DAS GESETZ VON ROOT

Über dieses Buch

Root enthält zwei Regelhefte: dieses Gesetz und die Spielanleitung. Wenn euch ein lockerer Lernstil und viele grafische Beispiele gefallen, lest die Spielanleitung. Falls ihr lieber mit streng definierten, klar formulierten Regeln in einem präzisen Referenz-Stil lernt, lest dieses Heft. Die Spielanleitung enthält außerdem Anweisungen, wie man das Winter-Spielbrett benutzt und wie man mit verschiedenen Kombinationen von Parteien bei jeder Spieleranzahl spielt.

Vierte deutsche Ausgabe (März 2021)

Der Text in KAPITÄLCHEN definiert Schlüsselbegriffe. Text in kursiv liefert Erinnerungen und Erläuterungen. Partei-Symbole markieren Regeln, die durch den Abschnitt zu Partei-Regeln und -Fähigkeiten verändert werden.

1. Grundregeln

1.1 Widersprüchliche Regeln

1.1.1 **Vorrang.** Wenn eine Karte dem Gesetz von Root widerspricht, hat die Karte Vorrang. Wenn die Spielanleitung dem Gesetz widerspricht, hat das Gesetz Vorrang. Wenn du sowohl eine Grundregel als auch eine Partei-Regel befolgen kannst, befolge beide; kannst du das nicht, befolge die Partei-Regel.

1.1.2 **Benutzung von „KANN NICHT".** Der Ausdruck „KANN NICHT" ist absolut. Keine andere Regel kann Vorrang haben, sofern es nicht explizit anders angegeben ist.

1.1.3 **Gleichzeitige Effekte.** Wenn zwei Spieleffekte gleichzeitig eintreten, wählt der aktive Spieler die Reihenfolge, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.

1.1.4 **Benutzung von „BEHANDELN ALS".** Wenn du aufgefordert wirst, eine Sache als eine andere zu behandeln, nimmt die Erstgenannte alle Eigenschaften der Zweitgenannten an. *(Wenn du zum Beispiel Empörung auslöst, während du dich als einen anderen Spieler behandelst, würde der andere Spieler die Karte abgeben.)*

1.2 Öffentliche und Private Informationen

1.2.1 **Hand.** Die Spieler dürfen die Karten auf ihrer Hand nur zeigen, wenn sie ausdrücklich dazu aufgefordert werden. Die Anzahl der Karten ist hingegen öffentlich.

1.2.2 **Ablagestapel.** Der Ablagestapel kann jederzeit durchgesehen werden.

1.3 Verhandlungen und Vereinbarungen

1.3.1 **Vereinbarungen.** Die Spieler dürfen die Lage besprechen und Vereinbarungen treffen; diese sind aber nicht bindend.

1.3.2 **Karten.** Die Spieler können sich untereinander nur Karten geben, wenn sie ausdrücklich dazu aufgefordert werden.

1.4 Spieler und Parteien

Der Einfachheit halber spricht das Gesetz von Spielern, nicht von Parteien. Allerdings sind Spieleffekte *(wie Fähigkeiten und anhaltende Effekte)* Eigenschaften von Parteien, nicht von Spielern. Während ein Spieler Marker einer fremden Partei kontrolliert, befolgt er die Regeln dieser Partei, wenn nicht ausdrücklich anders angegeben.

1.5 Spielverlauf

Der Zug jedes Spielers hat drei Phasen: Morgenröte, Tageslicht und Abend. Nachdem ein Spieler alle drei Phasen ausgeführt hat, beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug. Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Spieler gewonnen hat (3.1).

2. Schlüsselbegriffe und -konzepte

2.1 Karten

Jede Karte gehört zu einer der KLASSEN der Waldbewohner: Vogel, Fuchs, Hase oder Maus. Die meisten Karten haben zudem einen Effekt, der hergestellt werden kann (4.1).

2.1.1 **Vögel sind Joker.** Jede Vogel-Karte kann als Karte einer beliebigen Klasse benutzt werden, auch wenn du mehrere Karten derselben Klasse ausgeben, nehmen oder hergeben musst.

I **Erzwungene Effekte.** Wenn du dazu aufgefordert wirst, Fuchs-, Hasen- oder Maus-Karten abzulegen oder herzugeben, musst du Vogel-Karten so behandeln wie die der verlangten Klasse.

II **Umgekehrter Austausch.** Wenn du aufgefordert wirst, eine Vogel-Karte auszugeben, abzulegen, zu nehmen oder herzugeben, kannst du sie nicht mit der Karte einer anderen Klasse ersetzen.

2.1.2 **Karten ziehen.** Immer wenn du aufgefordert wirst, eine Karte zu ZIEHEN, nimm sie vom gemeinsamen Nachziehstapel. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mische den Ablagestapel. Das ist jetzt der neue Nachziehstapel.

2.1.3 **Karten ausgeben und ablegen.** Immer wenn du aufgefordert wirst, eine Karte AUSZUGEBEN oder ABZULEGEN, lege sie auf den gemeinsamen Ablagestapel, es sei denn, es ist eine Dominanz-Karte (3.3).

2.1.4 **Karten aufdecken.** Immer wenn du aufgefordert wirst, eine Karte AUFZUDECKEN, lege sie in deinen Spielbereich (2.6).

2.1.5 **Hinterhalts-Karten.** Es gibt fünf HINTERHALTS-KARTEN: eine Maus-, eine Hasen-, eine Fuchs- und zwei Vogel-Karten. Du darfst Hinterhalts-Karten für ihre Klasse ausgeben, jedoch haben sie keinen herstellbaren Effekt. Du kannst sie allerdings im Kampf spielen, um Treffer zu landen (4.3.1).

2.1.6 **Dominanz-Karten.** Es gibt vier DOMINANZ-KARTEN, eine für jede Klasse an Waldbewohnern. Du darfst Dominanz-Karten für ihre Klasse ausgeben, jedoch haben sie keinen herstellbaren Effekt. Du kannst sie allerdings ausspielen, um deine Siegbedingung permanent zu verändern (3.3).

2.2 Lichtungen und Wege

Das Spielbrett des Waldlands besteht aus zahlreichen Lichtungen, die durch Wege miteinander verbunden sind.

2.2.1 **Benachbart.** Eine Lichtung ist benachbart zu allen anderen Lichtungen, mit denen sie durch Wege verbunden ist.

2.2.2 **Klasse.** Jede Lichtung gehört zu einer Klasse von Waldbewohnern: Maus, Hase oder Fuchs. Haben eine Lichtung und eine Karte die gleiche Klasse, entsprechen sie einander. *(Vogel-Karten sind Joker.)*

2.2.3 **Bauplätze.** Jede Lichtung hat eine begrenzte Anzahl von Bauplätzen *(weiße Kästchen)*. Immer wenn du ein Gebäude platzierst, belegt es einen freien Bauplatz. Du kannst nur dann ein Gebäude platzieren, wenn noch freie Bauplätze auf einer Lichtung vorhanden sind.

2.2.4 **Ruinen.** Bauplätze, die mit einem „R“ markiert sind, sind am Spielbeginn mit Ruinen belegt. Ruinen können nur durch die Erkunden-Aktion des Vagabunden entfernt werden (9.5.3).

2.3 Flüsse

Viele Lichtungen sind mit Flüssen verbunden. Normalerweise sind Flüsse keine Wege, können aber als Wege behandelt werden, wenn es ausdrücklich so angegeben ist. Flüsse teilen weder Lichtungen noch Wälder.

2.4 Wälder

Gebiete, die auf dem Spielbrett von Wegen und Lichtungen umgeben sind, werden Wälder genannt.

2.4.1 **Benachbart.** Ein Wald ist benachbart zu allen Lichtungen, die ihn berühren, ohne dass ein Weg dazwischenliegt. Er ist auch benachbart zu allen Wäldern, von denen er nur durch einen Weg getrennt ist.

2.5 Marker

Für jede Partei ist ein Satz Marker auf der Rückseite der Partei-Tafel aufgelistet. Die Marker sind durch ihre Anzahl im Spiel begrenzt. Wenn du aufgefordert wirst, einen oder mehrere Marker zu platzieren, zu nehmen oder zu entfernen, aber nicht kannst, musst du die größtmögliche Anzahl platzieren, nehmen oder entfernen.

2.5.1 **Krieger.** Wenn du aufgefordert wirst, einen Krieger zu platzieren, nimm ihn aus deinem Vorrat. Wenn einer deiner Krieger entfernt wird, lege ihn in deinen Vorrat zurück.

2.5.2 **Gebäude.** Wenn du aufgefordert wirst, ein Gebäude zu platzieren, nimm das erste Gebäude von links von der entsprechenden Leiste deiner Partei-Tafel. Wenn eines deiner Gebäude entfernt wird, lege es auf den ersten freien Platz von rechts auf der entsprechenden Leiste zurück.

2.5.3 **Plättchen.** Wenn du aufgefordert wirst, ein Plättchen zu platzieren, nimm entweder das erste Plättchen von links von der entsprechenden Leiste oder, falls es keine entsprechende Leiste gibt, nimm es aus deinem Vorrat. Wenn eines deiner Plättchen entfernt wird, lege es auf den ersten freien Platz von rechts der entsprechenden Leiste oder in deinen Vorrat zurück.

2.5.4 **Gegenstände.** Wenn du aufgefordert wirst, einen Gegenstand zu nehmen, nimm ihn aus dem gemeinsamen Vorrat auf dem Spielbrett und platziere ihn auf dem Feld für hergestellte Gegenstände auf deiner Partei-Tafel. Wenn du aufgefordert wirst, einen Gegenstand zu entfernen, entferne ihn aus dem Spiel.

2.5.5 **Sonstige.** Wenn du aufgefordert wirst, irgendeinen anderen Marker *(Figuren usw.)* zu benutzen, befolge die expliziten Anweisungen dafür.

2.6 Spielbereich

Dein Spielbereich befindet sich um deine Partei-Tafel herum. Karten in deinem Spielbereich können nur dann ausgegeben, abgelegt oder für andere Zwecke benutzt werden, wenn es explizit angegeben ist.

2.7 Gegner

Ein Gegner ist jeder andere Spieler, der sich nicht in einem Bündnis mit dir befindet (9.2.8).

2.8 Herrscher

Der Herrscher einer Lichtung ist der Spieler, der zusammengezählt die meisten Krieger und Gebäude auf dieser Lichtung hat. (*Plättchen und Spielfiguren werden nicht gezählt.*) Wenn es einen Gleichstand gibt, ist keiner der Herrscher.

3. Sieg

3.1 Gewinnen

Der erste Spieler, der 30 Siegpunkte erreicht, gewinnt sofort das Spiel. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig 30 oder mehr Siegpunkte erreichen, gewinnt der aktive Spieler.

3.2 Siegpunkte

Jede Partei erhält auf ihre eigene Art und Weise Siegpunkte. Unabhängig davon können alle Parteien folgendermaßen Siegpunkte erhalten:

3.2.1 **Gebäude und Plättchen entfernen.** Immer wenn du ein Gebäude oder Plättchen eines Gegners entfernst, erhältst du einen Siegpunkt.

3.2.2 **Gegenstände herstellen.** Immer wenn du einen Gegenstand herstellst (4.1), erhältst du die Siegpunkte, die auf der Karte angegeben sind.

3.3 Dominanz-Karten

Der Nachziehstapel enthält vier Dominanz-Karten, mit denen du das Spiel gewinnen kannst, ohne 30 Siegpunkte zu erreichen.

3.3.1 **Aktivieren.** Wenn du mindestens 10 Siegpunkte hast, kannst du im Laufe deines Tageslichts eine Dominanz-Karte auf deiner Hand aktivieren, indem du sie in deinen Spielbereich legst. Entferne deinen Marker von der Siegpunktleiste. Du kannst keine Siegpunkte mehr erhalten.

- I **Maus-, Hasen- oder Fuchs-Dominanz.** Du gewinnst das Spiel sofort, wenn du zu Beginn deiner Morgenröte mindestens drei Lichtungen beherrschst, die der Klasse deiner aktivierten Dominanz-Karte entsprechen.
- II **Vogel-Dominanz.** Du gewinnst das Spiel sofort, wenn du zu Beginn deiner Morgenröte zwei Lichtungen an entgegengesetzten Ecken beherrschst.

3.3.2 **Aktivierte Dominanz-Karten.** Eine aktivierte Dominanz-Karte wird nicht zu deinem Handkartenlimit gezählt und sie kann nicht aus dem Spiel entfernt werden. Du kannst eine aktivierte Dominanz-Karte weder ersetzen, noch eine weitere spielen.

3.3.3 **Für Klasse ausgeben.** Eine Dominanz-Karte kann für ihre Klasse ausgegeben werden. Sie wird jedoch nicht auf den Ablagestapel, sondern in die Nähe des Spielbretts gelegt, um anzuzeigen, dass sie verfügbar ist und genommen werden kann.

3.3.4 **Verfügbare Karten nehmen.** Im Laufe deines Tageslichts kannst du verfügbare Dominanz-Karten auf die Hand nehmen, indem du eine Karte mit der gleichen Klasse ausgibst.

4. Schlüssel-Aktionen

4.1 Herstellen

Du kannst die meisten Karten von deiner Hand herstellen, um einen sofortigen oder anhaltenden Effekt zu erhalten.

