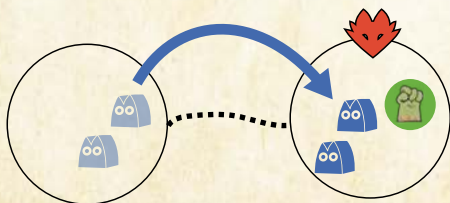
Limite de Partisans : Si vous n'avez aucune base sur le plateau, vous ne pouvez pas avoir plus de 5 Partisans. Défaussez les cartes en trop.

Les Partisans sont souvent dépensés pour placer des jetons de Sympathie. Placer des jetons de Sympathie est votre principale manière de marquer des points de victoire, et la Sympathie vous permet de gagner plus de Partisans grâce à l'**Indignation**.

Dès qu'un autre joueur retire un jeton de Sympathie ou déplace des guerriers dans une clairière contenant un jeton de Sympathie, il doit ajouter une carte de sa main correspondant à la clairière à votre pile de Partisans. S'il n'a pas de carte de la couleur, il vous montre sa main, puis vous piochez 1 carte de la pioche et l'ajoutez à votre pile de Partisans.

Exemple d'Indignation

La Canopée souhaite se déplacer dans la clairière Renard. Celle-ci contient un jeton de Sympathie, elle doit donc donner 1 carte Renard à la pile de Partisans de l'Alliance.



Pile de Partisans



Puis la Canopée combat dans la clairière Renard et retire le jeton de Sympathie. Elle doit alors donner 1 nouvelle carte Renard à la pile de Partisans. La Canopée donne 1 carte Oiseau. Si elle n'avait pas eu de quoi payer, l'Alliance aurait pioché une carte de la pioche pour l'ajouter à sa pile de Partisans.

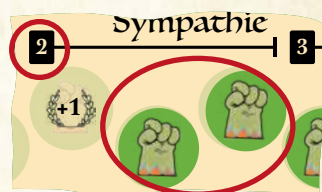
Aurore

Vous pouvez déclencher des révoltes puis gagner de la Sympathie, autant de fois que voulu.

- » **Révolte** : Dépensez 2 Partisans de la couleur d'une clairière où vous avez de la Sympathie. Retirez-y toutes les pièces adverses et placez-y la base correspondante. Puis placez-y 1 guerrier pour chaque clairière de même couleur où vous avez de la Sympathie (en incluant la clairière où a lieu la révolte). Enfin, placez 1 guerrier dans la case des Officiers.

Lorsque vous retirez une base, vous devez retirer la moitié de vos officiers et défausser tous les partisans de la couleur correspondant à la base retirée, y compris vos Partisans Oiseaux!

- » **Gagner la Sympathie** : Placez un jeton de Sympathie sur une clairière qui n'en a pas déjà, et si possible adjacente à une clairière sympathisante. Vous devez dépenser le nombre de Partisans indiqué sur votre piste de Sympathie. Si la clairière visée contient 3 guerriers ou plus appartenant à un autre joueur, vous devez dépenser un Partisan supplémentaire pour pouvoir y placer de la Sympathie.



S'il n'y a aucun jeton de Sympathie sur le plateau, vous pouvez placer votre Sympathie n'importe où.

Exemple d'Aurore

Au début de l'Aurore, l'Alliance repère une clairière sympathisante qui serait la cible parfaite d'une révolte et saisit l'occasion. Elle dépense 2 cartes de sa pile de Partisans, Renard & Oiseau.

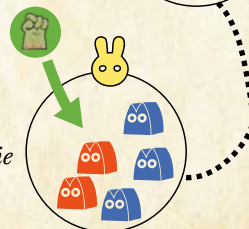
Pile de Partisans



Cette révolte retire le perchoir de la Canopée et 2 guerriers de la Marquise, et l'Alliance marque 1 point de Victoire pour le perchoir retiré. L'alliance dispose de 3 clairières Renard sympathisantes, elle place donc 3 guerriers et une base Renard dans la clairière, et 1 guerrier dans la case Officiers.



Puis, l'Alliance place un jeton de Sympathie dans une clairière Lapin. C'est son 4^e jeton de Sympathie, il lui coûte donc 2 Partisans Lapin. De plus, comme la Canopée y possède 3 guerriers, le coût augmente à 3 Partisans Lapin. L'Alliance place son jeton de Sympathie et marque 1 point de victoire.



Jour

Vous pouvez effectuer les actions suivantes. Contrairement à l'Aurore, les cartes dépensées doivent provenir de votre main, **pas** de votre pile de Partisans.

- » **Fabrication** : Fabriquez une carte, en utilisant vos jetons de Sympathie.
- » **Mobilisation** : Ajoutez une carte de votre main à votre pile de Partisans.
- » **Entraînement** : Dépensez une carte de la couleur d'une de vos bases construites pour placer un guerrier dans la case des Officiers. Ce guerrier est désormais un **OFFICIER**.

