



ROOT

(Macht und Recht im Waldland)



Spiel- anleitung

Inhalt

Einleitung	2
Ausführliches Beispiel.....	3
Aufbau	4
Der Spielplan	5
Die Karten.....	6
Kämpfen.....	8
Marquise de Katz	10
Horst-DynastienBaumkronen-Dy- nastie.....	12
Waldland-Allianz	14
Vagabund	17
Dominanzkarten.....	21
Szenarien.....	22
Die Winterseite des Spielplans	23

Einleitung

Root ist ein Spiel voller plötzlicher Wendungen, Kämpfe und Abenteuer. Ihr spielt je eine von vier Fraktionen, die darum wetteifern, der wahre Herrscher des gewaltigen Waldlands zu werden.

Spielverlauf

Jeder Zug ist in drei Phasen aufgeteilt: **MORGENRÖTE**, **TAGESLICHT** und **ABEND**. Sobald ihr die Phasen in dieser Reihenfolge durchgespielt hast, endet euer Zug und die Fraktion zu eurer Linken beginnt ihren Zug. Die drei Phasen werden im Detail auf euren Fraktionstableaus beschrieben.

Das Spiel gewinnen

Ihr könnt auf eine von zwei Arten gewinnen: Erhaltet 30 Siegpunkte oder spielt und vollendet eine Dominanzkarte. Ihr könnt Dominanzkarten erst im späteren Spielverlauf nutzen. Somit erklären wir die dazugehörigen Spielregeln später – sie werden auf Seite 21 näher beschrieben.

Jede der vier Fraktionen in Root erhält Siegpunkte auf ihre eigene Weise.



Als **Marquise de Katz** überfallt ihr das Waldland, um seinen Reichtum an Ressourcen zu erschließen. So wollt ihr eure Industrie sowie euren militärischen Apparat stärken. Ihr erhaltet Siegpunkte, indem ihr **Gebäude** im Waldland **errichtet**.



Als stolze **Baumkronen-Dynastie** möchtet ihr den Ruhm eures einst mächtigen Adels zurückerlangen und das Waldland von der Marquise zurückerobern. Ihr erhaltet in jedem Zug Siegpunkte, indem ihr im Waldland **Nester baut und beschützt**.



Als neu gegründete **Waldland-Allianz** möchtet ihr die Geschöpfe des Waldes vereinen und euch gegen eure Unterdrücker erheben. Ihr erhaltet Siegpunkte, indem ihr im Waldland für eure Sache **Sympathie verbreitet**.



Als gerissener **Vagabund** möchtet ihr inmitten dieses gärenden Konflikts berühmt – oder berüchtigt – werden. Ihr erhaltet Siegpunkte, indem ihr **Aufgaben** für die Geschöpfe des Waldlands **erledigt und den anderen Parteien hilft oder ihnen schadet**.

Wenn ihr weiterlest, werdet ihr mehr über die verschiedenen Fraktionen und ihre Methoden lernen, wie sie Siegpunkte erhalten können. Außerdem lernt ihr, wie ihr allgemein Siegpunkte erhalten könnt.

Ausführliches Beispiel

Wenn eure Gruppe gern beim Spielen lernt und sofort ohne lange Regelerklärung anfangen will, könnt ihr das Heft *Wanderung durch Root* nutzen.

Blättert direkt um zur nächsten Seite, wenn eure Gruppe lieber die meisten Regeln vor Beginn des Spiels lernt.

Bevor ihr euch zum Spielen trifft, sollte einer von euch diese Spielanleitung sorgfältig durchlesen.

Aufbau

Befolgt die angepassten Spielregeln für den Aufbau, die auf den ersten beiden Seiten des Hefts stehen. Sobald ihr das Spiel gemeinsam aufgebaut habt, erklärt den Anderen kurz, worum es bei Root geht und welche Siegbedingungen die Fraktionen haben. Danach seid ihr bereit zum Spielen.

Spielablauf

Wer von euch die Marquise wählt, beginnt das Spiel und nimmt sich das Heft. Lies den anderen den Text vor, während du die beschriebenen Schritte ausführst. Wenn dein Zug vorbei ist, gibst du das Heft weiter, sodass die nächste Person die Schritte für ihre Dynastie vorliest. Fahrt bis zum Schluss auf diese Weise fort. Das ausführliche Beispiel beantwortet einige häufig auftauchende Fragen und enthält Strategietipps. Lest auch solche Abschnitte 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 Fraktion hat, schaut euch deren Fraktionstablauf näher an – es kann die meisten dieser Fragen beantworten. Lasst euch nicht entmutigen, wenn ihr das Spiel mehrmals unterbrechen müsst, um einige Details zu klären. Am Besten lernt ihr Root beim Spielen kennen. Nach ein paar Runden sollte das Spiel reibungslos ablaufen.



Aufbau

Wenn ihr zu dritt spielt, entfernt den Vagabunden. Wenn ihr zu zweit spielt, entfernt zusätzlich die Waldland-Allianz. Mehr Kombinationen von Fraktionen findet ihr auf Seite 22.

1. **Fraktionen wählen.** Jeder wählt ein Fraktionstableau und nimmt alle dazugehörigen Marker.

Auf der Rückseite jedes Fraktionstableaus sind alle **Marker** und **Grundlagen** der Fraktion aufgelistet.



2. **Siegpunktmarker platzieren.** Platziert eure Siegpunktmarker der Fraktionen auf Feld „0“ der Siegpunktleiste.



3. **Karten austeilen.** Mischt den gemeinsamen Nachziehstapel von 54 Karten und teilt 3 Karten an jede Fraktion aus.

Verwechselt diesen gemeinsamen Nachziehstapel nicht mit den anderen Kartenarten, die von bestimmten Fraktionen verwendet werden, wie auf der Rückseite der Fraktionstableaus angegeben.



4. **Ruinen platzieren.** Platziert die vier Ruinenplättchen auf den vier mit „R“ markierten Bauplätzen des Spielplans.



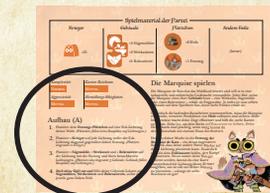
5. **Gegenstandsvorrat anlegen.** Platziert die rechts abgebildeten 12 Gegenstandsplättchen auf ihre entsprechenden Felder am oberen Rand des Spielplans.



6. **Weitere Bestandteile.** Teilt die 16 Übersichtskarten der Fraktionen wie gewünscht aus und legt die zwei Würfel neben den Spielplan.



7. **Fraktionen vorbereiten.** Wie auf der Rückseite eurer Fraktionstableaus beschrieben, bereitet eure Fraktionen in dieser Reihenfolge vor: Marquise de Katz, Baumkronen-Dynastie, Waldland-Allianz, Vagabund.



Der Spielplan

Die meisten Dinge finden in Root auf dem Spielplan statt – der Karte des Waldlands. Er besteht aus 12 **LICHTUNGEN**, die durch **WEGE** verbunden sind.

Ein Fluss verläuft durch einige Lichtungen. Verwendet den Fluss nur, wenn die Flussvolk-Kompanie aus der Flussvolk-Erweiterung im Spiel ist.