4.1.1 **Kosten.** Um eine Karte herzustellen, musst du Herstellungs-Marker aktivieren. Diese müssen den Kosten entsprechen, die in der unteren linken Ecke der Karte angegeben sind. Jede Partei hat ihre eigenen Herstellungs-Marker. Die Klasse eines Herstellungs-Markers entspricht seiner Lichtung. Jeder Herstellungs-Marker kann nur einmal pro Zug aktiviert werden. Ein Fragezeichen vor dreifarbigem Hintergrund kennzeichnet einen Herstellungs-Marker beliebiger Klasse.

4.1.2 **Sofortige Effekte.** Wenn du einen sofortigen Effekt herstellst, führe den Effekt aus und lege die Karte dann ab. Wenn die Karte einen Gegenstand zeigt, nimm den entsprechenden Gegenstand aus dem Vorrat und platziere ihn auf dem Feld für hergestellte Gegenstände auf deiner Partei-Tafel. Wenn die Karte einen Gegenstand zeigt, der nicht im Vorrat ist, kann die Karte nicht hergestellt werden.

4.1.3 **Anhaltende Effekte.** Wenn du einen anhaltenden Effekt herstellst, platziere die Karte in deinem Spielbereich. Du kannst den Effekt nun wie auf der Karte beschrieben anwenden.

4.1.4 **Keine Duplikate.** Du kannst einen anhaltenden Effekt nicht herstellen, wenn du bereits einen identischen anhaltenden Effekt in deinem Spielbereich hast.

4.2 Bewegen

Wenn du dich bewegst, nimm einen oder mehrere deiner Krieger bzw. deine Spielfigur und bewege sie auf eine benachbarte Lichtung.

4.2.1 **Du musst herrschen.** Um dich bewegen zu können, musst du die Ausgangs-Lichtung, die Ziel-Lichtung oder beide beherrschen.

4.2.2 **Keine Bewegungslimits.** Ein Marker kann beliebig oft pro Zug bewegt werden. Wenn du aufgefordert wirst mehrere Bewegungen zu machen, kannst du dieselbe oder unterschiedliche Gruppen von Kriegern bewegen.

4.3 Kampf

Wenn du kämpfst, wähle eine Lichtung, auf der du Krieger oder deine Spielfigur hast, als die Lichtung des Kampfes. Du bist der Angreifer. Wähle einen anderen Spieler auf der Lichtung als den Verteidiger aus.

4.3.1 **Schritt 1: Der Verteidiger kann einen Hinterhalt legen.** Der Verteidiger kann **eine** Hinterhalts-Karte entsprechend der Lichtung spielen. Wenn der Hinterhalt nicht vereitelt wird, landet der Verteidiger sofort zwei Treffer. Dann legt er die Hinterhalts-Karte ab. Wenn keine angreifenden Krieger oder Figuren übrig sind, beende den Kampf sofort.

- I **Hinterhalt vereiteln.** Nachdem der Verteidiger eine Hinterhalts-Karte gespielt hat, kann der Angreifer ihren Effekt aufheben, indem er auch eine der Lichtung des Kampfes entsprechende Hinterhalts-Karte spielt. *(Der Verteidiger legt seine Hinterhalts-Karte trotzdem ab.)*

4.3.2 **Schritt 2: Würfeln und extra Treffer landen.** Würfle mit beiden Würfeln. Der Angreifer wird Treffer entsprechend dem höheren Wert landen, der Verteidiger entsprechend dem niedrigeren. Ist der Wert gleich, werden Angreifer und Verteidiger die gleiche Anzahl Treffer landen. *(Die Verwendung von „wird“ spiegelt wieder, dass Treffer nicht vor Schritt 3 gelandet werden.)*

- I **Maximal würfelbare Treffer.** Die maximale Anzahl Treffer, die du durch Würfeln landen kannst, entspricht der Anzahl deiner eigenen Krieger auf der Lichtung des Kampfes – egal ob du Angreifer oder Verteidiger bist.
- II **Extra Treffer.** Nach dem Zählen der gewürfelten Treffer, können der Angreifer und der Verteidiger durch Spezial-Fähigkeiten oder Effekte in ihrem Spielbereich extra Treffer landen. *(Extra Treffer sind nicht durch die Anzahl von Kriegern auf der Lichtung des Kampfes begrenzt.)*
- III **Wehrlos.** Wenn der Verteidiger keine Krieger auf der Lichtung des Kampfes hat, wird der Angreifer einen extra Treffer landen.

4.3.3 **Schritt 3: Treffer landen.** Angreifer und Verteidiger landen Treffer gleichzeitig. Jeder Treffer, den du landest, entfernt einen Marker. Der Spieler, der die Treffer erleidet, wählt selbst, welche Marker von der Lichtung des Kampfes entfernt werden. Er muss aber alle Krieger entfernen, bevor Gebäude und Plättchen in beliebiger Reihenfolge entfernt werden können. *(Du erhältst einen Siegpunkt pro gegnerischen Gebäude oder Plättchen, das entfernt wird.)*

5. Spielaufbau

5.1 Standard-Aufbau

5.1.1 **Schritt 1: Parteien und Startspieler zuweisen.** Weist jedem Spieler eine Partei zu. Wie ihr das macht, ist euch überlassen. Die empfohlenen Partei-Kombinationen für jede Spieleranzahl sind in der Spielanleitung angegeben (Seite 22). Bestimmt Startspieler und Spielerreihenfolge zufällig. Jeder Spieler nimmt seine Partei-Tafel und alle Marker, die dort auf der Rückseite angegeben sind.

5.1.2 **Schritt 2: Siegpunkt-Marker platzieren.** Jeder Spieler platziert seinen Siegpunkt-Marker auf dem Feld „0“ der Siegpunktleiste.

5.1.3 **Schritt 3: Startblatt ziehen.** Falls ihr zu zweit spielt, entfernt alle Dominanz-Karten aus dem Nachziehstapel. Jeder Spieler zieht drei Karten.

5.1.4 **Schritt 4: Ruinen platzieren.** Platziert eine Ruine auf jedem Bauplatz des Spielbretts, der mit einem „R“ markiert ist *(vier insgesamt)*.

5.1.5 **Schritt 5: Gegenstands-Vorrat bilden.** Platziert die folgenden Gegenstände auf den entsprechenden Feldern des Gegenstands-Vorrats am oberen Rand des Spielbretts: 2, 2, 1, 1, 2, 2, 2.

5.1.6 **Schritt 6: Weitere Bestandteile.** Verteilt die 16 Übersichts-Karten der Parteien und legt die zwei speziellen Root-Würfel neben das Spielbrett.

5.1.7 **Schritt 7: Parteien aufbauen.** In Aufbaureihenfolge (A, B, C, etc.) folgt jeder Spieler seinen Aufbau-Anweisungen, wie im Gesetz und auf der Rückseite seiner Partei-Tafel beschrieben.

6. Marquise de Katz

6.1 Übersicht

Die Marquise de Katz hat das Waldland besetzt und will es in eine industrielle und militärische Großmacht verwandeln. Jedes Mal, wenn die Marquise eines ihrer Gebäude errichtet – eine Werkstatt, Sägemühle oder einen Rekrutierer – erhält sie Siegpunkte. Je mehr Gebäude derselben Art auf dem Spielbrett vorhanden sind, desto mehr Punkte erhält sie für jedes weitere. Um die laufenden Bauarbeiten voranzutreiben, muss die Marquise eine starke, vernetzte Produktion von Holz aufbauen und beschützen.

6.2 Partei-Regeln und -Fähigkeiten

6.2.1 **Herstellen.** Die Marquise stellt während ihres Tageslichts Karten her, indem sie Werkstätten aktiviert.

6.2.2 **Die Festung.** Nur die Marquise kann Marker auf der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen platzieren. *(Marker können auf diese Lichtung bewegt werden.)* Wenn das Festungs-Plättchen entfernt wird, kommt es aus dem Spiel.

6.2.3 **Feldlazarett.** Immer wenn eine beliebige Anzahl von Marquise-Kriegern von einer Lichtung entfernt wird, kann die Marquise eine Karte entsprechend dieser Lichtung ausgeben, um diese Krieger auf der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen zu platzieren.

6.3 Partei-Aufbau

6.3.1 **Schritt 1: Krieger und Holz.** Lege einen Vorrat von 25 Kriegern und 8 Holz-Plättchen an.

6.3.2 **Schritt 2: Festung platzieren.** Platziere das Festungs-Plättchen auf einer Eck-Lichtung deiner Wahl.

6.3.3 **Schritt 3: Garnison.** Platziere jeweils einen Krieger auf jeder Lichtung, ausgenommen die Lichtung diagonal gegenüber der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen.

6.3.4 **Schritt 4: Start-Gebäude platzieren.** Platziere 1 Sägemühle, 1 Werkstatt und 1 Rekrutierer. Du kannst sie auf der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen oder deren benachbarten Lichtungen in beliebiger Kombination platzieren.

6.3.5 **Schritt 5: Gebäude-Leisten füllen.** Platziere deine verbleibenden 5 Sägemühlen, 5 Werkstätten und 5 Rekrutierer von rechts nach links auf den entsprechenden Gebäude-Leisten *(sodass sie alle Felder außer dem ganz links füllen)*.

6.4 Morgenröte

Platziere ein Holz-Plättchen bei jeder Sägemühle.

6.5 Tageslicht

Zuerst kannst du Werkstätten aktivieren, um Karten aus deiner Hand herzustellen. Danach kannst du bis zu drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen. Währenddessen kannst du jederzeit extra Aktionen ausführen, indem du *(außerhalb einer Aktion)* für jede eine Vogel-Karte zahlst.

6.5.1 **Kämpfen.** Eröffne einen Kampf.

6.5.2 **Marschieren.** Führe bis zu zwei Bewegungen aus.

6.5.3 **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger bei jedem Rekrutierer. Du kannst diese Aktion nur einmal pro Zug ausführen.

6.5.4 **Bauen.** Platziere ein Gebäude.

I **Gebäude wählen.** Wähle, ob du eine Sägemühle, eine Werkstatt oder einen Rekrutierer platzieren willst. Nimm das erste noch übrige Gebäude dieser Art von links auf deiner Partei-Tafel. Beachte, dass die Gebäudekosten über der jeweiligen Spalte angegeben sind.

II **Lichtung wählen und das Holz zahlen.** Wähle eine beliebige Lichtung, die du beherrschst. Entferne so viele Holz-Plättchen, wie das Gebäude kostet. Du kannst Holz-Plättchen direkt von der gewählten Lichtung entfernen oder von anderen Lichtungen, die du beherrschst. Diese müssen entweder benachbart oder durch beliebig viele von dir beherrschte Lichtungen mit der gewählten verbunden sein.

III **Gebäude platzieren und Punkte erhalten.** Platziere das ausgewählte Gebäude auf der ausgewählten Lichtung und erhalte die Siegpunkte, entsprechend dem nun sichtbaren Feld auf deiner Partei-Tafel.

6.5.5 **Überstunden.** Gib eine Karte entsprechend einer Lichtung mit einer Sägemühle aus und platziere dort ein Holz-Plättchen.

6.6 Abend

Ziehe eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls du mehr als fünf Karten auf der Hand hast, lege danach Karten deiner Wahl ab, bis du nur noch fünf Karten hast.

7. Horst-Dynastien

7.1 Übersicht

Die Horst-Dynastien streben danach, ihre einst ehrwürdige Art zu altem Glanz zurückzuführen, indem sie die Kontrolle über die Lichtungen zurückgewinnen. Im Laufe ihres Abends erhalten die Horst-Dynastien Siegpunkte für ihre Nester auf dem Spielbrett. Je größer ihre Präsenz im Waldland ist, desto größer ihre Gewinne. Die Horst-Dynastien sind jedoch an ihr Dekret gebunden, eine ständig wachsende, vorgeschriebene Reihe von Aktionen, die von ihrem Anführer versprochen wurde. In jeder Runde müssen alle Aktionen ausgeführt werden, sonst geraten die Dynastien in Aufruhr.

7.2 Partei-Regeln und -Fähigkeiten

7.2.1 **Herstellen.** Während des Tageslichts, bevor sie das Dekret erfüllen, stellen die Horst-Dynastien Karten her, indem sie Nester aktivieren.

7.2.2 **Herren des Waldes.** Die Dynastien beherrschen eine Lichtung auch bei einem Gleichstand hinsichtlich der Anzahl an Kriegern und Gebäuden. Leere Lichtungen beherrschen sie nicht.

7.2.3 **Verachtung für Arbeit.** Immer wenn die Dynastien einen Gegenstand herstellen, ignorieren sie die angegebenen Siegpunkte und erhalten nur einen Siegpunkt.

7.3 Partei-Aufbau

7.3.1 **Schritt 1: Krieger.** Lege einen Vorrat von 20 Kriegern an.

7.3.2 **Schritt 2: Nest und Start-Krieger platzieren.** Platziere 1 Nest und 6 Krieger auf der Eck-Lichtung diagonal gegenüber der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen. Wenn die Marquise nicht mitspielt, platziere die Marker auf einer Eck-Lichtung deiner Wahl.

7.3.3 **Schritt 3: Anführer wählen.** Wähle 1 der 4 Anführer-Karten und lege sie auf dein Feld für Anführer-Karten. Lege die übrigen Anführer aufgedeckt in deine Nähe.

