

DAS GESETZ VON ROOT



Inhalt

1. Grundregeln	2	13. Krähen-Komplott	14
2. Schlüsselkonzepte	3	14. Herr der Scharen	15
3. Sieg	3	15. Eisenwächter	17
4. Schlüsselaktionen	4	Anhang A. Aufbau	
5. Spielaufbau	4	für Fortgeschrittene	18
6. Marquise de Katz	5	Anhang B. Spielmaterial	19
7. Baumkronen-Dynastie	6	Anhang C. Spielpläne	20
8. Waldland-Allianz	7	Anhang D. Vagabunden	21
9. Vagabund	8	Anhang E. Heuerlinge	21
10. Echsen-Kult	10	Anhang F. Wahrzeichen	22
11. Flussvolk-Kompanie	12	Anhang G. Glossar	22
12. Untergrund-Herzogtum	13	Index	23

Das Gesetz

Der Text in KAPITÄLCHEN definiert Schlüsselbegriffe. Text in kursiv liefert Erinnerungen und Klarstellungen. Fraktionssymbole markieren Spielregeln, die durch die Kapitel zu Fraktionsregeln und -fähigkeiten verändert werden.

Root enthält zwei Regelhefte: dieses Gesetz und die Spielanleitung. Wenn euch ein lockerer Lernstil und viele grafische Beispiele gefallen, lest die Spielanleitung. Falls ihr lieber mit streng definierten, klar formulierten Regeln in einem präzisen Referenzstil lernt, lest dieses Heft.

Diese Leitlinien helfen euch, das Gesetz zu interpretieren:

F1. Ich möchte etwas machen und die Regeln verbieten dies nicht explizit. Darf ich es machen?

A1. Innerhalb des Rahmens der Aktion, ja! Häufig kann das Spiel euch mit seltsamen und ungewöhnlichen Situationen überraschen. Das ist Teil des Spielspaßes, lasst euch darauf ein und „bleibt am Ball“!

F2. Kann eine andere Person einer Aktion nicht zustimmen?

A2. Es gibt keine Aktion in Root, für die ihr die Zustimmung anderer Personen benötigt. Macht es einfach.

F3. Es scheint, als ob etwas ausgeführt werden soll, aber die Regel gibt nicht vor, dies zu tun. Was mache ich?

A3. Folge dem geschriebenen Wort des Gesetzes, auch wenn ähnliche andere Regeln existieren.

F4. Die Regel benutzt einen spezifischen Begriff oder eine spezifische Aktion. Gilt diese Regel dann auch für ähnlich klingende Begriffe oder Aktionen?

A4. Nein! Nehmt an, dass wir damit nur genau diesen Begriff oder diese Aktion meinen und nicht ähnliche. Beispiel: Die Begriffe BEWEGEN und PLATZIEREN sind unterschiedlich. Dies ist bedeutsam bei der Regel für Die Festung (6.2.2).

1. Grundregeln

Dieses Kapitel gibt Antworten auf spielmechanisch, detaillierte Fragen. Ihr müsst es nicht beim Erlernen des Spiels lesen.

1.1 WIDERSPRÜCHLICHE REGELN

- 1.1.1 **Vorrang.** Widerspricht eine Karte dem Gesetz von Root, hat die Karte Vorrang. Widerspricht die Spielanleitung dem Gesetz, hat das Gesetz Vorrang. Könnt ihr sowohl eine Grundregel als auch eine Fraktionsregel oder Heuerlingeregeln befolgen, befolgt beide; könnt ihr das nicht, befolgt die Fraktionsregel oder Heuerlingeregeln.
- 1.1.2 **Verwendung von „KANNT NICHT“/„KÖNNEN NUR“.** Die Ausdrücke „KANNT NICHT“/„KÖNNEN NUR“ sind absolut. Keine andere Regel kann Vorrang haben, sofern es nicht explizit anders angegeben ist.
- 1.1.3 **Unklare zeitliche Auflösungen und Entscheidungsgewalt.** Wenn nicht klar ist, in welcher Reihenfolge gleichzeitige Spieleffekte aufgelöst werden müssen, entscheidet die Person, die am Zug ist, über die Reihenfolge. Wenn nicht klar ist, wer etwas entscheiden darf, entscheidet die Person, die am Zug ist.