Auf dem Spielplan bewegen

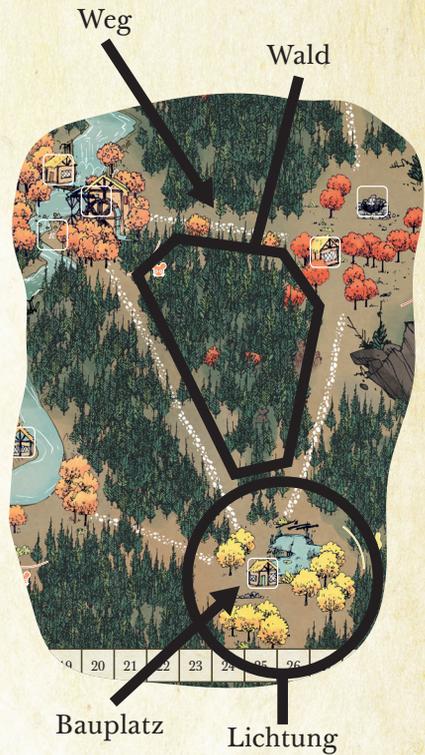
Ihr könnt euch von Lichtung zu Lichtung bewegen. Wenn ihr euch bewegt, nehmt eine beliebige Anzahl Krieger von einer Lichtung und verschiebt sie auf eine andere. Diese Lichtungen müssen durch einen Weg miteinander verbunden sein.

Die Gebiete auf dem Spielplan, die von Wegen umgeben sind, sind **WÄLDER**, in denen sich nur der Vagabund bewegen kann.

Um euch zu bewegen, müsst ihr die Lichtung **BEHERRSCHEN**, von der ihr kommt **oder** auf die ihr euch bewegt.

Ihr beherrscht eine Lichtung, wenn ihr dort zusammengezählt die meisten **Krieger und Gebäude** besitzt. Bei Gleichstand gibt es keinen Herrscher.

Viele weitere Aktionen im Spiel erfordern, dass ihr Lichtungen beherrscht.



Krieger



Gebäude



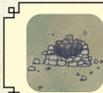
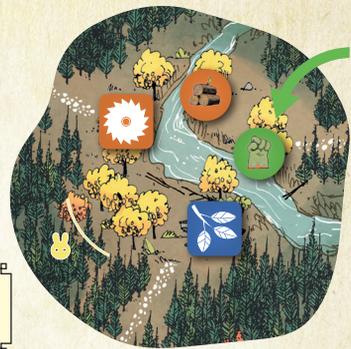
Plättchen

Beispiel: Bewegen



Lichtungen

Jede Lichtung auf dem Spielplan hat ein bis drei **BAUPLÄTZE**. Ihr könnt darauf **GEBÄUDE** platzieren. Eine Lichtung ohne freie Bauplätze kann keine weiteren Gebäude aufnehmen.



Bauplätze, auf denen sich Ruinen befinden, bieten solange keinen Platz für Gebäude bis der Vagabund sie erkundet hat. Ohne einen Vagabunden sind diese Bauplätze während des gesamten Spiels blockiert.

Jede Lichtung gehört auch zu einer **GEMEINSCHAFT**: Fuchs, Hase oder Maus. *Auf jeder Lichtung lebt eine der drei Gemeinschaften.*

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

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

Die Karten

Während des Spiels nehmt ihr Karten vom gemeinsamen Nachziehstapel auf die Hand. Viele Aktionen erfordern, dass ihr Handkarten ausgeben. *Durch das Ausgeben von Karten ruft ihr Tiere dazu auf, euch durch ihre Arbeit zu helfen, euch einen Gefallen zu tun oder einen Deal mit euch auszuhandeln.*



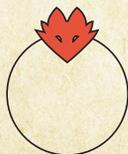
Genauso wie die Lichtungen gehört jede Karte zu einer **GEMEINSCHAFT**. Zusätzlich zu Fuchs, Hase und Maus gibt es bei den Karten eine vierte Gemeinschaft: **VOGEL**.



Vögel sind Joker: Die Vögel leben verteilt in den Bäumen des gesamten Waldlands, deshalb könnt ihr eine Vogelkarte immer anstatt einer Maus-, Fuchs- oder Hasenkarte verwenden. Wenn ihr allerdings eine Vogelkarte ausgeben müsst, könnt ihr sie nicht mit einer Karte einer anderen Gemeinschaft ersetzen. Vogelkarte immer anstatt einer Maus-, Fuchs- oder Hasenkarte verwenden. Wenn du allerdings eine Vogelkarte ausgeben musst, kannst du sie nicht mit einer Karte einer anderen Gemeinschaft ersetzen.

Beispiel: Entsprechen

Angenommen, ihr wollt auf einer Fuchslichtung eine Aktion ausführen.



*Wenn die Aktion angibt, dass ihr eine **entsprechende** Karte ausgeben müsst, könnt ihr entweder eine Fuchs- oder eine Vogelkarte ausgeben, weil Vögel Joker sind.*



ODER



Karten herstellen

Die meisten Karten haben eine zweite Verwendungsmöglichkeit – ihr könnt die Karte HERSTELLEN, um den unten auf der Karte angegebenen Effekt zu erhalten.

Um eine Karte herzustellen, müsst ihr HERSTELLUNGSMARKER auf den Lichtungen der Gemeinschaften aktivieren, die unten links auf der Karte angegeben sind.

Ihr könnt jeden Herstellungsmarker nur einmal pro Zug aktivieren. Jede Fraktion nutzt eigene Herstellungsmarker.

Herstellungsmarker

	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 euch einen **SOFORTIGEN EFFEKT** (hellbraunes Textfeld) verschafft, führt ihn aus und legt die Karte dann ab.

Häufig werdet ihr durch einen sofortigen Effekt einen **GEGENSTAND** aus dem Vorrat des Spielplans nehmen. Platziert ihn auf euer Feld für hergestellte Gegenstände in der oberen rechten Ecke eures Fraktionstableaus.

SP Für jeden hergestellten Gegenstand erhaltet ihr die auf der Karte angegebenen Siegpunkte!

Wenn sich im Vorrat kein entsprechender Gegenstand befindet, könnt ihr die Karte **nicht** herstellen.



Anhaltender Effekt

Wenn die Karte euch einen **ANHALTENDEN EFFEKT** (graues Textfeld) verschafft, legt sie aufgedeckt vor euch ab. Ihr könnt den Effekt wie auf der Karte beschrieben benutzen.

Ihr könnt keine Karte mit einem anhaltenden Effekt herstellen, wenn ihr bereits eine mit demselben Namen habt.

Beispiel: Herstellen

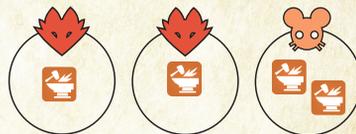


Die Marquise will einen leicht gebrauchten Beutel herstellen, der eine Maus kostet.



Die Marquise stellt Karten her, indem sie Werkstätten aktiviert.

Verteilt über den Spielplan hat die Marquise zwei Fuchswerkstätten und zwei Mauswerkstätten.



Deshalb kann die Marquise eine der Mauswerkstätten aktivieren, um diese Karte herzustellen!



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

Kämpfen

Ihr könnt gegen andere Fraktionen KÄMPFEN, um ihre Spielmarker vom Spielplan zu entfernen.

Wenn ihr kämpft, wählt eine Lichtung mit euren Kriegeren. Ihr seid der Angreifer und wählt eine andere Fraktion mit Spielmarkern auf dieser Lichtung als Verteidiger.