Vos **officiers** déterminent le nombre d'opérations militaires que vous pouvez effectuer durant le Crépuscule. Sans officiers, vous ne pouvez pas vous déplacer ou attaquer avec vos guerriers ! Entraîner des officiers vous permet aussi de recruter de nouveaux guerriers et de placer des jetons de Sympathie sans avoir à dépenser de Partisans.

Crépuscule

Vous pouvez effectuer autant d'opérations militaires que le nombre d'officiers sur votre plateau de faction.

- » **Déplacement** : Effectuez un déplacement.
- » **Combat** : Initiez un combat.
- » **Recrutement** : Placez un guerrier dans une clairière contenant une base.
- » **Organiser** : Retirez un de vos guerriers d'une clairière où vous n'avez pas de Sympathie pour y placer un jeton de Sympathie. Marquez les points de victoire ainsi révélés.



Après avoir terminé vos opérations militaires, piochez 1 carte plus 1 par bonus de pioche révélé sur votre plateau de faction. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez des cartes jusqu'à en avoir 5.

Exemple d'Opérations Militaires

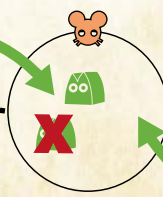
C'est le début du Crépuscule. L'Alliance possède 3 officiers et peut donc effectuer 3 opérations.



D'abord elle choisit de recruter et place 1 guerrier sur sa base Renard.



Puis elle déplace 2 guerriers vers une clairière Souris adjacente.



Enfin, elle s'organise et retire 1 de ses guerriers pour placer 1 jeton de Sympathie dans la clairière Souris.



Vagabond

Le Vagabond participe au conflit sans prendre parti, et se fait des amis ou des ennemis en fonction de ses intérêts, tout en poursuivant ses propres **quêtes** afin d'accroître sa popularité dans les bois. Le Vagabond marque des points de victoire lorsqu'il améliore ses **relations** avec les autres factions, ou lorsqu'il retire les pièces des factions qui lui sont hostiles.

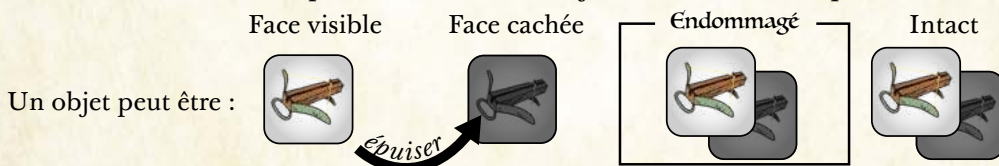
Le Vagabond est un **Voyageur Solitaire**, il ne peut jamais contrôler de clairière ni empêcher un joueur d'en contrôler une, mais il est **Agile**, il peut donc toujours se déplacer, peu importe qui contrôle sa clairière.

Le Vagabond ne possède qu'une seule pièce : le **PION VAGABOND**. Ce pion peut se déplacer et combattre comme un guerrier, mais n'est pas un guerrier.

Objets

Pour vous déplacer et agir en tant que Vagabond, vous devez gérer vos **OBJETS**, agrandir votre collection en explorant les **RUINES** de la Forêt et en apportant votre aide aux autres factions.

À tout moment, un objet peut être **ENDOMMAGÉ** ou **INTACT**, et être indépendamment face visible ou face cachée. Vous pouvez **ÉPUISER** un objet intact face visible pour faire 1 action.

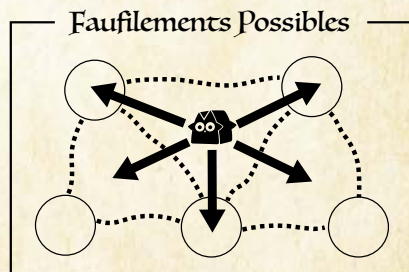


Tant qu'ils ne sont pas endommagés, ,  et  sont conservés sur leurs propres pistes sur la gauche de votre plateau de faction, tandis que les autres objets sont conservés dans votre sacoche. La contenance de votre sacoche est limitée, et vous devrez défausser des objets durant le Crépuscule si vous dépassez votre capacité de transport.

Aurore

Retournez 2 objets face visible par  sur sa piste au début de l'aurore, puis retournez-en 3 de plus face visible.

Ensuite, vous pouvez vous faufler 1 fois et vous déplacer vers une clairière ou dans un bois adjacent sans épuiser de .



Se faufler est le seul moyen d'entrer dans un Bois.

Jour

Vous pouvez effectuer diverses actions en épuisant des objets, en les retournant face cachée.