7.3.4 **Schritt 4: Wesire platzieren.** Jeder Anführer gibt 2 bestimmte Aktionen vor. Lege die 2 Treuer-Wesir-Karten unter die jeweilige Dekret-Spalte deiner Partei-Tafel. Ihre Klasse soll sichtbar bleiben.

7.3.5 **Schritt 5: Leiste für Nester füllen.** Platziere deine verbleibenden 6 Nester von rechts nach links auf der Leiste für Nester.

7.4 Morgenröte

Deine Morgenröte hat drei Schritte in der folgenden Reihenfolge:

7.4.1 **Notstands-Befehle.** Wenn du keine Karten auf der Hand hast, ziehe eine Karte.

7.4.2 **Dekret erweitern.** Du musst deinem Dekret eine oder zwei Karten hinzufügen, aber nur eine Karte darf eine Vogel-Karte sein. Du kannst jede Karte zu einer beliebigen Spalte hinzufügen und jede Spalte kann eine beliebige Anzahl von Karten enthalten.

7.4.3 **Ein neues Nest.** Wenn du kein Nest auf dem Spielbrett hast, platziere ein Nest und drei Krieger auf einer der Lichtungen mit den wenigsten Kriegern *(von allen Parteien)*, die alle diese Marker aufnehmen kann.

7.5 Tageslicht

Dein Tageslicht besteht aus zwei Schritten in dieser Reihenfolge:

7.5.1 **Herstellen.** Du kannst Nester aktivieren, um Karten aus deiner Hand herzustellen.

7.5.2 **Dekret ausführen.** Du musst das Dekret ausführen, angefangen mit der Spalte ganz links und dann schrittweise nach rechts. Innerhalb der Spalte ist die Reihenfolge beliebig. Für jede Karte musst du die in ihrer Spalte angegebene Aktion wie folgt ausführen. Wenn du die Aktion irgendeiner einer Karte nicht vollständig ausführen kannst, gerätst du sofort in Aufruhr (7.7).

I **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger auf einer Lichtung mit einem Nest, deren Klasse mit der Klasse der Karte übereinstimmt.

II **Bewegen.** Bewege dich von einer beliebigen Lichtung, deren Klasse mit der Klasse der Karte übereinstimmt. *(Du musst mindestens einen Krieger bewegen.)*

III **Kämpfen.** Eröffne einen Kampf auf einer beliebigen Lichtung, deren Klasse mit der Klasse der Karte übereinstimmt.

IV **Bauen.** Platziere ein Nest auf einer beliebigen Lichtung, die du beherrschst, deren Klasse mit der Klasse der Karte übereinstimmt und die noch kein Nest hat.

7.6 Abend

Dein Abend besteht aus zwei Schritten in dieser Reihenfolge:

7.6.1 **Siegpunkte erhalten.** Erhalte so viele Siegpunkte wie auf dem am weitesten rechts gelegenen freien Feld auf deiner Leiste für Nester angegeben.

7.6.2 **Ziehen und Ablegen.** Ziehe eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls du mehr als fünf Karten hast, lege danach Karten deiner Wahl ab, bis du nur noch fünf Karten hast.

7.7 Aufruhr

Falls du eine Aktion in deinem Dekret (7.5.2) aus irgendeinem Grund nicht vollständig ausführen kannst, gerätst du folgendermaßen in Aufruhr.

7.7.1 **Schritt 1: Demütigen.** Verliere einen Siegpunkt pro Vogel-Karte *(inklusive treuen Wesiren)* in deinem Dekret.

7.7.2 **Schritt 2: Bereinigen.** Lege alle Karten aus deinem Dekret auf den Ablagestapel ab, außer deinen treuen Wesiren.

7.7.3 **Schritt 3: Absetzen.** Lege deine derzeitige Anführer-Karte verdeckt zur Seite, wähle einen neuen Anführer aus den aufgedeckten Anführer-Karten und lege ihn auf deine Partei-Tafel. Lege deine treuen Wesire unter die Dekret-Spalten, wie von deinem neuen Anführer angegeben.

1 **Ein neues Gelege.** Wenn du einen neuen Anführer wählen musst, aber keiner aufgedeckt ist, decke alle auf.

7.7.4 **Schritt 4: Ruhen.** Beende das Tageslicht und beginne den Abend.

7.8 Anführer-Referenz

Die Dynastien haben folgende vier Anführer:

7.8.1 **Handwerker.** Treue Wesire beginnen auf Rekrutieren und Bewegen. Immer wenn du etwas herstellst, kannst du deine Verachtung für Arbeit ignorieren (7.2.3).

7.8.2 **Charismatisch.** Treue Wesire beginnen auf Rekrutieren und Kämpfen. Immer wenn du eine Rekrutieren-Aktion ausführst, musst du zwei Krieger anstatt einem platzieren.

7.8.3 **Feldherr.** Treue Wesire beginnen auf Bewegen und Kämpfen. Als Angreifer im Kampf landest du einen extra Treffer.

7.8.4 **Despot.** Du erhältst einen zusätzlichen Siegpunkt, wenn du Gebäude oder Plättchen im Kampf entfernst *(zusätzlich zu den Punkten, die du normalerweise dafür erhältst)*. Du kannst nur einen zusätzlichen Siegpunkt pro Kampf erhalten.

8. Waldland-Allianz

8.1 Überblick

Die Waldland-Allianz arbeitet daran, die Sympathie der verschiedenen Waldbewohner, die mit ihrer derzeitigen Situation unzufrieden sind, zu gewinnen. Jedes Mal, wenn die Allianz ein Sympathie-Plättchen platziert, kann sie Siegpunkte erhalten. Je mehr Sympathie sie auf dem Spielbrett hat, desto mehr Siegpunkte erhält sie. Um die Sympathie der Leute zu gewinnen, braucht sie Anhänger. Diese Anhänger können auch zu gewalttätigen Zwecken eingesetzt werden, so auch zur offenen Rebellion im ganzen Waldland. Wenn eine Revolte ausbricht, wird die Allianz einen Stützpunkt errichten. Stützpunkte erlauben der Allianz, Offiziere auszubilden, um ihre militärische Flexibilität zu steigern.

8.2 Partei-Regeln und -Fähigkeiten

8.2.1 **Herstellen.** Die Allianz stellt während des Tageslichts Karten her, indem sie Sympathie-Plättchen aktiviert.

8.2.2 **Guerrillakrieg.** Als Verteidiger in einem Kampf landet die Allianz Treffer entsprechend dem höheren Wurf. Der Angreifer landet Treffer entsprechend dem geringeren Wurf.

8.2.3 **Der Anhänger-Stapel.** Für bestimmte Aktionen gibt die Allianz Anhänger aus, das sind Karten von ihrem Anhänger-Stapel. Anhänger können nur für ihre Klasse ausgegeben werden und zählen nicht zum Handkartenlimit. Anhänger sind verdeckt, die Allianz kann sie aber jederzeit anschauen.

1 **Kapazität.** Wenn die Allianz keine Stützpunkte auf dem Spielbrett hat, kann der Anhänger-Stapel nur bis zu fünf Karten enthalten. Wenn die Allianz einen Anhänger gewinnen würde, der Stapel ihn aber nicht aufnehmen kann, wird er auf den Ablagestapel gelegt. Wenn sich auf dem Spielbrett mindestens ein Stützpunkt befindet, kann der Anhänger-Stapel beliebig viele Karten enthalten.

8.2.4 **Stützpunkte entfernen.** Immer wenn ein Stützpunkt entfernt wird, muss die Allianz alle Anhänger dieser Klasse *(inklusive Vögel)* und die Hälfte ihrer Offiziere *(aufgerundet)* entfernen. Wenn die Allianz keine Stützpunkte mehr auf dem Spielbrett besitzt und mehr als fünf Karten in ihrem Anhänger-Stapel hat, muss sie Karten entfernen, bis nur noch fünf übrig sind.

8.2.5 **Sympathie-Plättchen.** Die Allianz hat 10 Sympathie-Plättchen.

I **Platzierungs-Limit.** Auf einer Lichtung kann nur ein Sympathie-Plättchen gleichzeitig liegen.

II **Begriffe.** Eine SYMPATHISIERENDE LICHTUNG ist eine mit einem Sympathie-Plättchen. Eine NICHT SYMPATHISIERENDE LICHTUNG ist eine ohne Sympathie-Plättchen.

8.2.6 **Empörung.** Immer wenn ein anderer Spieler ein Sympathie-Plättchen entfernt oder Krieger auf eine sympathisierende Lichtung bewegt, muss er eine Karte aus seiner Hand dem Anhänger-Stapel hinzufügen. Die Karte muss der Klasse der Lichtung entsprechen. Wenn er keine entsprechende Karte *(inklusive keine Vögel)* hat, muss er seine Handkarten der Allianz zeigen. Die Allianz zieht dann eine Karte vom Nachziehstapel und fügt sie ihrem Anhänger-Stapel hinzu.

8.3 Partei-Aufbau

8.3.1 **Schritt 1: Krieger.** Lege einen Vorrat von 10 Kriegern an.

8.3.2 **Schritt 2: Stützpunkte platzieren.** Platziere 3 Stützpunkte auf den entsprechenden Feldern auf deiner Partei-Tafel.

8.3.3 **Schritt 3: Sympathie-Leiste füllen.** Platziere 10 Sympathie-Plättchen auf deiner Sympathie-Leiste.

8.3.4 **Schritt 4: Anhänger gewinnen.** Ziehe 3 Karten und lege sie verdeckt auf deinen Anhänger-Stapel.

8.4 Morgenröte

Deine Morgenröte besteht aus zwei Schritten in dieser Reihenfolge:

8.4.1 **Revoltieren.** Entferne gegnerische Marker und platziere einen Stützpunkt und Krieger wie folgt. Du kannst beliebig oft revoltieren.

I **Lichtung wählen.** Wähle eine sympathisierende Lichtung entsprechend der Klasse eines noch nicht gebauten Stützpunktes. *(Wenn er schon auf dem Spielbrett ist, kannst du nicht damit revoltieren.)*

II **Anhänger ausgeben.** Gib zwei Anhänger entsprechend der Klasse deiner gewählten Lichtung aus.

III **Effekt ausführen.** Entferne alle gegnerischen Marker auf der gewählten Lichtung. Dann platziere dort den entsprechenden Stützpunkt und so viele Krieger, wie du sympathisierende Lichtungen der gleichen Klasse hast. Am Ende legst du einen Krieger auf dein Feld für Offiziere. Dieser Krieger ist nun ein OFFIZIER. *(Denk daran, du erhältst einen Siegpunkt pro entferntem Plättchen und Gebäude.)*

8.4.2 **Sympathie verbreiten.** Platziere ein Sympathie-Plättchen wie folgt. Du kannst beliebig oft Sympathie verbreiten.

I **Lichtung wählen.** Wähle eine nicht-sympathisierende Lichtung, die zu einer sympathisierenden Lichtung benachbart ist. Wenn es keine sympathisierenden Lichtungen gibt, kannst du eine beliebige Lichtung wählen.

II **Anhänger ausgeben.** Gib Anhänger entsprechend der Klasse deiner gewählten Lichtung aus. Die Anzahl, die du ausgeben musst, ist über den Sympathie-Plättchen angegeben.

a **Kriegsrecht.** Du musst einen weiteren Anhänger ausgeben, wenn ein anderer Spieler auf der gewählten Lichtung drei oder mehr Krieger hat.

III **Effekt ausführen.** Platziere ein Sympathie-Plättchen auf der gewählten Lichtung. Erhalte die Siegpunkte, die auf deiner Partei-Tafel sichtbar geworden sind.

8.5 Tageslicht

Du kannst die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen:

8.5.1 **Herstellen.** Du kannst Sympathie-Plättchen aktivieren, um Karten aus deiner Hand herzustellen.

8.5.2 **Mobilisieren.** Füge eine Karte aus deiner Hand zu deinem Anhänger-Stapel hinzu.

8.5.3 **Ausbilden.** Gib eine Karte aus, die der Klasse eines bereits gebauten Stützpunktes entspricht, um einen Krieger auf dem Feld für Offiziere zu platzieren. Dieser Krieger ist nun ein OFFIZIER.

8.6 Abend

Dein Abend besteht aus zwei Schritten in dieser Reihenfolge:

8.6.1 **Militäreinsätze.** Du kannst die folgenden Aktionen, bis zur Anzahl deiner Offiziere, in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen.

I **Bewegen.** Mache eine Bewegung.

II **Kämpfen.** Eröffne einen Kampf.

III **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger auf einer beliebigen Lichtung mit Stützpunkt.

IV **Organisieren.** Entferne einen Krieger von einer nicht sympathisierenden Lichtung, platziere dort ein Sympathie-Plättchen und erhalte die Siegpunkte, die auf dem nun sichtbaren Feld deiner Partei-Tafel angegeben sind.

8.6.2 **Ziehen und Abwerfen.** Ziehe eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls du danach mehr als fünf Karten hast, lege Karten deiner Wahl ab, bis du nur noch fünf Karten hast.

9. Vagabund

9.1 Überblick

Der Vagabund spielt auf allen Seiten des Konflikts, während er Aufgaben erledigt, um sein Ansehen im ganzen Waldland zu steigern. Jedes Mal, wenn der Vagabund seine Beziehung mit einer anderen Partei verbessert oder einen Krieger einer ihm feindlich gesonnenen Partei entfernt, erhält er Siegpunkte. Er kann auch Aufgaben erledigen, um Siegpunkte zu erhalten. Um sich effektiv zu bewegen und zu handeln, muss der Vagabund seine Sammlung von Gegenständen verwalten sowie deren Auswahl vergrößern, indem er die Waldruinen erkundet und anderen Parteien hilft.

