







THE LAW OF ROOT

哥布林村AngryBeard自制



阅读须知

Root包含两本规则书：这本规则参考书和一本教学指导书。如果你喜欢对话式教学以及大量图片示例，请阅读教学指导书。如果你希望以准确参考的形式学习严格定义的正式规则，请阅读这本规则参考书。教学指导书同时包含了冬季地图的使用说明以及不同玩家数时的多种种族搭配说明。


小号大写字母（改为红色字）文本为关键术语定义。斜体（改为蓝色字）文本为提示和详解。部族图标标示受对应的部族规则和能力部分修正的规则（女爵、鹰栖、联盟、浪子、神教、水友）。

1. 至高规则

1.1 规则冲突

- 1.1.1 **优先级**。若卡牌文本和规则参考冲突，以卡牌为准。若教学指导书与规则参考冲突，以规则参考为准。
- 1.1.2 **“无法（不能）”的使用**。使用“无法”这一术语的任何规则都是绝对的，不会被其他规则覆盖，除非特别说明。

1.2 公开和私人信息

- 1.2.1 **手牌**。玩家的手牌只有在被特别要求时才能展示，但手牌数量是公开信息。
- 1.2.2 **弃牌堆**。任何时候都可以查看弃牌堆。

1.3 协商和交易

- 1.3.1 **协议**。玩家可以在游戏中自由讨论，但是玩家间的协议并无约束力。
- 1.3.2 **卡牌**。玩家只能在被特别要求才能将卡牌交给其他玩家。


1.4 游戏结构

每位玩家的回合包括3个阶段：清晨、白天、夜晚。一位玩家完成了全部三个阶段后，游戏按顺时针进行至下一位玩家。游戏持续进行直至有玩家赢得胜利（3.1）。


2. 关键术语和概念

2.1 卡牌

每张牌都有一种花色：鸟、狐、兔或鼠。大多数牌也有可制造的效果（4.1）。

- 2.1.1 **鸟是万用的**。鸟可以被当做任意其他花色，即便你必须花费、拿取或给予多张同种族牌的情况。
- 1 **强制效果**。当你被要求弃掉或交出狐、兔或鼠牌的时候，你必须将你的鸟牌视为所要求的花色。

- 2.1.1 **反向替代**。若你被要求花费、丢弃、拿取或交出鸟牌，你无法使用其他花色的牌来替代。


- 2.1.2 **从公共牌库抓牌**。每当你需要**抓牌**时，从公共牌库拿取。若公共牌堆耗尽，洗混弃牌堆的牌来形成新的牌库。
- 2.1.3 **花费或弃牌至公共弃牌堆**。每当你需要**丢弃**或**花费**牌时，将其置于公共弃牌堆中，除非是一张统治牌（3.3）。
- 2.1.4 **伏击牌**。**伏击牌**有5张：1张鼠、1张兔、1张狐、2张鸟。伏击牌可以当花色被打出，但是没有物品或升级可制造。你也可以在战斗中打出来造成命中（4.3.1）。
- 2.1.5 **统治牌**。有4张**统治牌**分别对应4种花色。统治牌可以当做花色被打出，但是不可被制造。你也可以打出一张来永久改变你的胜利条件（3.3）。

2.2 地点和道路

丛林之境的地图中有很多**地点**（林间空地），以**道路**相互连接。

- 2.2.1 **相邻**。一个地点与所有以道路与其相连接的地点都相邻。
- 2.2.2 **花色**。每个地点都有鼠、兔或狐的**花色**。
- 2.2.3 **放置格**。每个地点都有数个**放置格**，以白色的框表示。每当你放置建筑时，其占用一个开放的放置格，你无法在没有开放的放置格的地点放置建筑。
- 2.2.4 **废墟**。标有小“R”的放置格在游戏开始时被**废墟**占用。废墟只能被漂泊浪子以探索行动移除（9.5.3）。

2.3 河流

许多地点以**河流**相连接，只有对于河流之友公司来说这些河流才能成为道路。河流不会分隔地点或森林。



2.4 森林

地图上被道路和地点围成的封闭区域被称为**森林**。

- 2.4.1 **相邻**。森林和所有不穿过道路接触的地点相邻，并和所有只被一条道路隔开的森林相邻。

2.5 配件

每个部族都有对应部族板上部颜色的多种**配件**。游戏中配件的数量是有限的。若你需要放置、拿取或移除配件，但是你无法完成，你必须放置、拿取或移除尽可能多的配件。

- 2.5.1 **战士**。若你需要放置战士，从你的供应堆拿取。若你的战士被移除，将其返回你的供应区。

- 2.5.2 **建筑**。若你需要放置建筑，从部族面板对应的轨道中拿取最左端的建筑。若你的建筑被移除，将其返回对应轨道的最右端空格。
- 2.5.3 **指示物**。若你需要放置指示物，从对应轨道的最左端或供应堆中拿取指示物。若你的指示物被移除，将其返回对应轨道的最右端空格或供应区。🐱🐶
- 2.5.4 **漂泊浪子棋子**。漂泊浪子的棋子不会从地图移除。
- 2.5.5 **物品**。若你需要拿取物品，从公共供应堆拿取，置于你部族面板已制造物品栏。若你需要移除物品，将其返回盒子中。🐱

2.6 游戏区域

你的**游戏区域**是指你的部族面板周围。

2.7 敌人

你的**敌人**指的是任何不与你同盟的其他部族（9.2.8）。

2.8 统治者

一个地点的**统治者**是指在该地点中其展示和建筑总数最多的玩家。（**指示物和棋子无法用于统治**。）如出现平手，则无人成为统治者。🐱🐶🐭

3. 胜利

3.1 如何胜利

第一位获得30胜利点的玩家立即获得游戏胜利。

3.2 获得胜利点

每个部族都有一种独特的得分方式，但是任何部族都能以下列方式得分。

- 3.2.1 **移除建筑和指示物**。每当你移除了对手的一个建筑或指示物，你获得1分。
- 3.2.2 **制造物品**。每当你制造了物品（4.1）时，你获得卡牌所示的胜利点。

