



# ROOT

Conflit dans les Sous-Bois



# Livret d'Apprentissage

## Table des Matières

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

# Introduction

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

## Aperçu du jeu

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



## Victoire et points de victoire

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

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



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



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



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



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

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



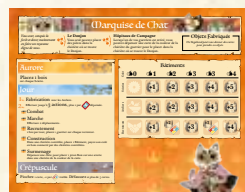


# Mise en place

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

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

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



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



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

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



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



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



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



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





# Le Plateau

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

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

## Déplacements sur le plateau

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

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

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

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

De nombreuses actions nécessitent de contrôler des clairières.



Guerriers

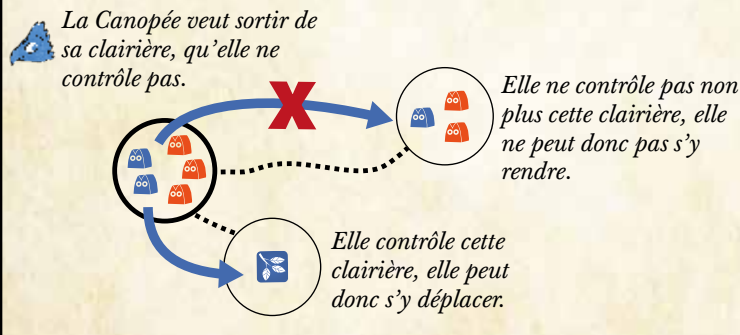


Bâtiments



Jetons

### Exemple de Mouvement



# Clairières

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



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



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

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

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

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

# Les Cartes

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



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



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

## Exemple de Couleurs

*Vous voulez effectuer une action dans une clairière Renard.*



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



OU





# Fabriquer des cartes

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

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

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

### Pièces de Fabrication

	<b>La Marquise</b> utilise ses ateliers.		<b>L'Alliance</b> utilise sa sympathie.
	<b>La Canopée</b> utilise ses perchoirs.		<b>Le Vagabond</b> utilise ses marteaux.



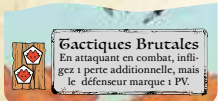
*Effet Immédiat*

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

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

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

Si l'objet correspondant n'est plus disponible dans la réserve, vous ne pouvez **pas** fabriquer la carte.



*Effet Permanent*

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

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

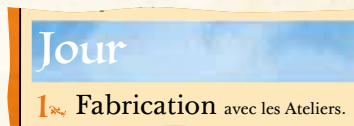
## Exemple de Fabrication



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



*La Marquise fabrique en utilisant ses ateliers.*



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



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



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

# Combat

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

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

## UN COMBAT POSSÈDE DEUX ÉTAPES :

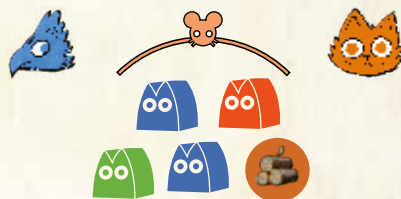
- » **Lancez d'abord 2 dés.** L'attaquant inflige des pertes égales au plus **grand** résultat des 2 dés, et le défenseur inflige des pertes égales au plus **petit** des résultats. Cependant, chaque joueur ne peut pas infliger plus de pertes que le nombre de guerriers qu'il possède dans la clairière.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



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

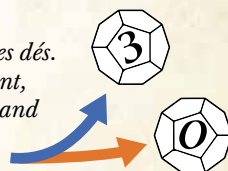
## Exemple de Combat

*La Canopée attaque la Marquise.*



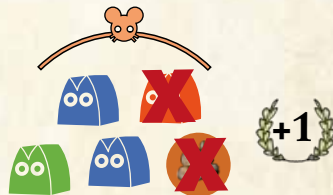
### D'abord...

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



### Puis...

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



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

## Pertes supplémentaires

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

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

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



## Cartes Embuscade

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

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

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

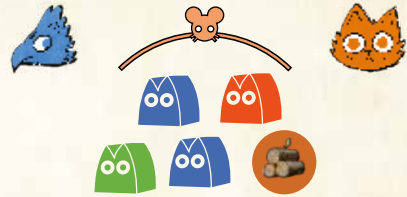
Comme les pertes supplémentaires, les pertes des embuscades ne sont pas limitées par le nombre de guerriers présents dans la clairière.

Vous pouvez jouer une embuscade même si vous êtes **SANS DÉFENSE** ! Si vous avez une carte Embuscade en main, n'hésitez pas à inciter vos adversaires à vous attaquer là où vous paraissez faible.

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

### Exemple d'Embuscade

*La Canopée attaque la Marquise.*

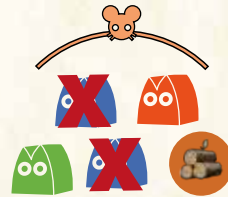


**Mais...**

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



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



# Marquise de Chat



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

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

## Aurore

Placez un jeton Bois sur chaque scierie.

## Jour

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

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

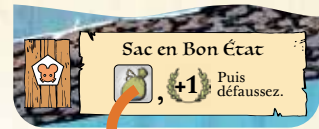
- » **Combat** : Initiez un combat.
- » **Marche** : Effectuez 2 déplacements.
- » **Recrutement** : Placez 1 guerrier sur chaque recruteur. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois par tour.
- » **Construction** : Placez un bâtiment dans une clairière que vous contrôlez et qui contient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

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



## Exemple de Jour

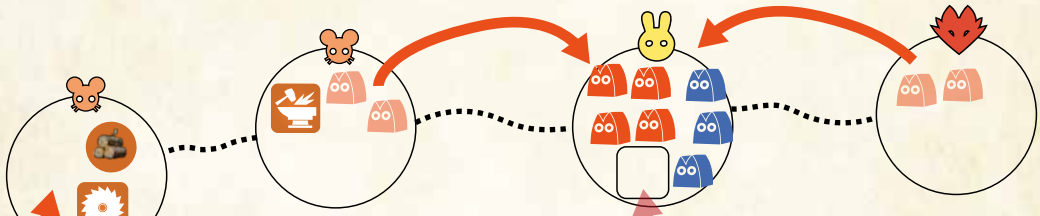
D'abord, la Marquise décide de fabriquer le Sac en Bon État, et active un atelier Souris. Elle marque 1 point de victoire et place l'objet dans sa case Objets Fabriqués.



Ensuite, elle débute ses actions :

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

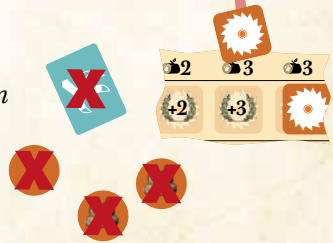
Elle déplace 2 guerriers d'une clairière Souris qu'elle contrôle vers une clairière Lapin qu'elle ne contrôle pas.



Pour son 2<sup>e</sup> déplacement, elle déplace 2 autres guerriers vers la même clairière. Elle contrôle désormais la clairière Lapin.

