

A.6.3 **Schritt 3: Aufbau.** Beginnt bei der in Spielreihenfolge letzten Person und geht weiter gegen den Uhrzeigersinn vor: Jede Person baut, wenn sie am Zug ist, einen Heuerling laut dessen Aufbauregel (siehe Heuerlingekarte) auf, falls vorhanden. (*Manche Heuerlinge haben keinen Eintrag für den Aufbau und manche Personen erhalten keinen Heuerling zum Aufbauen.*)

A.6.4 **Schritt 4: Heuerlingehinweise.** Platziert die drei Heuerlingehinweise, die mit „4,“ „8,“ und „12“ markiert sind, auf den Feldern „4,“ „8,“ und „12“ der Siegpunkteleiste um den Spielplan herum.

A.6.5 **Schritt 5: Entsprechende Fraktionen entfernen.** Ihr könnt keine Fraktion spielen, deren Heuerling im Spiel ist (*diese sind durch Farbe und Symbole entsprechend markiert*). Legt die entsprechenden Fraktionstableaus, -marker und Aufbaukarten zurück in die Schachtel.

A.7 FÜNF KARTEN ZIEHEN

Im Spiel zu zweit entfernt ihr alle Dominanzkarten aus dem Nachziehstapel. Mischt dann den Nachziehstapel. Zieht alle jeweils fünf Karten vom Stapel (*Nicht nur drei, wie im Standardaufbau! Im Schritt A.10 werdet ihr nur drei von den fünf gezogenen Karten behalten.*)

A.8 FRAKTIONEN AUFBAUEN

Entscheidet als Gruppe, ob ihr die Fraktionen nach den Standardaufbaueregeln auswählt und aufbaut (5.1) oder ob ihr die Fraktionsaufbaukarten für Fortgeschrittene aus der Marodeur-Erweiterung nutzt:

A.8.1 **Schritt 1: Bereitet die Aufbaukartenauslage vor.** Mischt alle Aufbaukarten der kriegerischen Fraktionen (*roter Name mit Schwert*) und zieht eine für die Auslage. Mischt dann die übrigen Aufbaukarten der kriegerischen Fraktionen mit allen Aufbaukarten der rebellischen Fraktionen (*grauer Name ohne Schwert*) zusammen und zieht anschließend so viele Karten für die Auslage, wie ihr Personen seid. (*Es liegt nun also eine Karte mehr aus, als Personen mitspielen.*)

I **Zu zweit.** Falls ihr nur zu zweit spielt, entfernt alle Aufbaukarten der rebellischen Fraktionen, bevor ihr welche für die Auslage zieht. (*Ihr könnt sie verwenden, wenn ihr mit Heuerlingen spielt oder eine abenteuerliche Partie wollt.*)

II **Letzte Rebellenfraktion blockieren.** Falls die letzte gezogene Aufbaukarte eine rebellische Fraktion ist, legt ihr diese um 90 Grad gedreht aus. Sie ist zunächst blockiert und kann erst gewählt werden, wenn mindestens eine kriegerische Fraktion ausgewählt wurde.

III **Vagabund.** Falls eine Vagabunden-Aufbaukarte gezogen wurde, müsst ihr einen zufälligen Vagabunden-Charakter offen neben ihr auslegen. Falls ihr den Vagabunden wählt, müsst ihr auch diesen Charakter spielen.

A.8.2 **Schritt 2: Wählt eure Fraktion.** Dabei beginnt ihr mit der letzten Person in Spielreihenfolge: Sie nimmt eine Fraktionsaufbaukarte aus der Auslage und baut sofort ihre Fraktion auf, wie auf der Karte beschrieben (*noch bevor eine weitere Person ihre Fraktion auswählt*).

I **Heimatlichtungen.** Während ihres Aufbaus müssen manche Fraktionen eine oder mehrere Heimatlichtungen festlegen. Ihr dürft keine Heimatlichtungen wählen, die bereits von anderen als Heimatlichtung festgelegt wurden oder auf denen ihr nicht alle Marker ablegen könnt, die im Fraktionsaufbau angegebene sind.

II **Angrenzende Heimatlichtungen.** Manchmal müsst ihr eine Heimatlichtung wählen, die nicht angrenzend an eine gegnerische Heimatlichtung ist oder die mindestens zwei oder mehr Lichtungen von gegnerischen Heimatlichtungen entfernt liegt. Falls letzteres nicht möglich ist, müsst ihr eine Heimatlichtung wählen, die nicht an eine gegnerische angrenzt. Ist auch dies nicht möglich, dürft ihr ausnahmsweise eine angrenzende Heimatlichtung wählen. Ihr könnt jedoch niemals dieselbe Heimatlichtung wählen wie eine andere Fraktion. (*Dies bedeutet: Ihr versucht, so weit wie möglich von anderen Heimatlichtungen entfernt zu sein.*)

A.9 SIEGPUNKTEMARKER

Jede Person legt ihren Siegpunktemarker auf die „0“ der Siegpunkteleiste.