ALLGEMEIN HAT EIN KAMPF ZWEI SCHRITTE:

- » **Würfelt zunächst mit beiden Würfeln.** Als Angreifer erzielt ihr Treffer entsprechend dem höheren Würfelwurf, der Verteidiger entsprechend dem niedrigeren. Jedoch kann keiner von euch mehr Treffer durch Würfeln erzielen, als ihr jeweils Krieger auf der Lichtung des Kampfes habt.
- » **Dann entfernt Marker.** Ihr entfernt eure Marker gleichzeitig. Wenn ihr Treffer erleidet, wählt ihr selber, welche Marker ihr entfernt. Ihr müsst aber zuerst alle eigenen Krieger von der Lichtung des Kampfes entfernen, bevor ihr dort Gebäude oder Plättchen entfernt.



Für jedes gegnerische Gebäude oder Plättchen das euret wegen entfernt wird – sogar außerhalb des Kampfes – erhaltet ihr einen Siegpunkt!

Zusatztreffer

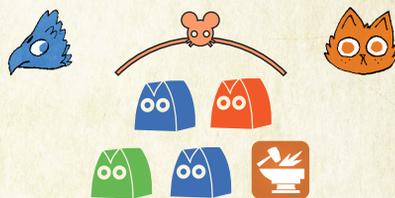
Durch einige Effekte erzielt ihr ZUSATZTREFFER.

Zusatztreffer 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 erzielen.

Als Angreifer erzielt ihr einen Zusatztreffer, wenn der Verteidiger keine Krieger auf der Lichtung des Kampfes hat und somit **WEHRLOS** ist.

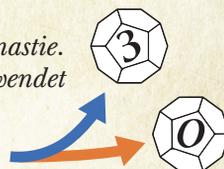
Beispiel: Kämpfen

Die Dynastie greift die Marquise an.



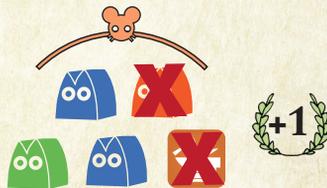
Zuerst...

... würfelt die Dynastie. Als Angreifer verwendet sie den höheren Würfelwurf.



Dann...

... erzielen beide Seiten Treffer. Weil die Dynastie nur zwei Krieger hat, kann sie nur zwei Treffer erzielen. Die Marquise erzielt keinen Treffer.



Die Marquise legt den Krieger in ihren Vorrat und ihr Gebäude auf ihr Fraktionstableau zurück. Die Dynastie erhält einen Siegpunkt für das entfernte Plättchen, die Marquise verliert keine Siegpunkte.

Hinterhaltskarten

Im Kampf könnt ihr als Verteidiger vor dem Würfeln eine HINTERHALTSKARTE der Gemeinschaft spielen. auf deren Lichtung ihr kämpft. Ihr erzielt dadurch sofort zwei Treffer.

Die Treffer des Hinterhalts gelten sofort. Damit könnt ihr also die maximale Anzahl an Treffern reduzieren, die der Angreifer würfeln kann.

Spielt ihr als Verteidiger einen Hinterhalt, kann der Angreifer den Hinterhalt jedoch vereiteln und so den Effekt aufheben, indem er ebenfalls eine passende Hinterhaltskarte spielt.

Genau wie Zusatztreffer sind Hinterhaltstreffer im Kampf nicht durch die Anzahl eurer Krieger auf der Lichtung des Kampfes begrenzt.

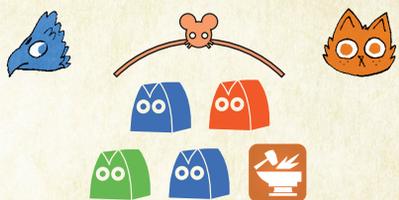
Ihr könnt einen Hinterhalt sogar spielen, wenn ihr wehrlos seid! Wenn ihr eine Hinterhaltskarte auf der Hand habt, fürchtet euch nicht, eure Gegner dort in einen Kampf zu locken, wo ihr schwach erscheint!

Entfernt ihr mit dem Hinterhalt alle Krieger des Angreifers, endet der Kampf sofort.



Beispiel: Hinterhalt

Die Dynastie greift die Marquise an.

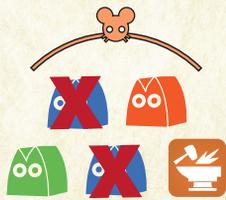


Aber...

Die Marquise spielt einen Vogelhinterhalt! Vögel sind Joker, deshalb entspricht die Karte der Mauslichtung.



Die Dynastie kann den Hinterhalt nicht vereiteln, deshalb muss sie zwei Krieger entfernen und sie in ihren Vorrat zurücklegen. Der Kampf endet.



Marquise de Katz



Als Marquise de Katz habt ihr das Waldland besetzt und wollt es in eine industrielle und militärische Großmacht verwandeln. Jedes Mal, wenn ihr eins eurer **Gebäude** baut – eine Werkstatt, Sägemühle oder einen Rekrutierer – erhaltet ihr Siegpunkte. Je mehr gleiche Gebäude ihr auf dem Spielbrett habt, desto mehr Siegpunkte erhaltet ihr. Um jedoch die laufenden Bauarbeiten voranzutreiben, müsst ihr eine starke, vernetzte Produktion von **Holz** aufrechterhalten und beschützen.

Eure **Festung der Marquise de Katz** gewährt euch zwei spezielle Fähigkeiten, solange sie sich auf dem Spielplan befindet. Erstens kann keiner außer euch Marker auf der Lichtung mit der Festung platzieren. Zweitens könnt ihr immer euer **Feldlazarett** einsetzen, wenn eure Krieger vom Spielplan entfernt würden. Ihr gebt dann eine Karte entsprechend der Lichtung der Krieger aus und platziert die Krieger auf der Lichtung mit der Festung.

Morgenröte

Platziert je ein Holzplättchen bei jeder Sägemühle.

Tageslicht

Zuerst könnt ihr beliebige Handkarten herstellen, indem ihr Werkstätten aktiviert. Danach könnt ihr bis zu drei der folgenden Aktionen ausführen.

- » **Kämpfen:** Beginnt einen Kampf.
- » **Marschieren:** Führt bis zu zwei Bewegungen durch.
- » **Rekrutieren:** Platziert einen Krieger zu jedem Rekrutierer. Ihr könnt diese Aktion nur einmal pro Zug ausführen.
- » **Bauen:** Platziert ein Gebäude auf einem leeren Bauplatz einer von euch beherrschten Lichtung, indem ihr Holzplättchen entsprechend der Kosten ausgibt. Ihr dürft jedes Holz auf dem Spielplan ausgeben, das mit dieser Lichtung durch beliebig viele von euch beherrschte Lichtungen verbunden ist. Sobald ihr das Gebäude platziert, erhaltet ihr die auf eurem Fraktionstableau freigelegten Siegpunkte.
- » **Überstunden:** Gebt eine Karte entsprechend der Lichtung mit einer Sägemühle aus und platziert dort ein Holzplättchen.

Habichtsöldner: Ihr könnt eine beliebige Anzahl an zusätzlichen Aktionen durchführen, indem ihr eine Vogelkarte pro zusätzlicher Aktion ausgibt.