9.2 Partei-Regeln und -Fähigkeiten

9.2.1 **Herstellen.** Der Vagabund benutzt ☘, um Karten herzustellen. Alle seine ☘ entsprechen der Klasse der Lichtung, auf der er sich gerade befindet. Wenn der Vagabund einen Gegenstand herstellt, kann er ihn sich sofort aufgedeckt nehmen.

9.2.2 **Einsamer Wanderer.** Die Vagabund-Spielfigur ist kein Krieger *(deshalb kann er keine Lichtung beherrschen oder einen anderen Spieler davon abhalten)*. Die Vagabund-Spielfigur kann nicht vom Spielbrett entfernt werden.

I **Vollständig Entfernen.** Wenn ein gegnerischer Spieler einen Effekt anwendet, der alle gegnerischen Marker von einer Lichtung entfernen soll *(z. B. die Gunst der Mäuse)*, und der Vagabund auf der betroffenen Lichtung steht, beschädigt der Vagabund 3 seiner Gegenstände.

9.2.3 **Flink.** Der Vagabund kann sich unabhängig davon bewegen, wer die Ausgangs- oder Ziel-Lichtung beherrscht (4.2.1).

9.2.4 **Wehrlos.** Der Vagabund ist wehrlos (4.3.2.III) im Kampf, wenn er keine unbeschädigten ⚔ hat.

9.2.5 **Gegenstände.** Die Fähigkeiten des Vagabunden hängen von den Gegenständen ab, die er besitzt. Gegenstände auf der Partei-Tafel des Vagabunden können aufgedeckt oder verdeckt, und beschädigt oder unbeschädigt sein. Der Vagabund benutzt aufgedeckte, unbeschädigte Gegestände, indem er sie umdreht, um verschiedene Aktionen auszuführen.

I **Gegenstands-Leiste.** Sobald erhalten, werden 🎒, 📜 und 💣 auf ihre jeweiligen Leisten gelegt. Jede Leiste kann nur drei Gegenstände enthalten.

II **Der Rucksack.** Sobald erhalten, werden 🥾, ⚔, 🏹, 🗡 und ☘ in den Rucksack des Vagabunden gelegt.

III **Gegenstände bewegen.** Der Vagabund kann aufgedeckte, unbeschädigte 🎒, 📜 und 💣 frei zwischen ihren Leisten und dem Rucksack bewegen.

9.2.6 **Maximal würfelbare Treffer.** Im Kampf entsprechen die maximal würfelbaren Treffer (4.3.2.I) des Vagabunden der Anzahl seiner unbeschädigten ⚔ in seinem Rucksack, egal ob aufgedeckt oder verdeckt.

9.2.7 **Treffer erleiden.** Immer wenn der Vagabund einen Treffer erleidet (4.3.3), muss er einen unbeschädigten Gegenstand beschädigen, indem er ihn auf das Beschädigt-Feld legt. Wenn kein unbeschädigter Gegenstand übrig ist, ignoriert der Vagabund alle weiteren Treffer.

9.2.8 **Dominanz-Karten und Bündnisse.** In Spielen mit vier oder mehr Spielern kann der Vagabund eine Dominanz-Karte aktivieren, um ein Bündnis mit dem Spieler einzugehen, der außer ihm selbst die wenigsten Siegpunkte hat. Dazu legt er seinen Siegpunkt-Marker auf die Partei-Tafel des gewählten Spielers. Wenn es einen Gleichstand bei den wenigsten Punkten gibt, wählt er aus diesen Spielern. Wenn dieser Spieler gewinnt, teilt er nun den Sieg mit dem Vagabunden. *(Der Vagabund erhält keine Siegpunkte mehr. Er kann kein Bündnis mit einem Spieler eingehen, der bereits eine Dominanz-Karte aktiviert hat.)*

9.2.9 **Beziehungen.** Deine Partei-Tafel hat eine Tabelle für Beziehungen mit vier Spalten auf der Alliierten-Leiste und einem Feindlich-Feld. Sie enthält je einen Beziehungs-Marker für alle Spieler, die keinen Vagabunden spielen.

I **Beziehungen verbessern.** Du kannst deine Beziehung zu einer nicht feindlichen Partei verbessern, indem du die Helfen-Aktion ausführst.

a **Kosten.** Hilf einer nicht feindlichen Partei innerhalb eines Zuges so oft, wie zwischen ihrem aktuellen Alliierten-Feld und ihrem nächsten Alliierten-Feld angegeben ist. *(Jede gegebene Hilfe zählt nur zu einer einzigen Verbesserung einer Beziehung.)*

b **Effekt.** Rücke den Marker des jeweiligen Spielers ein Feld auf der Tabelle für Beziehungen vor. Erhalte Siegpunkte, wie auf dem neuen Feld angegeben.

II **Alliierter-Status.** Wenn ein Beziehungs-Marker das letzte Feld auf der Alliierten-Leiste erreicht, bist du jetzt mit dem durch den Marker repräsentierten Spieler ALLIIERT. *(Seine Krieger vertrauen dir!)*

a **Alliierten helfen.** Jedes Mal, wenn du einem alliierten Spieler hilfst, erhältst du zwei Siegpunkte.

b **Mit Alliierten bewegen.** Immer wenn du dich bewegst, kannst du Krieger **eines** alliierten Spielers mit dir von deiner Ausgangs- zu deiner Ziel-Lichtung bewegen.

c **Mit Alliierten angreifen.** Immer wenn du einen Kampf eröffnest, kannst du die Krieger **eines** alliierten Spielers auf der Lichtung des Kampfes wie eigene behandeln. Die maximale Anzahl an Treffern, die du würfeln kannst, entspricht der Anzahl alliierter Krieger dort plus der Anzahl deiner unbeschädigten ⚔. Du kannst die alliierten Krieger nicht wie eigene behandeln, wenn du der Verteidiger bist.

d **Treffer mit Alliierten erleiden.** Greifst du mit einer alliierten Partei gemeinsam an, kannst du Treffer erleiden, indem du alliierte Krieger entfernst. Wenn du jedoch im gleichen Kampf beim Erleiden von Treffern mehr alliierte Krieger entfernst, als du eigene Gegenstände beschädigst, wird dieser alliierte Spieler am Ende des Kampfes feindlich (9.2.9.III). Sollte der Fall auftreten, dass diese Regel der Regel 9.2.9.III widerspricht, wende die Regel in diesem Abschnitt an.

III **Feindlicher-Status.** Wenn du einen Krieger eines nicht feindlichen Spielers entfernst, bewegt sich sein Beziehungs-Marker sofort auf das Feindlich-Feld. Dieser Spieler ist jetzt FEINDLICH.

a **Niedertracht.** Immer wenn du während deines Zuges im Kampf einen Marker eines feindlichen Spielers entfernst, erhältst du einen Siegpunkt. *(Zähle diese Punkte den Punkten hinzu, die du für das Entfernen feindlicher Gebäude und Plättchen erhältst. Zähle keinen Punkt für den Krieger, der den Spieler feindlich werden ließ.)*

b **Auf feindliche Lichtungen bewegen.** Du musst einen extra ⚑ benutzen, um dich auf eine Lichtung zu bewegen, auf der sich Krieger feindlicher Spieler befinden.

c **Feindlichen Spielern helfen.** Du kannst einen Beziehungs-Marker nicht vom Feindlich-Feld bewegen, indem du die Helfen-Aktion anwendest, aber du kannst feindlichen Spielern immer noch helfen, um ihre hergestellten Gegenstände zu nehmen.

d **Bündnis mit feindlichem Spieler.** Du kannst mit einem feindlichen Spieler ein Bündnis (9.2.8) eingehen. Wenn du dies tust, bewege seinen Beziehungs-Marker auf die Neutral-Spalte.

9.3 Partei-Aufbau

9.3.1 **Schritt 1: Charakter wählen.** Wähle eine Charakter-Karte und lege sie auf dein Feld für Charakter-Karten.

9.3.2 **Schritt 2: Spielfigur platzieren.** Platziere deine Vagabund-Spielfigur in einem beliebigen Wald.

9.3.3 **Schritt 3: Aufgaben erhalten.** Mische deinen Aufgaben-Stapel, ziehe 3 Aufgaben-Karten und lege sie aufgedeckt in deinen Spielbereich.

9.3.4 **Schritt 4: Ruinen bestücken.** Nimm die 4 Ruinen vom Spielbrett und nimm die , , und Gegenstände, die mit „R“ markiert sind. Lege jeweils einen unter jede Ruine und mische die Stapel. Lege danach jeden Stapel auf einen leeren Ruinen-Bauplatz auf dem Spielbrett zurück.

9.3.5 **Schritt 5: Start-Gegenstände nehmen.** Nimm die Gegenstände, die mit „S“ markiert sind, wie auf deiner Charakter-Karte angegeben. Platziere alle angegebenen , und Gegenstände auf den entsprechenden Leisten deiner Partei-Tafel. Lege alle anderen angegebenen Gegenstände aufgedeckt in deinen Rucksack. Lege alle verbleibenden „S“-Gegenstände in die Schachtel zurück.

9.3.6 **Schritt 6: Beziehungs-Marker platzieren.** Nimm einen Beziehungs-Marker für jede Partei außer dem Vagabund und platziere sie alle auf der Neutral-Spalte deiner Tabelle für Beziehungen.

9.4 Morgenröte

Deine Morgenröte besteht aus zwei Schritten in dieser Reihenfolge:

9.4.1 **Auffrischen.** Decke für jeden zu Beginn deiner Morgenröte aufgedeckten zwei Gegenstände auf. Dann decke drei weitere verdeckte Gegenstände auf.

9.4.2 **Schleichen.** Du kannst auf eine benachbarte Lichtung oder in einen benachbarten Wald schleichen, ohne einen zu benutzen. Dies kostet auch für eine feindliche Lichtung keine (9.2.9.IIIb). Diese Bewegung ignoriert alle Effekte, die Bewegungen aus einer Lichtung verhindern *(wie die Falle der Krähen)*.

9.5 Tageslicht

Du kannst Gegenstände benutzen, um die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit auszuführen. Wenn du einen , oder auf einer Leiste benutzt, verschiebe ihn in den Rucksack.

9.5.1 **Bewegen.** Benutze einen , um dich zu bewegen plus einen weiteren , wenn sich auf der Ziel-Lichtung feindliche Krieger befinden. Du kannst dich zusammen mit alliierten Kriegern bewegen (9.2.9.IIb). Du kannst dich nicht in einen Wald bewegen. Wenn du in einem Wald bist, kannst du dich nur auf eine benachbarte Lichtung bewegen.

9.5.2 **Kämpfen.** Benutze ein , um einen Kampf zu eröffnen. Du kannst mithilfe von alliierten Kriegern kämpfen (9.2.9.IIc). *(Prüfe deine Beziehung zu dem Verteidiger.)*

9.5.3 **Erkunden.** Benutze eine , um einen Gegenstand unter der Ruine auf der Lichtung, auf der du dich befindest, zu nehmen, decke ihn auf und platziere ihn in deinem Rucksack oder auf der entsprechende Leiste. Erhalte dann einen Siegpunkt. Wenn du den letzten Gegenstand aus einer Ruine genommen hast, entferne die Ruine.

9.5.4 **Helfen.** Benutze einen beliebigen Gegenstand und gib eine deiner Karten, die deiner Lichtung entspricht, einem beliebigen Spieler, der dort Marker hat *(sogar feindliche)*. Danach kannst du einen beliebigen Gegenstand, falls vorhanden, vom Feld für hergestellte Gegenstände dieses Spielers nehmen. Lege ihn aufgedeckt in deinen Rucksack oder auf seine entsprechende Leiste. *(Prüfe deine Beziehung zu diesem Spieler.)*

9.5.5 **Aufgaben erledigen.** Wähle eine Aufgabe, deren Klasse mit der deiner Lichtung übereinstimmt, und benutze die zwei Gegenstände, die auf der Aufgabe angegeben sind, um sie zu erledigen. Lege diese Aufgabe in deinen Spielbereich, ziehe dann eine neue Aufgabe und lege sie in die Nähe des Spielbretts. Dann kannst du entweder zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen ODER du kannst pro erledigter Aufgabe derselben Klasse, inklusive dieser, einen Siegpunkt erhalten.

9.5.6 **Schießen.** Benutze eine , um einen Krieger von deiner Lichtung zu entfernen. Wenn ein Spieler keine Krieger dort hat, kannst du stattdessen ein Gebäude oder ein Plättchen dieses Spielers auswählen und entfernen. *(Prüfe deine Beziehung zu diesem Spieler.)*

9.5.7 **Reparieren.** Benutze einen , um einen beschädigten Gegenstand in den Rucksack oder auf seine entsprechende Leiste *(nur aufgedeckte , ,)* zu bewegen. Der Gegenstand wird dabei nicht umgedreht.