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

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



## Crépuscule

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

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

# Dynasties de la Canopée



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

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

## Aurore

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

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

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

## Jour

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

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

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

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

## Crépuscule

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



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



# Crise

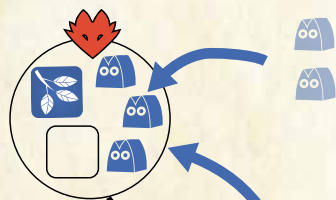
Si pour une quelconque raison vous ne pouvez pas effectuer une action, vous subissez une **CRISE**. Suivez ces étapes :

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

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

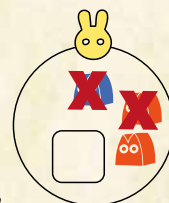
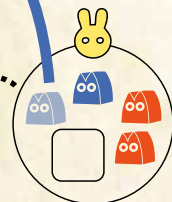
## Exemple de Décret

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



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

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



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

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

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

# Alliance de la Forêt



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

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

## Partisans, Sympathie et Indignation

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

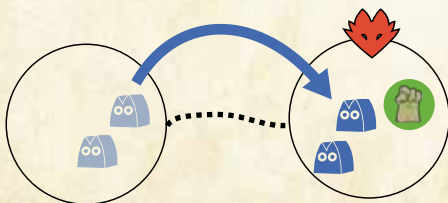
**Limite de Partisans :** Si vous n'avez aucune base sur le plateau, vous ne pouvez pas avoir plus de 5 Partisans. Défaussez les cartes en trop.

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

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

### Exemple d'Indignation

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



Pile de Partisans



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

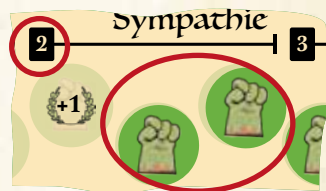
# Aurore

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

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

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

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



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

## Exemple d'Aurore

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

Pile de Partisans



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

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





## Jour

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

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

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

## Crépuscule

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

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

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

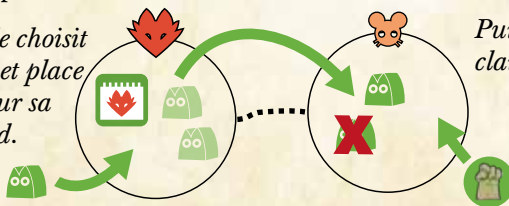


### Exemple d'Opérations Militaires

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



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



*Puis elle déplace 2 guerriers vers une clairière Souris adjacente.*

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

# Vagabond

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

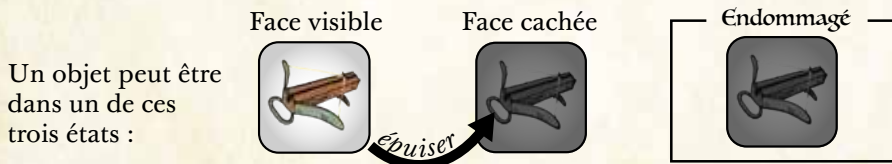
Le Vagabond est un **Voyageur Solitaire**, il ne peut jamais contrôler de clairière ni empêcher un joueur d'en contrôler une, mais il est **Agile**, il peut donc toujours se déplacer, peu importe qui contrôle sa clairière.

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

## Objets

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

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

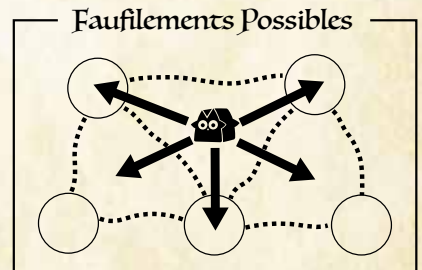


Tant qu'ils ne sont pas endommagés, et sont conservés sur leurs propres pistes sur la gauche de votre plateau de faction, tandis que les autres objets sont conservés dans votre sacoche. La contenance de votre sacoche est limitée, et vous devrez défausser des objets durant le Crépuscule si vous dépassez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

## Aurore

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









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



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


## Jour


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

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

## Crépuscule

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

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

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









*Bonus de pioche  
du Vagabond*

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



## Déplacer des objets

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


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

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

## Relations

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

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

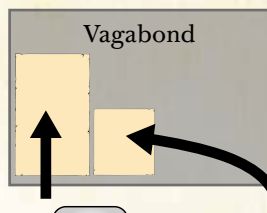
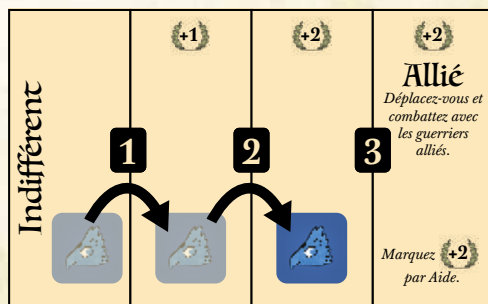
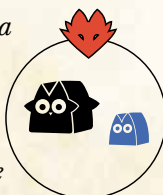
Si vous retirez un guerrier du plateau, placez le marqueur de relation de sa faction sur la case **Hostile**. Dorénavant, vous marquez 1 point de victoire chaque fois que vous retirez une de ses pièces en combat durant votre tour, en plus de tout point gagné pour ses bâtiments ou jetons retirés. Vous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

### Exemple d'Aide et d'Amélioration des Relations

*Le Vagabond souhaite améliorer sa relation avec la Canopée.*

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

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



Les pièces, cafés et sacs se placent sur leurs pistes.

Les autres objets se placent dans la Sacoche.



# Cartes Domination

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

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



## Changer vos conditions de victoire

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

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

## Former une coalition avec le Vagabond

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

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

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





# Scénarios

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

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

## Deux Joueurs



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



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



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

## Trois Joueurs



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



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

## Quatre Joueurs



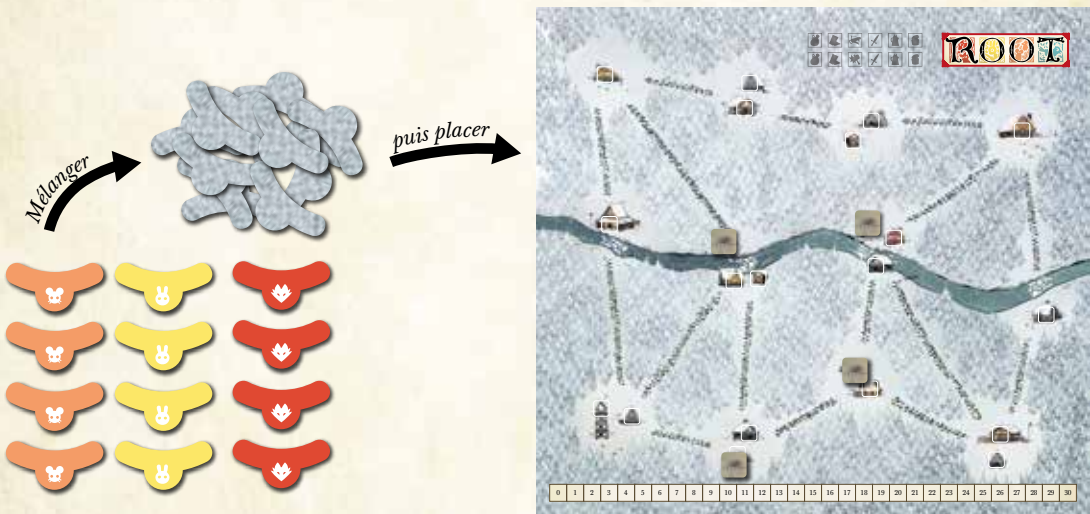
Avec le plateau fourmillant d'intrus, la Marquise doit veiller à contrôler la Forêt pour marquer quelques points supplémentaires. Si elle perd le contrôle, elle aura des difficultés à le reprendre.