Wenn nicht anders angegeben, könnt ihr eure Fraktionsaktionen, die in derselben Phase aufgelistet sind, mehrmals und in beliebiger Reihenfolge durchführen.

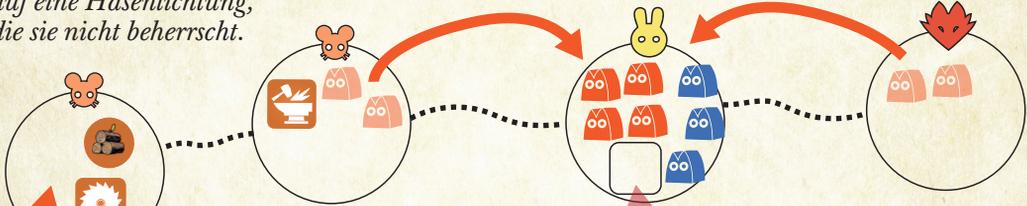
Beispiel: Tageslicht

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



Dann beginnt sie mit ihren Aktionen:
Zuerst wählt sie die Aktion Marschieren, mit der sie sich zweimal bewegen darf.

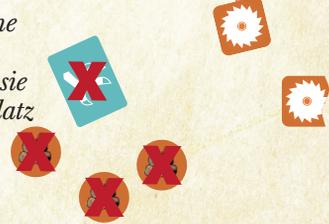
Sie bewegt zwei Krieger von einer von ihr beherrschten Mauslichtung auf eine Hasenlichtung, die sie nicht beherrscht.



Dann bewegt sie zwei weitere Krieger auf die Lichtung. Jetzt beherrscht sie die Hasenlichtung.

Als zweite und dritte Aktion wählt sie jeweils die Aktion Überstunden durch. Sie gibt eine Maus- und eine Vogelkarte aus, um zwei zusätzliche Holz auf eine Mauslichtung mit einer Sägemühle zu legen.

Obwohl sie bereits ihr drei Aktionen ausgeführt hat, würde sie gerne noch eine weitere Aktion durchführen. Sie gibt eine Vogelkarte für eine zusätzliche Aktion aus (Habichtsöldner), um zu bauen. Weil sie die Hasenlichtung beherrscht, kann sie nun auf dem leeren Bauplatz bauen. Die nächste Sägemühle auf ihrem Fraktionstableau kostet drei Holz, die sie mit dem Holz von der nahegelegenen Mauslichtung zahlt. Sie erhält dafür drei Siegpunkte.



Abend

Zieht eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Karten bis auf fünf ab.

Die meisten anderen Fraktionen ziehen und legen Karten während ihres Abends in gleicher Weise ab.

Baumkronen-Dynastie



Als Baumkronen-Dynastie strebt ihr danach, den ehemaligen Ruhm eurer einst ehrwürdigen Art im Waldland wiederherzustellen, indem ihr die Lichtungen des Waldlands wieder besiedelt. Während des Abends erhaltet ihr Siegpunkte für die Anzahl eurer **Nester** auf dem Spielplan. Je größer eure Präsenz im Waldland ist, desto größer euer Gewinn. Als Dynastie seid ihr jedoch an euer **Dekret** gebunden, eine ständig wachsende, vorgeschriebene Reihe von Aktionen, die euer **Anführer** versprochen hat. In jeder Runde müsst ihr alle Aktionen ausführen, sonst gerät eure Fraktion in **Aufbruch**.

Eure Dynastie beherrscht als **Herren des Waldes** eine Lichtung sogar bei zahlenmäßigem Gleichstand. Jedoch erhaltet ihr weniger Siegpunkte für hergestellte Gegenstände, da eure Leute **Arbeit verachten**.

Morgenröte

Ihr **müsst** eine oder zwei Karten zu beliebigen Spalten im Dekret hinzufügen. Nur eine dieser beiden Karten kann eine Vogelkarte sein.

Notstandsbehle: Habt ihr zu Beginn der Morgenröte keine Handkarten, zieht eine.

Ein neues Nest: Habt ihr keine Nester, platziert ein Nest und drei Krieger auf der Lichtung mit den wenigsten Kriegern.

Tageslicht

Zuerst kannst du mit deinen Nestern beliebig viele Karten herstellen.

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

Für jede Karte in einer Spalte müsst ihr die von der Spalte angegebene Aktion auf einer Lichtung ausführen, die der Gemeinschaft der Karte entspricht. Die Aktionen in den vier Spalten des Dekrets lauten:

- » **Rekrutieren:** Platziert einen Krieger auf einer entsprechenden Lichtung mit einem Nest.
- » **Bewegen:** Bewegt mindestens einen Krieger von einer entsprechenden Lichtung.
- » **Kämpfen:** Beginnt einen Kampf auf einer entsprechenden Lichtung.
- » **Bauen:** Platziert ein Nest auf einer entsprechenden, von euch beherrschten Lichtung mit einem leeren Bauplatz und ohne Nest.

Abend

Zuerst erhaltet ihr Siegpunkte entsprechend des ersten freien Felds von rechts auf euer Nestleiste.



Danach zieht ihr eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Karten bis auf fünf ab.

Aufruhr

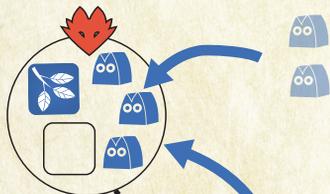
Wenn ihr aus irgendeinem Grund eine Aktion nicht ausführen könnt, geratet ihr in **Aufruhr**. Befolgt diese Schritte:

- » **Zuerst wird euer Regime gedemütigt.** Verliert einen Siegpunkt pro Vogelkarte in eurem Dekret.
- » **Dann wird euer Hof bereinigt.** Entfernt alle Karten aus eurem Dekret, außer euren zwei Treuer-Wesir-Karten.
- » **Als Nächstes wird euer Anführer abgesetzt.** Verdeckt euren derzeitigen Anführer und legt ihn zur Seite. Wählt einen neuen Anführer aus euren offen vor euch liegenden Stapel und legt ihn auf euer Fraktionstableau. Dann steckt die treuen Wesire in die von eurem neuen Anführer vorgegebenen Dekretspalten. Wähle einen neuen Anführer aus deinem offen vor dir liegenden Stapel und lege ihn auf dein Fraktionstableau. Dann stecke die treuen Wesire in die Dekretspalten, die dein neuer Anführer vorgibt.
- » **Am Ende ruht ihr.** Beendet das Tageslicht und beginnt mit dem Abend.

Es gibt viele Arten in Aufruhr zu Dekret ausführen! So habt ihr eventuell keine Krieger in eurem Vorrat zum Rekrutieren oder alle von euch beherrschten Lichtungen haben schon Nester, sodass ihr keine neuen bauen könnt. auen kannst.

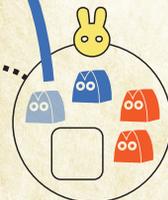
Beispiel: Dekret ausführen

Im Dynastiedekret steckt eine Vogel- und eine Fuchskarte in der Rekrutierenspalte, eine Hasenkarte in der Bewegungspalte, eine Vogelkarte in der Kämpfenspalte und eine Vogelkarte in der Bauenspalte.



Zum Rekrutieren nutzt die Dynastie die Vogelkarte als Fuchskarte und platziert zwei Krieger auf einer Fuchslichtung mit einem Nest.

