

ROOT

ЗАКОНЫ МЕХАНИКИ



1. Изменения в законах

Партии с ботами проводятся по правилам, описанным в «Законах леса» (разделы 1—4), за несколькими исключениями.

1.1. РЕМЕСЛО

- 1.1.1. **Стоимость.** Боты мастерят предметы, не активируя ремесленные орудия (*но нужный предмет должен иметься в запасе*).
- 1.1.2. **Предметы.** За любой смастерённый предмет бот получает только 1 победное очко, игнорируя очки на карте.
- 1.1.3. **Длительные свойства.** Боты не могут мастерить карты с длительными свойствами.

1.2. СРАЖЕНИЯ

- 1.2.1. **Получение урона.** Получая урон, бот сначала убирает все свои жетоны с поляны сражения и только потом здания. Если на поляне несколько разных зданий бота, он убирает случайные.

1.3. КАРТЫ ПРЕВОСХОДСТВА

Бот не может активировать карту превосходства, чтобы изменить для себя условия победы.

2. Новые правила

2.1. ПРИОРИТЕТ ВЫБОРА ПОЛЯНЫ

Если бот должен выбрать поляну для выполнения действия, он следует всем правилам этого действия. Если он не может выбрать 1 поляну по этим правилам, он выбирает поляну-претендента с наибольшим приоритетом (отмечается маркерами на игровом поле). Поляна с наибольшим приоритетом отмечена маркером 1, а с наименьшим приоритетом — маркером 12.

2.2. ПРИОРИТЕТ ВЫБОРА ИГРОКА

Если бот должен выбрать игрока для выполнения действия, он следует всем правилам этого действия. Если он не может выбрать 1 игрока по этим правилам, он выбирает среди претендентов игрока с наибольшим приоритетом (в порядке подготовки к игре: Маркиса де Котэ, Крылатая династия, Лесной союз, Бродяга, второй Бродяга, Культ пресмыкающихся, компания «Речное братство», Подземное герцогство, Вороний сговор).

2.3. РАЗРЕШЁННЫЙ ВЫБОР

Бот может выбрать поляну или игрока по приоритету, только если правила позволяют сделать это. Если бот не может выполнить действие на поляне или с игроком, выбранным по приоритету, он попытается выбрать другую поляну или игрока из претендентов в порядке приоритета. Если он безуспешно попытался выбрать все такие поляны или игроков, он попытается выбрать следующую поляну или игрока в порядке приоритета. *Например, если бот должен сразиться на поляне, где больше всего воинов противника, но у него нет воинов на этой поляне, он попытается сразиться на другой поляне, где больше всего воинов противника. Если он не может сразиться ни на одной*

такой поляне, он попытается сразиться на поляне со вторым по величине числом воинов противника. Так он продолжит искать поляну, пока не проведёт сражение или не попытается провести его на каждой поляне.

2.4. ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Если бот должен выполнить несколько действий с разными целями и результат будет зависеть от порядка их выполнения, он выполняет их в порядке приоритета выбора цели (игрока или поляны) — от цели с наибольшим приоритетом до цели с наименьшим. Перемещаясь, проверяйте приоритет по полянам, с которых вы перемещаетесь (*не по тем, куда перемещаетесь*).

2.5. «ТАКОЙ ...»

В настоящих правилах часто используется термин ТАКАЯ поляна. Этот термин обозначает поляну, которая соответствует всем условиям выбора поляны, перечисленным ранее для этого действия. Также часто используются термины ТАКИЕ поляны, ТАКОЙ игрок и ТАКИЕ ИГРОКИ в аналогичном контексте.

2.6. ЛЮДИ И БОТЫ

Термин игрок включает в себя и игроков-людей, и ботов, обозначаемых терминами человек и бот соответственно.

2.7. КАРТЫ ПРИКАЗОВ

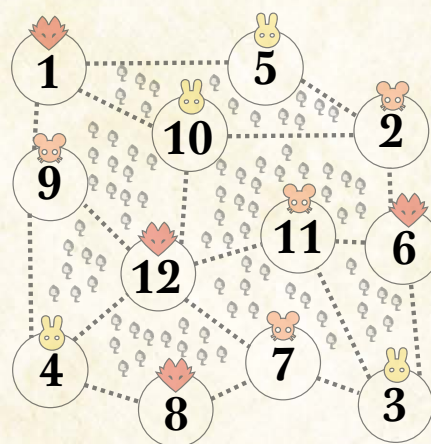
В свой ход бот берёт и открывает 1 карту из общей колоды — это КАРТА ПРИКАЗА. Она определяет, какие действия бот будет выполнять. Термин ПРИКАЗАННЫЙ обозначает «совпадающий по масти с текущей картой приказа».

2.8. СПОСОБНОСТИ

У всех ботов есть 2 следующие способности:

- 2.8.1. **Неуклюжесть.** У ботов нет руки карт. Боты не могут сбрасывать карты. Если человек должен взять карту у бота, вместо этого он берёт карту из колоды. Если человек должен отдать карту боту, вместо этого он сбрасывает эту карту, а бот получает 1 победное очко.
- 2.8.2. **Ненависть к сюрпризам.** Против ботов нельзя разыгрывать карты засад. *На планшете Синтетического союза эта способность не упоминается, так как этот бот никогда не начинает сражения.*

Осеннее поле



3. Подготовка к игре с ботами

Используйте вариант подготовки к игре В3 и обычный порядок подготовки к игре (5.1), указанные в «Законах леса».

3.1. ПОМЕСТИТЕ МАРКЕРЫ ПРИОРИТЕТА

Выбрав игровое поле, положите по 1 маркеру приоритета на каждую поляну, как указано на схеме этого поля ниже.

3.2. «5.1.1. ШАГ 1. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИИ И ПЕРВОГО ИГРОКА»

На этом этапе вы можете заменить любое число фракций соответствующими фракциями-ботами. Человек и бот не могут играть за одну и ту же фракцию одновременно (например, Маркиса де Котé и Механическая Маркиса не могут одновременно участвовать в партии).

3.3. ВЫБЕРИТЕ СЛОЖНОСТЬ И ЧЕРТЫ

Между шагами 1 и 2 подготовки к игре выберите сложность и черты каждого бота следующим образом:

3.3.1. **Сложность.** Выберите уровень сложности: низкий, обычный, высокий или кошмарный. Выбрав любой уровень сложности, кроме обычного, поместите его карту лицевой стороной вверх рядом с планшетом фракции бота.