# Le Plateau Hiver

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

## Mise en place

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



## Rivière tumultueuse

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

## Avertissement

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

# Glossaire



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



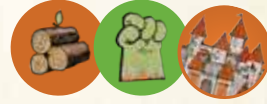
**Bâtiments.** Disposés sur les plateaux de faction, et peuvent être placés sur les emplacements libres des clairières. Comptent pour le contrôle.



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



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



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



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



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

## Pièces de Fabrication



**La Marquise** utilise ses ateliers.



**L'Alliance** utilise sa sympathie.



**La Canopée** utilise ses perchoirs.



**Le Vagabond** utilise ses marteaux.

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







# ROOT

## Conflit dans les Sous-Bois

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

### Table des Matières

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

# Culte des Lézards



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

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

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

## Aurore

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

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

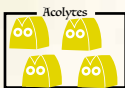
Enfin, vous pouvez dépenser vos **ACOLYTES**, les guerriers dans la case d'Acolytes, pour effectuer des conspirations. Si les Parias sont Haïs, les conspirations coûtent -1 Acolyte.

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

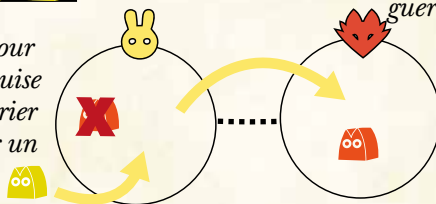


## Exemple d'Acolytes

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



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



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

## Jour

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

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

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

## Crépuscule

Reprenez toutes les cartes révélées en main.

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

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





# Compagnie de la Rivière



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

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

## Services

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

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

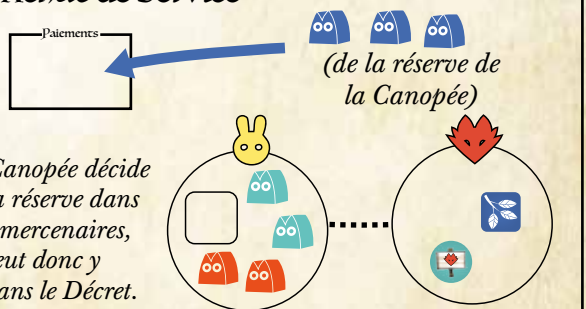
Chaque autre joueur peut, au début de sa phase d'Aurore, acheter un service à la Compagnie, plus un service supplémentaire pour chaque clairière contenant un comptoir commercial et une de ses pièces. L'acheteur paie ces services en prenant des guerriers de sa réserve et en les plaçant dans la case de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

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

## Exemple d'Achat de Service

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

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



## Aurore

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

## Journée

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

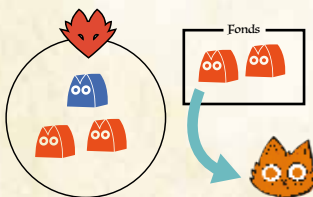
- » **Déplacement** : Investissez 1 fonds pour effectuer 1 déplacement.
- » **Combat** : Investissez 1 fonds pour initier un combat.
- » **Construction** : Investissez des fonds pour construire 1 carte de votre main. Au lieu de placer les guerriers dans votre case Investissements, vous devez les placer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

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

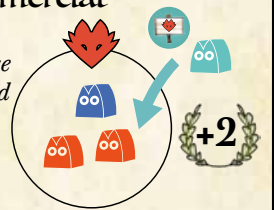
**Commerce Perturbé** : Lorsqu'un comptoir est retiré, retirez la moitié de vos fonds et retirez le comptoir du jeu. Il ne pourra pas être reconstruit !

### Exemple de Construction de Comptoir Commercial

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



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



## Soirée

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

# Marquise Mécanique

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

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





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

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

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

## Mise en Place

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

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

## Aurore

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



## Jour

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

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



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



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



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

## Crépuscule

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

## Cartes Espion

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

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



## Jeu coopératif

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

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

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

## Campagne coopérative

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

## Scénarios

### TROIS JOUEURS



### QUATRE JOUEURS OU PLUS



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

### AVEC LA MARQUISE MÉCANIQUE

#### Mode Solitaire





#### Mode Coopératif



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

#### Mode Compétitif

Remplacez  par  dans n'importe quelle combinaison recommandée.



# 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.

# 1. Règles d'Or

## 1.1 CONFLIT DE RÈGLES

- 1.1.1 **Préséance.** Si une carte contredit une règle de la Loi, la carte prévaut. Si le livret d'apprentissage contredit une règle de la Loi, la Loi prévaut. Si vous pouvez suivre à la fois une règle générale et une règle de faction, faites-le. Sinon, suivez la règle de la faction.
- 1.1.2 **Interdiction.** Le terme **NE PEUT PAS** est absolu. Il ne peut pas être annulé 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 instruction explicite.
- 1.1.4 **CONSIDÉRER.** Si vous êtes tenu de **CONSIDÉRER** quelque chose comme quelque chose d'autre, le premier élément obtient toutes les propriétés du second. *(Par exemple, si vous provoquez une Indignation alors que vous vous considérez comme un autre joueur, l'autre joueur doit donner la carte.)*

## 1.2 INFORMATIONS PUBLIQUES ET PRIVÉES

- 1.2.1 **Main.** Les joueurs ne peuvent révéler ou montrer 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 peuvent discuter du jeu ou passer des accords durant la partie, mais les accords 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 JOUEURS ET FACTIONS

Cette Loi réfère aux joueurs plutôt qu'aux factions pour des questions de lisibilité. Cependant, les effets de jeu (*comme les capacités ou les effets persistants*) sont attribués aux factions et non aux joueurs. Lorsqu'un joueur contrôle des pièces de la faction d'un autre joueur, il suit les règles de cette faction, sauf instruction explicite.

## 1.5 STRUCTURE DU JEU

Le tour de chaque joueur comporte 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 considérer

toute carte Oiseau comme une carte d'une autre couleur, même si vous devez dépenser, prendre ou donner plusieurs cartes de même couleur. 🐦

- 1 **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 des cartes.** Si vous devez **PIOCHER** une carte, prenez-la de la pioche commune. Dès que la pioche est vide, mélangez immédiatement 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 **Révéler des cartes.** Si vous devez **RÉVÉLER** une carte, placez-la dans votre aire de jeu (2.6).

- 2.1.5 **Cartes Embuscade.** Le jeu contient 5 **CARTES EMBUSCADE** : 1 Souris, 1 Lapin, 1 Renard et 2 Oiseaux. 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).

