

LA LOI DE LA
ROOTBOÏQUE



1. Changements à la Loi

Les parties avec des automates suivent les règles de base de La Loi de Root (Sections 1-4), sauf pour les changements suivants.

1.1 FABRICATION

1.1.1 **Coût.** Les automates fabriquent des objets sans activer de pièces de fabrication. (*L'objet doit être disponible dans la réserve commune sur le plateau de jeu.*)

1.1.2 **Objets.** Lorsqu'un automate fabrique un objet, il ignore les points de victoire indiqués et marque à la place un seul point de victoire.

1.1.3 **Effets Persistants.** Les automates ne peuvent pas fabriquer de cartes avec des effets persistants.

1.2 COMBATS

1.2.1 **Subir des pertes.** Lorsqu'il subit des pertes, un automate retire tous ses jetons de la clairière où a lieu le combat avant de retirer ses bâtiments. S'il a plusieurs types de bâtiments qu'il peut retirer, il choisira celui à retirer au hasard.

1.3 CARTES DOMINATION

Les automates ne peuvent pas jouer une carte domination pour changer leur condition de victoire.

2. Nouvelles Règles

2.1 PRIORITE DE CIBLAGE DES CLAIRIERES

Si un automate doit choisir parmi plusieurs clairières à cibler avec une action, il suit toutes les règles énumérées par son action. S'il ne peut pas cibler une clairière sur la base de ces règles, il cible la clairière de plus haute priorité, comme indiqué par les marqueurs de priorité placés sur la carte, parmi les clairières qu'il aurait ciblées sur la base de ces règles. La clairière de priorité la plus élevée est marquée "1", et la clairière de priorité la plus faible est marquée "12".

2.2 PRIORITE DE CIBLAGE DES FACTIONS

Si un automate doit choisir parmi plusieurs factions à cibler par une action, il suit toutes les règles énumérées par son action. S'il ne peut pas cibler une faction en fonction de ces règles, il cible la faction ayant la plus haute priorité de mise en place, comme suit, de la plus haute à la plus basse : Marquise de Chat, Dynasties de la Canopée, Alliance de la Forêt, 1^{er} Vagabond, 2nd Vagabond, Culte des Lézards, Compagnie de la Rivière, Duché Souterrain, Conspiration des Corvidés.

2.3 LEGALITE DE LA CIBLE

Un automate ne peut cibler une clairière ou une faction donnée que si les règles le lui permettent. Si un automate ne peut pas cibler une clairière ou une faction donnée, il tentera de cibler une autre clairière ou faction de même priorité ; s'il a tenté de cibler toutes ces clairières, il tentera de cibler la clairière ou la faction suivante dans l'ordre de priorité de la cible. (*Par exemple, si un automate est invité à combattre dans la clairière avec le plus grand nombre de guerriers adverses, mais qu'il n'a pas de guerriers dans cette clairière, il tentera de se battre dans une autre clairière avec le plus grand nombre de guerriers adverses. S'il a tenté de se battre dans chacune de ces clairières, il tentera de se battre dans la clairière avec le deuxième plus grand nombre de*

guerriers adverses. Cela continue jusqu'à ce qu'il combatte ou qu'il ait tenté de se battre dans chaque clairière.)

2.4 ORDRE DES ACTIONS

Si un automate doit effectuer plusieurs actions avec des cibles différentes susceptibles de produire des résultats différents selon l'ordre de ces actions, l'automate les effectuera suivant l'ordre de priorité de la cible, de la plus élevée à la plus basse. Lors d'un déplacement, évaluez l'ordre de priorité des clairières d'origine (*et non des destinations*).

2.5 "PARMI..."

Les règles utilisent souvent la formulation "parmi celles-ci" en parlant de clairières. Cela désigne les clairières qui respectent tous les critères de ciblage de clairière précédemment indiqués dans l'action concernée. Les règles utilisent également cette formulation pour les joueurs.