3.3 统治牌

牌库中有4张统治牌，可以允许你在不达到30分的情况下获胜。

- 3.3.1 **激活**。在你的白天阶段，若你至少有10分，你可以将一张统治牌放在你的游戏区域内来**激活**它。从计分轨中移除你的计分标记。你无法再获得胜利点。🐱

- I **鼠、兔或狐的统治牌**。若你于清晨开始时统治了统治牌对应花色的3个地点，你立刻赢得游戏胜利。

- II **鸟统治牌**。若你于清晨开始时统治了地图对角的两个地点，你立刻赢得游戏胜利。

- 3.3.2 **已激活的卡牌**。已激活的统治牌不计入你的手牌数，不可被移除游戏。你不能用另一张统治牌替换已激活的统治牌。

- 3.3.3 **当做花色牌花费**。统治牌可以如常当做花色牌来花费。但是当其即将进入弃牌堆时，改为将其置于地图附近来表示这张牌**开放**可拿取。🐱

- 3.3.4 **拿取开放卡牌**。在你的白天，你可以通过花费一张同花色的牌来拿取一张开放的统治牌进入手牌。

4. 关键行动

4.1 制造

大部分牌都可以被你从手牌**制造**来获得即时或持续的效果。

- 4.1.1 **费用**。要制造一张牌，你必须**激活**卡牌左下角所示花色的制造配件。每个制造配件每回合仅可被激活一次。3色问号标示着任意花色的制造配件。🐱🐶

- 4.1.2 **即时效果**。当你制造了即时效果，结算效果并丢弃卡牌。若卡牌显示了物品，从供应堆拿取对应的物品放在你部族面板的已制造物品栏中。若卡牌所示的物品不在供应堆中则无法制造。🐱🐶

- 4.1.3 **持续效果**。当你制造了持续效果，将其放在你的游戏区域。你可以使用卡牌所示的效果。

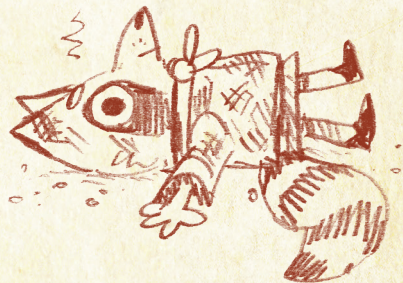
- 4.1.4 **不重复**。你无法制造与你已有的持续效果完全一样的持续效果至你的游戏区域。

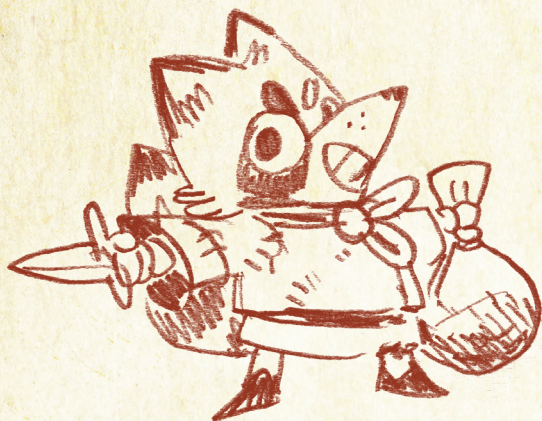
4.2 移动

当你**移动**时，你可以从一个地点移动任意数量你的战士或棋子至一个相邻的地点。

- 4.2.1 **必须统治**。要移动，你必须统治着起点、或终点、或两者。🐱🐶

- 4.2.2 **无移动限制**。一个配件在同一回合内的移动次数没有限制。若你需移动多次，你可以移动一组或多组战士。





4.3 战斗

若你**战斗**时，选择一个有你战士或棋子的地点成为**战斗地点**。你成为**进攻方**。选择战斗地点中的另一位玩家成为**防守方**。

4.3.1 **步骤1：防守方可以伏击。**防守方可以打出一张与战斗地点对应的伏击牌。若伏击没有被反制，防御方立即造成2命中。然后防守方丢弃伏击牌。若没有剩余的进攻战士，立即结束战斗。

- I **反制伏击。**当防守方打出了伏击牌后，进攻方也可以打出与战斗地点对应的伏击牌来取消其伏击效果。（**防守方仍要丢弃伏击牌。**）

4.3.2 **步骤2：投掷骰子并增加额外命中。**投掷两颗骰子。进攻方将造成的命中数等于较高结果，防守方将造成的命中数等于较低结果。若结果相同，双方将造成等量命中。（使用“将”反映了在步骤3前不会造成命中）。♣

- I **最大命中。**你能通过骰子造成的最大命中数等于你在战斗地点的战士数量，无论你是进攻方还是防守方。♠
- II **额外命中。**计算完骰子带来的命中，战斗双方都可以使用特殊能力和自己游戏区域中的其他效果来添加**额外命中**数。额外命中不受战斗地点战士数量的限制。
- III **毫无防备。**若防守方在战斗地点没有战士，进攻方额外造成1命中。♥

4.3.3 **步骤3：造成命中。**战斗双方同时结算命中。每次命中移除1个配件。由承受命中的玩家来选择要移除的配件，但是必须先移除全部战士之后才能移除建筑或指示物。（你造成的每个敌方建筑或指示物被移除都能获得1分）。

5. 设置

5.1 标准设置流程

5.1.1 **步骤1：分配部族和起始玩家。**以任意方式给每位玩家分配一个部族。根据玩家数不同，可用的部族列于教学指导书中（22页）。随机决定起始玩家和座次。每位玩家拿取所选的部族面板及背面所示的所有配件。