A.10 WÄHLT DIE STARTHAND

Wählt nun jeweils eure drei Handkarten aus und legt die übrigen zwei Karten zurück auf den allgemeinen Stapel. Mischt dann den allgemeinen Stapel.

B. Spielmaterial

B.1 ROOT

B.1.1 **Hefte.** Wanderung durch Root, Spielanleitung und dieses Gesetz.

B.1.2 **Pappmarker.** 28 Gebäude (*7 Nester, 6 Sägemühlen, 6 Rekrutierer, 6 Werkstätten, 3 Stützpunkte*), 19 Plättchen (*10 Sympathie, 8 Holz, 1 Festung*), 12 Lichtungsmarker (*4 Hase, 4 Fuchs, 4 Maus*), 4 Ruinen, 4 Siegpunktemarker, 3 Beziehungsmarker, 23 Gegenstände (*4 Stiefel, 4 Schwerter, 4 Beutel, 3 Hämmer, 3 Tees, 2 Münzen, 2 Armbruste, 1 Fackel*).

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

B.1.4 **Karten.** 54 Karten für den gemeinsamen Nachziehstapel, 16 Übersichtskarten, 4 Anführer der Dynastie, 2 Treue Wesire, 3 Charakter des Vagabunden, 15 Aufgaben, 4 Beispielspielenübersichten.

B.1.5 **Sonstiges.** Spielplan (*Herbst- und Winterseite*), 2 Würfel, 4 Fraktionstableaus (*Marquise, Dynastie, Allianz, Vagabund*).

B.2 FLUSSVOLK-ERWEITERUNG

B.2.1 **Hefte.** Spielanleitung.

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

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

B.2.4 **Karten.** 4 Spione, 2 Übersichtskarten, 3 Charaktere der Vagabundin.

B.2.5 **Sonstiges.** Fraktionstableaus (*Vagabundin, Mechanische Marquise, Flussvolk-Kompanie, Echsen-Kult*), 3 Dienstmarker, 1 Kartenhalter.

B.3 UNTERWELT-ERWEITERUNG

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

B.3.2 **Pappmarker.** 6 Gebäude (*3 Märkte, 3 Zitadellen*),

19 Plättchen (8 Pläne, 8 Ersatzpläne, 3 Tunnel), die Erdhöhle, 4 Beziehungsmarker, 2 Siegpunktemarker, 6 Marker für versperrte Wege.

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

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

B.3.5 **Sonstiges.** Spielplan (See- und Gebirgsseite), 2 Würfel, 2 Fraktionstableaus (Herzogtum, Krähen).

B.4 MARODEUR-ERWEITERUNG

B.4.1 **Hefte.** Spielanleitung und dieses Gesetz.

B.4.2 **Pappmarker.** 9 Gebäude (3 Lagerplätze, 6 Bollwerke), 17 Plättchen (12 Relikte, 5 Meuten), 4 Beziehungsmarker, 2 Siegpunktemarker, 12 Kontrollmarker, 3 Knüppel-Gegenstände, 3 Heuerlingehinweise, 11 weitere Marker (9 Siegpunkte, 2 Beziehungsmarker).

B.4.3 **Holzmarker.** 56 Krieger (20 Scharen, 15 Wächter, 12 Patrouille, 5 Dynastie, 4 Aufstand), 1 Scharen-Kriegsherr, 1 Exilanten-Spielfigur.

B.4.4 **Karten.** 8 Launen, 3 Treuer Vasall, 10 Fraktionsaufbauhilfen, 4 Heuerlinge, 2 Übersichtskarten.

B.4.5 **Sonstiges.** 2 Fraktionstableaus (Herr der Scharen, Eisenwächter), 3 Würfel (Meute, Aufstand, Kontrolle).

B.5 UHRWERK-ERWEITERUNG

B.5.1 **Hefte.** Gesetz der Rootbater.

B.5.2 **Pappmarker.** 12 Prioritätsmarker.

B.5.3 **Karten.** 12 Schwierigkeit, 16 Eigenschaften, 3 Vagabots.

B.5.4 **Sonstiges.** 4 Fraktionstableaus.

B.6 UHRWERK-ERWEITERUNG 2

B.6.1 **Hefte.** Gesetz der Rootbater.

B.6.2 **Pappmarker.** 12 Prioritätsmarker.

B.6.3 **Karten.** 12 Schwierigkeit, 20 Eigenschaft, 3 Vagabots, 1 Interaktion, 11 Dienste.

B.6.4 **Sonstiges.** 4 Fraktionstableaus.

