LA LOI DE ROOT



Comment utiliser ce livret

Root contient deux livrets : ce livret de référence et le livret d'apprentissage. Si vous préférez apprendre à jouer sur le ton de la conversation avec de nombreux exemples, lisez le guide d'apprentissage. Si vous préférez apprendre à partir de règles définies, formelles et concises, lisez ce livret.

Le livret d'apprentissage contient les instructions pour utiliser le plateau Hiver et pour les différentes configurations de factions selon le nombre de joueurs.

*Les textes en PETITES CAPITALES sont des termes clés. Les textes en italique donnent des rappels et des éclaircissements. Les icônes de factions indiquent les règles qui sont modifiées par les règles et capacités des factions de la Marquise (), la Canopée (), l'Alliance (), le Vagabond (), le Culte ()
ou la Compagnie ().*

1. Règles d'Or

1.1 Conflit de Règles

1.1.1 **Priorité.** Si le texte d'une carte contredit une règle du livret, la carte prévaut. Si le livret d'apprentissage contredit une règle de ce livret, le livret de référence prévaut.

1.1.2 **Interdiction.** Toute règle exprimant une interdiction ("ne peut pas") est absolue. Elle ne peut pas être annulée par une autre règle, sauf instruction explicite.

1.1.3 **Effets simultanés.** Si deux effets de jeu se produisent en même temps, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre, sauf précision contraire.

1.2 Informations Publiques et Privées

1.2.1 **Main.** Les joueurs ne peuvent révéler leurs cartes en main que si cela leur est clairement demandé, mais le nombre de cartes est connu.

1.2.2 **Défausse.** La pile de défausse peut être consultée librement.

1.3 Négociation et Accords

1.3.1 **Accords.** Les joueurs sont libres de discuter du jeu durant la partie, mais les accords passés n'engagent pas les joueurs.

1.3.2 **Cartes.** Les joueurs ne peuvent s'échanger des cartes que si on le leur demande clairement.

1.4 Structure du Jeu

Le tour de chaque joueur consiste en trois phases : l'Aurore, le Jour et le Crépuscule. Lorsqu'un joueur a complété ces trois phases, le joueur suivant dans le sens horaire commence son tour. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur remporte la partie (3.1).

2. Termes Clés et Concepts

2.1 Cartes

Chaque carte possède une couleur : oiseau, renard, lapin ou souris. La plupart des cartes ont également un effet qu'il est possible de fabriquer (4.1).

2.1.1 **Les Oiseaux sont des jokers.** Vous pouvez toujours traiter une carte Oiseau comme une carte d'une autre couleur, même si vous devez dépenser, prendre ou donner plusieurs cartes de même couleur.

I **Effets forcés.** Si vous devez défausser des cartes Renard, Lapin ou Souris, vous devez considérer toutes vos cartes oiseaux comme appartenant à la couleur requise.

II **Substitution inversée.** Si vous devez dépenser, défausser ou prendre une carte Oiseau, vous ne pouvez pas utiliser une autre couleur.

2.1.2 **Piocher dans la pioche commune.** Si vous devez PIOCHER une carte, prenez-la de la pioche commune. Si la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

2.1.3 **Dépenser et défausser.** Si vous devez DÉFAUSSER ou DÉPENSER une carte, placez-la dans la défausse commune, sauf si c'est une carte Domination (3.3).

2.1.4 **Cartes Embuscade.** Le jeu contient 5 CARTES EMBUSCADE : 1 Souris, 1 Lapin, 1 Renard et 2 Oiseau. Vous pouvez les dépenser pour leur couleur, mais elles n'ont pas d'effet à fabriquer. Vous pouvez aussi les jouer en combat pour infliger des pertes (4.3.1).

2.1.5 **Cartes Domination.** Le jeu contient 4 CARTES DOMINATION, une de chaque couleur. Vous pouvez les dépenser pour leur couleur, mais elles ne peuvent pas être fabriquées. Vous pouvez aussi en jouer une pour changer définitivement vos conditions de victoire (3.3).

2.2 Clairières et Chemins

Le plateau de la Forêt est composé de CLAIRIÈRES reliées par des CHEMINS.

2.2.1 **Adjacence.** Une clairière est adjacente à toute autre clairière qui lui est reliée par un chemin.

2.2.2 **Couleur.** Chaque clairière possède une COULEUR, souris, lapin ou renard.

2.2.3 **Emplacements.** Chaque clairière compte un certain nombre d'EMPLACEMENTS, représentés par des carrés blancs. Lorsque vous placez un bâtiment, il remplit un emplacement libre. Vous ne pouvez pas placer de bâtiment dans une clairière sans emplacement libre.

2.2.4 **Ruines.** Les emplacements marqués d'un "R" sont occupés par des RUINES en début de partie. Les ruines ne peuvent être retirées que par l'action d'exploration d'un Vagabond (9.5.3).

2.3 Rivières

Certaines clairières sont reliées par des RIVIÈRES, qui comptent comme des chemins uniquement pour la Compagnie de la Rivière. Les rivières ne divisent pas les clairières ou les bois.

2.4 Bois

Les aires du plateau entourées par des chemins et des clairières sont appelées BOIS.

2.4.1 **Adjacence.** Un bois est adjacent à toute clairière qui le touche sans traverser un chemin, et adjacent à tout bois dont il est seulement séparé par un chemin.

2.5 Pièces

Chaque faction possède ses propres pièces listées au dos de son plateau de faction. Ces pièces sont limitées. Si vous devez placer, prendre ou retirer une pièce sans pouvoir le faire, utilisez le maximum de pièces possibles.

2.5.1 **Guerriers.** Si vous devez placer un guerrier, prenez-le de votre réserve. Si un guerrier est retiré, remettez-le dans votre réserve.

2.5.2 **Bâtiments.** Si vous devez placer un bâtiment, prenez celui le plus à gauche de sa piste sur votre plateau de faction. Si un bâtiment est retiré, remettez-le sur l'emplacement libre le plus à droite de sa piste.

2.5.3 **Jetons.** Si vous devez placer un jeton, prenez celui le plus à gauche de sa piste s'il en possède une, ou prenez-le de votre réserve. Si un jeton est retiré, remettez-le sur le premier emplacement libre de sa piste, ou dans votre réserve.

2.5.4 **Le Pion Vagabond.** Le pion Vagabond ne peut jamais être retiré du plateau.

2.5.5 **Objets.** Si vous devez prendre un objet, prenez-le de la réserve commune sur le plateau et placez-le dans votre case Objets Fabriqués sur votre plateau de faction. Si vous devez retirer un objet, remettez-le dans la boite.

2.6 Aire de Jeu

Votre AIRE DE JEU est l'espace entourant votre plateau de faction.

2.7 Adversaire

Un ADVERSAIRE est une autre faction avec qui vous n'avez pas formé de coalition (9.2.8).

2.8 Contrôle

Le CONTRÔLE d'une clairière est accordé au joueur qui y a le plus grand nombre de guerriers et de bâtiments. *(Jetons et pions ne sont pas pris en compte.)* En cas d'égalité dans une clairière, personne ne la contrôle.