Als nächstes muss die Dynastie mindestens einen Krieger von einer Hasenlichtung bewegen.



Dann muss die Dynastie kämpfen. Sie hat nur die Marquise als Gegner auf der Hasenlichtung.



Nach dem Würfelwurf verlieren beide jeweils einen Krieger.

Als letztes muss die Dynastie ein Nest auf einer von ihr beherrschten Lichtung platzieren, auf der noch kein Nest ist. Das ist nicht möglich, sodass die Dynastie in Aufruhr gerät.

Waldland-Allianz



Als Waldland-Allianz arbeitet ihr daran, die **Sympathie** der vielen unterdrückten Waldbewohner zu erlangen. Jedes Mal, wenn ihr ein Sympathieplättchen platziert, erhaltet ihr Siegpunkte. Je mehr Sympathie ihr auf dem Spielplan habt, desto mehr Siegpunkte erhaltet ihr. Um die Sympathie der Leute zu gewinnen, braucht ihr **Unterstützer** – Karten auf eurem Fraktionstableau. Ihr könnt diese Unterstützer auch zur offenen Revolte einsetzen. Durch eine Revolte errichtet ihr einen neuen **Stützpunkt**, der es euch erlaubt, **Offiziere** auszubilden, die eure militärische Flexibilität erhöhen.

Als Allianz seid ihr Experten des **Guerillakrieges**. Wenn ihr euch im Kampf verteidigt, verwendet ihr den höheren Würfelwurf und der Angreifer den niedrigeren.

Unterstützer, Sympathie und Empörung

Unterstützerlimit: Wenn ihr keinen Stützpunkt auf dem Spielplan habt, könnt ihr nur maximal fünf Unterstützer haben. Legt alle überzähligen Karten ab.

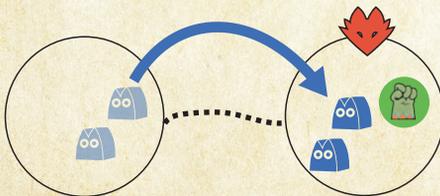
Um als Waldland-Allianz zu agieren, gebt ihr oft Unterstützer aus – Karten von eurem Unterstützerstapel. Unterstützer sind von euren Handkarten getrennt und ihr könnt Unterstützer nur für ihre Gemeinschaft ausgeben. Somit könnt ihr keine Karte aus eurem Unterstützerstapel herstellen oder eine Hinterhaltskarte im Kampf für Treffer spielen.

Ihr gebt Unterstützer oft für Sympathieplättchen aus. Durch das Platzieren der Sympathieplättchen erhaltet ihr hauptsächlich Siegpunkte. Außerdem könnt ihr durch Sympathie mehr Unterstützer durch Empörung bekommen.

Wann immer eine andere Fraktion ein Sympathieplättchen entfernt oder Krieger auf eine Lichtung mit einem Sympathieplättchen bewegt, muss sie eine Handkarte der entsprechenden Gemeinschaft auf euren Unterstützerstapel legen. Wenn sie keine entsprechende Karte hat, zeigt sie euch alle Handkarten und ihr zieht stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel, die ihr eurem Unterstützerstapel hinzufügt.

Beispiel: Empörung

Die Dynastie bewegt Krieger auf eine Fuchslichtung. Weil dort ein Sympathieplättchen ist, muss sie eine Fuchskarte zum Unterstützerstapel der Allianz hinzufügen.



Dann kämpft die Dynastie auf der Fuchslichtung und entfernt das Sympathieplättchen. Sie muss eine weitere Karte zum Unterstützerstapel hinzufügen und wählt dafür eine Vogelkarte. Wenn sie keine passende Karte hätte, würde die Allianz eine Karte vom Nachziehstapel ziehen, um sie ihrem Unterstützerstapel hinzuzufügen.

Morgenröte

Ihr könnt beliebig oft revoltieren und dann beliebig oft Sympathie verbreiten.

- » **Revoltieren:** Gebt zwei Anhänger entsprechend einer sympathisierenden Lichtung aus. Entfernt dort alle gegnerischen Marker und platziert einen entsprechenden Stützpunkt. Dann platziert dort eine Anzahl an Kriegern gleich der Anzahl an sympathisierenden Lichtungen dieser Gemeinschaft inklusive der revoltierenden Lichtung. Als Letztes platziert einen weiteren Krieger auf dem Feld für Offiziere.

Wann immer ihr einen Stützpunkt entfernt, müsst ihr auch die Hälfte eurer Offiziere entfernen und alle Unterstützer ablegen, die der Gemeinschaft des Stützpunkts entsprechen – sogar eure Vogelunterstützer!

- » **Sympathie verbreiten:** Platziert ein Sympathieplättchen auf einer nicht sympathisierenden Lichtung, wenn möglich neben einer sympathisierenden Lichtung. Ihr müsst eine Anzahl an Unterstützern entsprechend eurer Sympathieleiste ausgeben. Wenn auf der gewünschten Lichtung drei oder mehr Krieger einer anderen Fraktion sind, müsst ihr einen weiteren entsprechenden Unterstützer ausgeben.



Habt ihr keine Sympathieplättchen auf dem Spielplan, könnt ihr eure erste Sympathie auf einer beliebigen Lichtung platzieren.

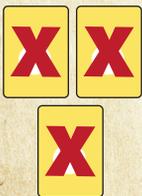
Beispiel: Morgenröte

Zu Beginn Morgenröte revoltiert die Allianz auf einer sympathisierenden Lichtung. Sie gibt eine Fuchs- und eine Vogelkarte von ihrem Unterstützerstapel aus.

Unterstützerstapel



Durch die Revolte entfernt die Allianz das Dynastienest und zwei Krieger der Marquise. Die Allianz erhält einen Siegpunkt für das entfernte Nest. Weil die Allianz drei sympathisierende Fuchslichtungen hat, platziert sie drei Krieger zusammen mit einem Fuchsstützpunkt auf der revoltierenden Lichtung, sowie einen Krieger auf dem Feld für Offiziere.



Dann platziert die Allianz ein Sympathieplättchen auf einer Hasenlichtung. Da es das vierte Sympathieplättchen ist, kostet es zwei Hasenunterstützer. Weil sich außerdem drei Krieger der Dynastie auf der Lichtung befinden, erhöhen sich die Kosten auf drei Hasenunterstützer. Die Allianz platziert das Sympathieplättchen und erhält einen Siegpunkt.

Tageslicht

Ihr könnt die folgenden Aktionen ausführen. Anders als während der Morgenröte müsst ihr nun Handkarten nutzen, **nicht** Karten von eurem Unterstützerstapel..

- » **Herstellen:** Stellt eine Karte mithilfe von Sympathieplättchen her.
- » **Mobilisieren:** Fügt dem Unterstützerstapel eine Karte hinzu.
- » **Ausbilden:** Gebt eine Karte einer Gemeinschaft aus, deren Stützpunkt bereits auf dem Spielplan steht, um einen Krieger auf dem Feld für Offiziere zu platzieren. Dieser Krieger ist nun ein **OFFIZIER**.