5.1.2 **步骤2：放置计分标记。**每位玩家将自己的计分标记放在计分轨0处。

5.1.3 **步骤3：抓取起始手牌。**若进行双人游戏，从牌库移除全部4张统治牌。洗混牌库。每位玩家抓3张。

5.1.4 **步骤4：放置废墟。**向地图上每个标有“R”的放置格中放置1个废墟（**共计4个**）。

5.1.5 **步骤5：形成物品供应堆。**将这些物品置于地图顶部对应物品格中：2 ♣, 2 ♠, 1 ♣, 1 ♠, 2 ♣, 2 ♠, 2 ♣。

5.1.6 **步骤6：获得其他配件。**将16张部族概览牌分发出去，将两颗自定义骰子放在地图附近。

5.1.7 **步骤7：部族设置。**按设置顺序（A、B、C等），每位玩家按部族面板背面以及规则部分中的设置指导进行设置。

6. 猫女伯爵

6.1 概览

猫女伯爵占领了丛林之境，想将这里建设成为一个工业和军事大国。每次女爵建造了一个建筑--工坊、锯木厂或募兵处--都可以获得分数。地图上的同类建筑越多，获得的分数越多。但是为了保证建设的持续，女爵必须维持并保护自己强大的互联木材经济体系。

6.2 部族规则和能力

6.2.1 **制造。**女爵在白天激活工坊来制造。

6.2.2 **城堡。**只有女爵可以放置配件于有城堡指示物的地点。（配件可以通过移动进入该地点。）若城堡指示物被移除，放回盒子中。

6.2.3 **战地医院。**每当女爵的战士被移除时，女爵可以花费一张对应该战士地点的牌来将该战士置于城堡指示物所在地点中。

6.3 部族设置

6.3.1 **步骤1：获得战士和木材。**在你附近形成含25个战士和8个木材指示物的供应堆。

- 6.3.2 **步骤2：放置城堡。**将城堡指示物放置在由你选择的角落地点中。
- 6.3.3 **步骤3：驻军。**向除城堡指示物对侧的角落地点以外的所有地点各放置1个战士。
- 6.3.4 **步骤4：放置起始建筑。**放置1个锯木厂、1个工坊和1个募兵处。你可以将它们置于城堡指示物所在地点以及任意相邻地点中，分配方式任意。
- 6.3.5 **步骤5：填补建筑轨。**放置你剩余的5座锯木厂、工坊和募兵处于部族面板上的对应建筑轨中，填补除最左端空格以外的所有空格。

6.4 清晨

向每个锯木厂中放置1个木材指示物。

6.5 白天

首先，你可以激活工坊来从手中制造牌。然后，你可以执行至多3个行动，顺序和组合任意。3个行动结束后，你可以执行额外行动，每个行动花费一张鸟牌。

- 6.5.1 **战斗。**发起一场战斗。
- 6.5.2 **行军。**进行2次移动。
- 6.5.3 **募兵。**在每个募兵处放置1个战士。此行动每回合只能执行1次。
- 6.5.4 **建造。**放置一个建筑。
- I **选择建筑。**选择建造锯木厂、工坊或者募兵处。从部族板上找到最左端的该类建筑。注意该列顶端的建造费用。
 - II **选择地点并支付木材。**选择任一被你统治的地点。移除所需花费数量的木材。木材可以来源于所选地点中、任意被你统治的相邻地点中，或通过任意数量被你统治的地点与建造地点相连接的地点中。
 - III **放置建筑并计分。**将所选建筑置于所选地点，并获得部族板上移除的建筑所显示出的分数。
- 6.5.5 **加速生产。**花费一张对应锯木厂地点的牌，并在该处放置1个木材指示物。

6.6 夜晚

抓1张牌，每有1个抓牌奖励被揭开，再额外抓1张。然后，若你的手牌超过5张，则任意弃牌至5张。

7. 鹰栖王朝

7.1 概览

鹰栖王朝希望通过夺回各地的控制权来恢复本族在丛林之境昔日的荣光。在夜晚，鹰栖会根据其在地图上的鸟巢数量来获得分数。在丛林之境中，他们的势力越大，获得的就越多。然而，鹰栖的行动受到**法令**的限制——由**领袖**颁布的一套持续增加的强制行动。每个回合，鹰栖必须执行法令中的所有行动，否则就要爆发**动乱**。

7.2 部族规则和能力

- 7.2.1 **制造。**在白天结算法令之前，鹰栖激活鸟巢来制造。
- 7.2.2 **森林之主。**鹰栖的战士与建筑在一个地点中与其他玩家平手最多时，鹰栖成为统治者。鹰栖不会统治空的地点。☺
- 7.2.3 **耻于经商。**每当鹰栖制造物品时，忽略卡牌所示胜利点，改为只获得1胜利点。

7.3 部族设置

- 7.3.1 **步骤1：获得战士。**在你附近形成含20个战士的供应堆。
- 7.3.2 **步骤2：放置鸟巢和起始战士。**放置1个鸟巢和6名战士在城堡指示物所在地点对角相对的角落地点中。若女爵不在场，将这些配件置于由你选择的地点中。
- 7.3.3 **步骤3：选择领袖。**从4名鹰栖领袖中选择1名并将其面朝上置于你的领袖栏中。将其余领袖面朝上叠在你附近。
- 7.3.4 **步骤4：放置重臣。**将你的两张心腹重臣牌根据领袖牌所示置于你的部族板上对应的法令牌格中，露出其花色。
- 7.3.5 **步骤5：填补鸟巢轨。**放置你剩余的6个鸟巢于你部族面板的鸟巢轨中，填补除了最左格的每个格。

7.4 清晨

你的清晨按顺序有如下3个步骤。

- 7.4.1 **紧急调令。**若你没有手牌，抓1张牌。
- 7.4.2 **添加法令。**你必须添加1或2张牌至法令中，但是其中最多有1张鸟牌。你可以将每张牌打出至任意列中，每列都可以有任意张卡牌。
- 7.4.3 **新的鸟巢。**若地图上没有鸟巢，放置1个鸟巢和3个战士于战士最少的格中。

