

ЕРРАТА

перший наклад базової гри Root

У лівому стовпці Ви знайдете фрагменти тексту із різних компонентів гри, у правому — наведено правильні формулювання, в яких виправлено допущені неточності.

Путівник по грі, ст. 9

Карти засідки

Перед киданням кубиків під час бою захисник може зіграти КАРТУ ЗАСІДКИ, яка відповідає за мастю галявині бою, щоби миттєво завдати 2 ушкодження, які неможливо відбити.

Путівник по грі, ст. 10

Фортеця Муркізи де Коте дає чотири особливі можливості, доки вона перебуває на мапі. По-перше, ніхто, крім Муркізи, не може розташовувати компоненти на галявині, на якій є жетон Фортеці. По-друге, галявина з Фортецею вважається галявиною усіх мастей. По-третє, щоразу як Муркіза повинна прибрати своїх вояк з галявини, вона може відправити їх до Польового шпиталю, зігравши одну відповідну цій галявині карту, щоб перенести їх на галявину з жетоном Фортеці. По-четверте, під час бою у Фортеці Муркіза отримує на одне ушкодження менше.

День

Спершу можете створити будь-яку карту з руки, використавши майстерні.

Путівник по грі, ст. 14

Приклад Заворушення

Потім Династії починають бій на лисячій галявині й прибирають жетон прибічників.

Правильне формулювання:

Карти засідки

Перед киданням кубиків під час бою захисник може зіграти КАРТУ ЗАСІДКИ, яка відповідає за мастю галявині бою, щоби миттєво завдати 2 ушкодження.

Правильне формулювання:

Фортеця Муркізи де Коте дає дві особливі можливості, доки перебуває на мапі. По-перше, ніхто, крім Муркізи, не може розташовувати компоненти на галявині, на якій є жетон Фортеці. По-друге, щоразу як Муркіза повинна прибрати своїх вояк із галявини, вона може відправити їх до Польового шпиталю, зігравши одну відповідну цій галявині карту, щоб перенести їх на галявину з жетоном Фортеці.

День

Спершу можете створити будь-яку кількість карт з руки, використавши майстерні.

Правильне формулювання:

Приклад Заворушення

Потім Династії починають бій на лисячій галявині й прибирають жетон підтримки.


Путівник по грі, ст. 16


Сутінки

Підготовка: Приберіть 1 свого вояку з недружньої, але підвладної вам галявини й розмістіть там замість нього жетон підтримки.


Путівник по грі, ст. 18

День

Обшук: Використайте , щоб забрати один предмет із руїн на галявині, де ви перебуваєте, покладіть його в Наплічник долілиць і отримайте 1 переможне очко.



Створення: Масть усіх ваших  має відповідати масті галявини, на якій ви перебуваєте.

Сутінки

Наостанок, якщо у вашому Наплічнику або у скриньці Пошкодженого більше предметів, ніж дозволяє місткість — 6 предметів і, додатково, по 2 предмети за кожну  на відповідному треку — доведеться скинути предмети з Наплічника до кількості, встановленої обмеженнями, та повернути решту предметів у коробку.

Путівник по грі, ст. 19

Відносини

Якщо ви прибираєте вояку певної фракції, покладіть маркер відносин із цією фракцією в область Ворожнечі. Відтепер ви зароблятимете за хід по 1 переможному очку за кожен вилучений під час бою ворожий компонент на додачу до будь-яких очок, які ви отримуєте за знищення споруд чи жетонів. Однак, ви мусите використовувати додаткові , щоб потрапити на галявину, де чатують Ворожі вояки. Цей штраф накопичується, тож якщо на галявині присутні представники двох Ворожих фракцій, доведеться додатково витратити два .


Правильне формулювання:


Сутінки

Підготовка: Приберіть 1 свого вояку з недружньої галявини й розмістіть натомість жетон підтримки.


Правильне формулювання:

День

Обшук: Використайте , щоб забрати один предмет із руїн на галявині, де ви перебуваєте, покладіть його у Наплічник долілиць та отримайте 1 переможне очко. Вилучіть маркер руїни з ігрового поля (якщо під ним не залишилось предметів).


Створення: Усі ваші  відповідають масті галявини, на якій ви перебуваєте.

Сутінки

Наостанок, якщо у вашому Наплічнику та скриньці Пошкодженого більше предметів, ніж дозволяє місткість — 6 предметів і, додатково, по 2 предмети за кожну  на відповідному треку — доведеться скинути предмети з Наплічника до кількості, встановленої обмеженням, та повернути решту предметів у коробку.


Правильне формулювання:

Відносини



Якщо ви прибираєте вояку певної фракції, посуньте маркер відносин із цією фракцією в область Ворожнечі. Відтепер ви зароблятимете за хід по 1 переможному очку за кожен вилучений під час бою ворожий компонент на додачу до будь-яких очок, які ви отримуєте за знищення споруд чи жетонів. Однак ви мусите використовувати додаткові , щоб потрапити на галявину, де чатують Ворожі вояки.

