ROOT

Ein Spiel von Macht und Recht im Waldland

Spiel-anleitung

Inhalt

Einleitung 2
Schritt für Schritt 3
Aufbau 4
Das Spielbrett..... 5
Die Karten..... 6
Kämpfen..... 8
Marquise de Katz 10
Horst-Dynastien 12
Waldland-Allianz 14
Vagabund 17
Dominanz-Karten 21
Szenarien.....22
Die Winter-Seite 23

Einleitung

Root ist ein Spiel voller plötzlicher Wendungen, Kämpfe und Abenteuer. Du wirst als eine von vier Parteien spielen, die darum wetteifern, wer der wahre Herrscher des gewaltigen Waldlands ist.

Spielverlauf

Jeder Zug ist in drei Phasen aufgeteilt: **Morgenröte**, **Tageslicht** und **Abend**. Sobald du die Phasen in dieser Reihenfolge durchgespielt hast, endet dein Zug und der Spieler zu deiner Linken beginnt seinen Zug. Die drei Phasen werden im Detail auf der Partei-Tafel jedes Spielers beschrieben.

Sieg und Siegpunkte erhalten

Du kannst auf eine von zwei Arten gewinnen: **Erhalte 30 Siegpunkte** oder **spiele und vollende eine Dominanz-Karte**. Dominanz-Karten können erst im späteren Spielverlauf benutzt werden, deshalb empfehlen wir, die Regeln dazu später zu studieren – sie werden auf Seite 21 näher beschrieben.

In Root spielst du eine von vier Parteien. Jede erhält Siegpunkte auf ihre eigene Weise.

Die **Marquise de Katz** überfällt das Waldland, um seinen Reichtum an Ressourcen zu erschließen. So will sie ihre Industrie sowie ihren militärischen Apparat stärken. Sie erhält Siegpunkte, indem sie **Gebäude** im Waldland **errichtet**.

Die stolzen **Horst-Dynastien** möchten den Ruhm ihres einst mächtigen Adels zurückerlangen und das Waldland von der Marquise zurückerobern. Sie erhalten in jedem Zug Siegpunkte, indem sie im Waldland **Nester bauen und beschützen**.

Die neu gegründete **Waldland-Allianz** möchte die Geschöpfe des Waldes vereinen und sich gegen ihre Unterdrücker erheben. Sie erhält Punkte, indem sie im Waldland für ihre Sache **Sympathie verbreitet**.

Der gerissene **Vagabund** möchte inmitten dieses gärenden Konflikts berühmt – oder berüchtigt – werden. Er erhält Siegpunkte, indem er **Aufgaben** für die Geschöpfe des Waldlands **erledigt** und indem er **den anderen Parteien hilft oder ihnen schadet**.

Wenn du weiterliest, wirst du mehr über die verschiedenen Parteien und wie sie Punkte erhalten lernen, zusammen mit einigen Methoden, wie alle Parteien Punkte erhalten können.

Schritt für Schritt

Wenn eure Gruppe gern beim Spielen lernt und sofort ohne lange Regelerklärung anfangen will, könnt ihr den Wanderführer benutzen.

Überspringt diese Seite, wenn eure Gruppe lieber die meisten Regeln vorm Spielen lernt.

Bevor ihr euch zum Spielen trefft, sollte am besten einer von euch diese Spielanleitung sorgfältig durchlesen. Vermutlich bist du diese Person.

Vorbereitung

Befolgt die angepassten Regeln für den Aufbau, die auf den ersten beiden Seiten des Wanderführers stehen. Sobald ihr das Spiel aufgebaut habt, erklärst du den Spielern kurz, worum es bei Root geht und welche Siegbedingungen die Parteien haben. Nun seid ihr bereit zum Spielen.

Spielen

Wenn das Spiel beginnt, gebt den Wanderführer dem Marquise-Spieler und bittet ihn, den Text vorzulesen, während er die beschriebenen Schritte ausführt. Wenn sein Zug vorbei ist, gebt den Wanderführer an den Dynastien-Spieler weiter und bittet ihn, mit seinen Schritten ebenso zu verfahren. Fahrt bis zum Schluss auf diese Weise fort. Der Wanderführer beantwortet einige häufig auftauchende Fragen und enthält Strategie-Tipps. Lest auch solche Abschnitte gerne vor, und besprecht sie so ausführlich, wie ihr möchtet.

Stellt zwischendurch ruhig Fragen. Bei Fragen zu allgemeinen Konzepten wie Bewegen und Kämpfen werdet ihr oft ohne die Spielanleitung auskommen. Wenn jemand Fragen zu seiner Partei hat, kann es hilfreich sein, die Partei-Tafel näher zu betrachten – sie kann die meisten dieser Fragen beantworten. Lasst euch nicht entmutigen, wenn das Spiel unterbrochen wird, um ein paar Feinheiten zu klären. Die meisten Spieler lernen Root am besten beim Spielen. Nach ein paar Runden sollte das Spiel reibungslos ablaufen.

Aufbau

Wenn ihr mit drei Spielern spielt, entfernt den Vagabunden. Wenn ihr zu zweit spielt, entfernt zusätzlich die Allianz. Mehr Kombinationen von Parteien gibt es auf Seite 22.

1. **Parteien wählen.** Jeder Spieler wählt eine Partei-Tafel und nimmt alle Marker seiner Partei.

> Auf der Rückseite jeder Partei-Tafel sind alle **Marker und Grundlagen** der Partei aufgelistet.

2. **Siegpunkt-Marker.** Platziere die Siegpunkt-Marker jeder Partei auf Feld „0“ der Siegpunktleiste.

3. **Karten austeilen.** Mischt den gemeinsamen Nachziehstapel von 54 Karten und teilt 3 Karten an jeden Spieler aus.

> Verwechselt diesen gemeinsamen Nachziehstapel nicht mit den anderen Kartenarten, die von bestimmten Parteien verwendet werden, wie auf der Rückseite ihrer Partei-Tafeln angegeben.

4. **Ruinen platzieren.** Platziert die vier Ruinen-Plättchen auf den vier mit „R“ markierten Bauplätzen des Spielbretts.

5. **Gegenstands-Vorrat anlegen.** Platziert die 12 Gegenstands-Plättchen wie rechts abgebildet auf ihren entsprechenden Feldern am oberen Rand des Spielbretts.

6. **Andere Bestandteile.** Teilt die 16 Überblicks-Karten der Parteien wie gewünscht aus und legt die zwei Spezial-Würfel neben das Spielbrett.

7. **Parteien aufbauen.** Wie auf der Rückseite ihrer Partei-Tafeln beschrieben, bauen die Spieler ihre Parteien in dieser Reihenfolge auf: Marquise, Dynastien, Allianz, Vagabund.

Das Spielbrett

Die meisten Dinge finden in Root auf dem Spielbrett statt – der Karte des Waldlands. Es besteht aus 12 **Lichtungen**, die durch **Wege** verbunden sind.

> Ein Fluss verläuft durch einige Lichtungen. Verwendet den Fluss nur, wenn die Flussvolk-Kompanie, eine der Erweiterungs-Parteien, im Spiel ist.

Bewegen auf dem Spielbrett

Du kannst dich von Lichtung zu Lichtung **bewegen**. Wenn du dich bewegst, nimm eine beliebige Anzahl Krieger von einer Lichtung und verschiebe sie auf eine andere. Diese Lichtungen müssen durch einen Weg miteinander verbunden sein.