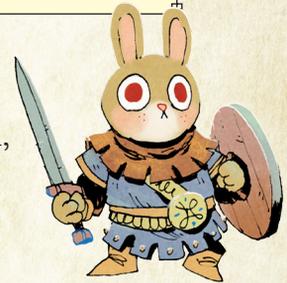
Eure Offiziere bestimmen die Anzahl von Militäreinsätzen, die ihr während des Abends ausführen könnt. Ohne Offiziere könnt ihr eure Krieger nicht bewegen oder mit ihnen kämpfen! Die Offiziere erlauben euch auch, neue Krieger zu rekrutieren und Sympathieplättchen zu platzieren, ohne Anhänger auszugeben.

Abend

Ihr könnt eine Anzahl an folgenden Militäreinsätzen durchführen, bis maximal zur Anzahl eurer Offiziere.

- » **Bewegen:** Führt eine Bewegung durch..
- » **Kämpfen:** Beginnt einen Kampf.
- » **Rekrutieren:** Platziert einen Krieger auf einer Lichtung mit einem Stützpunkt.
- » **Organisieren:** Entfernt einen eurer Krieger von einer nicht sympathisierenden Lichtung, um dort ein Sympathieplättchen zu platzieren. Erhaltet die dabei sichtbar gewordenen Siegpunkte.

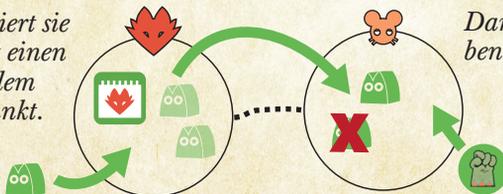
Nachdem ihr die Militäreinsätze beendet habt, zieht eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Karten bis auf fünf ab.nf ab.



Beispiel: Militäreinsätze

Zu Beginn des Abends hat die Allianz drei Offiziere, deshalb kann sie drei Einsätze ausführen.

Zuerst rekrutiert sie und platziert einen Krieger auf dem Fuchsstützpunkt.



Dann bewegt sie zwei Krieger auf eine benachbarte Lichtung.

Am Ende organisiert sie und entfernt einen ihrer Krieger, um ein Sympathieplättchen auf der Mauslichtung zu platzieren.



Vagabund



Als Vagabund spielt ihr auf allen Seiten des Konflikts, während ihr **Aufgaben** erledigt, um euer Ansehen im ganzen Waldland zu steigern. Ihr erhaltet Siegpunkte, wenn ihr eure **Beziehung** zu einer anderen Fraktion verbessert oder einen Krieger einer euch feindlich gesonnenen Fraktion entfernt.

Als **einsamer Wanderer** könnt ihr keine Lichtungen beherrschen oder eine andere Fraktion davon abhalten. Ihr seid aber **flink**, deshalb könnt ihr euch frei bewegen, egal wer eine Lichtung beherrscht.

Ihr habt nur einen Marker: eure **Spielfigur Vagabund**. Diese Spielfigur kann sich wie ein Krieger bewegen und kämpfen, ist aber kein Krieger und kann nicht entfernt werden.

Gegenstände

Um euch als Vagabund effektiv zu bewegen und zu handeln, müsst ihr eure **Gegenstände** verwalten und eure Auswahl vergrößern, indem ihr die **Ruinen** im Waldland erkundet und anderen Fraktionen helft.

Jeder eurer Gegenstände kann entweder **BESCHÄDIGT** oder **UNBESCHÄDIGT** sein, und er kann entweder aufgedeckt oder verdeckt sein. Ihr könnt unbeschädigte aufgedeckte Gegenstände **BENUTZEN**, um eine Aktion auszuführen.



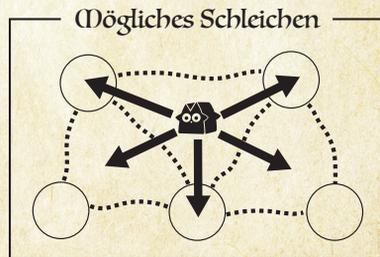
Solange sie unbeschädigt sind, bewahrt ihr ,  und  auf den Leisten auf der linken Seite des Fraktionstableaus auf, alle anderen Gegenstände im Rucksack. Ihr habt in eurem Rucksack nur Platz für eine begrenzte Anzahl an Gegenständen und müsst diese am Abend auf euer Gegenstandslimit reduzieren.

Morgenröte

Deckt zwei Gegenstände pro  auf der entsprechenden Leiste auf, dann deckt drei weitere Gegenstände auf.

Dann könnt ihr einmal schleichen, euch also auf eine benachbarte Lichtung oder in einen Wald bewegen, ohne einen  zu benutzen.

Nur durch Schleichen könnt ihr einen Wald betreten!



Tageslicht

Indem ihr aufgedeckte Gegenstände benutzt, könnt ihr unterschiedliche Aktionen ausführen und müsst die Gegenstände dann verdecken.

- » **Bewegen:** Benutzt einen , um eine Bewegung durchzuführen.
- » **Kämpfen:** Benutzt ein , um einen Kampf zu beginnen.
- » **Schießen:** Benutzt eine , um einen gegnerischen Krieger von eurer Lichtung zu entfernen. Wenn eine Fraktion dort keine Krieger hat, könnt ihr stattdessen eines ihrer Gebäude oder Plättchen entfernen.
- » **Erkunden:** Benutzt eine , um einen Gegenstand aus der Ruine auf eurer Lichtung zu nehmen und einen Siegpunkt zu erhalten. Entfernt die Ruine vom Spielplan.
- » **Helfen:** Benutzt einen beliebigen Gegenstand und gebt eine Handkarte entsprechend eurer Lichtung an eine beliebige Fraktion auf eurer Lichtung. Dann nehmt, wenn möglich, einen Gegenstand von ihrem Feld für hergestellte Gegenstände.
- » **Aufgaben erledigen:** Erledigt eine der drei Aufgaben entsprechend der Gemeinschaft eurer Lichtung, indem ihr die beiden auf der Karte abgebildeten Gegenstände benutzt. Legt die erledigte Aufgabe vor euch ab. Als Belohnung zieht ihr entweder zwei Karten vom Nachziehstapel oder erhaltet je einen Siegpunkt pro erledigter Aufgabe derselben Gemeinschaft, inklusive der aktuellen Aufgabe. Zieht eine neue Aufgabe und legt sie offen zu den beiden anderen.
- » **Herstellen:** Benutzt so viele , wie Gemeinschaftssymbole als Herstellungskostenn auf der Karte angegeben sind. Jeder  entspricht der Gemeinschaft der Lichtung, auf der ihr euch befindet.
- » **Reparieren:** Benutzt einen , um einen beschädigten Gegenstand zu reparieren.
- » **Sonderaktion:** Benutzt eine , um die Aktion auf eurer Charakterkarte auszuführen.

Abend

Wenn ihr euch in einem Wald befindet, repariert alle eure beschädigten Gegenstände.

Dann zieht eine Karte plus eine weitere pro  auf der entsprechenden Leiste. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Karten bis auf fünf ab.

Prüft als letztes euer Gegenstandslimit. Habt ihr mehr Gegenstände im Rucksack und auf dem Feld Beschädigt als sechs plus 2 pro  auf der entsprechenden Leiste, müsst ihr entsprechend Gegenstände eurer Wahl aus dem Rucksack entfernen. Legt alle entfernten Gegenstände zurück in die Schachtel.