Закони Лісового Краю, п. 2.3




Річка.

Безліч галявин сполучені між собою РІЧКОЮ. За визначенням річка не є стежкою, але її можна використовувати як стежку, якщо це передбачено окремими правилами. Річка не перетинає галявини чи хащі. 

Закони Лісового Краю, п. 4.1.2

4.1.2 Миттєвий ефект. Коли ви створили миттєвий ефект, скористайтеся ним, а тоді скиньте карту. Якщо на карті вказано предмет, візьміть його із запасу в скриньку Створених предметів на вашому планшеті фракції. Якщо на карті зображено предмет, якого немає в запасі, карту не можна створити.  


Закони Лісового Краю, п. 4.2.1

4.2.1 Ви повинні володіти. Щоб здійснити переміщення, ви маєте володіти тією галявиною, яку залишаєте, або тією, куди прямуєте (або ж обома).   

Закони Лісового Краю, п. 4.3.1

4.3.1 Крок 1. Захисник оголошує про засідку. Захисник може зіграти карту засідки, що за мастю відповідає галявині бою. Якщо засідку не зірвали, захисник миттєво завдає два ушкодження, які неможливо відбити. Після цього, захисник скидає карту засідки. Якщо на галявині бою не залишилося вояк чи фішок нападника, бій негайно закінчується.

Закони Лісового Краю, п. 4.3.2.ІІІ


ІІІ Беззахисність. Якщо у захисника немає вояк на галявині бою, нападник завдає додаткових ушкоджень. 

Закони Лісового Краю, п. 5.1.7



5.1.7 Крок 7. Підготовка фракцій. У вказаній послідовності (А, Б, В і так далі) кожен гравець виконує підготовку своєї фракції відповідно до вказівок на звороті планшета фракції.

Правильне формулювання:



Річка.

Безліч галявин сполучені між собою РІЧКОЮ. За визначенням річка не є стежкою, але її можна використовувати як стежку, якщо це передбачено окремими правилами. Річка не розділяє галявини чи хащі. 

Правильне формулювання:

4.1.2 Миттєвий ефект. Коли ви створили миттєвий ефект, скористайтеся ним, а тоді скиньте карту. Якщо на карті вказано предмет, візьміть його із запасу в скриньку Створених предметів на вашому планшеті фракції. Якщо на карті зображено предмет, якого немає в запасі, карту не можна створити.  


Правильне формулювання:

4.2.1 Ви повинні володіти. Щоб здійснити переміщення, ви маєте володіти тією галявиною, яку залишаєте, або тією, куди прямуєте (або ж обома).  

Правильне формулювання:

4.3.1 Крок 1. Захисник оголошує про засідку. Захисник може зіграти карту засідки, що за мастю відповідає галявині бою. Якщо засідку не зірвали, захисник миттєво завдає два ушкодження. Після цього захисник скидає карту засідки. Якщо на галявині бою не залишилося вояк чи фішок нападника, бій негайно закінчується.

Правильне формулювання:

ІІІ Беззахисність. Якщо у захисника немає вояк на галявині бою, нападник завдає 1 додаткове ушкодження. 



Правильне формулювання:

5.1.7 Крок 7. Підготовка фракцій. У вказаній послідовності (А, Б, В і так далі) кожен гравець виконує підготовку своєї фракції відповідно до вказівок у розділі «Підготовка фракції до гри» цієї книги правил для своєї фракції та на звороті планшета своєї фракції.

Закони Лісового Краю, п. 7.4.3

7.4.3 Нове гніздо. Якщо на мапі немає гнізд, розташуйте 1 гніздо і 3 вояк на галявині з найменшою кількістю вояк будь-якої фракції, якщо є можливість розмістити там ці компоненти.



Закони Лісового Краю, п. 9.2.9.ІІ.в

в Побратим Союзників. Розпочинаючи бій проти несоюзного гравця, ви можете використовувати вояк одного гравця-союзника на галявині, як своїх власних. Максимальні ушкодження від кидання кубиків, яких ви можете завдати, дорівнюють сумі кількості вояк цього союзника на галявині і кількості ваших непошкоджених  (ви все ще можете завдати додаткове ушкодження за кожен використаний  — п. 9.5.6). Ви не можете напасти на свого союзника його власними вояками.




Закони Лісового Краю, п. 9.2.9.ІІІ

ІІІ Ворожнеча. Якщо у бою, нападаючи чи захищаючись, ви усунете вояку неворожого гравця, його маркер відносин негайно пересунеться до області Ворожнеча. Тепер фракція цього гравця у стані ВОРОЖНЕЧІ з вами.

Закони Лісового Краю, п. 9.2.9.ІІІ.б

б Переміщення на ворожі галявини. Щоб потрапити на галявину, де чатує бодай один вояка будь-якої ворожої фракції, потрібно використати додаткові . Цей штраф накопичується, тому якщо на галявині чатують представники двох ворожих фракцій, доведеться додатково витратити уже два  і т. д.


