

根の法典

ROOT



Version 2025/01/16

法典の読み解き方

太字のテキストは定義された用語です。

この色の文章は補足説明です。

末尾に派閥アイコンが付いたルールは、派閥の専用ルールや能力によって変更が加えられることを示しています。

猫野侯国：🐱、鷲巢王朝：🦅、森林連合：🌲、放浪部族：👤、
蜥蜴教団：🦎、河民商団：🐟、地底公領：🕸、黒鴉結社：🦇、
百獣王国：🐾、甲鉄衛団：🛡

ルートには2種類のルールブックが存在します。入門ルールブックと、このルールブック（根の法典）です。親しみやすい口調と豊富な例イラストによる説明がお好きな方は入門ルールブックをお読みください。正確な定義によってリファレンスとして体系化されたルールがお望みの方は根の法典をお読みください。

この法典を読み解くために以下の手引きが役に立つでしょう。

Q1. あることを実行したい。ルールにはそれが実行できないとは書いていない。それなら実行できるか？

A1. アクションの範囲内なら、実行できると考えてください。このゲームでは、時々突拍子もない想定外の状況が発生し、楽しみの一部となっています。とは言え、テーブルをひっくり返してはいけませんよ。

Q2. アクションには他プレイヤーの同意が必要な？

A2. 同意が必要なアクションは存在しません。実行あるのみです。

Q3. 何かを実行しないとイケないような気がするけれど、ルールにはそれをやれとは書いていない。どうしよう？

A3. あなたの直感ではなく、ルールにしたがってください。たとえ別のルールで似たような指示があってもです。

Q4. ルールで特定の用語やアクションが記されているけど、それとよく似た用語やアクションに対してもそのルールを適用していいの？

A4. いいえ！ 似たような用語は含みません。例えば、「移動させる」と「配置する」は別の意味であり、例えば城砦のルール（6.2.2）のようにこの違いが重要となることもあります。

法典に関する疑義があれば、次のウェブサイトで確認してください（英語です）。<http://ledergames.com/root>

1. 最優先ルール

この章は技術的な細かい質問に対する答えです。最初の段階では読む必要はありません。

1.1 ルール間の矛盾

- 1.1.1 **ルール間の優先権**：カードのテキストが本書の記述と矛盾する場合、カードの記述が優先される。入門ルールブックの記述と本書の記述と矛盾する場合、本書の記述が優先される。一般ルールと派閥専用ルールあるいは傭兵隊のルールが矛盾しない場合は両方にしたいが、矛盾する場合は派閥専用ルールあるいは傭兵隊のルールを優先する。
- 1.1.2 **禁止の優先**：「～できない」は絶対的禁止を意味する。特に例外として指定されていない限り、この記述が他のルールによって無効化されることはない。
- 1.1.3 **効果の同時発生**：ゲーム内で複数の効果が同時に発生した場合、特に指示がない限り、ターンを実行中のプレイヤーがその処理順序を選択する。

1.2 公開情報と非公開情報

- 1.2.1 **手札**：プレイヤーが自分の手札の内容を公開、あるいは特定の他プレイヤーに見せるのは特別に指示された場合のみである。ただし、手札の枚数は公開情報である。👁
- 1.2.2 **捨て札**：プレイヤーは捨て山の内容をいつでも確認できる。

1.3 情報交換と取引

- 1.3.1 **約束**：プレイヤー同士は、ゲームに関して自由に相談や取り決めができるが、その取り決めを守ることは強制されない。
- 1.3.2 **カード**：特にルールで指示された場合に限り、プレイヤー間でカードをやり取りできる。

1.4 ゲームの構造

- 1.4.1 **ターン構造**：各プレイヤーのターンは「鳥歌フェイズ」「昼光フェイズ」「夕闇フェイズ」の3フェイズで構成される。フェイズの「開始時」に発生すると指定されたものは、そのフェイズ中に発生するすべての処理よりも前に発生し、フェイズの「終了時」に発生すると指定されたものはそのフェイズ中に発生するすべての処理よりも後に発生する。そしてフェイズの終了時に発生するものは、その次のフェイズの開始時に発生するものよりも前に発生する。夕闇フェイズが終了したら、ターンは時計回りの順で次のプレイヤーに移る。ゲームは、いずれかのプレイヤーが勝利するまで、この流れを継続する [3.1]。
- 1.4.2 **割り込み処理**：アクション（猫野侯国の行軍アクションのような複合したアクションも含む）、能力（黒鴉結社の暴露など）。継続的效果（《Eyríe Emigre》など）に対して、割り込むことはできない。ただし、特に指示がある場合を除く（例：《鎧職人》の効果「戦闘中、～」）。

1.5 配置物

- 1.5.1 **個数の上限**：ゲームに付属している数とその配置物の上限である。ゲーム中に不足した場合、別のもので代用することはできない。

- 1.5.2 **開始時の派閥**：各プレイヤーはゲームの準備 [5]、および派閥ボードの裏面で指定される内容物を所有する（アイテムタイルを除く）。一般的に、これらは派閥配置物と呼ばれ、「（派閥名あるいはその担当プレイヤー）の（配置物名）」と指定される。例えば、（あなたが猫野侯国の担当プレイヤーなら）あなたの兵士（コマ）、猫野侯国の兵士（コマ）は、いずれも猫のかたちをしたオレンジ色の木製の兵士コマを指す。
- 1.5.3 **配置物の所有権**：派閥配置物の所有権は変化しない（例えば、傭兵として猫野侯国に提供された河民商団の兵士コマや猫野侯国がコントロールする傭兵隊の兵士コマは、猫野侯国の兵士コマではないので、野戦病院の能力の対象にはできない）。
- 1.5.4 **配置物の操作**：配置物は用語集 [G.1.19][G.1.22] で定義されたとおりに配置および除去される。複数の配置物の配置、獲得、あるいは除去を指示されたときに、それを全数分実行することができないなら、可能な限りの数を配置、獲得、あるいは除去しなければならない（コストや条件としての個数はこれによって必要個数を下回ることはいくつかはできない）。複数の配置物が同時に除去されることで何らかの効果が発生するときは、その効果を適用する前に、該当する配置物をすべて取り除く。
- 1.5.5 **強制**：他のプレイヤーやその配置物に対して行為を強制する効果が存在する。この行為は、その効果によって与えられた制限のもとで、対象となるプレイヤー自身が自発的に行うものとして解決する（例えば、鷲巢王朝の兵士コマに移動を強制した場合、森の王者の能力は有効になる）。

2. 主要なコンセプト

用語は用語集によって定義されます（27 ページ G 参照）。

2.1 動物カード

動物カードを引くと指示されたら各プレイヤー共用の山札の一番上から引き、捨てると指示されたら各プレイヤー共用の捨て山に移す。

山札からカードがなくなったら、ただちに捨て山のカードをすべて集めてシャッフルし、新しい山札とする。各動物カードには**動物種**（鳥・キツネ・ウサギ・ネズミ）が設定されている。**動物種は他のものにも設定されており、ルール中で「Aと一致するB」という指示（例えば「その広場と一致する動物カード」）は、「Aの動物種と一致する動物種のB」を意味する。**ほとんどの動物カードには、さらに「**クラフト**」によって発動する**クラフト能力**が設定されている [4.1]。👉

手札の動物カードを公開してその効果を使用し、その後に捨て山に移すこと、あるいは公開した状態でどこかに配置することを、（カードを）**ブレイ**と呼ぶ。

2.1.1 **ワイルドカード**：動物種のうち、鳥は任意の動物種のカードとみなすことができる。ある動物種のカード複数枚を消費する（獲得する、与える）といった場合にも、鳥カードを任意の動物種のカードとみなして代用できる。👉

I **強制力のある効果**：キツネ、ウサギ、あるいはネズミのカードを捨てる、あるいは与えることをルールによって強制された時、該当する動物種のカードがなく、鳥カードがあるなら、鳥カードをその動物種のカードとして捨てる、あるいは与えなければならない。**該当する動物種のカードがある時でも鳥カードで代用してよい。**

II **逆の代用**：鳥カードを消費する、捨てる、受け取る、あるいは与えることを指示された場合、他の動物種のカードをこれに用いることはできない。

2.1.2 **奇襲カード**：奇襲カード（カード名が《奇襲!》の動物カード）は、ネズミ・ウサギ・キツネ（の動物種）のカードに各1枚、鳥のカードに2枚の計5枚が存在する。奇襲カードはクラフト能力をもたないが、戦闘でヒットを与えるために使用できる [4.3.1]。また、その動物種のカードとして消費する（コストに充てる）、あるいは捨てることもできる。

2.1.3 **圧倒カード**：圧倒カード（カード名が《圧倒》の動物カード）は、動物種ごとに1枚、計4枚が存在する。圧倒カードを、その動物種のカードとして消費する（コストに充てる）、あるいは捨てることはできるが、クラフト能力はもたない。プレイヤーは圧倒カードによって勝利条件を不可逆的に変更することができる [3.3]。

2.2 広場と道

大森林のマップは、**道**によって接続されたいくつもの**広場**によって構成されている。

2.2.1 **隣接**：ある広場は、1本の道のみによって接続された他の広場と隣接しているとみなす。👉

2.2.2 **動物種**：広場は、**動物種**ひとつ（ネズミ、ウサギ、あるいはキツネ）をもつ。

2.2.3 **建物枠**：各広場には、白い四角形で表される**建物枠**がいくつか存在する。建物タイルを配置する際には、空の建物枠（タイルの配置されていない建物枠）に配置しなければならない。空の建物枠がない広場には建物タイルを配置できない。

- 2.2.4 **遺跡タイル**：Rの記号をもった建物枠には、ゲームの準備時に**遺跡タイル**が配置される。遺跡タイルは特に指示がない限り（例：放浪部族の探索アクション [9.5.3] など）除去できない。

2.3 河

マップには広場をつなぐ**河**が描かれている（河は道ではないが、特に指示された場合には河を道とみなすことができる。河は広場および樹林を分割しない）。🌊

2.4 樹林

マップに印刷されている道と広場によって囲まれた各部分を**樹林**と呼ぶ。

- 2.4.1 **隣接**：樹林は、マップに印刷されている道を横切ることなくそれと接する広場、およびそれとマップに印刷されている道1本のみによって分け隔てられている別の樹林と隣接しているとみなす。

2.5 支配

各広場は、そこに配置している兵士コマと建物タイルの合計数をもっとも大きいプレイヤーに**支配**される。そのプレイヤーを（その広場の）**支配プレイヤー**と呼び、支配される広場を（そのプレイヤーの）**支配下広場**と呼ぶ。**兵士以外のコマと専用トークンは支配プレイヤーの判定に関与しない**。合計数が最大のプレイヤーが複数存在する場合、その広場はどのプレイヤーにも支配されない（支配プレイヤーは存在しない）。👤👤👤

3. ゲームの勝利

3.1 勝利条件

ゲーム中、VPが30点に達したプレイヤーが出現したら、その瞬間にそのプレイヤーがゲームの勝利者となる。複数のプレイヤーのVPが同時に30点以上となった場合、その中で自分のターンを実行しているプレイヤーが勝利者となる。

3.2 勝利ポイント（VP）の獲得

各派閥には独自のVP獲得方法があるが、共通の獲得方法として次のものがある。なお、VPを獲得あるいは喪失した場合には、即座に得点表の得点マーカーを新しい点数のマスに移すことによって表さなければならない。

- 3.2.1 **配置物の除去**：敵の建物タイルあるいは専用トークンを除去するたびに、プレイヤーは1VPを獲得する。
- 3.2.2 **クラフト**：クラフト能力によってアイテムタイルを獲得するたびに、プレイヤーはカードに記載された点数のVPを獲得する。🔪🔪

3.3 圧倒カード

圧倒カードとは、カード名が《**圧倒**》の動物カードで、ゲームには4枚が含まれている。それをプレイすることにより、プレイヤーは30VPを獲得することなくゲームに勝利することが可能となる。

- 3.3.1 **圧倒カードの発動**：10点以上のVPを獲得しているプレイヤーは、自分の昼光フェイズ中に、自分の手札の圧倒カード1枚を、自分の手元に公開することで、その圧倒カードを**発動**できる。そうした場合、そのプレイヤーは自分の得点マーカーを得点表から取り除かねばならず、またそれ以上VPを獲得することもできない。👤
- Ⅰ **一般の圧倒カード**：ネズミ・ウサギ・キツネのいずれかの圧倒カードを公開しているプレイヤーは、自分の鳥歌フェイズの開始時に、その動物種の広場を3ヶ所以上支配しているなら、ただちにゲームに勝利する。
 - Ⅱ **鳥の圧倒カード**：鳥の圧倒カードを公開しているプレイヤーは、自分の鳥歌フェイズの開始時に、マップの対角の位置にある隅の広場2ヶ所（左上と右下の両方、または左下と右上の両方）を支配しているなら、ただちにゲームに勝利する。
- 3.3.2 **公開された圧倒カード**：公開された圧倒カードは手札にあるとはみなさず、またゲームから除去されることはない。すでに公開している圧倒カードを他の圧倒カードで置き換えることはできない。
- 3.3.3 **コストとしての圧倒カード**：圧倒カードは、その動物種の動物カードとしてコストのために消費できる。ただし、消費した圧倒カードは、捨て山ではなくゲーム盤の横に配置する（これは公開ではない）。👤
- 3.3.4 **圧倒カードの獲得**：[3.3.3]によってゲーム盤の横に圧倒カードが配置されている場合、プレイヤーは、自分の昼光フェイズ中に、その圧倒カードと一致する動物種の動物カード1枚を手札から消費することにより、その圧倒カードを手札に加えることができる。このとき、配置されている鳥の圧倒カードを別の動物種の圧倒カードとみなすことはできない。

4. アクション

4.1 クラフトアクション

プレイヤーは、手札の動物カードをプレイしてそのカードのクラフト能力を使用する**クラフトアクション**を行うことにより、そのカードに定められた効果（**即時効果**あるいは**継続効果**）を得ることができる。一般にクラフト能力は、カード左下のコストを表すシンボルが描かれた木の板の絵と、その右のテキスト欄で表される（コストはカード右上にも記載されている）。なお、圧倒カードと奇襲カードにはクラフト能力がない。

4.1.1 **クラフトアクションのコスト**：クラフトアクションを行うプレイヤーは、それに使用するカードの左下にある各動物種シンボルと一致するクラフトツールを起動しなければならない（**クラフトツールは派閥によって異なり、派閥のルールの項に記載されている**）。クラフトツールの動物種は、それが配置されている広場の動物種である。各クラフトツールは1ターン中に1回しか起動できない。三色に塗り分けられた五角形に「？」がついたシンボルは、それがどの種類の動物種のクラフトツールとも一致することを表す。



4.1.2 **即時効果**：即時効果のクラフト能力をもつカード（**クラフト能力の背景が羊皮紙**）でクラフトアクションを行った場合、それに記載された効果をただちに適用後、そのカードを捨てる。効果はテキスト欄にシンボルやテキスト（カード名を除く）で記述されている。アイテムタイルのシンボルがある場合には、それが示すアイテムタイル1個をマップ上にあるアイテムタイルのサプライからとり、自分の派閥ボードの作成アイテムボックスに配置する。ただし、該当するアイテムタイルがアイテムタイルのサプライにないときには、そのカードによるクラフトアクションを行えない。



4.1.3 **継続効果**：継続効果のクラフト能力をもつカード（**クラフト能力の背景が石板**）によってクラフトアクションを行った場合、そのカードを自分の手元に配置する。その効果は、カードで指定された条件が満たされているならいつでも使用できる（《Eyrle Emigre》の効果は必ず使用しなければならない）。

4.1.4 **重複の禁止**：[4.1.3]によってすでに手元に配置している動物カードと同名の動物カードで継続効果のクラフト能力をもつカードのクラフトアクションを行うことはできない。

4.2 移動

移動は、ひとつの広場に存在する自分のコマの中から任意の個数（1個以上）のコマを選び、それらを隣接する広場に移すことを言う。以下、単に「コマ」と表記した場合は**兵士コマとその他のコマ（放浪者コマなど）の両者を指すものとする**。

4.2.1 **支配**：移動は、移動元の広場と移動先の広場の一方、あるいは両方を自分が支配 [2.8] していなければ行えない。



4.2.2 **移動の制限**：ひとつのコマが1ターン中に移動できる回数に上限はない。複数回の移動を行う場合には、同じ兵士コマのグループを続けて移動させることも、別のグループを作ってそれを移動させることもできる。

4.3 戦闘

戦闘を行うときは、自分のコマがある広場ひとつを**戦場**として選択し、宣言する。戦闘を行うプレイヤーは**攻撃側プレイヤー**となる。攻撃側プレイヤーは、戦場に配置物をもつ別のプレイヤー1人を選択し、宣言する。そのプレイヤーは**防御側プレイヤー**となる。

4.3.1 **第1ステップ 防御側の奇襲**：防御側プレイヤーは、戦場と一致する奇襲カード1枚をプレイすることで奇襲を行うことができる（プレイしたカードは捨てる）。そうした場合、[4.3.1.I] ~ [4.3.1.II] の手順で奇襲を解決する。次項により奇襲が妨害されなかったら、

I **奇襲の妨害**：攻撃側プレイヤーは戦場と一致する奇襲カードをプレイすることで、奇襲の効果を打ち消すことができる（プレイしたカードは捨てる）。そうした場合、防御側プレイヤーがプレイした奇襲カードを捨て、[4.3.1.II] の手順は行わない。

II **奇襲の解決**：防御側プレイヤーはただちに攻撃側プレイヤーに2ヒットを与える [4.3.4]。その後、防御側プレイヤーはプレイした奇襲カードを捨てる。この効果によって戦場から攻撃側のコマすべてが除去されたら、ただちに戦闘は終了する。