3. Victoire

3.1 Conditions de Victoire

Le premier joueur à atteindre 30 points de victoire remporte immédiatement la partie. Si plusieurs joueurs atteignent 30 points en même temps, le joueur dont c'est le tour remporte la partie.

3.2 Gagner des Points de Victoire

Chaque faction a sa propre manière de gagner des points de victoire, mais toutes peuvent en gagner des manières suivantes :

3.2.1 **Retirer des bâtiments et des jetons.** Chaque fois que vous retirez un bâtiment ou un jeton adverse, vous gagnez 1 point de victoire.

3.2.2 **Fabriquer des objets.** Lorsque vous fabriquez un objet (4.1), vous gagnez les points de victoire indiqués sur la carte.

3.3 Cartes Domination

La pioche contient 4 cartes domination, qui peuvent être jouées pour remporter la partie sans atteindre les 30 points de victoire.

3.3.1 **Activation.** Pendant votre phase de Jour, si vous avez au moins 10 points de victoire, vous pouvez ACTIVER une carte Domination en la plaçant dans votre aire de jeu. Retirez votre marqueur de score de la piste de score. Vous ne pouvez désormais plus gagner de points de victoire.

I **Domination Souris, Lapin, ou Renard.** Vous remportez la partie immédiatement si, au début de votre Aurore, vous contrôlez 3 clairières de la couleur correspondant à la carte Domination activée.

II **Domination Oiseau.** Vous remportez la partie immédiatement si, au début de votre phase d'Aurore, vous contrôlez 2 clairières dans des coins diagonalement opposés.

3.3.2 **Cartes Activées.** Une carte Domination activée ne compte pas dans votre limite de cartes en main, et ne peut pas être retirée du jeu. Vous ne pouvez pas remplacer une carte Domination activée par une autre.

3.3.3 **Dépenser pour la couleur.** Une carte Domination peut être dépensée pour sa couleur. Mais au lieu de la placer dans la défausse, placez-la près du plateau pour montrer qu'elle est DISPONIBLE pour tous.

3.3.4 **Prendre les Cartes Disponibles.** Durant votre phase de Jour, vous pouvez prendre en main une carte Domination disponible en dépensant une carte de la même couleur.

4. Actions Principales

4.1 Fabrication

Vous pouvez FABRIQUER la plupart des cartes de votre main pour gagner un effet immédiat ou persistant.

4.1.1 **Coût.** Pour fabriquer une carte, vous devez ACTIVER vos pièces de fabrication des couleurs indiquées dans le coin inférieur gauche de la carte. La couleur d'une pièce de fabrication est celle de la clairière où elle se trouve. Chaque pièce de fabrication ne peut être activée qu'une fois par tour. Un ? signifie une pièce de fabrication de n'importe quelle couleur.

4.1.2 **Effets immédiats.** Lorsque vous fabriquez un effet immédiat, résolvez l'effet et défaussez la carte. Si c'est un objet, prenez l'objet correspondant dans la réserve commune et placez-le dans la case Objets Fabriqués de votre plateau de faction. Si l'objet présent sur la carte n'est plus disponible dans la réserve, la carte ne peut pas être fabriquée.

4.1.3 **Effets persistants.** Lorsque vous fabriquez un effet persistant, placez-le dans votre aire de jeu. Vous pouvez utiliser l'effet tel que décrit sur la carte.

4.1.4 **Pas de doubles.** Vous ne pouvez pas fabriquer d'effet persistant dont vous avez déjà une copie en jeu.

4.2 Déplacement

Pour vous déplacer, déplacez un ou plusieurs de vos guerriers d'une clairière vers une clairière adjacente.

4.2.1 **Vous devez contrôler.** Pour vous déplacer, vous devez contrôler soit la clairière de départ soit celle d'arrivée, ou les deux.

4.2.2 **Pas de limite de déplacement.** Une pièce peut être déplacée plusieurs fois durant un tour. Si vous devez faire plusieurs déplacements, vous pouvez déplacer le même groupe de guerriers, ou plusieurs.



4.3 Combat

Lorsque vous combattez, choisissez une clairière où vous avez des guerriers ou votre pion pour être la clairière du combat. Vous êtes l'attaquant. Choisissez un autre joueur présent dans la clairière pour être le défenseur.

4.3.1 **Étape 1 : le Défenseur peut jouer une Embuscade.** Le défenseur peut jouer une carte Embuscade de la couleur de la clairière du combat. Si elle n'est pas contrée, le défenseur inflige 2 pertes immédiates puis défausse la carte Embuscade. Si l'attaquant n'a plus de guerriers, le combat prend fin immédiatement.

I **Contrer une Embuscade.** Lorsque le défenseur joue une Embuscade, l'attaquant peut la contrer en jouant une carte Embuscade de la couleur de la clairière du combat. *(Le défenseur défausse quand même sa carte Embuscade.)*

4.3.2 **Étape 2 : Lancer les dés et appliquer les pertes additionnelles.** Lancez les 2 dés. L'attaquant infligera autant de pertes que le plus grand résultat, et le défenseur autant que le plus petit résultat. Si les résultats sont identiques, les deux joueurs infligeront le même nombre de pertes. *(Les pertes ne seront infligées qu'à l'étape 3.)*

I **Maximum de pertes infligées.** Le maximum de pertes infligées avec les dés est égal au nombre de guerriers présents dans la clairière du combat, que vous soyez attaquant ou défenseur.

II **Pertes additionnelles.** Après avoir compté les pertes dues aux dés, les deux joueurs peuvent ajouter des pertes additionnelles grâce à des capacités spéciales ou d'autres effets de leur aire de jeu. Les pertes additionnelles ne sont pas limitées par le nombre de guerriers présents.

III **Sans défense.** Si le défenseur n'a pas de guerrier dans la clairière du combat, l'attaquant inflige une perte additionnelle.

4.3.3 **Étape 3 : Infliger les pertes.** L'attaquant et le défenseur infligent leurs pertes simultanément. Chaque perte infligée retire une pièce de la clairière du combat, le joueur qui subit la perte choisit quelle pièce retirer. Il doit cependant retirer tous ses guerriers avant de pouvoir retirer un de ses bâtiments ou jetons, dans n'importe quel ordre. *(Vous marquez 1 point de victoire pour chaque bâtiment et jeton adverse retiré.)*

5. Mise en Place

5.1 Mise en Place Standard

5.1.1 **Étape 1 : Assignez les factions et le 1er joueur.** Assignez une faction à chaque joueur selon la méthode de votre choix. Les factions viables selon le nombre de joueurs sont listées dans le guide d'apprentissage. Déterminez le 1er joueur et les positions autour de la table aléatoirement. Chaque joueur prend son plateau de faction et toutes les pièces qui y sont listées au dos.

5.1.2 **Étape 2 : Placez les marqueurs de score.** Chaque joueur place son marqueur de score sur la case "0" de la piste de score.

5.1.3 **Étape 3 : Piochez les mains de départ.** Si vous jouez à 2 joueurs, retirez du paquet les 4 cartes domination, puis mélangez le paquet. Chaque joueur pioche 3 cartes.