2.6 "HUMAINS" ET "AUTOMATES"

Le terme "joueur" comprend à la fois les joueurs humains et les joueurs automatisés, qui sont respectivement appelés "humains" et "automates".

2.7 CARTES D'ORDRE

A son tour, un automate pioche et révèle une carte, appelée carte d'ordre, pour déterminer certaines actions qu'il effectue. La formulation "de la couleur de l'ordre" signifie "de la couleur de la carte d'ordre actuellement en cours".

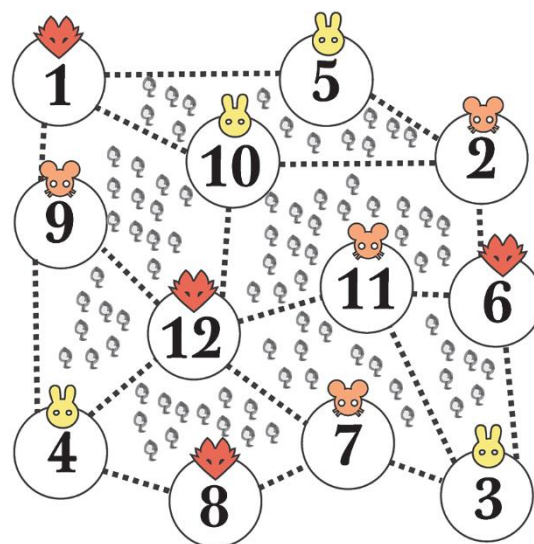
2.8 CAPACITES

Chaque automate possède les deux capacités suivantes :

2.8.1 **Dextérité Manuelle Réduite.** Les automates n'ont pas de main de cartes. Ils ne peuvent pas se défausser. Si un joueur humain doit prendre une carte à un automate, il pioche une carte à la place. S'il doit lui donner une carte, il défausse la carte et marque un point de victoire.

2.8.2 **Déteste les Surprises.** Les cartes Embuscade ne peuvent pas être jouées contre un automate. (*L'Alliance Automatisée n'indique pas cette capacité car elle n'initie jamais de combat.*)

Automne



3. Mise en Place avec des Automates

Suivez les variantes de mise en place (C3) et la mise en place standard (5.1) de la Loi de Root.

3.1 PLACEZ LES MARQUEURS DE PRIORITE

Après avoir choisi le plateau de jeu, placez un marqueur de priorité dans chaque clairière comme indiqué dans les schémas correspondants.

3.2 "5.1.1 ÉTAPE 1 : ASSIGNEZ LES FACTIONS ET LE 1ER JOUEUR."

À cette étape de la mise en place standard, vous pouvez remplacer des factions de votre choix par les factions d'automates correspondantes.

3.3 CHOISISSEZ LA DIFFICULTE ET LES TRAITS

Après l'étape 1 et avant l'étape 2 de la mise en place standard, choisissez une difficulté et des traits pour chaque automate, comme suit.

3.3.1 **Difficulté.** Choisissez un niveau de difficulté indiqué sur le plateau de faction de chacun des automates.

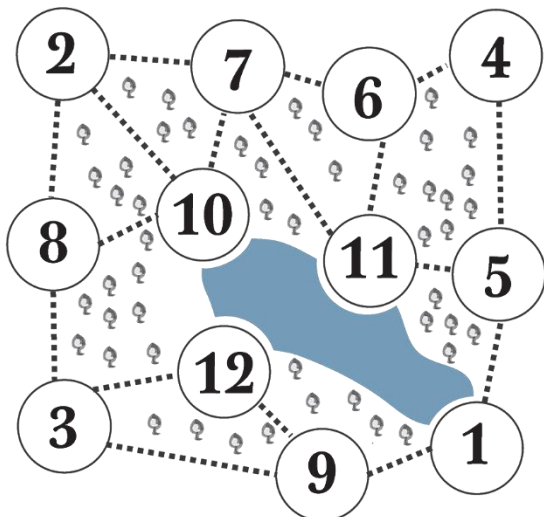
3.3.2 **Traits.** Chaque automate possède quatre cartes de traits, qui modifient ses règles et augmentent globalement sa difficulté. Choisissez de zéro à quatre cartes de traits et placez-les face visible près du plateau de faction de l'automate.