4.3.2 **第2ステップ ヒットの決定**：攻撃側プレイヤーはダイス2個を振る。攻撃側プレイヤーは、防御側プレイヤーに対して大きな方の出目に等しい数のヒットを発生させることになる。防御側プレイヤーは、攻撃側プレイヤーに対して小さな方の出目に等しい数のヒットを与えることになる。「**ことになる**」という表現なのは、**ここで発生させたヒットが適用されるのは第4ステップになるからである**。



I **出目によるヒットの上限**：攻撃側・防御側のどちらも、ダイスの出目により発生したヒット数は、戦場に存在する自分の兵士コマの数を越えることができない。兵士コマの数を越えるぶんは消滅する。



4.3.3 **第3ステップ 効果の使用**：攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーのどちらも、この戦闘に影響を与える効果を使用してもよい。両者が効果の使用を望んだ場合、攻撃側プレイヤーがどちらのプレイヤーが先に使用するかを決定する [1.1.3]。

I **追加ヒット**：様々な能力や効果によって、ヒット数を増加させることができる（**追加ヒット**）。追加ヒットは戦場の兵士コマの数に影響を受けない。

II **無防備状態**：防御側プレイヤーが戦場に兵士コマをひとつも配置していない場合、攻撃側プレイヤーは1追加ヒットを発生させる。

4.3.4 **第4ステップ ヒットの適用**：攻撃側・防御側の両方が、受けたヒットを同時に適用する。どちらも、与えた1ヒットにつき、戦場にある相手の派閥配置物ひとつ（兵士コマ1個、建物タイル1枚、あるいは専用トークン1個）を除去する（**相手の建物タイル1枚あるいは専用トークン1個を除去するたび1VPを獲得する**）。どれを除去するかは、除去される側のプレイヤーが選択するが、建物タイルおよび専用トークンは、自分の兵士コマが残っている状態では選択できない。また除去される側のプレイヤーは、除去によって発生する効果があるなら、それらの発生順を決定する。

5. ゲームの準備

ゲームの参加者に未経験プレイヤーがいる場合は通常ゲームの準備手順 [5.1] を使用してください。参加者が経験者プレイヤーばかりで、もっとバラエティーに富んだゲームを望む場合は、上級準備手順 [追補 A] を使用してください。なお、マップ隅の広場を開始時の広場とする派閥を 5 派閥以上使用するゲームでは、上級準備手順を用いなければなりません。

5.1 通常ゲームの準備手順

- 5.1.1 **第 1 ステップ 担当派閥と開始プレイヤーの決定**：任意の方法により、各プレイヤーは自分が担当する派閥を決定する。開始プレイヤーと席順をランダムに決めて、そのとおりに着席する。各プレイヤーは担当する派閥の派閥ボードと、その裏に記載されている配置物を受け取る。
- 5.1.2 **第 2 ステップ 得点マーカーの配置**：各プレイヤーは自分の得点マーカーを、ゲーム盤下部の得点表の「0」のマスに配置する。
- 5.1.3 **第 3 ステップ 手札を引く**：すべての動物カードを集め（2人ゲームでは4枚の圧倒カードを取り除く）、裏返しでシャッフルして山札を作り、ゲーム盤の横に置く。そして各プレイヤーはそこから3枚ずつ引いて自分の手札にする。
- 5.1.4 **第 4 ステップ 遺跡タイルの配置**：マップにあるRの記号がついた建物枠（4ヶ所）に、遺跡タイルを1枚ずつ配置する。
- 5.1.5 **第 5 ステップ サプライの作成**：次のアイテムタイルを、サプライ（ゲーム盤上部にあるアイテムタイルの絵のついた枠のエリア）の対応する枠に配置する——（ブーツ）2枚、（袋）2枚、（クロスボウ）1枚、（ハンマー）1枚、（剣）2枚、（お茶）2枚、（コイン）2枚。
- 5.1.6 **第 6 ステップ その他の備品の準備**：派閥概要カードが必要なプレイヤーはそれを受け取る。ゲーム盤の横にダイス2個を用意する。
- 5.1.7 **第 7 ステップ 派閥ごとの準備**：派閥ボード裏面にある準備の記号（A、B、C……）の順で、各プレイヤーは1人ずつ、このルールある派閥固有の準備手順と派閥ボードの準備にしたがって、ゲームの準備を行う。

5.2 リーチ

面白いゲームにするためには、登場する全派閥のリーチの合計が次の表で定まる値以上になるように、派閥を選択する（野心的なプレイヤーグループなら、プレイヤーの人数に関わらず合計 17 リーチ以上の組み合わせにするとよいだろう）。

望ましい合計リーチ					
プレイヤー数	2	3	4	5	6
合計リーチ	17 以上	18 以上	21 以上	25 以上	28 以上

各派閥のリーチの値	
猫野侯国	10
百獣王国	9
地下公領	8
甲鉄衛団	8
鷲巢王朝	7
放浪部族（1人目）	5
河民商団	5
森林連合	3
黒鴉結社	3
放浪部族（2人目）	2
蜥蜴教団	2

6. 猫野侯国

6.1 概要

猫野侯国は現在この森林を占領中で、この地を産業と軍事力の発生源に変えようと企んでいる。侯国プレイヤーは、自分の派閥ボードにある**建物タイル**（工房、製材所、募兵所）をマップに配置するたびに VP を獲得する（獲得 VP の量は、同じ種類の建物タイルを配置するごとに増えていく）。ただし、この建設を進めるためには、強固かつ緊密な**木材**の流通システムを維持し、保護しなければならない。

6.2 派閥固有のルールと能力

- 6.2.1 **クラフトアクション**：侯国プレイヤーは、昼光フェイズの最初に、工房タイルをクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 6.2.2 **城砦**：侯国プレイヤー以外のプレイヤーは、城砦トークンが配置されている広場に配置物を配置できない（**そこに移動させることは可能**）。除去された城砦トークンを再びマップ上に配置することはできない。
- 6.2.3 **野戦病院**：猫野侯国の兵士コマが1個または複数、ひとつの広場から除去されたとき、侯国プレイヤーはその広場と一致する動物カードを手札から1枚消費することにより、その兵士コマすべてを、サプライではなく城砦トークンがある広場に配置することができる。

6.3 派閥固有の準備手順

- 6.3.1 **第1ステップ 兵士コマと木材トークンの準備**：兵士コマ 25 個と木材トークン8枚を受け取り、サプライに配置する。
- 6.3.2 **第2ステップ 城砦トークンの配置**：マップの四隅にある広場のいずれかを選び、そこに城砦トークンを配置する。その広場が猫野侯国の開始時広場となる。
- 6.3.3 **第3ステップ 駐留部隊の配置**：「城砦トークンを配置した広場と対角の位置にあるマップの隅の広場」を除いたすべての広場に、サプライの兵士コマを1個ずつ配置する。
- 6.3.4 **第4ステップ 開始時建物の配置**：「城砦トークンを配置した広場、およびそれに隣接する広場」にある空の建物枠に、製材所タイル1枚・工房タイル1枚・募兵所タイル1枚を配置する。
- 6.3.5 **第5ステップ 建物エリアを埋める**：残った建物タイル各5枚を、派閥ボードの建物エリアにあるそれぞれの段の枠に、右から順に配置する（**左端の枠だけは空になる**）。

6.4 鳥歌フェイズ

侯国プレイヤーは、製材所タイルがある各広場に、そこにある製材所タイル1枚につき1枚の木材トークンを配置する。

6.5 昼光フェイズ

侯国プレイヤーは、このフェイズの最初に、手札にある動物カードと工房タイルの起動によって望むだけクラフトアクションを行うことができる。その後、次のアクションを任意の順、任意の組み合わせで3回まで行う。3回のアクションを終えた後、手札の鳥カード1枚を消費することで、追加のアクション1回を行える（1枚につき1回、回数の上限はない）（**鳥カードの消費はアクションには含まれない**）。

- 6.5.1 **戦闘アクション**：戦闘1回を行う。
- 6.5.2 **行軍アクション**：移動を2回まで行う。
- 6.5.3 **募兵アクション**：マップに配置されている募兵所タイル1枚ごとに、それが存在する広場に兵士コマ1個を配置する。このアクションは1ターン中に1回しか行うことができない。

6.5.4 **建設アクション**：建物タイル1枚を配置する。

- I **建設する広場と建物の選択**：自分の支配下広場ひとつを選ぶ。製材所・工房・募兵所のどのタイルを建設するのか決め、派閥ボードの建物エリアの、該当する建物タイルのうちいちばん左にあるものを取る。そのタイルがあった枠の上に、建設のコストとして必要な木材トークンの数が記されている。支払い可能なコスト [6.5.4.II] の建物タイルと配置可能 [6.5.4.III] な広場でなければ選択はできない。
- II **建設する建物枠の選択と木材トークンの支払い**：建設する広場、建設する広場に隣接する自分の支配下広場、および建設する広場と「道および自分の支配下広場」だけによって接続している、自分の支配下広場にある木材トークンの中から、コストの枚数だけ選び出し、除去する。
- III **建物タイルの配置と得点**：選んだ建物タイルを選んだ建物枠に配置し、タイルを取ったときに派閥ボードの建物エリアから出現したVPシンボルで指定されるVPを獲得する。

6.5.5 **労働アクション**：マップに配置されている製材所タイル1枚を選び、それが存在する広場と一致する動物カード1枚を手札から消費して、その広場に木材トークン1枚を配置する。

6.6 夕闇フェイズ

侯国プレイヤーは、山札から（1+派閥ボード上に見えているカードアイコン  の数）に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

7. 鷲巣王朝

7.1 夕闇フェイズ

かつてこの大森林で繁栄を誇っていた鷲巣王朝は、その栄光の日々を取り戻すために森の広場への再定住を目論んでいる。王朝プレイヤーは、夕闇フェイズ中にマップ上に配置されている止まり木タイルの枚数によりVPを獲得する。この種族は自らの発する勅令——君主が指定する、増え続けるアクション——に縛られている。毎ターン、勅令として指定された全アクションを実行しなければならないのだ。それができないときには、内乱が発生してしまう。

7.2 派閥固有のルールと能力

- 7.2.1 **クラフトアクション**：王朝プレイヤーは、昼光フェイズの最初に、止まり木タイルをクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 7.2.2 **森の王者**：広場の支配者を判定する際、兵士コマと建物タイルの合計数が同点1位であっても、王朝プレイヤーは支配プレイヤーとなる。ただし、これによって自分の配置物が無い広場の支配プレイヤーになることはない。 
- 7.2.3 **商業軽視**：王朝プレイヤーは、クラフトアクションでアイテムタイルを獲得したとき、そのカードに指定されているVPに関係なく、常に1VPを獲得する（ただし《Master Engravers》《Legendary Forge》のような効果による追加のVPは獲得する）。

7.3 派閥固有の準備手順

- 7.3.1 **第1ステップ 兵士コマの準備**：兵士コマ 20 個を受け取り、サブライに配置する。
- 7.3.2 **第2ステップ 止まり木と兵士コマの配置**：マップの隅の広場で、他プレイヤーの開始時広場ではない広場ひとつを開始時広場とする（マップの隅の広場のひとつが他プレイヤーの開始時広場なら、可能ならその対角位置を選ぶ）。そこに止まり木タイル1枚と兵士コマ6個を配置する（このルールは過去のバージョンから変更されている）。
- 7.3.3 **第3ステップ 君主カードの選択**：君主カードの中から任意のカード1枚を選び、それを派閥ボードの君主カードボックスに表にして配置する。残りの君主カードは、表にして手元に配置する。
- 7.3.4 **第4ステップ 忠臣カードの配置**：忠臣カード2枚を、派閥ボード上部の勅令エリアの列のうち、君主カードボックスに配置した君主カード（左上部）で指定されている列に配置する（カードの下部をボードの下に差し込む）。
- 7.3.5 **第5ステップ 止まり木エリアを埋める**：残った止まり木タイル6枚を、派閥ボードの止まり木エリアにある枠に、右から順に配置する（左端の枠は空になる）。

7.4 鳥歌フェイズ

王朝プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 7.4.1 **緊急命令**：手札がないなら、山札から動物カード1枚を引く。
- 7.4.2 **勅令追加**：手札の動物カード1枚あるいは2枚を、勅令エリアのいずれかの列に追加で配置する（カードの下部を、ボードの下、あるいはそれまでに配置されているカードの下に差し込む）。2枚を追加する際には、2枚をどの列に追加してもよいが、鳥カード2枚を追加することはできない。ひとつの列に配置できるカードの枚数に制限はない。こうして勅令エリアに配置されたカードを**勅令カード**と呼ぶ。
- 7.4.3 **止まり木確保**：マップ上に止まり木タイルがないなら、もっとも兵士コマの少ない広場のうちのひとつに、止まり木タイル1枚と自分の兵士コマ3個を配置する（これらをすべて配置できない広場は選べない）。

7.5 昼光フェイズ

王朝プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 7.5.1 **クラフトアクション**：手札にある動物カードと止まり木タイルの起動によって望むだけクラフトアクションを行う。
- 7.5.2 **勅令の実行**：勅令で指定されるアクションを、左端の列から順に実行する。各列ごとに、そこに配置されている勅令カード1枚につきアクション1回を、次の項にしたがって行わねばならないが、列の中でどの勅令カードから実行するかは王朝プレイヤーが任意に決める。もし完全に実行できないアクションが出現したら、ただちに内乱 [7.7] が発生する。
 - I **募兵アクション**：止まり木タイルが配置されており、かつ勅令カードと一致する広場ひとつに自分の兵士コマ1個を配置する。
 - II **移動アクション**：勅令カードと一致する広場ひとつから、自分の兵士コマを1個以上移動させる。
 - III **戦闘アクション**：勅令カードと一致する広場を戦場として、戦闘を1回実行する。
 - IV **建設アクション**：止まり木タイルが存在せず、空いた建物枠が存在し、かつ勅令カードと一致する自分の支配下広場ひとつに止まり木タイル1枚を配置する。

7.6 夕闇フェイズ

王朝プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 7.6.1 **VP獲得**：派閥ボードの止まり木エリアで、もっとも右に位置する空の枠に記されているVPシンボルで示されたVPを獲得する。
- 7.6.2 **手札調整**：王朝プレイヤーは、山札から（1+派閥ボード上に出現しているカードアイコン  の数）に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

7.7 内乱

王朝プレイヤーは、勅令エリアで実行しなければならないアクション [7.5.2] を実行できなかった場合、その理由に関わらず、ただちに次の手順にしたがって**内乱**を発生させなければならない。

- 7.7.1 **第1ステップ 恥辱**: 勅令カードにある鳥カード (**忠臣カードを含む**) の枚数に等しいVPを失う。
- 7.7.2 **第2ステップ 追放**: 勅令カードのうち、忠臣カードを除いた全カードを捨てる。
- 7.7.3 **第3ステップ 失脚**: 君主ボックスに配置されている君主カードを裏返して派閥ボードの横に移し、表向きの君主カードの中から1枚を選んで君主ボックスに配置する。そして、この新しい君主カードの記載にしたがって忠臣カードの配置を変更する。
 - I **新世代**: すべての君主カードが裏返しになった状態で新しい君主カードを選択しなければならなかったら、すべての君主カードを表に返してから選択する。

- 7.7.4 **第4ステップ 休止**: 昼光フェイズを終了し、夕闇フェイズを開始する。

7.8 君主カード詳細

鷲巣王朝がもつ4枚の君主カードは次のとおり。

- 7.8.1 **建設者**: 忠臣カードは募兵と移動の列に配置する。クラフトアクションを行うとき、派閥固有ルール「商業軽視」[7.2.3] を無視する。
- 7.8.2 **カリスマ**: 忠臣カードは募兵と戦闘の列に配置する。募兵アクションでは兵士コマを1個ではなく2個配置しなければならない。
- 7.8.3 **司令官**: 忠臣カードは移動と戦闘の列に配置する。攻撃側プレイヤーとして戦闘を行う場合、1追加ヒットを得る。
- 7.8.4 **独裁者**: 忠臣カードは移動と建設の列に配置する。戦闘で、敵の建物タイルあるいは敵の専用トークンを1個以上除去したら、1VPを獲得する (合計2VP[3.2.1])。

8. 森林連合

8.1 概要

森林に住んでいる多くの抑圧された動物たちの**支持**を得るために、森林連合は活動している。連合プレイヤーは、支持トークンをマップに配置するたびにVPを獲得できるだろう。配置している支持トークンが増えれば、配置のたびに獲得するVPも増加する。ただし、支持トークンを配置するには**支援者** (派閥ボードに配置されたカード) が必要である。また支援者は、暴力的な反乱を行うにも必要で、反乱によって連合プレイヤーは**拠点**を設立し、そこで訓練された指揮官によって、森林連合は柔軟な作戦行動が可能となるのだ。