7.5 白天

你的白天按顺序有如下两个步骤。

- 7.5.1 **制造。**你可以激活鸟巢来制造手中的牌。
- 7.5.2 **结算法令。**你必须结算法令，从最左列开始向右进行。每一列中，你必须结算其中的所有牌，顺序任意。结算每张牌时，你必须执行该列所示的行动，如下所述。若你无法完整执行某行动，你立即爆发动乱(7.7)。
 - I **募兵。**放置一个战士至与卡牌花色对应的任一有鸟巢的地点。
 - II **移动。**从与卡牌花色对应的任一地点移动至少1个战士。
 - III **战斗。**在与卡牌花色对应的任一地点发起战斗。
 - IV **建造。**在与卡牌花色对应的某一地点放置一个鸟巢，该地点须被你统治且无鸟巢。

7.6 夜晚

你的夜晚按顺序有如下两个步骤。

- 7.6.1 **计分。**根据你鸟巢轨中最右端空格所显示的数字计分。
- 7.6.2 **抓牌弃牌。**抓1张牌，每有1个抓牌奖励被揭开，再额外抓1张。然后，若你的手牌超过5张，则任意弃牌至5张。

7.7 动乱

若你由于任何原因无法完整执行法令(7.5.2)中的某行动，爆发动乱，流程如下。

- 7.7.1 **步骤1：蒙羞。**法令中每有1张鸟牌(包括心腹重臣)，你便失去1胜利点。
- 7.7.2 **步骤2：清洗。**弃掉法令中除心腹重臣外的所有卡牌。
- 7.7.3 **步骤3：废黜。**将你的当前领袖翻至面朝下并将其置于一旁。从面朝上的领袖中选择一名新的领袖，并将其置于你的部族面板上。将心腹重臣按新领袖牌所示置于法令牌格。
 - I **改朝换代。**若你无面朝上的领袖剩余，将所有面朝下的领袖翻至面朝上。
- 7.7.4 **步骤4：平息。**结束白天，开始夜晚。

7.8 领袖参照

鹰栖有4名领袖，描述如下。

- 7.8.1 **建设者。**你的心腹重臣开始位于募兵和移动。制造时，无视你抑商政策的特殊能力。
- 7.8.2 **神恩者。**你的心腹重臣开始位于募兵和战斗。募兵时，你必须放置2个战士而不是1个。
- 7.8.3 **指挥官。**你的心腹重臣开始位于移动和战斗。你作为进攻方战斗时，额外造成1命中。

- 7.8.4 **暴君。**你的朝廷重臣开始位于移动和建造。你在战斗中移除至少1个对手的建筑或指示物时，额外获得1分。

8. 丛林联盟

8.1 概览

丛林联盟致力于获得丛林之境中不满足于现状的各种生物的**拥护**。每当联盟放置拥护指示物，其便获得分数。地图上的拥护指示物越多，获得的分数也越多。要获得人民的拥护需要有**拥护者**。这些拥护者也能用于武装行动，煽动丛林内外的全面革命。革命爆发时，联盟会建立基地。基地允许联盟训练军官，增加军事机动性。

8.2 部族规则和能力

- 8.2.1 **制造。**联盟在白天激活拥护指示物来制造。
- 8.2.2 **游击战。**作为防守方战斗时，联盟使用高值骰子，进攻方使用低值骰子。
- 8.2.3 **拥护者群众。**执行各种行动会花费**拥护者**，即拥护者群众中的牌。拥护者只能用于当做花色花费，且不计入联盟的手牌数量。其牌面朝下，但联盟玩家可以在任何时候查看。
 - I **规模上限。**若联盟玩家在地图上没有基地，拥护者群众最多容纳5张牌。若联盟即将获得拥护者但是无法容纳，该牌被丢弃。若地图上有基地，拥护者群众可以容纳牌数无限。
 - II **移除基地。**每当基地被移除时，移除所有对应花色的拥护者(含鸟牌)，并移除一半的军官，向上取整。若地图上已无联盟基地且拥护者群众中有5张牌以上，弃牌至5张。
- 8.2.5 **拥护指示物。**盟有10个拥护指示物。
 - I **放置限制。**一个地点只能存有1个拥护指示物。
 - II **术语。**存在拥护指示物的地点被称为**拥护地点**。没有拥护指示物的地点被称为**反对地点**。
- 8.2.6 **公愤。**每当其他玩家移除一个拥护指示物时或移动战士进入拥护地点时，该玩家必须将一张与地点对应的手牌加入拥护者群众。若该玩家没有对应卡牌(也没有鸟牌)，其必须向联盟玩家展示手牌，然后联盟抓一张牌添加进拥护者群众。

8.3 部族设置

- 8.3.1 **步骤1：获得战士。**在你附近形成含有10个战士的供应堆。
- 8.3.2 **步骤2：放置基地。**将3个基地放置于部族面板上的3个对应格中。
- 8.3.3 **步骤3：填补拥护轨。**将10个拥护指示物置于拥护轨中。
- 8.3.4 **步骤4：获得拥护者。**抓3张牌面朝下添加进拥护者群众中。

8.4 清晨

你的清晨按顺序包含如下两个步骤。

- 8.4.1 **起义。**移除敌方配件并放置基地和战士，流程如下。发动起义不限次数。
 - I **选择地点。**选择一个与未建造基地对应的拥护地点。
 - II **花费拥护者。**花费2张与所选地点对应的拥护者。
 - III **结算效果。**移除该处所有敌方配件。然后将与地点对应的基地置于该处，并放置数量等同于该基地对应花色的拥护地点数的战士。最后，放置1个战士于军官栏中。（别忘了移除的每个指示物和建筑为你带来1分。）
- 8.4.2 **扩散拥护。**放置拥护指示物，流程如下。扩散拥护不限次数。
 - I **选择地点。**选择一个与拥护地点相邻的反对地点。若尚无拥护地点，你可以选择任意地点。
 - II **花费拥护者。**花费所选地点对应花色的拥护者。应花费的数量显示于拥护指示物上。
 - a **戒严令。**若目标地点有另一位玩家的至少3个战士，你必须多花费1张对应拥护者。
 - III **结算效果。**放置拥护指示物至所选地点。获得部族面板上所揭示的分数。