5.1.4 **Étape 4 : Placez les ruines.** Placez une ruine sur chaque emplacement du plateau marqué d'un "R" *(4 au total)*.

5.1.5 **Étape 5 : Formez la réserve d'objets.** Placez ces objets sur leurs emplacements correspondants dans la réserve d'objets de la partie supérieure du plateau : 2, 2, 1, 1, 2, 2, 2.

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

5.1.7 **Étape 7 : Mettez en place les factions.** Dans l'ordre de mise en place (A, B, C, etc.), chaque joueur suit les indications de mise en place de sa faction, détaillées dans les règles et au dos de son plateau de faction.

6. Marquise de Chat

6.1 Aperçu

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.

6.2 Règles et Capacités de la Faction

6.2.1 **Fabrication.** La Marquise fabrique durant le Jour en activant les ateliers.

6.2.2 **Le Donjon.** Seule la Marquise peut placer des pièces dans la clairière où se trouve le jeton du donjon. *(Des pièces peuvent s'y déplacer.)* Si le jeton du donjon est retiré, remettez-le dans la boite.

6.2.3 **Hôpitaux de campagne.** Lorsqu'un ou plusieurs guerriers de la Marquise sont retirés d'une clairière, elle peut dépenser 1 carte de la couleur de la clairière où se trouvent les guerriers pour les placer dans la clairière du donjon.

6.3 Mise en Place de la Faction

6.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers et le bois.** Formez une réserve de 25 guerriers et 8 bois près de vous.

6.3.2 **Étape 2 : Le Donjon.** Placez le jeton du donjon dans une clairière en coin du plateau au choix.

6.3.3 **Étape 3 : Garnison.** Placez 1 guerrier dans chaque clairière, excepté dans celle diagonalement opposée à votre donjon.

6.3.4 **Étape 4 : Placer les bâtiments de départ.** Placez 1 scierie, 1 atelier et 1 recruteur. Vous pouvez les placer librement dans la clairière du donjon et/ou dans les clairières adjacentes.

6.3.5 **Étape 5 : Remplir les pistes de bâtiments.** Placez vos bâtiments restants (5 de chaque type) sur leur piste de Bâtiment correspondante, remplissant tous les emplacements excepté celui le plus à gauche.

6.4 Aurore

Placez 1 bois sur chaque scierie.

6.5 Jour

D'abord, vous pouvez activer vos ateliers pour fabriquer des objets de votre main. Puis vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions dans n'importe quel ordre. Une même action peut être effectuée plusieurs fois. Après avoir effectué 3 actions, vous pouvez effectuer des actions additionnelles en dépensant une carte Oiseau par action.

6.5.1 **Combat.** Initiez un combat.

6.5.2 **Marche.** Effectuez 2 déplacements.

6.5.3 **Recrutement.** Placez 1 guerrier sur chaque recruteur. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une fois par tour.

6.5.4 **Construction.** Placez 1 bâtiment.

I **Choisissez un bâtiment.** Décidez si vous construisez 1 scierie, 1 atelier ou 1 recruteur. Prenez le bâtiment de ce type le plus à gauche sur votre plateau de faction. Le coût du bâtiment est indiqué au sommet de sa colonne.

II **Choisissez la clairière et payez le bois.** Choisissez une clairière que vous contrôlez. Retirez autant de jetons Bois que le coût du bâtiment. Ce bois doit être retiré de la clairière choisie, de clairières adjacentes contrôlées, ou de clairières reliées à la clairière choisie par des clairières contrôlées.

III **Placez le bâtiment et marquez.** Placez le bâtiment dans la clairière choisie et marquez les points de victoire révélés sur l'emplacement du bâtiment retiré de votre plateau de faction.

6.5.5 **Surmenage.** Dépensez 1 carte de la couleur d'une clairière contenant une scierie pour y placer 1 jeton Bois.

6.6 Crépuscule

Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche révélé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

7. Dynasties de la Canopée

7.1 Aperçu

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.

7.2 Règles et Capacités de la Faction

7.2.1 **Fabrication.** La Canopée fabrique durant le Jour, avant de résoudre le Décret, en activant les perchoirs.

7.2.2 **Seigneurs de la Forêt.** La Canopée contrôle une clairière en cas d'égalité. Elle ne contrôle pas les clairières vides.

7.2.3 **Mépris du commerce.** Lorsque la Canopée fabrique un objet, elle ignore les points de victoire indiqués sur la carte et marque 1 seul point de victoire.

7.3 Mise en Place de la Faction

7.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 20 guerriers près de vous.

7.3.2 **Étape 2 : Placer le perchoir et les guerriers de départ.** Placez 1 perchoir et 6 guerriers dans la clairière diagonalement opposée à la clairière où se trouve le donjon. Si la Marquise n'est pas en jeu, placez ces pièces dans une clairière dans un des coins de votre choix.

7.3.3 **Étape 3 : Choisir un dirigeant.** Choisissez 1 de vos 4 dirigeants de la Canopée et placez-le sur l'emplacement Dirigeant de votre plateau de faction.

7.3.4 **Étape 4 : Placer les vizirs.** Glissez vos 2 cartes de Vizir Fidèle face visible dans les colonnes du Décret indiquées par votre dirigeant.

7.3.5 **Étape 5 : Piste de perchoirs.** Placez vos 6 perchoirs restants sur votre piste de perchoirs, remplissant tous les emplacements excepté celui le plus à gauche.

7.4 Aurore

Votre Aurore se compose de 3 étapes dans l'ordre :

7.4.1 **Mesures d'urgence.** Si vous n'avez pas de carte en main, piochez 1 carte.

7.4.2 **Ajouter au Décret.** Vous devez ajouter 1 ou 2 cartes au Décret. Une seule de ces cartes peut être une carte Oiseau. Vous pouvez placer chaque carte sur n'importe quelle colonne, et le nombre de cartes dans chaque colonne n'est pas limité.

7.4.3 **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 et dans laquelle ces pièces peuvent être placées.

7.5 Jour

Votre Jour se compose de 2 étapes dans l'ordre.

7.5.1 **Fabrication.** Vous pouvez activer vos perchoirs pour fabriquer des cartes de votre main.

7.5.2 **Résolution du Décret.** Vous devez résoudre le Décret, en résolvant les colonnes de gauche à droite. Dans chaque colonne, vous devez résoudre toutes les cartes, dans l'ordre de votre choix. Pour chaque carte, vous devez effectuer l'action de la colonne comme ci-dessous. Si vous ne pouvez pas entièrement réaliser une de ces actions, vous subissez immédiatement une crise (7.7).

I **Recrutement.** Placez 1 guerrier dans une clairière de la couleur de la carte et où se trouve un perchoir.

II **Déplacement.** Déplacez au moins 1 guerrier à partir d'une clairière de la couleur de la carte.

III **Combat.** Initiez un combat dans une clairière de la couleur de la carte.

IV **Construction.** Placez 1 perchoir dans une clairière que vous contrôlez de la couleur de la carte, et qui ne contient pas déjà un perchoir.