8.2 派閥固有のルールと能力

- 8.2.1 **クラフトアクション**: 連合プレイヤーは、昼光フェイズ中に、支持トークンをクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 8.2.2 **ゲリラ戦**: 連合プレイヤーが防御側プレイヤーとして戦闘に参加した場合、大きい方のダイスの出目に等しいヒットを与え、攻撃側プレイヤーは小さい方のダイスの目に等しいヒットを与える。
- 8.2.3 **支援者ボックス**: 連合プレイヤーは、派閥ボードの支援者ボックスに配置したカード (支援者カード) を、各種アクションのために消費する。支援者カードはその動物種だけが意味をもち、カード名やテキストは無視する。また、手札としては数えない。支援者カードは支援者ボックスに裏返しで配置されるが、連合プレイヤーはその内容をいつでも確認できる。
 - I **支援者ボックスの上限**: 連合プレイヤーがマップ上に拠点タイルを配置していない状態では、支援者ボックスに配置できる支援者カードは5枚までである。支援者ボックスの上限を超えて支援者カードを得ることになった場合、そのカードは捨てなければならない。マップ上に1枚でも拠点タイルが配置されていれば、支援者ボックスの上限はなくなる。
- 8.2.4 **拠点タイルの除去**: 拠点タイルが除去されるたび、連合プレイヤーはそのタイルと一致する支援者カード (**鳥カードを含む**) をすべてを捨てる。さらに、指揮官ボックスに配置されている兵士コマの半分 (端数切り上げ) を除去する。マップ上の拠点タイルをすべて失ったとき、(先述の支援者カード廃棄後に) 5枚を超えるカードが支援者ボックスに残っているなら、その中から選んで捨てることで5枚に減らさなければならない。
- 8.2.5 **支持トークン**: 連合プレイヤーには支持トークン 10 枚が与えられる。
 - I **配置の上限**: ひとつの広場に配置できる支持トークンは、1枚だけである。
 - II **用語の定義**: 支持トークンが配置されている広場を**支持広場**、支持トークンが配置されていない広場を**非支持広場**と呼ぶ。
- 8.2.6 **蜂起**: 他のプレイヤーが支持トークンを除去するか、あるいは支持広場に兵士コマを移動させた場合、そのプレイヤーはその広場と一致する動物カード (鳥カードも含む) 1枚を自分の手札から (連合プレイヤーの派閥ボードにある) 支援者ボックスに配置しなければならない。該当するカードが手札にない (**そして鳥カードもない**) 場合には、そのプレイヤーはそれを証明するために連合プレイヤーに手札を公開しなければならず、連合プレイヤーは手札を確認したあとに山札の上からカード1枚を取って支援者ボックスに配置する。

8.3 派閥固有の準備手順

- 8.3.1 **第1ステップ 兵士コマの準備**：兵士コマ 10 個を受け取り、サブライに配置する。
- 8.3.2 **第2ステップ 拠点タイルの配置**：3枚の拠点タイルを受け取り、派閥ボードの拠点表にある対応する枠に配置する。
- 8.3.3 **第3ステップ 支持エリアを埋める**：支持トークン 10 個を受け取り、派閥ボードの支持エリアにある枠に配置する。
- 8.3.4 **第4ステップ 支援者獲得**：山札の上から3枚を取り、それらを派閥ボードの支援者ボックスに裏にして配置する。

8.4 鳥歌フェイズ

連合プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 8.4.1 **反乱**：次の手順で反乱アクションを行ってもよい。反乱アクションは望む回数だけ実行できる。
- I **広場の選択**：派閥ボードにある拠点タイルと一致する支持広場ひとつを選択する。
 - II **支援者カードの支払い**：選択した広場と一致する支援者カード2枚を支払う。
 - III **効果の適用**：選択した広場にある敵の派閥配置物をすべて除去する。その後、その広場に、それと一致する拠点タイルと、「その拠点タイルに印刷された動物種と一致する支持広場の数」に等しい数の兵士コマを配置する。最後に、指揮官ボックスに兵士コマ1個を配置する。こうして配置された兵士コマは**指揮官**となる。**除去した敵の建物タイル1枚、および専用トークン1個ごとに1VPを獲得することを忘れないように。**
- 8.4.2 **支持拡大**：次の手順で支持拡大アクションを行ってもよい。支持拡大アクションは望む回数だけ実行できる。
- I **広場の選択**：支持広場に隣接する非支持広場ひとつを選ぶ。支持広場が存在しない場合には任意の広場を選択する。
 - II **支援者カードの支払い**：選択した広場と一致する支援者カードを支払う。支払う枚数は、支持エリアの上部にある数字で定められる。
 - a **戒厳令下**：対象の広場に、他プレイヤーの兵士コマが3個以上ある場合、一致する支援者カードを追加でさらに1枚支払わなければならない。これには、ルールによってそのプレイヤーの兵士コマとみなされるコマ（**河民商団の傭兵業務、傭兵隊など**）も数える。
 - III **配置と得点**：支持エリアにある支持トークンのうちもっとも左にある1個をとり、選択した広場に配置する。そして、トークンの下から出現したVPシンボルで示されたVPを獲得する。

8.5 昼光フェイズ

連合プレイヤーは、次のアクションを任意の順、任意の回数だけ行える。

- 8.5.1 **クラフトアクション**：手札にある動物カードと支持トークンの起動によってクラフトアクション1回を行う。
- 8.5.2 **動員アクション**：手札のカード1枚を支援者ボックスに配置する。
- 8.5.3 **訓練アクション**：配置されている拠点タイルと一致する手札1枚を消費することで、指揮官ボックスに手元の兵士コマ1個を配置する。こうして配置された兵士コマは**指揮官**となる。

8.6 夕闇フェイズ

連合プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 8.6.1 **作戦行動**：指揮官の数まで、次のアクションを任意の順で任意の回数だけ実行する。
- I **移動アクション**：移動1回を行う。
 - II **戦闘アクション**：戦闘1回を行う。
 - III **募兵アクション**：拠点タイルの配置された広場ひとつに兵士コマ1個を配置する。
 - IV **組織アクション**：非支持広場にある自分の兵士コマ1個を除去することで、支持エリアにある支持トークンのうちもっとも左にある1個をとり、その広場に配置する。そして、トークンの下から出現したVPシンボルで示されたVPを獲得する。
- 8.6.2 **手札調整**：山札から（1+派閥ボード上に出現しているカードアイコンの数）に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

9. 放浪部族 ♡

9.1 概要

放浪部族は、自身の目的に合うよう各派閥と友好関係や敵対関係を結びながら、今回の戦争に各方面で関与することになる。部族プレイヤーは、友好派閥には手札を与えて援助を行うことで、そして敵対派閥の兵力を戦闘で除去することでVPを獲得する。また、森の住人たちを助ける**クエスト**を解決することでもVPを獲得する。効率的に動き回り活動するためには、遺跡の探索や他派閥への援助によって**アイテムタイル**を増やさなければならない。

9.2 派閥固有のルールと能力

9.2.1 **クラフトアクション**: 部族プレイヤーは、 (ハンマータイル) の使用をクラフトツールの起動とみなしてクラフトアクションを行える。ただし、部族プレイヤーが所有しているは、動物種が放浪者コマがある広場と一致するとみなされる。クラフトアクションにより獲得したアイテムタイルは、表向きでかばんエリアに配置する。

9.2.2 **孤独な放浪者**: 放浪者コマは兵士コマではない (したがって部族プレイヤーは広場の支配プレイヤーにはなれず、他プレイヤーの支配を妨げることもできない)。放浪者コマはマップから取り除かれることがない。

- Ⅰ **放浪者コマが除去されることになった場合**: ある広場に存在する敵のすべての配置物を取り除く効果 (森林連合の反乱、動物カード《ネズミたちの助力》、黒鴉結社の陰謀カード《爆破計画》など) を敵プレイヤーが放浪者コマのある広場に対して使用した場合、放浪者コマを取り除く代わりに、部族プレイヤーは自分のアイテム3個を損傷状態にする。

9.2.3 **身軽**: 放浪者コマは、誰が支配しようとする広場から隣接する任意の広場へと移動できる [4.2.1]。

9.2.4 **無防備状態**: 戦闘において、損傷状態ではない (剣タイル) を所有していない部族プレイヤーは無防備状態 [4.3.2.III] とみなされる。

9.2.5 **アイテムタイル**: 部族プレイヤーの能力は獲得したアイテムタイルに依存する。部族プレイヤーが所有するアイテムタイルは派閥ボード上に配置されるが、表向きか裏向きかによって**未使用状態** (表向き) か**使用済み状態** (裏向き) に分かれる。さらに、損傷アイテムボックスに配置されているものは**損傷状態**、それ以外に配置されているものは**非損傷状態**とみなされる。部族プレイヤーは、未使用状態のアイテムタイルを使用済み状態にする (使用する) ことにより、アクションを実行できる。

- Ⅰ **フェイズ解説欄の配置枠**: 部族プレイヤーは、、、およびのアイテムタイルを獲得するか、あるいは表向きにしたら、(表向きにして) 派閥ボード上のフェイズ解説欄にある配置枠に1枚ずつ配置できる。その配置枠にあるそれらのアイテムタイルを裏向きにしたときは、裏向きでかばんエリアに移す。なお、各配置枠には、アイテムタイルの枠が3個ずつ存在する。

- Ⅱ **かばんエリア**: 部族プレイヤーは、、、、、およびのアイテムタイルを獲得したら、表向きにして派閥ボード上のかばんエリアに配置する。

9.2.6 **ダイスによるヒットの上限**: 戦闘において、部族プレイヤーが与えるダイスの出目によるヒット数の上限 [4.3.2.I] は、かばんエリアにある非損傷状態のの枚数である。

9.2.7 **受けたヒットの適用**: ヒットを受けた [4.3.3] 部族プレイヤーは、非損傷状態のアイテムタイルをその数だけ損傷アイテムボックスに移さなければならない。非損傷状態のアイテムタイルがなくなったら、それ以上のヒットは無視する。

9.2.8 **圧倒カードおよび共闘軍**: 放浪部族は、勝利条件を満たすために圧倒カードを発動 [3.3.1] することができない。その代わり、プレイヤー人数が4人以上のゲームでは、部族プレイヤーは圧倒カードを公開することによって、その時点で、「この放浪部族プレイヤー、そしてすでに共闘軍を結成しているプレイヤー」を除いたプレイヤーの中でもっともVPが少ないプレイヤー (同点の場合はその中から部族プレイヤーが選択する) と**共闘軍**を結成することができる。結成したら、部族プレイヤーは自分の得点マーカーを得点表から共闘相手のプレイヤーの派閥ボードに移す。これにより、共闘相手のプレイヤーがゲームに勝利したとき、部族プレイヤーもゲームに勝利する。**共闘軍を結成した部族プレイヤーはそれ以降VPを得ることができなくなる。すでに圧倒カードを公開しているプレイヤーはVPが適用されないので共闘軍の対象として選べない。**

9.2.9 **派閥関係**: 放浪部族の派閥ボードには、無関心〜同盟の4マスと敵対ボックスで構成された派閥関係エリアがある。ここには他プレイヤーの派閥の関係マーカーを配置する (別の放浪部族派閥は除く)。

- Ⅰ **関係の強化**: 部族プレイヤーは、支援アクションを実行することによって敵対関係でない派閥との関係を、強化する (同盟のマスに向けて関係マーカーを進める) ことができる。

a **強化のコスト**: 「同一ターン中に、現在その派閥の関係マーカーがあるマスの右辺にある数字と同じ回数だけ、その派閥に支援アクションを実行すること」がそのコストである。**なお、関係が強化された時点で、そのターン中に支援アクションを実行した回数は0にリセットされる。**

b **強化の効果**: 部族プレイヤーは、強化した相手の派閥の関係マーカーをひとつ右のマスに移動し、そのマスの上にVPシンボルで示されたVPを獲得する。

- Ⅱ **同盟状態**: 関係マーカーが同盟のマスに到達した派閥は**同盟派閥**となる。**これは、その派閥の兵士が放浪者を信用した状態を表している。**

a **同盟派閥への援助アクション**: 部族プレイヤーは、同盟派閥への援助アクションを行うたびに2VPを獲得する。

b **同盟派閥との同時移動**: 部族プレイヤーが隣接する広場に移動を行う際には、移動元の広場に存在する同盟派閥ひとつの任意の数の兵士コマに対して、移動先の広場への同時移動を強制することができる。

c **同盟派閥との同時攻撃**: 部族プレイヤーが攻撃側プレイヤーとして戦闘を行うとき、その戦場に存在する同盟派閥ひとつの全兵士コマを、自分のものとみなして戦闘を解決することができる (その戦闘の防御側プレイヤーとして戦闘に参加するプレイヤーは対象外)。このとき、ダイスによるヒット数の上限は、それらの兵士コマの個数と、派閥ボードにある非損傷状態のの数の合計となる。

- d **同盟派閥へのヒット適用**：部族プレイヤーは、同盟派閥との同時攻撃を行ったとき、受けたヒットを同盟派閥の兵士コマの除去で満たすことができる。このルールによる兵士コマの除去は、[9.2.9.III] で定められた敵対状態への変化の条件を満たさない。ただし、1回の戦闘において、部族プレイヤーが自分のアイテムタイルの損傷として満たしたヒット数よりも多くのヒット数を、同盟派閥の兵士コマの除去として満たした場合、その同盟派閥はその戦闘の終了時に敵対派閥 [9.2.9.III] に変化する。
- III **敵対状態**：もし部族プレイヤーが、敵対派閥ではない派閥の兵士コマを除去したら、その派閥の関係マーカーをただちに敵対ボックスに移す。こうして敵対ボックスに関係マーカーが移された派閥は、**敵対派閥**となる。もしそれが部族プレイヤーのターン中に発生した戦闘で発生したなら、悪名獲得 [9.2.9.IIIa] の判定を行う。
 - a **悪名獲得**：部族プレイヤーは、自分のターン中に敵対派閥の配置物ひとつを戦闘で除去したとき、1VPを獲得する（これは敵の建物タイルや専用トークンを除去することで得られるVPに加えて獲得する）。
 - b **敵対派閥のいる広場**：敵対派閥の兵士コマが1個でも存在する広場に放浪者コマを移動させるときには、追加で  1個を使用しなければならない（複数の敵対派閥が兵士コマを配置している場合でも追加は1個）。
 - c **敵対派閥への援助アクション**：敵対派閥への援助アクションを行っても、そのプレイヤーの関係マーカーは敵対ボックスから他には移せない。ただし、援助アクションによって敵対派閥からアイテムを獲得することはできる。
 - d **敵対派閥との共闘軍**：敵対派閥と共闘軍 [9.2.8] を結成することができる。そうした場合、その派閥の関係マーカーは無関心のマスに移す。

9.3 派閥固有の準備手順

- 9.3.1 **第1ステップ キャラクターカードの選択**：3枚のキャラクターカードの中から1枚を選び、それを派閥ボードのキャラクターカードボックスに表にして配置する。
- 9.3.2 **第2ステップ 放浪者コマの配置**：放浪者コマを任意の樹林に配置する。
- 9.3.3 **第3ステップ クエストカードの準備**：クエストカードをひとまとめにしてシャッフルし、クエストカードの山札を作って自分の手元に置く。その山札の上からカード3枚を取り、それらを近くに公開する。
- 9.3.4 **第4ステップ 遺跡アイテムタイルの配置**：マップから4枚の遺跡タイルを取り、それらを4枚の遺跡アイテムタイル（Rの記号が付いた , , ,  のアイテムタイル）の上に1枚ずつ載せる。こうしてできたタイルの山4個を、マップのRの記号がついた建物枠にランダムに戻す。
- 9.3.5 **第5ステップ 開始時アイテムタイルの獲得**：開始時アイテムタイル（Sの記号が付いたアイテムタイル）のうち、配置したキャラクターカードに記載されている4枚をとり、, , および  は配置枠に、それ以外はかばんエリアに表にして配置する。キャラクターカードに記載されていない開始時アイテムタイルは箱にしまう。
- 9.3.6 **第6ステップ 関係マーカーの配置**：別の放浪部族を担当するプレイヤーを除いた他プレイヤーの派閥の関係マーカーを、派閥関係エリアの無関心のマスに配置する。

9.4 鳥歌フェイズ

部族プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 9.4.1 **回復**：このステップ開始時に派閥ボードのアイテム回復の項にある配置枠で表向きになっている  タイル1個につき、裏向きのタイル2枚を表に返す。その後、裏向きのタイル3枚までを表に返す。
- 9.4.2 **潜入**：放浪者コマを、現在の場所からそこに隣接する広場あるいは樹林に移動してよい。これには  タイルを使用しない（敵対派閥の支配する広場 [9.2.9.IIIb] であっても）。また、この移動は広場からの移動を禁止するすべての効果（例えば黒鴉結社の陰謀カード《妨害計画》）を無視する。

9.5 昼光フェイズ

部族プレイヤーは、コストとしてアイテムタイルを使用することにより、次のアクションを任意の順で任意の回数だけ実行できる。配置枠にある , 、あるいは  を使用した場合には、かばんエリアに移すこと。

- 9.5.1 **移動アクション**： 1枚を使用し、放浪者コマを1回移動させる。移動先が、敵対派閥の兵士コマが存在する広場であるなら、追加で  1枚を使用しなければならない。同盟派閥の兵士コマを連れて移動することができる [9.2.9.IIIb]。このアクションでは樹林に移動できず、樹林にある放浪者コマは、そこに隣接する広場のみ移動できる。
- 9.5.2 **戦闘アクション**： 1枚を使用し、放浪者コマで戦闘1回を行う。**防御側プレイヤーとの派閥関係を調整すること。**
- 9.5.3 **探索アクション**： 1枚を使用し、放浪者コマの存在する広場にある遺跡タイルの下に配置されたアイテムタイル1枚を公開し、それを派閥ボードのかばんエリアあるいは対応する配置枠に、表にして配置する。これでアイテムタイル1枚を獲得したら1VPを獲得する。これにより遺跡タイルの下にアイテムがなくなったら、その遺跡タイルを除去する。
- 9.5.4 **援助アクション**：任意のアイテム1枚を使用し、放浪者コマの存在する広場と一致する手札の動物カード1枚を、その広場に派閥配置物がある他の派閥ひとつ（敵対派閥を含む）に与える。その後、その派閥の作成アイテムボックスにアイテムがあるなら、その中から1枚を選んで自分のかばんエリアあるいは対応する配置枠の枠に、表にして配置する。**相手派閥との派閥関係を調整すること。**
- 9.5.5 **クエストアクション**：公開されているクエストカードから（上辺に記されているその動物種が）放浪者コマの存在する広場と一致するカード1枚を選び、そのカードに記されているアイテムタイル2枚を使用することで、そのクエストカードを解決する。その後、そのカードを手元に配置し、報酬として、いま解決したクエストカードと一致する解決済みのクエストカードの枚数（いま解決したカードも数える）と同じだけのVPを獲得するか、もしくは山札からカード2枚を引く。
- 9.5.6 **狙撃アクション**： 1枚を使用し、放浪者コマの存在する広場に配置されている兵士コマ1個を除去する。あるいは、そこに兵士コマを配置していないプレイヤーがそこに配置している建物タイル1枚または専用トークン1個を除去する。**相手派閥との派閥関係を調整すること。**
- 9.5.7 **修理アクション**： 1枚を使用し、損傷状態のアイテムタイル1枚を、裏表は変えずにかばんエリアに移す。それが表向きの , ,  だった場合は、ただちに対応する配置枠に移す。
- 9.5.8 **クラフトアクション**：手札のカード1枚によって、クラフトアクション1回を行う。コストとなるクラフトツールの起動は、 を使用することで支払うが、このとき、部族プレイヤーが所有するすべての  は、動物種が放浪者コマの存在する広場の動物種であるとみなされる。コストのシンボルが複数の場合には、その数だけの  を使用しなければならない。獲得したアイテムタイルは、かばんエリアあるいは対応する配置枠に、表にして配置する。