3.3.2. **Черты.** У каждого бота есть 4 карты черт, которые изменяют его правила и чаще всего увеличивают сложность. Выберите 0–4 карты и поместите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом бота.

3.4. «5.1.3. ШАГ 3. ВОЗЬМИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ»

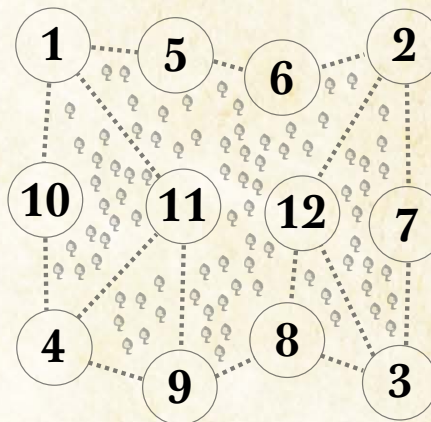
Измените этот этап обычной подготовки к игре следующим образом: «При игре с 1 или 2 людьми уберите из колоды все карты превосходства (не добавляйте в колоду карты шпионов из дополнения „Речное братство“). Перемешайте колоду и раздайте каждому человеку по 3 карты в руку (боты не берут карты)».



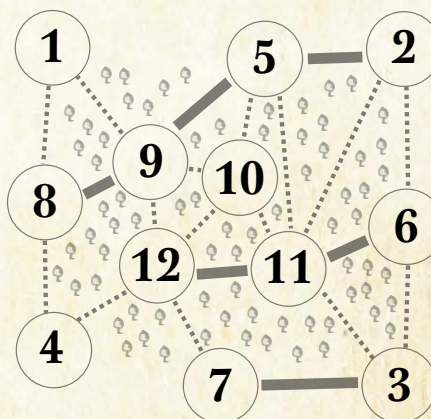
Озёрное поле



Зимнее поле



Горное поле



Кооперативная игра

Если вы хотите сообща сражаться против ботов, при подготовке к игре уберите из колоды карты превосходства и используйте следующие правила.

Чтобы выиграть, каждый человек должен набрать 30 победных очков до того, как это сделает любой из ботов. Выбирая поляну для выполнения действия, боты не считают компоненты других ботов принадлежащими противнику, и они не сражаются друг с другом. *Однако бот может убрать компоненты другого бота, нанося множественный урон эффектами восстания и т. п.* Люди считают компоненты друг друга принадлежащими противнику по обычным правилам (они могут убирать здания и жетоны друг друга для получения победных очков как обычно).

Если вам потребуется помощь в борьбе с ботами и вы готовы к нововведениям, можете попробовать считать компоненты людей находящимися «в одной команде» в разных ситуациях, например, складывать их при определении правителя поляны. В таком случае совместно решайте, какие взаимодействия для вас допустимы (например, может ли Культ обратить дружественного воина Династии с помощью заговора?). В игре множество возможностей для такого взаимодействия, не бойтесь экспериментировать и подстраивать правила под себя!

4. Механическая Маркиса 2.0

4.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Это самый простой бот, его можно использовать, чтобы заменить недостающего игрока-человека в большинстве сочетаний фракций. Хотя управлять этим ботом несложно, назначьте одного игрока-человека следить за его действиями.

4.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

4.2.1. **Цитадель.** Только Маркиса может помещать компоненты на поляну с цитаделью (*но любой игрок может перемещать их туда*). Если жетон цитадели убирают с поля, он убирается из игры до конца партии.

4.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

4.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 25 воинов.

4.3.2. **Шаг 2. Поместите на поле цитадель.** Поместите жетон цитадели на случайную угловую поляну.

4.3.3. **Шаг 3. Гарнизон.** Поместите по 1 воину на каждую поляну, кроме поляны в противоположном от цитадели углу игрового поля. Поместите ещё 1 воина на поляну с цитаделью.

4.3.4. **Шаг 4. Поместите начальные здания.** Случайным образом поместите 1 лесопилку, 1 мастерскую и 1 казарму на поляну с цитаделью и соседние с ней (не более 1 здания на поляну).

4.3.5. **Шаг 5. Заполните шкалы зданий.** Разместите оставшиеся 5 лесопилок, 5 мастерских и 5 казарм на их шкалах справа налево, заполняя все ячейки шкал, кроме крайних левых.

4.4. УТРО

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

4.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.

4.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его.

4.5. ДЕНЬ

Выполните 5 этапов в указанном порядке. Если масть карты приказа — птицы, вместо обычного дня разыграйте напряжённый (4.7).

4.5.1. **Сражение.** Начните сражение на каждой приказанной поляне. Защищающийся — игрок, у которого больше всего компонентов на поляне сражения.
1. **1-я ничья при выборе игрока.** Такой игрок, у которого больше победных очков.

4.5.2. **Вербовка.** Поместите 4 воинов, равномерно распределив их по приказанным полянам, которыми вы правите. Если вы правите 3 такими полянами, поместите 4-го воина на такую поляну с наибольшим приоритетом.

4.5.3. **Строительство.** Поместите здание на поляну, которой вы правите и где больше всего ваших воинов. Поместите лесопилку, если карта приказа лисья, мастерскую — если заячья, и казарму — если мышьяная. *Карта приказа определяет тип помещаемого здания, но не поляну, на которую его помещают.*

4.5.4. **Перемещение.** Переместите всех своих воинов свыше 3 с каждой приказанной поляны на соседнюю поляну, где больше всего компонентов противников.

4.5.5. **Расширение.** Если вы не поместили здание в этот ход и на игровом поле менее 6 ваших зданий, сбросьте текущую карту приказа, возьмите и откройте новую карту приказа (*не мастерите её предмет*) и вернитесь в начало фазы дня.

4.6. ВЕЧЕР

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

4.6.1. **Победные очки.** Получите победные очки, указанные в крайней правой пустой ячейке шкалы приказанных зданий. Если карта приказа птичья, используйте шкалу, которая принесёт больше победных очков. *В отличие от Маркисы де Котэ вы не получаете победные очки, помещая здания.*

4.6.2. **Сброс приказа.** Сбросьте текущую карту приказа.

4.7. НАПРЯЖЁННЫЙ ДЕНЬ

Если карта приказа птичья, выполните следующие этапы вместо обычного дня (4.5), а затем перейдите к фазе вечера (4.6).