7.6 Crépuscule

Votre Crépuscule se compose de 2 étapes dans l'ordre.

7.6.1 **Marquer des points.** Marquez les points de victoire indiqués sur la case vide la plus à droite de votre piste de perchoirs.

7.6.2 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche révélé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

7.7 Crise

Si vous ne pouvez pas réaliser une des actions du Décret (7.5.2) quelle que soit la raison, vous subissez une crise.

7.7.1 **Étape 1 : Humiliation.** Perdez 1 point de victoire par carte Oiseau (Vizirs inclus) dans le Décret.

7.7.2 **Étape 2 : Purge.** Défaussez toutes les cartes du Décret, sauf les cartes de Vizir Fidèle.

7.7.3 **Étape 3 : Destitution.** Mettez votre dirigeant de côté face cachée, choisissez un nouveau dirigeant parmi ceux face visible, et placez-le sur votre plateau de faction. Placez vos Vizirs Fidèles dans les colonnes du Décret indiquées par le nouveau dirigeant.

I **Une nouvelle chance.** Si vous devez choisir un nouveau dirigeant, mais qu'ils sont tous face cachée, retournez-les tous face visible.

7.7.4 **Étape 4 : Repos.** Terminez votre Jour et passez au Crépuscule.

7.8 Présentation des Dirigeants

La Canopée possède 4 cartes de Dirigeant.

7.8.1 **Bâtisseur.** Les Vizirs Fidèles commencent sur Recrutement et Déplacement. Lorsque vous fabriquez, ignorez votre Mépris du Commerce. (7.2.3).

7.8.2 **Charismatique.** Les Vizirs Fidèles commencent sur Recrutement et Combat. Lorsque vous recrutez, vous placez 2 guerriers au lieu de 1.

7.8.3 **Commandant.** Les Vizirs Fidèles commencent sur Déplacement et Combat. En attaquant en combat, infligez 1 perte additionnelle.

7.8.4 **Despote.** Les Vizirs Fidèles commencent sur Déplacement et Construction. Lorsque vous retirez au moins un bâtiment ou un jeton adverse en combat, marquez 1 point de victoire.

8. Alliance de la Forêt

8.1 Aperçu

L'Alliance de la Forêt fait son possible pour s'attirer la sympathie des créatures opprimées de la Forêt. Chaque fois que l'Alliance place un jeton de Sympathie, elle peut marquer 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 base, permettant à l'Alliance d'entraîner des officiers qui offrent une plus grande flexibilité militaire.

8.2 Règles et Capacités de la Faction

8.2.1 **Fabrication.** L'Alliance fabrique durant le Jour en activant les jetons de Sympathie.

8.2.2 **Guérilla.** En défendant en combat, l'Alliance utilise le plus grand résultat des dés, l'attaquant utilise le petit.

8.2.3 **Pile de partisans.** Pour réaliser des actions, l'Alliance dépense ses partisans, qui sont les cartes dans sa pile de partisans. Les partisans ne peuvent pas être dépensés pour leur couleur et ne comptent pas pour la taille de votre main. Les partisans sont face cachée, mais l'Alliance peut consulter la pile à tout moment.

I **Capacité.** Si l'Alliance n'a pas de base sur le plateau, la pile de partisans est limitée à 5 cartes. Si l'Alliance doit gagner un partisan alors que la limite est atteinte, la carte est défaussée. Si au moins une base est sur le plateau, la pile de partisans peut contenir un nombre illimité de cartes.

8.2.4 **Retirer des bases.** Quand une base est retirée, l'Alliance doit défausser tous ses partisans de la couleur correspondante *(y compris les oiseaux)*, et retirer la moitié de ses officiers, arrondi au supérieur. Si l'Alliance n'a plus de base sur le plateau et a plus de 5 cartes dans sa pile de partisans, elle doit immédiatement se défausser jusqu'à avoir 5 cartes.

8.2.5 **Jetons de Sympathie.** L'Alliance possède 10 jetons de Sympathie.

I **Limites de Placement.** Une clairière ne peut contenir qu'un seul jeton de Sympathie.

II **Termes.** Une clairière sympathisante est une clairière contenant un jeton de Sympathie. Une clairière indifférente n'en contient pas.

8.2.6 **Indignation.** Lorsqu'un autre joueur retire un jeton de Sympathie ou déplace des guerriers vers une clairière sympathisante, il doit ajouter une carte de la couleur de la clairière affectée de sa main à la pile de partisans. S'il n'a pas de carte correspondante *(ni d'Oiseau)*, il doit révéler sa main à l'Alliance, qui prend alors 1 carte de la pioche et l'ajoute à sa pile de partisans.

8.3 Mise en Place de la Faction

8.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 10 guerriers près de vous.

8.3.2 **Étape 2 : Placer les bases.** Placez vos 3 bases sur leur emplacement Bases.

8.3.3 **Étape 3 : Remplir la piste de Sympathie.** Placez vos 10 jetons de Sympathie sur leur piste.

8.3.4 **Étape 4 : Gagner des partisans.** Piochez 3 cartes et placez-les face cachée dans votre pile de partisans.

8.4 Aurore

Votre Aurore se compose de 2 étapes dans l'ordre :

8.4.1 **Révolte.** Retirez les pièces adverses et placez 1 base et des guerriers comme suit. Vous pouvez déclencher autant de révoltes que souhaité.

I **Choisir la clairière.** Une clairière sympathisante de la couleur d'une base non construite.

II **Dépenser les partisans.** Dépensez 2 partisans de la couleur de la clairière choisie.

III **Résoudre l'effet.** Retirez toutes les pièces adverses de la clairière choisie. Puis placez-y votre base de même couleur, et autant de guerriers que le nombre de clairières sympathisantes de la même couleur que la base. Enfin, placez 1 guerrier dans la case Officiers. *(N'oubliez pas de marquer 1 point de victoire pour chaque bâtiment et jeton retiré.)*

8.4.2 **Gagner la Sympathie.** Placez 1 jeton de Sympathie comme suit. Vous pouvez le faire autant de fois que souhaité.

I **Choisir la clairière.** Une clairière indifférente adjacente à une clairière sympathisante. S'il n'y a aucune clairière sympathisante, vous pouvez choisir n'importe quelle clairière.

II **Dépenser les partisans.** Dépensez des partisans de la couleur de la clairière choisie. Le nombre de partisans nécessaires est indiqué au-dessus des jetons de Sympathie.

a **Loi martiale.** Vous devez dépenser 1 partisan additionnel de la couleur de la clairière choisie si elle contient au moins 3 guerriers appartenant à un autre joueur.

III **Résoudre l'effet.** Placez 1 jeton de Sympathie dans la clairière choisie. Marquez les points de victoire indiqués sur la case révélée sur votre plateau de faction.

8.5 Jour

Vous pouvez effectuer les actions suivantes autant de fois que souhaité, dans n'importe quel ordre.

8.5.1 **Fabrication.** Vous pouvez activer vos jetons de Sympathie pour fabriquer des cartes de votre main.

8.5.2 **Mobilisation.** Ajoutez 1 carte de votre main à votre pile de partisans.