- 9.5.9 **特別アクション**：キャラクターカードボックスに配置されているキャラクターカードに記載されているアクションを実行する。コストは  の使用である。

9.6 夕闇フェイズ

部族プレイヤーは、次の4ステップをこの順で実行する。

- 9.6.1 **夜の休息**：放浪者コマが樹林に存在するなら、損傷アイテムボックスにあるすべてのアイテムタイルを、かばんエリアあるいは対応する配置枠に移し、表面にする。
- 9.6.2 **手札調整 1**：山札から（1+派閥ボードの配置枠に配置されている  の数）に等しい枚数のカードを引く。
- 9.6.3 **手札調整 2**：手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。
- 9.6.4 **アイテム上限の確認**：部族プレイヤーが所有可能なアイテムタイルの枚数は、6枚+配置枠に表向きで配置されている  1枚につき2枚である。かばんエリア（損傷アイテムボックス含む）に配置しているアイテムタイルの枚数がこれより多い場合、上限枚数になるまでアイテムタイルを選択して捨てなければならない。捨てたタイルはゲームから除外し、箱にしまう。

9.7 部族プレイヤーが2人のゲーム

『ルート拡張：さざめく河のけだもの軍記』を使用すると、次のルールを用いて2プレイヤーが別の放浪部族をそれぞれ担当するゲームが可能になる。

- 9.7.1 **ゲームの準備**：基本セットと上記拡張セットの両方の遺跡アイテムタイルを使用し、ゲームの準備段階で各遺跡タイルの下に2枚の遺跡アイテムタイルをランダムに配置する。通常ゲームの準備手順 [5.1] を使用している場合には、どちらの放浪部族プレイヤーが先に準備手順を実行するのかをランダムに決定する。
- 9.7.2 **クエストカードの共有**：クエストカードの山札と公開されるクエストカードは、部族プレイヤー2人で共有する。ゲームの準備で追加のクエストカードを公開することはない。
- 9.7.3 **移籍からのアイテム獲得**：2枚のアイテムタイルが積まれている遺跡に対して放浪部族プレイヤーが探索アクション、あるいは百獣王国プレイヤーが焼き討ちアクションを行った場合、そのプレイヤーは両方のアイテムタイルを確認し、どちらか1枚だけを選択して獲得する（探索アクションを2回行えば1名が両方のアイテムタイルを獲得できる）。ただし、すでに自分の派閥ボードに配置されている遺跡アイテムタイルと同じ種類の遺跡アイテムタイルを遺跡から獲得することはできない。遺跡で探索アクションを行ったのに遺跡アイテムタイルを獲得しなかった場合にはそのVPも獲得できず、また、そのために使用した  は使用済みのままになる。

以下の2章は『ルート拡張：さざめく河のけだもの軍記』および『ルート拡張：さざめく河のけだもの軍記 レギュラー版』に登場する派閥に関するルールです。

10. 蜥蜴教団

10.1 概要

蜥蜴教団は、大森林の見捨てられた生物たちを世話しつつ、強い意志力によって敵を圧倒しようと考えている。教団が支配した広場は庭園が建設可能となり、そこに住む者たちに、口やクチバシから発せられる言葉によってその福音を広めている。

信者の心をつかむ力が強くなればなるほど、儀式の実行で得る VP は多くなる。

一般の派閥がその行動のために手札を消費するのに対して、教団プレイヤーの行動は主にカードを公開するだけで実行されるために、手札は信者（動物種）が理想的な組み合わせとなるようゆっくりと入れ替わっていくことになる。VP 獲得のために消費された場合を除き、公開されたカードは消費されずに夕闇フェイズ中に手札に戻るのである。この手札の遅い変化は移動や戦闘を困難なものとするので、そういった行動は教団の兵士が戦闘で倒れることで得られる神官によって行われる。

10.2 派閥固有のルールと能力

- 10.2.1 **クラフトアクション**：教団プレイヤーは、夕闇フェイズ中に、追放民種族 [10.4.1] に一致する動物種が印刷されている庭園タイルをクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える（ランドマーク《Lost City》がある場合を除いて、基本的には「一致する広場に配置されている庭園タイル」と同じである）。
- 10.2.2 **鳥類蔑みの令**：教団の儀式においては、鳥カードはワイルドカードとはみなされない。
- 10.2.3 **復讐者**：教団プレイヤーが防御側プレイヤーとして戦闘に参加し、兵士コマを除去された場合、それを手元に戻さず、代わりに派閥ボードの神官ボックスに配置する。
- 10.2.4 **巡礼**：教団プレイヤーは、庭園タイルのある広場の支配プレイヤーとなる。このルールは鷲巢王朝の「森の王者」ルール [7.2.2] よりも優先される。
- 10.2.5 **棄教への恐怖**：庭園タイルが除去されるたび、教団プレイヤーは手札1枚をランダムに捨てなければならない。
- 10.2.6 **死せる魂の集い**：各プレイヤーは、消費した、あるいは捨てた手札を、捨て山ではなく教団プレイヤーの派閥ボードの**死せる魂の集い**に表向きにして積む（**圧倒カードも含む**）。各プレイヤーは、死せる魂の集いにあるカードをいつでも確認できる。

10.3 派閥固有の準備手順

- 10.3.1 **第1ステップ 兵士コマの準備**：兵士コマ 25 個を取り、サプライに配置する。
- 10.3.2 **第2ステップ 兵士コマの配置**：すでに配置されている猫野侯国の城砦トークンあるいは鷲巢王朝の止まり木タイルがある広場と対角の位置にあるマップの隅の広場を開始時広場とする。猫野侯国と鷲巢王朝の両方が参加するゲームでは、残った隅の広場のどちらか一方を開始時広場とする。開始時広場に、兵士コマ4個と、その広場と一致する庭園タイル1枚を配置する。続いて、開始時広場と隣接する各広場に兵士コマを1個ずつ配置する（このルールは過去のバージョンから変更されている）。
- 10.3.3 **第3ステップ 追放民種族の決定**：追放民エリアにある動物種の枠からひとつを選んで、追放民マーカーを、「追放」の面を上にして配置する。その種族を追放民種族と呼ぶ。
- 10.3.4 **第4ステップ 庭園エリアを埋める**：残った 14 枚の庭園タイルを、派閥ボードの庭園エリアの対応する枠に、右から順に配置する。

10.4 鳥歌フェイズ

教団プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 10.4.1 **追放民の調整**：死せる魂の集いにあるカードを確認する。その中でもっとも多い種族（鳥を除く）ひとつが、新しい追放民種族となる。それまでの追放民種族と別の種族が新しい追放民となった場合は、追放民エリアのその種族の枠に追放民マーカーを「追放」の面を上にして配置する。それまでの追放民種族がそのまま新しい追放民種族となった場合には、その枠に配置されている追放民マーカーを裏返し、「嫌悪」の面にする。死せる魂の集いのカードでもっとも多い種族がひとつではない、あるいはカードがない場合には、追放民マーカーは現在の枠に残るが、このときマーカーが「嫌悪」の面でなかったら「嫌悪」の面にする。
- 10.4.2 **死せる魂の集いの除去**：死せる魂の集いにある全カードを共通の捨て山に移す。圧倒カードは通常どおりゲーム盤の横に配置する。
- 10.4.3 **秘儀の実行**：神官（派閥ボードの神官ボックスにある兵士コマ）を消費する（サプライに戻す）ことにより、次に挙げる秘儀を、任意の順で、追放民種族と一致する広場で実行する。もし追放民マーカーが嫌悪の面なら、秘儀を実行するためのコスト（消費する神官の個数）は1だけ少なくなる。
- I **聖戦**：神官2個を消費することで、追放民種族と一致する広場ひとつで戦闘を行う。あるいは、追放民種族と一致する広場から兵士コマ（最低でも1個）を移動し、望むならその移動先の広場で戦闘を行う。
 - II **改宗**：神官2個を消費することで、追放民種族と一致する広場から敵の兵士コマ1個を取り除き、かわりに自分の兵士コマ1個をサプライからそこに配置する。「ある配置物を取り除き、かわりにある配置物を配置する」場合には、除去と配置の両方が可能な状態でなければならない。
 - III **聖域化**：神官3個を消費することで、追放民種族と一致する広場から敵の建物タイル1枚を取り除き、かわりに一致する庭園タイル1枚をその建物枠に配置する。

10.5 昼光フェイズ

教団プレイヤーは、手札からカードを公開して自分の手元に配置することにより、次の儀式を実行する。儀式は公開したカード1枚につき1回、任意の順で任意の回数だけ実行できる（こうして公開したカードは、昼光フェイズが終了するまで他の目的に使用できない）。

- 10.5.1 **建設**：公開したカードと一致する、自分の支配下広場に、それと一致する庭園タイル1枚を配置する。
- 10.5.2 **募兵**：公開したカードと一致する広場に、手元から兵士コマ1個を配置する。
- 10.5.3 **得点**：公開したカードを消費する（死せる魂の集いに移す）ことで、それと一致する庭園エリアの空の枠のうちもっとも右側の枠の上にあるVPシンボルで示されているVPを獲得する。これは1ターンの中に各動物種について1回しか実行できない。
- 10.5.4 **犠牲**：兵士コマ1個を神官ボックスに配置する。これを行うためには、鳥カードを公開しなければならない。

10.6 夕闇フェイズ

教団プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 10.6.1 **公開したカードの回収**：昼光フェイズに公開して自分の手元に配置した全カードを手札に戻す。
- 10.6.2 **クラフトアクション**：追放民種族と一致する庭園タイルを発動することによりクラフトアクションを行う。

- 10.6.3 **手札調整**：教団プレイヤーは、山札から（1+派閥ボード上に見えているカードアイコンの数）に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

11. 河民商団

11.1 概要

湖の岸辺にある大森林が全面戦争に突入したとの報せが届くと、河民商団はただちに現地に役員を派遣して業務を開始した。他派閥と取引を続けるうち、商団は権益をさらに強化するため河に沿って交易所を設置することを目論みはじめた。河民商団にとって、交易所を建設することがVP獲得の主要な手段であるが、富の蓄積もまた重要な手段となる。ただ、富は集めれば集めるほど狙われやすくなるだろう。商団プレイヤーは危険な森の奥へと慎重に事業の拡大を図らなければならない。

11.2 派閥固有のルールと能力

- 11.2.1 **クラフトアクション**：商団プレイヤーは昼光フェイズ中に、資産を委託することをクラフトツールの起動とみなしてクラフトアクションを行える [11.5.3] (**クラフトツールとなる配置物はない**)。
- 11.2.2 **水練の達人**：商団プレイヤーは河を道とみなすことができる。さらに、河に沿って移動することにより、移動元あるいは移動先の広場の支配権を無視して移動できる。**道による通常の移動も行える**。
- 11.2.3 **売出し中**：商団プレイヤーは手札を派閥ボードの上辺側に公開してプレイしなければならない。他プレイヤーが商団プレイヤーの手札からランダムにカード1枚を得ることになった場合には、手札をすべて裏返してシャッフルしてそこから引き、また表にして配置すること。
- 11.2.4 **資産**：商団プレイヤーは、多くのアクション実行に際して**資産**（資産ボックスに配置した兵士コマ）の消費が必要となる。
- 11.2.5 **交易所トークン**：商団プレイヤーは、交易所トークンを配置するたびにVPを獲得する。
 - I **交易途絶**：交易所トークンが除去されるたび、商団プレイヤーは派閥ボード上の資産ボックスにある資産の半分（端数切り上げ）を除去する（手元に戻す）。除去された交易所トークンはゲームから取り除かれる。
- 11.2.6 **業務提供**：他派閥のプレイヤーは、自分の鳥歌フェイズの開始時に、商団プレイヤーから業務の提供を受ける（購入する）ことができる。
 - I **コスト**：提供を受けるプレイヤー（購入者）は、自分のサプライの兵士コマを、商団プレイヤーの派閥ボードの業務エリアで業務マーカーによって示されるコストぶん、商団プレイヤーの派閥ボードの支払いボックスに配置する。
 - II **業務の回数**：他派閥のプレイヤーが各自のターン中に業務提供を受けられる回数は、「1回+交易所トークンがあり、かつ自分の派閥配置物が存在する広場ひとつにつき1回」までである。
 - III **放浪部族の支払い**：部族プレイヤーは、自分のアイテムタイルを使用する（裏にする）ことで業務提供のコストに充てなければならない（アイテムタイル1枚=兵士コマ1個分）。部族プレイヤーに業務を提供した商団プレイヤーは、こうして支払われたコストぶん、自分の兵士コマを支払いボックスに配置する。
- 11.2.7 **業務**：河民商団が提供する業務は、次の3種類である。
 - I **手札**：購入者は、商団プレイヤーの手札の中から1枚を選んで、自分の手札に加える。**上記の業務の回数の上限以内であれば、この業務は何回でも購入できる**。
 - II **河船**：購入者は、そのターンの終了時まで、河を道とみなす。

- III **傭兵**：購入者は、そのターンの昼光フェイズ中と夕闇フェイズ中、河民商団と戦闘する場合をのぞき、支配の判定と戦闘において河民商団の兵士コマを自分の兵士コマとみなすことができる。**ただし、それらの兵士コマを移動させることはできない。また圧倒カードの勝利条件達成のためにも使用できない。そして、戦闘で受けたヒットを適用する場合を除いて、その兵士コマを除去することもできない。それらの兵士コマは河民商団の派閥配置物であり、猫野侯国の野戦病院のような能力の効果を受けることはできず、地底公領の登用のようなアクションに使用することもできない。**

- a **ヒットの適用**：傭兵の購入者は、戦闘で受けたヒットを自分の兵士コマと河民商団の兵士コマに等しく割り振らなければならない。端数は、割り振れる自分の兵士コマがあるならそれに割り振らなければならない。割り振れる自分の兵士コマも傭兵の兵士コマもないなら、戦場にある自分の建物またはトークンに割り振らなければならない。
- b **放浪部族と傭兵**：部族プレイヤーは傭兵を購入できない。**購入者が放浪部族と戦闘を行い、河民商団の兵士コマが除去された場合には、河民商団ではなく購入者の派閥が敵対派閥になる。**

11.3 派閥固有の準備手順

- 11.3.1 **第1ステップ 兵士コマの準備**：兵士コマ 15 個を受け取り、サプライに置く。
- 11.3.2 **第2ステップ 兵士コマの配置**：手元の兵士コマ4個を、河の流れる広場のいずれか（複数可）に配置する。
- 11.3.3 **第3ステップ 交易所エリアを埋める**：交易所トークン9 個を、派閥ボードの交易所エリアにある対応する枠に1枚ずつ配置する。
- 11.3.4 **第4ステップ 初期資産の獲得**：手元の兵士コマ3個を、派閥ボードの支払いボックスに配置する。
- 11.3.5 **第5ステップ 初期価格の設定**：業務マーカーを、派閥ボードの各業務スペースのひとつに1個ずつ配置する。

11.4 鳥歌フェイズ

商団プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 11.4.1 **商業保護**：支払いボックスに配置された兵士コマがないなら、サプライの兵士コマ2個をそこに配置する。
- 11.4.2 **配当受け取り**：マップ上にひとつでも交易所トークンが配置されているなら、資産（資産ボックスに配置された兵士コマ）2個につき1VPを獲得する。**支払いボックスと委託ボックスの兵士コマは数えない。**
- 11.4.3 **資産回収**：自分の派閥ボード上に配置されているすべての兵士コマを資産ボックスに移す。

11.5 昼光フェイズ

商団プレイヤーは、資産を委託または消費することで、次のアクションを任意の順で任意の回数だけ実行できる。資産の委託は、資産ボックスの兵士コマを委託ボックスに移すことを表し、資産の消費は資産ボックスの兵士コマをその派閥のプレイヤーのサプライに戻すことを表す。

- 11.5.1 **移動アクション**：資産1個を委託することで移動1回を行う。
- 11.5.2 **戦闘アクション**：資産1個を委託することで戦闘1回を行う。
- 11.5.3 **クラフトアクション**：資産を委託することで、それをクラフトツールの起動とみなしてクラフトアクション1回を行う。このとき、委託に用いる兵士コマは、委託ボックスに移すのではなく、交易所エリアの空いた枠に移さなければならない。そして、その枠のシンボルがクラフトツールの動物種とみなされる。

- I **輸出**：クラフトアクションで、カードに記載されているクラフト能力の効果を発動せずにカードを捨て、その代わりにサプライの兵士コマ1個を支払いボックスに配置してもよい。

11.5.4 **手札アクション**：資産1個を委託することで、山札からカード1枚を引く。

11.5.5 **募兵アクション**：資産1個を消費することで、河のある任意の広場にサプライの兵士コマ1個を配置する。

11.5.6 **守備隊&交易所設立アクション**：資産2個を消費することで、交易所トークンと兵士コマ1個を配置する。

- I **設立する広場の選択**：交易所トークンの配置されていない広場（支配プレイヤーの制限はない）ひとつを選ぶ。
- II **資産の消費**：資産2個を支払う。ただし、支払いに充てる資産は、選択した広場の支配プレイヤーの兵士コマでなければならない。
- III **交易所と戦士の配置、VP獲得**：選択した広場と一致する交易所トークン1枚とサプライの兵士コマ1個を、そこに配置する。そして、交易所トークンを取った枠に記されているVPシンボルで示されるVPを獲得する。

11.6 夕闇フェイズ

商団プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

11.6.1 **手札調整**：手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

11.6.2 **業務提供コストの調整**：業務エリアにある3個の業務マーカーを、同じ段に属する別の枠に移してもよい。..