9.5.8 **Herstellen.** Spiele eine Karte aus deiner Hand und benutze die angegebene Anzahl der entsprechenden Klasse, um sie herzustellen. Alle deine entsprechen der Klasse deiner Lichtung. Wenn eine Karte mehrere Herstellungs-Marker einer Klasse benötigt, um hergestellt zu werden, musst du die angegebene Anzahl an benutzen. Wenn du einen Gegenstand herstellst, kannst du ihn aufgedeckt in deinen Rucksack oder auf die entsprechende Leiste legen.

9.5.9 **Spezial-Aktion.** Benutze eine , um die auf deiner Charakter-Karte angegebene Aktion auszuführen.

9.6 Abend

Dein Abend hat folgende vier Schritte.

9.6.1 **Eine abendliche Ruhe.** Wenn du dich in einem Wald befindest, bewege alle Gegenstände von deinem Beschädigt-Feld in deinen Rucksack oder auf ihre jeweiligen Leisten. Decke sie alle auf.

9.6.2 **Karten ziehen.** Ziehe eine Karte plus eine weitere für jeden , der aufgedeckt auf der entsprechenden Leiste liegt.

9.6.3 **Karten ablegen.** Falls du mehr als fünf Karten auf der Hand hast, lege Karten deiner Wahl ab, bis du nur noch fünf Karten hast.

9.6.4 **Tragvermögen prüfen.** Prüfe dein Tragvermögen. Es ist sechs plus zwei pro aufgedecktem auf der entsprechenden Leiste. Wenn du mehr Gegenstände in deinem Rucksack und Beschädigt-Feld hast als dein Tragvermögen beträgt, entferne Gegenstände aus deinem Rucksack und Beschädigt-Feld, bis du nur noch so viele Gegenstände wie dein Tragvermögen hast. Die entfernten Gegenstände kommen aus dem Spiel.

9.7 Spiele mit zwei Vagabunden

Wenn ihr *Die Flussvolk-Erweiterung* habt, könnt ihr ein Spiel mit zwei Vagabunden spielen, indem ihr diese Regeln befolgt.

9.7.1 **Extra Gegenstände in Ruinen**. Benutze während des Aufbaus beide mit „R“ gekennzeichneten Sätze von Gegenständen und platziere zwei „R“-Gegenstände unter jeder Ruine. Wenn ein Vagabund eine Ruine mit zwei Gegenständen erkundet, kann er beide anschauen und einen seiner Wahl nehmen. *(Indem er zwei Erkunden-Aktionen ausführt, könnte er beide Gegenstände aus der Ruine nehmen.)* Er kann einen „R“-Gegenstand nicht nehmen, wenn er bereits den gleichen „R“-Gegenstand auf seiner Partei-Tafel hat. Wenn er erkundet, aber keinen Gegenstand nimmt, erhält er keinen Siegpunkt, die Fackel wird aber trotzdem benutzt.

9.7.2 **Zufällige Aufbaureihenfolge.** Entscheidet zufällig, welcher Vagabund zuerst aufbaut.

9.7.3 **Geteilte Aufgaben.** Jeder Vagabund kann jede der drei aufgedeckten Aufgaben erledigen. Fügt während des Aufbaus keine weiteren Aufgaben-Karten hinzu.

Die nächsten zwei Abschnitte beziehen sich auf die Flussvolk-Erweiterung.

10. Echsen-Kult

10.1 Überblick

Sich aller ausgestoßenen Geschöpfe des Waldlands annehmend, versucht der Echsen-Kult seine Feinde durch pure Willenskraft zu überwältigen. Wo der Kult Lichtungen beherrscht, kann er Gärten errichten, um seine Lehre durch Mund- und Schnabel-Propaganda unter den dort lebenden Tieren zu verbreiten. Je stärker der Kult die Herzen seiner Anhänger beherrscht, desto mehr Punkte kann er erhalten, indem er die passenden Rituale durchführt. Während andere Parteien Karten ausgeben, um ihre Ziele zu erreichen, handelt der Kult hauptsächlich durch das Aufdecken von Karten, um so allmählich die ideale Anhängerschaft zu formen. Sofern sie nicht verwendet werden, um Siegpunkte zu erhalten, kehren diese Karten am Abend wieder auf die Hand des Kults zurück. Allerdings macht dieser friedlichere Ansatz Bewegungen und Kampfhandlungen schwierig – diese Aktionen kann der Kult nur mit seinen radikalisierten Akolythen ausführen. Sie tauchen auf, wenn verteidigende Krieger des Kults niedergemetzelt werden.

10.2 Partei-Regeln und -Fähigkeiten

10.2.1 **Herstellen.** Der Kult stellt am Abend Karten her, indem er Gärten aktiviert, die der verstoßenen Klasse (10.4.1) entsprechen.

10.2.2 **Hass auf Vögel.** Vogel-Karten sind keine Joker für Rituale des Kults.

10.2.3 **Rache.** Immer wenn ein Krieger des Kults entfernt wird, während er im Kampf verteidigt, wird er auf das Feld für Akolythen gelegt und nicht in den Vorrat des Kults.

10.2.4 **Pilger.** Der Kult beherrscht jede Lichtung, auf der er einen Garten hat. Diese Regel hat Vorrang vor der Herren-des-Waldes-Regel der Horst-Dynastien (7.2.2).

10.2.5 **Furcht der Frommen.** Immer wenn ein Garten entfernt wird, muss der Kult eine zufällige Karte ablegen.

10.2.6 **Der Verlorene-Seelen-Stapel.** Immer wenn eine Karte ausgegeben oder abgelegt wird *(sogar Dominanz-Karten)*, lege sie auf den Verlorene-Seelen-Stapel anstatt dem Ablagestapel. Der Verlorene-Seelen-Stapel kann von jedem Spieler jederzeit durchgesehen werden.

10.3 Partei-Aufbau

10.3.1 **Schritt 1: Krieger.** Lege einen Vorrat von 25 Kriegern an.

10.3.2 **Schritt 2: Krieger platzieren.** Platziere 4 Krieger und 1 Garten der Klasse dieser Lichtung entsprechend auf der Eck-Lichtung diagonal gegenüber der Marquise-Festung oder des Start-Nests der Dynastien; wenn sowohl Marquise als auch die Dynastien im Spiel sind, wähle eine der zwei anderen Ecken. Platziere dann einen Krieger auf jeder benachbarten Lichtung.

10.3.3 **Schritt 3: Verstoßene wählen.** Platziere den Verstoßenen-Marker auf einem beliebigen Kästchen im Verstoßenen-Feld. Die Klasse dieses Kästchens wird als die Verstossenen bezeichnet.

10.3.4 **Schritt 4: Garten-Leiste füllen.** Lege deine verbleibenden 14 Gärten von rechts nach links auf die entsprechenden Felder deiner Garten-Leiste.

10.4 Morgenröte

Deine Morgenröte hat drei Schritte in dieser Reihenfolge:

10.4.1 **Verstoßene anpassen.** Schau die Karten im Verlorene-Seelen-Stapel an, ignoriere Vogel-Karten. Die Klasse mit den meisten Karten wird zur neuen verstoßenen Klasse – bewege den Verstoßenen-Marker auf diese Klasse, mit der Verstoßenen-Seite nach oben. Wenn sich der Marker bereits auf dieser Klasse befindet, drehe den Marker um auf Verhasst. Wenn keine Klasse die meisten Karten hat, wird der Marker nicht bewegt. Wenn er noch nicht auf Verhasst gedreht ist, wird er auf seine Verhasst-Seite gedreht.

10.4.2 **Lege verlorene Seelen ab.** Lege alle Karten vom Verlorene-Seelen-Stapel auf den Ablagestapel. *(Dominanz-Karten werden verfügbar und können ab jetzt genommen werden.)*

10.4.3 **Verschwörungen ausführen.** Du kannst Akolythen ausgeben, indem du sie in den Vorrat zurücklegst, um Verschwörungen auf den Lichtungen der Verstoßenen auszuführen. Verschwörungen können in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausgeführt werden. Wenn die Verstoßenen verhasst sind, kostet die Verschwörung einen Akolythen weniger. Wenn du Konvertieren oder Weihen ausführst, musst du die Verschwörung vollständig ausführen.

I **Eifern.** Gib zwei Akolythen aus, um auf einer Verstoßenen-Lichtung einen Kampf zu eröffnen **oder** mindestens einen Krieger von einer Verstoßenen-Lichtung zu bewegen. Anschließend kannst du, wenn du möchtest, einen Kampf auf der Ziel-Lichtung eröffnen.

II **Konvertieren.** Gib zwei Akolythen aus, um einen feindlichen Krieger von einer Verstoßenen-Lichtung zu entfernen und dann einen deiner eigenen Krieger dort zu platzieren.

III **Weihen.** Gib drei Akolythen aus, um ein feindliches Gebäude von einer Verstoßenen-Lichtung zu entfernen und einen Garten der entsprechenden Klasse dort zu platzieren.

10.5 Tageslicht

Du kannst beliebig viele Karten von deiner Hand *(in deinen Spielbereich)* aufdecken. Platziere sie aufgedeckt vor dir und führe ein Ritual pro aufgedeckter Karte durch. Rituale können in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit wie folgt durchgeführt werden. *(Aufgedeckte Karten können während des Tageslichts für keinen anderen Zweck verwendet werden.)*

10.5.1 **Bauen.** Platziere einen Garten auf einer von dir beherrschten Lichtung. Garten und Lichtung müssen deiner aufgedeckten Karte entsprechen.

10.5.2 **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger auf einer Lichtung entsprechend deiner aufgedeckten Karte.

10.5.3 **Siegpunkte erhalten.** Gib die Karte, die du aufgedeckt hast, aus *(lege sie zu den verlorenen Seelen)*, um Siegpunkte zu erhalten. Du erhältst Punkte entsprechend dem Wert des am weitesten rechts gelegenen freien Feldes auf der entsprechenden Garten-Leiste. Du kannst diese Aktion nur einmal pro Klasse ausführen.

10.5.4 **Opfern.** Platziere einen Krieger auf dem Feld für Akolythen. Um dieses Ritual auszuführen, musst du eine Vogel-Karte aufdecken.

10.6 Abend

Dein Abend hat drei Schritte in dieser Reihenfolge.

10.6.1 **Aufgedeckte Karten zurücknehmen.** Nimm alle Karten, die du in diesem Zug aufgedeckt hast, auf deine Hand zurück.

10.6.2 **Herstellen.** Du kannst herstellen, indem du Gärten aktivierst, die der verstoßenen Klasse entsprechen.

10.6.3 **Ziehen und Ablegen.** Ziehe eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls du mehr als fünf Karten hast, lege danach Karten deiner Wahl ab, bis du nur noch fünf Karten hast.

11. Flussvolk-Kompanie

11.1 Überblick

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 den Handel zu eröffnen. Wenn andere Parteien Dienste erwerben, kann die Flussvolk-Kompanie ihre kommerziellen Interessen weiter etablieren, indem sie entlang des Flusses Handelsposten baut. Die Konstruktion von diesen Posten ist eine gute Art, Siegpunkte zu erhalten, aber ebenso gut ist das Anhäufen puren Reichtums. Jedoch gibt ein großer Schatz ein verlockendes Ziel ab. Deshalb muss die Flussvolk-Kompanie vorsichtig sein, während sie ihren Operationsradius in diesem gefährlichen Wald erweitert.

11.2 Partei-Regeln und -Fähigkeiten

11.2.1 **Herstellen.** Das Flussvolk stellt während des Tageslichts Karten her, indem es leeren Feldern auf der Handelsposten-Leiste jeweils Mittel zuweist. *(Sie haben keine Herstellungs-Marker.)*

11.2.2 **Schwimmer.** Das Flussvolk benutzt Flüsse wie Wege und kann sich entlang der Flüsse bewegen, egal wer die Ausgangs- oder Ziel-Lichtung beherrscht. *(Es kann sich auch auf Wegen bewegen.)*

11.2.3 **Öffentliche Hand.** Das Flussvolk platziert seine Handkarten aufgedeckt oberhalb seiner Partei-Tafel. Wenn ein anderer Spieler eine zufällige Karte vom Flussvolk ziehen soll, werden die Karten verdeckt und gemischt. Dann wird eine von ihnen gezogen und die restlichen werden wieder aufgedeckt.

11.2.4 **Mittel.** Für viele ihrer Aktionen muss das Flussvolk Mittel einsetzen und ausgeben: Krieger auf ihrem Feld für Mittel.

11.2.5 **Handelsposten.** Das Flussvolk erhält Siegpunkte, wenn es Handelsposten baut.

- I **Handels-Störungen.** Immer wenn ein Handelsposten entfernt wird, entfernt das Flussvolk die Hälfte seiner Mittel *(aufgerundet)* und legt den Handelsposten in die Schachtel zurück.

11.2.6 **Dienste kaufen.** Zu Beginn ihrer eigenen Morgenröte können andere Spieler Dienste vom Flussvolk kaufen.

- I **Kosten.** Der Käufer muss Krieger aus seinem Vorrat auf dem Feld für Einzahlungen des Flussvolks platzieren, entsprechend der Kosten auf der Dienst-Leiste des Flussvolkes.
- II **Anzahl der Dienste.** In jedem Zug kann ein Spieler einen Dienst kaufen plus einen weiteren für jede Lichtung mit einem Handelsposten, auf der er mindestens einen Marker hat.
- III **Vagabund-Mittel.** Der Vagabund zahlt für Dienste, indem er Gegenstände benutzt – für jeden so benutzten Gegenstand legt das Flussvolk einen seiner eigenen Krieger auf das Feld für Einzahlungen.

