ROOT

Ein Spiel von Macht und Recht im Waldland

Spiel-anleitung

Inhalt

Echsen-Kult 2
Flussvolk-Kompanie 4
Mechanische Marquise 6
Szenarien 8

Echsen-Kult

Der Kult verlässt sich auf Mund- oder Schnabelpropaganda um seine Lehre zu verbreiten, und neue Enklaven können überall auf dem Spielbrett aus dem Boden schießen. Wo der Kult Lichtungen beherrscht, kann er **Gärten** *errichten, was die dort lebenden Tiere weiter radikalisiert. Während andere Parteien Karten ausgeben, um ihre Ziele zu erreichen, handelt der Kult hauptsächlich durch* **Aufdecken** *von Karten und das allmähliche Formen der idealen Anhängerschaft. Sofern sie nicht zum Erhalten von Siegpunkten verwendet werden, kehren diese Karten am Abend wieder auf die Hand des Kults zurück. Allerdings macht dieser sanftere Ansatz Bewegungen und Kampfhandlungen schwierig; diese Aktionen können nur von den radikalsten Mitgliedern des Kults unternommen werden – seinen* **Akolythen**.

Die Gärten des Echsen-Kults ziehen **Pilger** an, deshalb beherrscht der Kult alle Lichtungen, auf denen er einen oder mehrere Gärten hat. Diese spezielle Fähigkeit übertrumpft sogar die Fähigkeit Herren des Waldes der Horst-Dynastien.

Wenn der Kult im Spiel ist, werden ausgegebene und abgelegte Karten auf den **Verlorene-Seelen-Stapel** gelegt, anstatt den Ablagestapel. Am Anfang des Zugs des Kults wird die häufigste Klasse im Verlorene-Seelen-Stapel zur Verstoßenen bestimmt. Auf den Lichtungen dieser Klasse kann der Kult in diesem Zug seine Verschwörungen durchführen. Akolythen können durch **Rache** gewonnen werden: Immer wenn du einen verteidigenden Krieger im Kampf verlierst, platzierst du ihn auf dem Akolythen-Feld.

Morgenröte

Schau die Karten im Verlorene-Seelen-Stapel durch, ignoriere alle Vogel-Karten. Wenn eine Klasse mehr Karten hat als die anderen Klassen, wird diese Klasse die Verstoßene – verschiebe den Verstoßenen-Marker auf die neue Klasse. Wenn diese Klasse bereits die Verstoßene ist, wird sie zu den **verhassten Verstossenen** – dreh den Verstoßenen-Marker um.

Verschiebe dann alle Karten im Verlorene-Seelen-Stapel auf den Ablagestapel.

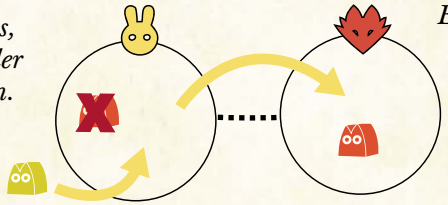
Zuletzt kannst du **Akolythen** ausgeben – Krieger auf deinem Akolythen-Feld – um Verschwörungen auszuführen. Wenn die Verstoßenen verhasst sind, kosten alle Verschwörungen einen Akolythen weniger.

- **Eifern:** Gib 2 Akolythen aus, um auf einer beliebigen Verstoßenen-Lichtung zu kämpfen **oder** um dich von einer Verstoßenen-Lichtung zu bewegen und dann, wenn du willst, auf der Ziel-Lichtung zu kämpfen.
- **Konvertieren:** Gib 2 Akolythen aus, um einen gegnerischen Krieger von einer Verstoßenen-Lichtung zu entfernen und einen Krieger dort zu platzieren.
- **Weihen:** Gib 3 Akolythen aus, um ein gegnerisches Gebäude von einer Verstoßenen-Lichtung zu entfernen und einen Garten dort zu platzieren.

Beispiel: Akolythen

Zu Beginn der Morgenröte hat der Kult vier Akolythen. Hasen sind die Verstoßenen.

Zuerst gibt er zwei Akolythen aus, um den Marquise-Krieger auf der Hasen-Lichtung zu konvertieren. Der Marquise-Krieger wird entfernt und ein Kult-Krieger wird dort platziert.