以下の2章は『ルート拡張：そびえる山のいきもの戦記』に登場する派閥に関するルールです。

12. 地底公領

12.1 概要

地底公領は、森に棲む他の生物たちに対し、公領に臣従すればもっといい暮らしができるということを知らしめたく思っている。

森の前線に拠点を作ることにより、公領は臣下を登用してこの大義に参加させ、勝利点の獲得や資源の活用を図ることができる。だが、注意せよ。運悪く国の権威を失墜させる事態が発生すれば、臣下は職を追われることになるのだ。

12.2 派閥固有のルールと能力

12.2.1 **クラフトアクション**：公領プレイヤーは、夕闇フェイズ中に、堡壘や市場をクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。

12.2.2 **巢穴**：巢穴は巢穴ボードで表され、トンネルトークンがあるすべての広場と隣接する、動物種をもたない広場とみなす。公領プレイヤー以外のプレイヤーは巢穴に配置物を配置できず、また配置物を巢穴へと移動できない。地底公領は、常に巢穴を支配しているとみなす（たとえそこに配置物がなくても）。

12.2.3 **失敗の代償**：公領の建物が除去されるたび、登用されている臣下カードのうち、もっとも階級が高いもの（大貴族、貴族、下級貴族の順）1枚を未登用臣下カードボックスに戻し、それに載っていた冠コマをゲームから除去しなければならない。なお、もっとも高い階級の臣下カードが複数ある場合には、公領プレイヤーがそのうちから戻すカードを任意に選択する。さらに、その数に関係なく、公領プレイヤーは手札からカード1枚をランダムに捨てなければならない。

12.2.4 **トンネル**：公領プレイヤーにはトンネルトークン3個が与えられる。公領プレイヤーにトンネルトークンを配置する機会が与えられたときに、3個すべてがマップ上に配置されていたなら、配置する前に、マップ上に配置されているトンネルトークンから1個を任意に選んで手元に戻すことができる。

12.3 派閥固有の準備手順

12.3.1 **第1ステップ 兵士コマとトンネルトークンの準備**：兵士コマ20個とトンネルトークン3個を受け取り、サプライに配置する。

12.3.2 **第2ステップ 巢穴の準備**：マップのそばに巢穴タイルを配置する。

12.3.3 **第3ステップ 地表の準備**：他のプレイヤーの開始時広場ではないマップの隅の広場を開始時広場とする。可能なら、マップの隅にある他プレイヤーの開始時広場と対角の位置にあるマップの隅の広場を選ぶ。開始時広場に、兵士コマ2個とトンネルトークン1個を配置する。その後、それらを配置した広場に隣接する広場（巢穴は含まない）に、それぞれ兵士コマ2個を配置する（このルールは過去のバージョンから変更されている）。

12.3.4 **第4ステップ 建物エリアの準備**：堡壘タイル3枚と市場タイル3枚を受け取り、それらを派閥ボードの建物エリアの一致する枠に配置する。

12.3.5 **第5ステップ 臣下カードの準備**：臣下カード9枚を受け取り、それらを表のまま派閥ボードの未登用臣下カードボックスに積む。

12.3.6 **第6ステップ 冠コマの準備**：冠コマ9個を受け取り、それらを派閥ボードのVPシンボルのある枠に1個ずつ配置する。

12.4 鳥歌フェイズ

巢穴に、(1 + 派閥ボードに出現している兵士アイコンの数) に等しい数の兵士トークンを配置する。

12.5 昼光フェイズ

公領プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

12.5.1 **閣議**：公領プレイヤーは、次のアクションを任意の順、任意の組み合わせで2回まで行う。

- I **建設アクション**：手札 1 枚を公開し、それと一致する自分の支配下広場に市場タイル 1 枚あるいは堡壘タイル 1 枚を配置する。
- II **募兵アクション**：巢穴に兵士コマ1個を配置する。
- III **移動アクション**：移動 1 回を行う。
- IV **戦闘アクション**：戦闘 1 回を行う。
- V **穴掘りアクション**：カード1枚を消費し、それと一致する、トンネルトークンのない広場ひとつを選んでそこにトンネルトークン 1 個を配置する。その後、その広場に巢穴から4個までの兵士を移動させてもよい（すでにすべてのトンネルトークンがマップ上に配置されている場合、このアクションの最初に任意のトンネルトークン 1 個を取り除いて手元に戻すことができる）。

12.5.2 **議会**：公領プレイヤーは、登用されている各臣下カードのアクションを1回ずつ、任意の順で実行してもよい。

- I **モグラ親方（下級貴族）**：カード 1 枚を公開し、自分の支配下広場に建物タイル 1 枚を配置する（カードと広場が一致しなくてもよい）。
- II **モグラ隊長（下級貴族）**：戦闘1回を行う。
- III **先導モグラ（下級貴族）**：移動1回を行う。
- IV **旅団長（貴族）**：移動を2回まで行う。あるいは、戦闘を 2 回まで行う。
- V **銀行家（貴族）**：同じ種類のカードを任意の枚数だけ捨て、その枚数に等しい VP を得る（1 枚でも可能）。
- VI **市長（貴族）**：登用中の貴族、あるいは下級貴族のもつアクションひとつを実行する。
- VII **ドロ公（大貴族）**：トンネルトークンが3個すべてマップ上に配置されているなら2VP を得る。
- VIII **チリ殿（大貴族）**：マップ上にある市場タイル 1 枚につき 1VP を得る。
- IX **イシ卿（大貴族）**：マップ上にある堡壘タイル 1 枚につき 1VP を得る。

12.5.3 **登用**：公領プレイヤーは、次の手順にしたがって臣下カード1枚を登用してもよい。

- I **臣下の選択**：未登用ボックスにある臣下カード1枚を選ぶ。このとき、派閥ボードのその臣下カードの階級（下級貴族、貴族、大貴族）と一致する枠に、冠コマが存在していなければならない。
- II **手札の公開**：選択した臣下カードにの左上にシンボルで記されている枚数だけ、手札のカードを公開しなければならない。このとき、公開できるカード1枚につき、それと一致する「自分の配置物が存在する広場」ひとつが存在していなければならない（例えばウサギのカード2枚を公開するなら、該当するウサギの広場2ヶ所が必要）。

- III **登用と得点**：選んだ臣下カードを派閥ボードの上辺に配置する。派閥ボードのその臣下カードの階級と一致する枠から冠コマ 1 個を取り、その臣下カードに載せる。そして、冠コマを取ったときに出現した VP シンボルで指定される VP を獲得する。

12.6 夕闇フェイズ

公領プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

12.6.1 **公開したカードの廃棄と回収**：このターン中に公開したカードのうち、鳥カードをすべて捨てる。その後、残ったカードをすべて自分の手札に戻す。

12.6.2 **クラフトアクション**：マップに配置されている堡壘か市場をクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える（クラフトアクションに関しては堡壘と市場は同一とみなす）。

12.6.3 **手札調整**：山札から（1 + 派閥ボード上に出現しているカードアイコンの数）に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を 5 枚にする。

13. 黒鴉結社

13.1 概要

黒鴉結社は、陰謀を遂行することで森林を服従させようと企んでおり、陰謀を公開するたびに VP を獲得する。そのとき、すでに公開している陰謀が多いほど獲得する VP は多くなる。だが、欺瞞がなにより重要だ。陰謀の全容が露見してしまうと、結社の弱点が露見してしまうのだ。それを防ぐためには、慎重に募兵を進めつつ、陰謀を公開するタイミングを常にうかがわねばならない。

13.2 派閥固有のルールと能力

- 13.2.1 **クラフトアクション**: 結社プレイヤーは、鳥歌フェイズ中に、陰謀トークンを（裏表に関係なく）クラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 13.2.2 **陰謀トークン**: 結社プレイヤーは、陰謀トークン8個（4種類×2個）を所有する。
 - I **トークンの裏表**: 結社プレイヤーの手元にある陰謀トークンはすべて裏返す（羽根の絵のある面を上にする）。マップ上に配置された陰謀トークンは、表（陰謀の種類を表す絵の面）に返されることもある。結社プレイヤーは、裏返しの陰謀トークンの表面をいつでも密かに確認してよい。
 - II **配置上限**: ひとつの広場には陰謀トークンを1個しか配置できない。
- 13.2.3 **身軽**: 結社プレイヤーは、誰が支配しようとする広場から、隣接する任意の広場へと移動アクションを実行できる。
- 13.2.4 **暴露**: 各対戦相手は、それぞれ自身のターン中（ただし夕闇フェイズにカードを引く前）に、裏返しの陰謀トークンがある広場に自分の派閥配置物があるなら、そのような広場それぞれについて、その広場と一致するカードを手札から結社プレイヤーに見せ、陰謀トークンの種類を宣言することにより、そのトークンの暴露を試みることができる。暴露が試みられたら、結社プレイヤーはその宣言とトークンの種類が一致するかどうかを密かに判定する。一致していなければ「違う」と答え、ターンプレイヤーが見せたカードを自分の手札に加える。一致していれば、そのトークンは効果を発動することなく捨てられる（暴露したプレイヤーは[3.2.1]によって通常どおり1VPを獲得する）。
- 13.2.5 **潜伏工作員**: 裏返しの陰謀トークンがある広場での戦闘で、結社プレイヤーが防御側になった場合、1追加ヒットを得る（無防備状態であっても）。

13.3 派閥固有の準備手順

- 13.3.1 **第1ステップ 兵士コマと陰謀トークンの準備**: 兵士コマ15個と陰謀トークン8個を受け取り、サブライに配置する（陰謀トークンは裏返す）。
- 13.3.2 **第2ステップ 兵士コマの配置**: 動物種それぞれにつき、それと一致する任意の広場ひとつに、兵士コマ1個を配置する（合計3個）。

13.4 鳥歌フェイズ

結社プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 13.4.1 **クラフトアクション**: 手札にある動物カードと、陰謀トークン（表裏に関係なく）の起動によって望むだけクラフトアクションを行う。
- 13.4.2 **陰謀の公開**: 任意の回数だけ、結社の兵士コマが存在する広場にある裏返しの陰謀トークンを表に返すことができる。表に返すたびに、マップ上で表になっている陰謀トークン（いま表に返した陰謀トークンも数える）1個につき1VPを獲得し、それが爆破計画あるいは強奪計画なら、その効果を適用する。
- 13.4.3 **募兵**: 手札の任意のカード1枚を消費することにより、マップ上の一致する各広場に兵士コマを1個ずつ配置する（1ターン中に1回のみ）。鳥カードを消費した場合には、動物種ひとつを選んでそれと一致する各広場に配置する。

13.5 昼光フェイズ

結社プレイヤーは、次のアクションを任意の順と回数で3回まで実行できる。

- 13.5.1 **移動アクション**: 移動1回を行う。
- 13.5.2 **陰謀アクション**: (1+このターン中に配置した他の陰謀トークンの数) に等しい数の兵士コマを、陰謀トークンの配置されていない広場ひとつから取り除くことによって、その広場に陰謀トークン1個を裏返しで配置する。
- 13.5.3 **戦闘アクション**: 戦闘1回を行う。
- 13.5.4 **戦略アクション**: マップ上の2個の陰謀トークンを入れ替える。このとき、2個のトークンはどちらも表向きか、あるいはどちらも裏向きでなければならない。

13.6 夕闇フェイズ

結社プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 13.6.1 **策動**: この夕闇フェイズ中に手札調整でカードを引かないことにより、その代わりに昼光フェイズで実行可能なアクションひとつを1回だけ実行する。
- 13.6.2 **手札調整**: 山札から(1+マップ上に表向きになっている強奪計画の陰謀トークンの数) に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

13.7 陰謀トークン

- 13.7.1 **爆破計画**: この陰謀トークンが公開されたら、その広場に存在するすべての敵の配置物を取り除き、その後この陰謀トークンを取り除く。
- 13.7.2 **妨害計画**: 敵の配置物は、この陰謀トークンが公開されている広場には配置できず、またその広場から移動させることもできない。
- 13.7.3 **強奪計画**: この陰謀トークンが公開されたら、結社プレイヤーはその広場に派閥配置物を1個でも配置している各プレイヤーからランダムに手札を1枚ずつ奪う。[13.6.2]にあるように、結社プレイヤーは、夕闇フェイズの手札調整で、マップ上で公開されているこの陰謀トークン1個につき1枚、追加でカードを引く。
- 13.7.4 **襲撃計画**: この陰謀トークンが（裏表に関係なく）取り除かれたら、結社プレイヤーはこれが配置されていた広場に隣接している各広場に兵士コマを1個ずつ配置する。ただし、暴露によって取り除かれた場合は、この効果は発動しない。

以下の2章は『レギュラー版』に登場する派閥に関するルールです。

14. 百獣王国

14.1 概要

百獣王国は愚か者を容赦せず、反論を許さない。百獣王国は、夕闇フェイズ中に敵をどれだけ制圧しているかで得点する。百獣王国の配置物があり、敵の配置物がない（兵士コマも建物タイルも、一切存在しない）広場が多いほど、得点は高くなる。

国力を増大させて兵士を集めるためには、アイテムを獲得して宝物庫に蓄えなければならない。百獣王国を率いるのは、戦士兼扇動者である武将だ。武将は変化する気分によって一時的に能力を与えることができる。武将は宝物に憑りつかれているので、アイテムが増えていくと選択できる気分がどんどん少なくなる。大森林の真の代弁者であると宣言する彼らは、暴徒を煽動して敵の建物やトークンを破壊でき、遺跡からアイテムを奪うこともできる。

14.2 派閥固有のルールと能力

- 14.2.1 **クラフトアクション**：王国プレイヤーは、昼光フェイズ中に、牙城タイルをクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 14.2.2 **武将**：百獣王国は武将コマと呼ぶ配置物1個をもつ。武将コマは戦闘以外で除去されることがなく、百獣王国プレイヤーのターン以外で移動することもなく、またゲームの準備（14.3.1）あるいは任命アクション（14.4.3）以外でプレイに出ることもない。
- 14.2.3 **交易蔑視**：王国プレイヤーは、クラフトアクションでアイテムタイルを作成したとき、カードに指定されている VP を獲得せずにそのアイテムタイルを獲得するか、あるいはカードに指定されている VP を獲得してそのアイテムタイルを除去するかを選択する。アイテムタイルを獲得した場合も、クラフトアクションに追加の VP を与える効果《Master Engravers》やランドマークカード《Legendary Forge》などによる VP は獲得する。
- 14.2.4 **宝物庫**：百獣王国の派閥ボードには、作成アイテムボックスの代わりに宝物庫エリアがある。宝物庫エリアには指揮トラックと武勇トラックがあり、指揮トラックの枠には  を、武勇トラックの枠には  を配置できる。
 - I **アイテムの獲得**：百獣王国がアイテムタイルを獲得したら、それをそのアイテムタイルの種類に対応するトラックの枠のうち、もっとも左にある空いた枠に配置する。空いた枠がないなら、獲得したアイテムタイルかそのトラックに配置されているアイテムタイル1枚をゲームから完全に除去し、1VPを獲得しなければならない（枠から除去され、マスが空いた場合は、その後獲得したアイテムタイルをそこに配置する）。
 - II **指揮と武勇**：指揮トラックに配置されているアイテムタイルの枚数が指揮の値、そして武勇トラックに配置されているアイテムタイルの枚数が武勇の値となる。これらの値は百獣王国の固有ルールで参照される。アイテムタイルがない場合、指揮あるいは武勇の値は1である。配置されているアイテムタイルが1～2枚なら値は2、3枚なら3、4枚なら4である。

- 14.2.5 **略奪**：百獣王国が攻撃側である戦闘の開始時、王国プレイヤーは、防御側プレイヤーの作成アイテムボックスにアイテムタイルが存在しているなら、防御側プレイヤーに対する略奪を宣言してもよい（放浪部族に対しては宣言できない）。宣言したら、百獣王国プレイヤーは出目によるヒットを与えない（防御側は通常どおり出目によるヒットを与える。また、王国プレイヤーも気分カード《怒りっぽい》の効果などによる追加のヒットは与える）。そして戦闘終了時、百獣王国が戦場を支配しているなら、百獣王国プレイヤーは防御側プレイヤーの作成アイテムボックスにある任意のアイテムタイル1枚を獲得する。

14.3 派閥固有の準備手順

- 14.3.1 **第1ステップ 部隊配置**：武将コマ、兵士コマ4個、牙城タイル1枚を、マップの四隅の広場のうち他プレイヤーの開始時広場ではない広場のいずれかひとつに配置する。可能なら、他プレイヤーの開始時広場の対角の広場を選ぶ。
- 14.3.2 **第2ステップ アイテムタイルの配置**：Rの記号が付いたアイテムタイル4枚を遺跡タイルの下にランダムに配置する（すでに他プレイヤーが遺跡タイルの下にアイテムタイルを配置している場合は除く）。
- 14.3.3 **第3ステップ 強情になる**：気分カード《強情》を気分カードボックスに配置する。