> Die Gebiete auf dem Spielbrett, die von Wegen umgeben sind, sind **Wälder**, in welche sich nur der Vagabund bewegen kann.

Um dich zu bewegen, musst du die Lichtung, von der du kommst, **oder** auf die du dich bewegst, **beherrschen**.

Du beherrschst eine Lichtung, wenn du dort zusammengezählt die meisten **Krieger und Gebäude** besitzt. Bei Gleichstand gibt es keinen Herrscher.

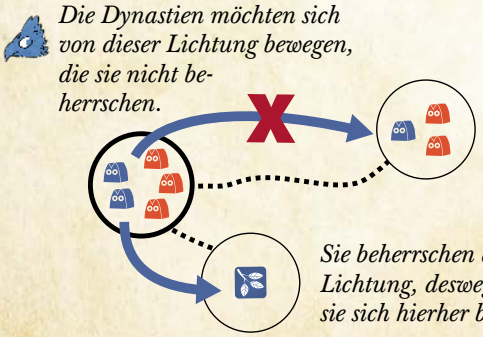
> Viele weitere Aktionen im Spiel erfordern, dass du Lichtungen beherrschst.

Krieger

Gebäude

Plättchen

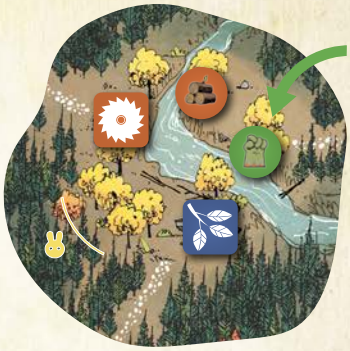
Beispiel: Bewegung



Lichtungen

Jede Lichtung auf dem Spielbrett hat ein bis drei **Bauplätze**. Die Spieler können darauf **Gebäude** platzieren. Eine Lichtung ohne freie Bauplätze kann keine weiteren Gebäude aufnehmen.

Bauplätze, auf denen sich Ruinen befinden, können so lange keine Gebäude aufnehmen, bis der Vagabund sie erkundet hat. Ohne einen Vagabunden sind diese Bauplätze während des gesamten Spiels blockiert.



Obwohl beide Bauplätze auf dieser Lichtung voll sind, können dort immer noch Plättchen platziert werden.

Jede Lichtung hat auch eine **Klasse**: Fuchs, Hase oder Maus. *Die Klasse einer Lichtung repräsentiert die dort lebende Gemeinschaft.*

Die Klasse einer Lichtung wird durch ihr Symbol und durch die Farbe der Bäume auf dieser Lichtung dargestellt.

Die Karten

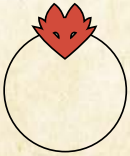
Während des Spiels wirst du Karten vom gemeinsamen Nachziehstapel auf deine Hand nehmen. Viele Aktionen erfordern, dass du Karten aus deiner Hand ausgibst. *Das Ausgeben von Karten repräsentiert, Tiere dazu aufzurufen, dir durch ihre Arbeit zu helfen, dir einen Gefallen zu tun oder einen Deal mit dir auszuhandeln.*

Genauso wie die Lichtungen hat jede Karte eine **Klasse**. Zusätzlich zur Fuchs-, Hasen- und Maus-Klasse gibt es bei den Karten eine vierte Klasse: **Vogel**.

Vögel sind Joker: Die Vögel leben verteilt in den Baumkronen des gesamten Waldlands, deshalb kannst du eine Vogel-Karte immer anstatt einer Maus-, Fuchs- oder Hasen-Karte verwenden. Wenn du allerdings eine Vogel-Karte ausgeben musst, kannst du sie nicht mit einer Karte einer anderen Klasse ersetzen.

Beispiel: Entsprechen

Angenommen, du willst auf einer Fuchs-Lichtung eine Aktion ausführen.



Wenn die Aktion angibt, dass du eine **entsprechende** *Karte ausgeben musst, kannst du entweder eine Fuchs- oder eine Vogel-Karte ausgeben, weil Vögel Joker sind.*

Karten herstellen

Die meisten Karten haben eine zweite Verwendungsmöglichkeit – du kannst die Karte **HERSTELLEN**, um ihren Effekt zu erhalten, der unten auf der Karte angegeben ist.

Um eine Karte herzustellen, musst du **HERSTELLUNGS-MARKER** auf den Lichtungen, wie sie auf der unteren linken Ecke der Karte angegeben sind, aktivieren.

Du kannst jeden Herstellungs-Marker nur einmal pro Zug aktivieren. Jede Partei hat verschiedene Herstellungs-Marker.

Herstellungs-Marker

Marquise stellt mit Werkstätten her.

Allianz stellt mit Sympathie her.

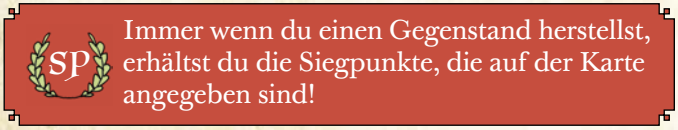
Dynastien stellen mit Nestern her.

Vagabund stellt mit Hämmern her.

Sofortiger Effekt

Wenn die Karte dir einen **SOFORTIGEN EFFEKT** (PAPIER-TEXTFELD) verschafft, führe ihn aus und lege die Karte dann ab.

Ein häufiger Effekt ist, einen **GEGENSTAND** aus dem Vorrat des Spielbretts zu nehmen und ihn auf dein Feld für hergestellte Gegenstände in der oberen rechten Ecke deiner Partei-Tafel zu platzieren.



Wenn sich im Vorrat kein entsprechender Gegenstand befindet, kannst du die Karte **nicht** herstellen.

Anhaltender Effekt

Wenn die Karte dir einen **ANHALTENDEN EFFEKT** (STEIN-TEXTFELD) verschafft, lege sie aufgedeckt in deine Nähe. Du kannst den Effekt wie auf der Karte beschrieben benutzen.

Du kannst eine Karte mit einem anhaltenden Effekt nicht herstellen, wenn du bereits eine mit demselben Namen hast.

Beispiel: Herstellung

Die Marquise will einen leicht gebrauchten Beutel herstellen, der eine Maus kostet.

Die Marquise stellt Karten her, indem sie Werkstätten aktiviert.

Verteilt über das Spielbrett hat die Marquise zwei Fuchs-Werkstätten und zwei Maus-Werkstätten.

Deshalb kann die Marquise eine der Maus-Werkstätten aktivieren, um diese Karte herzustellen!

Sie nimmt den entsprechenden Gegenstand aus dem Vorrat, erhält einen Siegpunkt und legt diese Karte ab.

Kämpfen

Du kannst mit anderen Spielern **KÄMPFEN**, um ihre Spiel-Marker vom Spielbrett zu entfernen.

Wenn du kämpfst, wähle eine Lichtung, auf der du Krieger hast. Du bist der Angreifer und wählst eine andere Partei mit Spiel-Markern auf dieser Lichtung als den Verteidiger.

ALLGEMEIN HAT EIN KAMPF ZWEI SCHRITTE:

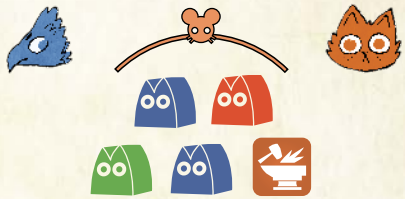
» **Würfle zunächst mit beiden Würfeln.** Der Angreifer landet Treffer entsprechend dem **höheren** Wurf, der Verteidiger entsprechend dem **niedrigeren**. Jedoch kann jeder Spieler nicht mehr Treffer durch Würfeln landen, als er Krieger auf der Lichtung des Kampfes hat.

