




ROOT

Monde Souterrain



Livret d'Apprentissage

Table des Matières

Duché Souterrain	2
Conspiration des Corvidés	4
Plateaux Lac et Montagne	6
Combinaisons de factions	8

Duché Souterrain



Le Duché s'est toujours méfié des créatures qui arpentent les Sous-Bois. Les richesses souterraines suffisaient amplement à assouvir ses ambitions. Aujourd'hui cependant, les réserves s'amenuisent et le Duché commence à lorgner les ressources des Sous-Bois. Pour réussir, ils doivent rallier des **Ministres** à leur cause en utilisant stratégiquement les richesses du Duché et ainsi obtenir des actions supplémentaires et de nouvelles façons de marquer des points. Le Duché rallie des Ministres en révélant des cartes de la même couleur que les clairières où il est parvenu à établir des avant-postes, c'est-à-dire où il possède des pièces. À terme, le Duché devra construire des **Marchés** et des **Citadelles**, témoins de sa conquête des Sous-Bois pour gagner le soutien des séparatistes.

Le Duché recrute ses guerriers dans une clairière dédiée : **le Terrier**. Cette clairière n'est pas sur le plateau principal et n'a pas d'emplacements de construction, mais elle est adjacente à toutes les clairières avec un **jeton Tunnel**. De par son architecture particulière, seuls les guerriers du Duché peuvent pénétrer dans le Terrier.

Le Duc est obnubilé par la campagne qu'il mène dans les Sous-Bois. Lorsque des bâtiments du Duché sont retirés, il doit payer le **Prix de l'Échec**, c'est-à-dire défausser une carte au hasard et placer son Ministre rallié de plus haut rang sur sa pile de Ministres Non-Ralliés. La Couronne de ce Ministre est alors malheureusement retirée définitivement de la partie !

Aurore

Placez dans le Terrier 1 guerrier, plus 1 guerrier par symbole de guerrier visible sur la piste de Citadelles.

Jour

D'abord, effectuez jusqu'à 2 des actions suivantes.

- » **Construction** : Révélez 1 carte pour placer une Citadelle ou un Marché dans une clairière que vous contrôlez de la même couleur que la carte.
- » **Recrutement** : Placez 1 guerrier dans le Terrier.
- » **Déplacement** : Effectuez 1 déplacement.
- » **Combat** : Initiez un combat.
- » **Creuser** : Dépensez 1 carte pour placer un jeton Tunnel dans une clairière de la même couleur qui ne possède pas déjà de Tunnel, puis déplacez jusqu'à 4 guerriers depuis le Terrier vers cette clairière. Si tous les Tunnels sont déjà sur le plateau, vous pouvez en retirer un au début de cette action.

Après avoir effectué ces actions, vous pouvez effectuer celles de vos Ministres (autant que souhaité) dans l'ordre de votre choix.

Exemple de Jour

Le Duché peut d'abord effectuer jusqu'à 2 actions. Comme première action, il dépense une carte Renard pour creuser un Tunnel dans une clairière Renard et y déplacer 4 guerriers du Terrier.

Comme seconde action, le Duché combat. Il obtient 0 et 1 au lancer de dé et retire un guerrier Marquise ce qui lui permet de contrôler la clairière Renard.

Il peut ensuite effectuer des actions avec tous ses Ministres Ralliés. Il ne possède qu'un Contremaître pour l'instant et révèle donc une carte Lapin pour construire un Marché dans la clairière Renard.



Enfin, il décide de révéler 2 cartes pour rallier le Capitaine. Il révèle un Oiseau et un Renard, ce qui est possible, car il possède au moins 1 pièce dans une clairière Renard et dans une clairière Souris autre part. Il doit défausser la carte Oiseau, mais il reprend en main les cartes Renard et Lapin.

Enfin, vous pouvez rallier un Ministre Non-Rallié. Pour cela, vous devez révéler des cartes selon le rang du Ministre (2 pour un Écuyer, 3 pour un Noble, 4 pour un Seigneur). Cependant, vous ne pouvez révéler de cartes que pour les clairières de la même couleur où vous possédez des pièces, et chacune de ces clairières ne vous permet de révéler que 1 carte.