14.4 鳥歌フェイズ

王国プレイヤーは、次の4ステップをこの順で実行する。

- 14.4.1 **焼き討ち**：暴徒トークンがある各広場で、そこにある敵の建物とトークンをすべて除去し、そこに遺跡タイルがあるならその下のアイテムタイル1枚を獲得する。これによって遺跡タイルの下にアイテムタイルがなくなったら、その遺跡タイルを除去する。すべての暴徒トークンに対してこれを解決した後で、暴徒ダイスを1回だけ振り、その出目と一致する「暴徒トークンが存在せず、暴徒トークンが存在する広場と隣接している広場」ひとつに暴徒トークン1個を配置する。該当する広場が存在しないなら暴徒トークンは配置しない。
- 14.4.2 **募兵**：武勇の値に等しい数の兵士コマを、武将コマが存在する広場に配置する。それから、牙城タイルのある各広場に、兵士コマを牙城タイル1枚につき1個配置する。
- 14.4.3 **任命**：マップ上に武将コマが存在しないなら、百獣王国の任意の兵士コマ1個を武将コマと取り換えなければならない。それが不可能なら、武将コマを任意の広場に配置しなければならない。
- 14.4.4 **気分の選択**：気分カードボックスに配置されている気分カードを、宝物庫エリアに存在するアイテムカードに一致するシンボルをもたない別の気分カードに置き換える。気分カードボックスに配置されているのが《気前がいい》で、それと置き換えるカードが存在しない場合は、《気前がいい》をそのまま気分カードボックスに残す。

14.5 昼光フェイズ

王国プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 14.5.1 **クラフトアクション**：牙城タイルの起動によってクラフトアクション1回を行う。
- 14.5.2 **百獣指揮**：指揮の値に等しい回数まで、次のアクションを任意の順・回数で行える。
 - I **移動アクション**：移動1回を行う。
 - II **戦闘アクション**：戦闘1回を行う。
 - III **建設アクション**：手札のカード1枚を消費して、それと一致する自分の支配下広場に牙城タイル1枚を配置する。

- 14.5.3 **武将進撃**：武勇の値に等しい回数まで、このアクションを実行できる。武将コマで移動1回を行ってよい（任意の数の王国の兵士コマを伴ってよい）。その後、武将コマのある広場で戦闘1回を行ってよい。

14.6 夕闇フェイズ

王国プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 14.6.1 **煽動**：カード1枚を消費することで、そのカードと一致する「自分の兵士コマ（**武将コマも含む**）」があり、暴徒トークンが存在しない広場に暴徒トークン1個を配置してよい。これは望むだけ何回でも行える。
- 14.6.2 **制圧**：自分が支配する「王国の配置物があり、敵の配置物が存在しない」広場の数によってVPを獲得する。獲得するVPは、広場が1～2ヶ所なら1VP、3～4ヶ所なら2VP、5ヶ所なら3VP、6ヶ所以上なら4VP。
- 14.6.3 **手札調整**：山札からカード1枚を引く。その後、手札が6枚以上なら、自由に選択して捨てることで手札を5枚にする。

14.7 気分

- 14.7.1 **苦々しい** (☹)：武将コマのある広場での戦闘では、ダイスを振る前に、戦場とそれに隣接する広場にある暴徒トークンを取り除いてもよい。取り除いた暴徒トークン1個につき、戦場に兵士コマ1個を配置する。
- 14.7.2 **気宇壮大** (👑)：このターン中、武将進撃ステップ [14.5.3] と百獣指揮ステップ [14.5.2] の順を入れ替える（**武将進撃ステップの後で百獣指揮ステップを行う**）。
- 14.7.3 **意気軒昂** (👊)：武将のいる広場で煽動を行った後、暴徒ダイスを振り、その目と一致する「暴徒トークンが存在せず、暴徒トークンが存在する広場と隣接する」広場に暴徒トークン1個を配置することを、4回まで繰り返してよい。
- 14.7.4 **気前がいい** (指定アイテムなし)：自分の鳥歌フェイズの終了時、宝物庫にある任意の枚数のアイテムタイルをゲームから完全に除去してもよい。そうしたなら、除去したアイテムタイル1枚につき兵士コマ2個を武将コマのある広場に配置する。その後、宝物庫エリアで空いた枠を左に詰める。
- 14.7.5 **情け無用** (👊)：武将進撃ステップで武将コマの移動と戦闘の両方を行ったら、武将コマの移動1回（王国の兵士コマを伴ってもよい）か、武将コマのある広場で戦闘1回を行ってもよい。
- 14.7.6 **イケイケ** (👊)：自分の夕闇フェイズ中に引くカードが1枚増える [14.6.3]。武将コマのある広場に敵の配置物が（派閥に関係なく合計で）3個以上存在するなら、増える枚数は1枚ではなく2枚となる。
- 14.7.7 **強情** (👊)：武将コマがある広場での戦闘で、最初の1ヒットを無視する（この効果は、他の「最初の1ヒットを無視する」効果とは重複しない）。
- 14.7.8 **怒髪衝天** (👊)：武将コマのある広場で攻撃側として戦闘を行うなら、追加で1ヒットを与える。

15. 甲鉄衛団

15.1 概要

甲鉄衛団は追放された敬虔な騎士団だが、過去の戦争で失われた秘宝を回収するために大森林に戻ってきた。秘宝の正当な所有者がこの騎士団が大森林のものかはさておいて、この任務を達成するためには樹林を探索し、秘宝を同種の陣地へと移送してそこで回収しなければならない。甲鉄衛団は、秘宝を回収することで秘宝の価値に等しい1～3VPを獲得する。それに加え、秘宝を3種類（像、石板、宝石）の組み合わせで1セット揃えるごとに2VPを獲得する。衛団は森林にすむ住人たちを従士として集め、さらに実行できるアクションを増加させていく。しかし、秘宝の回収や探索を行うたびに、そのアクションに使用した従士を失う可能性があるため、成功のためには計画性と慎重なリスク管理が必要になる。

15.2 派閥固有のルールと能力

- 15.2.1 **秘宝トークン**：衛団プレイヤーは、像、石板、宝石の3種類各4個、合計12個ある秘宝トークンを探すことになる。秘宝トークンの表面にはその種類だけが記され、裏面にはその価値（種類ごとに1、2、3、3点）が記されている。
- 15.2.2 **陣地タイル**：衛団は陣地タイルをもつ。陣地タイルには両面に秘宝トークンの種類が記されているが、表面と裏面では別の種類となっている（中央のシンボルがその面の種類を表し、右下の小さいシンボルは反対側の面の種類を示している）。
- 15.2.3 **クラフトアクション**：衛団プレイヤーは、昼光フェイズ中に陣地タイル（記されている秘宝トークンの種類は問わない）をクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 15.2.4 **敬虔な騎士**：戦場に秘宝トークンと衛団の兵士がそれぞれひとつ以上存在する戦闘では、衛団プレイヤーは最初に受けた1ヒットを無視する（奇襲された場合、奇襲による1ヒットを無視するが、それ以降のヒットは無視できない）。移動では、移動させる衛団の兵士コマ1個につき秘宝トークン1個を一緒に移動させることができる。
- 15.2.5 **高価な戦利品**：敵が秘宝トークンを除去するたび、そのプレイヤーは任意の樹林にその秘宝トークンを表向きで配置し、追加で1VPを獲得する（合計で2VPを獲得）。

15.3 派閥固有の準備手順

- 15.3.1 **第1ステップ 開始時の秘宝トークン配置**：秘宝トークン12個を集めて、価値の記されていない面を上にしてシャッフルしてから各樹林に1個ずつ配置する。トークンを混ぜて全員で急いで配置する方法をお勧めするが、手間が掛かっても可能な限り無作為に配置したいなら、衛団プレイヤーがランダムに混ぜたトークンを積み上げ、他のプレイヤーがそれを任意の位置でカット（山の途中でふたつに分けて上下を入れ替える）した後、底から1個ずつ樹林に配置していくといいだろう。
- 15.3.2 **第2ステップ 兵士コマの配置**：兵士コマ4個を、マップの四隅の広場のうち他プレイヤーの開始時広場ではない広場のいずれかひとつに配置する。可能なら、他プレイヤーの開始時広場の対角の広場を選ぶ。そこを開始時広場とする。その後、この開始時広場と隣接するマップ外周の広場ひとつに兵士コマ4個を配置する。
- 15.3.3 **第3ステップ 残った秘宝トークンの配置**：残った秘宝トークンを、衛団の兵士コマがある広場に隣接していない広場に、枚数に関して可能な限り均等にしてランダムに配置する。
- 15.3.4 **第4ステップ《忠実な家臣》を差し込む**：甲鉄衛団の派閥ボード上辺にある従士エリアの各スロットに《忠実な家臣》を1枚ずつ差し込む。

- 15.3.5 **ステップ5 陣地タイルの配置**：甲鉄衛団の派閥ボードの陣地エリアにある各枠に、それと一致する陣地タイルを1枚ずつ配置する。

15.4 鳥歌フェイズ

衛団プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 15.4.1 **陣地展開**：広場ひとつごとに、そこにある衛団の兵士コマ1個を陣地タイル1枚と入れ替えてもよい。マップ上に兵士コマも陣地タイルもない場合には、その代わりにマップの外周広場ひとつに陣地タイル1枚と兵士コマ1個を配置する。どちらの場合も、陣地タイルの向き（表裏）は任意で配置できる。
- 15.4.2 **陣地撤収**：広場ひとつごとに、そこにある陣地タイル1枚を衛団の兵士コマ1個と入れ替えてもよい。
- 15.4.3 **募兵**：手札の動物カード1枚を支払うことで、陣地タイルがあるそれと一致する広場に兵士コマ2個を配置する。これを任意の回数だけ行ってよい。

15.5 昼光フェイズ

衛団プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 15.5.1 **クラフトアクション**：陣地タイル（**記されている秘宝トークンの種類は問わない**）をクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 15.5.2 **従士によるアクション**：従士エリアの各スロットで指定されたアクションを、左のスロットから順に1スロットずつ実行してよい。各スロットのアクションは、そのスロットに差し込まれたカード1枚につき1回、そのカードと一致する広場で実行できる（このカードを、そのアクションを実行するカードと呼ぶ）。そのスロットに差し込まれたカードが複数あるなら、その中での実行順は任意に決められる。
- I **移動**：アクションを実行するカードと一致する広場からの移動1回を行う。
 - II **戦闘後探求**：アクションを実行するカードと一致する広場ひとつを選択する。そこに敵の所有物が存在するなら、それらと戦闘を行わなければならない。戦闘後、その広場が衛団プレイヤー支配下にあり、さらにそこに衛団の兵士コマが1個でも存在しているなら、次の手順で秘宝の探求を行うことができる（**戦闘が発生しなかった場合もこの条件は適用される**）。
 - a **ステップ1 秘宝トークンを移動し、価値を確認する**：この広場に隣接している樹林に存在する秘宝トークン1個を、この広場に移動する。そして、価値の記された面が表になっていないなら、表にする。
 - b **ステップ2 従士を捨てるかどうかの確認**：ステップ1で移動させた秘宝トークンがあった樹林に隣接している広場のうち、衛団プレイヤーの支配下にあるものの数を調べる。その数が、移動させた秘宝トークンの価値よりも小さいなら、このアクションを実行したカードを捨てる。
 - III **移動か回収**：アクションを実行するカードと一致する広場ひとつを選択する。その広場からの移動1回を行うか、あるいはその広場で次の手順によって秘宝の回収を行う。
 - a **ステップ1 秘宝トークンの獲得**：その広場に同じ種類の陣地タイルがある秘宝トークン1個を獲得し、派閥ボードの秘宝エリアにあるそれと一致する枠のうち、もっとも左にある空いた枠に配置する。

- b **ステップ2 VPの獲得**：獲得した秘宝トークンの価値に等しいVPを獲得する。この秘宝トークンを獲得したことによって、秘宝エリアのタテ列ひとつが、そのすべての枠に秘宝トークンが配置された状態になったなら、追加で2VPを獲得する。
- c **ステップ3 従士を捨てるかどうかの確認**：回収を行った広場と一致する広場のうち、衛団プレイヤーの支配下にあるものの数を調べる。その数が、獲得した秘宝トークンの価値よりも小さいなら、このアクションを実行したカードを捨てて、ただちにこの回収アクションを終了する。そうでないなら、このステップ1[15.5.2.IIIa]に戻る（つまり、同じ広場にある別の秘宝トークンを回収する）か、あるいはこの回収アクションを終了する。

15.6 夕闇フェイズ

衛団プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 15.6.1 **現地調達**：衛団の兵士コマが4個以上存在する各広場から、衛団の兵士コマを1個ずつ取り除く。
- 15.6.2 **従士集め**：手札にある動物カードを任意の枚数だけ従士エリアのスロットに自由に追加する。あるいは、従士エリアのスロットにあるカード1枚を別のスロットに移す。従士エリアには合計で10枚を超えるカードを配置できない。
- 15.6.3 **手札調整**：山札から（1+派閥ボードに出現しているカードアイコンの数）に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、自由に選択して捨てることで手札を5枚にする。

追補

A. 上級準備手順

各ステップ名の右にあるアイコンは、そのステップで使用可能なオプションが所収されている製品を表しています（追補 B 参照）。

A.1 ステップ 1 : マップの選択と準備

プレイヤー全員で相談して、ゲームに使用するマップを選択する。拡張マップ（追補 C）を使用する場合、各マップの準備変更の項目にしたがう。望むなら、動物種マーカー 12 個を裏返しで混ぜてからランダムに 1 枚ずつ取り出して、マップの各広場に印刷されている動物種のシンボルを覆い隠すようにして配置する。遺跡タイル [5.1.4]、アイテムのサプライ [5.1.5]、ダイス [5.1.6] を通常の準備手順と同じように準備する。

A.2 ステップ 2 : 使用する動物カードのセットを選択する

プレイヤー全員で相談して、基本セットの動物カードのセットを使用するか、あるいは『Exiles and Partisans』拡張セットの動物カードのセットを使用するかを決める。

A.3 ステップ 3 : ボットの選択

プレイヤー全員で相談して、『ロボの法典』にあるボットプレイヤーを使用するかどうかを決める。

A.4 ステップ 4 : 席順の決定

席順、そして開始プレイヤーをランダムに決定する。

A.5 ステップ 5 : ランドマークの設置

プレイヤー全員で相談して、ランドマーク（追補 F）を使用するかどうかを決める。使用する場合、拡張マップ（追補 C）で指示される矢倉コマ、あるいは渡し舟コマの配置ルールは無視するか、あるいはランドマークのルールを優先する。

- A.5.1 **ステップ 1 ランドマークの選択** : プレイヤー全員で相談して、使用するランドマークが 1 個か 2 個かを決め、使用しないランドマークカードを取り除く。
- A.5.2 **ステップ 2 公開と配置** : 使用するランドマークのランドマークカードをシャッフルし、指定枚数だけ公開し、そのカードの上にランドマークコマを置く。
- A.5.3 **ステップ 3 ランドマークの準備** : 手番順が最後のプレイヤーがランドマーク 1 個を選び、そのカードに指定されている準備を行う。使用するランドマークが 2 個なら、手番順が最後から 2 番目のプレイヤーが残ったランドマークのカードに指定されている準備を行う。

A.6 ステップ 6 傭兵隊の準備

プレイヤー全員で相談して、傭兵隊（追補 E）を使用するかどうかを決める。使用するなら、次の手順で 3 種類の傭兵隊を選ぶ。

- A.6.1 **ステップ 1 内容物の用意** : すべての傭兵隊カードをシャッフルし、そこからランダムに 3 枚を選んで残りは箱に戻す。選んだカードに指定されている内容物を取り出す。
- A.6.2 **ステップ 2 降格** : 選んだ 3 枚の傭兵隊カードは昇格面（右下に D の記号がない面）を表にする。そして、3 人ゲームならそこからランダムに 1 枚を選んで降格面（D の記号がある面）にする。4 人ゲームなら、そこからランダムに 2 枚を選んで降格面にする。5 人以上のゲームなら 3 枚すべてを降格面にする。

A.6.3 **ステップ 3 各傭兵隊の準備** : 手番順が最後のプレイヤーから、手番の逆順で 1 人ずつ、3 人のプレイヤーが、ステップ 2 で確定した傭兵隊カード 1 枚を選び、そのカードにある傭兵隊の準備の項目の内容を実行する（準備の項目がない傭兵隊カードもある）。

A.6.4 **ステップ 4 傭兵隊マーカーの配置** : 傭兵隊マーカーを、それに記されている数字（4、8、12）と一致する得点表のマスに配置する。

A.6.5 **ステップ 5 対応する派閥を取り除く** : 使用する傭兵隊と対応する派閥はゲームに使用できない（どの派閥と対応するかは傭兵隊カードで色とシンボルによって示されている）。それらの派閥の派閥ボードと派閥所有物、そして派閥準備カードを箱に戻す。

A.7 ステップ 7 カード 5 枚を引く

2 人ゲームなら動物カードから圧倒カード 4 枚を取り除く。動物カードをシャッフルして山札を作り、各プレイヤーはそこから（通常の準備手順は 3 枚ではなく）カード 5 枚を引く（ステップ 10 ではこの中から手札にする 3 枚を決める）。

A.8 ステップ 8 派閥の準備

プレイヤー全員で相談して、通常ゲームの準備手順 [5.1] にしたがって派閥の準備を行うか、あるいは以下に述べる派閥準備カードを用いた準備を行うかを決め、実行する。