1.2 ÖFFENTLICHE UND PRIVATE INFORMATIONEN

- 1.2.1 **Handkarten.** Ihr dürft eure Handkarten den anderen nur zeigen, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet. Die Anzahl der Karten ist hingegen öffentlich.
- 1.2.2 **Ablagestapel.** Ihr dürft den Ablagestapel jederzeit durchsehen.

1.3 VERHANDLUNGEN UND VEREINBARUNGEN

- 1.3.1 **Vereinbarungen.** Ihr dürft untereinander die Lage besprechen und Vereinbarung treffen; diese sind aber nicht bindend.
- 1.3.2 **Karten.** Ihr könnt euch untereinander nur Karten geben, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet.

1.4 SPIELVERLAUF

- 1.4.1 **Struktur eines Zugs.** Der Zug einer Person hat drei Phasen: Morgenröte, Tageslicht und Abend. Bezieht sich etwas auf „Zu Beginn von“ einer Phase, wird dies ausgeführt, bevor irgend etwas anderes in dieser Phase ausgeführt wird. Bezieht sich etwas auf „Am Ende von“ einer Phase, wird dies ausgeführt, nachdem alles andere in dieser Phase ausgeführt wurde, aber bevor die nächste Phase beginnt, falls es eine gibt. Nachdem eine Person ihren Abend beendet, beginnt die nächste Person im Uhrzeigersinn ihren Zug. Setzt das Spiel fort, bis eine Person gewonnen hat (3.1).
- 1.4.2 **Unterbrechungen.** Ihr könnt keine Aktionen (auch nicht zusammengesetzte Aktionen, wie der Marsch der Marquise), Fähigkeiten (wie die Enthüllung der Krähen) oder bleibende Effekte (wie die Baumkronen-Emigrant-Karte) mit einem anderen Effekt unterbrechen, es sei denn, dies wird explizit erlaubt. (Beispiel: Die Rüstungsschmiede-Karte gibt an, dass sie Im Kampf ... genutzt wird.)

1.5 MARKER

- 1.5.1 **Begrenzung.** Marker sind auf die Anzahl begrenzt, die im Spiel enthalten ist. Ihr dürft sie keinesfalls durch andere Dinge ersetzen.
- 1.5.2 **Startfraktionen.** Jede Person führt eine Fraktion, die sie während des Spielaufbaus wählt (5). Sie besitzt auch die Marker, die auf der Rückseite der Fraktionsablage aufgelistet sind, außer Gegenständen. Unbestimmt werden diese als FRAKTIONSMARKER oder ähnlich benannt. Spezifisch werden diese als [NAME DER FRAKTION]-MARKER benannt. (Beispiel: Ihr spielt die Marquise de Katz. Mit „deine Fraktions-Krieger“, „Krieger deiner Fraktion“ und „Marquise-Krieger“ sind immer die orangenen, katzenförmigen Krieger-Holzfiguren gemeint.)
- 1.5.3 **Besitz eines Markers.** Der Besitz eines Fraktionsmarkers kann nicht wechseln. (Beispiel: Die Marquise kann ihre Feldlazarette nicht auf Flussvolk-Söldner oder Heuerlinge anwenden, da diese keine Marquise-Krieger sind.)
- 1.5.4 **Marker verwenden.** Marker werden entsprechend der Definition im Glossar (G.1.19, G.1.22) platziert oder entfernt. Müsst ihr einen oder mehrere Marker platzieren, nehmen oder entfernen, könnt es aber nicht, müsst ihr die größtmögliche Anzahl verwenden. (Ihr könnt so jedoch nicht Kosten oder Bedingungen einsparen. Ihr dürft aber

nicht weniger verwenden, als die größtmögliche Anzahl.) Falls mehrere Marker gleichzeitig entfernt werden und dies weitere Effekte auslöst, entfernt ihr zunächst alle Marker, dann löst ihr die Effekte aus.