Ensuite, prenez la carte du Ministre choisi dans la pile des Ministres Non-Ralliés et placez-la au-dessus de votre plateau de joueur. Prenez une Couronne du même rang que ce Ministre sur votre plateau et placez-la sur la carte du Ministre. (Si vous le souhaitez, vous pouvez simplement retirer définitivement la Couronne du jeu à ce moment-là.) Marquez les points de victoire indiqués sur votre plateau de joueur sous la Couronne que vous venez de retirer.

Crépuscule

Défaussez les cartes Oiseau révélées ce tour, puis reprenez les autres cartes révélées ce tour dans votre main. Vous pouvez ensuite fabriquer en activant des Citadelles ou des Marchés (ils ont le même rôle ici). Piochez 1 carte plus 1 autre par bonus de pioche visible. Enfin, défaussez-vous jusqu'à avoir 5 cartes.



Conspiration des Corvidés



Tandis que la bataille fait rage dans la forêt, on entend se multiplier murmures et croassements jusque dans ses recoins les plus sombres. La Conspiration des Corvidés se délecte du chaos ambiant et échafaude des **Complots** afin de financer ses opérations criminelles et terroriser ses adversaires. Son but : soumettre les créatures des Sous-Bois par la force. Dès qu'un Complot est révélé, les Corvidés marquent des points de victoire selon le nombre de Complots déjà révélés sur le plateau. Ainsi, il est primordial qu'ils protègent leurs Complots contre les attaques et les adversaires qui tentent de les déjouer.

La Conspiration des Corvidés possède 8 jetons de Complot, 2 de chacun des 4 types. (La boîte contient des jetons supplémentaires. Utilisez-les en remplacement en cas de perte.) Vous marquez des points pendant l'Aurore pour les jetons de Complot que vous retournez. Chaque jeton possède également un effet indiqué ci-dessous.



Bombe : Lorsqu'il est retourné, retirez toutes les pièces adverses dans la clairière de ce Complot, puis retirez-le.



Piège : Tant qu'il est **face visible**, les pièces ennemies ne peuvent pas être placées dans la clairière où se trouve ce Complot ni déplacées depuis celle-ci.



Extorsion : Lorsqu'il est retourné, prenez une carte au hasard dans la main de chaque joueur adverse possédant des pièces dans la clairière où se trouve ce Complot. **Tant qu'il est face visible**, vous piochez une carte supplémentaire au Crépuscule.



Raid : Lorsqu'il est retiré, placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente à celle où se trouve ce Complot. Ignorez cet effet si le Raid est retiré par un Complot Déjoué (voir ci-après).

Les jetons de Complot peuvent être retirés par les joueurs adverses comme n'importe quel autre jeton. Vos adversaires peuvent également tenter de retirer un jeton de Complot face cachée en **Déjouant ce Complot** : pendant son tour et autant de fois que souhaité avant de piocher des cartes au Crépuscule, un joueur adverse dans une clairière avec un jeton de Complot face cachée peut montrer aux Corvidés une carte de la couleur de cette clairière pour tenter de deviner le type de jeton. S'il devine correctement, il retire le jeton (et marque 1 point) et ignore son effet. S'il se trompe, le jeton reste face cachée et il doit donner la carte aux Corvidés.

Pour protéger ses jetons de Complot, les Corvidés devront déplacer leurs guerriers au cœur du territoire ennemi. Heureusement, leurs guerriers sont **Agiles** et se déplacent en ignorant les règles de contrôle. De plus, leurs **Agents Secrets** les protègent efficacement. En défendant en combat, les Corvidés infligent 1 perte additionnelle s'ils ont un jeton de Complot face cachée dans la clairière du combat, même s'il est sans défense !

Aurore

D'abord, vous pouvez fabriquer en utilisant des jetons de Complot, qu'ils soient face visible ou face cachée.