11.2.7 **Dienste des Flussvolks.** Das Flussvolk bietet die folgenden drei Dienste an:

I **Handkarte.** Der Käufer nimmt eine Karte aus der öffentlichen Hand des Flussvolkes und fügt sie seiner eigenen Hand hinzu. *(Der Käufer kann diesen Dienst beliebig oft kaufen, solange er Zugang zu genug Handelsposten hat.)*

II **Flussboote.** Der Käufer kann bis zum Ende seines Zuges Flüsse wie Wege verwenden.

III **Söldner.** Während des Tageslichts und Abends seines Zuges kann der Käufer Krieger des Flussvolks wie seine eigenen behandeln, um zu herrschen oder mit anderen Parteien, außer dem Flussvolk, zu kämpfen. *(Der Käufer kann sie nicht bewegen, sie zu einem Dominanz-Sieg zählen oder sie entfernen, außer durch erlittene Treffer.)*

a **Treffer erleiden.** Der Käufer muss erlittene Treffer gleichmäßig zwischen seinen Kriegern und denen des Flussvolks aufteilen. Bei ungeraden Trefferzahlen rundet der Käufer seine eigenen erlittenen Treffer auf. Wenn er keinerlei Krieger mehr übrig hat *(weder eigene noch Krieger des Flussvolks)*, werden durch erlittene Treffer eigene Marker entfernt.

b **Vagabund-Söldner.** Der Vagabund kann keine Söldner vom Flussvolk kaufen.

11.3 Partei-Aufbau

11.3.1 **Schritt 1: Krieger.** Lege einen Vorrat von 15 Kriegern an.

11.3.2 **Schritt 2: Platziere Krieger.** Platziere vier Krieger auf einer oder mehreren beliebigen Lichtungen am Fluss.

11.3.3 **Schritt 3: Handelsposten-Leisten füllen.** Platziere die 9 Handelsposten auf den entsprechenden Felder deiner Handelsposten-Leisten.

11.3.4 **Schritt 4: Start-Mittel erhalten.** Platziere drei Krieger auf deinem Feld für Einzahlungen.

11.3.5 **Schritt 5: Start-Preise setzen.** Wähle ein Feld auf jeder Dienst-Leiste aus und setze einen Dienst-Marker dorthin.

11.4 Morgenröte

Deine Morgenröte hat drei Schritte in dieser Reihenfolge:

11.4.1 **Protektionismus.** Wenn das Feld für Einzahlungen leer ist, platziere dort zwei Krieger.

11.4.2 **Erhalte Dividenden.** Wenn du mindestens einen Handelsposten auf dem Spielbrett hast, erhältst du einen Siegpunkt pro zwei Mittel. *(Du erhältst keine Punkte für Krieger auf den Feldern für Einzahlungen oder Einsätze.)*

11.4.3 **Erhalte Mittel.** Bewege alle Krieger auf deiner Partei-Tafel auf dein Feld für Mittel.

11.5 Tageslicht

Du kannst Mittel einsetzen und ausgeben, um die folgenden Aktionen auszuführen, in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit. Wenn du ein Mittel einsetzt, bewege einen Krieger auf das Feld für Einsätze. Wenn du einen Krieger ausgibst, lege ihn in den Vorrat des Besitzers zurück.

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

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

11.5.3 **Herstellen.** Um eine deiner Handkarten herzustellen, musst du Mittel einsetzen. Aber anstatt diese Krieger auf das Feld für Einsätze zu verschieben, musst du sie den Herstellungskosten entsprechend auf den leeren Feldern der Handelsposten-Leisten platzieren. Dabei entspricht jeder Krieger auf einem Handelsposten-Feld der Klasse dieses Feldes.

I **Exportieren.** Statt den Herstellungs-Effekt einer Karte zu nutzen, kannst du sie ablegen, um einen Krieger auf das Feld für Einzahlungen zu legen.

11.5.4 **Karten Ziehen.** Setze ein Mittel ein, um eine Karte zu ziehen.

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

11.5.6 **Handelsposten mit Garnison gründen.** Gib zwei Mittel aus, um einen Handelsposten und einen Krieger zu platzieren.

I **Lichtung wählen.** Wähle eine beliebige Lichtung ohne Handelsposten, die von einem beliebigen Spieler beherrscht wird.

II **Mittel ausgeben.** Gib zwei Mittel des Spielers aus, der die gewählte Lichtung beherrscht.

III **Platzieren und Siegpunkte erhalten.** Platziere einen entsprechenden Handelsposten und einen Krieger auf der gewählten Lichtung. Erhalte Siegpunkte wie auf dem nun sichtbaren Feld deiner Partei-Tafel angegeben.

11.6 Abend

Dein Abend besteht aus zwei Schritten in dieser Reihenfolge:

11.6.1 **Karten ablegen**. Falls du mehr als fünf Karten auf der Hand hast, lege Karten deiner Wahl ab, bis du nur noch fünf Karten hast.

11.6.2 **Kosten bestimmen.** Du kannst jeden Dienst-Marker zu einem beliebigen Wert auf seiner Leiste bewegen, um die neuen Kosten festzulegen.

Die nächsten zwei Abschnitte beziehen sich auf Parteien in der Unterwelt-Erweiterung.

12. Untergrund-Herzogtum

12.1 Überblick

Das Untergrund-Herzogtum will den fremdartigen Kreaturen des Waldlands beweisen, dass sie als seine Untertanen besser dran wären. Während es Grenzposten errichtet, um seine Macht im Waldland zu zeigen, kann das Herzogtum Minister von seiner Sache überzeugen, wodurch es Siegpunkte erhält und mehr von seinen Ressourcen umleitet. Aber sei vorsichtig – wenn sich das Blatt wendet, könnte dies eine öffentliche Demütigung bedeuten, wodurch sich Minister von dir abwenden.

12.2 Partei-Regeln und -Fähigkeiten

12.2.1 **Herstellen.** Das Herzogtum stellt während des Abends Karten her, indem es Zitadellen und Märkte aktiviert.

12.2.2 **Die Erdhöhle.** Die Erdhöhle ist eine Lichtung, die zu jeder Lichtung mit einem Tunnel-Plättchen benachbart ist. Nur das Herzogtum kann Marker in die Erdhöhle legen oder dort hineinbewegen. Das Herzogtum beherrscht die Erdhöhle immer *(selbst wenn es dort keine Marker hat)*.

12.2.3 **Der Preis des Versagens.** Wenn ein oder mehrere Herzogtum-Gebäude entfernt werden, legt das Herzogtum eine zufällige Karte ab, die Karte seines ranghöchsten überzeugten Ministers *(Lord, dann Adeliger, dann Junker)* auf den Skeptische-Minister-Stapel zurück und seine Krone zurück in die Schachtel. Wenn es mehrere ranghöchste überzeugte Minister hat, wählt das Herzogtum, welcher davon zurückgelegt wird.

12.2.4 **Tunnel.** Das Herzogtum hat drei Tunnel-Plättchen. Wenn das Herzogtum aufgefordert wird, einen Tunnel zu platzieren, aber alle drei Tunnel auf dem Spielbrett sind, darf das Herzogtum zuerst einen beliebigen Tunnel vom Spielbrett entfernen.

12.3 Partei-Aufbau

12.3.1 **Schritt 1: Krieger und Tunnel.** Lege einen Vorrat von 20 Kriegern und 3 Tunnel-Plättchen an.

12.3.2 **Schritt 2: Erdhöhle vorbereiten.** Platziere das Erdhöhle-Brett nahe des Spielbretts.

12.3.3 **Schritt 3: Oberfläche.** Platziere 2 Krieger und 1 Tunnel auf einer Eck-Lichtung, auf der weder die Festung der Marquise, noch das Start-Nest der Dynastien, noch der Start-Garten des Kults ist, und die möglichst schräg gegenüber einer dieser Start-Lichtungen liegt. Platziere dann 2 Krieger auf jeder Lichtung, die zu der gewählten Eck-Lichtung benachbart ist, mit Ausnahme der Erdhöhle.

12.3.4 **Schritt 4: Gebäude-Leisten auffüllen.** Platziere drei Zitadellen und 3 Märkte auf deinen entsprechenden Gebäude-Feldern.

12.3.5 **Schritt 5: Minister.** Lege 9 Minister-Karten aufgedeckt auf deinen Skeptische-Minister-Stapel.

12.3.6 **Schritt 6: Kronen-Felder auffüllen.** Platziere 9 Kronen auf den Feldern mit Siegpunkten auf deiner Partei-Tafel.

12.4 Morgenröte

Platziere einen Krieger plus einen Krieger pro sichtbarem Krieger-Symbol in der Erdhöhle.

12.5 Tageslicht

Dein Tageslicht besteht aus drei Schritten, in dieser Reihenfolge.

12.5.1 **Versammlung.** Du darfst wie folgt bis zu zwei Aktionen ausführen, in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit.

- I **Bauen.** Decke eine Karte auf, um eine Zitadelle oder einen Markt auf einer entsprechenden Lichtung zu platzieren, die du beherrschst.
- II **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger in der Erdhöhle.
- III **Bewegen.** Führe eine Bewegung aus.
- IV **Kämpfen.** Eröffne einen Kampf.
- V **Graben.** Gib eine Karte aus, um ein Tunnel-Plättchen auf einer entsprechenden Lichtung ohne Tunnel-Plättchen zu platzieren. Bewege dann bis zu vier Krieger aus der Erdhöhle auf diese Lichtung. *(Wenn alle drei Tunnel auf dem Spielbrett sind, darfst du vorher einen Tunnel entfernen.)*

12.5.2 **Parlament.** Du darfst die Aktion jedes überzeugten Ministers einmal ausführen, in beliebiger Reihenfolge.

- I **Vorgräber.** Decke eine beliebige Karte auf, um eine Zitadelle oder einen Markt auf einer beliebigen Lichtung *(egal ob sie der Karte entspricht)* zu platzieren, die du beherrschst.
- II **Hauptmann.** Eröffne einen Kampf.
- III **Marschall.** Führe eine Bewegung aus.
- IV **Brigadier.** Führe bis zu zwei Bewegungen aus oder eröffne bis zu zwei Kämpfe.
- V **Bankier.** Gib beliebig viele Karten *(sogar eine)* einer Klasse aus, um entsprechend viele Siegpunkte zu erhalten.
- VI **Bürgermeister.** Führe die Aktion eines beliebigen überzeugten Adeligen oder Junkers aus.
- VII **Herzogin von Schlamm.** Erhalte zwei Siegpunkte, falls alle drei Tunnel auf dem Spielbrett sind.
- VIII **Baron von Dreck.** Erhalte einen Siegpunkt pro Markt auf dem Spielbrett.
- IX **Graf von Stein.** Erhalte einen Siegpunkt pro Zitadelle auf dem Spielbrett.

12.5.3 **Überzeugen.** Du darfst wie folgt einen Minister überzeugen.

I **Minister auswählen.** Wähle eine Minister-Karte aus deinem Skeptische-Minister-Stapel. Du musst eine Krone auf deiner Partei-Tafel haben, die dem Rang *(Junker, Adeliger, Lord)* dieses Ministers entspricht.

II **Karten aufdecken.** Decke so viele Karten auf, wie auf dem gewählten Minister angegeben. Für jede Karte, die du aufdecken möchtest, musst du mindestens einen Marker auf einer Lichtung haben, die der Klasse der Karte entspricht. Jede Lichtung mit einem deiner Marker erlaubt dir nur eine entsprechende Karte aufzudecken.

III **Minister überzeugen und Punkte erhalten.** Nimm die gewählte Minister-Karte und lege sie oberhalb deiner Partei-Tafel aus. Nimm eine Krone, die dem Rang dieses Ministers entspricht, von deiner Partei-Tafel. Platziere sie auf der Minister-Karte. Erhalte so viele Siegpunkte, wie auf dem nun freigelegten Feld auf deiner Partei-Tafel angegeben.

12.6 Abend

Dein Abend besteht aus drei Schritten, in dieser Reihenfolge.

12.6.1 **Aufgedeckte Karten ablegen und zurücknehmen.** Lege alle Vogel-Karten ab, die du in diesem Zug aufgedeckt hast. Nimm danach alle anderen Karten, die du in diesem Zug aufgedeckt hast, auf deine Hand zurück.

12.6.2 **Herstellen.** Du darfst Karten herstellen, indem du Zitadellen und Märkte aktivierst. *(Beim Herstellen werden diese gleichbehandelt.)*

12.6.3 **Ziehen und Ablegen.** Ziehe eine Karte plus eine Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls du mehr als fünf Karten auf der Hand hast, lege danach Karten deiner Wahl ab, bis du nur noch fünf hast.

13. Krähen-Komplott

13.1 Überblick

Das Krähen-Komplott will das Waldland gewaltsam unterwerfen, indem es kriminelle Pläne ausführt und jedes Mal Punkte erhält, wenn es einen davon aufdeckt. Je mehr aufgedeckte Pläne auf dem Spielbrett sind, desto mehr Punkte erhält es. Täuschung ist von entscheidender Bedeutung – sind ihre Pläne zu offensichtlich, riskieren die Krähen ihre Enthüllung. Um das zu verhindern, müssen sie geschickt rekrutieren und jede Gelegenheit für List und Erpressung nutzen.