- 2.1.6 **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**. Par défaut, les rivières ne sont pas des chemins. Elles peuvent être considérées comme des chemins si instruction explicite. 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 ou plusieurs pièces 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. (*Le pion Vagabond n'est pas un guerrier et ne peut pas être retiré du plateau.*) 🍌🍌
- 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 l'emplacement libre le plus à droite de sa piste, ou dans votre réserve. 🍌🍌
- 2.5.4 **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, retirez-le de la partie définitivement. 🍌
- 2.5.5 **Autres.** Si vous devez utiliser toute autre pièce (*pion, marqueur, etc.*), suivez-en les instructions explicites.

## 2.6 AIRE DE JEU

Votre AIRE DE JEU est l'espace entourant votre plateau de faction. Les cartes dans votre aire de jeu ne peuvent être dépensées, défaussées ou utilisées de quelque manière que ce soit que si indiqué explicitement.

## 2.7 ADVERSAIRE

Un ADVERSAIRE est un autre joueur 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 vous permettent de remporter la partie sans marquer 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 de votre main 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. 🍌
- 3.3.2 **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.
- 3.3.3 **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

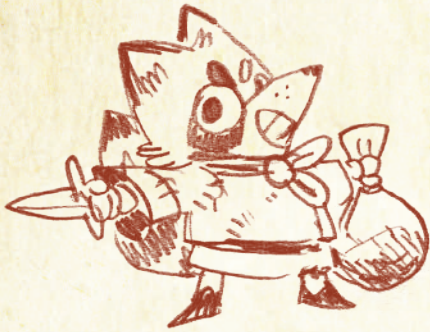
Vous pouvez FABRIQUER la plupart des cartes de votre main pour gagner un effet immédiat ou persistant.

- 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 n'importe quel nombre (*supérieur à zéro*) de vos guerriers ou votre pion Vagabond 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 et que le Vagabond ne fait pas partie des attaquants, 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 que vous infligez avec un dé est égal au nombre de vos 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 1<sup>er</sup> 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 1<sup>er</sup> 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, retirez-le de la partie définitivement.



- 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.
- 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) de droite à gauche sur leur piste de Bâtiment correspondante. *(Toutes les cases sauf la plus à gauche de chaque piste sont alors remplies.)*

## 6.4 AURORE

Placez du bois dans chaque clairière avec n'importe quel nombre de Scieries, à raison de 1 bois par Scierie dans la clairière.

## 6.5 JOUR

D'abord, vous pouvez activer vos Ateliers pour fabriquer des cartes de votre main. Puis vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions dans n'importe quel ordre. Une même action peut être effectuée plusieurs fois. À tout moment, 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 jusqu'à 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 indiqués sur l'emplacement dévoilé 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 dévoilé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaissez-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.
- 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. Placez les 3 autres dirigeants face visible devant vous.
- 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 de droite 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 dévoilé. 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 plus 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 être dépensés que 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 de cette base (*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 partisans, elle doit immédiatement se défausser jusqu'à avoir 5 partisans.
- 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.
- 8.3.2 **Étape 2 : Placer les bases.** Placez 3 bases sur les cases Base correspondantes du plateau de faction.
- 8.3.3 **Étape 3 : Remplir la piste de Sympathie.** Placez 10 jetons de Sympathie sur votre piste de Sympathie.
- 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 (*révolte impossible si la base est déjà sur le plateau*).
  - 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. Ce guerrier est désormais un OFFICIER. (*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 dévoilée 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. Ce guerrier est désormais un OFFICIER.

### 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 1 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 dévoilée sur votre plateau de faction.
- 8.6.2 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche dévoilé. 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 ses ♣ 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 la contrôler*). Le pion du Vagabond ne peut pas être retiré du plateau.
- I **Élimination.** Lorsqu'un joueur adverse utilise un effet qui indique qu'il faut retirer toutes les pièces adverses d'une clairière (*comme les révoltes de l'Alliance, les cartes Faveur des Souris, les Bombes des Corvidés*) où se trouve le Vagabond, celui-ci doit endommager 3 objets.



- 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 [X] 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 ou face cachée, et intacts ou endommagés. Le Vagabond ÉPUISE ses objets intacts face visible en les retournant face cachée pour réaliser des actions.
- I **Pistes d'objets.** Les [A], [B] et [C] gagnés sont placés face visible sur la piste correspondante. Chaque piste ne peut contenir que 3 objets.
  - II **La sacoche.** Les [D], [E], [F] et [G] gagnés sont placés face visible dans la sacoche.
  - III **Déplacer des objets.** Le Vagabond peut déplacer librement les [A], [B] et [C] 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 [X] 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 joueur qui ne soit pas un Vagabond.
- I **Améliorer les relations.** Vous pouvez améliorer une relation avec un joueur non hostile en réalisant l'action Aide.
    - a **Coût.** Aidez un joueur non hostile le nombre de fois indiqué entre sa 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 ce joueur 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, ce joueur est maintenant votre ALLIÉ. (*Ses guerriers vous font confiance !*)
    - a **Aider un allié.** Chaque fois que vous aidez un joueur Allié, marquez 2 points de victoire.
      - b **Se déplacer avec un allié.** Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez également déplacer les guerriers d'un joueur Allié de votre clairière de départ vers votre clairière de destination.
      - c **Attaquer avec un allié.** Lorsque vous initiez un combat, vous pouvez considérer les guerriers Alliés d'un joueur dans votre clairière comme les vôtres. Le maximum de pertes infligées avec les dés est égal au nombre de guerriers Alliés plus vos [X] intactes. Vous ne pouvez pas considérer 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 considérez 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, ce joueur Allié devient Hostile (9.2.9.III) à la fin du combat. Cette règle l'emporte sur la condition pour devenir Hostile décrite en 9.2.9.III.
    - III **Statut hostile.** Si vous retirez un guerrier d'un joueur non hostile, déplacez immédiatement son marqueur de relation sur la case Hostile. Ce joueur est maintenant HOSTILE.
      - a **Infamie.** Chaque fois que vous retirez une pièce d'un joueur hostile en combat durant votre tour, 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 le joueur Hostile.*)
      - b **Se déplacer dans une clairière hostile.** Vous devez épuiser une [C] supplémentaire pour vous déplacer dans une clairière contenant au moins un guerrier d'un joueur Hostile.
      - c **Aider un joueur hostile.** Vous ne pouvez pas déplacer un marqueur de relation hors de la case Hostile en aidant le joueur, mais vous pouvez toujours Aider un joueur Hostile pour prendre ses objets fabriqués.
      - d **Coalition avec un joueur hostile.** Vous pouvez former une coalition (9.2.8) avec un joueur 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 [A], [B], [C] et [D] 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 [D], [E] et [F] 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 boîte.
- 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 [A] 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 [B], même vers une clairière Hostile (9.2.9.IIIb). Ce déplacement n'est pas affecté par les effets empêchant les déplacements hors d'une clairière (comme les Pièges des Corvidés).