3.4 "5.1.3 ÉTAPE 3 : PIOCHEZ LES MAINS DE DEPART."

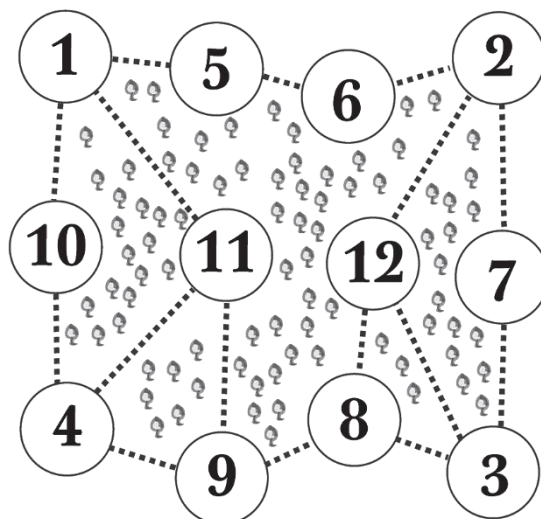
Modifiez cette étape de la mise en place standard comme suit : "Si vous jouez avec un ou deux humains, retirez les quatre cartes domination du jeu. (N'incluez pas les cartes Espion.) Mélangez le paquet. Chaque humain pioche trois cartes. (Les automates ne piochent pas de cartes.)"



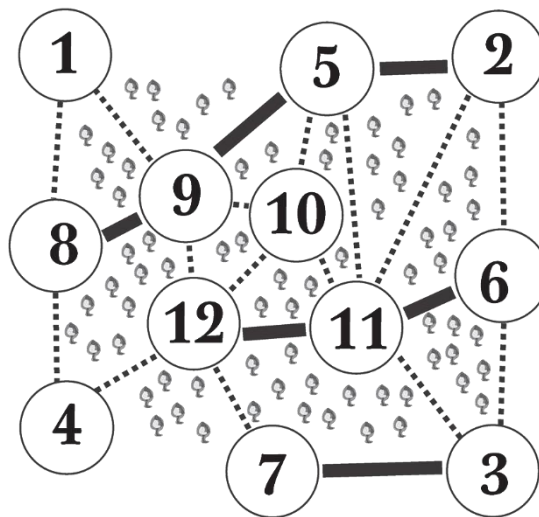
Lac



Hiver



Montagne



Mode coopératif

Si vous voulez jouer contre les automates en équipe, retirez les quatre cartes de domination lors de la mise en place, et utilisez les règles suivantes. Pour gagner, les humains doivent chacun marquer 30 points de victoire avant qu'un automate ne marque 30 points de victoire. Les automates ne traitent pas les pièces des automates comme des pièces adverses lorsqu'ils ciblent une clairière pour effectuer des actions, et ne se ciblent pas les uns les autres en combat. *(Cependant, un automate peut toujours retirer des pièces d'automates comme dommages collatéraux avec des effets tels que des révoltes, etc.)*

Les humains se traitent toujours comme des adversaires. *(Ils peuvent donc retirer des bâtiments et des jetons pour gagner des points, etc.)*

Si vous avez besoin d'un coup de pouce contre les automates et que vous vous sentez aventureux, vous pouvez essayer de traiter toutes les pièces des humains comme si elles faisaient partie de la même "équipe" de différentes manières, par exemple en les combinant pour déterminer qui contrôle les clairières. Ce faisant, vous devrez arbitrer certaines interactions *(par exemple, le Culte peut-il convertir un guerrier de la Canopée ami en utilisant une conspiration ?)*. Il existe de nombreuses interactions de ce type dans Root, et nous vous encourageons à prendre le parti de la difficulté.