- » **Déplacement** : Épuisez 1  pour effectuer un déplacement.
- » **Combat** : Épuisez 1  pour initier un combat.
- » **Frappe** : Épuisez 1  pour retirer un guerrier de la clairière où vous vous trouvez. Si un joueur n'y a pas de guerrier, vous pouvez à la place retirer un de ses bâtiments ou jetons.
- » **Exploration** : Épuisez 1  pour prendre un objet dans une ruine dans votre clairière et marquer 1 point de victoire. Retirez la ruine du plateau s'il n'y a plus d'objet.
- » **Aide** : Épuisez n'importe quel objet pour donner une carte de votre main de la couleur de votre clairière à un joueur présent dans votre clairière. Puis prenez un des objets présents dans son emplacement d'objets fabriqués, s'il en a.
- » **Quête** : Accomplissez une quête dont la couleur correspond à votre clairière en épuisant les deux objets indiqués sur la carte de la quête. Placez la quête accomplie dans votre aire de jeu. Puis vous pouvez piocher 2 cartes de la pioche commune, ou bien marquer 1 point de victoire par quête de la même couleur que vous avez accomplie, celle-ci incluse. Enfin, piochez et révélez une nouvelle quête.
- » **Fabrication** : Épuisez autant de  que le nombre de couleurs indiqué dans le coût de fabrication d'une carte. Chaque  est de la couleur de votre clairière.
- » **Réparation** : Épuisez 1  pour réparer un objet endommagé.
- » **Action Spéciale** : Épuisez 1  pour effectuer l'action spéciale décrite sur votre carte de personnage.

Crépuscule

Si vous êtes dans un bois, réparez tous vos objets endommagés.

Puis piochez 1 carte, plus 1 par  sur la piste. Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez des cartes jusqu'à en avoir 5.

Enfin, si vous avez plus d'objets dans votre sacoche et sur l'emplacement d'objets endommagés que votre limite d'objets (6 plus 2 par  sur sa piste), vous devez défausser des objets de votre sacoche jusqu'à atteindre votre limite d'objets. Retirez du jeu tout objet défaussé.



*Bonus de pioche
du Vagabond*

Contrairement aux autres factions, le Vagabond ne révèle pas de bonus de pioche, mais les obtient grâce à des objets. Cet objet permet de piocher seulement s'il est intact et face visible sur sa piste.

Déplacer des objets

Vous pouvez déplacer librement les ,  et  face visible et intacts, entre votre sacoche et leurs pistes. Si vous épuisez un ,  ou , vous devez le placer dans votre sacoche.

Lorsqu'un objet est endommagé, déplacez-le sur l'emplacement des objets endommagés dans votre sacoche.

Lorsqu'un objet est réparé, placez-le dans la sacoche, hors de l'emplacement d'objets endommagés.

Relations

Votre tableau de relations représente à quel point les autres factions sont amicales ou hostiles envers vous.

Vous pouvez améliorer les relations avec une faction en lui donnant des cartes grâce à l'action Aide. Vous devez effectuer l'action Aide un certain nombre de fois, indiqué entre votre niveau de relation actuel et le suivant, durant le même tour. Lorsque vous améliorez une relation, vous marquez le nombre de points de victoire indiqué sur la case atteinte. Lorsque vous atteignez la case **Allié**, vous pouvez vous déplacer et combattre avec les guerriers de cette faction. Pour plus de détails, voir *La Loi de Root* (9.2.9).

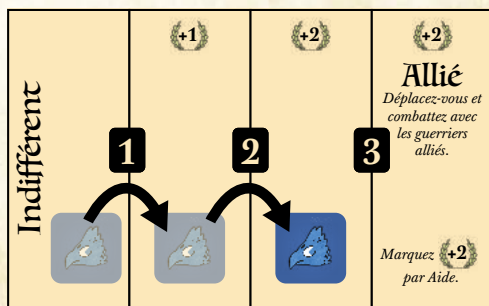
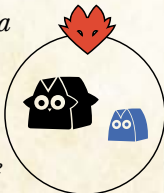
Si vous retirez un guerrier du plateau, placez le marqueur de relation de sa faction sur la case **Hostile**. Dorénavant, vous marquez 1 point de victoire chaque fois que vous retirez une de ses pièces en combat durant votre tour, en plus de tout point gagné pour ses bâtiments ou jetons retirés. Vous devez épuiser 1  supplémentaire lorsque vous vous déplacez dans une clairière contenant des guerriers hostiles.

Exemple d'Aide et d'Amélioration des Relations

Le Vagabond souhaite améliorer sa relation avec la Canopée.

Il partage une clairière Renard avec elle, il peut donc utiliser l'action Aide. Il doit, pour chaque action, épuiser 1 objet et donner 1 carte Renard ou Oiseau. Il décide d'aider 3 fois.

Le Vagabond avance le marqueur de la Canopée de 2 cases vers la droite et marque 3 points de victoire.



Cartes Domination

La pioche contient 4 cartes Domination, une de chaque couleur. Comme les cartes Embuscade, il n'y a pas d'option pour les fabriquer, mais elles peuvent être dépensées pour leur couleur.

Lorsque vous défaussez ou dépensez une carte Domination pour sa couleur, **ne la défaussez pas!** Placez-la près du plateau. Lors de sa phase de jour, un joueur peut prendre une carte Domination posée près du plateau en dépensant une carte de la même couleur.