Als Zweites gibt er zwei Akolythen aus, um mit dem Krieger in der Hasen-Lichtung zu eifern. Er entscheidet, den Krieger auf die benachbarte Lichtung zu bewegen und gegen die Marquise zu kämpfen.

Tageslicht

Hass auf Vögel: Vogel-Karten sind keine Joker, wenn du deine Rituale durchführst!

Decke eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand auf und führe, wie folgt, ein Ritual pro Karte aus. Du kannst aufgedeckte Karten im Laufe des Tageslichts zu keinem anderen Zweck verwenden.

» **Bauen:** Decke eine Karte auf, die einer von dir beherrschten Lichtung entspricht, und platziere dort einen Garten.

» **Rekrutieren:** Decke eine Karte auf, um einen Krieger auf einer entsprechenden Lichtung zu platzieren.

» **Opfern:** Decke eine Vogel-Karte auf, um einen Krieger auf dem Akolythen-Feld zu platzieren.

» **Punkten:** Gib eine nicht aufgedeckte Karte aus *(indem du sie auf den Verlorene-Seelen-Stapel legst),* um die Siegpunkte zu erhalten, die auf dem am weitesten rechts gelegenen freien Feld dieser Klasse auf der Garten-Leiste angegeben sind.

Abend

Nimm alle aufgedeckten Karten zurück auf deine Hand.

Dann kannst du Karten herstellen, indem du Gärten, die der verstoßenen Klasse entsprechen, aktivierst.

Ziehe zuletzt eine Karte plus eine weitere pro sichtbarem Ziehbonus. Wenn du mehr als 5 Karten auf der Hand hast, lege alle Karten bis auf 5 ab.

Flussvolk-Kompanie

Als die Nachrichten kamen, dass das Waldland an den Ufern des großen Sees im völligen Krieg versinkt, entsandte die Flussvolk-Kompanie unverzüglich ihre Agenten, um die Geschäfte zu eröffnen. Wenn andere Parteien **Dienste** *kaufen, kann die Flussvolk-Kompanie ihre kommerziellen Interessen weiter etablieren, indem sie* **Handelsposten** *im ganzen Wald baut. Die Konstruktion dieser Posten ist eine gute Art, Siegpunkte zu erhalten, aber ebenso gut sind die* **Dividenden**, *die sie durch ihren Reichtum erhält.*

Das Flussvolk besteht aus exzellenten **Schwimmern**. Deshalb behandelt es Flüsse wie Wege und kann sich zwischen Lichtungen, die durch einen Fluss verbunden sind, bewegen, egal wer die Ausgangs- oder Ziel-Lichtung beherrscht.

Dienste

Die Flussvolk-Kompanie ist eine kommerzielle Partei, die den anderen Spielern **Dienste** anbietet. Sie legt die Kosten für ihre Dienste im Laufe ihres Abends fest.

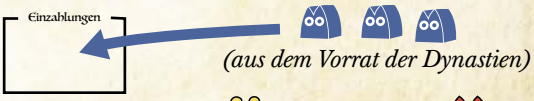
Zum Verkauf: Die Hand des Flussvolks wird immer aufgedeckt über ihrer Partei-Tafel ausgelegt.

Jeder andere Spieler kann zu Beginn seiner Morgenröte einen Dienst des Flussvolks kaufen plus einen weiteren für jede Lichtung mit einem Handelsposten und einem seiner Spielmarker. Der Käufer zahlt für Dienste, indem er Krieger aus seinem eigenen Vorrat nimmt und auf dem Feld für Einzahlungen des Flussvolks platziert.

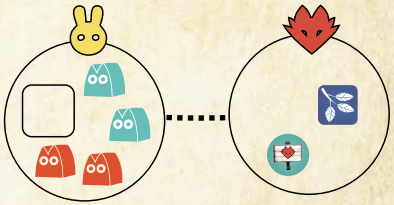
- **Handkarte:** Der Käufer nimmt eine Karte aus der Hand des Flussvolks und fügt sie seiner eigenen hinzu.
- **Flussboote:** Der Käufer behandelt Flüsse wie Wege bis zum Ende seines Zugs.
- **Söldner:** Während des Tageslichts und Abends seines Zuges kann der Käufer die Krieger des Flussvolks zum Kämpfen und Herrschen wie seine eigenen behandeln.