4. Marquise Mécanique^{v2}

5.1 APERÇU

Il s'agit du plus simple des automates et elle peut être utilisée pour compléter le nombre de joueurs dans des dizaines de configurations. Mais, attention, ce n'est pas parce que cet automate est simple qu'il faudra être complaisant. Au moins un joueur devra garder un œil sur elle !

4.2 REGLES ET COMPETENCES DE LA FACTION.

4.2.1 **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 du jeu de façon permanente.

4.3 INSTALLATION DE LA FACTION.

4.3.1 **Étape 1 : Préparez les guerriers.** Formez une réserve de 25 guerriers.

4.3.2 **Étape 2 : Le donjon.** Placez le jeton du donjon dans une clairière en coin du plateau au choisie au hasard.

4.3.3 **Étape 3 : Garnison.** Placez 1 guerrier dans chaque clairière, excepté dans celle diagonalement opposée à votre donjon. Placez un guerrier de plus dans la clairière où se trouve le jeton donjon.

4.3.4 **Étape 4 : Placer les bâtiments de départ.** Placez au hasard 1 scierie, 1 atelier et 1 recruteur **dans les clairières adjacentes au donjon**, dans la limite d'un bâtiment par clairière.

4.3.5 **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, remplissant ainsi tous les emplacements excepté celui le plus à gauche de chaque piste.

4.4 AURORE

Votre Aurore se compose de 2 étapes dans l'ordre :

4.4.1 **Révéler l'ordre.** Piochez et révéléz une carte d'ordre.

4.4.2 **Fabriquer l'ordre.** Si la carte ordre correspond à un objet disponible, fabriquez-le et marquez 1 PV.

4.5 JOUR

Votre Jour se compose de 4 étapes dans l'ordre suivant. Si la carte d'ordre est une carte oiseau, résolvez la section Jour Intensifié (4.7) à la place de celle-ci.

4.5.1 **Combat.** Initiez un combat dans chaque clairière de la couleur de l'ordre. Le défenseur est le joueur avec le plus de pièces dans la clairière.

I. S'il y a le choix entre plusieurs défenseurs, combattez le joueur avec le plus de points de victoire.

4.5.2 **Recrutement.** Placez 4 guerriers répartis uniformément dans les clairières contrôlées de la couleur de l'ordre. **Placez les guerriers en priorité dans les clairières ayant la plus haute priorité. Marquez 1 point de victoire par paire de guerriers n'ayant pas pu être placés.**

4.5.3 **Construction.** Placez un bâtiment dans la clairière que vous contrôlez avec le plus de guerriers de la Marquise. Placez une scierie si la carte d'ordre est une carte renard, un atelier si c'est une carte lapin et un recruteur si c'est une carte souris. (*La carte d'ordre détermine le type de bâtiment à placer et non la clairière où il sera placé.*)

4.5.4. **Déplacement.** Déplacez tous vos guerriers, sauf 3, depuis chaque clairière de la couleur de l'ordre vers la clairière adjacente avec le plus de pièces adverses. **Chaque guerrier ne peut être déplacé qu'une seule fois lors de cette action.**

4.6. CREPUSCULE

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

4.6.1. **Expansion.** Si vous n'avez pas placé de bâtiment lors de ce tour et marquez moins de 3 PV ce tour-ci, défaussez la carte d'ordre, piochez et révéléz une nouvelle carte ordre (*mais n'en fabriquez pas l'objet*) et retournez au début du Jour. **L'expansion ne peut avoir lieu qu'une seule fois par tour.**

4.6.2 **Marquer des points.** Marquez les points de l'emplacement visible le plus à droite de la piste Bâtiment de la couleur de l'ordre. Si la carte d'ordre est une carte oiseau, utilisez la piste qui obtiendrait le plus de points de victoire. (*Contrairement à la Marquise de Cat, vous ne marquez pas de points de victoire en plaçant des bâtiments.*)

4.6.3 **Défausser l'ordre.** Défaussez la carte d'ordre.