13.2 Partei-Regeln und -Fähigkeiten

13.2.1 **Herstellen.** Die Krähen stellen Karten während der Morgenröte her, indem sie Plan-Plättchen aktivieren *(egal ob aufgedeckt oder verdeckt)*.

13.2.2 **Plan-Plättchen.** Die Krähen haben acht Plan-Plättchen, zwei von jeder Art.

I **Plättchen-Status.** Solange sie im Vorrat der Krähen sind, sind die Plan-Plättchen verdeckt *(Feder)*. Liegt ein Plan-Plättchen auf dem Spielbrett, kann es aufgedeckt sein *(individuelles Symbol)* oder verdeckt. Die Krähen dürfen sich jedes verdeckte Plan-Plättchen jederzeit anschauen.

II **Platzierungs-Limit.** Auf jeder Lichtung kann nur ein Plan-Plättchen liegen.

13.2.3 **Flink.** Die Krähen können sich unabhängig davon bewegen, wer die Ausgangs- und Ziel-Lichtungen beherrscht.

13.2.4 **Enthüllung.** Hat ein gegnerischer Spieler Marker auf einer Lichtung mit einem verdeckten Plan-Plättchen? Dann darf er im Laufe seines Zugs jederzeit, aber bevor er am Abend Karten zieht, eine entsprechende Karte vorzeigen und raten, welche Art von Plan es ist. Wenn er falsch liegt, sagen die Krähen „nein“, und der gegnerische Spieler gibt diese Karte den Krähen. Wenn er richtig liegt, entfernt der gegnerische Spieler das Plan-Plättchen *(das gibt einen Punkt)* und ignoriert seinen Effekt.

13.2.5 **Geheimagenten.** Wenn die Krähen auf einer Lichtung mit verdecktem Plan-Plättchen *(und sei es wehrlos)* die Verteidiger sind, landen sie dort einen extra Treffer.

13.3 Partei-Aufbau

13.3.1 **Schritt 1: Krieger und Pläne.** Lege einen Vorrat von 15 Kriegern und 8 verdeckten Plan-Plättchen an.

13.3.2 **Schritt 2: Ausschwärmen.** Platziere 1 Krieger auf einer beliebigen Lichtung jeder Klasse *(insgesamt 3)*.

13.4 Morgenröte

Deine Morgenröte besteht aus drei Schritten, in dieser Reihenfolge.

13.4.1 **Herstellen.** Du darfst Plan-Plättchen aktivieren *(ob aufgedeckt oder verdeckt)*, um Karten von deiner Hand herzustellen.

13.4.2 **Pläne aufdecken.** Sooft du willst, darfst du auf einer Lichtung mit einem oder mehreren Krähen-Kriegern Plan-Plättchen aufdecken. Erhalte jedes Mal einen Siegpunkt pro aufgedecktem Plan-Plättchen *(inklusive des gerade aufgedeckten)* und führe dann den Aufdeck-Effekt aus, wenn du gerade eine Bombe oder eine Erpressung aufgedeckt hast.

13.4.3 **Rekrutieren.** Einmal pro Zug darfst du eine Karte ausgeben, um auf jeder entsprechenden Lichtung einen Krieger zu platzieren. *(Wenn du einen Vogel ausgibst, wähle eine Klasse aus.)*

13.5 Tageslicht

Du darfst wie folgt bis zu drei Aktionen ausführen, in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit.

13.5.1 **Bewegen.** Führe eine Bewegung aus.

13.5.2 **Planen.** Entferne einen Krähen-Krieger plus einen Krähen-Krieger pro Plan, den du in diesem Zug platziert hast, von einer Lichtung ohne Plan-Plättchen. Platziere dort ein verdecktes Plan-Plättchen.

13.5.3 **Kämpfen.** Eröffne einen Kampf.

13.5.4 **Tricksen.** Vertausche die Position zweier Plan-Plättchen auf dem Spielbrett. Die Plan-Plättchen müssen entweder beide aufgedeckt oder beide verdeckt sein.

13.6 Abend

Dein Abend besteht aus zwei Schritten, in dieser Reihenfolge.

13.6.1 **Anstrengen.** Du darfst eine Tageslicht-Aktion ausführen, wenn du dich entscheidest, während des Abends keine Karten zu ziehen.

13.6.2 **Ziehen.** Ziehe eine Karte plus eine Karte pro aufgedecktem Erpressungs-Plättchen auf dem Spielbrett. Falls du mehr als fünf Karten hast, lege danach Karten ab, bis du nur noch fünf Karten hast.

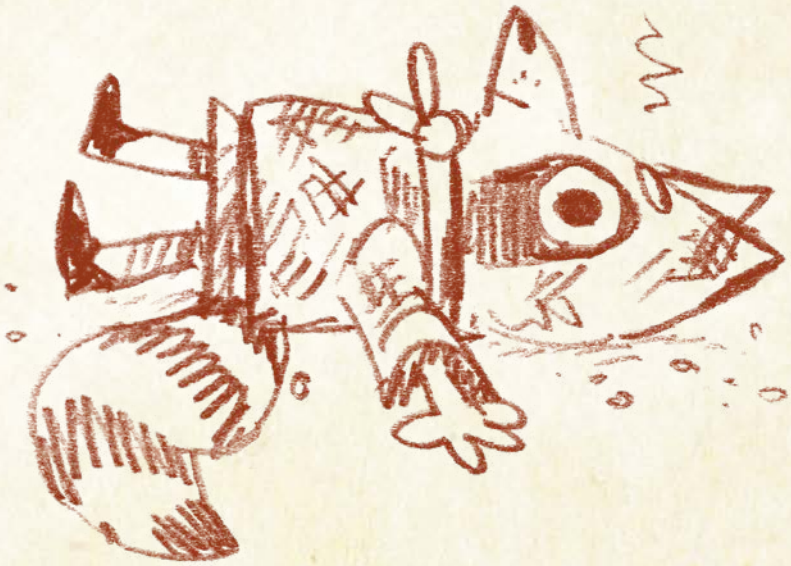
13.7 Referenz für Plan-Plättchen

13.7.1 **Bombe.** Wenn ein Bomben-Plättchen aufgedeckt wird, entferne zuerst alle gegnerischen Marker von der Lichtung, danach das Bomben-Plättchen.

13.7.2 **Falle.** Solange ein Fallen-Plättchen offen ausliegt, können gegnerische Marker weder auf dieser Lichtung platziert noch von dort wegbewegt werden.

13.7.3 **Erpressung.** Wenn ein Erpressungs-Plättchen aufgedeckt wird, nimm eine zufällige Karte von jedem Spieler, der mindestens einen Marker auf dieser Lichtung hat. Solange ein Erpressungs-Plättchen offen ausliegt, ziehst du am Abend eine weitere Karte.

13.7.4 **Überfall.** Wenn ein Überfall-Plättchen *(egal ob aufgedeckt oder verdeckt)* entfernt wird, platziere einen Krieger auf jeder Lichtung, die benachbart zu der ist, von welcher der Überfall entfernt wurde. *(Ignoriere diesen Effekt, falls der Überfall durch Enthüllung entfernt wird.)*



ANHÄNGE

A. Partei-Kombinationen

Es gibt hunderte von Arten, Root zu spielen. Nutze das hier beschriebene System, um einfacher eine Partei-Kombination zu finden, die für ein interessantes Spiel sorgt: Jede Partei hat einen bestimmten Wert, der Reichweite genannt wird. Für eine brauchbare Kombination solltest du Parteien wählen, deren addierte Reichweite der Zahl bei eurer Spieleranzahl entweder entspricht oder sie übersteigt. Experimentierfreudige Spieler können gerne jede beliebige Partei-Kombination mit mindestens 17 Reichweite ausprobieren.

Brauchbare Spiel-Summen					
Spieler	2	3	4	5	6
Addierte Reichweite	17+	18+	21+	25+	28+

Werte für Reichweite	
Marquise de Katz	10
Untergrund-Herzogtum	8
Horst-Dynastien	7
(erster) Vagabund	5
Flussvolk-Kompanie	5
Waldland-Allianz	3
Krähen-Komplott	3
(zweiter) Vagabund	2
Echsen-Kult	2

B. Spielmaterial

B.1 Root

B.1.1 **Hefte.** Wanderführer, Spielanleitung und dieses Gesetz.

B.1.2 **Pappmarker.** 28 Gebäude *(7 Nester, 6 Sägemühlen, 6 Rekrutierer, 6 Werkstätte, 3 Stützpunkte)*, 19 Plättchen *(10 Sympathie, 8 Holz, 1 Festung)*, 12 Lichtungs-Marker *(4 Hase, 4 Fuchs, 4 Maus)*, 4 Ruinen, 4 Siegpunkt-Marker, 3 Beziehungs-Marker, 23 Gegenstände (*4 Stiefel, 4 Schwerter, 4 Beutel, 3 Hämmer, 3 Tees, 2 Münzen, 2 Armbrusten, 1 Fackel)*.

B.1.3 **Holzmarker.** 55 Krieger *(25 Marquise, 20 Dynastien, 10 Allianz)*, 1 Vagabund-Spielfigur.

B.1.4 **Karten.** 54 Karten für den gemeinsamen Nachziehstapel, 16 Übersichts-Karten, 4 Dynastien-Anführer, 2 Treue Wesire, 3 Vagabund-Charaktere, 15 Aufgaben, 4 Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

B.1.5 **Sonstiges.** Spielbrett *(Herbst- und Winter-Seite)*, 2 Würfel, 4 Partei-Tafeln *(Marquise, Dynastien, Allianz, Vagabund)*.

B.2 Flussvolk-Erweiterung

B.2.1 **Hefte.** Spielanleitung.

B.2.2 **Pappmarker.** 15 Gebäude *(15 Gärten)*, 9 Plättchen *(9 Handelsposten)*, 3 Siegpunkt-Marker, 1 Verstoßenen-Marker, 9 Beziehungs-Marker, 11 Gegenstände *(3 Stiefel, 3 Schwerter, 1 Beutel, 1 Hammer, 1 Fackel, 1 Münzen, 1 Armbrust)* und 17 weitere Plättchen, mit Buchstaben auf der Rückseite, für zukünftige Szenarien.

B.2.3 **Holzmarker.** 40 Krieger *(25 Echsen, 15 Flussvolk)*, 1 Vagabund-Spielfigur.

B.2.4 **Karten.** 4 Spione, 2 Übersichts-Karten, 3 Vagabund-Charaktere.

B.2.5 **Sonstiges.** Partei-Tafeln *(Zweiter Vagabund, Mechanische Marquise, Flussvolk-Kompanie, Echsen-Kult),* 3 Dienst-Marker, 1 Kartenhalter.

B.3 Unterwelt-Erweiterung

B.3.1 **Hefte.** Spielanleitung und dieses Gesetz.

B.3.2 **Pappmarker.** 6 Gebäude *(3 Märkte, 3 Zitadellen)*, 19 Plättchen *(8 Pläne, 8 Ersatz-Pläne, 3 Tunnel)*, die Erdhöhle, 4 Beziehungs-Marker, 2 Siegpunkt-Marker, 6 Marker für versperrte Wege.

B.3.3 **Holzmarker.** 35 Krieger *(20 Herzogtum, 15 Krähen)*, 1 Fähre, 1 Turm, 9 Kronen.

B.3.4 **Karten.** 9 Minister, 2 Übersichten.

B.3.5 **Sonstiges.** Spielbrett *(See- und Gebirge-Seite)*, 2 Würfel, 2 Partei-Tafeln *(Herzogtum, Krähen)*.

B.4 Uhrwerk-Erweiterung

B.4.1 **Hefte.** Gesetz der Rootboter.

B.4.2 **Pappmarker.** 12 Prioritäts-Marker.

B.4.3 **Karten.** 12 Schwierigkeit, 16 Eigenschaften, 3 Vagabots.

B.4.4 **Sonstiges.** 4 Partei-Tafeln.

B.5 Exilanten und Partisanen

B.5.1 **Karten.** 54 Karten für den gemeinsamen Nachziehstapel.

B.6 Die Vagabunden-Erweiterung

B.6.1 **Pappmarker.** 3 Gegenstände *(1 Münzen, 1 Hammer, 1 Stiefel)*.

B.6.2 **Holzmarker.** 7 Vagabund-Spielfiguren.

B.6.3 **Karten.** 3 Vagabund-Charaktere.

C. Varianten-Aufbau

Vor Schritt 1 des Aufbaus (5.1.1) kannst du jeden beliebigen der folgenden Schritte in der folgenden Reihenfolge ausführen.

C.1 Schritt C1: Spielbrett wählen

Du musst nicht die Herbst-Seite des Grund-Spielbretts benutzen. In diesem Fall nimmst du die 12 Klassen-Marker, mischst sie verdeckt und platzierst einen auf jeder Lichtung, sodass sie die Klassen-Symbole verdecken, falls vorhanden. Als Nächstes befolgst du den Abschnitt über Änderungen beim Aufbau zum gewählten Spielbrett.

C.2 Schritt C2: Nachziehstapel wählen

Du darfst den gesamten Standard-Nachziehstapel mit dem Nachziehstapel aus Exilanten und Partisanen ersetzen.

C.3 Schritt C3: Bots wählen

Du kannst mit Bots spielen, wie im Gesetz der Rootboter beschrieben.

D. Varianten-Spielbretter

D.1 Winter-Seite

D.1.1 **Reißender Fluss.** Der Fluss teilt Wälder, als wäre jeder Flussabschnitt, der zwei Lichtungen verbindet, ein Weg.