Changer vos conditions de victoire

Durant votre phase de jour, si vous avez au moins 10 points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination dans votre aire de jeu pour l'**ACTIVER**. Retirez votre marqueur de score de la piste de score. Vous ne pouvez désormais gagner la partie qu'en remplissant la condition indiquée sur la carte Domination que vous avez activée.

Votre carte Domination activée ne compte pas pour votre limite de cartes en main, et elle ne peut pas être retirée du jeu ni remplacée.

Former une coalition avec le Vagabond

Le Vagabond ne peut pas contrôler de clairière, mais il peut jouer une carte Domination pour former une **COALITION** avec le joueur autre que lui-même ayant le moins de points de victoire. En cas d'égalité, le Vagabond choisit avec quel joueur il forme une coalition.

Lorsqu'il forme une coalition avec un joueur, le Vagabond retire son marqueur de score de la piste de score et le place sur le plateau de faction du joueur. Dorénavant le Vagabond partage la victoire de ce joueur s'il gagne.

Un Vagabond peut même former une coalition avec une faction hostile! Dans ce cas, le Vagabond place le marqueur de relation de cette faction sur la case Neutre.



Scénarios

Root peut se jouer avec plusieurs combinaisons de factions. La liste ci-dessous n'est pas exhaustive. Bien d'autres combinaisons sont possibles, mais l'équilibre pourrait être plus fragile, et nécessiterait alors des joueurs plus expérimentés et agressifs. Nous vous proposons des combinaisons recommandées (marquées avec une torche) qui sont idéales pour présenter le jeu à de nouveaux joueurs.

Lors de parties à 2 joueurs, n'utilisez pas les cartes Domination. Les affrontements à 2 joueurs gagnent également à être joués en 2 parties complètes (chacune durant environ 30 à 45 minutes). À la fin de la 1^{re} partie, les joueurs notent leurs scores et échangent leurs factions. À la fin de la 2^e partie, chacun additionne ses points des 2 parties pour déterminer le vainqueur.

Deux Joueurs



La Canopée contre la Marquise est parfait pour apprendre le jeu à 2. La Canopée doit s'étendre exponentiellement pour maintenir la Marquise à distance.



Les parties à 2 incluant l'Alliance permettent aux joueurs de l'Alliance d'affiner leurs compétences dans des situations difficiles. Ils s'en sortiront souvent mieux contre la Canopée, mais des révoltes aux bons moments et une mobilisation rapide peuvent arrêter la Marquise.



Ici la Canopée doit être vigilante et bâtir un Décret capable de résister aux attaques agiles du Vagabond.

Trois Joueurs



La lutte entre la Marquise et la Canopée sera le pivot de ces parties. Le Vagabond et l'Alliance devront choisir leurs alliés avec prudence pour ne pas créer une situation qu'ils ne pourront plus contrôler en fin de partie.



Ici, le Vagabond trouvera en l'Alliance un allié naturel. Chacun devra surveiller une victoire aux cartes Domination et veiller à se développer militairement.

Quatre Joueurs



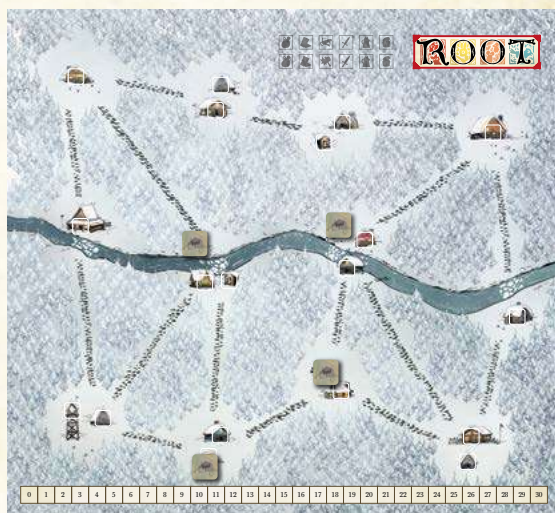
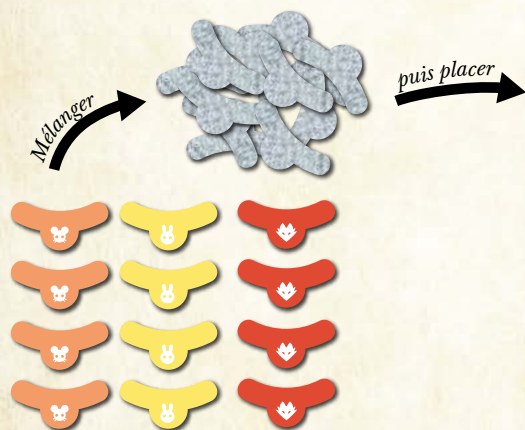
Avec le plateau fourmillant d'intrus, la Marquise doit veiller à contrôler la Forêt pour marquer quelques points supplémentaires. Si elle perd le contrôle, elle aura des difficultés à le reprendre.