4.7.1. **Сражение.** Начните сражение на каждой поляне. Защищающийся — игрок, у которого больше всего компонентов на поляне сражения.

1. **1-я ничья при выборе игрока.** Такой игрок, у которого больше победных очков.

4.7.2. **Вербовка.** Поместите по 2 воина на 2 поляны с наименьшим приоритетом, которыми вы правите. Если вы правите только 1 поляной, поместите всех 4 воинов на неё.

4.7.3. **Строительство.** Поместите на поляну, которой вы правите и где больше всего ваших воинов, здание, которого у вас больше всего на игровом поле. Если на поле одинаковое число лесопилок и других зданий, поместите лесопилку. Если на поле одинаковое количество мастерских и казарм (но не лесопилок), поместите казарму.

4.7.4. **Перемещение.** Переместите всех своих воинов свыше 3 с каждой поляны на соседнюю поляну, где больше всего компонентов противников. Затем проведите сражение на каждой поляне, куда вы переместились.

Пример хода Маркисы

Механическая Маркиса 2.0 делает первый ход в игре. Сначала она берёт и открывает 1 карту — «Чай из корней». Это карта приказа. Так как на этой карте изображён предмет, бот мастерит его и берёт предмет из запаса. Для этого ей не нужно активировать (и даже иметь) мастерские. Она получает 1 победное очко, хотя «Чай из корней» обычно приносит 2 очка.

Затем бот переходит к фазе дня. Она должна сразиться, но не может этого сделать — карта приказа лисья, а на лисьих полянах нет компонентов противников. Затем бот вербует 4 воинов, помещая по 1 на каждую лисью поляну, которой она правит.

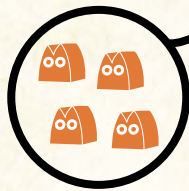
После этого бот строит. На поляне 1 находится 3 воина бота, но единственная ячейка для здания там уже занята. Ещё на нескольких полянах находится по 2 воина (поляны 6, 8 и 12), поэтому бот выбирает из них поляну с наибольшим приоритетом (6). Карта приказа лисья, поэтому бот строит на этой поляне лесопилку.

Она не перемещается, так как ни на одной поляне нет более 3 её воинов. Она также не расширяется, потому что построила здание в этот ход.

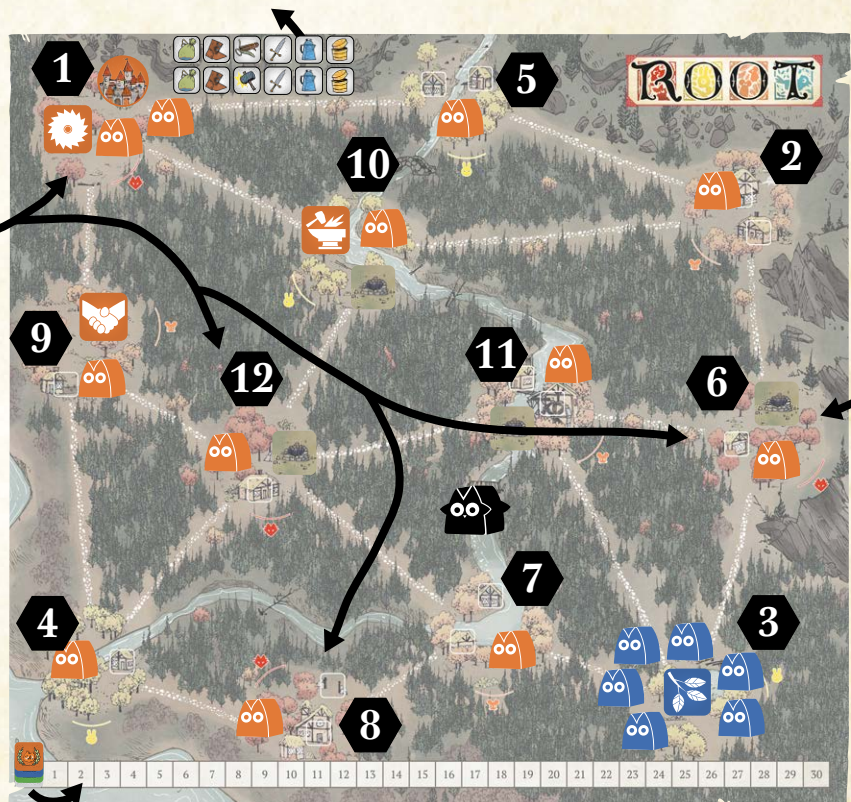
Вечером бот получает 1 победное очко — лисья карта приказа означает, что Маркиса получает очки за лесопилки, а у неё на игровом поле 2 лесопилки. В конце хода карта приказа сбрасывается.



Приоритет полян. Помните, что, когда бот выполняет действие и должен выбрать из нескольких полян, а в правилах действий не указан критерий выбора, целью становится поляна с бóльшим приоритетом.



Карта приказа



5. Крылатые киборги

5.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Крылатые киборги способны вселить страх даже в самых закалённых игроков. Как и Крылатая династия, этот бот может быстро наращивать мощь.

5.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

5.2.1. **Владыки леса.** Крылатые киборги правят поляной при равенстве в количестве воинов и зданий. Они не правят пустыми полянами.

5.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

5.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 20 воинов.

5.3.2. **Шаг 2. Расположите гнездо и начальных воинов.** Поместите 1 гнездо и 6 воинов на угловую поляну, противоположную поляне с цитаделью. Если Маркиса не участвует в игре, поместите эти компоненты на случайную угловую поляну.

5.3.3. **Шаг 3. Разместите министров.** Подложите 2 карты преданных министров под планшет в крайний правый столбец устава так, чтобы была видна их масть.

5.3.4. **Шаг 4. Заполните шкалу гнёзд.** Разместите 6 оставшихся гнёзд на их шкале, заполняя ячейки справа налево.

5.4. УТРО

Выполните 4 этапа в указанном порядке:

5.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.

5.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его.

5.4.3. **Пополнение устава.** Добавьте карту приказа в совпадающий столбец устава.

5.4.4. **Новое гнездо.** Если на игровом поле нет ваших гнёзд, поместите 1 гнездо и 4 воинов на приказанную поляну с наибольшим приоритетом, где возможно разместить указанные компоненты (*этот этап опущен на планшете фракции*).