A.8.1 **ステップ 1 派閥準備カードを配る** : 派閥準備カードのうち、武闘派のカード（カード名の地色が赤で剣シンボル付き）をシャッフルし、そこから 1 枚を選択して脇によける（これをプールと呼ぶ）。それから、残った武闘派の派閥準備カードを、非武闘派の派閥準備カード（カード名の地色が灰色）とシャッフルし、そこからプレイヤーの人数に等しい枚数だけランダムに取り出してプールに加える。これによって、プールには「プレイヤー人数+1」枚の派閥準備カードが含まれることになる。

- I **2 人ゲーム** : 前項 [A.8.1] を行う前に、非武闘派の派閥準備カードをすべて取り除く（ただし、傭兵隊を使用する冒険的なゲームを行いたい場合は取り除かなくてもよい）。
- II **非武闘派派閥のロック** : 最後にプールに加えられたカードが非武闘派だった場合、そのカードを横に傾け、ロック状態にする。ロック状態のカードはプレイヤーが担当派閥として選べない。いずれかのプレイヤーが武闘派の派閥準備カードを自分の担当派閥として選んだら、ロック状態は解除される。
- III **放浪部族** : 放浪部族の派閥準備カードがプールに加えられたら、放浪部族のキャラクターカードからランダムに 1 枚を選び、それを派閥準備カードの横に表にして配置する。放浪部族を担当派閥として選んだプレイヤーは、そのカードをキャラクターカードとして選択しなければならない。

A.8.2 **ステップ 2 担当派閥を選ぶ** : 手番順が最後のプレイヤーから、手番の逆順で 1 人ずつ、各プレイヤーは順にプールから担当派閥として任意の派閥準備カード 1 枚を選び、ただちにそれに記されている準備の手順を完了する（次のプレイヤーは前のプレイヤーが準備を終えるまで派閥準備カードを選べない）。

- I **ホームランド** : 派閥準備カードのテキストによって、1 か所以上の広場をホームランドとして選択することを指示される場合がある。このとき、敵がホームランドとして選んだ広場、およびゲームの準備で配置を指示された配置物をすべて配置できない広場は、ホームランドとして選択できない。

- Ⅱ **ホームランドの隣接**：「敵のホームランドに隣接していない広場をホームランドとして選択する」、あるいは「敵のホームランドとの間に広場をふたつ以上挟んだ広場をホームランドとして選択する」とプレイヤーに指示する派閥準備カードが存在する。後者の場合、敵のホームランドとの間に広場をふたつ以上挟んだ広場が存在しないのなら、敵のホームランドに隣接していない広場をホームランドとして選択する。「敵のホームランドに隣接していない広場をホームランドとして選択する」と指示された場合、それを満たす広場が存在しないのなら、敵のホームランドに隣接した広場を選択してもよい（**基本的**には「できるだけ離れた広場を選べ」という意味である）。

A.9 ステップ 9：得点マーカーの配置

各プレイヤーは自分の選んだ派閥の得点マーカーを、得点表の「0」のマスに配置する。

A.10 ステップ 10：開始時手札の決定

各プレイヤーは [A.7] で引いたカードの中から3枚を選び、それを開始時の手札として残す。乗りの2枚は裏返しで山札に戻す。全プレイヤーが戻し終わったら、山札をシャッフルする。

B. 内容物一覧

B.1 『ルート レギュラー版 ～はるけき森のどうぶつ戦記～』 基本セット

- B.1.1 **ドキュメント類**：拡大版練習シート1冊、内容物一覧1枚、入門ルールブック1冊、レギュラー版ルールブック1冊。
- B.1.2 **トークン/タイル/マーカー類**：建物タイル 28 枚（止まり木7枚、製材所6枚、募兵所6枚、工房6枚、拠点3枚）、トークン 19 個（支持 10 個、木材 8 個、城砦1個）、動物種マーカー 12 個（ウサギ4個、キツネ4個、ネズミ4個）、遺跡タイル4個、得点マーカー4個、関係マーカー3個、アイテムタイル 23 枚（ブーツ4枚、剣4枚、袋4枚、ハンマー3枚、お茶3枚、コイン2枚、クロスボウ2枚、たいまつ1枚）。
- B.1.3 **コマ類**：兵士コマ 55 個（侯国 25 個、王朝 20 個、連合 10 個）、放浪者コマ1個。
- B.1.4 **カード類**：動物カード54枚、派閥概要カード16枚、君主カード4枚、忠臣カード2枚、キャラクターカード3枚、クエストカード 15 枚、練習カード4枚。
- B.1.5 **その他**：ゲーム盤1枚（秋マップと冬マップ）、ダイス2個、派閥ボード4枚（侯国、王朝、連合、部族）。

B.2 『ルート レギュラー版 拡張：さざめく河のけだもの軍記』

- B.2.1 **ドキュメント類**：内容物一覧1枚、入門ルールブック1冊、レギュラー版拡張ルールブック1冊。
- B.2.2 **トークン/タイル/マーカー類**：庭園タイル 15 枚、交易所トークン9個、得点マーカー3個、追放民マーカー1個、関係マーカー9個、アイテムタイル 11 枚（ブーツ3枚、剣3枚、袋1枚、ハンマー1枚、たいまつ1枚、コイン1枚、クロスボウ1枚）。
- B.2.3 **コマ類**：兵士コマ 40 個（教団 25 個、商団 15 個）、放浪者コマ1個。
- B.2.4 **カード類**：動物カード4枚、派閥概要カード2枚、キャラクターカード3枚。
- B.2.5 **その他**：派閥ボード4枚（第2の部族、メカ野侯国、商団、教団）、業務マーカー3個、カード立て6本。

B.3 『ルート レギュラー版 拡張：そびえる山のいきもの乱記』

- B.3.1 **ドキュメント類**：内容物一覧1枚、入門ルールブック1冊、レギュラー版拡張ルールブック1冊。
- B.3.2 **トークン/タイル/マーカー類**：建物タイル6枚（市場3枚、堡塁3枚）、トークン 19 個（陰謀8個、予備の陰謀8個、トンネル3個）、得点マーカー2個、関係マーカー4個、封鎖路マーカー6枚。
- B.3.3 **コマ類**：兵士コマ 35 個（公領 20 個、結社 15 個）、渡し舟コマ1個、矢倉コマ1個、冠コマ9個。
- B.3.4 **カード類**：臣下カード9枚、派閥概要カード2枚。
- B.3.5 **その他**：ゲーム盤1枚（山岳マップと湖マップ）、ダイス2個、派閥ボード2枚（公領、結社）、巢穴ボード1枚。

B.4『ルート レギュラー版 拡張：見果てぬ宝のあらもの騒記』

- B.4.1 **ドキュメント類**：入門ルールブック1冊、レギュラー版拡張ルールブック1冊。
- B.4.2 **トークン/タイル/マーカー類**：建物タイル9枚（牙城6枚、陣地3枚）、トークン 17 個（秘宝 12 個、暴徒5個）、関係マーカー4枚、得点マーカー2枚、コントロールマーカー 12 枚、アイテムタイル3枚（こん棒3枚）、傭兵隊マーカー3枚、交換用の得点マーカー9枚、追加の関係マーカー2枚（第2の放浪部族用）。
- B.4.3 **コマ類**：兵士コマ 56 個（王国 20 個、衛団 15 個、森林巡察隊 12 個、最後の王族5個、春の反乱者4個）、武将コマ1個、追放者コマ1個。
- B.4.4 **カード類**：気分カード8枚、忠実な家臣カード3枚、派閥概要カード2枚、派閥準備カード 11 枚、傭兵隊カード4枚、上級準備手順早見表カード2枚。
- B.4.5 **その他**：派閥ボード2枚（百獣王国、甲鉄衛団）、ダイス3個（暴徒、反乱軍、コントロール）。

B.5 CLOCKWORK EXPANSION（未訳）

- B.5.1 **ドキュメント類**：ロボの法典1冊。
- B.5.2 **マーカー**：優先マーカー 12 個。
- B.5.3 **カード類**：難易度カード 12 枚、特徴カード 16 枚、放浪ボットカード3枚。
- B.5.4 **その他**：派閥ボード4枚。

B.6 CLOCKWORK EXPANSION II（未訳）

- B.6.1 **ドキュメント類**：ロボの法典1冊。
- B.6.2 **マーカー**：優先マーカー 12 個。
- B.6.3 **カード類**：難易度カード 12 枚、特徴カード 20 枚、放浪ボットカード3枚、関係カード1枚、サービスカード 11 枚。
- B.6.4 **その他**：派閥ボード4枚。

B.7 EXILES AND PARTISANS DECK（未訳）

- B.7.1 **カード類**：54 枚。

B.8 LANDMARKS PACK（未訳）

- B.8.1 **カード類**：準備/ルールカード1枚、ランドマークカード6枚。
- B.8.2 **コマ類**：ランドマーク4個。

B.9 VAGABOND PACK（未訳）

- B.9.1 **タイル類**：アイテムタイル3枚（コイン1枚、ハンマー1枚、プーツ1枚）。
- B.9.2 **コマ類**：放浪者コマ7個。
- B.9.3 **カード類**：キャラクターカード3枚。

B.10 HIRELING PACKS（未訳）

- B.10.1 **ドキュメント類**：傭兵隊入門ルールブック1冊。
- B.10.2 **トークン/タイル/マーカー類**：傭兵隊マーカー3個、コントロールマーカー 12 個、足場トークン3個、貯蔵庫タイル6枚。
- B.10.3 **コマ類**：艦隊コマ1個、兵士コマ 39 個、守護者コマ1個。
- B.10.4 **カード類**：傭兵隊カード3枚。
- B.10.5 **その他**：コントロールダイス1個。

C. 拡張マップ

C.1 冬マップ

- C.1.1 **荒れ狂う冬の河**：ふたつの広場をつなぐ河は、道と同じように樹林を分割する。

C.2 湖マップ

- C.2.1 **準備変更**：渡し舟コマを、マップの角であり湖にも接している広場（南東端）に配置する。
- C.2.2 **湖**：マップの中央は湖である。湖は、湖沿岸にある各広場と、その他の全ての沿岸の広場を接続する河として扱う。ただし、湖は樹林を分割する。
- C.2.3 **沿岸の広場**：湖と接する（樹林で隔てられていない）広場を**沿岸の広場**と呼ぶ。
- C.2.4 **沿岸の樹林**：湖と接する樹林を**沿岸の樹林**と呼ぶ。沿岸の樹林は、それぞれ両側の沿岸の樹林と隣接する（**沿岸の広場ひとつによって隔てられている**）。
- C.2.5 **渡し舟**：プレイヤーは、ターン中に1回のみ、渡し舟コマのある沿岸の広場からの移動アクションを行う際に、他の沿岸の広場へと（**通常の移動ルールにしたがって**）配置物を移動できる。このとき、渡し舟コマも一緒に移動させること。この移動後、そのプレイヤーはカードを山札から1枚引く。渡し舟コマは攻撃されず、取り除かれることもない。

C.3 山岳マップ

- C.3.1 **準備変更**：封鎖路マーカー6枚を、両側を直線で区切られて色が付けられた道に、1枚ずつその道を隠すように配置する。矢倉コマを、2本の矢倉の絵が描かれている中央の広場に配置する。
- C.3.2 **封鎖路**：封鎖路マーカーで覆われた道は**封鎖路**である。封鎖路（だけ）で接続されている広場同士は、隣接しているとはみなさない。（《Highway Bandits》のように道に配置できるものも含め）、封鎖路には配置物を配置できない。また、封鎖路は道と同様に樹林を分け隔てる（**そのため放浪部族は封鎖路を横断して潜入できる**）。
- C.3.3 **封鎖路の解除**：プレイヤーは、自分のターンの昼光フェイズ中に1回だけ、手札からカード 1 枚を消費することで封鎖路マーカー 1 枚をマップから取り除き、1VP を獲得できる（取り除いた封鎖路マーカーはゲームから除外する）。ただしこれを行うには、その封鎖路のいずれかの端となる広場に自分の派閥配置物が最低でも1個、配置されていなければならない。
- C.3.4 **峠と矢倉コマ**：矢倉コマのある広場は**峠**である。自分のターンの夕闇フェイズの終了時に峠を支配しているプレイヤーは、1VP を獲得する。
- C.3.5 **樹林**：山岳マップにある、道と広場で囲まれたエリアは、木の絵が描かれているかどうかに関係なく、すべて樹林 [2.2] である。

D. 放浪部族キャラクター ファレンス

この章での君は、そのキャラクターカードを使用している部族プレイヤーを指します。

D.1 盗賊

D.1.1 初期アイテム：   

D.1.2 特別アクション 盗み： 1枚を使用することにより、放浪者コマと同じ広場にコマを配置しているプレイヤーの手札からランダムにカード1枚を獲得する。

D.2 修繕屋

D.2.1 初期アイテム：   

D.2.2 特別アクション 日常業務： 1枚を使用することにより、放浪者コマがある広場と一致する動物カード1枚を捨て山から探し出して手札に加える（鳥カードは常に選択できる）。

D.3 森護り

D.3.1 初期アイテム：   

D.3.2 特別アクション 隠れ家： 1枚を使用することにより、アイテムタイルを3枚まで修理し、ただちに昼光フェイズを終えて夕闇フェイズを開始する。

D.4 さすらい人

D.4.1 初期アイテム：  

D.4.2 特別アクション 焚き付け： 1枚を使用することにより、放浪者コマがある広場で戦闘1回を発生させる。その戦闘の攻撃側と防御側プレイヤーが誰か、そしてどの配置物が除去されるかは君が決定する。これにより建物と専用トークンを取り除かれた場合、それによる VP は君が獲得する [3.2.1]。また、これにより敵対派閥 [9.2.9] の配置物が除去されたなら、君は悪名獲得 [9.2.9.III.a] による VP も獲得する。

D.5 仲裁者

D.5.1 初期アイテム：   

D.5.2 特別アクション 保護：放浪者コマがある広場での戦闘では、ダイスを振る前に、防御側プレイヤーは君を戦闘に協力させるかどうかを選択する。協力させるなら、君は1VPを獲得し、防御側の出目によるヒットの上限に対し、君の非損傷状態の  の数を加算する。なお、自分自身を協力させることはできない。

D.6 ならず者

D.6.1 初期アイテム：   

D.6.2 特別アクション 焦土： 1枚を使用し、それを放浪者コマがある広場に配置する。その広場に存在する敵の全配置物を取り除く。 が配置された広場には、配置物を配置することも、配置物をそこに移動させることもできない。この時点で放浪者コマはその広場に留まるが、そこから移動したら戻ることはできない。配置された  は敵の配置物ではないので、《ネズミたちの手助け》などによって除去されることはない。

D.7 冒険者

D.7.1 初期アイテム：  

D.7.2 特別アクション 即興：クエストアクションを行うとき、ターン中に1回だけ、任意の未使用のアイテム1枚を、任意の種類のアイテム1枚として使用することができる。なお、クエスト完了のために使用した後、それを損傷状態にしなければならない。

D.8 浪人

D.8.1 初期アイテム：   

D.8.2 特別アクション 一閃：戦闘中、ダイスを振った後で、 1枚を使用することにより、1追加ヒットを獲得する。

D.9 追立者

D.9.1 初期アイテム：   

D.9.2 特別アクション すり抜け： 1枚を使用することにより、 を使用することなく放浪者コマ（その他の配置物は含まない）をマップ上の任意の広場（敵対派閥の支配広場を含めて）に移動させる。

E. 傭兵隊

E.1 傭兵隊のコントロールの獲得と喪失

- E.1.1 **サプライからの獲得**：いずれかのプレイヤーの得点マーカーが傭兵隊マーカーのある得点表のマスに入ったら、そのプレイヤーはその傭兵隊マーカーを取って自分の派閥ボードの左下に接続する（次の自分のターンの最後に獲得することを明示するため）。そのプレイヤーは自分のターンの最後にサプライから傭兵隊カード1枚を選んで獲得し、コントロールダイス1個を振り[E.1.2]、派閥ボードに接続した傭兵隊マーカーを裏返す。[E.1.3]を含め、傭兵隊カードを獲得したプレイヤーはその傭兵隊のコントロールを獲得したことになり、その傭兵隊のコントローラーと呼ぶ。
- E.1.2 **コントロールダイス**：傭兵隊カードを獲得したプレイヤーは、コントロールダイスを振ってその出目が示す数のコントロールマーカーをその傭兵隊カードに載せる。コントロールダイスの目は赤と金の2種類あり、その時点で獲得VPが最大のプレイヤー（同点首位を含む）は金の目だけを出目として数え、それ以外のプレイヤー（**圧倒カードによって得点マーカーを除去しているプレイヤーを含む**）は赤と金の両方の目を出目として数える。
- E.1.3 **他プレイヤーからの獲得**：傭兵隊のコントローラーは、自分のターンの最後に（自分が獲得しているそれぞれの）傭兵隊カードからコントロールマーカーを1個ずつ取り除く。これによって載っているコントロールマーカーがなくなった傭兵隊カードは、傭兵隊マーカー1個とともに任意の他プレイヤー（**獲得VPが最大のプレイヤーも含む**）に与えなければならない。受け取ったプレイヤーはその傭兵隊マーカーを自分の派閥ボードに接続し、ただちにコントロールダイスを振り、コントロールマーカーを傭兵隊カードに載せる[E.1.2]。

E.2 傭兵隊の能力とアクション

傭兵隊は、傭兵隊カードにアイコンで示される様々なアクションと能力をもつ。テキストが「**コントローラー**：～」で始まるアクションおよび能力はコントローラーに与えられる。