8.5 白天

你可以以任意顺序和组合来执行以下行动。

- 8.5.1 **制造。**激活拥护指示物，从手牌中制造一张牌。
- 8.5.2 **动员。**将一张手牌添加进拥护者群众。
- 8.5.3 **训练。**花费1张与已建立的基地花色对应的牌来在军官栏中放置1个战士。

8.6 夜晚

此阶段按顺序有如下两个步骤。











- 8.6.1 **军事行动。**你可以按任意顺序和组合执行以下行动，行动数不超过军官数。
 - I **移动。**移动1次。
 - II **战斗。**发起战斗。
 - III **募兵。**向有基地的任一地点放置1个战士。
 - IV **组织。**从任一反对地点移除你的1个战士，于该处放置拥护指示物。获得揭开的分数。
- 8.6.2 **收入。**抓1张牌，每有1个抓牌奖励被揭开，再额外抓1张。然后，若你的手牌超过5张，则任意弃牌至5张。




9. 漂泊浪子


9.1 概览

漂泊浪子在这场冲突中要做到八面玲珑，同时完成任务来提升自己在丛林中的声望。每当浪子提升其与另一部族的**关系**时，或移除敌对部族的战士时，都会获得分数。他也可以通过完成**任务**来获得分数。为了更高效地移动和行动，他必须规划自己的**物品**使用，通过探索丛林废墟以及为其他部族提供援助来拓展可选行动。

9.2 部族规则和能力

- 9.2.1 **制造。**浪子消耗来制造。其所有的都和其当前所在地点的花色对应。若浪子制造了物品，可以立即面朝上获得该物品。
- 9.2.2 **独行侠。**浪子的棋子并非战士，所以浪子无法统治地点或阻止其他玩家成为统治者。浪子的棋子不会从地图中移除。
- 9.2.3 **敏捷。**无视出发地或目的地的统治者，浪子均可移动(4.2.1)。
- 9.2.4 **毫无防备。**浪子若没有未损毁的，则在战斗中是毫无防备的。
- 9.2.5 **物品。**浪子的能力取决于他获得的物品。物品可以是面朝上的、面朝下的或者损毁的。浪子会**消耗**物品，将其翻至面朝下，来执行多种行动。
 - I **物品轨。**获得、和时，将其面朝上置于对应的轨道中。每条轨道都只能存有3个物品。
 - II **背包。**获得的任何、、和都被放置在浪子的背包中。

III **移动物品**。浪子可以在轨道和背包间自由移动面朝上未损毁的、和。

9.2.6 **最大投掷命中**。战斗中，浪子的最大投掷命中数（4.2.2. I）等于其背包中未损毁的数，无论面朝上还是面朝下。

9.2.7 **受到命中**。每当浪子受到命中（4.3.3）时，他必须损毁一个未损毁的物品，将其移至损毁物品栏中。若已无未损毁的物品可损毁，漂泊者忽略剩余的命中。

9.2.8 **统治牌和联合**。在4人或更多玩家的游戏，浪子可以激活统治牌来与一位自己以外分数最低的玩家联合。将自己的计分标记置于该玩家的部族面板上。若最低分出现了平手，浪子从中选择一位玩家。若所选玩家获得了游戏胜利，浪子也获得胜利。（浪子不再获得胜利分。不得与已经激活了统治牌的玩家联合。）

9.2.9 **关系**。你的部族面板上有一个关系表格，包括由4个格组成的友好轨道和1个敌对栏。此表格放有在场每一个非漂泊浪子部族的关系标记。

I **改善关系**。你可以通过执行援助行动来改善与一个非敌对部族的关系。


a **费用**。在同一回合内援助一个非敌对部族，次数等同于其当前友好格与下一友好格之间的数字。（一次援助行动只计入一次改善关系中。）

b **效果**。前进该部族的关系标记至右方的下一友好格。获得到达格所示的分数。

II **结盟状态**。若一个部族关系标记到达了友好轨道的最后一格，你已经赢得了该部族战士们的信任。该部族与你**结盟**。

a **援助盟友**。每当你援助结盟部族时，获得2胜利点。

b **盟友同行**。每当你白天移动时，你可以使一个结盟部族的战士（们）跟随你从起点移动至目的地。盟友战士遵循其部族通常的移动规则且不会从你的敏捷特殊能力中获益。


c **共同作战**。每当你发起战斗时，你可以将战斗地点中一个结盟部族的战士们视为你的战士。你的最大投掷命中数等于这些盟友战士的数量加上你的未损毁总数。若该盟友是防守方，你不能将其战士视为自己的。

d **盟友伤亡**。当你在战斗中将盟友战士视为自己的战士时，你可以通过移除盟友战士来承受命中。但是若你于同一场战斗中通过移除战士承受的命中数多于通过损毁物品承受的命中数时，该结盟部族变为敌对（9.2.9. III）。此规则高于9.2.9. III中成为敌对的条件。

e **盟友作恶**。若你由于使用盟友战士移动或战斗触发了公愤（8.2.6），由你交出对应的牌。

III **敌对状态**。若你移除了一个非敌对部族的战士，其关系标记立刻移动至敌对栏中。该部族现在与你**敌对**。

a **除恶**。每当你于战斗中移除敌对部族的配件时，获得1胜利点。（加上移除敌方建筑和指示物所得分数。移除导致部族关系敌对的战士不得分。）

b **移动进入敌对地点**。你必须额外花费1来移动进入有任何敌对部族战士存在的地点。

c **援助敌对部族**。你无法通过执行援助行动将关系标记移出敌对栏，但你仍然可以通过援助敌对部族来拿取已制造物品。





d **与敌对部族联合**。你可以与敌对部族联合（9.2.8）。这时，将其关系标记置于中立格。




9.3 部族设置

9.3.1 **步骤1：选择角色**。选择一张角色牌并将其置于你的角色牌栏。

9.3.2 **步骤2：放置棋子**。将你的浪子棋子置于任意森林中。

9.3.3 **步骤3：获得任务**。洗混你的任务牌堆，抓3张任务牌并面朝上置于你附近。

9.3.4 **步骤4：布置废墟**。从地图上拿取4枚废墟，拿取有“R”标记的、、、。在每个废墟下都放置一个并洗混每堆废墟。然后将这些废墟返回地图空废墟格中。

9.3.5 **步骤5：拿取起始物品**。按角色牌所示拿取标有“S”的物品。将所示任何、和面朝上放置于部族面板的对应轨道中。所示其余所有物品面朝上置于背包内。将其余“S”物品返回盒子。