5.5. ДЕНЬ

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

5.5.1. **Розыгрыш карт устава.** Выполните вербовку за каждый столбец устава, в котором есть хотя бы 1 карта, начиная с крайнего левого и продвигаясь вправо. Затем переместитесь в том же порядке, а затем — проведите сражения.

1. **Вербовка.** Поместите столько воинов, сколько карт в этом столбце, на совпадающую с ним поляну с гнездом.

А. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, где больше компонентов противников.

Б. **2-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, где меньше ваших воинов.

В. **3-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна с наименьшим приоритетом.

II. **Перемещение.** Переместитесь с совпадающей с этим столбцом поляны, которой вы правите и где больше всего ваших воинов. Переместитесь на соседнюю поляну без гнезда. Если на всех таких полянах есть гнёзда, переместитесь на соседнюю поляну с гнездом, используя правила разрешения ничьих ниже. Оставьте на поляне, с которой перемещаетесь, необходимый минимум воинов, чтобы вы продолжали править поляной, или столько, сколько карт в этом столбце (выберите большее значение).

А. **1-я ничья при выборе поляны, на которую перемещаетесь.** Такая поляна, где меньше компонентов противников.

Б. **2-я ничья при выборе поляны, на которую перемещаетесь.** Такая поляна с наименьшим приоритетом.

III. **Сражение.** Начните сражение на поляне, совпадающей с этим столбцом. Защищающийся — игрок, у которого больше всего зданий на этой поляне (*включая 0*). Если в этом столбце больше карт, чем в остальных, вы наносите 1 дополнительный урон.

А. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна без гнезда.

Б. **2-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, где больше беззащитных зданий.

В. **3-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна с наименьшим приоритетом.

Г. **1-я ничья при выборе игрока.** Такой игрок, у которого больше компонентов на выбранной поляне.

Д. **2-я ничья при выборе игрока.** Такой игрок, у которого больше победных очков.

5.5.2. **Строительство.** Поместите 1 гнездо на поляну без гнезда, которой вы правите (*если их несколько, то на поляну-претендента с наибольшим приоритетом*). Если вы не можете поместить гнездо по любой причине, начинается смута (5.7).

5.6. ВЕЧЕР

Получите число победных очков, указанное под крайней правой пустой ячейкой шкалы гнёзд.

5.7. СМУТА

Если вы должны поместить гнездо, но не можете этого сделать по любой причине, начинается смута.

5.7.1. **Шаг 1. Критика режима.** Потеряйте 1 победное очко за каждую птичью карту в уставе (*включая преданных министров*).

5.7.2. **Шаг 2. Изгнание придворных.** Сбросьте все карты в уставе, кроме преданных министров — оставьте их в птичьем столбце.

5.7.3. **Шаг 3. Отдых.** Перейдите к фазе вечера (*по обычным правилам*).

Пример хода Киборгов

Идёт середина партии, и сейчас ход Крылатых киборгов. Сначала они берут и открывают 1 карту — «Чай из корней». Это карта приказа. Хоть на этой карте и изображён предмет, бот не может смастерить его, так как в запасе не осталось чайников. Он добавляет карту приказа в заячий столбец устава.

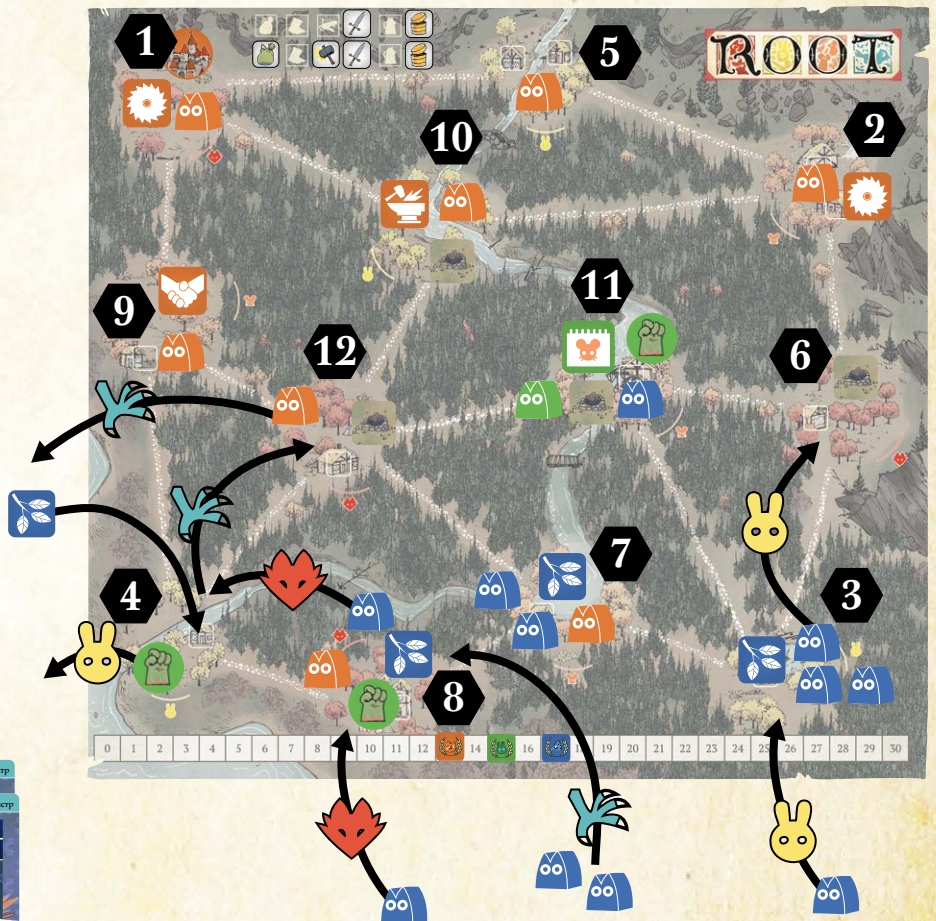
Затем бот разыгрывает свой устав, начиная с вербовки, слева направо. В лисьем столбце 1 карта, поэтому он помещает 1 воина на единственную лисью поляну с гнездом (8). В мышинном столбце нет карт, поэтому бот пропускает его и переходит к заячьему столбцу, помещая 1 воина на единственную заячью поляну с гнездом (3). Затем он вербует воинов за птичий столбец, помещая 2 воинов на ту же лисью поляну (8), так как там больше компонентов противников, чем на заячьей (3) и мышиной (7) полянах, где у бота есть гнёзда.