» **Dann entfernt Marker.** Beide Spieler entfernen ihre Marker gleichzeitig. Der Spieler, der die Treffer erleidet, wählt, welche Marker entfernt werden. Er muss aber alle seine eigenen Krieger aus der Lichtung des Kampfes entfernen, bevor er dort Gebäude oder Plättchen entfernt.

SP Wann immer deinetwegen ein gegnerisches Gebäude oder Plättchen entfernt wird – sogar außerhalb des Kampfes – erhältst du einen Siegpunkt!

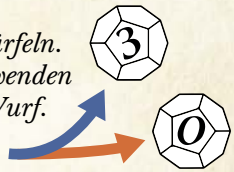
Beispiel: Kampf

Die Dynastien greifen die Marquise an.



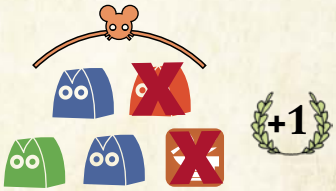
Erst…

Die Dynastien würfeln. Als Angreifer verwenden sie den höheren Wurf.



Dann…

Beide Seiten landen Treffer. Weil die Dynastien nur zwei Krieger haben, können sie nur zwei Treffer landen. Die Marquise landet null Treffer.



Die Marquise legt den Krieger in ihren Vorrat und ihr Gebäude auf ihre Partei-Tafel zurück. Die Dynastien erhalten einen Siegpunkt für das entfernte Plättchen, die Marquise verliert keine Siegpunkte.

Extra Treffer

Manche Effekte erlauben dir, **EXTRA TREFFER** zu landen.

Extra Treffer repräsentieren überlegene Positionierung, Taktik oder Führung. Sie werden nicht durch die Anzahl der Krieger auf der Lichtung des Kampfes begrenzt. So könnte ein einziger Krieger mehrere Treffer landen.

Der Angreifer landet einen extra Treffer, wenn der Verteidiger keine Krieger auf der Lichtung des Kampfes hat und somit **WEHRLOS** ist.

Hinterhalts-Karten

Vor dem Würfeln im Kampf kann der Verteidiger eine **Hinterhalts-Karte** spielen, die der Klasse der Lichtung des Kampfes entspricht, um **sofort** zwei Treffer zu landen.

> Da Hinterhalts-Karten ihre Treffer sofort landen, können sie die maximale Anzahl von Treffern, die der Angreifer würfeln kann, verringern.

Jedoch kann, wenn der Verteidiger eine Hinterhalts-Karte spielt, der Angreifer den Hinterhalt vereiteln und so seinen Effekt aufheben, indem er ebenfalls eine entsprechende Hinterhalts-Karte spielt.

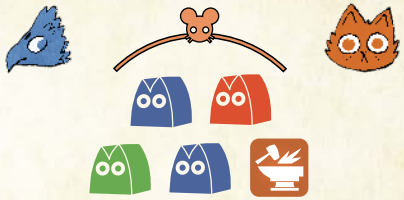
Genauso wie extra Treffer sind Hinterhalts-Treffer nicht durch die Anzahl deiner Krieger auf der Lichtung des Kampfes begrenzt.

> Du kannst eine Hinterhalts-Karte sogar spielen, wenn du **wehrlos** bist! Wenn du eine Hinterhalts-Karte auf der Hand hast, fürchte dich nicht, deine Gegner dort in einen Kampf zu locken, wo du schwach erscheinst!

Wenn die Hinterhalts-Karte alle Krieger des Angreifers entfernt, endet der Kampf sofort.

Beispiel: Hinterhalt

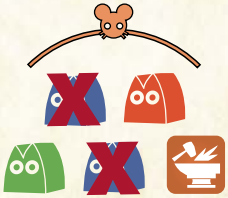
Die Dynastien greifen die Marquise an.



Aber…

Die Marquise spielt eine Vogel-Hinterhalts-Karte! Vögel sind Joker, deshalb entspricht die Karte der Maus-Lichtung.

Die Dynastien können den Hinterhalt nicht vereiteln, deshalb müssen sie zwei Krieger entfernen und sie in ihren Vorrat zurücklegen. Der Kampf endet.



Marquise de Katz

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** *baut – eine Werkstatt, Sägemühle oder einen Rekrutierer – erhält sie Siegpunkte. Je mehr sie von derselben Gebäudeart auf dem Spielbrett hat, desto mehr Punkte erhält sie. Um jedoch die laufenden Bauarbeiten voranzutreiben, muss die Marquise eine starke, vernetzte Produktion von* **Holz** *aufrechterhalten und beschützen.*

Die **Festung der Marquise de Katz** gewährt zwei spezielle Fähigkeiten, solange sie sich auf dem Spielbrett befindet. Erstens kann keiner außer der Marquise Marker auf der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen platzieren. Auch kann, immer wenn Marquise-Krieger entfernt werden würden, die Marquise ihr **Feldlazarett** einsetzen. Sie gibt eine Karte entsprechend der Lichtung der Krieger aus, um die Krieger auf der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen zu platzieren.

Morgenröte

Platziere ein Holz-Plättchen bei jeder Sägemühle.

Tageslicht

Zuerst kannst du beliebige Karten aus deiner Hand herstellen, indem du Werkstätten aktivierst. Danach kannst du bis zu drei der folgenden Aktionen ausführen.

- **Kämpfen:** Eröffne einen Kampf.
- **Marschieren:** Führe bis zu zwei Bewegungen aus.
- **Rekrutieren:** Platziere einen Krieger zu jedem Rekrutierer. Du kannst diese Aktion nur einmal pro Zug ausführen.
- **Bauen:** Platziere ein Gebäude auf einer Lichtung mit einem leeren Bauplatz, die du beherrschst, indem du Holz-Plättchen entsprechend der Kosten ausgibst. Du darfst jedes Holz auf dem Spielbrett ausgeben, das mit dieser Lichtung durch beliebig viele von dir beherrschte Lichtungen verbunden ist. Sobald du das Gebäude platzierst, erhältst du die Siegpunkte, die auf deiner Partei-Tafel sichtbar geworden sind.
- **Überstunden:** Gib eine Karte entsprechend der Lichtung mit einer Sägemühle aus und platziere dort ein Holz-Plättchen.

Habicht-Dienste: Du kannst eine beliebige Anzahl an extra Aktionen ausführen, indem du eine Vogel-Karte pro zusätzlicher Aktion ausgibst.

