ROOT - Aide de jeu - DCDP

PRÉPARATION :

Placer le plateau au centre de la table.	Si plateau Hiver, placer aléatoirement face cachée les 12 marqueurs Couleur près des Clairières, puis les révéler.
Choisir une Faction parmi celles disponibles.	Si 2 joueurs : Marquise et Canopée.
	Si 3 joueurs : Marquise, Canopée et Alliance.
	Si 4 joueurs : Marquise, Canopée, Alliance et Vagabond.
	Si 5/6 joueurs : Marquise, Canopée, puis toute autre faction.
Placer les marqueurs de score sur 0.	
Mélanger les cartes communes et en distribuer 3 à chaque joueur.	
Placer les jetons Ruine "R" sur les 4 emplacements dédiés du plateau.	
Placer les 12 jetons Objet (sans marquage) sur les emplacements dédiés du plateau.	
Distribuer les cartes d'Aperçu de Faction et poser les dés près du plateau.	
Chaque joueur mets en place sa Faction selon les indiscations au dos de son plateau.	Dans l'ordre suivant : Marquise, Canopée, Alliance et Vagabond.

TOUR DE JEU :

En commençant par le premier joueur (Marquise) puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour en effectuant les phases dans l'ordre suivant : **Aurore => Jour => Crépuscule**.

RÈGLES GÉNÉRIQUES :

Fin de partie et Victoire :	Dès qu'un joueur atteint 30PV ou réunit les conditions d'une carte Domination.			Si égalité, Joueur actif.
	Gain de PV selon conditions de Faction, Fabrication d'Objet et/ou Retrait d'un Bâtiment ou d'un jeton adverse.			
Contrôle d'une Clairière :	Si le plus grand total de Guerriers et de Bâtiments (pas d'égalité).			
Déplacement :	De Clairière en Clairière, depuis ou vers une Clairière contrôlée par la Faction, par un Chemin.			
	Un à plusieurs Guerriers par Déplacement.			
	Le Vagabond peut aller dans un Bois (se Faufiler), ne pèse pas sur le contrôle d'une Clairière, et peut se déplacer librement.			
Dépense de cartes :	Carte de la couleur correspondant à la Clairière ou se joue l'action ou carte Oiseau (Joker).			
Construction d'un Bâtiment : Sur emplacement libre de la Clairière.				
Fabrication des cartes :	Activer les pièces dans la ou les Clairières de la couleur indiquée.			Une seule Activation par tour par élément de fabrication.
	Fabrication possible si jeton Objet disponible.			
	Effet permanent :	Glisser la Carte sous son plateau avec l'effet visible.		
		Fabrication impossible si une carte de même nom déjà sous son plateau.		
Combat :	Uniquement si présence de Guerriers ou pion de la Faction attaquante.			
	Choisir une Faction adverse présente, qui sera le Défenseur.			
	Le Défenseur peut jouer une carte Embuscade de la bonne couleur, même is pas de Guerriers de sa Faction.	L'Attaquant peut l'annuler avec une carte Embuscade de la même couleur.	Non limité au nombre de Guerriers présents.	Si plus de Guerriers attaquants, plus de combat.
	Lancer les 2 dés.			
	Infliger en pertes au Défenseur la valeur la plus forte.	Inverser les résultats si Alliance en défense.		Dégâts infligés au maximum du nombre de pièces présentes.
	Infliger en pertes à l'Attaquant la valeur la plus faible.			
	Chaque Faction retire les pièces de son choix, les Guerriers avant les Bâtiments ou les jetons.			
	Si Bâtiment ou jeton adverse retiré, +1PV.			
	Appliquer les Pertes supplémentaires.			Non limité au nombre de Guerriers présents.
Pioche de cartes (Crépuscule) :	Piocher 1 carte +1 par bonus révélé sur son plateau de Faction.			
	Vérifier sa main en fin de tour et défausser si nécessaire pour avoir 5 cartes max.			
Cartes Domination :	Une carte Domination est défaussée près du plateau de jeu si dépensée ou défaussée.			
	Une carte Domination défaussée près du plateau de jeu peut être prise par n'importe quel joueur, durant la phase **Jour** et en défaussant une carte de même couleur.			
	Une carte Domination peut être jouée uniquement à la phase Jour et sera validée à partir de la prochaine phase **Aurore**.			
	Une carte Domination jouée ne peut plus être retirée ou remplacée.			