Затем бот выполняет перемещения. Сначала он перемещается с нижней лисьей поляны (8) на соседнюю поляну без гнезда. Единственная такая поляна — угловая заячья (4), поэтому он перемещает туда 3 воинов (в лисьем столбце 1 карта, поэтому бот оставляет на лисьей поляне 1 воина). За Союз играет человек, поэтому перемещение на поляну с жетоном поддержки вызывает беспорядки — Союз берёт карту и кладёт в колоду сторонников (если бы за Союз играл бот, это перемещение не вызвало бы беспорядков). За заячий столбец бот перемещается с нижней правой поляны (3), так как там больше всего его воинов, на крайнюю правую лисью поляну (6), так как там нет гнезда и меньше компонентов противников, чем на центральной мышиной поляне (11). Наконец, за птичий столбец бот перемещается с крайней левой заячьей поляны (4), так как она один из претендентов по количеству его воинов и у неё приоритет больше, чем у лисьей поляны (6). Он перемещается на центральную лисью поляну (12), потому что на ней меньше компонентов противников, чем на крайней левой мышиной поляне (9). Он перемещает 1 воина, оставляя 2, поскольку в птичьем столбце 2 карты.

После этого бот начинает сражения. Сначала он сражается на центральной лисьей поляне (12), так как там нет его гнезда. На кубиках выпадает два 0! Затем он сражается на угловой заячьей поляне (4), так как это единственная заячья поляна, где он может провести сражение. Бот убирает жетон Союза, получая 1 победное очко и вновь вызывая беспорядки. За птичий столбец он снова сражается на центральной лисьей поляне (12) — из всех полей, на которых можно провести сражение, на ней нет гнезда и столько же беззащитных зданий, как и на поляне 11 (0 беззащитных зданий), но у неё самый низкий приоритет. Результат броска кубиков — снова два 0, но так как в этом столбце больше всего карт, бот наносит 1 дополнительный урон, убирая 1 воина Маркисы. Ну хоть так!

В конце дня бот строит гнездо на заячьей поляне в левом нижнем углу (4). Вечером он получает 3 победных очка за свои гнёзда.

Карта приказа



6. Синтетический союз

6.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Синтетический союз с особым рвением и частотой поднимает восстания. Держите в уме его возможные цели, чтобы избежать неприятных сюрпризов. Как только он укрепит свои позиции, каждый ход на счету. Не дайте ему скопить армию, иначе проблем не избежать!

6.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 6.2.1. **Жетоны поддержки.** У Союза 10 жетонов поддержки.
- Ограничения.** На поляне может быть только 1 жетон поддержки.
 - Термины.** лояльная поляна — это поляна с жетоном поддержки, а нелояльная поляна — поляна без такого жетона.
- 6.2.2. **Синтетическая засада.** Если Союз защищается и в этом сражении участвует хотя бы 1 его воин, он наносит 1 дополнительный урон.
- 6.2.3. **Синтетические беспорядки.** Каждый раз, когда человек убирает жетон поддержки или перемещает воинов на лояльную поляну, он должен сбросить совпадающую карту. Если он не может этого сделать, Союз получает 1 победное очко (*к беспорядкам не применяется неуклюжесть бота*).
- 6.2.4. **Разгон повстанцев.** Каждый раз, когда базу Союза убирают с игрового поля, убирайте жетоны поддержки со всех совпадающих с базой полей (*игрок, уничтоживший базу, как обычно получает ПО и за убранные благодаря этому жетоны поддержки*).
- 6.2.5. **Военное положение.** Помещая жетон поддержки на поляну с 3 и более воинами одного противника, Союз получает на 1 победное очко меньше (*но не менее 0*).

6.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 6.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 10 воинов.
- 6.3.2. **Шаг 2. Разместите базы.** Разместите 3 базы в соответствующих ячейках на вашем планшете.
- 6.3.3. **Шаг 3. Заполните шкалу поддержки.** Разместите 10 жетонов поддержки на их шкале.

6.4. УТРО

Выполните 4 этапа в указанном порядке:

- 6.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.
- 6.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его.
- 6.4.3. **Восстание.** Если карта приказа не птичья, уберите все компоненты противников с приказанной лояльной поляны, где их больше и которая совпадает с ещё не построенной базой. Затем поместите на эту поляну приказанную базу.

Что может остановить восстание? Восстание проваливается в одном из трёх случаев: масть карты приказа — птицы, приказанная база уже на игровом поле или на игровом поле нет ни одной лояльной поляны масти непостроенной базы. Так как лесные жители любят восстания, если оно проваливается, это активирует всеобщее сожаление (6.4.4).

- 6.4.4. **Всеобщее сожаление.** Если вы не подняли восстание утром в этот ход (6.4.3), получите поддержку (6.5.1) в зависимости от того, сколько жетонов поддержки уже лежит на игровом поле: если 0—4 жетона, получите поддержку 2 раза, если 5 и более жетонов — 1 раз. *Днём вы снова получите поддержку.*

6.5. ДЕНЬ

Выполните 2 этапа в указанном порядке:

- 6.5.1. **Получение поддержки.** Поместите 1 жетон поддержки на приказанную нелояльную поляну, где меньше воинов противников и которая соседствует с любой лояльной поляной. Получите победные очки, указанные на освободившейся ячейке (*учитывайте правило военного положения 6.2.5*).
- Нет такой поляны.** Если такой поляны нет, поместите жетон поддержки на поляну, где меньше всего компонентов противников.
 - Невозможно получить поддержку.** Если вы не можете поместить жетон поддержки (*шкала поддержки пуста или на поле нет поляны, куда вы могли бы поместить жетон*), получите 5 победных очков.
- 6.5.2. **Внезапное восстание.** Если карта приказа птичья, уберите все компоненты противников с лояльной поляны, где их больше и которая совпадает с ещё не построенной базой. Затем поместите на эту поляну совпадающую базу. *Если подходящих полей несколько, поднимите восстание на поляне-претенденте с наибольшим приоритетом.*

6.6. ВЕЧЕР

Выполните 3 этапа в указанном порядке:

- 6.6.1. **Выступление.** За каждую поляну с базой и хотя бы 3 вашими воинами уберите всех ваших воинов с этой поляны и получите поддержку (6.5.1).
- 6.6.2. **Вербовка.** Поместите 1 воина на каждую поляну с базой.
- 6.6.3. **Сброс приказа.** Сбросьте текущую карту приказа.