4.7. JOUR INTENSIFIE

Si la carte d'ordre est une carte oiseau, effectuez les étapes suivantes à la place du Jour normal (4.5) puis continuez au Crépuscule (4.6).

4.7.1 **Combat.** Initiez un combat dans chaque clairière. Le défenseur est le joueur avec le plus de pièces dans la clairière.

I. S'il y a le choix entre plusieurs défenseurs, combattez le joueur avec le plus de points de victoire.

4.7.2 **Recrutement.** Placez 4 guerriers répartis uniformément dans les 2 clairières contrôlées ayant la priorité la plus faible. Si vous ne contrôlez qu'une clairière, placez-y la totalité des 4 guerriers. **Marquez 1 point de victoire par paire de guerriers n'ayant pas pu être placés.**

4.7.3 **Construction.** Placez un bâtiment du type qui a déjà été le plus placé sur le plateau, dans la clairière que vous contrôlez avec le plus de guerriers de la Marquise. S'il y a égalité entre les scieries et un autre type de bâtiment placez une scierie. S'il y a égalité entre les ateliers et les recruteurs, mais pas avec les scieries, alors placez un recruteur.

4.7.4 **Déplacement.** Déplacez tous vos guerriers, sauf 3, depuis chaque clairière vers la clairière adjacente avec le plus de pièces adverses. **Chaque guerrier ne peut être déplacé qu'une seule fois lors de cette action.** Puis initiez un combat dans chaque clairière de destination.

Exemple de Tour de la Marquise

La Marquise mécanique 2.0 prend le premier tour de jeu. D'abord, elle pioche et révèle une carte : Café Chaud. C'est la carte d'ordre. Comme cette carte correspond à un objet disponible, l'automate le fabrique et prend l'objet dans la réserve d'objets sur le plateau de jeu. Il n'a pas besoin d'activer, ni même d'avoir, un atelier pour le faire. Il marque un point de victoire, même si Café Chaud en indique deux.

Ensuite, l'automate passe au Jour. L'automate combattrait, mais il ne peut pas, car la carte d'ordre est une carte de renard, et aucune clairière renard ne contient de pièces adverses. Puis, l'automate recrute quatre guerriers, en plaçant un guerrier dans chacune des quatre clairières renard qu'elle contrôle.

Ensuite, l'automate construit. Plusieurs clairières ont maintenant deux guerriers de la Marquise (1, 12, 8 et 6). Il n'y a plus d'emplacements libres dans la clairière 1, l'automate construit donc dans la prochaine clairière avec la plus haute priorité (6). La carte d'ordre est une carte de renard, il y place donc une scierie.