8.5.3 **Entraînement.** Dépensez 1 carte de la couleur d'une base construite pour placer 1 guerrier dans la case Officiers.

8.6 Crépuscule

Votre Crépuscule se compose de 2 étapes dans l'ordre :

8.6.1 **Opérations militaires.** Vous pouvez réaliser 1 action ci-dessous pour chaque officier que vous possédez, autant de fois que souhaité et dans n'importe quel ordre.

I **Déplacement.** Effectuez un déplacement.

II **Combat.** Initiez un combat.

III **Recrutement.** Placez 1 guerrier dans une clairière où se trouve une base.

IV **Organisation.** Retirez 1 de vos guerriers d'une clairière indifférente, placez-y un jeton de Sympathie, et marquez les points de victoire indiqués sur la case révélée sur votre plateau de faction.

8.6.2 **Revenu.** Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche révélé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

9. Vagabond

9.1 Aperçu

Le Vagabond participe au conflit sans prendre parti, tout en poursuivant ses propres quêtes afin d'accroître sa popularité dans les bois. Il 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. Il peut aussi accomplir des quêtes pour marquer des points. Pour se déplacer et agir efficacement, le Vagabond doit gérer ses objets, et agrandir sa collection en explorant les ruines et en apportant son aide aux autres factions.

9.2 Règles et Capacités de la Faction

9.2.1 **Fabrication.** Le Vagabond épuise pour fabriquer. Tous ses sont de la couleur de la clairière où il se trouve. S'il fabrique un objet, il le prend immédiatement face visible.

9.2.2 **Voyageur solitaire.** Le pion du Vagabond n'est pas un guerrier, il ne peut pas contrôler une clairière ni empêcher un autre joueur de contrôler. Le pion du Vagabond ne peut pas être retiré du plateau.

9.2.3 **Agile.** Le Vagabond peut toujours se déplacer, peu importe qui contrôle les clairières (4.2.1).

9.2.4 **Sans défense.** En combat, le Vagabond est sans défense (4.3.2.III) s'il n'a aucune intacte.

9.2.5 **Objets.** Les capacités du Vagabond dépendent des objets qu'il possède. Les objets sur son plateau de faction peuvent être face visible, face cachée ou endommagés. Le Vagabond épuise ses objets en les retournant face cachée pour réaliser des actions.

I **Pistes d'objets.** Les , et gagnés sont placés face visible sur la piste correspondante. Chaque piste ne peut contenir que 3 objets.

II **La sacoche.** Les , , , et gagnés sont placés face visible dans la sacoche.

III **Déplacer des objets.** Le Vagabond peut déplacer librement les , et intacts et face visible entre leur piste et sa sacoche.

9.2.6 **Maximum de pertes infligées.** En combat, le maximum de pertes infligées avec les dés par le Vagabond (4.3.2.I) est égal à ses intactes, face visible ou cachée, dans sa sacoche.

9.2.7 **Subir des pertes.** Chaque fois que le Vagabond subit une perte (4.3.3), il doit endommager un objet intact en le plaçant dans la case Endommagé. S'il ne lui reste aucun objet intact, il ignore les pertes.

9.2.8 **Cartes Domination et Coalitions.** Lors de parties à 4 joueurs ou plus, le Vagabond peut activer une carte Domination pour former une coalition avec le joueur (autre que lui-même) ayant le moins de points de victoire et placer son marqueur de score sur le plateau de faction du joueur choisi. En cas d'égalité, il choisit avec quel joueur il forme une coalition. Si le joueur choisi remporte la partie, le Vagabond gagne également. *(Le Vagabond ne marque plus de points de victoire. Il ne peut pas former de coalition avec un joueur ayant déjà activé une carte Domination.)*

9.2.9 **Relations.** Votre plateau de faction contient un tableau de relations contenant 4 cases sur la piste d'alliés et une case Hostile. Il contient un marqueur de relation pour chaque faction en jeu qui ne soit pas un Vagabond.

I **Améliorer les relations.** Vous pouvez améliorer une relation avec une faction non hostile en réalisant l'action Aide.

a **Coût.** Aidez une faction non hostile le nombre de fois indiqué entre leur position actuelle sur la piste de relations et la suivante durant le même tour. *(Une action Aide n'est comptabilisée qu'une fois.)*

b **Effet.** Avancez le marqueur de relation de cette faction d'une case vers la droite sur la piste. Marquez les points de victoire indiqués sur la nouvelle case.

II **Statut d'allié.** Si un marqueur de relation atteint la dernière case de la piste, les guerriers de cette faction vous font désormais confiance. Cette faction est maintenant votre Allié.

a **Aider un allié.** Chaque fois que vous aidez une faction Alliée, marquez 2 points de victoire.

b **Se déplacer avec un allié.** Lorsque vous vous déplacez durant votre phase de Jour, vous pouvez déplacer les guerriers d'une faction Alliée avec vous. Ces guerriers suivent les règles normales de déplacement, de leur faction et ne bénéficient pas de votre capacité Agile.

c **Attaquer avec un allié.** Lorsque vous initiez un combat, vous pouvez traiter les guerriers Alliés d'une faction dans votre clairière comme les vôtres. Le maximum de pertes infligées avec les dés est égal au nombre de guerriers Alliés plus vos intactes. Vous ne pouvez pas traiter les guerriers Alliés comme les vôtres si l'Allié est le défenseur.

d **Subir des pertes avec un allié.** Durant un combat dans lequel vous traitez les guerriers alliés comme les vôtres, vous pouvez subir des pertes en retirant les guerriers alliés. Cependant, si vous subissez plus de pertes en retirant des guerriers alliés qu'en endommageant vos objets durant un combat, cette faction Alliée devient Hostile (9.2.9.III). Cette règle l'emporte sur la condition pour devenir Hostile décrite en 9.2.9.III.

e **Indignation avec un allié.** Si vous causez l'Indignation (8.2.6) en déplaçant des guerriers ou en combattant, vous donnez la carte correspondante.

III **Statut hostile.** Si vous retirez un guerrier d'une faction non hostile, déplacez immédiatement leur marqueur de relation sur la case Hostile. Cette faction est maintenant Hostile.

a **Infamie.** Chaque fois que vous retirez une pièce d'une faction hostile en combat, vous marquez 1 point de victoire. *(Ceci s'ajoute aux points marqués pour les bâtiments et jetons retirés. Vous ne marquez pas de point pour le guerrier retiré qui rend la faction Hostile.)*

b **Se déplacer dans une clairière hostile.** Vous devez épuiser une supplémentaire pour vous déplacer dans une clairière contenant au moins un guerrier d'une faction Hostile.

c **Aider une faction hostile.** Vous ne pouvez pas déplacer un marqueur de relation hors de la case Hostile en aidant la faction, mais vous pouvez toujours Aider une faction Hostile pour prendre ses objets fabriqués.

d **Coalition avec une faction hostile.** Vous pouvez former une coalition (9.2.8) avec une faction Hostile. Si vous le faites, déplacez son marqueur de relation sur la case Indifférent.