Пример хода Союза

Синтетический союз ходит первым. Сначала он берёт и открывает карту — «Птичкий узелок». Это карта приказа. С птичьей картой приказа Союз очень силен, особенно в самый первый ход, так как она активирует и всеобщее сожаление, и внезапное восстание.

Сначала бот мастерит мешок и получает 1 победное очко.

Затем он проверяет, поднимает ли он восстание. Так как карта приказа птичья, бот не поднимает восстание этим утром. Из-за этого активируется всеобщее сожаление (6.4.4), с помощью которого он получает поддержку. Сейчас у бота менее 5 жетонов поддержки на игровом поле, поэтому он получает поддержку дважды. Так как на игровом поле изначально нет жетонов поддержки, первый жетон бот кладёт на поляну, где меньше всего компонентов противников. Таких полян много, поэтому он кладёт жетон на поляну-претендента с наибольшим приоритетом — угловую мышиную поляну (2). Для второго жетона бот учитывает только поляны, соседние с лояльной. Все 3 соседние поляны совпадают с картой приказа (так как это джокер), поэтому жетон поддержки помещается на поляну-претендента с наибольшим приоритетом — верхнюю заячью поляну (5). Бот получает 1 победное очко!

Наступает день, и Союз снова получает поддержку, на этот раз на правой лисьей поляне (6). За это бот получает ещё 1 победное очко. Несмотря на то что приоритет угловой лисьей поляны (1) больше, это не разрешённый выбор (2.3), так как на ней находится жетон цитадели.

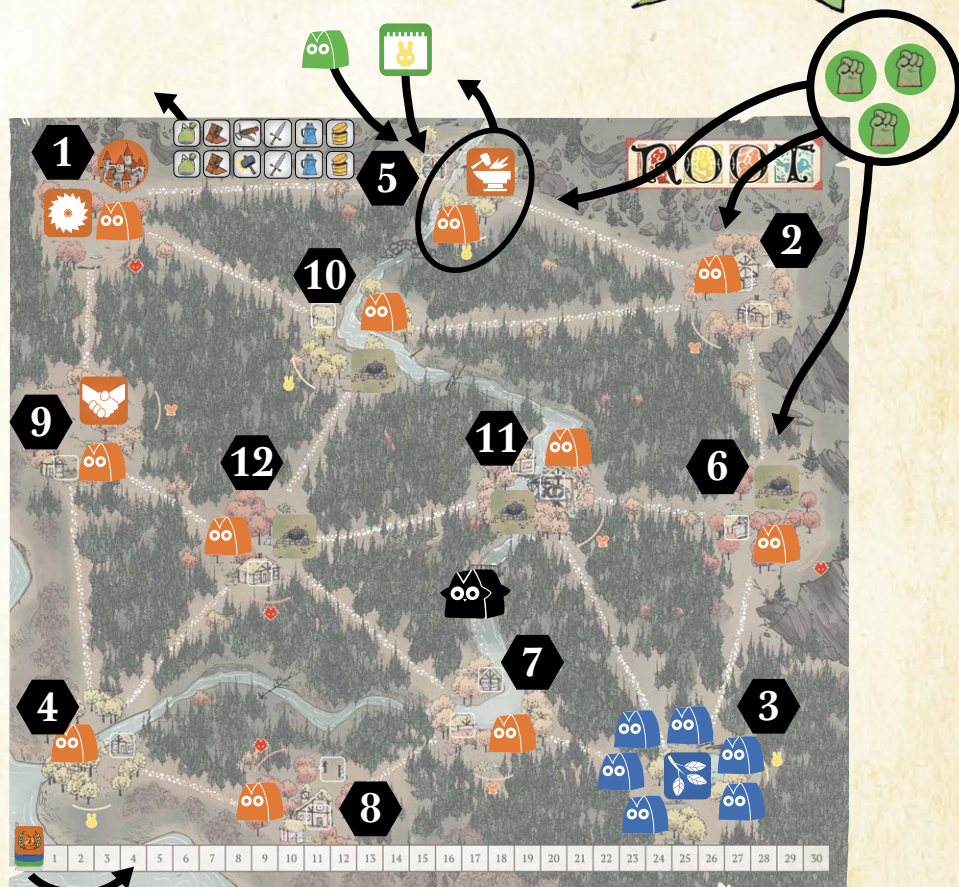
В конце дня, так как карта приказа птичья, Союз проводит внезапное восстание (6.5.2) на лояльной поляне, где больше всего компонентов противников (5). Он убирает воина и мастерскую Маркисы, получает 1 победное очко, а затем помещает на эту поляну заячью базу.

Вечером Союз помещает 1 воина на поляну с базой (5).

За этот ход Союз получил 4 победных очка: 1 за смастерённый предмет, 1 за убранный мастерскую и 2 за 2-й и 3-й жетоны поддержки.



Карта приказа



7. Ботяга

7.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ



Ботяга — своенравный друг и враг. Как и игрок-человек, он вознаградит тех, кто мастерит предметы. Но будьте осторожны, ведь как только он наберёт достаточно предметов, чтобы наносить побольше урона, он станет опасным врагом!


7.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

7.2.1. **Одинокий странник.** Фишка Ботяги не воин (поэтому он не может править полянами и не учитывается при определении правящего игрока). Фишку Ботяги нельзя убрать с игрового поля.

1. **Сильный урон.** Каждый раз, когда противник применяет эффект, убиравший все компоненты противников с поляны, на которой находится Ботяга (например, *Союз поднимает восстание*), тот должен повредить 3 предмета.

7.2.2. **Проворство.** Ботяга может перемещаться без учёта того, кто правит полянами (4.2.1 в «Законах леса»).

7.2.3. **Предметы.** В отличие от Бродяги бот считает все предметы одинаковыми (например, для него нет разницы между  и ). Предметы Ботяги могут лежать лицевой стороной вниз или вверх. Для выполнения действий он переворачивает целые предметы, лежащие лицевой стороной вверх. Получая предметы, кладите их лицевой стороной вверх в рюкзак.