B.7 EXILANTEN UND PARTISANEN

B.7.1 **Karten.** 54 Karten für den gemeinsamen Nachziehstapel.

B.8 WAHRZEICHEN

B.8.1 **Karten.** 1 Aufbau/Anleitung, 6 Wahrzeichen.

B.8.2 **Holzmarker.** 4 Wahrzeichen.

B.9 DIE VAGABUNDEN-ERWEITERUNG

B.9.1 **Pappmarker.** 3 Gegenstände (1 Münzen, 1 Hammer, 1 Stiefel).

B.9.2 **Holzmarker.** 7 Vagabund-Spielfiguren.

B.9.3 **Karten.** 3 Charaktere des Vagabunden.

B.10 HEUERLINGE

B.10.1 **Hefte.** Spielanleitung.

B.10.2 **Pappmarker.** 3 Heuerlingehinweise, 12 Kontrollmarker, 3 Stellungsmarker in Unterwelt-Heuerlinge, 6 Treormarker in Marodeur-Heuerlinge.

B.10.3 **Holzmarker.** 1 Flotille-Spielfigur, 4 Sonnen-Krieger, 4 Räuber-Krieger in Flussvolk-Heuerlinge, 8 Expeditions-Krieger, 6 Spion-Krieger und 1 Wächter/Schützer-Spielfigur in Unterwelt-Heuerlinge, 6 Flammen-Krieger, 6 Wächter-Krieger und 5 Musiker-Krieger in Marodeur-Heuerlinge.

B.10.4 **Karten.** 3 Heuerlingekarten.

B.10.5 **Sonstiges.** 1 Kontrollwürfel.

C. Andere Spielpläne

C.1 WINTERSEITE

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

C.2 SEESEITE

c.2.1 **Änderungen beim Aufbau.** Platziert den Fährenmarker auf der Ecklichtung, die gleichzeitig eine Uferlichtung ist.

c.2.2 **Der See.** Der SEE ist das Zentrum des Spielplans. Behandelt den See wie Flüsse, die jede Uferlichtung mit jeder anderen Uferlichtung verbinden. Der See teilt Wälder.

c.2.3 **Uferlichtungen.** Lichtungen, die an den See angrenzen (ohne dass ein Wald dazwischenliegt), sind UFERLICHTUNGEN.

c.2.4 **Uferwälder.** Wälder, die an den See grenzen, sind UFERWÄLDER. Jeder Uferwald ist zu seinen zwei angrenzenden Uferwäldern benachbart (getrennt durch eine Uferlichtung).

c.2.5 **Die Fähre.** Einmal pro Zug können Marker, die sich von der Uferlichtung mit der Fähre bewegen, sich zu einer anderen Uferlichtung bewegen. Dabei werden sie mit der Fähre zu einer anderen Uferlichtung, als ob sie angrenzend wäre, bewegt. (Es gelten die normalen Bewegungsregeln.) Nachdem sie diese Bewegung durchgeführt hat, zieht die Person eine Karte. Ihr könnt die Fähre nicht bekämpfen oder entfernen.

C.3 GEBIRGSSEITE

c.3.1 **Änderungen beim Aufbau.** Platziert die 6 Marker der versperrten Wege so, dass sie die 6 Wege bedecken, die dunkler und nach Grabungsarbeiten aussehen. Platziert den Turmmarker auf der zentralen Lichtung, auf der zwei Türme abgebildet sind.

c.3.2 **Versperrte Wege.** Ein Weg mit einem versperrte-Wege-Marker ist ein VERSPERRTER WEG. Lichtungen, die durch einen versperrten Weg miteinander verbunden sind, gelten nicht als benachbart. Marker, wie die Straßenräuber, können nicht auf versperrte Wege platziert werden. Versperrte Wege umgeben und teilen Wälder als wären sie Wege (sodass der Vagabund auch über sie von Wald zu Wald schleichen kann).

c.3.3 **Versperrte Wege entfernen.** Einmal pro Zug könnt ihr während eures Tageslichts eine Handkarte ausgeben, um einen Versperrte-Wege-Marker in die Schachtel zurückzulegen und einen Siegpunkt zu erhalten. Um ihn zu entfernen, müsst ihr mindestens einen Fraktionsmarker auf einer der Lichtungen haben, die durch den Versperrte-Wege-Marker miteinander verbunden sind.

c.3.4 **Der Pass.** Die Lichtung, die mit dem Turmmarker gekennzeichnet ist, ist DER PASS. Beherrscht ihr den Pass am Ende eures Abends, erhaltet ihr einen Siegpunkt.

c.3.5 **Wälder.** Alle Gebiete auf der Gebirgsseite, die von Wegen und Lichtungen umgeben sind, sind Wälder (2.2), egal ob sich darin Bäume befinden oder nicht.