9.3 Mise en Place de la Faction

9.3.1 **Étape 1 : Personnage.** Choisissez une carte de personnage et placez-la sur votre plateau de faction.

9.3.2 **Étape 2 : Placer votre pion.** Placez le pion du Vagabond dans n'importe quel bois.

9.3.3 **Étape 3 : Piocher des quêtes.** Mélangez vos cartes Quête, piochez-en 3 et disposez-les face visible.

9.3.4 **Étape 4 : Préparer les ruines.** Prenez les 4 ruines du plateau, et prenez les objets , , et marqués d'un "R". Placez-en un sous chaque ruine et mélangez-les. Puis, remettez chaque pile sur un emplacement Ruine vide.

9.3.5 **Étape 5 : Prendre les objets de départ.** Prenez les objets marqués d'un "D" indiqués sur votre carte de personnage. Placez les objets , et face visible sur leurs pistes de votre plateau de faction. Placez tous les autres objets face visible dans votre sacoche. Remettez les objets "D" restants dans la boite.

9.3.6 **Étape 6 : Relations.** Prenez les marqueurs de relation des factions en jeu (hors Vagabond) et placez-les sur la case Indifférent du tableau de relations.

9.4 Aurore

Votre Aurore se compose de 2 étapes dans l'ordre :

9.4.1 **Rafraîchir.** Retournez face visible 2 objets épuisés pour chaque face visible au début de votre Aurore. Puis retournez face visible 3 objets épuisés de plus.

9.4.2 **Se faufiler.** Vous pouvez vous déplacer vers une clairière ou un bois adjacent sans épuiser de , même vers une clairière Hostile (9.2.9.IIIb).

9.5 Jour

Vous pouvez épuiser vos objets pour effectuer les actions suivantes autant de fois que souhaité, dans n'importe quel ordre. Si vous épuisez un , ,ou sur une piste, déplacez-le dans votre Sacoche.

9.5.1 **Déplacement.** Épuisez 1 pour vous déplacer, plus 1 si la clairière de destination contient des guerriers Hostiles. Vous pouvez vous déplacer avec des guerriers Alliés (9.2.9.IIb). Vous ne pouvez pas entrer dans un bois. Dans un bois, vous pouvez uniquement vous déplacer vers une clairière adjacente.

9.5.2 **Combat.** Épuisez 1 pour initier un combat. Vous pouvez combattre avec des guerriers Alliés (9.2.9.IIc). *(Vérifiez ensuite votre relation avec le défenseur.)*

9.5.3 **Exploration.** Épuisez 1 pour prendre un objet sous une ruine de votre clairière, révélez-le et placez-le face visible dans votre Sacoche ou sur la piste correspondante. Puis marquez 1 point de victoire. Si vous prenez le dernier objet d'une ruine, retirez-la.

9.5.4 **Aide.** Épuisez 1 objet et donnez 1 de vos cartes de la couleur de votre clairière à un autre joueur (même Hostile) qui y possède au moins 1 pièce. Puis vous pouvez prendre un des objets fabriqués par ce joueur, s'il en a, et le placer face visible dans votre Sacoche ou sur sa piste. *(Vérifiez ensuite votre relation avec ce joueur.)*

9.5.5 **Quête.** Choisissez une quête de la couleur de votre clairière et épuisez les 2 objets indiqués sur la carte pour l'accomplir. Placez la quête dans votre aire de jeu, et piochez-en une nouvelle. Vous pouvez marquer 1 point de victoire par quête de la même couleur que vous avez accomplie, celle-ci incluse, ou piocher 2 cartes de la pioche commune.

9.5.6 **Frappe.** Épuisez 1 pour retirer 1 guerrier de votre clairière. Si un joueur n'y possède pas de guerrier, vous pouvez retirer 1 de ses bâtiments ou jetons. *(Vérifiez ensuite votre relation avec ce joueur.)*

9.5.7 **Réparation.** Épuisez 1 pour déplacer 1 objet endommagé vers votre Sacoche (, , , ou) ou vers sa piste (, , face visible). Laissez l'objet sur sa face actuelle.

9.5.8 **Fabrication.** Jouez 1 carte de votre main et épuisez les des couleurs indiquées pour la fabriquer. Tous vos sont de la couleur de la clairière où vous êtes. Vous devez épuiser 1 pour chaque icône indiquée. Si vous fabriquez 1 objet, placez-le face visible dans votre Sacoche ou sur sa piste.

9.5.9 **Action Spéciale.** Épuisez 1 pour effectuer l'action indiquée sur votre carte de personnage.

9.6 Crépuscule

Votre Crépuscule se compose de 4 étapes dans l'ordre :

9.6.1 **Repos du soir.** Si vous êtes dans un bois, déplacez tous vos objets de votre case Endommagé vers votre Sacoche ou vers leurs pistes, face visible.

9.6.2 **Piocher des cartes.** Piochez 1 carte, plus 1 par face visible sur sa piste.

9.6.3 **Défausser des cartes.** Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

9.6.4 **Vérifier la Limite d'objets.** Si vous avez plus d'objets dans votre Sacoche et votre case Endommagé que votre limite d'objets (6 plus 2 par visible sur sa piste), retirez des objets de votre Sacoche jusqu'à atteindre votre limite d'objets, et remettez-les dans la boite.

9.7 Jouer avec 2 Vagabonds

9.7.1 **Ajouter 1 objet aux ruines.** Durant la mise en place, utilisez les deux groupes d'objets "R" et placez 2 objets "R" sous chaque ruine. Lorsqu'un Vagabond explore une ruine contenant 2 objets, il peut les regarder et prendre celui de son choix. *(En effectuant 2 fois l'action Exploration, il peut prendre les deux objets d'une même ruine.)* Il ne peut pas prendre un objet "R" correspondant à un objet "R" qu'il possède déjà sur son plateau de faction. S'il explore, mais ne prend pas d'objet, il ne marque pas de point de victoire, mais la est épuisée.

9.7.2 **Ordre de mise en place.** Déterminez aléatoirement quel Vagabond fait sa mise en place en premier.

9.7.3 **Quêtes partagées.** Chaque Vagabond peut compléter les quêtes face visible. N'ajoutez pas de quête lors de la mise en place.



10. Culte des Lézards

10.1 Aperçu

En s'occupant des créatures rejetées par les autres factions, le Culte des Lézards cherche à submerger ses ennemis par la seule force de sa volonté. 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 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. Mais cette approche rend les déplacements et les combats difficiles, et seuls les membres les plus radicaux du Culte peuvent les entreprendre.

10.2 Règles et Capacités de la Faction

10.2.1 **Fabrication.** Le Culte fabrique durant l'Aurore en activant ses jardins de la couleur des Parias (10.4.1).

10.2.2 **Haine des oiseaux.** Les cartes Oiseau ne sont pas des jokers pour les rituels.

10.2.3 **Vengeance.** Lorsqu'un guerrier du Culte est retiré en défendant en combat, il est placé dans la case Acolytes, au lieu de la réserve.

10.2.4 **Pèlerins.** Le Culte contrôle une clairière s'il y possède au moins un jardin. Ceci l'emporte sur la capacité de la Canopée (7.2.2).