7.2.4. **Шкала сражений.** Максимальный урон от кубика, который может нанести Ботяга (4.3.2.1 в «Законах леса»), начинается с 1 (он не учитывает свои  для этого). Пока у Ботяги есть 6, 9 или 12-й целый предмет, он помещает соответственно 1, 2 или 3 из них в крайнюю левую свободную ячейку шкалы сражений (сначала лежащие лицевой стороной вниз). 6-й и 9-й предметы увеличивают максимальный урон Ботяги на 1 каждый, а имея 12-й предмет, он наносит 1 дополнительный урон, когда нападает. Предметы на шкале сражений нельзя перевернуть, но их можно повредить.

7.2.5. **Получение урона.** За каждый полученный урон Ботяга должен повредить 1 предмет, лежащий лицевой стороной вниз, или, если у него нет таких предметов, лежащий лицевой стороной вверх. После уменьшения количества целых предметов предметы на шкале сражений могут вернуться в рюкзак.

7.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

7.3.1. **Шаг 1. Выберите персонажа.** Выберите карту персонажа-Ботяги и поместите её в ячейку «Карта персонажа» на планшете фракции. Персонажи-Ботяги отличаются от персонажей-Бродяг, поэтому при игре с 2 Бродягами, один из которых человек, а другой бот, вы можете использовать аналогичных персонажей (например, *Бродягу-вора* и *Ботягу-вора*).

7.3.2. **Шаг 2. Поместите фишку.** Поместите фишку Ботяги в лес, соседний с наибольшим числом полян. Если таких лесов несколько, выберите случайный из них.

7.3.3. **Шаг 3. Получите задания.** Перемешайте колоду заданий, возьмите из неё 1 карту и положите рядом с планшетом лицевой стороной вверх. Это задание может выполнить только бот.

7.3.4. **Шаг 4. Разместите руины.** Поместите по 1 предмету с буквой «Р» под руины на игровом поле, как при игре с Бродягой-человеком.

7.3.5. **Шаг 5. Возьмите начальные предметы.** Возьмите 4 любых предмета с буквой «Н» и поместите в свой рюкзак (*ремесленник начинает с 3 предметами вместо 4*).

7.4. УТРО

Выполните 3 этапа в указанном порядке:

7.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.

7.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его.

7.4.3. **Красться.** Если у вас менее 3 целых предметов, переместитесь в случайный соседний лес, а затем пропустите фазу дня и начните фазу вечера.

7.5. ДЕНЬ

Текущая карта приказа определяет последовательность действий, которые вы выполните в этот ход, как указано ниже. Зачастую вам будет сказано выполнить действие на ближайшей поляне. Если вы можете выполнить действие не перемещаясь, оставайтесь на своей текущей поляне. Если вы не можете этого сделать, переместитесь на поляну, где возможно выполнить действие и для которой потребуется перевернуть меньше всего предметов. Переворачивайте по 1 предмету за перемещение. Переместитесь, даже если у вас недостаточно предметов, чтобы выполнить само действие. Если вы не можете выполнить действие, пропустите его и перейдите к следующему. Ботяга продолжает выполнять действия, пока не выполнит (или пропустит) их все или не перевернёт все свои предметы.

I. **Птичий приказ: исследование, задание, помощь, сражение.**

II. **Лисий приказ: исследование, сражение, особое действие.**

III. **Заячий приказ: сражение, ремонт, особое действие.**

IV. **Мышиный приказ: задание, помощь, сражение, ремонт.**

7.5.1. **Исследование.** Переместитесь к ближайшей руине. Затем переверните 1 предмет, чтобы взять 1 случайный предмет из-под руины на своей поляне и положить его в рюкзак лицевой стороной вверх. Если это был последний предмет под этой руиной, уберите её с поля. *Вы не получаете победные очки за исследование.*

7.5.2. **Задание.** Переместитесь на ближайшую поляну, совпадающую с текущим заданием. Затем переверните 2 предмета, чтобы выполнить его (*вид предметов не важен*). Сбросьте задание и получите 1 победное очко (*игнорируйте текст карты задания*). Затем возьмите 1 новое задание и положите лицевой стороной вверх рядом с планшетом.

7.5.3. **Помощь.** Выберите игрока, у которого есть хотя бы 1 компонент на вашей поляне (*не перемещайтесь*),

хотя бы 1 предмет в области «Предметы» и меньше всего победных очков среди таких игроков. Переверните столько предметов, сколько их в области «Предметы» выбранного игрока (если у вас меньше лежащих лицевой стороной вверх предметов, переверните их все). Возьмите у него столько случайных предметов, сколько перевернули, и получите столько же победных очков. Затем игрок берёт столько же карт. *Вы можете помочь другим ботам. Из-за неуклюжести они просто получают 1 победное очко вместо карты.*

7.5.4. **Сражение.** Переместитесь на ближайшую поляну, где есть хотя бы 1 компонент игрока, у которого больше всего победных очков. Затем переверните 1 предмет и начните сражение с этим игроком. Если после сражения на поляне остались его компоненты, переверните 2 предмета и начните ещё 1 сражение, повторяя это до тех пор, пока у вас не закончатся предметы, которые можно перевернуть. Получите 1 победное очко за каждого убранного воина противника. *Не получайте эти очки, защищаясь. Вы, как обычно, получаете 1 победное очко за каждое убранное здание и жетон.*

1. **1-я ничья при выборе поляны, на которую перемещаетесь.** Такая поляна, где у защищающегося больше зданий и жетонов.

II. **2-я ничья при выборе поляны, на которую перемещаетесь.** Такая поляна, где у защищающегося меньше воинов.

7.5.5. **Ремонт.** Если у вас есть хотя бы 1 повреждённый предмет, переверните 1 предмет, чтобы отремонтировать 1 повреждённый предмет (*не переворачивайте его, если он лежит лицевой стороной вниз*).

7.5.6. **Особое действие.** Переверните 1 предмет, чтобы выполнить действие, указанное на вашей карте персонажа. Если ваше особое действие не принесёт никакого эффекта или его невозможно выполнить, пропустите это действие.

7.6. ВЕЧЕР

Выполните 3 этапа в указанном порядке:

7.6.1. **Обновление.** Если у вас есть хотя бы 1 повреждённый предмет, переверните лицевой стороной вверх 4 целых предмета. В противном случае переверните 6 предметов.

7.6.2. **Ремонт.** Если вы в лесу, отремонтируйте все предметы. В противном случае отремонтируйте 1 предмет. В первую очередь ремонтируйте предметы, лежащие лицевой стороной вверх.