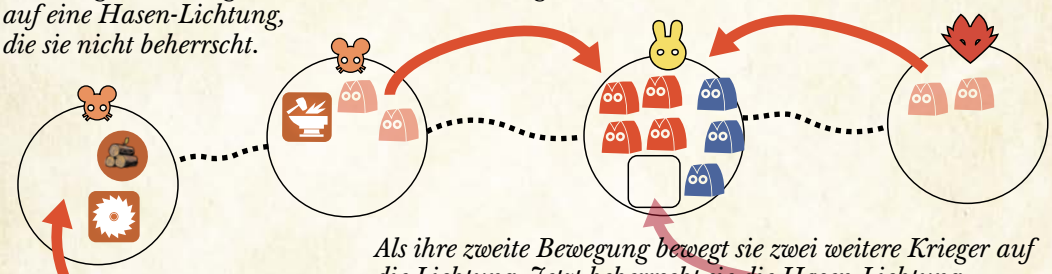
Wenn nicht anders angegeben, können Partei-Aktionen, die in derselben Phase aufgelistet sind, mehrmals und in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Beispiel: Tageslicht

Zuerst entscheidet sich die Marquise, den leicht gebrauchten Beutel herzustellen, deshalb aktiviert sie eine Maus-Werkstatt. Sie erhält einen Siegpunkt und legt den Gegenstand auf ihr Feld für hergestellte Gegenstände.

Dann beginnt sie ihre Aktionen auszuführen:
Sie beginnt mit ihrer Marschieren-Aktion, die ihr erlaubt, sich zweimal zu bewegen.

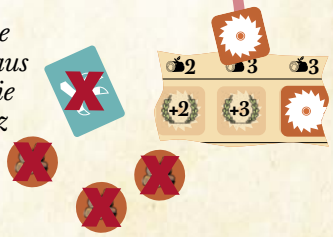
Sie bewegt zwei Krieger von einer Maus-Lichtung, die sie beherrscht, auf eine Hasen-Lichtung, die sie nicht beherrscht.



Als ihre zweite Bewegung bewegt sie zwei weitere Krieger auf die Lichtung. Jetzt beherrscht sie die Hasen-Lichtung.

Als ihre zweite und dritte Aktion führt sie jeweils die Überstunden-Aktion aus. Sie gibt eine Maus- und eine Vogel-Karte aus, um zwei Holz extra auf eine Maus-Lichtung mit einer Sägemühle zu legen.

Obwohl sie drei Aktionen ausgeführt hat, würde sie gerne noch eine ausführen, deshalb gibt sie eine Vogel-Karte für eine extra Aktion aus (Habicht-Dienste). Mit dieser Aktion möchte sie bauen. Weil sie die Hasen-Lichtung beherrscht, kann sie nun auf dem leeren Bauplatz bauen. Die nächste Sägemühle, die gebaut werden kann, kostet drei Holz, deshalb zahlt sie mit dem Holz von der nahegelegenen Maus-Lichtung. Dann erhält sie drei Siegpunkte.



Abend

Ziehe eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Danach lege, falls du mehr als fünf Karten auf der Hand hast, Karten bis auf fünf ab.

Die meisten anderen Parteien ziehen und legen Karten in gleicher Weise im Laufe ihres Abends ab.

Horst-Dynastien

Die Horst-Dynastien wünschen den ehemaligen Ruhm ihrer einst ehrwürdigen Art im Waldland wiederherzustellen, indem sie die Lichtungen des Waldlands wiederbesiedeln. Im Laufe ihres Abends erhalten die Horst-Dynastien Siegpunkte für die Anzahl ihrer **Nester** *auf dem Spielbrett. Je größer ihre Präsenz im Waldland ist, desto größer ihre Gewinne. Die 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 sie in* **Aufruhr**.

Die Dynastien sind die **Herren des Waldes**. Sie beherrschen eine Lichtung sogar bei Gleichstand um Präsenz. Jedoch erhalten sie weniger Siegpunkte, wenn sie Gegenstände herstellen, wegen ihrer **Verachtung für Arbeit**.

Morgenröte

Du **musst** eine oder zwei Karten zu beliebigen Spalten im Dekret hinzufügen. Nur eine einzige hinzugefügte Karte kann eine Vogel-Karte sein.

Notstands-Befehle: Wenn du keine Karten zu Beginn der Morgenröte hast, ziehe eine.

Ein neues Nest: Wenn du keine Nester hast, platziere ein Nest und drei Krieger auf der Lichtung mit den wenigsten Kriegern.

Tageslicht

Zuerst kannst du beliebig viele Karten, mithilfe von Nestern, herstellen.

Dann **musst** du das Dekret ausführen, angefangen mit der Spalte ganz links und dann weiter nach rechts. Innerhalb einer Spalte kannst du Karten in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Für jede Karte in einer Spalte musst du die Aktion, die von der Spalte angegeben wird, auf einer Lichtung ausführen, die der Klasse der Karte entspricht. Hier sind die Aktionen für die vier Spalten im Dekret:

- **Rekrutieren:** Platziere einen Krieger auf einer entsprechenden Lichtung mit einem Nest.
- **Bewegen:** Bewege mindestens einen Krieger von einer entsprechenden Lichtung.
- **Kämpfen:** Eröffne einen Kampf auf einer entsprechenden Lichtung.
- **Bauen:** Platziere ein Nest auf einer entsprechenden Lichtung, die du beherrschst, mit einem leeren Bauplatz und ohne Nest.

Abend

Erhalte zuerst Siegpunkte, wie auf dem ersten freien Feld von rechts auf deiner Nest-Leiste angegeben.

Dann ziehe eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Danach lege, falls du mehr als fünf Karten auf der Hand hast, Karten bis auf fünf ab.

Aufruhr

Wenn du aus irgendeinem Grund eine Aktion nicht ausführen kannst, gerätst du in **Aufruhr**. Befolge diese Schritte:

» **Zuerst wird dein Regime gedemütigt.** Verliere einen Siegpunkt pro Vogel-Karte in deinem Dekret.

» **Dann wird dein Hof bereinigt.** Entferne alle Karten aus deinem Dekret, außer deinen zwei Treuer-Wesir-Karten.

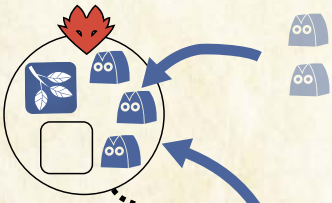
» **Als Nächstes wird dein Anführer abgesetzt.** Verdecke deinen derzeitigen Anführer und lege ihn zur Seite. Wähle einen neuen Anführer von den Aufgedeckten und lege ihn auf deine Partei-Tafel. Dann lege die treuen Wesire unter die Dekret-Spalten, die dein neuer Anführer vorgibt.

» **Am Ende ruhst du.** Beende das Tageslicht und beginne deinen Abend.

Es gibt viele Arten in Aufruhr zu geraten! Zum Beispiel hast du möglicherweise keine Krieger in deinem Vorrat zum Rekrutieren, oder alle Lichtungen, die du beherrschst, haben schon Nester, sodass du keine Neuen bauen kannst.

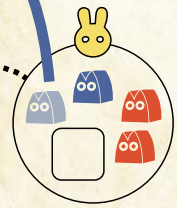
Beispiel: Dekret

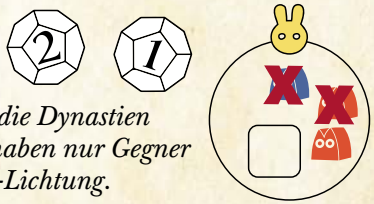
Das Dynastien-Dekret hat eine Vogel- und eine Fuchs-Karte in der Rekrutieren-Spalte, eine Hasen-Karte in der Bewegen-Spalte, eine Vogel-Karte in der Kämpfen-Spalte und eine Vogel-Karte in der Bauen-Spalte.



Für das Rekrutieren beschließen die Dynastien, die Vogel-Karte als eine Fuchs-Karte zu behandeln und platzieren zwei Krieger auf einer Fuchs-Lichtung mit einem Nest.