Ensuite, vous pouvez retourner des jetons de Complot dans les clairières où vous avez **au moins 1 guerrier**. Chaque fois que vous retournez un jeton de Complot, vous gagnez 1 point de victoire par jeton de Complot face visible sur le plateau, dont celui que vous venez de retourner. Vous devez ensuite résoudre son effet s'il s'agit d'une Bombe ou d'une Extorsion.

Enfin, une fois par tour, vous pouvez dépenser une carte pour placer un guerrier dans chaque clairière de la même couleur. Si vous défaussez une carte Oiseau, choisissez dans quelle couleur de clairière placer des guerriers.

Jour

Vous pouvez effectuer jusqu'à 3 des actions suivantes.

- » **Complot** : Retirez 1 guerrier Corvidé (plus 1 autre guerrier Corvidé par jeton de Complot déjà placé ce tour) d'une clairière pour y placer un jeton de Complot face cachée. Chaque clairière ne peut contenir qu'un seul jeton de Complot à la fois, et tous les guerriers que vous retirez pour placer le jeton doivent être retirés de la clairière dans laquelle vous le placez.
- » **Brouiller les Pistes** : Échangez la position de 2 jetons de Complot sur le plateau. Les 2 jetons doivent être face visible ou face cachée.
- » **Déplacement** : Effectuez 1 déplacement.
- » **Combat** : Initiez un combat.

Crépuscule

Vous pouvez d'abord effectuer une action supplémentaire du Jour si vous choisissez de ne pas piocher de cartes pendant le Crépuscule.

Piochez ensuite 1 carte, plus 1 carte par jeton Extorsion face visible sur le plateau. Enfin, défaussez-vous jusqu'à avoir 5 cartes.

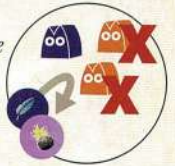
Les Complots

Les Corvidés ont 1 jeton de Complot face visible et 3 face cachée. L'Aurore pourrait se dérouler ainsi :

Ils retournent un Piège. Ces guerriers de la Canopée sont désormais piégés dans cette clairière et il est impossible d'y placer de nouveaux guerriers. Les Corvidés marquent 2 points.



Ils retournent ensuite une Bombe. Les 2 guerriers Marquise sont retirés et les Corvidés marquent 3 points.



Les Corvidés aimeraient retourner leur dernier Complot face cachée, mais ils ne peuvent pas, car ils ne possèdent pas de guerrier dans cette clairière.



Plateau Lac

Mise en place

Prenez les 12 **marqueurs de couleur** et mélangez-les face cachée. Placez-en 1 sur chaque clairière du plateau puis retournez-les tous.

Placez le **Radeau** dans la clairière du coin inférieur droit.

L'illustration à droite représente une possibilité de mise en place des clairières.

Le Radeau

Une fois lors du tour d'un joueur, celui-ci peut se déplacer de la clairière avec le Radeau vers une autre clairière le long du Lac et placer le Radeau dans la clairière de destination. Après s'être déplacé avec le Radeau, ce joueur pioche 1 carte.



Adjacence du Lac et des Forêts

Le Lac n'est pas une Forêt. Contrairement à d'autres plateaux, chaque Forêt le long du Lac est adjacente aux deux autres Forêts les plus proches le long du Lac. Ces Forêts sont séparées par une clairière plutôt qu'un chemin.

Considérez le Lac comme des rivières connectant chaque clairière côtière aux autres clairières côtières.

Plateau Montagne

Mise en place

Prenez les 12 **marqueurs de couleur** et mélangez-les face cachée. Placez-en 1 sur chaque clairière du plateau puis retournez-les tous.

Placez les 6 **marqueurs de Chemin Fermé** sur les chemins indiqués à droite.

Placez la **tour** dans la clairière centrale, comme indiqué à droite.

L'illustration à droite représente une possibilité de mise en place des clairières.

Chemins Fermés

Un Chemin recouvert d'un marqueur de Chemin Fermé est un **Chemin Fermé**.