D.2 See-Seite

D.2.1 **Änderungen beim Aufbau.** Platziere den Fähren-Marker auf der Eck-Lichtung, die gleichzeitig eine Ufer-Lichtung ist.

D.2.2 **Der See.** Der See ist das Zentrum des Spielbretts. Der See wird wie Flüsse behandelt, die jede Ufer-Lichtung mit jeder anderen Ufer-Lichtung verbinden.

D.2.3 **Ufer-Lichtungen.** Lichtungen, die an den See angrenzen *(ohne dass ein Wald dazwischenliegt)*, sind Ufer-Lichtungen.

D.2.4 **Ufer-Wälder.** Wälder, die an den See grenzen, sind Ufer-Wälder. Jeder Ufer-Wald ist zu seinen zwei angrenzenden Ufer-Wäldern benachbart *(getrennt durch eine Ufer-Lichtung)*.

D.2.5 **Die Fähre.** Einmal pro Zug kann ein Spieler von der Ufer-Lichtung, auf der die Fähre ist, eine Bewegung ausführen. Dabei bewegt er sich und die Fähre zu einer anderen Ufer-Lichtung. *(Dabei gelten die normalen Bewegungsregeln.)* Nachdem er diese Bewegung ausgeführt hat, zieht der Spieler eine Karte. Die Fähre kann nicht bekämpft oder entfernt werden.

D.3 Gebirge-Seite

D.3.1 **Änderungen beim Aufbau.** Platziere die 6 Marker für versperrte Wege so, dass sie die 6 Wege bedecken, die dunkler und nach Grabungsarbeiten aussehen. Platziere den Turm-Marker auf der zentralen Lichtung, auf der zwei Türme abgebildet sind.

D.3.2 **Versperrte Wege.** Ein Weg mit einem Marker für versperrte Wege ist ein versperrter Weg. Lichtungen, die durch einen versperrten Weg miteinander verbunden sind, gelten nicht als benachbart. Versperrte Wege umgeben und teilen Wälder als wären sie Wege *(sodass der Vagabund auch über sie von Wald zu Wald schleichen kann)*.

D.3.3 **Versperrte Wege entfernen.** Einmal pro Zug im Tageslicht kann ein Spieler eine Karte ausgeben, um einen Marker für versperrte Wege aus dem Spiel zu entfernen und einen Siegpunkt zu erhalten. Um ihn zu entfernen, muss dieser Spieler mindestens einen Marker auf einer der Lichtungen haben, die durch den Marker für versperrte Wege miteinander verbunden sind.

D.3.4 **Der Pass.** Die Lichtung, die mit dem Turm-Marker gekennzeichnet ist, ist der Pass. Wenn ein Spieler am Ende seines Abends den Pass beherrscht, erhält er einen Siegpunkt.

D.3.5 **Wälder.** Alle Gebiete auf der Gebirge-Seite, die von Wegen und Lichtungen umgeben sind, sind Wälder (2.2). Ob Bäume darin sind, ist egal.

E. Vagabund-Referenz

E.1 Dieb

E.1.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , , .

E.1.2 **Spezial-Aktion: Stehlen.** Benutze eine , um von einem Spieler auf deiner Lichtung eine zufällige Karte zu nehmen.

E.2 Tüftler

E.2.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , , .

E.2.2 **Spezial-Aktion: Tagarbeit.** Benutze eine , um eine Karte vom Ablagestapel zu nehmen, deren Klasse deiner Lichtung entspricht. *(Vogel-Karten kannst du immer nehmen.)*

E.3 Waldläufer

E.3.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , , .

E.3.2 **Spezial-Aktion: Unterschlupf.** Benutze eine , um drei Gegenstände zu reparieren. Beende danach sofort das Tageslicht und beginne den Abend.

E.4 Landstreicher

E.4.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , .

E.4.2 **Spezial-Aktion: Anstiften.** Benutze eine , um einen Kampf auf deiner Lichtung zu eröffnen. Du wählst sowohl Angreifer als auch Verteidiger, du wählst die Reihenfolge, in der sie Gebäude und Plättchen entfernen, und du entfernst für beide die Marker. *(Erhalte dabei einen Siegpunkt pro entferntem Gebäude oder Plättchen und pro entferntem feindlichen Marker.)*

E.5 Schiedsrichter

E.5.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , , .

E.5.2 **Spezial-Aktion: Beschützen.** Unmittelbar bevor im Kampf gewürfelt wird, darf der Verteidiger den Schiedsrichter auf der Lichtung des Kampfes anwerben. Der Schiedsrichter erhält einen Siegpunkt und fügt alle seine unbeschädigten den maximal würfelbaren Treffern des Verteidigers hinzu. Der Schiedsrichter kann sich nicht selbst anwerben.

E.6 Schurke

E.6.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , , .

E.6.2 **Spezial-Aktion: Verbrannte Erde.** Benutze eine und platziere sie auf deiner Lichtung. Entferne alle gegnerischen Marker von dieser Lichtung. Für den Rest des Spiels können Marker weder auf dieser Lichtung platziert noch hineinbewegt werden. *(Du bleibst auf dieser Lichtung. Sobald du dich dort hinausbewegst, kannst du nie mehr hinein.)*

E.7 Abenteurer

E.7.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , .

E.7.2 **Spezial-Aktion: Improvisieren.** Einmal pro Zug, während du die Aktion „Aufgabe erledigen“ ausführst, darfst du einen nicht benutzten Gegenstand als einen beliebigen anderen Gegenstand behandeln. Wenn du ihn benutzt, um die Aufgabe zu erfüllen, beschädige ihn außerdem.

E.8 Ronin

E.8.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , , .

E.8.2 **Spezial-Aktion: Schneller Schlag.** Du darfst ein benutzen, um im Kampf einen extra Treffer zu landen (nach dem Würfeln).

E.9 Plünderer

E.9.1 **Start-Gegenstände.** Starte mit , , , .

E.9.2 **Spezial-Aktion: Gleiten.** Benutze eine , um dich auf eine beliebige Lichtung *(sogar eine feindliche)* auf dem Spielbrett zu bewegen, ohne zu benutzen.

Mitwirkende

Spielentwicklung von Cole Wehrle.

Illustrationen von Kyle Ferrin.

Englische Bearbeitung von Joshua Yearsley.

Basierend auf einem Konzept von Patrick Leder.

Entwicklung von Leder Games St. Paul Mitarbeitern — Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra, und Nick Brachmann — und dem mutigen Joshua Yearsley.

Ursprüngliches grafisches Design und Layout von Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann, und Jaime Willems.

Englisches Korrektorat von Kate Unrau.

Spieletests von Grayson Page & seiner großartigen Gruppe (inklusive Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey, etc.), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, die standhaften Spieler der First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry und Modern Myths, Jennifer Gutterman und Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd und die Brass Cat, die gesamte Owl & Raven Gruppe, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, Ted Scamp, Jenny Matt Benusa, und all den Anderen, die Root während der Entwicklung gespielt haben.

Unterwelt-Erweiterung von Patrick Leder (Design), Nick Brachmann (Leitender Entwickler) und Spieletests von Andrew Olson, Joel McGuire, Nathaniel Hicklin, Jacob Resler, Rae Kawalek, Nick Sopkowiak, Aaron Greatorex-Voith, Nicole Szajner und dem Brooklyn Game Lab (Robert Hewitt, Jack DeWald, Joseph Esbenshade, Nahvid Etedali, David Kanof, Mark Leiman, Jill Pullara).

Deutsche Ausgabe von Quality Beast (www.qualitybeast.com).

Deutsche Übersetzung von Eva Becker-Gibson, Peer Lagerpusch und Claudio Schisano.

Deutsche Bearbeitung von Peer Lagerpusch, Tabea Mayerhofer und Claudio Schisano, mit Unterstützung von Eva Becker-Gibson, Dylan Howard Cromwell, Joder Illi, Remigi Illi, Kilian Klebes, Kerstin Schmitz und Janna Ullrich. Besonderer Dank für weitere Bearbeitung: Björn Aßmus, Mischa Brander, Florian Kerb, Rainer Pillmayer, Elisa Tobler, Julia Tobler, Marcel Schott, den BGG-Foren und allen anderen Unterstützern.

Deutsches Layout von Eva Becker-Gibson, Dylan Howard Cromwell, Remigi Illi und Janna Ullrich.

Cole widmet dieses Spiel seinen jüngeren Brüdern und Schwestern, die ihn nie vergessen lassen, wie man spielt.

Kyle widmet dieses Spiel seinen Kindern, die sich immer süße Tierzeichnungen gewünscht haben.

Wichtige Referenzen

Herstellen (4.1)

Spiele eine Karte und aktiviere die Herstellungs-Marker der Klasse, die in der unteren linken Ecke angegeben sind. *(Vagabund benutzt ✖.)* Die Klasse eines Herstellungs-Markers entspricht seiner Lichtung, und jeder Herstellungs-Marker kann nur einmal pro Zug aktiviert werden.

Wenn du einen sofortigen Effekt herstellst, führe ihn aus und lege die Karte ab. Oft erlauben dir die Effekte, Gegenstände aus dem Vorrat auf dem Spielbrett zu nehmen und Siegpunkte zu erhalten. Wenn der angegebene Gegenstand im Vorrat auf dem Spielbrett nicht vorhanden ist, kannst du die Karte nicht herstellen.

Wenn du einen anhaltenden Effekt herstellst, lege die Karte in deinen Spielbereich. Du kannst den Effekt nutzen. Du kannst einen anhaltenden Effekt nicht herstellen, wenn du bereits einen mit demselben Namen hast.

Bewegen (4.2)

Nimm eine beliebige Anzahl von Kriegern oder deine Spielfigur und bewege sie von einer Lichtung auf eine benachbarte Lichtung.

Du musst die Ausgangs-Lichtung, die Ziel-Lichtung oder beide beherrschen. Jeder Marker kann beliebig oft in jedem Zug bewegt werden.

Kämpfen (4.3)

Du kannst auf einer Lichtung kämpfen auf der du Krieger oder deine Spielfigur hast.

Schritt 1: Verteidiger kann einen Hinterhalt legen. Der Angreifer kann die Hinterhalts-Karte des Verteidigers abwenden, indem er auch eine Hinterhalts-Karte spielt.

Schritt 2: Würfeln und extra Treffer landen. Der Angreifer landet Treffer entsprechend dem **höheren** Wurf und der Verteidiger landet Treffer entsprechend dem **niedrigeren** Wurf.

Die maximale Anzahl an Treffern, die du durch Würfeln landen kannst, ist gleich der Anzahl deiner Krieger auf der Lichtung des Kampfes.

Extra Treffer sind nicht durch Krieger begrenzt. Wenn der Verteidiger keine Krieger auf der Lichtung des Kampfes hat, landet der Angreifer einen extra Treffer.

Schritt 3: Treffer gleichzeitig landen. Jeder Treffer entfernt einen Marker – Krieger zuerst, danach Gebäude und Plättchen. Bei diesen entscheidet der Spieler, der die Treffer erleidet, die Reihenfolge.

Erinnerung: *Erhalte jedes Mal einen Siegpunkt, wenn du ein feindliches Gebäude oder Plättchen entfernst.*

Aufbau (5.1)

Schritt 1: Weist die Parteien zu, wählt dann zufällig den Startspieler und die Reihenfolge. Gebt Tafeln und Marker aus.
Schritt 2: Legt Siegpunkt-Marker auf das „0"-Feld.
Schritt 3: Zieht drei Karten und gebt sie an jeden Spieler aus.
Schritt 4: Platziert Ruinen auf den vier Bauplätzen, die mit „R" markiert sind.
Schritt 5: Legt den Gegenstand-Vorrat an, am oberen Ende des Spielbretts.
Schritt 6: Nehmt Übersichts-Karten und die zwei Würfel.
Schritt 7: Baut Parteien auf, in der Aufbaureihenfolge (A, B, C, etc.).

Das Gesetz lesen

Diese Faustregeln werden euch helfen, das Gesetz zu interpretieren.

Frage 1: Ich möchte etwas Bestimmtes im Spiel tun und die Regeln verbieten es nicht. Darf ich es tun?
Antwort 1: Solange du dich an alle Regeln der Aktion hältst, kannst du davon ausgehen, dass es möglich ist!

Frage 2: Kann ein anderer Spieler meine Aktion verhindern, wenn er mit ihr nicht einverstanden ist?
Antwort 2. Root hat keine Aktionen, die das Einverständnis eines Mitspielers erfordern. Führe deine Aktion einfach aus.

Frage 3: Ich glaube, dass etwas Bestimmtes im Spiel geschehen sollte, aber das Gesetz enthält keine Anweisung dazu. Was soll ich machen?
Antwort 3: Folge den Regeln im Gesetz, nicht deinem Instinkt.

Frage 4: Eine Regel verwendet einen bestimmten Begriff oder Aktion. Beziehen sich diese auch auf andere, ähnliche Begriffe oder Aktionen?
Antwort 4: Nein. Du kannst davon ausgehen, dass wir nur den genannten Begriff meinen und keine ähnlichen. Beispiel: „bewegen" und „platzieren" sind verschiedene Begriffe.

Wenn ihr noch weitere Fragen habt, findet ihr noch mehr Antworten auf: **http://www.rootspiel.de**