Als Nächstes müssen die Dynastien mindestens einen Krieger von einer Hasen-Lichtung bewegen.





Dann müssen die Dynastien kämpfen. Sie haben nur Gegner auf der Hasen-Lichtung.

Im Kampf verlieren die Dynastien und die Marquise jeweils einen Krieger.

Am Ende müssen die Dynastien ein Nest auf einer Lichtung platzieren, die sie beherrschen und die noch kein Nest hat. Sie können nirgendwo ein Nest platzieren, deshalb gerät die Dynastie in Aufruhr.

Waldland-Allianz

Die Waldland-Allianz arbeitet daran, die **Sympathie** *der vielen unterdrückten Waldbewohner zu erlangen. Jedes Mal, wenn die Allianz ein Sympathie-Plättchen platziert, erhält sie Siegpunkte. Je mehr Sympathie sie auf dem Spielbrett hat, desto mehr Siegpunkte erhält sie. Um die Sympathie der Leute zu gewinnen, braucht sie* **Anhänger**, *Karten auf der Partei-Tafel der Allianz. Diese Anhänger können auch zur offenen* **Revolte** *eingesetzt werden. Eine Revolte errichtet einen neuen* **Stützpunkt**, *der es erlaubt,* **Offiziere** *auszubilden, die ihre militärische Flexibilität erhöhen.*

Die Allianz ist ein Experte des **Guerillakrieges**. Wenn sie im Kampf verteidigt, verwendet die Allianz den höheren Wurf und der Angreifer den niedrigeren Wurf.

Anhänger, Sympathie und Empörung

Anhänger-Limit: Wenn du keinen Stützpunkt auf dem Spielbrett hast, kannst du nur maximal fünf Anhänger haben. Lege alle überzähligen Karten ab.

Um als die Allianz zu agieren, gibst du oft **Anhänger** aus – Karten auf deinem Anhänger-Stapel. Anhänger sind von deinen Handkarten getrennt und du kannst Anhänger nur für ihre Klasse ausgeben. Zum Beispiel könntest du keine Karte aus deinem Anhänger-Stapel herstellen oder eine Hinterhalts-Karte für Treffer spielen.

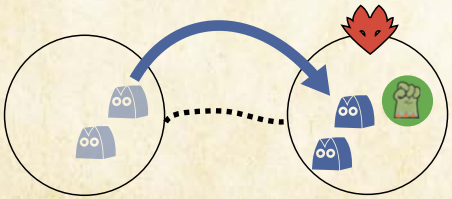
Anhänger werden oft für Sympathie-Plättchen ausgegeben. Sympathie-Plättchen zu platzieren ist die hauptsächliche Art, Siegpunkte zu erhalten, und Sympathie kann dir mehr Anhänger durch **Empörung** einbringen.

Wann immer ein anderer Spieler ein Sympathie-Plättchen entfernt oder Krieger auf eine Lichtung mit einem Sympathie-Plättchen bewegt, muss er eine Karte aus seiner Hand, der Klasse dieser Lichtung entsprechend, zu deinem Anhänger-Stapel hinzufügen. Wenn er keine entsprechende Karte hat, zeigt er dir seine Hand. Dann ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und fügst sie deinem Anhänger-Stapel hinzu.

Beispiel: Empörung

Die Dynastien wollen sich auf eine Fuchs-Lichtung bewegen. Weil dort ein Sympathie-Plättchen ist, müssen sie eine Fuchs-Karte zum Anhänger-Stapel der Allianz hinzufügen.

Anhänger-Stapel



Dann kämpfen die Dynastien auf der Fuchs-Lichtung und entfernen das Sympathie-Plättchen. Jetzt müssen sie eine weitere Karte zum Anhänger-Stapel hinzufügen. Die Dynastien fügen eine Vogel-Karte hinzu. Wenn sie keine Karte hätten hinzufügen können, würde die Allianz eine Karte vom Nachziehstapel ziehen, um sie ihrem Anhänger-Stapel hinzuzufügen.

Morgenröte

Du kannst beliebig oft revoltieren und dann beliebig oft Sympathie verbreiten.

» **Revoltieren:** Gib zwei Anhänger entsprechend einer sympathisierenden Lichtung aus. Entferne alle gegnerischen Marker dort und platziere einen entsprechenden Stützpunkt. Dann platziere Krieger in gleicher Anzahl, wie du sympathisierende Lichtungen dieser Klasse hast, inklusive der revoltierenden Lichtung. Als Letztes platziere einen Krieger auf dem Feld für Offiziere.

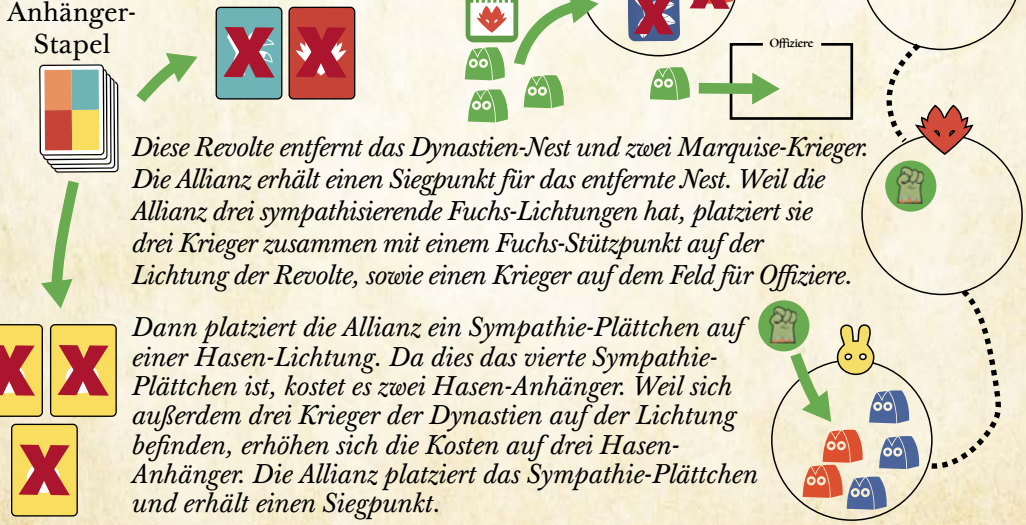
> **Wann immer du einen Stützpunkt entfernst**, musst du die Hälfte deiner Offiziere entfernen und alle Anhänger, die der Klasse des Stützpunkts entsprechen, ablegen – sogar deine Vogel-Anhänger!

» **Verbreite Sympathie:** Platziere ein Sympathie-Plättchen auf einer nicht sympathisierenden Lichtung, wenn möglich neben einer sympathisierenden Lichtung. Du musst so viele Anhänger wie auf deiner Sympathie-Leiste gezeigt ausgeben. Wenn auf der angestrebten Lichtung drei oder mehr Krieger eines anderen Spielers sind, musst du einen weiteren entsprechenden Anhänger ausgeben.

> Wenn sich keine Sympathie-Plättchen auf dem Spielbrett befinden, kannst du deine Sympathie auf einer beliebigen Lichtung platzieren.

Beispiel: Morgenröte

Am Anfang der Morgenröte sieht die Allianz eine sympathisierende Lichtung als Ziel für eine Revolte, deshalb ergreift sie die Gelegenheit und gibt eine Fuchs- und eine Vogel-Karte aus ihrem Anhänger-Stapel aus.



