

# KOŘENY

V lese je 10 Mýtín vymezených provazem s poloměrem 1m. V každém z nich jsou vlajky, od každé barvy jedna. Mýtina se obsazuje umístěním týmové vlajky do vlajkodržáku. Každý hráč má za pasem šátek, pokud mu ho vezmou musí se vrátit na Počáteční Mýtinu a počkat na oživení.

Oživení se odehrává každou minutu.

Postava Kohouta pískáním určuje denní dobu. Skupiny bojují pouze ve dne, proto po jeho ukončení se musí vrátit na Počáteční Mýtinu (jeden člen zůstane na obsazené Mýtině, aby se vyhodnotilo, kdo ji vlastní).

Každá skupina hraje za jednu z frakcí. Každá frakce dostává body jiným způsobem.

## Markýza z Kocourkova

Začíná den o něco dříve než ostatní a má možnost obsadit všechny Mýtiny. Za obsazenou Mýtinu dostanou 2 body, pokud Mýtinu ale obsadili i minulý den získávají body 3.

(34 bodů při 2 mýtinách na kolo)



## Rody Orliho hnízda

Za každou obsazenou Mýtinu dostávají na konci dne 3 body. Pokud, ale příští den neobsadí stejný nebo větší počet Mýtín jako ten minulý nedostanou žádný.

(36 bodů při 2 mýtinách na kolo)



## Lesní aliance

Za každou obsazenou Mýtinu dostávají na konci dne 1 bod. Pokud, ale příští den obsadí stejnou Mýtinu dostanou za něj dvojnásobek bodů než den minulý.

(12-126 bodů při 2 stejných mýtinách na kolo)



## Vagabundi

Vagabundi neumí obsadit Mýtiny. Pouze se snaží z nich sebrat své vlajky a odnést je Hlavnímu Vagabundovi. Za každou získanou vlajku dostávají bod.

(60 bodů při všech sebranych vlajek za hru)



## Ochránci ve zbroji

Před začátkem hry se náhodně umístí bodové ohodnocení Mýtín (1,2,2,2,3,3,3,4,4,5), které zůstává do konce hry stejné. Nikdo z hráčů neví jak byly body rozděleny. Pokud se Strážcům v železe podařilo nějakou Mýtinu obsadit, ve fázi Noci se body za obsazenou Mýtinu odhalí a získají za něj body.

(12 - 48 bodů při 2 mýtinách na kolo)



## Společnost Říčního lidu

Každou obsazenou Mýtinu kterou získali musí Říční společnost prodat na konci dne (fáze noci) jiné frakci za body pokud o nějakou projeví zájem. Prodává se stylem aukce při počáteční hodnotě dva body.

Pokud Mýtinu nikdo nekoupí Říční společnost za ni dostane "n" bodů (první mýtina je za 1 bod), přimečz za každou další mýtinu co neprodají během hry dostanou "n+1" bodů. Toto bodové hodnocení se resetuje zpátky na "1" poté co nějakou mýtinu prodají.

(42 bodů při 2 neprodanych mýtinách na kolo)



**Krkavčí spiknutí**

Za obsazené Mýtiny nedostávají ze základu žádné body. Pokud ale nějakou Mýtinu obsadí, tak během Rozbřesku příštího dne mohou na tyto Mýtiny umístit své Plány. Na každou Mýtinu umístí jeden Plán. Ostatní frakce neví jaký Plán na kterou Mýtinu umístili. Během noci se tyto Plány odhalí a vyhodnotí.

Plány:

- Nálet: Pokud tuto Mýtinu obsadí Krkavčí spiknutí, získají 4 body.
- Nástražné oko: Na tuto mýtinu může umístit plán kdykoliv v dalších kolech i když ji obsadil někdo jiný.
- Vydírání: Body za tuto Mýtinu, které by měla dostat jiná frakce získá Krkavčí spiknutí.
- Bomba: Za tuto Mýtinu je v tomto dni 0 bodů. Krkavčí spiknutí získá 2 body.

(48 bodů při 2 mýtinách na kolo)

**Podzemní hrabství**

Během prvního Rozbřesku umístí někde do lesa Noru (vytvoří novou Mýtinu), kterou ostatní frakce nemohou obsazovat, brát z ní vlajky nebo umisťovat. V Noře se může Podzemní vévodství oživovat stejně jako na Počáteční Mýtině. Na konci dne dostává 2 body za každou vlastněnou Mýtinu.

(24 bodů při 2 mýtinách na kolo)

**Ještěří kult**

Během rozbřesku Kult ještěřů označuje Mýtiny Rituálem. Pro označení jedním Rituálem musí utratit 1 bod. Proto mohou jít do záporných bodů. Ostatní frakce ví, které Mýtiny jsou označené Rituálem. Pokud Kult ještěřů obsadil Mýtinu s Rituálem získají 5 bodů. Obsazené Mýtiny bez rituálu jsou za 0 bodů.

(48 bodů při 2 mýtinách na kolo)

**Armáda Stovek (Vůdce stovek)**

Za obsazenou Mýtinu získají 6 bodů. Pokud ale zemřou, ožíví se až v poledne.

(60 bodů při 2 mýtinách na kolo)

**Fáze dne:**

**Rozbřesk** (2 min.)

**Markýza z Kocourkova** vyráží.

**Krkavčí spiknutí** umisťuje své Plány.

**Kult ještěřů** označuje Rituály.

**Ráno** (5 min.)

Zapíská se jednou.

Vyráží všichni ostatní.

**Poledne** (5 min.)

Zapíská se dvakrát.

Ožíví se **Armáda Stovek**.

**Večer** (2 min.)

Zapíská se třikrát.

Všichni se vrací na Počáteční Mýtinu. (Až na ty co zůstávají na Mýtinách pro kontrolu.)

Pomocníci zjišťují kdo zabral jaké Mýtiny, odstraňují aktivní vlajku, hráče v nich posílají na Počáteční Mýtinu a jdou nakreslit výsledky.

**Noc** (5 min.)

**Říční společnost** prodává své Mýtiny.

**Krkavčí spiknutí** odhaluje své Plány.

Vyhodnotí se body.

Vyhlásí se rozbřesk.