9.3.6 **步骤6：设置关系**。拿取每个非漂泊浪子部族的关系标记置于你部族面板关系表格的中立格。

9.4 清晨

你的清晨按顺序有如下两个步骤。

- 9.4.1 **振奋。**清晨开始时每个面朝上的☞可使你翻开2个已消耗的物品，然后再翻开至多3个已消耗的物品。
- 9.4.2 **疾行。**你可以移动至相邻地点或森林，无需消耗☞，即便进入敌对地点(9.2.9.IIIb)。

9.5 白天

你可以消耗物品来执行下列行动，顺序盒组合任意。若你消耗了轨道中的☞、☞或☞，将其移至背包中。

- 9.5.1 **移动。**消耗1☞来移动。若目的地中有任何敌对战士，额外消耗1☞。你可以令盟友战士一同移动(9.2.9.IIb)。你无法移动进入森林。若位于森林中，你只能移动进入相邻地点。
- 9.5.2 **战斗。**消耗1☞来发起战斗。你可以与盟友战士共同战斗(9.2.9.IIc)。然后，检查与防守方的关系。
- 9.5.3 **探索。**消耗1☞来拿取1个你所在地点废墟中的物品，展示并将其面朝上置于你的背包或对应轨道。然后，你获得1分。若你移除了废墟中的最后一个物品，移除废墟。
- 9.5.4 **援助。**消耗任意1个物品，并将你手中的一张对应地点的牌交给该地点任意玩家(即使敌对)。然后，若该玩家的已制造物品栏中有物品，你可以拿取1个物品，将其面朝上置于你部族板的背包或对应轨道中。然后，检查与该玩家的关系。
- 9.5.5 **任务。**选择一个与你的当前地点花色对应的任务，然后消耗任务牌所示的2个物品来完成。将这张牌放在你的游戏区域，并抓一张新的任务牌放在地图旁。获得等同于你已完成的该花色任务数量的胜利点，包括这张牌在内，或者从牌库抓2张牌。
- 9.5.6 **袭击。**消耗1☞来移除一个你所在地点的战士。若有玩家在该地点没有战士，你可以改为移除其1个建筑或指示物。然后，检查与防守方的关系。
- 9.5.7 **修理。**消耗1☞来将一个损毁的物品移动至背包中(☞、☞、☞、☞或☞)或对应轨道空格中(☞、☞、☞)并翻至面朝上。
- 9.5.8 **制造。**从手牌打出一张牌，并消耗对应花色的☞来制造。你所有☞的花色与你的当前地点对应。若制造一张牌需要多个同花色材料，你必须消耗所需数量的☞。若你制造了物品，你可以将其面朝上置于你的背包或对应轨道中。
- 9.5.9 **特殊行动。**消耗1☞来执行你角色牌上的行动。

9.6 夜晚

你的夜晚有4个步骤，描述如下。

- 9.6.1 **一夜安宁。**若你处于森林中，将你所有损毁物品移动进背包或对应的轨道中，并翻至面朝上。
- 9.6.2 **抓牌。**抓1张牌，轨道中每有1个面朝上的☞，再额外抓1张。
- 9.6.3 **弃牌。**若你的手牌超过5张，任意弃牌至5张。
- 9.6.4 **检查物品携带量。**若你的背包和损毁栏中的总物品数超过了你的物品上限—— $6+2\times$ 轨道中的☞，从你的背包或损毁栏中移除物品直至物品数量等于上限。这些物品返回盒子。

9.7 角色参考

- 9.7.1 **盗贼。**游戏开始时拥有☞、☞、☞和☞。
- 1 **特殊行动：偷窃。**随机抽取你所在地点一位玩家的一张牌。
- 9.7.2 **工匠。**游戏开始时拥有☞、☞、☞和☞。
- 1 **特殊行动：打工。**从弃牌堆拿取1张与你所在地点花色对应的牌。(你总是可以拿取鸟牌。)
- 9.7.3 **游侠。**游戏开始时拥有☞、☞、☞和☞。
- 1 **特殊行动：藏身处。**修理3个物品，然后立即结束白天。

9.8 加入两名漂泊浪子进行游戏

若你有[河流之友扩展](#)，你可以使用两名漂泊浪子进行游戏，遵循如下规则。

- 9.8.1 **向废墟添加额外物品。**设置时，使用两套废墟用物品，并想每个废墟格放置2个物品。当漂泊浪子探索有2个物品的废墟时，可以查看这些物品并选择1个拿取，但是不能拿取部族面板上已有的“R”物品。执行2次探索行动可以将1个废墟中的2个物品全部拿取。
- 9.8.2 **随机设置顺序。**随机决定一位浪子先进行设置。
- 9.8.3 **共用任务。**两位漂泊者可以完成3张面朝上任务牌中的任意任务。设置时不添加额外任务。



最后两部分涉及到的部族
包含于河流之友扩展中。

10. 蜥蜴神教

10.1 概览

蜥蜴神教吸纳那些被其他部族抛弃的动物们，用强大的念力迷惑敌人。教团通过口口相传来传播福音，新的飞地可能在地图上的任何地方出现。在教团统治的地点中，他们可以建造花园，进一步煽动当地动物。其他部族花费卡牌来达成目标，而教团的主要行动是展示卡牌并逐渐收集一套理想的信徒。这些牌除非用于计分，否则不被用于花费，并会于夜晚返回教团的手牌。但是这一较为柔和的方式使得移动和战斗行动变得困难，因此这些行动只能被教团中最为激进的成员来完成。