Diese Revolte entfernt das Dynastien-Nest und zwei Marquise-Krieger. Die Allianz erhält einen Siegpunkt für das entfernte Nest. Weil die Allianz drei sympathisierende Fuchs-Lichtungen hat, platziert sie drei Krieger zusammen mit einem Fuchs-Stützpunkt auf der Lichtung der Revolte, sowie einen Krieger auf dem Feld für Offiziere.

Dann platziert die Allianz ein Sympathie-Plättchen auf einer Hasen-Lichtung. Da dies das vierte Sympathie-Plättchen ist, kostet es zwei Hasen-Anhänger. Weil sich außerdem drei Krieger der Dynastien auf der Lichtung befinden, erhöhen sich die Kosten auf drei Hasen-Anhänger. Die Allianz platziert das Sympathie-Plättchen und erhält einen Siegpunkt.

Tageslicht

Du kannst die folgenden Aktionen ausführen. Anders als während der Morgenröte kommen die dabei benutzten Karten aus deiner Hand, **nicht** deinem Anhänger-Stapel.

» **Herstellen:** Stelle eine Karte mithilfe von Sympathie-Plättchen her.
» **Mobilisieren:** Füge dem Anhänger-Stapel eine Karte hinzu.
» **Ausbilden:** Gib eine Karte aus, deren Klasse einem bereits erbauten Stützpunkt entspricht, um einen Krieger auf dem Feld für Offiziere zu platzieren. Dieser Krieger ist nun ein **Offizier**.

Deine **Offiziere** bestimmen die Anzahl von Militäreinsätzen, die du im Laufe deines Abends ausführen kannst. Ohne Offiziere kannst du deine Krieger nicht bewegen oder mit ihnen kämpfen! Die Offiziere erlauben dir auch, neue Krieger zu rekrutieren und Sympathie-Plättchen zu platzieren, ohne Anhänger auszugeben.

Abend

Du kannst, bis zur Anzahl deiner Offiziere, folgende Militäreinsätze ausführen.

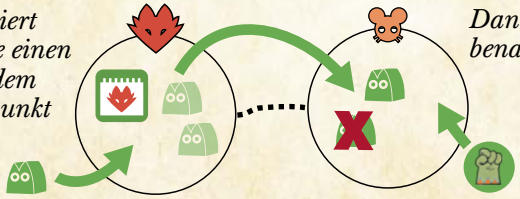
» **Bewegen:** Führe eine Bewegung aus.
» **Kämpfen:** Eröffne einen Kampf.
» **Rekrutieren:** Platziere einen Krieger auf einer Lichtung mit einem Stützpunkt.
» **Organisieren:** Entferne einen Krieger von einer nicht sympathisierenden Lichtung, um dort ein Sympathie-Plättchen zu platzieren. Erhalte die dabei sichtbar gewordenen Siegpunkte.

Nachdem deine Militäreinsätze beendet sind, ziehe eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Danach lege, falls du mehr als fünf Karten hast, Karten bis auf fünf ab.

Beispiel: Militäreinsätze

Es ist der Beginn des Abends. Die Allianz hat drei Offiziere, deshalb kann sie drei Einsätze ausführen.

Zuerst rekrutiert sie, indem sie einen Krieger auf dem Fuchs-Stützpunkt platziert.



Dann bewegt sie zwei Krieger auf eine benachbarte Lichtung.

Am Ende organisiert sie, indem sie einen ihrer Krieger entfernt, um ein Sympathie-Plättchen auf der Maus-Lichtung zu platzieren.

Vagabund

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.*

Als **einsamer Wanderer** kann der Vagabund keine Lichtungen beherrschen oder einen anderen Spieler davon abhalten. Aber er ist **flink**, deshalb kann er sich frei bewegen, egal wer eine Lichtung beherrscht.

Der Vagabund hat nur einen Marker: die **Vagabund-Spielfigur**. Diese Spielfigur kann sich wie ein Krieger bewegen und kämpfen, ist aber kein Krieger und kann nicht entfernt werden.

Gegenstände

Um als Vagabund erfolgreich zu handeln, musst du deine **Gegenstände** verwalten und deine Auswahl vergrößern, indem du die **Ruinen** im Waldland erkundest und anderen Parteien hilfst.

Ein Gegenstand kann entweder **beschädigt** oder **unbeschädigt** sein, und er kann entweder aufgedeckt oder verdeckt sein. Du kannst unbeschädigte aufgedeckte Gegenstände **benutzen**, um eine Aktion auszuführen.

Ein Gegenstand einem der folgenden Zustände befinden:

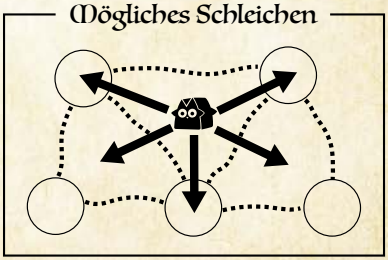
Solange sie unbeschädigt sind, werden , und auf ihren Leisten auf der linken Seite der Partei-Tafel aufbewahrt, während alle anderen Gegenstände im Rucksack aufbewahrt werden. Du kannst nur begrenzt viele Gegenstände in deinem Rucksack haben und musst auf deine Tragekapazität, während deines Abends, reduzieren.

Morgenröte

Decke zwei Gegenstände pro auf der entsprechenden Leiste auf, dann decke drei weitere Gegenstände auf.

Dann kannst du einmal schleichen, das das heißt, du kannst dich auf eine benachbarte Lichtung oder in einen Wald bewegen, ohne einen zu benutzen.

Schleichen ist die einzige Möglichkeit, einen Wald zu betreten!



Tageslicht

Du kannst unterschiedliche Aktionen ausführen, wenn du aufgedeckte Gegenstände benutzt, indem du sie verdeckst.

- **Bewegen:** Benutze einen , um eine Bewegung zu machen.
- **Kämpfen:** Benutze ein , um einen Kampf zu eröffnen.
- **Schießen:** Benutze eine , um einen Krieger von deiner Lichtung zu entfernen. Wenn ein Spieler dort keine Krieger hat, kannst du stattdessen eines seiner Gebäude oder Plättchen entfernen.
- **Erkunden:** Benutze eine , um einen Gegenstand aus der Ruine auf deiner Lichtung zu nehmen und einen Siegpunkt zu erhalten. Entferne die Ruine vom Spielbrett.
- **Helfen:** Benutze einen beliebigen Gegenstand und gib eine Karte, die deiner Lichtung entspricht, von deiner Hand an einen beliebigen Spieler auf deiner Lichtung. Dann nimm, wenn möglich, einen Gegenstand von seinem Feld für hergestellte Gegenstände.
- **Aufgaben erledigen:** Erledige eine Aufgabe entsprechend deiner Lichtung, indem du die beiden Gegenstände benutzt, die auf der Karte abgebildet sind. Platziere die gewählte Aufgabe in deinem Spielbereich. Dann kannst du entweder zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen oder du kannst Siegpunkte erhalten: Zähle deine bereits erledigten Aufgaben derselben Klasse wie die eben erledigte, inklusive dieser. Für jede davon bekommst du einen Punkt. Ziehe zuletzt eine neue Aufgabe und lege sie aus.
- **Herstellen:** Benutze so viele , wie Herstellungskosten auf der Karte angegeben sind. Alle entsprechen der Klasse der Lichtung, auf der du dich befindest.
- **Reparieren:** Benutze einen , um einen beschädigten Gegenstand zu reparieren.
- **Spezial-Aktion:** Benutze eine , um die Aktion auf deiner Charakter-Karte auszuführen.