Le Plateau Hiver

Au verso du plateau Automne se trouve le plateau Hiver. Vous pouvez y jouer toutes les combinaisons de factions, mais il est recommandé de le réserver aux joueurs expérimentés.

Mise en place

Avant de jouer sur le plateau Hiver, prenez les 12 marqueurs de couleurs et mélangez-les face cachée. Puis placez-en un sur chaque clairière. Quand un marqueur a été attribué à chaque clairière, retournez-les face visible et mettez le jeu en place normalement. Notez les emplacements différents des ruines, montrés ci-dessous.



Rivière tumultueuse

Sur le plateau Hiver, la rivière divise les bois comme s'il s'agissait d'un chemin.

Avertissement

La répartition aléatoire des couleurs de clairières sur le plateau Hiver peut présenter de nouveaux défis à chaque faction. Gardez la configuration du plateau en tête lors du choix des factions, et comprenez que certaines pourront être avantagées ou handicapées selon les configurations.

Glossaire



Guerriers. Peuvent se déplacer sur le plateau et combattre les pièces adverses. Comptent pour le contrôle.



Bâtiments. Disposés sur les plateaux de faction, et peuvent être placés sur les emplacements libres des clairières. Comptent pour le contrôle.



Ruines. Occupent les emplacements des clairières. Le Vagabond peut les explorer pour trouver des objets et libérer les emplacements.



Le pion Vagabond. Peut se déplacer sur le plateau et combattre les pièces adverses. Ce n'est **pas** un guerrier et il ne compte **pas** pour le contrôle.



Jetons. Se placent dans les clairières, mais n'occupent pas les emplacements. Ne comptent **pas** pour le contrôle.



Marqueurs. Notent des informations telles que les points de victoire et les relations du Vagabond avec les autres factions.



Objets. Le Vagabond peut les épuiser pour effectuer des actions. Toutes les factions peuvent fabriquer des objets.

Pièces de Fabrication



La Marquise utilise ses ateliers.



L'Alliance utilise sa sympathie.



La Canopée utilise ses perchoirs.



Le Vagabond utilise ses marteaux.



VOUS AVEZ DES QUESTIONS?
LISEZ *LA LOI DE ROOT!*



ROOT

Conflit dans les Sous-Bois

Attention : Les pages suivantes détaillent un contenu initialement publié dans une extension. Nous vous conseillons de vous familiariser avec le jeu et les factions « de base » décrits précédemment, avant d'explorer les nouvelles factions et le mode solo décrits ci-après.

Table des Matières

Culte des Lézards	26
Compagnie de la Rivière	28
Marquise Mécanique	30
Scénarios	32

Culte des Lézards



*Le Culte compte sur le bouche-à-oreille pour répandre son évangile, et de nouvelles enclaves peuvent apparaître partout dans la Forêt. Lorsque le Culte contrôle des clairières, il peut y construire des **jardins**, ce qui radicalisera davantage les animaux y vivant. Tandis que les autres factions dépensent des cartes pour atteindre leurs objectifs, le Culte agit principalement en **révélant** des cartes et en choisissant progressivement la parfaite sélection de disciples. À moins de les utiliser pour marquer des points, ces cartes ne sont pas défaussées et retournent dans la main du Culte lors du Crépuscule. Néanmoins, cette approche rend les déplacements et les combats difficiles, et seuls les membres les plus radicalisés du Culte, les **acolytes**, peuvent les entreprendre.*

Les jardins du Culte des Lézards attirent des **Pèlerins**. Le Culte contrôle une clairière s'il y possède au moins un jardin. Cette capacité spéciale l'emporte même sur la capacité Seigneurs de la Forêt de la Canopée.

Lorsque le Culte est en jeu, les cartes dépensées et défaussées sont placées dans la pile d'**ÂMES PERDUES** du Culte plutôt que dans la défausse. Au début du tour du Culte, la couleur la plus présente parmi les Âmes Perdues définit qui sont les **PARIAS**, la couleur des clairières dans lesquelles le Culte peut entreprendre des conspirations ce tour-ci grâce à ses Acolytes. Les Acolytes sont gagnés grâce à la **Vengeance** : lorsque vous retirez un de vos guerriers en étant défenseur en combat, vous le placez dans la case des Acolytes.

Aurore

Regardez les cartes dans votre pile d'Âmes Perdues, en ignorant les cartes Oiseau. Si une couleur comprend plus de cartes que les autres, cette couleur devient celle des Parias. Déplacez le marqueur de Parias sur cette nouvelle couleur. Si cette couleur était déjà celle des Parias, ils deviennent Haïs. Retournez alors le marqueur de Parias.

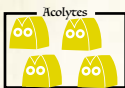
Ensuite, mettez toutes les cartes de votre pile d'Âmes Perdues dans la défausse.

Enfin, vous pouvez dépenser vos **ACOLYTES**, les guerriers dans la case d'Acolytes, pour effectuer des conspirations. Si les Parias sont Haïs, les conspirations coûtent -1 Acolyte.