10.2 部族规则和能力

10.2.1 **制造**。神教在夜晚激活对应流放者花色的花园来进行制造(10.4.1)。

10.2.2 **疾鸟如仇**。神教执行仪式时，鸟牌不是万能的。

10.2.3 **复仇**。每当教团的战士作为防守方在战斗中被移除时，将其置于侍祭栏中而非回到教团的供应堆。

10.2.4 **朝圣者**。教团统治任何存在花园的地点。此能力覆盖鹰栖的森林之主(7.2.2)。

10.2.5 **恐慌的信徒**。每当花园被移除时，教团必须随机丢弃一张牌。

10.2.6 **失落的魂魄牌堆**。当任何牌被花费或丢弃(即便是**统治牌**)，将其置于失落的魂魄牌堆而不是弃牌堆。任何时间，失落的魂魄牌堆均可以被任何玩家查看。

10.3 部族设置

10.3.1 **步骤1：获得战士**。在你附近形成含25个战士的供应堆。

10.3.2 **步骤2：放置战士**。在女爵的城堡或鹰栖的起始鸟巢的对角地点放置你的4个战士和1个对应地点花色的花园。若女爵和鹰栖均在场，选择其他两个角落地点中的一个。向每个相邻的地点中各放置1个战士。

10.3.3 **步骤3：选择流放者**。放置流放标记于流放者栏的任一花色格中。该花色被称为流放者。

10.3.4 **步骤4：填补花园轨道**。用剩余的14个花园从右向左填补花园轨道。

10.4 清晨

你的清晨按顺序有如下3个步骤。

10.4.1 **调整流放者**。检查失落的魂魄牌堆，忽略鸟牌。卡牌数最多的花色成为新的流放者——移动流放标记至该花色对应的框内，流放者面朝上。若该花色已经是流放者，将流放标记翻至被憎恶面。若未出现牌数最多的花色，流放标记保持当前格和面不动。

10.4.2 **丢弃失落的魂魄**。丢弃失落的魂魄牌堆中的所有牌至弃牌堆。(统治牌变为开放可拿取。)

10.4.3 **实施阴谋**。你可以花费侍祭来在流放者对应花色的地点中实施阴谋，顺序和组合任意，描述如下。若流放者被憎恶，实施阴谋少花费1个侍祭。若你执行皈依或圣化，你必须完成阴谋。

I **征伐**。花费2个侍祭来在流放者对应地点发起一场战斗，**或者**也可以从流放者对应地点开始移动，然后可以在目的地发起战斗。

II **皈依**。花费2个侍祭来移除1个位于流放者对应地点的敌方战士，然后放置1个战士于该处。

III **圣化**。花费3个侍祭来移除1个位于流放者对应地点的敌方建筑，然后放置1个对应花色的花园于该处。

10.5 白天

你可以展示任意数量的手牌并置于你面前，每展示1张便可执行1次仪式，顺序和组合任意，描述如下。展示的牌在白天无法用作任何其他用途。

10.5.1 **建造**。在一个与你展示的牌对应且被你统治的地点中放置一个对应的花园。

10.5.2 **募兵**。在一个与你展示的牌对应的地点中放置一个战士。

10.5.3 **计分**。花费任意未展示的牌(至**失落的魂魄牌堆**)并根据展示的牌对应花园轨道最右端的空格顶的数字计分。每回合每花色你只能执行此仪式1次。

10.5.4 **献祭**。将地图上的1个战士移动至侍祭栏中。要执行此仪式，你必须展示鸟牌。

10.6 夜晚

你的夜晚按顺序有如下3个步骤。

10.6.1 **卡牌返回**。将你展示的所有牌返回手牌。

10.6.2 **制造**。你可以激活流放者对应花色的花园来制造。

10.6.3 **抓牌弃牌**。抓1张牌，每有1个抓牌奖励被揭开，再额外抓1张牌。然后，若你的手牌超过5张，任意弃牌至5张。

11. 河流之友公司

11.1 概览

听闻巨大湖泊岸边的丛林之境爆发了全面战争的消息，河流之友公司迅速派遣了业务员来开设商店。随着其他部族购买服务，河流之友可以通过四处建造贸易站来进一步巩固其商业利益。建造贸易站是一种切实可行的得分方式，也是一种原始的财富积累方式。但是巨额的财富容易成为他人的目标，因此河流之友必须在保护持续增长的财富和向森林中更危险的地点扩张经营二者之间做好平衡。

11.2 部族规则和能力

11.2.1 **制造。** 河流之友在白天通过向贸易站轨道空格投入资金进行制造。

11.2.2 **善水。** 河流之友将河流视为道路，并可以沿河流移动，无论起点或目的地的统治者是谁。（仍可利用道路移动。）

11.2.3 **手牌公开。** 河流之友的手牌面朝上置于部族面板上方。若其他玩家需要从河流之友的手牌中随机拿取卡牌，则将这些牌翻至面朝下洗牌，拿取之后再翻至面朝上。