## 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 [C], [D], ou [E] sur une piste, déplacez-le dans votre Sacoche.

- 9.5.1 **Déplacement.** Épuisez 1 [C] pour vous déplacer, plus 1 [C] si la clairière de destination contient des guerriers Hostiles. 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 [D] pour initier un combat. *(Vérifiez ensuite votre relation avec le défenseur.)*
- 9.5.3 **Exploration.** Épuisez 1 [E] 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 de la case 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 [E] 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 [C] pour déplacer 1 objet endommagé vers votre Sacoche ([C], [D], [E], [F] ou [G]) ou vers sa piste ([E], [D], [F] si face visible). Laissez l'objet sur sa face actuelle.
- 9.5.8 **Fabrication.** Jouez 1 carte de votre main et épuisez les [C] des couleurs indiquées pour la fabriquer. Tous vos [C] sont de la couleur de la clairière où vous êtes. Vous devez épuiser 1 [C] 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 [E] 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 [E] 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 [D] visible sur sa piste), retirez des objets de votre Sacoche jusqu'à atteindre votre limite d'objets, et retirez-les définitivement de la partie.

## 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 [E] 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 APÉRÇU

En s'occupant des créatures des Sous-Bois rejetées, le Culte des Lézards cherche à submerger ses ennemis par la seule force de sa volonté. Dans les clairières qu'il contrôle, le Culte peut construire des jardins et compter sur le bouche-à-oreille pour répandre son évangile. Plus le Culte affermit son emprise sur le cœur de ses disciples, plus il peut marquer de points de victoire en effectuant des rituels. 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 plus douce rend les déplacements et les combats difficiles, et seuls les membres les plus radicaux du Culte, obtenus alors que ses guerriers se faisaient massacrer en défendant en combat, peuvent les entreprendre.

### 10.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 10.2.1 **Fabrication.** Le Culte fabrique durant le Crépuscule 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.
- 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 une 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 dans votre aire de jeu, 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 de la couleur correspondante.
- 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 révéler 1 carte Oiseau pour effectuer ce rituel.

### 10.6 CRÉPUSCULE

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

- 10.6.1 **Reprendre les cartes révélées.** Reprenez en main toutes les cartes que vous avez révélées ce tour.
- 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 dévoilé. 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 le long de la rivière et de gagner des points de victoire. La Compagnie peut également marquer des points de victoire simplement en amassant des fonds. Mais une trésorerie ostensible est une cible tentante. Elle doit donc trouver l'équilibre entre 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. *(Elle n'a pas de pièces de fabrication.)*

11.2.2 **Nageurs.** La Compagnie considère 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 investit 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 définitivement.

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 au moins 1 pièce lui appartenant.

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 considère 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 considère 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. Toute perte excédentaire retire les guerriers dont il est propriétaire (pas ceux de la Compagnie), s'il en a. Il retire les bâtiments ou jetons dont il est propriétaire uniquement s'il n'a plus de guerriers (y compris ceux de la Compagnie) dans la clairière du combat.

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 1 marqueur de services sur une des cases de chacune des pistes de services.

## 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 et marquer des points.** Placez 1 comptoir correspondant et 1 guerrier dans la clairière choisie. Marquez les points de victoire indiqués sur la case dévoilée 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.

*Les deux sections suivantes détaillent les règles des factions de l'extension Monde Souterrain.*

# 12. Duché Souterrain

## 12.1 APERÇU

Le Duché Souterrain souhaiterait asservir toutes les autres créatures des Sous-Bois. Les avant-postes qui gagnent du terrain le long de la frontière témoignent de son pouvoir dans la forêt et lui permettent de rallier des Ministres à sa cause et de mettre à profit ses ressources tout en marquant des points de victoire. Mais soyez prudent, la roue tourne vite et l'humiliation publique pourrait pousser les Ministres à abandonner leur poste.

## 12.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 12.2.1 **Fabrication.** Le Duché fabrique pendant le Crépuscule en activant des Citadelles et des Marchés.
- 12.2.2 **Le Terrier.** Le Terrier est une clairière adjacente à chaque clairière avec un jeton de Tunnel. Seul le Duché peut placer ou déplacer des pièces dans le Terrier. Le Duché contrôle toujours le Terrier (*même s'il n'y possède aucune pièce*).
- 12.2.3 **Le prix de l'échec.** Chaque fois qu'au moins un bâtiment du Duché est retiré, le Duché doit défausser une carte au hasard, remettre sa carte de Ministre Rallié de plus haut rang (*Seigneur, puis Noble, puis Écuyer*) dans sa pile de Ministres Non-Ralliés et retirer sa couronne du jeu définitivement. S'il a plusieurs Ministres ralliés de plus haut rang, le Duché choisit lequel retirer.
- 12.2.4 **Tunnels.** Le Duché a 3 jetons de Tunnel. Si le Duché doit placer un Tunnel, mais que ses 3 Tunnels sont sur le plateau, il doit d'abord en retirer un du plateau.

## 12.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 12.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers et les Tunnels.** Formez une réserve de 20 guerriers et 3 Tunnels près de vous.
- 12.3.2 **Étape 2 : Préparer le Terrier.** Placez le plateau Terrier à côté du plateau principal.
- 12.3.3 **Étape 3 : Émerger.** Placez 2 guerriers et 1 Tunnel dans une clairière où ne se trouve pas déjà le Donjon de la Marquise, le Perchoir de départ de la Canopée ou le jardin de départ du Culte et diagonalement opposée à l'un d'eux (*dans la mesure du possible*). Placez ensuite 2 guerriers dans chaque clairière adjacente à la clairière choisie en coin de plateau, sauf dans le Terrier.
- 12.3.4 **Étape 4 : Remplir les pistes de bâtiments.** Placez 3 Citadelles et 3 Marchés sur les cases Bâtiment correspondantes.

- 12.3.5 **Étape 5 : Réunir des Ministres.** Placez 9 cartes de Ministres face visible sur votre pile de Ministres Non-Ralliés.

- 12.3.6 **Étape 6 : Remplir les cases couronne.** Placez 9 Couronnes sur les cases avec des points de victoire de votre plateau de faction.

## 12.4 AURORE

Placez, dans le Terrier, 1 guerrier, plus 1 guerrier par symbole guerrier visible.

## 12.5 JOUR

Votre Jour se compose de 3 étapes dans l'ordre.

- 12.5.1 **Assemblée.** Vous pouvez effectuer jusqu'à 2 des actions suivantes dans l'ordre de votre choix.
  - i **Construction.** Révélez 1 carte pour placer une Citadelle ou un Marché dans une clairière que vous contrôlez de la même couleur que la carte.
  - ii **Recrutement.** Placez 1 guerrier dans le Terrier.
  - iii **Déplacement.** Effectuez 1 déplacement.
  - iv **Combat.** Initiez un combat.
  - v **Creuser.** Dépensez 1 carte pour placer 1 jeton de Tunnel dans une clairière de la même couleur que cette carte qui n'en comporte pas déjà. Déplacez ensuite jusqu'à 4 guerriers du Terrier vers cette clairière. (*Si les 3 Tunnels sont déjà sur le plateau, vous devez d'abord en retirer 1.*)
- 12.5.2 **Parlement.** Vous pouvez effectuer les actions de chaque Ministre Rallié 1 fois dans l'ordre de votre choix.
  - i **Contremaître.** Révélez 1 carte au choix pour placer une Citadelle ou un Marché dans une clairière que vous contrôlez (*de la même couleur que la carte ou non*).
  - ii **Capitaine.** Initiez un combat.
  - iii **Maréchal.** Effectuez 1 déplacement.
  - iv **Brigadier.** Effectuez jusqu'à 2 déplacements ou initiez jusqu'à 2 combats.
  - v **Banquier.** Dépensez autant de cartes que souhaité (*même une*) de la même couleur pour marquer ce nombre de points de victoire.
  - vi **Maire.** Effectuez l'action de l'Écuyer ou du Noble rallié de votre choix.
  - vii **Duchesse de Boue.** Marquez 2 points de victoire si les 3 Tunnels sont sur le plateau.
  - viii **Baron de Poussière.** Marquez 1 point de victoire par Marché sur le plateau.
  - ix **Comte de Pierres.** Marquez 1 point de victoire par Citadelle sur le plateau.
- 12.5.3 **Ralliement.** Vous pouvez rallier un Ministre, comme ceci.
  - i **Choisir un Ministre.** Choisissez 1 carte de Ministre dans votre pile de Ministres Non-Ralliés. Vous devez posséder sur votre plateau de faction une couronne correspondant au rang (*Écuyer, Noble, Seigneur*) de ce Ministre.
  - ii **Révéler des cartes.** Révélez le nombre de cartes indiqué sur le Ministre choisi. Pour chaque carte que vous souhaitez révéler, vous devez avoir au moins 1 pièce dans une clairière de la même couleur que la carte. Vous ne pouvez révéler qu'une carte par clairière (*même si vous y possédez plusieurs pièces*).