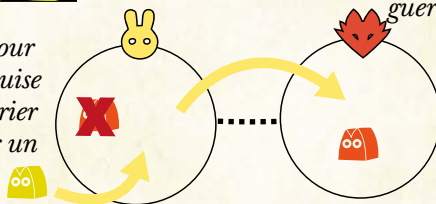
- » **Croisade** : Dépensez 2 acolytes pour initier un combat dans une clairière de Parias **ou** déplacez-vous à partir d'une clairière de Parias, puis vous pouvez combattre dans la clairière où vous arrivez.
- » **Conversion** : Dépensez 2 acolytes pour retirer 1 guerrier adverse d'une clairière de Parias et y placer 1 guerrier.
- » **Sanctuaire** : Dépensez 3 acolytes pour retirer 1 bâtiment adverse d'une clairière de Parias et y placer 1 jardin.

Exemple d'Acolytes

Au début de l'Aurore, le Culte possède 4 acolytes. Les lapins sont les Parias.



D'abord, il dépense 2 acolytes pour convertir le guerrier de la Marquise dans la clairière Lapin. Le guerrier de la Marquise est remplacé par un guerrier du culte.



Ensuite, il dépense 2 acolytes pour partir en croisade avec le guerrier dans la clairière Lapin. Il décide de le déplacer vers une clairière adjacente et y combattre le guerrier de la Marquise.

Jour

Révélez des cartes de votre main et effectuez un des rituels ci-dessous pour chaque carte. Vous ne pouvez pas utiliser les cartes ainsi révélées d'une autre manière durant la phase de Jour.

Haine des Oiseaux : Les oiseaux ne comptent pas comme des jokers pour effectuer des rituels!

- » **Construction :** Révélez une carte de la couleur d'une clairière que vous contrôlez pour y construire un jardin.
- » **Recrutement :** Révélez une carte pour placer un guerrier dans une clairière de même couleur.
- » **Sacrifice :** Révélez une carte Oiseau pour placer un de vos guerriers sur la case Acolytes de votre plateau de faction.
- » **Score :** Dépensez une carte non révélée (et placez-la dans la pile d'Âmes Perdues) pour marquer les points de victoire notés dans la colonne des Jardins qui correspond à la case libre la plus à droite, dans la couleur de la carte dépensée.

Crépuscule

Prenez toutes les cartes révélées en main.

Puis, vous pouvez fabriquer des cartes en utilisant les jardins de la couleur des Parias.

Enfin, piochez 1 carte plus 1 par bonus de pioche révélé sur votre plateau de faction. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez des cartes jusqu'à en avoir 5.



Compagnie de la Rivière



Lorsque la nouvelle se répandit que la Forêt, sur les rives du grand lac, était en train de sombrer dans une guerre totale, la Compagnie de la Rivière envoya rapidement ses officiers s'y établir. Quand les autres factions loueront ses **services**, le peuple de la rivière sera rapidement en mesure de renforcer ses intérêts commerciaux en construisant des **comptoirs commerciaux** dans toute la Forêt. La construction de ces comptoirs est un moyen efficace de gagner des points de victoire, mais c'est aussi le cas des **dividendes** qu'ils pourraient tirer de leur richesse.

Les habitants de la rivière sont d'excellents **Nageurs**, ils traitent donc les rivières comme des chemins et peuvent se déplacer entre les clairières reliées par une rivière, quelles que soient les factions qui les contrôlent.

Services

La Compagnie de la Rivière est une faction commerciale qui offre ses **SERVICES** aux autres joueurs. Ils fixent eux-mêmes le coût de leurs services durant le Crépuscule.

À vendre : La main de cartes de la Compagnie est toujours révélée face visible près de son plateau de faction.

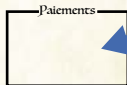
Chaque autre joueur peut, au début de sa phase d'Aurore, acheter un service à la Compagnie, plus un service supplémentaire pour chaque clairière contenant un comptoir commercial et une de ses pièces. L'acheteur paie ces services en prenant des guerriers de sa réserve et en les plaçant dans la case de Paiement de la Compagnie.

- » **Cartes** : L'acheteur prend 1 carte de la main de la Compagnie et l'ajoute à sa main.
- » **Bateaux** : L'acheteur traite les rivières comme des chemins jusqu'à la fin de son tour.
- » **Mercenaires** : Durant les phases de Jour et de Crépuscule de son tour, l'acheteur traite les guerriers de la Compagnie comme les siens pour le contrôle et les combats.

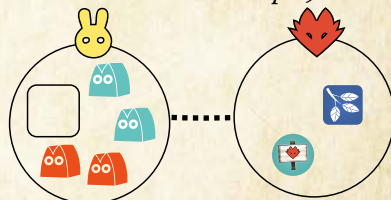
Exemple d'Achat de Service

Au début de l'Aurore de la Canopée, elle peut acheter jusqu'à 2 services, car elle possède des pièces dans une clairière contenant un Comptoir Commercial.