Beispiel: Einen Dienst kaufen

Am Anfang der Morgenröte der Horst-Dynastien können die Dynastien zwei Dienste kaufen, weil sie Marker auf einer Lichtung mit einem Handelsposten haben.



Söldner kosten zur Zeit 3. Die Dynastien entscheiden sich, sie zu kaufen, deshalb legen sie drei Krieger von ihrem Vorrat auf das Feld für Einzahlungen des Flussvolks. Mit den Söldnern beherrschen die Dynastien die Hasen-Lichtung, deshalb können sie dort ein Nest bauen – sofern sie die entsprechende Karte in ihrem Dekret haben.



Morgenröte

Wenn dein Feld für Einzahlungen leer ist, platziere zwei deiner Krieger darauf. Wenn du Handelsposten auf dem Spielbrett hast, erhalte dann je einen Siegpunkt pro zwei Mittel *(Krieger auf dem Feld für Mittel)*. Verschiebe zuletzt alle Krieger auf deiner Partei-Tafel auf dein Feld für Mittel.

Tageslicht

Du kannst Aktionen ausführen, indem du **Mittel** – Krieger auf deinem Feld für Mittel – einsetzt und ausgibst. Wenn du ein Mittel ausgibst, lege den Krieger in den Vorrat seines Besitzers zurück. Wenn du ein Mittel einsetzt, verschiebe den Krieger auf das Feld für Einsätze.

» **Bewegen:** Setze ein Mittel ein, um eine Bewegung zu machen.

» **Kämpfen:** Setze ein Mittel ein, um einen Kampf zu eröffnen.

» **Herstellen:** Setze Mittel ein, um Karten aus deiner Hand herzustellen. Anstatt diese Krieger auf das Feld für Einsätze zu verschieben, musst du sie auf leere Felder auf den Handelsposten-Leisten entsprechend der Klasse der Herstellungskosten legen.

» **Ziehen:** Setze ein Mittel ein, um eine Karte zu ziehen.

» **Rekrutieren:** Gib ein Mittel aus, um einen Krieger auf einer beliebigen Lichtung mit einem Fluss zu platzieren.

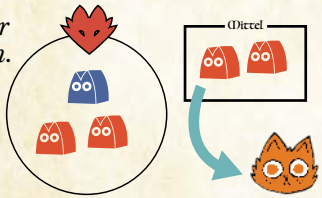
» **Gründe Handelsposten mit Garnison:** Gib zwei Mittel aus, um einen Handelsposten und einen Krieger auf einer Lichtung zu platzieren. Du musst Mittel der Partei, die die gewählte Lichtung beherrscht, ausgeben. Jede Lichtung kann nur einen Handelsposten haben.

Exportieren: Anstatt den hergestellten Effekt einer Karte wie angegeben zu erhalten, kannst du sie ablegen und einen Krieger auf das Feld für Einzahlungen legen.

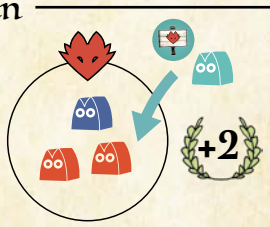
Gestörter Handel: Wann immer ein Handelsposten entfernt wird, entferne die Hälfte deiner Mittel und lege den Handelsposten in die Schachtel zurück. Er kann nicht wieder aufgebaut werden!

Beispiel: Einen Handelsposten gründen

Das Flussvolk will einen Handelsposten auf dieser Fuchs-Lichtung gründen. Da die Marquise diese Lichtung beherrscht, muss das Flussvolk zwei Marquise-Mittel ausgeben.



Das Flussvolk platziert einen Fuchs-Handelsposten zusammen mit einem Krieger und erhält zwei Siegpunkte.



Abend

Wenn du mehr als 5 Karten auf deiner Hand hast, lege alle bis auf 5 ab. Dann kannst du die Kosten für deine drei Dienste festlegen, indem du die Dienst-Marker auf deinen Dienst-Leisten verschiebst.