- III **Rallier des Ministres et marquer des points.** Prenez la carte du Ministre choisi et placez-la au-dessus de votre plateau de faction. Prenez une couronne du rang de ce Ministre sur votre plateau de faction et placez-la sur la carte du Ministre. Marquez les points de victoire indiqués sur la case révélée de votre plateau de faction.

## 12.6 CRÉPUSCULE

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

- 12.6.1 **Défausser et récupérer les cartes révélées.** Défaussez les cartes Oiseau révélées ce tour, puis reprenez les autres cartes révélées ce tour dans votre main.
- 12.6.2 **Fabrication.** Vous pouvez fabriquer en activant des Citadelles et des Marchés. (*Ces pièces sont identiques concernant la fabrication.*)
- 12.6.3 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 carte par symbole de carte visible. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

## 13. Conspiration des Corvidés

### 13.1 APERÇU

La Conspiration des Corvidés souhaite soumettre les Sous-Bois par la force en fomentant des Complots criminels, puis en marquant des points de victoire chaque fois qu'elle en retourne un. Plus elle fait éclater de Complots sur le plateau, plus elle marque de points. Il est crucial de détourner l'attention des autres joueurs, si ses plans sont trop faciles à anticiper, ils risquent d'être déjoués. Pour éviter que cela n'arrive, les Corvidés doivent recruter prudemment et sauter sur chaque occasion de duper ou extorquer leurs adversaires.

### 13.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 13.2.1 **Fabrication.** Les Corvidés fabriquent pendant l'Aurore en activant des jetons de Complot (*face visible ou face cachée*).
- 13.2.2 **Jetons de Complot.** Les Corvidés ont 8 jetons d'infiltration, 2 de chaque type.
- I **Orientation des jetons.** Tant qu'ils sont dans la réserve des Corvidés, les jetons de Complot sont face cachée (*plume*). Lorsqu'il est sur le plateau, un jeton de Complot peut être face visible (*symbole unique*) ou face cachée. Les Corvidés peuvent regarder le symbole d'un jeton de Complot face cachée à tout moment.
- II **Limites de Placement.** Une clairière ne peut contenir qu'un seul jeton de Complot.
- 13.2.3 **Agile.** Les Corvidés peuvent toujours se déplacer, peu importe qui contrôle les clairières.
- 13.2.4 **Complot déjoué.** À tout moment pendant son tour, mais avant d'avoir pioché des cartes lors du Crépuscule, un joueur adverse avec au moins 1 pièce dans une clairière où se trouve un jeton de Complot face cachée peut montrer aux Corvidés une carte de la couleur de la clairière pour tenter de deviner le type du jeton de Complot. S'il se trompe, les Corvidés disent « non », et le joueur adverse doit leur donner cette carte. S'il a raison, le joueur adverse retire ce jeton de Complot (*et marque ainsi 1 point de victoire*) et ignore son effet.

- 13.2.5 **Agent secret.** En défendant en combat, les Corvidés infligent 1 perte additionnelle s'ils ont un jeton de Complot face cachée (*même sans défense*) dans la clairière du combat.

### 13.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 13.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers et les Complots.** Formez une réserve de 15 guerriers et 8 jetons de Complot face cachée.
- 13.3.2 **Étape 2 : Déploiement.** Placez 1 guerrier dans une clairière de chaque couleur (*3 en tout*).

### 13.4 AURORE

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

- 13.4.1 **Fabrication.** Vous pouvez activer des jetons de Complot (*face visible ou cachée*) pour fabriquer des cartes de votre main.
- 13.4.2 **Retourner des Complots.** Autant de fois que souhaité, et dans les clairières contenant des guerriers Corvidés, retournez un jeton de Complot pour en révéler le symbole. Marquez ensuite 1 point de victoire par jeton de Complot face visible sur le plateau (*dont celui que vous venez de retourner*), puis résolvez son effet s'il s'agit d'une Bombe ou d'une Extorsion.
- 13.4.3 **Recrutement.** Une fois par tour, vous pouvez dépenser une carte pour placer un guerrier dans chaque clairière de la même couleur. (*Si vous dépensez une carte Oiseau, choisissez une couleur et placez des guerriers dans les clairières correspondantes.*)

### 13.5 JOUR

Vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions, parmi celles indiquées ci-dessous.

- 13.5.1 **Déplacement.** Effectuez 1 déplacement.
- 13.5.2 **Complot.** Dans une clairière sans jeton de Complot, retirez un guerrier Corvidé, plus un autre guerrier Corvidé par jeton de Complot placé ce tour, pour y placer un jeton de Complot face cachée.
- 13.5.3 **Combat.** Initiez un combat.
- 13.5.4 **Brouiller les pistes.** Échangez la position de 2 jetons de Complot sur le plateau. Les 2 jetons doivent être sur la même face (*visible ou cachée*).

### 13.6 CRÉPUSCULE

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

- 13.6.1 **Influence.** Vous pouvez effectuer une des actions du Jour si vous choisissez de ne pas piocher de cartes lors du Crépuscule.
- 13.6.2 **Piocher.** Piochez 1 carte, plus 1 carte par jeton Extorsion face visible sur le plateau. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

### 13.7 DÉTAIL DES JETONS DE COMLOT

- 13.7.1 **Bombe.** Lorsqu'un jeton Bombe est retourné, retirez toutes les pièces adverses dans cette clairière, puis retirez le jeton Bombe.
- 13.7.2 **Piège.** Tant qu'un jeton Piège est face visible, les pièces adverses ne peuvent pas être placées dans la clairière où il se trouve, ni déplacées depuis celle-ci.