Les Mercenaires coûtent actuellement 3. La Canopée décide de les acheter, elle place donc 3 guerriers de sa réserve dans la case Paiements de la Compagnie. Avec ces mercenaires, la Canopée contrôle la clairière Lapin, elle peut donc y construire un perchoir, si la bonne carte est dans le Décret.



(de la réserve de la Canopée)



Aurore

Si votre case de Paiements est vide, placez-y 2 de vos guerriers. Puis, si vous avez au moins un comptoir commercial sur le plateau, marquez 1 point de victoire par paire de fonds (guerriers dans la case de Fonds). Enfin, déplacez tous les guerriers présents sur votre plateau de faction dans la case de Fonds.

Journée

Vous pouvez effectuer des actions en dépensant ou en investissant des **FONDS**, les guerriers présents dans votre case de Fonds. Lorsque vous dépensez des fonds, remettez le guerrier dans la réserve de son propriétaire. Lorsque vous investissez des fonds, placez les guerriers dans votre case d'Investissements.

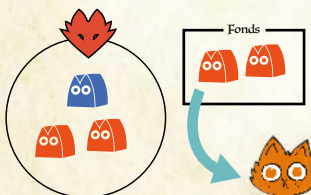
- » **Déplacement** : Investissez 1 fonds pour effectuer 1 déplacement.
- » **Combat** : Investissez 1 fonds pour initier un combat.
- » **Construction** : Investissez des fonds pour construire 1 carte de votre main. Au lieu de placer les guerriers dans votre case Investissements, vous devez les placer sur des emplacements vides de votre piste de Comptoirs Commerciaux correspondants aux couleurs du coût de construction.
- » **Pioche** : Investissez un fonds pour piocher 1 carte.
- » **Recrutement** : Dépensez 1 fonds pour placer 1 guerrier dans une clairière avec une rivière.
- » **Établir un Comptoir et une Garnison** : Dépensez 2 fonds pour placer 1 comptoir commercial et 1 guerrier dans une clairière. Vous devez dépenser des fonds de la faction contrôlant la clairière choisie. Une clairière ne peut contenir qu'un seul comptoir.

Export : Au lieu de gagner l'effet d'une carte construite, vous pouvez la défausser et placer 1 guerrier dans votre case de Paiements.

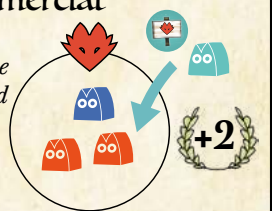
Commerce Perturbé : Lorsqu'un comptoir est retiré, retirez la moitié de vos fonds et retirez le comptoir du jeu. Il ne pourra pas être reconstruit !

Exemple de Construction de Comptoir Commercial

La Compagnie veut établir un comptoir dans cette clairière Renard. La Marquise la contrôle, la Compagnie doit dépenser 2 fonds de la Marquise.



La Compagnie place un comptoir Renard avec un guerrier, et marque 2 points de victoire.



Soirée

Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez des cartes jusqu'à en avoir 5. Puis, vous pouvez fixer les prix de vos services en déplaçant les marqueurs sur votre piste de services.

Marquise Mécanique

La Marquise Mécanique est un joueur automatisé pouvant être utilisé de deux manières.

- » Elle peut remplacer un humain jouant la Marquise dans une partie multijoueurs compétitive.
- » Grâce à quelques changements de règles, elle peut être un adversaire lors de parties coopératives de 1 à 4 joueurs (page 32).

La Marquise Mécanique utilise les pièces de la Marquise de Chat, vous ne pouvez donc utiliser les deux dans une même partie.

Dextérité Manuelle Réduite : La Marquise Mécanique n'a pas de main de cartes. Elle ne peut pas être forcée à défausser des cartes. Si vous deviez prendre une de ses cartes en main, prenez-en une de la pioche. Si vous deviez lui donner une carte, défaussez-la et la Marquise Mécanique marque 1 point de victoire.

Déteste les Surprises : Les cartes Embuscade ne peuvent pas être jouées contre la Marquise Mécanique.

Mise en Place

Lorsque la Marquise Mécanique est utilisée, modifiez la mise en place comme suit :

- 1 Choisir les Factions.** Donner à la Marquise Mécanique une place au hasard autour de la table, comme s'il s'agissait d'un joueur normal. Un des joueurs voisins de la Marquise Mécanique sera chargé de faire sa mise en place et de gérer ses tours. La suite de ces règles est rédigée du point de vue de ce joueur.
- 3 Distribuer les Cartes.** Avant de mélanger les cartes, retirez les 4 cartes Domination du paquet et ajoutez-y les 4 **CARTES ESPION**. Piochez 5 cartes au lieu de 3 pour la Marquise Mécanique. Placez-les sur un porte-cartes de façon à ce que les joueurs ne puissent voir que leur dos. Ceci est le **PROGRAMME D'ORDRES** de la Marquise Mécanique.
- 4 Créer la réserve d'Objets.** Prenez 1 , , , et  de la réserve d'objets et placez-les dans la case Objets à Vendre du plateau de faction de la Marquise Mécanique.
- 7 Mettre en place les Factions.** Suivez les règles de la Marquise pour la mise en place de la faction, mais ignorez les étapes 4 (6.3.4) et 5 (6.3.5). La Marquise Mécanique n'utilise pas les bâtiments de la Marquise.