Ziehbonus des Vagabunden

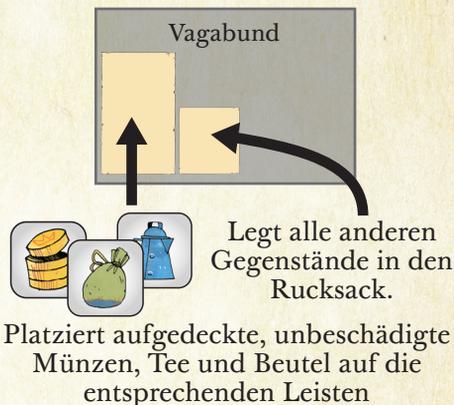
Im Gegensatz zu anderen Fraktionen deckt ihr als Vagabund keine Ziehboni auf, sondern erhaltet Ziehboni als Gegenstände. Dieser Gegenstand zählt nur als Ziehbonus, wenn er unbeschädigt ist und aufgedeckt auf seiner Leiste liegt.

Gegenstände verschieben

Ihr könnt aufgedeckte unbeschädigte ,  und  frei zwischen Rucksack und ihren Leisten verschieben. Wenn ihr ,  oder  benutzt, müsst ihr sie in den Rucksack verschieben.

Wenn einer eurer Gegenstände beschädigt wird, verschiebt ihn auf das Feld Beschädigt in eurem Rucksack.

Wenn ihr einen eurer Gegenstände repariert, verschiebt ihn vom Feld Beschädigt zurück in den Rucksack.



Beziehungen

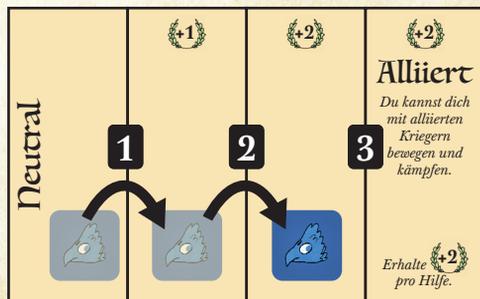
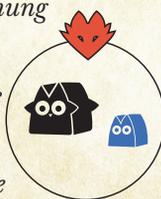
Eure Tabelle für Beziehungen zeigt an, wie freundlich oder feindlich andere Fraktionen euch gesonnen sind, wie freundlich oder feindlich andere Fraktionen dir gesonnen sind.

Ihr könnt eure Beziehung mit einer Fraktion verbessern, indem ihr der Fraktion mit der Aktion Helfen Karten gebt. Ihr müsst der Fraktion innerhalb derselben Runde mindestens so oft helfen, wie zwischen ihrem derzeitigen und dem nächsten Beziehungsfeld angegeben. Wenn ihr eine Beziehung verbessert, erhaltet ihr die in der neuen Spalte angegebenen Siegpunkte. Erreicht ihr das **Feld Alliiert**, könnt ihr mit den Krieger dieser Fraktion Bewegungen durchführen und kämpfen. Für mehr Informationen siehe *Das Gesetz von Root* (9.2.9).

Wenn ihr einen Krieger vom Spielplan entfernt, platziert den Beziehungsmarker seiner Fraktion auf das **Feld Feindlich**. Von nun an erhaltet ihr jedes Mal einen zusätzlichen Siegpunkt, wenn ihr während eures Zugs einen Marker dieser Fraktion im Kampf entfernt, zusätzlich zu den Siegpunkten, die ihr für entfernte Gebäude oder Plättchen erhaltet. Ihr müsst jedoch einen zusätzlichen  benutzen, wenn ihr euch auf eine Lichtung mit feindlichen Krieger bewegt.

Beispiel: Helfen und Beziehungen verbessern

Der Vagabund möchte seine Beziehung zur Dynastie verbessern. Er ist auf einer Fuchslichtung mit einem Dynastiemarker und kann sie zum Ziel einer Aktion Helfen erklären. Bei jedem Helfen muss er einen Gegenstand benutzen und eine Fuchs- oder Vogelkarte hergeben. Er entscheidet sich, dreimal zu helfen. Der Vagabund verschiebt den Dynastiemarker um zwei Spalten und erhält drei Siegpunkte.



Als Vagabund kämpfen

Weil ihr keine Krieger habt, folgt ihr im Kampf einigen anderen Regeln..

- » Eure Spielfigur ist kein Krieger, deshalb könnt ihr nicht herrschen und seid von Regeln für Krieger nicht betroffen. Ihr könnt dort kämpfen, wo eure Spielfigur ist.
- » Die maximale Anzahl an Treffern, die du durch Würfeln erzielen kannst, Die maximale Anzahl an Treffern, die ihr durch Würfeln erzielen könnt, sind gleich der Anzahl eurer unbeschädigten , egal ob verdeckt oder nicht.
- » Ihr erleidet Treffer, indem ihr Gegenstände eurer Wahl beschädigt. Wenn ihr keine unbeschädigten Gegenstände habt, ignoriert ihr weitere Treffer.
- » Wenn ihr keine unbeschädigten habt, seid ihr wehrlos und erleidet einen Zusatztreffer.



Beispiel: Vagabund im Kampf

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

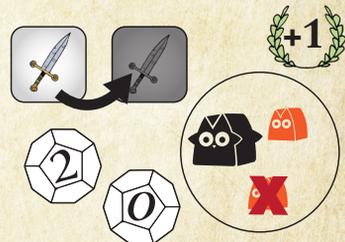
Der erste Kampf

Er benutzt ein Schwert, um gegen die Marquise zu kämpfen. Die Marquise spielt keinen Hinterhalt, bevor der Vagabund würfelt: eine 1 und eine 1. Der Vagabund erzielt einen Treffer und verschiebt den Beziehungsmarker der Marquise auf feindlich. Die Marquise erzielt ebenfalls einen Treffer, sodass sich der Vagabund entscheidet, das verdeckte Schwert zu beschädigen.



Der zweite Kampf

Unbeirrt benutzt er sein zweites Schwert, um noch einmal zu kämpfen. Die Marquise spielt erneut keinen Hinterhalt und der Vagabund würfelt: eine 2 und eine 0. Mit nur einem unbeschädigten Schwert erzielt der Vagabund nur einen Treffer. Weil er einen Krieger einer feindlichen Fraktion entfernt, erhält er einen Siegpunkt.



Dominanzkarten

Im Nachziehstapel sind vier Dominanzkarten, eine für jede Gemeinschaft. Ihr könnt sie zwar wie auch Hinterhaltkarten nicht herstellen, aber für ihre Gemeinschaft ausgeben.

Wenn ihr eine Dominanzkarte für ihre Gemeinschaft ablegt oder ausgibt, legt sie nicht auf den Ablagestapel! Legt sie stattdessen offen neben den Spielplan. Während des Tageslichts kann jede Fraktion eine Dominanzkarte neben dem Spielplan nehmen, indem sie eine Karte der entsprechenden Gemeinschaft ausgibt.



Eure Siegbedingung wechseln

Wenn du mindestens 10 Siegpunkte hast, kannst du im Laufe deines Tageslichts eine Dominanzkarte spielen. Lege sie offen vor dir aus. Wenn ihr mindestens 10 Siegpunkte habt, könnt ihr während des Tageslichts eine Dominanzkarte spielen. Legt sie offen vor euch aus, um sie zu AKTIVIEREN. Entfernt euren Siegpunktmarker von der Siegpunkteleiste. Für den Rest des Spiels könnt ihr nur noch gewinnen, indem ihr die Siegbedingung auf eurer aktivierten Dominanzkarte erfüllt. Siegpunktmarker von der Siegpunkteleiste. Für den Rest des Spiels kannst du nur noch gewinnen, indem du die Siegbedingung auf deiner aktivierten Dominanzkarte erfüllt.