- 13.7.3 **Extorsion.** Lorsqu'un jeton Extorsion est retourné, prenez une carte au hasard dans la main de chaque joueur avec au moins une pièce dans la clairière où se trouve le jeton. Tant qu'un jeton Extorsion est face visible, vous piochez une carte supplémentaire au Crépuscule.
- 13.7.4 **Raid.** Lorsqu'un jeton Raid est retiré (*face visible ou face cachée*), placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente à celle où le jeton a été retiré. (*Ignorez cet effet si le jeton est retiré par un Complot Déjoué.*)

# APPENDICES

## A. Combinaisons de Factions

Il y a des centaines de façons de jouer à Root. Pour vous aider à choisir une combinaison de factions intéressante à jouer, utilisez ce système très simple. Chaque faction a une VALEUR spécifique. Pour que la jouabilité de la partie soit optimale, les factions choisies doivent permettre d'atteindre une Valeur totale supérieure ou égale à celle indiquée pour votre nombre de joueurs. Les joueurs audacieux peuvent s'essayer à n'importe quelle combinaison de factions avec une Valeur supérieure ou égale à 17.

Valeur minimale pour partie optimale					
Joueurs	2	3	4	5	6
Valeur totale	17+	18+	21+	25+	28+

Valeur par faction	
Marquise de Chat	10
Duché Souterrain	8
Dynasties de la Canopée	7
Vagabond (premier)	5
Compagnie de la Rivière	5
Alliance de la Forêt	3
Conspiration des Corvidés	3
Vagabond (deuxième)	2
Culte des Lézards	2

## B. Matériel

### B.1 ROOT

- B.1.1 **Livrets de règles.** Fiche de guide, livret d'apprentissage et la Loi de Root.
- B.1.2 **Pièces en carton.** 28 bâtiments (7 Perchoirs, 6 Scieries, 6 Recruteurs, 6 Ateliers, 3 Bases), 19 jetons (10 Sympathies, 8 Bois, 1 Donjon), 12 marqueurs de clairière (4 Lapins, 4 Renards, 4 Souris), 4 Ruines, 4 marqueurs de points de victoire, 3 marqueurs de relation, 23 objets (4 Bottes, 4 Épées, 4 Sacs, 3 Marteaux, 3 Cafés, 2 Pièces, 2 Arbalètes, 1 Torche).
- B.1.3 **Pièces en bois.** 55 Guerriers (25 Marquises, 20 Canopées, 10 Alliances), 1 pion Vagabond.

- B.1.4 **Cartes.** 54 cartes pour le paquet commun, 16 aperçus de faction, 4 Dirigeants de la canopée, 2 Vizirs fidèles, 3 Personnages Vagabond, 15 Quêtes, 4 Guides.
- B.1.5 **Autres.** Plateau (plateaux Automne et Hiver), 2 dés, 4 plateaux de faction (Marquise, Canopée, Alliance, Vagabond).

### B.2 EXTENSION COMPAGNIE DE LA RIVIÈRE (INCLUSE DANS LA BOÎTE DE BASE)

- B.2.1 **Livrets de règles.** Livret d'apprentissage.
- B.2.2 **Pièces en carton.** 15 bâtiments (15 Jardins), 9 jetons (9 Comptoirs Commerciaux), 3 marqueurs de points de victoire, 1 marqueur de parias, 9 marqueurs de relation, 11 objets (3 Bottes, 3 Épées, 1 Sac, 1 Marteau, 1 Torche, 1 Pièce, 1 Arbalète) et 17 pièces supplémentaires avec une lettre au dos pour de futurs scénarios.
- B.2.3 **Pièces en bois.** 40 Guerriers (25 Lézards, 15 Compagnie de la Rivière), 1 pion Vagabond.
- B.2.4 **Cartes.** 4 Espions, 2 aperçus de faction, 3 Personnages Vagabond.
- B.2.5 **Autres.** Plateaux de faction (Deuxième Vagabond, Marquise Mécanique, Compagnie de la Rivière, Culte des Lézards), 3 marqueurs de services, porte-cartes.

### B.3 EXTENSION MONDE SOUTERRAIN

- B.3.1 **Livrets de règles.** Livret d'apprentissage et la Loi de Root.
- B.3.2 **Pièces en carton.** 6 bâtiments (3 Marchés, 3 Citadelles), 19 jetons (8 Complots, 8 Complots supplémentaires, 3 Tunnels), le Terrier, 4 marqueurs de relations, 2 marqueurs de points de victoire, 6 marqueurs de chemin fermé.
- B.3.3 **Pièces en bois.** 35 Guerriers (20 Duché, 15 Corvidés) 1 Radeau, 1 Tour, 9 Couronnes.
- B.3.4 **Cartes.** 9 Ministres, 2 aperçus de faction.
- B.3.5 **Autres.** Plateau (plateaux Lac et Montagne), 2 dés, 2 plateaux de faction (Duché, Corvidés).

### B.4 EXTENSION MÉCANIQUE (INCLUSE DANS LA BOÎTE MONDE SOUTERRAIN)

- B.4.1 **Livrets de règles.** Les Lois de la Rootbotique.
- B.4.2 **Pièces en Carton.** 12 marqueurs de priorité.
- B.4.3 **Cartes.** 12 Difficultés, 16 Traits de caractère, 3 Vagabots.
- B.4.4 **Autres.** 4 plateaux de faction.

### B.5 PAQUET DE CARTES EXILÉS ET PARTISANS (INCLUS DANS LA BOÎTE MONDE SOUTERRAIN)

- B.5.1 **Cartes.** 54 cartes pour le paquet commun.

### B.6 PACK VAGABOND (INCLUS DANS LA BOÎTE MONDE SOUTERRAIN)

- B.6.1 **Pièces en Carton.** 3 objets (1 Pièce, 1 Marteau, 1 Botte).
- B.6.2 **Pièces en Bois.** 7 pions Vagabond.
- B.6.3 **Cartes.** 3 personnages Vagabond.



## C. Variantes de mise en place

Avant l'étape 1 de la mise en place (5.1.1), vous pouvez effectuer une ou plusieurs de ces étapes dans l'ordre.

### C.1 ÉTAPE C1 : CHOISIR UN PLATEAU

Vous pouvez jouer avec un autre plateau que le Plateau Automne. Dans ce cas, prenez les 12 marqueurs de couleur, mélangez-les face cachée, puis placez-les un par un sur chaque clairière, en recouvrant les symboles de couleur imprimés s'il y en a. Enfin, suivez les indications de Modification de Mise en Place du plateau choisi.

### C.2 ÉTAPE C2 : CHOISIR LES CARTES

Vous pouvez remplacer le paquet de cartes de base par le paquet de cartes *Éxilés* et *Partisans*.

### C.3 ÉTAPE C3 : CHOISIR DES ROBOTS

Vous pouvez jouer avec des robots, comme indiqué dans *Les Lois de la Rootbotique*.

## D. Variantes de Plateaux

### D.1 PLATEAU HIVER

D.1.1 **Rivière déchainée.** La rivière divise la forêt comme si chaque section de rivière reliant deux clairières était un chemin.

### D.2 PLATEAU LAC

D.2.1 **Modifications de mise en place.** Placez le Radeau dans la clairière côtière du coin inférieur droit.

D.2.2 **Le lac.** Le lac est au centre du plateau. Considérez le lac comme des rivières reliant chaque clairière côtière aux autres clairières côtières.

D.2.3 **Clairières côtières.** Les clairières qui touchent le lac (*pas entourées de forêt*) sont des clairières côtières.