11.2.4 **资金。** 河流之友在执行很多行动时需要投入并花费**资金**——资金栏中的战士。

11.2.5 **贸易站。** 河流之友建造贸易站时会获得胜利分。

I **贸易受阻。** 每当贸易站被移除时，河流之友移除一半资金，向上取整。并将贸易站返回盒子。

11.2.6 **购买服务。** 其他玩家在自己的清晨开始时可以购买河流之友服务。

I **费用。** 买方必须将自己供应堆中的战士放置于河流之友的付款栏中来购买服务，数量等于河流之友服务轨道上该服务的所示费用。

II **服务数量。** 每回合，玩家可以购买的服务数等同于1+自己有配件和贸易站共存的地点数。

III **漂泊浪子的资金。** 漂泊者通过消耗物品来购买服务——每如此消耗1个物品，河流之友向付款栏放置1个自己的战士。

11.2.7 **河流之友服务。** 河流之友提供如下3种服务。

I **手牌。** 买方从河流之友的手牌中拿取任何卡牌加入自己的手牌。（若购买者与足够多的贸易站接触，可以多次购买此服务。）

II **渡船。** 买方将河流视为道路直至其回合结束。

III **佣兵。** 其回合白天和夜晚中，仅在与河流之友以外的部族战斗时以及决定统治者时，买方将河流之友的战士视为自己的。（买方无法移动它们、用于完成统治牌或以承受命中以外的方式移除它们。）

a **承受命中。** 战斗中受到的命中必须由买方配件与河流之友战士平分，余出的命中由买方承受。

b **漂泊浪子佣兵。** 漂泊浪子无法购买河流之友的佣兵。

11.3 部族设置

11.3.1 **步骤1：获得战士。** 在你附近形成含15个战士的供应堆。

11.3.2 **步骤2：放置战士。** 将4个战士置于与河流连接的一个或多个地点中。

11.3.3 **步骤3：填补贸易站轨道。** 放置9个贸易站于你的贸易站轨道对应空格中。

11.3.4 **步骤4：获得起始资金。** 向付款栏中放置3个战士。

11.3.5 **步骤5：设定起始价格。** 在每个服务轨1的位置各放置一个服务标记。

11.4 清晨

你的清晨按顺序有如下3个步骤。

11.4.1 **保护主义。** 若付款栏为空，将2个战士置于其中。

11.4.2 **红利计分。** 若地图上存在贸易站，每2个资金使你获得1分。（你不会因付款栏或投入资金栏中的战士获得分数。）

11.4.3 **募资。** 将你部族面板上的所有战士移入资金栏。

11.5 白天

你可以投入和花费资金来执行以下行动，顺序和组合任意。当你投入资金时，将该战士移入投入资金栏中。当你花费资金时，将该战士返回拥有者的供应堆中。

11.5.1 **移动。** 投入1资金来执行1次移动。

11.5.2 **战斗。** 投入1资金来发起1场战斗。

11.5.3 **制造。** 投入资金并从手中制造卡牌。这些战士不要放在投入资金栏中，必须放在贸易站轨道中与制造费用对应花色的空格中。

I **出口。** 制造卡牌时，你可以忽略所示效果而将其丢弃，然后将你的1个战士放在付款栏中。

11.5.4 **抓牌。** 投入1资金来抓1张牌。

11.5.5**募兵**。花费1资金来向任何一个临河地点中放置1个战士。

11.5.6**建立贸易站并驻军**。花费2资金来放置1个贸易站和1个战士。

- I **选择地点**。选择任意无贸易站的，且被任何玩家统治的地点。
- II **花费资金**。花费该地点统治者的2资金。
- III **放置贸易站、战士并计分**。放置对应的贸易站以及1个战士于所选地点中。获得部族面板上所揭示空格中显示的的胜利分。

11.6 夜晚

你的夜晚按顺序有如下2个步骤。

11.6.1**丢弃卡牌**。若你有5张牌以上，任意弃牌至5张。

11.6.2**设定价格**。你可以移动每个服务标记至轨道中的任何空格，为该服务设定新的价格。

Cole将这款游戏献给他的弟弟和妹妹们。他们不让他忘记该怎么去玩。

Kyle将这款游戏献给他的孩子们。他们总是要求看可爱小动物的画。

CREDITS

Game design by Cole Wehrle.

Illustrations by Kyle Ferrin.

Editing by Joshua Yearsley.

Based on a concept by Patrick Leder.

Development by Leder Games' St. Paul staff—Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra, and Nick Brachmann—and by the intrepid Joshua Yearsley.

Graphic design and layout by Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann, and Jaime Willems.

Proofreading by Kate Unrau.

Playtesting by Grayson Page & his amazing group (including Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey, etc.), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, the stalwart players of the First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry and Modern Myths, Jennifer Gutterman and Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd and the Brass Cat, the whole Owl & Raven crew, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, and the many others who have played Root across its development.

关键内容

制造(4.1)

打出一张牌并激活卡牌左下角所示花色对应的制造配件。(漂泊浪子消耗 \otimes 。)制造配件的花色与其地点对应。每回合你仅可以激活每个制造配件1次。

若你制造了**即时效果**，结算并丢弃该牌。这些效果通常会让你从地图上的供应堆拿取一个物品并获得分数。若地图上的供应堆没有卡牌所示的物品可供拿取，你无法制造该牌。

若你制造了**持续效果**，将其置于你的游戏区域。你可以使用其效果。你不能制造你已有的同名持续效果。

移动(4.2)

从一个地点中拿取任意数量你的战士或棋子，将它们移动至一个相邻地点。

你必须统治着起点、目的地或两者。一个配件每回合可以移动任意次。

战斗(4.3)

你可以在有你战士或棋子的地点战斗。

步骤1：防守方可以伏击。进攻方可以通过也打出一张伏击牌来取消防守方的伏击。

步骤2：投掷骰子并增加额外命中。进攻方将造成等同于高值的命中，防守方将造成等同于低值的命中。

通过投掷骰子造成的最大命中数等于战斗地点中你的战士数量。

额外命中不受战士限制。若防守方在战斗地点没有战士，进攻方额外造成1命中。

步骤3：同时造成伤害。每次命中移除1个配件——先移除战士，然后移除建筑和指示物，由承受命中的玩家选择。

记住：每当你移除对方的建筑或指示物时，获得1分。

设置(5.1)

步骤1：分配部族，然后随机决定起始玩家和座次。分发面板和配件。

步骤2：放置计分标记于0格中。

步骤3：抓三张牌给每位玩家。

步骤4：放置废墟于4个标有“R”的放置格内。

步骤5：形成物品供应堆于地图上方。

步骤6：获得概览牌和两颗骰子。

步骤7：进行部族设置，按照设置顺序(ABC等)。