- 1.5.5 **Zwingen.** Manche Effekte erlauben es euch, andere Personen oder deren Marker zu einer bestimmten Aktion zu zwingen. Führt dies genau so aus, als ob die Person sich dazu entschlossen hätte, diese Aktion auszuführen, mit den Einschränkungen des Effekts. (*Beispiel: Ihr zwingt die Baumkrone ihre Krieger zu bewegen und diese profitieren von der Fähigkeit Herrscher des Waldes.*)

2. Schlüsselkonzepte

Begriffe werden genau im Glossar definiert (Anhang G).

2.1 KARTEN

Ihr zieht Karten von einem gemeinsamen, verdeckten Nachziehstapel und legt sie auf einen gemeinsamen, offenen Ablagestapel ab. Falls der Nachziehstapel einmal leer sein sollte, mischt ihr sofort den offenen Ablagestapel und bildet mit ihm den neuen verdeckten Nachziehstapel. Jede Karte gehört zu einer der GEMEINSCHAFTEN der Waldbewohner: Vogel, Fuchs, Hase oder Maus. Die meisten Karten haben zudem einen Effekt, den ihr herstellen könnt (4.1) 🐿

- 2.1.1 **Vögel sind Joker.** Ihr könnt jede Vogelkarte als Karte einer beliebigen Gemeinschaft nutzen, auch wenn ihr mehrere Karten derselben Gemeinschaft ausgeben, nehmen oder hergeben müsst. 🐿

- i **Erzwungene Effekte.** Werdet ihr dazu aufgefordert, Nicht-Vogelkarten abzulegen oder herzugeben, müsst ihr Vogelkarten wie eine Karte dieser Gemeinschaft behandeln, die abgelegt werden soll oder herzugeben ist.
- ii **Umgekehrter Austausch.** Werdet ihr aufgefordert, eine Vogelkarte auszugeben, abzulegen, zu nehmen oder herzugeben, könnt ihr sie nicht mit der Karte einer anderen Gemeinschaft ersetzen.

- 2.1.2 **Hinterhaltskarten.** Es gibt fünf HINTERHALTSKARTEN: eine Maus-, eine Hasen-, eine Fuchs- und zwei Vogelkarten. Ihr dürft Hinterhaltskarten für ihre Gemeinschaft ausgeben, jedoch haben sie keinen herstellbaren Effekt. Ihr könnt sie im Kampf spielen, um Treffer zu erzielen (4.3.1).

- 2.1.3 **Dominanzkarten.** Es gibt vier DOMINANZKARTEN, eine für jede Gemeinschaft an Waldbewohnern. Ihr dürft Dominanzkarten für ihre Gemeinschaft ausgeben, jedoch haben sie keinen herstellbaren Effekt. Ihr könnt sie ausspielen, um eure Siegbedingung permanent zu verändern (3.3).

2.2 LICHTUNGEN UND WEGE

Der Spielplan des Waldlands besteht aus zahlreichen LICHTUNGEN, die durch WEGE miteinander verbunden sind.

- 2.2.1 **Benachbart.** Eine Lichtung ist benachbart zu allen anderen Lichtungen, mit denen sie durch Wege verbunden ist. 🌲
- 2.2.2 **Gemeinschaft.** Jede Lichtung gehört zu einer GEMEINSCHAFT von Waldbewohnern: Maus, Hase oder Fuchs. Haben eine Lichtung und eine Karte die gleiche Gemeinschaft, entsprechen sie einander.
- 2.2.3 **Bauplätze.** Jede Lichtung hat eine begrenzte Anzahl von GEBÄUDE-BAUPLÄTZEN (*weiße Kästchen*). Platziert ihr ein Gebäude, belegt es einen freien Bauplatz. Ihr könnt nur dann ein Gebäude platzieren, wenn noch freie Bauplätze auf einer Lichtung vorhanden sind.

- 2.2.4 **Ruinen.** Bauplätze, die mit einem „R“ markiert sind, sind am Spielbeginn mit RUINEN belegt. Ruinen können nicht entfernt werden, es sei denn ihr werdet explizit dazu aufgefordert (*wie durch die Aktion Erkunden des Vagabunden, 9.5.3*).