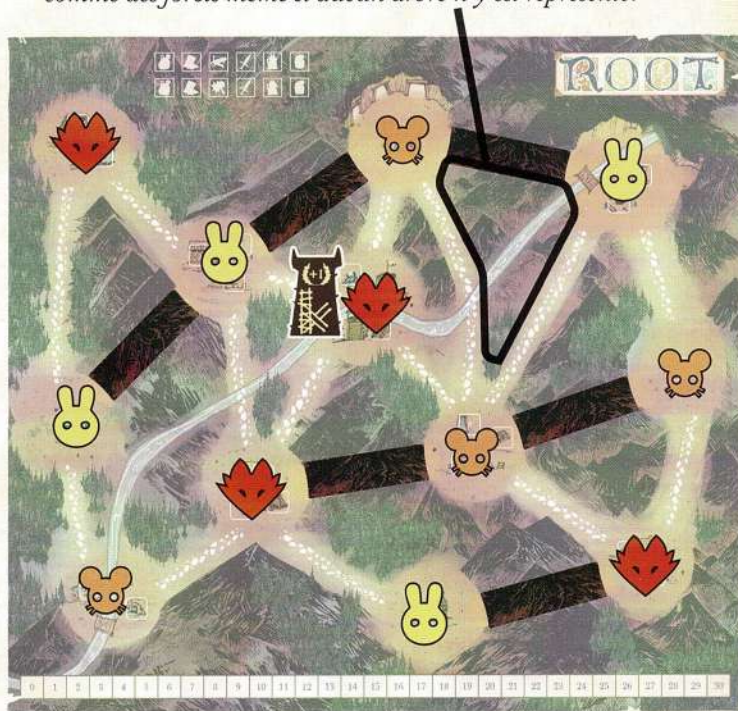
Les clairières reliées par un Chemin Fermé ne sont pas adjacentes. Cependant, les Chemins Fermés entourent les Forêts et les séparent comme des chemins classiques.

Une fois par tour lors du Jour, un joueur peut dépenser une carte pour retirer un marqueur de Chemin Fermé, le défausser dans la boîte et marquer 1 point de victoire. Pour le retirer, ce joueur doit posséder au moins 1 pièce dans l'une des clairières reliées par le marqueur de Chemin Fermé.

Le Col

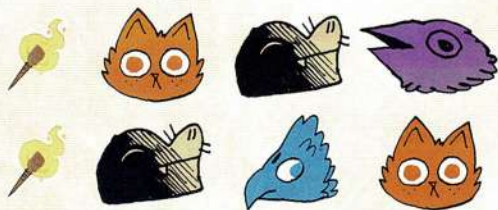
Le **Col** est la clairière avec la tour. À la fin du Crépuscule d'un joueur, si celui-ci contrôle le Col, il marque 1 point de victoire. *(Pour savoir qui contrôle le Col, vous pouvez laisser un des guerriers de ce joueur au sommet de la tour.)*

Comme ces zones sont entourées de chemins, elles sont considérées comme des forêts même si aucun arbre n'y est représenté.



Suggestions de Combinaisons de Factions

TROIS JOUEURS



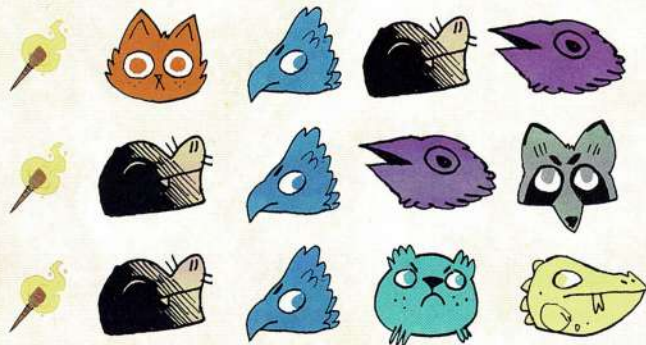
DEUX JOUEURS



Envie de varier ?

Il y a des centaines de combinaisons de factions possibles et viables. Pour en savoir plus sur les factions compatibles, référez-vous à la Loi de Root (Appendice A).

QUATRE JOUEURS



CINQ JOUEURS



SIX JOUEURS