10.2.5 **Peur des fidèles.** Lorsqu'un jardin est retiré, le Culte doit défausser 1 carte au hasard.

10.2.6 **La pile d'Âmes Perdues.** Lorsqu'une carte est dépensée ou défaussée *(même une carte Domination)*, placez-la dans la pile des Âmes Perdues, au lieu de la défausse. La pile des Âmes Perdues peut être consultée à tout moment par tous les joueurs.

10.3 Mise en Place de la Faction

10.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 25 guerriers près de vous.

10.3.2 **Étape 2 : Placer les guerriers.** Dans la clairière diagonalement opposée au donjon de la Marquise ou au perchoir de départ de la Canopée, placez 4 guerriers et un jardin de la couleur de la clairière. Si les deux factions sont en jeu, choisissez un des deux autres coins. Puis placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente.

10.3.3 **Étape 3 : Choisir les Parias.** Placez le marqueur de Parias sur une couleur dans la case Parias. La couleur choisie est appelée Paria.

10.3.4 **Étape 4 : Piste des jardins.** Placez vos 14 jardins restants sur les cases correspondantes de votre piste de jardins, de droite à gauche.

10.4 Aurore

Votre Aurore se compose de 3 étapes dans l'ordre :

10.4.1 **Définir les Parias.** Regardez les cartes de la pile d'Âmes Perdues, en ignorant les Oiseaux. La couleur ayant le plus de cartes devient celle des Parias. Déplacez le marqueur de Parias, face Parias visible, sur cette couleur. Si le marqueur était déjà sur cette couleur, retournez-le face Haïs visible. Si aucune couleur n'a plus de cartes que les autres, le marqueur reste où il est, et mettez-le face Haïs visible.

10.4.2 **Défausser les Âmes Perdues.** Défaussez toutes les cartes de la pile des Âmes Perdues. *(Les cartes Domination deviennent disponibles.)*

10.4.3 **Réaliser des conspirations.** Vous pouvez dépenser des acolytes en les remettant dans votre réserve pour réaliser des conspirations dans les clairières de la couleur des Parias, autant de fois que souhaité, dans n'importe quel ordre, comme indiqué ci-dessous. Si les Parias sont Haïs, les conspirations coûtent 1 acolyte de moins. Si vous faites un Conversion ou un Sanctuaire, vous devez pouvoir réaliser complètement la conspiration.

I **Croisade.** Dépensez 2 acolytes pour initier un combat dans une clairière Paria ou pour déplacer au moins 1 guerrier à partir d'une clairière Paria. Puis, si vous le souhaitez, déclenchez un combat dans la clairière où vous arrivez.

II **Conversion.** Dépensez 2 acolytes pour retirer 1 guerrier adverse d'une clairière Paria et y placer 1 de vos guerriers.

III **Sanctuaire.** Dépensez 3 acolytes pour retirer 1 bâtiment adverse d'une clairière Paria puis y placer 1 jardin de la couleur correspondante.

10.5 Jour

Vous pouvez révéler autant de cartes de votre main que souhaité, en les plaçant devant vous face visible, et effectuer un rituel par carte ainsi révélée, autant de fois que souhaité et dans n'importe quel ordre, comme indiqué ci-dessous. Les cartes révélées ne peuvent pas être utilisées d'une autre manière durant votre Jour.

10.5.1 **Construction.** Dans une clairière contrôlée de la couleur de la carte révélée, placez 1 jardin.

10.5.2 **Recrutement.** Dans une clairière de la couleur de la carte révélée, placez 1 guerrier.

10.5.3 **Score.** Dépensez la carte révélée *(placez-la dans les Âmes Perdues)* pour marquer les points de victoire indiqués au dessus de la case de jardin vide la plus à droite correspondant à la couleur de la carte révélée. Vous pouvez réaliser cette action au maximum une fois par tour et par couleur.

10.5.4 **Sacrifice.** Placez 1 guerrier sur votre case Acolytes. Vous devez pour cela révéler 1 carte Oiseau.

10.6 Crépuscule

Votre Crépuscule se compose de 3 étapes dans l'ordre :

10.6.1 **Reprendre les cartes.** Reprenez en main les cartes révélées.

10.6.2 **Fabrication.** Vous pouvez fabriquer en activant les jardins des clairières Parias.

10.6.3 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche révélé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

11. Compagnie de la Rivière

11.1 Aperçu

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 dans toute la Forêt. Ces comptoirs sont un moyen efficace de gagner des points de victoire, mais c'est aussi le cas des richesses accumulées. Mais une trésorerie ostensible est une cible tentante. La Compagnie doit donc équilibrer la protection de son trésor et l'expansion de son réseau à travers toute la Forêt.

11.2 Règles et Capacités de la Faction

11.2.1 **Fabrication.** La Compagnie fabrique durant le Jour en investissant des fonds sur les cases vides de sa piste de comptoirs commerciaux.

11.2.2 **Nageurs.** La Compagnie traite les rivières comme des chemins et peut se déplacer le long des rivières, peu importe qui contrôle les clairières de départ et d'arrivée. *(Elle peut toujours utiliser les chemins.)*

11.2.3 **Main révélée.** La Compagnie place ses cartes face visible près de son plateau de faction. Si un autre joueur doit prendre une carte de la Compagnie au hasard, mélangez-les face cachée, piochez, puis remettez-les face visible.

11.2.4 **Fonds.** Pour réaliser des actions, la Compagnie invertit et dépense des fonds : des guerriers présents sur leur case Fonds.

11.2.5 **Comptoirs commerciaux.** La Compagnie marque des points de victoire quand elle construit des comptoirs commerciaux.

- I **Commerce perturbé.** Lorsqu'un comptoir est retiré, la Compagnie retire la moitié de ses fonds, arrondi au supérieur, et retire le comptoir du jeu.

11.2.6 **Acheter des services.** Au début de leur Aurore, les autres joueurs peuvent acheter les services de la Compagnie.

- I **Coût.** L'acheteur doit placer des guerriers de sa réserve sur la case Paiements de la Compagnie. Le nombre de guerriers est le coût indiqué sur la piste des Services de la Compagnie.
- II **Nombre de services.** Chaque tour, un joueur peut acheter 1 service, plus 1 pour chaque clairière contenant un comptoir commercial et où il a des pièces.
- III **Fonds du Vagabond.** Le Vagabond paye pour les services en épuisant ses objets. Pour chaque objet ainsi épuisé, la Compagnie place 1 de ses propres guerriers sur sa case Paiements.

11.2.7 **Services de la Compagnie.** La Compagnie offre les 3 services suivants :

- I **Cartes.** L'acheteur prend une carte de la main de la Compagnie et l'ajoute à la sienne. *(Il peut acheter ce service plusieurs fois tant qu'il a accès à des comptoirs.)*
- II **Bateaux.** L'acheteur traite les rivières comme des chemins jusqu'à la fin de son tour.
- III **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 le combat contre les factions autres que la Compagnie. *(L'acheteur ne peut pas les déplacer, les compter pour une Domination, ou les retirer, excepté en subissant des pertes.)*
  - a **Subir des pertes.** L'acheteur doit diviser équitablement les pertes entre ses pièces et les guerriers de la Compagnie, et il subit toute perte excédentaire.
  - b **Mercenaires et Vagabond.** Le Vagabond ne peut pas engager de mercenaires.