Aurore

Marquez 2 points de victoire pour chaque clairière que vous contrôlez dans laquelle vous avez au moins 3 guerriers.

Jour

Révélez la carte la plus à gauche du Programme d'Ordre, effectuez les actions ci-dessous, puis défaussez la carte. Les déplacements et les combats ont lieu dans toutes les clairières de la couleur de la carte d'ordre. Le recrutement se produit dans les clairières indiquées selon le coût de fabrication de la carte d'ordre, comme décrit à l'étape 3.

- » **Étape 1 : Combat.** Initiez un combat dans chaque clairière contenant vos guerriers et des pièces adverses. Si une clairière contient plusieurs factions adverses, choisissez le défenseur selon cet ordre de priorité : le plus de pièces présentes, puis le plus de points de victoire, puis ordre de priorité de mise en place (A, B, C, etc.).
- » **Étape 2 : Déplacement.** Dans l'ordre croissant de votre case de Priorité de Clairières (1, 2, etc.), déplacez-vous depuis les clairières contrôlées contenant 4 guerriers ou plus. Pour chaque déplacement, déplacez tous vos guerriers sauf 3. La destination est la clairière adjacente contenant le plus de pièces adverses. En cas d'égalité, allez vers la clairière ayant le plus petit numéro de priorité dans votre case de Priorité de Clairières.
- » **Étape 3 : Recrutement.** Placez des guerriers dans des clairières contrôlées selon le coût de fabrication de la carte d'ordre révélée. Si elle n'a pas de coût, recommencez le Jour, et révélez la prochaine carte d'ordre. Si le Programme d'Ordres n'a plus de cartes, passez au Crépuscule.



1 à 3 d'une couleur : Placez 1 à 3 guerriers (égal au coût) dans chaque clairière contrôlée de cette couleur.



1 de chaque couleur : Placez 1 guerrier dans chaque clairière contrôlée.



4 de toute couleur : Placez 4 guerriers dans la clairière de votre Donjon.

Crépuscule

Piochez et ajoutez des cartes à la droite du Programme d'Ordres jusqu'à en avoir 5.

Cartes Espion

Les cartes Espion se jouent, se rendent disponibles et se prennent comme les cartes Domination, mais ne changent pas vos conditions de victoire.

Si vous avez 1 carte Espion en jeu, vous pouvez révéler 1 carte d'ordre durant votre Jour. Si vous révélez 1 carte de la même couleur que la carte Espion, défaussez immédiatement la carte Espion (dans ce cas les cartes Oiseau ne sont pas des jokers). Puis, si votre carte Espion n'a pas été défaussée, vous pouvez échanger 2 cartes d'ordre.



Jeu coopératif

Vous pouvez jouer en mode coopératif contre la Marquise Mécanique. Votre équipe gagne si chaque joueur atteint 30 points avant la Marquise Mécanique. La Marquise Mécanique nécessite deux changements :

- » Pendant l'Aurore, la Marquise Mécanique marque aussi 1 point de victoire par joueur humain.
- » La Marquise Mécanique recrute dans toutes les clairières de la couleur du coût de fabrication de la carte, peu importe qui les contrôle.

Jeu solo : Si vous jouez seul contre la Marquise Mécanique, retirez les cartes Faveur des Renards, des Lapins et des Souris du paquet avant de jouer.

Campagne coopérative

Les parties coopératives peuvent être liées ensemble dans le cadre d'une campagne. Chaque fois que les joueurs remportent la partie, la Marquise Mécanique commencera la partie suivante avec 3 points de victoire supplémentaires, mais chaque joueur commencera avec 1 carte fabriquée qu'il possédait lors de sa dernière partie. *Exemple : Christian a gagné 2 parties. Il commence sa 3^e partie avec Tactiques Brutales, qu'il avait fabriqué durant sa 1^{re} partie et décidé de conserver pour sa 2^e, et choisit Chef de Garenne qu'il a fabriqué lors de la 2^e partie. La Marquise commence avec 6 points de victoire.*

Scénarios

TROIS JOUEURS



QUATRE JOUEURS OU PLUS



Utilisez n'importe quelle combinaison à 3 joueurs et ajoutez-y 1, 2 ou 3 factions, ou bien utilisez une de ces combinaisons recommandées.

AVEC LA MARQUISE MÉCANIQUE

Mode Solitaire



Mode Coopératif



Lors de parties avec 3 ou 4 joueurs humains, ajoutez 1 ou 2 factions à ces combinaisons.

Mode Compétitif

Remplacez  par  dans n'importe quelle combinaison recommandée.