Abend

Wenn du dich in einem Wald befindest, repariere alle deine beschädigten Gegenstände.

Dann ziehe eine Karte plus eine weitere pro auf der entsprechenden Leiste. Danach lege, falls du mehr als fünf Karten auf der Hand hast, Karten bis auf fünf ab.

Ziehbonus des Vagabunden

Falls du mehr Gegenstände in deinem Rucksack und deinem Beschädigt-Feld hast als dein Tragvermögen – sechs plus zwei pro auf der entsprechenden Leiste – musst du Gegenstände aus deinem Rucksack bis zu deinem Tragvermögen entfernen. Lege alle entfernten Gegenstände zurück in die Schachtel.

Im Gegensatz zu anderen Parteien deckt der Vagabund seine Ziehboni nicht auf, sondern erhält Ziehboni als Gegenstände. Dieser Gegenstand zählt nur als Ziehbonus, wenn er unbeschädigt ist und aufgedeckt auf seiner Leiste liegt.

Gegenstände verschieben

Du kannst aufgedeckte unbeschädigte [ ], [ ] und [ ] frei zwischen Rucksack und ihren Leisten bewegen. Wenn du [ ], [ ] oder [ ] benutzt, musst du sie in deinen Rucksack verschieben.

Wenn ein Gegenstand beschädigt wird, verschiebe ihn auf das Beschädigt-Feld in deinem Rucksack.

Wenn ein Gegenstand repariert wird, verschiebe ihn von dem Beschädigt-Feld zurück in den Rucksack.

Beziehungen

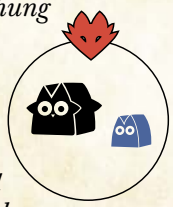
Deine Tabelle für Beziehungen zeigt an, wie freundlich oder feindlich andere Parteien zu dir stehen.

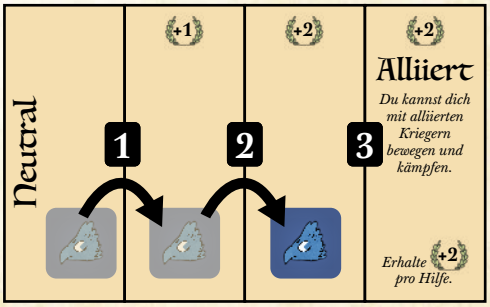
Du kannst deine Beziehung mit einer Partei verbessern, indem du ihr mit der Helfen-Aktion Karten gibst. Innerhalb desselben Zuges musst du die Helfen-Aktion so oft ausführen, wie zwischen ihrem derzeitigen Beziehungsstatus und dem Nächsten angegeben. Wenn du eine Beziehung verbesserst, erhältst du die Siegpunkte, die in der neuen Spalte angegeben sind. Wenn du die **Alliiert-Spalte** erreichst, kannst du mit den Kriegern dieser Partei Bewegungen ausführen und kämpfen. Für mehr Informationen siehe *Das Gesetz von Root* (9.2.9).

Wenn du einen Krieger vom Spielbrett entfernst, platziere den Beziehungs-Marker seiner Partei auf dem **Feindlich-Feld**. Von nun an erhältst du jedes Mal, wenn du einen Marker dieser Partei während deines Zuges im Kampf entfernst, einen Siegpunkt, zusätzlich zu den Siegpunkten, die du für entfernte Gebäude oder Plättchen erhältst. Jedoch musst du einen zusätzlichen [ ] benutzen, wenn du dich auf eine Lichtung bewegst, auf der sich irgendwelche feindliche Krieger befinden.

Beispiel: Helfen und Beziehungen verbessern

Der Vagabund möchte seine Beziehung zu den Dynastien verbessern. Er teilt eine Fuchs-Lichtung mit ihnen, deshalb kann er die Dynastien zum Ziel einer Helfen-Aktion erklären. Bei jedem Helfen muss er einen Gegenstand benutzen und eine Fuchs- oder Vogel-Karte hergeben. Er entscheidet sich, dreimal zu helfen. Der Vagabund verschiebt den Dynastien-Marker um zwei Spalten und erhält drei Siegpunkte.





Als Vagabund kämpfen

Weil du keine Krieger hast, folgst du im Kampf ein paar anderen Regeln.

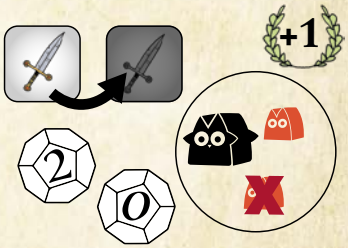
- Die Vagabund-Spielfigur ist kein Krieger, deshalb kannst du nicht herrschen und bist von Regeln für Krieger nicht betroffen. Du kannst dort kämpfen, wo deine Spielfigur ist.
- Die maximalen Treffer, die du durch Würfeln landen kannst, sind gleich der Anzahl deiner unbeschädigten ⚔, egal ob verdeckt oder nicht.
- Du erleidest Treffer, indem du Gegenstände deiner Wahl beschädigst. Wenn du keine unbeschädigten Gegenstände hast, ignorierst du weitere Treffer.
- Wenn du keine unbeschädigten ⚔ hast, bist du wehrlos und erleidest einen extra Treffer.

Beispiel: Vagabund im Kampf

Der Vagabund ist auf einer Lichtung mit drei Marquise-Kriegern. Er hat zwei aufgedeckte Schwerter in seinem Rucksack. Nach einer langen und ergiebigen Beziehung zu der Marquise ist der Vagabund bereit, seine Freundin zu verraten.

Der erste Kampf

Er benutzt ein Schwert, um gegen die Marquise zu kämpfen. Die Marquise spielt keine Hinterhalts-Karte. Dann würfelt der Vagabund: eine 1 und eine 1. Der Vagabund landet einen Treffer und verschiebt den Beziehungs-Marker der Marquise auf Feindlich. Die Marquise landet ebenfalls einen Treffer, deswegen entscheidet sich der Vagabund, das verdeckte Schwert zu beschädigen.



Der zweite Kampf

Unbeirrt benutzt er sein zweites Schwert, um noch einmal zu kämpfen. Die Marquise spielt keine Hinterhalts-Karte. Der Vagabund würfelt: eine 2 und eine 0. Mit nur einem unbeschädigten Schwert kann der Vagabund nur einen Treffer landen. Weil er einen Krieger einer feindlichen Partei entfernt, erhält der Vagabund einen Punkt.

Dominanz-Karten

Im Nachziehstapel sind vier Dominanz-Karten, eine für jede Klasse. Wie Hinterhalts-Karten können diese nicht hergestellt werden, aber sie können für ihre Klasse ausgegeben werden.

Wenn du eine Dominanz-Karte für ihre Klasse ablegst oder ausgibst, **lege sie nicht auf den Ablagestapel!** Lege sie stattdessen neben das Spielbrett. Jeder kann im Laufe seines Tageslichts eine Dominanz-Karte neben dem Spielbrett nehmen, indem er eine Karte der entsprechenden Klasse ausgibt.

Deine Siegbedingung wechseln

Im Laufe deines Tageslichts kannst du, wenn du mindestens 10 Siegpunkte hast, eine Dominanz-Karte spielen. Dazu legst du sie in deinen Spielbereich, um sie zu **AKTIVIEREN**. Entferne deinen Siegpunkt-Marker von der Siegpunktleiste. Für den Rest des Spiels kannst du nur noch gewinnen, indem du die Siegbedingung auf deiner aktivierten Dominanz-Karte erfüllst.