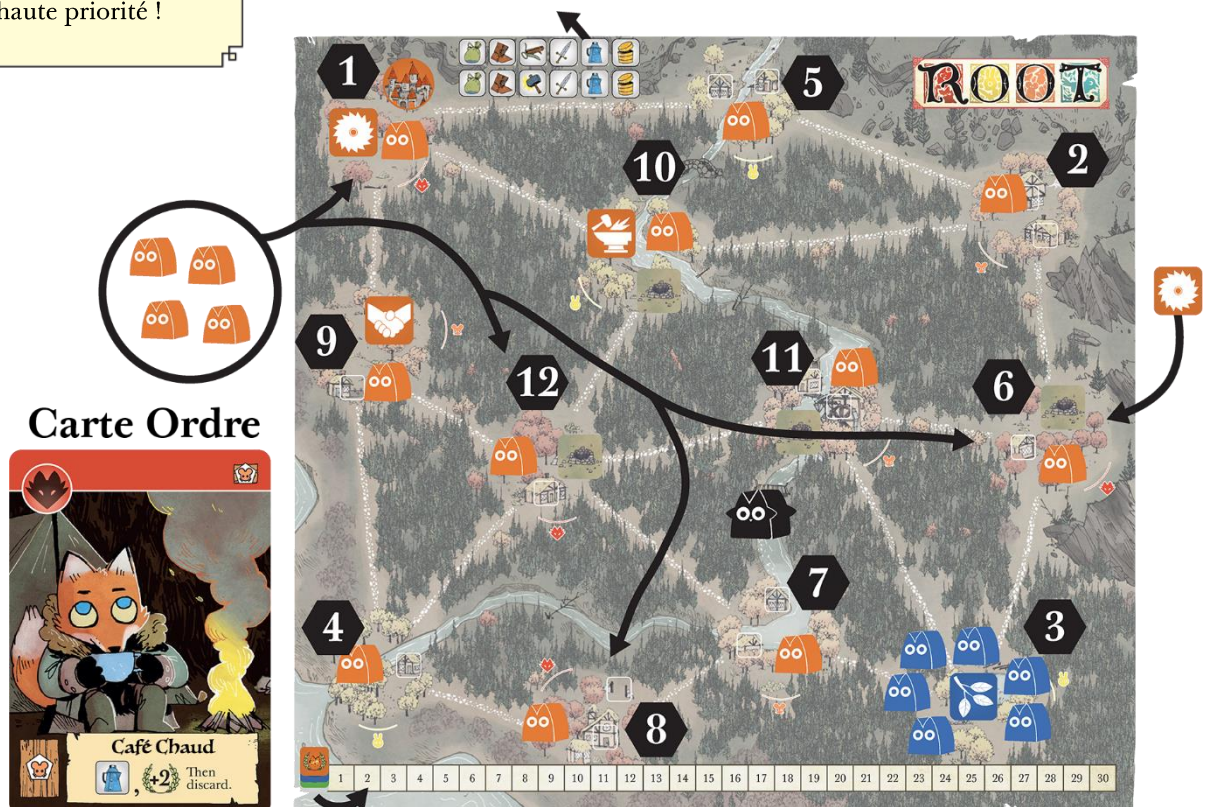
L'automate ne se déplace pas car aucune clairière n'a plus de trois guerriers de la Marquise.

Au Crépuscule, l'expansion n'a pas lieu car l'automate a placé un bâtiment à ce tournant. Il marque un point de victoire : la carte d'ordre renard signifie qu'il marque les points de la piste des scieries et il a **deux** scieries sur le plateau de jeu. Enfin, la carte d'ordre est défaussée.



Priorité des clairières

N'oubliez pas que si un automate effectue une action pour laquelle il doit choisir entre plusieurs clairières et que la règle de l'action ne mentionne aucun autre critère, ciblez la clairière ayant la plus haute priorité !



5. Canopée Cinétique

5.1 APERÇU

La Canopée Cinétique va inspirer la peur aux plus vigoureux des joueurs. Comme la Dynastie de la Canopée, cet automate peut augmenter son potentiel d'action de manière très agressive.

5.2 REGLES ET CAPACITES DE LA FACTION

5.2.1 **Seigneur de la forêt.** La Canopée Cinétique contrôle une clairière en cas d'égalité. Elle ne contrôle pas les clairières vides.

5.3 INSTALLATION DE LA FACTION

5.3.1 **Étape 1 : Préparez les guerriers.** Formez une réserve de 20 guerriers.

5.3.2 **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 choisi au hasard.

5.3.3 **Étape 3 : Placer les vizirs.** Glissez vos 2 cartes de Vizir Fidèle face visible dans la colonne la plus à droite du Décret.

5.3.4 **Étape 4 : Piste de perchoirs.** Placez vos 6 perchoirs restants sur votre piste de perchoirs, de droite à gauche.

5.4 AURORE

Votre Aurore se compose de 4 étapes dans l'ordre :

5.4.1 **Révéler l'ordre.** Piochez et révélez une carte d'ordre.

5.4.2 **Fabriquer l'ordre.** Si la carte ordre correspond à un objet disponible, fabriquez-le et marquez 1 PV.