D.2.4 **Forêts côtières.** Les forêts qui touchent le lac sont des forêts côtières. Chaque forêt côtière est adjacente aux deux forêts côtières de chaque côté (*séparées par une clairière côtière*).

D.2.5 **Le Radeau.** Une fois par tour, un joueur se déplaçant depuis la clairière côtière comportant le Radeau peut se déplacer avec le Radeau vers une autre clairière côtière. (*Et ce selon les règles de déplacement habituelles.*) Après s'être ainsi déplacé, ce joueur pioche une carte. Le Radeau ne peut être ni combattu ni retiré.

### D.3 PLATEAU MONTAGNE.

D.3.1 **Modifications de mise en place.** Placez les 6 marqueurs de chemin fermé sur les 6 chemins plus foncés creusés dans la terre. Placez la Tour dans la clairière centrale représentant deux tours.

D.3.2 **Chemins fermés.** Un chemin recouvert d'un marqueur de chemin fermé est un chemin fermé. Les clairières reliées par un chemin fermé ne sont pas adjacentes. Les chemins fermés encadrent et divisent les forêts comme s'il s'agissait de chemins (*le Vagabond peut donc se faufiler d'une forêt à l'autre à travers ce chemin*).

D.3.3 **Retirer des chemins fermés.** Une fois par tour lors du Jour, un joueur peut dépenser une carte





pour retirer un marqueur de chemin fermé de la partie définitivement et marquer 1 point de victoire. Pour le retirer, ce joueur doit posséder au moins 1 pièce dans l'une ou l'autre des clairières reliées par le marqueur de chemin fermé.


D.3.4 **Le Col.** Le Col est la clairière marquée par la tour. À la fin du Crépuscule d'un joueur, si celui-ci contrôle le Col, il marque 1 point de victoire.

D.3.5 **Forêts.** Toutes les zones du plateau Montagne fermées par des chemins et des clairières sont des forêts (2.2), que des arbres y soient représentés ou non.





## E. Rappel Vagabond


### E.1 VOLEUR

E.1.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .





E.1.2 **Action spéciale : Larcin.** Épuisez une  pour prendre une carte au hasard dans la main d'un joueur de votre clairière.

### E.2 BRICOLEUR

E.2.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .

E.2.2 **Action spéciale : Travailleur.** Épuisez une  pour prendre une carte de la défausse de la même couleur que votre clairière. (*Vous pouvez toujours prendre une carte Oiseau.*)


### E.3 RÔDEUR

E.3.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .





E.3.2 **Action spéciale : Refuge.** Épuisez une  pour réparer 3 objets. Mettez ensuite immédiatement fin au jour et passez au Crépuscule.


### E.4 MISÉREUX

E.4.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , .





E.4.2 **Action spéciale : Provocation.** Épuisez une  pour initier un combat dans votre clairière. Vous choisissez l'attaquant et le défenseur, ainsi que l'ordre dans lequel chacun retire des bâtiments et des jetons. Vous retirez également les pièces. (*Marquez 1 point de victoire par bâtiment ou jeton de chaque joueur retiré, ainsi que par pièce hostile des joueurs retirée.*)


### E.5 MÉDIATEUR

E.5.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .

E.5.2 **Action spéciale : Protection.** Avant de lancer les dés pour un combat, le défenseur peut enrôler le Médiateur dans la clairière du combat. Le Médiateur marque 1 point de victoire et ajoute toutes ses  intactes au maximum de pertes infligées par le défenseur. Le Médiateur ne peut pas s'enrôler lui-même.




### E.6 BRIGAND

E.6.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .






E.6.2 **Action spéciale : Terre brûlée.** Épuisez une  et placez-la dans votre clairière. Retirez toutes les pièces adverses de cette clairière. Pour le reste de la partie, il n'est plus possible de placer de pièces dans cette clairière ni d'en déplacer vers celle-ci. (*Vous restez dans cette clairière. Une fois que vous en sortez, vous ne pouvez plus y entrer.*)



## E.7 AVENTURIER

- E.7.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , .
- E.7.2 **Action spéciale : Improvisation.** Une fois par tour, lorsque vous effectuez l'action Quête, vous pouvez considérer un objet non épuisé comme s'il s'agissait de n'importe quel autre objet. Lorsque vous épuisez cet objet pour accomplir la quête, endommagez-le aussi.

## E.8 RONIN

- E.8.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- E.8.2 **Action spéciale : Frappe rapide.** Vous pouvez épuiser une  pour infliger 1 perte additionnelle au combat (*après avoir lancé les dés*).

## E.9 CHASSEUR

- E.9.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- E.9.2 **Action spéciale : Vol plané.** Épuisez une  pour vous déplacer dans n'importe quelle clairière (*même Hostile*) du plateau sans épuiser de .

## Lire la Loi

Ces explications vous aideront à interpréter la Loi.

**Q1. J'aimerais faire quelque chose qui ne semble pas être interdit par les règles. Est-ce que je peux le faire ?**

*R1. En respectant les limites des actions, on peut supposer que oui !*

**Q2. Un autre joueur peut-il refuser que j'effectue une action ?**

*R2. Aucune action de Root ne nécessite l'accord des autres joueurs. Alors, faites-le !*

**Q3. J'ai l'impression qu'il devrait se passer quelque chose, mais ce n'est pas écrit dans les règles. Que faire ?**

*R3. Faites taire votre instinct et respectez la Loi à la lettre.*

**Q4. Une règle utilise un terme ou une action spécifique. Un autre terme ou action étroitement lié peut-il aussi être inclus dans la règle ?**

*R4. Non ! Partez du principe que la règle inclut uniquement le terme original et non les autres. Par exemple, « déplacer » et « placer » sont deux termes différents.*


Si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à vous rendre sur notre site : <http://ledergames.com/root>

*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.*

## Guide de Référence

### FABRIQUER (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...)



## 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 : Frédéric Wulf et Thaïs Aulnette.

Relecture : Sabrina Ferlisi, Cédric Basso et Denis Hervouet

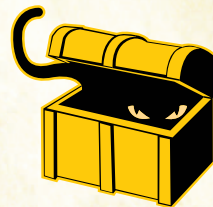
Testeurs : Grayson Page et son formidable groupe (incluant Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, les vaillants joueurs du First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry et Modern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

Extension Monde Souterrain par Patrick Leder (concept), Nick Brachmann (développement), et tous les testeurs : Andrew Olson, Joel McGuire, Nathaniel Hicklin, Jacob Resler, Rae Kawalek, Nick Sopkowiak, Aaron Greatorex-Voith, Nicole Szajner, et le Brooklyn Game Lab (Robert Hewitt, Jack DeWald, Joseph Esbenshade, Nahvid Etedali, David Kanof, Mark Leiman, Jill Pullara).



Distribution exclusive de la version française par les Éditions Matagot

Matagot  
135 rue du Tondu  
33000 Bordeaux



# Matagot

Matagot tient à remercier tout particulièrement Stefen Gueguen et Duc-Mân Nguyễn pour leur aide dans la relecture de l'extension Monde Souterrain et également l'ensemble des membres du groupe Facebook *ROOT - jeu de société / boardgame - communauté francophone*.

# LEDERGAMES