- E.2.1 **雇用時アクション**（）：傭兵隊のコントロールを獲得した時には、このアクションを必ず実行しなければならない。
- E.2.2 **能力**（）：特に発動するタイミングが指定されていない能力は常に発動する。
- E.2.3 **鳥歌開始時アクション**（）：コントローラーは自分の鳥歌フェイズの開始時に、このアクションを実行しなければならない（しなくてもよいものも存在する）。
- E.2.4 **昼光1回アクション**（）：コントローラーは自分の昼光フェイズ中に1回だけ、このアクションを実行できる。

E.3 傭兵隊のルール

- E.3.1 **支配**：傭兵隊のコントローラーは、支配の判定に関しては傭兵隊の配置物を自分の配置物として数える（**傭兵隊の配置物しか存在しない広場でも支配できる**）。コントローラーのいない傭兵隊は、それ自身がプレイヤーとして広場を支配する[2.5]
- E.3.2 **敵**：傭兵隊は、そのコントローラー、およびそのコントローラーの同盟プレイヤーを除き、すべてのプレイヤーにとっての敵として扱う。
- E.3.3 **独立した配置物**：傭兵隊の配置物はコントローラーの派閥配置物ではない（したがって、**地底公領**は登用のときに配置物として数えることはできず、**甲鉄衛団**は陣地展開に使用できない）。

- E.3.4 **独立したアクション**：傭兵隊の移動や戦闘アクションは、傭兵隊の配置物だけで行われ、コントローラーの配置物をそれに含めることはできない。傭兵隊のアクション以外の手段（**コントローラーの移動アクション**、**《False Orders》**、**放浪部族の同盟プレイヤーとの同時アクション**など）で傭兵隊の配置物がアクションを行うことはない。
- E.3.5 **独立した効果**：傭兵隊はそのコントローラーの能力や、クラフトしたカードの継続効果、奇襲カードを使用できない（したがって傭兵隊は移動に際して**《Boat Builders》**を使えず、河に**《Highway Bandits》**を配置することもできない。コントローラーは傭兵隊で戦闘を行うときに奇襲カードを使用できない）。
- E.3.6 **除去による得点なし**：傭兵隊のコントローラーは、傭兵隊が敵の配置物を（通常は戦闘によって）除去した際にVPを獲得できない。ただし、傭兵隊の建物やトークンを除去したプレイヤーは、たとえ傭兵隊が攻撃側の戦闘であっても、それによるVPを獲得する。**《Warm Sun Prophets》**がプレイヤーの配置物に戦闘を強制した場合も、そのプレイヤーはこのVPを獲得する。
- E.3.7 **奇妙なルール**：傭兵隊を渡し舟コマによって移動させたコントローラーはカード1枚を引く。傭兵隊の兵士コマを森林連合の支持トークンがある広場に移動させるか、傭兵隊によって支持トークンを除去した場合、森林連合の蜂起を発生させる（**蜂起のルール**は「**移動 / 除去した派閥**」ではなく「**移動 / 除去したプレイヤー**」が対象である）。

F. ランドマーク

F.1 一般ルール

- F.1.1 **安全**：ランドマークは、ランドマークカードによって特に指示されないかぎり、戦闘に加わることも移動することも除去されることもない。
- F.1.2 **所有者**：ランドマークはどの派閥にも所有されず、また敵の配置物となることもない。

G. 用語集

- G.1.1 **能力**：派閥ボードの上部および本ルールの「派閥固有のルールと能力」の項にある派閥の継続効果、そして傭兵隊カード [E.2.1] に記載されている継続の効果のこと。
- G.1.2 **隣接**：広場は、それと道ひとつだけで接続されているすべての広場と隣接する。樹林は、道を横切ることなくそれと接触しているすべての広場、およびそれと道ひとつだけで隔てられているすべての樹林と隣接する（湖は例外 [C.2.4]）。
- G.1.3 **建物**：派閥によって所有される四角形のタイル。
- G.1.4 **できない**：[1.1.2] を参照。
- G.1.5 **捨てる（カード）**：指定されたカードを共有の捨て山に移すこと [2.1]。ただし圧倒カードは、その代わりにゲーム盤の横に配置する [3.3.3]。
- G.1.6 **引く**：共有の山札の一番上にあるカードを獲得すること [2.1]。
- G.1.7 **効果**：ゲームの何かを変更するもの。継続効果、派閥の能力、アクションを含む。
- G.1.8 **敵**：自分と同盟 [9.2.9.II] を組んでいない他のプレイヤー、およびサプライにある、または他プレイヤーのコントロール下にある傭兵隊を指す。
- G.1.9 **敵配置物**：敵プレイヤー、あるいは敵である傭兵隊の派閥配置物のこと。ただし、ルールによってその配置物を自分の配置物とみなす場合（**河民商団の傭兵業務**、**コントロール下の傭兵隊**など）を除く。アイテムタイルは敵配置物ではない。
- G.1.10 **派閥配置物**：派閥ボードの裏面上部に記載されているすべての兵士コマ、その他のコマ、建物タイル、トークンを指す。**アイテムタイルは派閥配置物ではない**。[1.5.2] 参照。
- G.1.11 **樹林**：道と広場で囲まれたマップ上のエリア。
- G.1.12 **強制**：[1.5.5] 参照。
- G.1.13 **アイテムタイル**：アイテムのシンボル（, ,  など）が描かれている四角形のタイル。派閥には所属しない。
- G.1.14 **マップ**：[2.2] 参照。
- G.1.15 **マップの外周**：マップの一番外側に位置する広場と道（によって構成される輪状の連なり）。山岳マップの封鎖路も含まれる。
- G.1.16 **道**：広場の間をつなぐ白い線。
- G.1.17 **コマ**：派閥に所属する木製の立体物。
- G.1.18 **配置物**：建物タイル、トークン、兵士コマ、その他のコマ、アイテムタイル、マーカーといった内容物。
- G.1.19 **配置する**：指定された配置物を指定された場所（配置元）から取り、指定された場所（配置先）に置く行為。配置元が指示されていない場合は、サプライや派閥ボード上の該当するエリアでもっとも左の（指定された配置物が存在する）枠が配置元となる。「配置する」を単に「置く」と書くこともある。
- G.1.20 **手元**：自分の派閥ボードの周囲を指す。手元にあるカードは、特に指示がある場合に限って、（カード本来の使用ルール以外の）他の目的のために消費、捨て札、使用できる。
- G.1.21 **置き換える**：あるものを取り除き、別のものを配置することを表す。指定された配置物を除去し、指定された別の配置物を、先に除去した配置物のあった場所に配置する。置き換えるためには、これらの行為をすべて実行しなければならない（除去できないなら配置できず、配置できないなら除去できない）。

- G.1.22 **除去する（取り除く）**：指定された配置物を指定された場所（除去元）から取り、指定された場所（除去先）に置く行為。除去先が指示されていない場合は、所有者のサプライか、派閥ボード上の該当するエリアのもっとも右にある空いた枠が除去先となる（**これらに該当しない場合はゲームから完全に除去する**）。除去されたアイテムタイルはゲームから完全に除去する。
- G.1.23 **公開する**：指定されたカードを表向きにして自分の手元に配置する。どこから公開するかが指定されていない場合は、手札のカードを公開する。
- G.1.24 **河**：広場の間をつなぐ青い線。
- G.1.25 **遺跡タイル**：広場のRのついた建物枠に配置される配置物 [2.2.4]。
- G.1.26 **支配**：[2.5] 参照。
- G.1.27 **見せる、公開する**：指定されたものを指定されたプレイヤーに確認させること。
- G.1.28 **建物枠**：広場に描かれた白い四角形 [2.2.3]。
- G.1.29 **消費する**：「捨てる」[G.1.5]を参照（**これらは同じ意味の用語であるが、文脈によって使い分けられている**）。
- G.1.30 **サプライ**：派閥ボードとマップのどちらの上にも置かれていない内容物を集めた場所。プレイヤー間で共有する内容物はマップの横に集めてそこをサプライとし、特定のプレイヤーに属する内容物（兵士コマなどの派閥配置物など）は、プレイヤーの手元に集めてそこをサプライとする。ただし、アイテムタイルのサプライ（アイテムサプライ）は、配置場所がマップ上にある。
- G.1.31 **入れ替える**：指定されたふたつの配置物の場所を逆にすること。このとき、移動と配置に関する制限を無視する（**黒鴉結社の戦略アクションでの入れ替え、猫野侯国の城塞による制限など**）。
- G.1.32 **トークン**：派閥に属する円形の厚紙。
- G.1.33 **AをBとみなす（として扱う）**：Aとして指定されたものに、Bとして指定されたものの属性を与える。「支配に関して敵の配置物を自分の配置物とみなす」という指示では、それらは敵の配置物ではなくなるが、その敵プレイヤーの派閥配置物である（例えば、河民商団の兵士コマを傭兵業務で購入した場合、自分にとっての敵配置物ではなくなるが、河民商団の兵士コマであることは変わらない）。
- G.1.34 **兵士コマ**：派閥に所属する木製のコマ。**放浪部族の放浪者コマは兵士コマではなく、除去できない**。

あ

圧倒カード	[2.1.3]
圧倒カードと手札制限	[3.3.2]
圧倒カードによる勝利	[3.3.1.I-II]
圧倒カードの捨て札と消費.....	[3.3.3]
圧倒カードの発動.....	[3.3.1]
公開されている圧倒カードの獲得	[3.3.4]

移動	[4.2]
同じ配置物を複数回移動させる	[4.2.2]
支配と移動.....	[4.2.1]
渡し舟コマによる移動.....	[C.2.5]

か

河	[2.3]
冬マップの河	[C.1]
湖マップの河	[C.2]

カード	
圧倒カード.....	[2.1.3]
カードの動物種	[2.1]
カードを他プレイヤーに与える	[1.3.2]
カードを引く、捨てる	[2.1]
奇襲カード.....	[2.1.2]
ワイルドカード	[2.1.1]

奇襲カード	[2.1.2]
戦闘での奇襲カード.....	[4.3.1]

クラフト	[4.1]
クラフトによる VP.....	[3.2.2]
クラフトのコスト.....	[4.1.1]
3色のシンボル	[4.1.1]

継続効果	[4.1.3]
重複の禁止	[4.1.4]

さ

支配	[2.5]
同点時の支配.....	[2.5]

樹林	[2.4]
山岳マップの樹林.....	[C.3.5]
湖マップの樹林.....	[C.2.4]

準備	
上級準備手順.....	[A]
通常ゲームの準備手順.....	[5.1]

情報	[1.2]
-----------------	--------------

情報交換	[1.3]
-------------------	--------------

勝利	
圧倒カードによる勝利	[3.3]
勝利ポイント（VP）による勝利	[3.1]
同時	[3.1]

勝利ポイント（VP）	
クラフトによる VP.....	[3.2.2]
敵の建物タイルとトークンの除去による VP.....	[3.2.1]

戦闘	[4.3]
-----------------	--------------

戦闘での奇襲カード.....	[4.3.1]
無防備状態	[4.3.3.II]
た	
タイミング	
効果の同時発生	[1.1.3]
ターン構造	[1.4.1]
割り込み処理.....	[1.4.2]
峠	[C.3.4]
な	
は	
配置物	
各セットの内容物	[B]
個数の上限	[1.5.1]
所有権	[1.5.3]
配置物の操作.....	[1.5.4]
派閥	
上級準備手順での派閥選択	[A.8]
通常ゲームの配置手順.....	[5.1.1][5.1.7]
派閥配置物	[1.5.2]
ヒット	
追加ヒット.....	[4.3.3.I]
出目によるヒットの上限	[4.3.2.I]
ヒットの出目	[4.3.2]
ヒットを受ける.....	[4.3.4]
ヒットを与える	[4.3.4]
無防備状態でのヒット.....	[4.3.3.II]
広場	
遺跡	[2.2.4]
建物枠	[2.2.3]
広場の動物種.....	[2.2.2]
ホームランド.....	[A.8.2.I-II]
湖マップの広場.....	[C.2.3]
隣接状態.....	[2.2.1]
ボット	[A.3]
ホームランド	[A.8.2.I-II]
ま	
マップ	
マップの準備	[A.1]
マップのルール.....	[C]
湖	[C.2.2]
道	[2.2]
山岳マップの道.....	[C.3.2-C.3.3]
無防備状態	[4.3.3.II]
や	
矢倉コマ	[C.3.4]
山札	[A.2]
傭兵隊	
傭兵隊の準備	[A.6]
傭兵隊のルール	[E]
ら	

ランドマーク	
ランドマークの準備.....	[A.5]
ランドマークのルール	[F]
リーチ	[5.2]
ルール間の矛盾	[1.1]
わ	
渡し舟コマ	[C.2.5]

早見表

クラフトアクション [4.1]

動物カード1枚をプレイし、その左下にあるコストと一致するクラフトツールを起動して、カードのクラフト能力を発動する。クラフトツールの動物種は、それが配置されている広場の動物種である（放浪部族はハンマーアイテムタイル）。ひとつのクラフトツールは1ターン中に1回しか起動できない。

即時効果のあるクラフト能力を発動したときは、その効果の適用後にカードを捨てる。即時効果の多くは、サプライのアイテムタイル1枚を獲得してVPを得るという効果となっている。その場合、指定されたアイテムタイルがサプライにないとクラフトアクションは行えない。

継続効果のあるクラフト能力を発動したときは、そのカードを自分の手元に配置する。プレイヤーは、こうして配置したカードに記されている効果を使用できる。すでに配置しているカードと同名のカードはクラフトアクションに使用できない。

移動 [4.2]

ひとつの広場に存在する自分の兵士コマの中から任意の数のコマを選び、それらを隣接する別の広場に移す。移動を行うプレイヤーは、移動元と移動先のどちらか、あるいは両方を支配していなければならない。それぞれのコマが1ターン中に移動する回数に制限はない。

戦闘 [4.3]

プレイヤーは、自分の兵士コマあるいは自分の放浪者コマがある広場で戦闘を行うことができる。

第1ステップ 防御側の奇襲：防御側は奇襲カードをプレイできる。プレイされたら、攻撃側は奇襲カードでその効果をキャンセルできる。

第2ステップ ヒットの決定：ダイス2個を振って、攻撃側は大きい方の出目、防御側は小さい方の出目を、ダイスの出目によるヒット数とする。ダイスの出目によるヒット数は、戦場に存在する自分の兵士コマの数が上限となる。

第3ステップ 効果の適用：両プレイヤーが、戦闘に与える効果を使用できる。その多くは追加のヒットを与えるが、その効果に関しては兵士コマの数に制限を受けない。

無防備：戦場に防御側の兵士コマがないなら攻撃側は追加で1ヒットを発生させる。

第4ステップ ヒットの適用：1ヒットごとに配置物1個を取り除く。どれを取り除くかは除去される側のプレイヤーが選ぶが、兵士コマが先で、その後に建物タイルとトークン類となる。

注意：敵の建物タイルや専用トークンを除去するたびに1VPを得る。

準備 [5.1]

第1ステップ：派閥の割り当て後、開始プレイヤーを決めてランダムに着席する。各プレイヤーは派閥ボードと派閥の配置物を受け取る。

第2ステップ：得点マーカーを得点表の0のマスに配置する。

第3ステップ：各プレイヤーはカード3枚を引いて手札にする。

第4ステップ：Rのついた4個の建物枠に遺跡タイルを配置する。

第5ステップ：サプライを作る。

第6ステップ：派閥概要カードを配り、ダイスを用意する。

第7ステップ：記号の順で派閥ボードに記された準備を行う。

コールはこのゲームを、遊び方を決して忘れさせてくれない弟と妹たちに捧げます。

カイルはこのゲームを、かわいい動物の絵を描いてとおねだりし続けてくれた子供たちに捧げます。

クレジット

ROOT & RIVERFOLK

Cole Wehrle (lead design, development, co-lead graphic design), Kyle Ferrin (illustration, co-lead graphic design), Patrick Leder (concept, development), Joshua Yearsley (editing, development), Nick Brachmann (development, graphic design), Clayton Capra (development), Jake Tonding (development), Jaime Willems (graphic design), Kate Unrau (proofreading)



UNDERWORLD

Patrick Leder (lead design), Kyle Ferrin (illustration), Nick Brachmann (lead development, lead graphic design), Cole Wehrle (development, graphic design), Joshua Yearsley (editing, development), Kate Unrau (proofreading)

MARAUDER

Patrick Leder (co-lead design), Cole Wehrle (co-lead design), Kyle Ferrin (illustration), Nick Brachmann (lead development, design, graphic design), Pati Hyun (lead graphic design, pre-press), Joshua Yearsley (design, development, editing), Rachel Lapidow (proofreading), Kate Unrau (proofreading)

STAFF AT PRINTING

Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco, Anne Kinner

PLAYTESTING

Grayson Page and his amazing group (inc. Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, the stalwart players of First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gen-try and Modern Myths, Jennifer Gutterman and Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd and the Brass Cat, the Owl & Raven crew, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, Ted Scamp, Jenny and Matt Benusa, Andrew Olson, Joel McGuire, Nathaniel Hicklin, Jacob Resler, Rae Kawalek, Nick Sopkowiak, Aaron Greatorex-Voith, Nicole Szajner, and the Brooklyn Game Lab (Robert Hewitt, Jack DeWald, Joseph Esbenschade, Nahvid Etedali, David Kanof, Marceline Leiman, Jill Pullara), Dāvis Dālmanis, Luke Bridwell, Justin Keenan, Bryan Vogel, Nick “Nev” Burton, Doug Radcliffe, Jeremy Liles, Kovács Botond, Mark Overstreet, Hung Nguyen, Luke McNally, Joshua Clark Orkin, Guerric Samples, Hunter C Fyffe, Steve Owen, Jon Mott, Sam De Roest, Sarah Shirley, Michela Garber, Patrick Flores Velarde, Lili Chin, Christina Berkley, Sebastian Apel, Opie’s Funeral, and many others