5.4.3 **Ajouter au décret.** Ajoutez la carte ordre dans la colonne du Décret correspondant à la couleur de la carte ordre.

5.4.4 **Un nouveau perchoir.** Si vous n'avez aucun perchoir en jeu, placez 1 perchoir et 3 guerriers dans la clairière de la couleur de la carte ordre ayant la plus haute priorité.

5.5 JOUR

Votre Jour se compose de 2 étapes dans l'ordre :

5.5.1 **Résolution du Décret.** Recrutez pour les 4 colonnes de gauche à droite, puis déplacez pour les 4 colonnes de gauche à droite, puis combattez pour les 4 colonnes de gauche à droite.

Note : Pour la colonne oiseau, les clairières de TOUTES les couleurs sont prises en compte.

I. Recrutement. Placez un nombre de guerriers égal au nombre de cartes dans cette colonne, dans une clairière de la couleur de cette colonne, avec un perchoir.

- S'il y a le choix entre plusieurs clairières, recrutez dans celle où il y a le plus de pièces adverses parmi celles-ci.
- S'il y a encore égalité, recrutez dans celle où il y a le moins de guerriers de la Canopée parmi celles-ci.
- S'il y a toujours égalité, recrutez dans la clairière ayant la priorité la plus faible parmi celles-ci.

II. Déplacement. Effectuez un déplacement depuis la clairière que vous contrôlez, de la couleur de cette colonne, avec le plus de vos guerriers. Déplacez-vous vers une clairière adjacente sans perchoir. Si toutes les clairières adjacentes ont un perchoir, déplacez-vous vers une clairière avec un perchoir, en suivant les priorités ci-dessous. Laissez dans la clairière de départ un nombre de guerriers suffisant pour pouvoir continuer à la contrôler ou un nombre de guerriers correspondant au nombre de cartes dans la colonne si celui-ci est plus élevé.

- S'il y a le choix entre plusieurs clairières de destination, déplacez-vous vers celle qui a le moins de pièces adverses parmi celles-ci.
- S'il y a toujours égalité, déplacez-vous vers la clairière ayant la priorité la plus basse parmi celles-ci.

III. Combat. Initiez un combat dans une clairière de la couleur de la colonne. Le défenseur est le joueur ayant le plus de bâtiments (*zéro inclus*). Si la colonne a le plus de cartes dans votre décret (*égalités incluses*), infligez une perte additionnelle.

- S'il y a le choix entre plusieurs clairières, combattez dans celle où il n'y a pas de perchoir.
- S'il y a encore égalité, combattez dans la clairière avec le plus de bâtiments sans défense parmi celles-ci.
- S'il y a toujours égalité, combattez dans la clairière ayant la priorité la plus faible parmi celles-ci.
- S'il y a le choix entre plusieurs défenseurs, combattez le joueur avec le plus de pièces dans cette clairière.
- S'il y a toujours égalité, combattez celui avec le plus de points de victoire parmi ceux-ci.

5.5.2 **Construction.** Placez 1 perchoir dans une clairière que vous contrôlez qui ne contient pas déjà un perchoir. (*S'il y a le choix entre plusieurs clairières, placez-le dans celle ayant la priorité la plus haute*). Si vous ne pouvez pas placer un perchoir, quelle que soit la raison, vous subissez immédiatement une crise (5.7)

5.6 CREPUSCULE

Marquez les points de victoire indiqués sur la case vide la plus à droite de votre piste de perchoirs.

5.7 CRISE

Si vous ne pouvez pas placer un perchoir (5.5.2), quelle que soit la raison, vous subissez une crise.

5.7.1 **Étape 1 : Humiliation.** Perdez 1 point de victoire par carte Oiseau (Vizirs inclus) dans le Décret.

5.7.2 **Étape 2 : Purge.** Défaussez toutes les cartes du Décret, sauf les cartes de Vizir Fidèle.