11.3 Mise en Place de la Faction

11.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 15 guerriers près de vous.

11.3.2 **Étape 2 : Placer les guerriers.** Placez 4 guerriers sur une ou plusieurs clairières connectées à une rivière.

11.3.3 **Étape 3 : Piste des comptoirs commerciaux.** Placez les 9 comptoirs sur leurs cases correspondantes sur la piste des comptoirs.

11.3.4 **Étape 4 : Fonds de départ.** Placez 3 guerriers sur votre case Paiements.

11.3.5 **Étape 5 : Prix de départ.** Placez les marqueurs de services sur une case des pistes de chaque service.

11.4 Aurore

Votre Aurore se compose de 3 étapes dans l'ordre :

11.4.1 **Protectionnisme.** Si la case Paiements est vide, placez-y 2 guerriers.

11.4.2 **Marquer les dividendes.** Si vous avez au moins 1 comptoir sur le plateau, marquez 1 point de victoire pour chaque paire de fonds. *(Ne marquez pas de points pour les guerriers sur les cases Paiements ou Investissements.)*

11.4.3 **Rassembler les fonds.** Déplacez tous les guerriers de votre plateau de faction sur la case Fonds.

11.5 Jour

Vous pouvez investir et dépenser des fonds pour faire les actions ci-dessous, autant de fois que souhaité et dans n'importe quel ordre. Pour investir 1 fonds, déplacez 1 guerrier vers la case Investissements. Pour dépenser 1 fonds, remettez le guerrier dans la réserve de son propriétaire.

11.5.1 **Déplacement.** Investissez 1 fonds pour vous déplacer.

11.5.2 **Combat.** Investissez 1 fonds pour initier un combat.

11.5.3 **Fabrication.** Investissez des fonds pour fabriquer une carte en main. Au lieu de déplacer des guerriers sur la case Investissements, vous devez les placer sur des cases vides de la piste de Comptoirs commerciaux de la couleur requise par le coût de la carte.

- I **Export.** Vous pouvez ignorer l'effet d'une carte construite et la défausser pour placer 1 de vos guerriers sur la case Paiements.

11.5.4 **Piocher.** Investissez 1 fonds pour piocher 1 carte.

11.5.5 **Recrutement.** Dépensez 1 fonds pour placer 1 guerrier dans une clairière avec une rivière.

11.5.6 **Établir un comptoir et une garnison.** Dépensez 2 fonds pour placer 1 comptoir commercial et 1 guerrier.

I **Choisir la clairière.** Choisissez une clairière sans comptoir et contrôlée par un joueur.

II **Dépenser les fonds.** Dépensez 2 fonds du joueur qui contrôle la clairière choisie.

III **Placer un comptoir, un guerrier et marquer.** Placez 1 comptoir correspondant et 1 guerrier dans la clairière choisie. Marquez les points de victoire indiqués sur la case révélée sur la piste des comptoirs de votre plateau de faction.

11.6 Crépuscule

Votre Crépuscule se compose de 2 étapes dans l'ordre :

11.6.1 **Défausser les cartes.** Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

11.6.2 **Fixer les prix.** Vous pouvez déplacer les marqueurs de chaque service pour définir de nouveaux prix.

Cole dédie ce jeu à ses jeunes frères et sœurs, grâce à qui il n'a jamais oublié comment jouer.

Kyle dédie ce jeu à ses enfants qui lui ont toujours demandé des dessins d'animaux mignons.

Crédits



Conception du jeu : Cole Wehrle.

Illustrations de Kyle Ferrin.

Rédigé par Joshua Yearsley.

Basé sur un concept de Patrick Leder.

Développé par l'équipe Leder Games
Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra et Nick Brachmann—ainsi que l'intrépide Joshua Yearsley.

Conception graphique et mise en page par Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann et Jaime Willems.

Traduction française : Frédérick Wulff.
Relecture : Sabrina Ferlisi.

Testeurs : Grayson Page & son formidable groupe (incluant Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey, etc.), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, les vaillants joueurs du First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry et Modern Myths, Jennifer Gutterman et Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd et the Brass Cat, toute l'équipe d'Owl & Raven, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, et les nombreux autres qui ont joué à Root durant son développement.

Guide de Référence

Fabrication (4.1)

Jouez une carte et activez les pièces de fabrication des couleurs listées dans le coin inférieur gauche de la carte. *(Le Vagabond épuise ses [✱].)* La couleur d'une pièce est celle de sa clairière et chacune peut être activée une fois par tour.

Si vous fabriquez un effet immédiat, résolvez-le et défaussez la carte. Si l'effet est un objet, prenez-le de la réserve sur le plateau et marquez les points de victoire. Si l'objet n'est plus disponible dans la réserve, vous ne pouvez pas fabriquer la carte.

Si vous fabriquez un effet persistant, placez la carte dans votre aire de jeu. Vous pouvez utiliser son effet. Vous ne pouvez pas fabriquer un effet persistant si vous en avez déjà un portant le même nom.

Déplacement (4.2)

Déplacez un ou plusieurs de vos guerriers d'une clairière vers une clairière adjacente.

Vous devez contrôler la clairière de départ, ou celle d'arrivée, ou les deux. Une même pièce peut être déplacée plusieurs fois.

Combat (4.3)

Vous pouvez combattre dans une clairière où vous avez des guerriers ou votre pion.

Étape 1 : Le défenseur peut lancer une Embuscade. L'attaquant peut l'annuler en jouant aussi une embuscade.

Étape 2 : Lancez les dés et ajoutez les pertes additionnelles. L'attaquant inflige autant de pertes que le plus **grand** résultat, le défenseur autant que le plus **petit**.

Le maximum de pertes que vous pouvez infliger en lançant les dés est le nombre de guerriers que vous avez dans la clairière du combat.

Les pertes additionnelles ne sont pas limitées par les guerriers. Si le défenseur n'a aucun guerrier dans la clairière du combat, l'attaquant inflige une perte additionnelle.

Étape 3 : Infligez les pertes simultanément. Chaque perte retire une pièce, d'abord les guerriers puis les bâtiments et jetons, choisis par le joueur qui subit les pertes.

Note : *Marquez 1 point de victoire pour chaque bâtiment et jeton adverse que vous retirez.*

Mise en Place (5.1)

Étape 1 : Assignez les factions et déterminez le 1er joueur et les positions autour de la table. Distribuez les plateaux et les pièces.
Étape 2 : Placez les marqueurs de score sur "0".
Étape 3 : Distribuez 3 cartes à chaque joueur.
Étape 4 : Placez les ruines sur les 4 emplacements "R".
Étape 5 : Formez la réserve d'objets sur le plateau.
Étape 6 : Préparez les 2 dés et les cartes d'aperçu.
Étape 7 : Mettez en place les factions dans l'ordre (A, B, C...).