Deine aktivierte Dominanz-Karte zählt nicht zu deinem Handkartenlimit und kann nicht aus dem Spiel entfernt oder ausgetauscht werden.

Als Vagabund ein Bündnis eingehen

Der Vagabund kann keine Lichtungen beherrschen, aber er kann trotzdem eine Dominanz-Karte spielen. So kann er ein **BÜNDNIS** mit demjenigen Spieler eingehen, der abgesehen von ihm selbst die wenigsten Punkte hat. Wenn Gleichstand um den niedrigsten Punktestand herrscht, wählt der Vagabund aus, mit welchem Spieler er ein Bündnis eingehen will.

Wenn er ein Bündnis eingeht, entfernt der Vagabund seinen Siegpunkt-Marker von der Siegpunktleiste und legt ihn auf die Partei-Tafel seines Bündnispartners. Wenn dieser gewinnt, teilt er nun den Sieg mit dem Vagabunden.

> Ein Vagabund kann sogar mit einer feindlichen Partei ein Bündnis eingehen! Wenn er dies tut, verschiebt der Vagabund den Beziehungs-Marker seines Partners in die Neutral-Spalte.

Szenarien

Root kann mit vielen Kombinationen von Parteien gespielt werden. Die folgende Liste ist nicht bindend. Andere Kombinationen sind möglich, aber sind möglicherweise schwierig und erfordern deshalb erfahrene, aggressive Spieler. Wir empfehlen bestimmte Kombinationen (mit einer Fackel markiert), um neue Spieler an das Spiel heranzuführen.

Verwendet in einem Zwei-Spieler-Spiel keine Dominanz-Karten. Das Zwei-Spieler-Spiel wird am besten über zwei volle Spiele gespielt (jedes braucht ca. 30-45 Minuten). Nach dem ersten Spiel können die Spieler ihre Punktestände notieren und Parteien tauschen. Nach dem zweiten Spiel sollten beide Spieler ihre Punktestände von beiden Spielen zusammenzählen, um den Sieger zu bestimmen.

Zwei Spieler

Dynastien gegen Marquise ist ein ideales Lernspiel für zwei Spieler. Die Dynastien müssen sich rasant ausbreiten, um die Marquise in Schach zu halten.

Zwei-Spieler-Spiele bieten der Allianz eine Chance, ihre Fähigkeiten in schwierigen Situationen zu verfeinern. Gewöhnlich ist es leichter für die Allianz, gegen die Dynastien zu spielen, aber zeitlich gut abgestimmte Revolten und eine rasche Mobilisierung können auch die Marquise plagen.

In diesem Szenario müssen die Dynastien achtgeben, ein Dekret zu erstellen, das den flinken Angriffen des Vagabunden standhält.

Drei Spieler

Der Kampf zwischen der Marquise und den Dynastien wird das bestimmende Merkmal dieser Spiele sein. Vagabund wie Allianz müssen ihre Freunde sorgfältig aussuchen und dürfen keine Situation kreieren, die sie später nicht kontrollieren können.

In diesem Szenario wird der Vagabund einen natürlichen Freund in der Allianz finden. Beide sollten einen Dominanz-Sieg im Auge behalten und nicht vergessen, ihre militärische Stärke zu entwickeln.

Vier Spieler

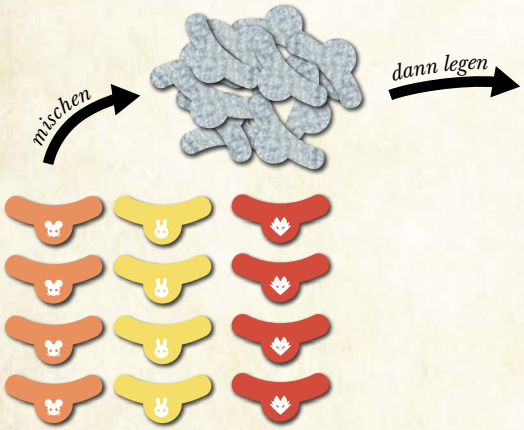
Das Waldland quillt über vor Eindringlingen. Die Marquise darf die Überwachung des Waldlands nicht vernachlässigen nur um vielleicht ein paar extra Siegpunkte zu erhalten. Wenn sie die Kontrolle verliert, wird sie sie nicht so leicht zurückgewinnen.

Die Winter-Seite

Auf der Rückseite des Spielbretts ist die Winter-Seite. Du kannst jede Kombination von Parteien auf dieser Seite spielen, sie ist aber nur für erfahrenen Spieler empfohlen.

Aufbau

Nimm vor einem Spiel auf der Winter-Seite die 12 Klassen-Marker, verdecke und mische sie. Platziere dann jeweils einen Klassen-Marker neben jeder Lichtung auf dem Spielbrett. Nachdem ein Klassen-Marker zu jeder Lichtung gelegt wurde, decke sie auf und baue dann das Spiel wie gewohnt auf. Beachte die neuen Orte der Ruinen, wie unten abgebildet.



Der reißende Fluss

Auf der Winter-Seite teilt der Fluss Wälder als wäre er ein Weg.

Warnung

Auf der Winter-Seite kann die zufällige Verteilung der Klassen viele neue Herausforderungen für jede Partei schaffen. Beachtet das Terrain des Spielfelds, wenn ihr Parteien aussucht, und denkt daran, dass bestimmte Parteien neue Vorteile und Nachteile in jeder möglichen Verteilung erhalten.

Notiz von Quality Beast:
Manchmal passieren Fehler in der Herstellung. Wenn du glaubst, dass ein Teil des Spiels fehlt oder bereits beschädigt geliefert wurde, sende eine E-Mail an **support@qualitybeast.com**. Wir werden uns mit dir in Verbindung setzen, um das fehlende Teil zu ersetzen.

Marker-Übersicht

Krieger, die sich über das Spielbrett bewegen können und mit den Markern anderer Spieler kämpfen. Sie zählen zur Herrschaft.

Plättchen, die auf Lichtungen gelegt werden können, aber keine Bauplätze füllen. Sie zählen **nicht** zur Herrschaft.

Gebäude, die auf den Partei-Tafeln starten und auf leeren Bauplätzen auf Lichtungen platziert werden können. Sie zählen zur Herrschaft.

Siegpunkt- und Beziehungs-Marker, die Siegpunkte oder die Beziehungen des Vagabunden mit anderen Parteien angeben.

Ruinen, die Bauplätze auf Lichtungen füllen. Der Vagabund kann Ruinen erkunden, um Gegenstände zu erhalten und ihre Bauplätze nutzbar zu machen.

Gegenstände, die der Vagabund benutzt, um Aktionen auszuführen. Alle Parteien können Gegenstände herstellen.

Die Vagabund-Spielfigur, die sich auf dem Spielbrett bewegen und mit den Markern anderer Spieler kämpfen kann. Sie ist **kein** Krieger und zählt **nicht** zur Herrschaft.

Herstellungs-Marker

Marquise stellt mit Werkstätten her.

Allianz stellt mit Sympathie her.

Dynastien stellen mit Nestern her.

Vagabund stellt mit Hämmern her.

Noch mehr Fragen?
Lies *Das Gesetz von Root*!