5.7.3 **Étape 3 : Repos.** Passez au Crépuscule.

Exemple de Tour de la Canopée

Nous en sommes à la moitié de la partie, et c'est le tour de la Canopée Cinétique. D'abord, elle pioche et révèle une carte : Café Chaud. C'est la carte d'ordre. Bien que cette carte ait un objet, elle ne peut pas être fabriquée car il n'y a plus de cafetière dans la réserve d'objets sur le plateau de jeu. Elle ajoute la carte d'ordre au décret dans la colonne lapin.

Puis la Canopée résout son Décret, en commençant par recruter de gauche à droite. La colonne renard a une carte, elle place donc un guerrier dans sa seule clairière renard avec un perchoir (8). La colonne souris n'a pas de carte, la Canopée passe donc directement à la colonne lapin, plaçant un guerrier dans sa seule clairière lapin avec un perchoir (3). Puis elle recrute pour la colonne des oiseaux, en plaçant deux guerriers dans la même clairière renard (8), puisque cette clairière a plus de pièces ennemies que la clairière lapin (3) et la clairière souris (7), les deux autres clairières où elle a un perchoir.

Ensuite, elle se met en mouvement. Tout d'abord, elle se déplace de la clairière renard du bas (8) pour se rendre dans une clairière adjacente où elle n'a pas de perchoir. La seule où il n'y a pas de perchoir est la clairière lapin en coin (4), c'est pourquoi elle y déplace trois guerriers. La colonne renard n'a qu'une seule carte, elle doit donc laisser un guerrier derrière elle. L'Alliance est un humain, se déplacer dans la clairière sympathisante provoque donc l'Indignation. L'Alliance tire une carte et l'ajoute à sa pile de Partisans. (Si l'Alliance était un automate, le déplacement ne causerait pas d'Indignation.) Pour le déplacement lapin, elle se déplace de la clairière lapin en bas à droite (3) parce qu'elle y a le plus de ses guerriers, vers la clairière renard la plus à droite (6) parce qu'elle n'y a pas de perchoir et qu'il y a moins de pièces ennemies que dans la clairière souris centrale (11). Enfin, pour le déplacement oiseau, elle se déplace de la clairière lapin en bas à gauche (4), car elle est à égalité pour le nombre de guerriers de la Canopée mais a une plus grande priorité que la clairière renard (6), vers la clairière renard centrale (12), car il y a moins de pièces adverses que dans la clairière souris la plus à gauche (9). Elle déplace un guerrier, en laissant deux derrière elle car la colonne des oiseaux a deux cartes.

Enfin, elle commence à combattre, d'abord dans la seule clairière renard où elle peut se battre (8). Elle se bat contre l'Alliance, puisque l'Alliance et la Marquise n'ont pas de bâtiments à cet endroit et y ont le même nombre de pièces, mais l'Alliance a plus de points de victoire. Elle retire le jeton de sympathie, elle marque donc un point de victoire et provoque à nouveau l'Indignation. Ensuite, elle combat dans la clairière lapin en coin (4) car c'est la seule clairière lapin où elle peut se battre. L'Alliance est le seul défenseur possible. Elle retire le jeton de sympathie, elle marque donc un point de victoire et provoque à nouveau l'Indignation. Pour la colonne oiseau, elle combat dans la clairière renard dans laquelle elle s'est déplacée (12) : parmi les clairières où elle pouvait combattre, cette clairière n'a pas de perchoir, est à égalité pour le plus de bâtiments sans défense (zéro bâtiment sans défense, à égalité avec les clairières 8 et 11), et a la plus faible priorité. Elle obtient 0-0, mais cette colonne a le plus de cartes, elle inflige donc une perte additionnelle, retirant ainsi le guerrier de la Marquise.

À la fin du jour, la Canopée construit un perchoir dans la clairière lapin dans le coin en bas à gauche (4). Au crépuscule, elle marque 3 points pour ses perchoirs !

Carte Ordre