Eure aktivierte Dominanzkarte zählt nicht zu eurem Handkartenlimit und kann nicht aus dem Spiel entfernt oder ausgetauscht werden.

Als Vagabund ein Bündnis eingehen

Als Vagabund könnt ihr keine Lichtungen beherrschen. Ihr könnt aber trotzdem eine Dominanzkarte spielen. So könnt ihr ein BÜNDNIS mit derjenigen Fraktion eingehen, die abgesehen von euch die wenigsten Siegpunkte hat. Bei einem Gleichstand mit den wenigsten Siegpunkten wählt ihr als Vagabund, mit welcher am Gleichstand beteiligten Fraktion ihr ein Bündnis eingehen wollt.

Wenn ihr solch ein Bündnis eingeht, entfernt ihr euren Siegpunktmarker von der Siegpunkteleiste und legt ihn auf das Fraktionstableau eures Bündnispartners.

Wenn dieser gewinnt, teilt er den Sieg mit euch.

Als Vagabund könnt ihr sogar ein Bündnis mit einer feindlichen Fraktion eingehen! Wenn ihr das macht, verschiebt den Beziehungsmarker des Partners auf das Feld Neutral.



Szenarien

Ihr könnt Root mit vielen Kombinationen von Fraktionen spielen. Die folgende Liste ist nicht vollständig. Andere Kombinationen sind möglich, aber sind möglicherweise schwierig und erfordern deshalb Erfahrung und Aggressivität. Wir empfehlen die mit Fackel markierten Kombinationen, wenn ihr eine Partie mit unerfahrenen Personen spielen möchtet.

Verwendet zu zweit keine Dominanzkarten. Zu zweit spielt ihr am besten zwei Parteien hintereinander (jedes dauert ca. 30-45 Minuten). Nach der ersten Partie notiert ihr eure Siegpunkte und tauscht die Fraktionen. Nach der zweiten Partie zählt ihr die Siegpunkte zusammen, um den Sieger zu bestimmen.

Zwei Personen



Dynastie gegen Marquise bietet ein ideales Lernspiel. Die Dynastie muss sich rasant ausbreiten, um die Marquise in Schach zu halten.



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



Gegen den Vagabunden muss die Dynastie achtgeben, ein Dekret zu erstellen, das den flinken Angriffen des Vagabunden standhält.

Drei Personen



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



In dieser Kombination wird der Vagabund einen natürlichen Freund in der Allianz finden. Beide sollten einen Dominanzsieg im Auge behalten und nicht vergessen, ihre militärische Stärke zu entwickeln.

Vier Personen



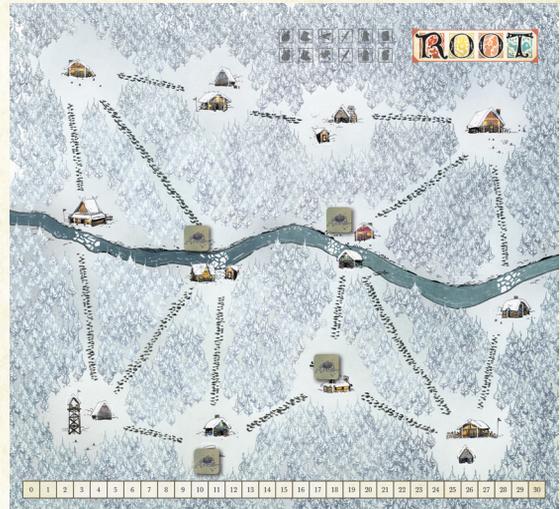
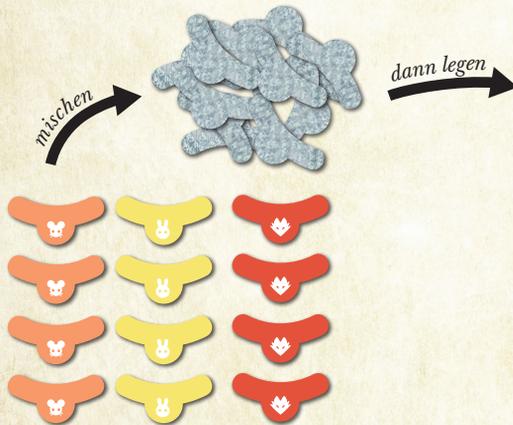
Das Waldland quillt über vor Eindringlingen. Die Marquise darf die Überwachung des Waldlands nicht vernachlässigen, um vielleicht einige zusätzliche Siegpunkte zu erhalten. Wenn sie die Kontrolle verliert, wird sie diese nicht so leicht zurückgewinnen.

Die Winterseite des Spielplans

Auf der Rückseite des Spielplans herrscht Winter. Ihr könnt jede Kombination an Fraktionen auf dieser Seite spielen. Wir empfehlen aber, zuerst Erfahrung auf der anderen Seite des Spielplans zu sammeln.

Aufbau

Um die Winterseite vorzubereiten, nehmt die 12 Gemeinschaftsmarker und mischt sie verdeckt. Platziert je einen Marker neben jeder Lichtung auf dem Spielplan und deckt sie danach auf. Baut das Spiel danach wie gewohnt auf. Beachtet die neuen Orte der Ruinen, wie unten abgebildet.



Der reisende Fluss

Auf der Winterseite teilt der Fluss die Wälder, als wäre er ein Weg.

Warnung

Auf der Winterseite kann die zufällige Verteilung der Gemeinschaften für jede Fraktion viele neue Herausforderungen schaffen. Beachtet das Terrain des Spielfelds, wenn ihr eure Fraktionen aussucht und denkt daran, dass bestimmte Fraktionen in jeder möglichen Verteilung neue Vor- und Nachteile erhalten.

Eine Nachricht von Spielworxx:
Manchmal passieren Fehler in der Herstellung. Wenn ihr glaubt, dass ein Teil des Spiels fehlt oder bereits beschädigt geliefert wurde, sendet eine E-Mail an uli@spielworxx.de. Wir werden uns mit euch in Verbindung setzen, um das fehlende Teil zu ersetzen.

Übersicht aller Marker



Krieger können sich über den Spielplan bewegen und mit den Markern anderer Fraktionen kämpfen.



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



Gebäude starten auf den Fraktionstableaus und können auf leere Bauplätze der Lichtungen platziert werden. Sie zählen zur Herrschaft.



Siegpunkt- und Beziehungsmarker zeigen Siegpunkte oder die Beziehungen des Vagabunden mit anderen Fraktionen an.



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



Gegenstände nutzt der Vagabund, um Aktionen durchzuführen. Alle Fraktionen



Die **Vagabund-Spielfigur** kann sich über den Spielplan bewegen und mit den Markern anderer Fraktionen kämpfen. Sie ist **kein** Krieger und zählt **nicht** zur Herrschaft.

Herstellungsmarker



Marquise stellt mit Werkstätten her.



Allianz stellt mit Sympathie her.



Dynastien stellen mit Nestern her.



Vagabund stellt mit Hämmern her.

NOCH MEHR FRAGEN?
LEST DAS GESETZ VON ROOT!