Mechanische Marquise

Die Mechanische Marquise ist ein automatisierter Spieler, der auf zwei Arten verwendet werden kann.

» Erstens kann sie einen menschlichen Spieler in einem kompetitiven Spiel mit mehreren Spielern ersetzen.

» Zweitens, mit ein paar Änderungen der Regeln, kann sie ein Gegner in einem kooperativen Spiel mit ein bis vier Spielern sein (Seite 8).

Die Mechanische Marquise benutzt die Marker der Marquise de Katz, deshalb können nicht beide im gleichen Spiel sein.

Schlechte Fingerfertigkeit: Die Mechanische Marquise hat keine Handkarten. Sie kann nicht gezwungen werden, Karten abzulegen. Wenn du eine Karte von ihrer Hand nehmen müsstest, ziehe stattdessen eine Karte aus dem Nachziehstapel. Wenn du ihr eine Karte geben müsstest, lege die Karte ab und die Mechanische Marquise erhält einen Siegpunkt.

Hasst Überraschungen: Hinterhalts-Karten können nicht gegen die Mechanische Marquise ausgespielt werden.

Aufbau

Wenn die Mechanische Marquise im Spiel ist, ändere die folgenden Schritte des Aufbaus.

1. **Parteien wählen.** Weist der Mechanischen Marquise einen zufälligen Spieler-Sitzplatz zu, als wäre sie ein menschlicher Spieler. Ein Spieler, der in der Nähe der Mechanischen Marquise sitzt, ist dafür verantwortlich, für sie aufzubauen und ihre Züge auszuführen. Der Rest ihrer Regeln sind aus der Sicht dieses Spielers geschrieben.

3. **Karten austeilen.** Entferne vor dem Mischen des Nachziehstapels die vier Dominanz-Karten und füge die vier **Spion-Karten** hinzu. Ziehe fünf Karten, nicht drei, für die Mechanische Marquise. Platziere diese 5 Karten auf einem Kartenhalter, sodass die Spieler nur die Kartenrückseite sehen können. Dies ist der **Befehls-Plan** der Mechanischen Marquise.

4. **Gegenstands-Vorrat anlegen.** Nimm ein ⚔, 🥾, 💣 und ♟ aus dem Vorrat und platziere sie auf dem Feld für Gegenstände zum Verkauf auf der Partei-Tafel der Mechanischen Marquise.

7. **Parteien aufbauen.** Befolge die Regeln für den Aufbau der Marquise de Katz, ignoriere aber die Schritte 4 (6.3.4) und 5 (6.3.5). Die Mechanische Marquise benutzt die Gebäude der Marquise nicht.

Morgenröte

Erhalte zwei Siegpunkte pro Lichtung, die du beherrschst und auf der du mindestens drei Krieger hast.

Tageslicht

Decke die ganz linke Karte des Befehls-Plans auf, führe die folgenden Aktionen aus und lege die Karte dann ab. Bewegung und Kampf geschehen auf allen Lichtungen, die der Klasse der Befehls-Karte entsprechen. Rekrutieren geschieht basierend auf den Herstellungskosten der Karte, wie in Schritt 3 beschrieben.

» **Schritt 1: Kampf.** Eröffne einen Kampf auf jeder Lichtung, auf der sich deine Krieger zusammen mit feindlichen Markern befinden. Wenn sich auf einer Lichtung verschiedene Parteien befinden, wähle den Verteidiger in dieser Reihenfolge: die meisten Marker dort, dann die meisten Siegpunkte, dann höchste Aufbau-Priorität (A, B, C, u.s.w.).

» **Schritt 2: Bewegen.** Bewege Krieger von Lichtungen, die du beherrschst, mit mindestens 4 Kriegern. Beginne mit der Lichtung mit der niedrigsten Nummer auf dem Feld mit den Lichtungs-Prioritäten (1,2, u.s.w.) und fahre aufwärts zählend fort. Bewege bei jeder Bewegung alle deine Krieger außer dreien, die auf der Ausgangs-Lichtung verbleiben. Das Ziel ist die benachbarte Lichtung mit den meisten feindlichen Markern. Bei Gleichstand ist die Lichtung mit der niedrigsten Nummer auf dem Feld mit den Lichtungs-Prioritäten das Ziel.