7.6.3. **Сброс приказа.** Сбросьте текущую карту приказа.

7.7. ПЕРСОНАЖИ-БОТЯГИ

7.7.1. **Вор (простой).** Возьмите 1 случайную карту у того противника на вашей поляне, у которого больше всего победных очков. При равенстве возьмите карту у такого противника с наибольшим числом компонентов на этой поляне.

7.7.2. **Ремесленник (средний).** Найдите в стопке сброса верхнюю карту с предметом и смастерите её (*получая только 1 победное очко*). В начале игры у вас на 1 предмет меньше.

7.7.3. **Следопыт (сложный).** Если у вас хотя бы 3 повреждённых предмета, прокрадитесь в случайный соседний лес.



Пример хода Ботяги описан на следующей странице.

Создатели игры

Автор ботов: Беньямин Шмаус.

Художник: Кайл Феррин.

Редактор: Джошуа Йирсли.

Разработчики: Маршалл Бритт, Алекс Вернер, Ник Брахман, Коул Верль.

Графический дизайн: Ник Брахман.

Вёрстка правил игры: Коул Верль.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор и переводчик: Катерина Шевчук.

Редакторы: Мария Аверичева, Лайла Сатирова.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



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



Пример хода Ботяги

Прошло несколько раундов, и наступает ход Ботяги. Сейчас у него 5 предметов. Помните, что для бота все предметы считаются одинаковыми, поэтому не важно, что именно у него есть. Для простоты восприятия на рисунке не показано, какие именно предметы Ботяга переворачивает для выполнения действий.

Карта приказа птичьа. Ботяга мастерит её предмет. Обычно он положил бы его в рюкзак, но так как это его 6-й предмет, он кладёт его в крайнюю левую ячейку шкалы сражений. Этот предмет нельзя перевернуть, но он увеличит максимальный урон бота до 2. Он получает 1 победное очко за то, что смастерил предмет. Так как у Ботяги нет повреждённых предметов, он не крадётся.

Наступает день. Карта приказа птичьа, поэтому бот выполнит следующие действия в указанном порядке: исследование, задание, помощь и сражение. Каждый раз, выполняя действие, Ботяга переворачивает не менее 1 предмета. Ботяга продолжит выполнять действия, пока не выполнит все 4 или не перевернёт все свои предметы.

Сначала он исследует ближайшую руину. Для этого он переворачивает предмет и перемещается на лисью поляну (12), так как это ближайшая поляна с руиной. Он переворачивает второй предмет, чтобы исследовать руину, и забирает из-под неё меч. Это его 7-й предмет, поэтому он помещается в рюкзак. У Ботяги осталось 4 неперевернутых предмета.

Он выполняет задание. Сначала он переворачивает предмет, чтобы переместиться вниз на мышиную поляну с наибольшим приоритетом (7), а затем переворачивает ещё 2 предмета и получает 1 победное очко. Остался ещё 1 предмет.

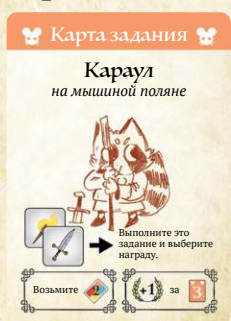
Третье действие — помощь. Ботяга переворачивает свой последний предмет для его выполнения. На этой поляне находятся Династия и Маркиса. Только у Маркисы есть смастерённый предмет, поэтому Ботяге разрешается помочь только ей (в отличие от человека-Бродяги). Он забирает предмет и получает 1 победное очко, а Маркиса берёт 1 карту. У Ботяги новый предмет, поэтому он сможет выполнить ещё действие!

Четвёртое действие — сражение. Ботяга переворачивает свой последний предмет, чтобы сразиться на своей поляне. Больше всего победных очков у Маркисы, поэтому бот нападает на неё. На кубиках выпадает две 3. Неудачно для Ботяги! Два воина Маркисы убираются с поля, что приносит ему 2 победных очка, но он должен повредить 3 своих предмета. Из-за этого у него остаётся только 5 целых предметов и меч возвращается со шкалы сражений в рюкзак. Ботяга не может перевернуть ещё 2 предмета для нового сражения, поэтому он переходит к фазе вечера. Так как у бота есть повреждённые предметы, он обновляет всего 4 предмета.

Карта приказа



Карта задания



Дневные действия

Исследование	Сражение	Особое
Сражение	Ремонт	Особое
Задание	Помощь	Сражение
Исследование	Задание	Помощь

Шкала сражений

Максимальный урон от кубика начинается с 1.	6-й предмет	9-й предмет	12-й предмет
---	-------------	-------------	--------------

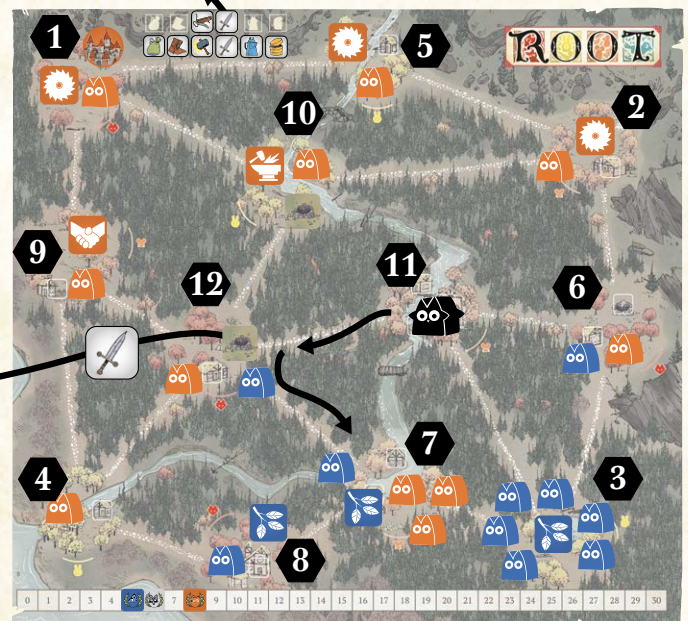
Макс. урон — 2 Макс. урон — 3 Нападая, наносите 1 доп. урон

Рюкзак

Исследование, Задание, Помощь, Сражение

Повреждённые предметы

Нельзя использовать или обновлять, пока не отремонтируете.



Мешок, смастерённый Маркисой