Закони Лісового Краю, п. 9.5.1

9.5.1 Переміщення. Використайте одні , щоб здійснити одне переміщення, і, додатково, ще одні , якщо на галявині, на яку ви переміщуєтесь, є хоча б один ворожий вояка. (Якщо на галявині призначення вояки двох ворожих фракцій, ви повинні додатково використати не одні, а два  і т. д. — п. 9.2.9.ІІІ.б.) Ви можете перемістити із собою вояк союзника (п. 9.2.9.ІІ.б). Ви не можете переміститись у хащі. А якщо День заскочив вас у хащах, можете переміститись тільки на сусідню галявину.

Правильне формулювання:

7.4.3 Нове гніздо. Якщо на мапі немає гнізд, розташуйте 1 гніздо і 3 вояк на галявині з найменшою кількістю вояк будь-якої фракції, на якій є можливість розмістити ці компоненти.


Правильне формулювання:

в Побратим Союзників. Розпочинаючи бій проти несоюзного гравця, ви можете використовувати вояк одного гравця-союзника на галявині, як своїх власних. Максимальні ушкодження від кидання кубиків, яких ви можете завдати, дорівнюють сумі кількості вояк цього союзника на галявині і кількості ваших непошкоджених . Ви не можете напасти на свого союзника його власними вояками.



Правильне формулювання:

ІІІ Ворожнеча. Щоразу, як ви усуваєте вояку неворожого гравця (під час бою чи дії Постріл – п. 9.5.6), його маркер відносин негайно пересувається до області Ворожнеча. Тепер фракція цього гравця у стані ВОРОЖНЕЧІ з вами.



Правильне формулювання:

б Переміщення на ворожі галявини. Щоб потрапити на галявину, де чатує бодай один вояка будь-якої ворожої фракції, потрібно використати додаткові  (кількість ворожих фракцій і їх вояк не має значення).


Правильне формулювання:

9.5.1 Переміщення. Використайте одні , щоб здійснити одне переміщення, і, додатково, ще одні , якщо на галявині, на яку ви переміщуєтесь, є хоча б один ворожий вояка (кількість ворожих фракцій і їх вояк не має значення). Ви можете перемістити із собою вояк союзника (п. 9.2.9.ІІ.б). Ви не можете переміститись у хащі. Якщо ж День заскочив вас у хащах, можете переміститись тільки на сусідню галявину.

Закони Лісового Краю, п. 9.5.2

9.5.2 Бій. Використайте один , щоб розпочати бій. *(Перед тим переверте, у яких відносинах із захисником ви перебуваєте; ви можете битися зокрема і з вояками союзника.)* Ви повинні використати  за кожну одиницю ушкоджень, які хочете завдати, але не більше, ніж більше значення, що випало на кубиках. Тоді змініть ваші відносини, якщо потрібно

Закони Лісового Краю, п. 9.5.6

9.5.6 Постріл. Використайте один , щоб прибрати вояку зі своєї галявини. Якщо інший гравець не має на галявині вояк, ви можете усунути натомість одну споруду чи один жетон його фракції. *(Змініть відносини з фракцією цього гравця, якщо це можливо.)*


Планшет Лісового Альянсу

Заворушення.



Якщо інший гравець прибирає жетон підтримки чи пересуває своїх вояк на дружню галявину, він мусить додати відповідну цій галявині карту зі своєї руки у стос ваших Прибічників. Якщо такої карти немає, він показує вам усі карти своєї руки, тоді ви обираєте будь-яку з цих карт і додаєте її у стос своїх Прибічників.

Воєнний стан. Якщо на обраній галявині перебувають 3 чи більше вояк інших гравців, витратьте ще 1 відповідного прибічника.

Правильне формулювання:

9.5.2 Бій. Використайте один , щоб розпочати бій. *(Перед тим переверте, у яких відносинах із захисником ви перебуваєте; ви можете битися зокрема і з вояками союзника.)* Тоді змініть ваші відносини, якщо потрібно.

Правильне формулювання:

9.5.6 Постріл. Використайте один , щоб прибрати вояку зі своєї галявини. Якщо інший гравець не має на галявині вояк, ви можете усунути натомість одну споруду чи один жетон його фракції. *(Змініть відносини з фракцією цього гравця, якщо це можливо.)*  не може бути використаний під час бою.

Правильне формулювання:

Заворушення.

Якщо інший гравець прибирає жетон підтримки чи пересуває своїх вояк на дружню галявину, він мусить додати відповідну цій галявині карту зі своєї руки у стос ваших Прибічників. Якщо такої карти немає, він показує вам усі карти своєї руки, після чого ви берете карту із загальної колоди і додаєте її у стос своїх Прибічників.

Воєнний стан. Якщо на обраній галявині перебувають 3 чи більше вояк іншого гравця, витратьте ще 1 відповідного прибічника.