» **Schritt 3: Rekrutieren.** Platziere Krieger auf Lichtungen, die du beherrschst, basierend auf den Herstellungskosten der aufgedeckten Befehls-Karte, wie unten gezeigt. Wenn sie keine Herstellungskosten hat, beginnt das Tageslicht von vorne, indem du die nächste Befehls-Karte aufdeckst – falls keine Karten mehr im Befehls-Plan sind, beginnt der Abend.

1-3 von einer Klasse: Platziere ein bis drei Krieger (gleich der Anzahl der Herstellungskosten) auf jede Lichtung dieser Klasse, die du beherrschst.

1 von jeder Klasse: Platziere einen Krieger auf jeder Lichtung, die du beherrschst.

4 von beliebigen Klassen: Platziere vier Krieger auf der Lichtung mit der Festung.

Abend

Ziehe Karten und füge sie dem Befehls-Plan von rechts hinzu, bis du fünf Karten hast.

Von hier an sind die Regeln wieder aus der Perspektive der menschlichen Spieler geschrieben.

Spion-Karten

Spion-Karten nutzen dieselben Regeln wie Dominanz-Karten in Bezug auf das Ausspielen, Ablegen und Nehmen von verfügbaren Karten, sie verändern aber nicht deine Siegbedingungen.

Wenn du eine Spion-Karte in deinem Spielbereich hast, kannst du eine Befehls-Karte im Laufe deines Tageslichts aufdecken. Wenn du eine Befehls-Karte aufdeckst, deren Klasse der deiner Spion-Karte entspricht, musst du deine Spion-Karte sofort ablegen – in diesem Fall sind Vogel-Karten keine Joker. Wenn du deine Spion-Karte nicht ablegen musstest, kannst du dann zwei beliebige Befehls-Karten tauschen.

Kooperatives Spiel

Ihr könnt ein kooperatives Spiel gegen die Mechanische Marquise spielen. Ihr gewinnt als Team, wenn jeder Spieler 30 Siegpunkte vor der Mechanischen Marquise erhält. Bei der Mechanischen Marquise gibt es zwei Änderungen:

» Im Laufe ihres Morgenröte erhält die Mechanische Marquise einen Siegpunkt für jeden menschlichen Spieler.

» Die Mechanische Marquise rekrutiert auf allen Lichtungen entsprechend der Klasse der Herstellungskosten, unabhängig der Herrschaft.

Einzelspiel: Wenn du allein gegen die Mechanische Marquise spielst, entferne die Gunst der Füchse, die Gunst der Hasen und die Gunst der Mäuse aus dem Nachziehstapel, bevor du beginnst.

Kooperative Kampagne

Kooperative Spiele können zu einer Kampagne aneinandergereiht werden. Jedes Mal, wenn die Spieler ein Spiel gewinnen, beginnt die Mechanische Marquise das nächste Spiel mit drei Siegpunkten mehr, aber jeder Spieler beginnt mit einer hergestellten Karte, die er am Ende des vorherigen Spiels hatte. *(Beispiel: Patrick hat bis jetzt zwei Spiele gewonnen. In seinem dritten Spiel beginnt er mit Brutale Taktik, die er im ersten Spiel hergestellt und für das zweite Spiel ausgesucht hatte, und mit Kommando-Gehege, das er im zweiten Spiel hergestellt hat. Die Marquise beginnt mit 6 Siegpunkten.)*

Szenarien

Drei Spieler

Vier oder mehr Spieler

Verwende eine beliebige Parteien-Kombination für drei Spieler und füge eine, zwei oder drei der verbleibenden Parteien hinzu oder benutze diese empfohlenen Kombinationen.

Mit der Mechanischen Marquise

Einzelspielermodus

Kooperativer Modus

Bei drei oder vier menschlichen Spielern, fügt diesen Kombinationen ein oder zwei beliebige Parteien hinzu.

Kompetitiver Modus

Tausche *gegen* *in einer beliebigen Mischung.*