2.3 FLÜSSE

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

2.4 WÄLDER

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

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

2.5 HERRSCHAFT

Ihr BEHERRSCHT eine Lichtung, wenn ihr in Summe die meisten Krieger und Gebäude auf dieser Lichtung habt. (*Plättchen und Spielfiguren werden nicht gezählt.*) Wenn es einen Gleichstand bei der Mehrheit gibt, beherrscht niemand sie. 🐿🐿🐿

3. Sieg

3.1 ROOT GEWINNEN

Erreicht ihr als erste mindestens 30 Siegpunkte, gewinnt ihr sofort die Partie. Erreichen mehrere Personen gleichzeitig 30 oder mehr Siegpunkte, gewinnt die Person, die am Zug ist.

3.2 SIEGPUNKTE

Eure Fraktionen erhalten alle auf ihre eigene Art und Weise Siegpunkte. Unabhängig davon könnt ihr folgendermaßen Siegpunkte erhalten:

- 3.2.1 **Gebäude und Plättchen entfernen.** Entfernt ihr ein Gebäude oder Plättchen eines Gegners, erhaltet ihr einen Siegpunkt.
- 3.2.2 **Gegenstände herstellen.** Stellt ihr einen Gegenstand her (4.1), erhaltet ihr die auf der Karte angegebenen Siegpunkte. 🐿🐿

3.3 DOMINANZKARTEN

Der Nachziehstapel enthält zu Beginn vier Dominanzkarten, mit denen ihr das Spiel gewinnen könnt, ohne 30 Siegpunkte zu erreichen.

- 3.3.1 **Aktivieren.** Habt ihr mindestens 10 Siegpunkte, könnt ihr während eures Tageslichts eine Dominanzkarte auf eurer Hand AKTIVIEREN, indem ihr sie vor euch auslegt. Entfernt euren Marker von der Siegpunkteleiste. Ihr könnt keine Siegpunkte mehr erhalten. 🐿
- i **Maus-, Hasen- oder Fuchsdominanz.** Ihr gewinnt die Partie sofort, wenn ihr zu Beginn eurer Morgenröte mindestens drei Lichtungen entsprechend der Gemeinschaft eurer aktivierten Dominanzkarte beherrscht.
 - ii **Vogeldominanz.** Ihr gewinnt das Spiel sofort, wenn ihr zu Beginn eurer Morgenröte zwei Lichtungen an entgegengesetzten Ecken beherrscht.

- 3.3.2 **Aktivierte Dominanzkarten.** Eine aktivierte Dominanzkarte zählt nicht zu eurem Handkartenlimit und sie kann nicht aus dem Spiel entfernt werden. Ihr könnt eine aktivierte Dominanzkarte weder ersetzen noch eine weitere spielen.
- 3.3.3 **Dominanzkarten nutzen.** Ihr könnt eine Dominanzkarte für ihre Gemeinschaft ausgeben. Soll eine Dominanzkarte auf den Ablagestapel gelegt werden, legt ihr sie stattdessen neben den Spielplan. Auf diese Weise wird sie VERFÜGBAR und kann von jeder Person genommen werden. 🟡
- 3.3.4 **Verfügbare Karten nehmen.** Ihr könnt während eures Tageslichts verfügbare Dominanzkarten auf die Hand nehmen, indem ihr eine Karte mit der gleichen Gemeinschaft auslegt. Eine Vogeldominanzkarte kann nicht mit einer Karte einer anderen Gemeinschaft genommen werden.

4. Schlüssellaktionen

4.1 HERSTELLEN

Ihr könnt die meisten Handkarten HERSTELLEN, um einen sofortigen oder anhaltenden Effekt zu erhalten.

- 4.1.1 **Kosten.** Um eine Karte herzustellen, müsst ihr Herstellungsmarker AKTIVIEREN. Diese müssen den Kosten entsprechen, die in der unteren linken Ecke der Karte angegeben sind. Jede Fraktion hat eigene Herstellungsmarker. *(Die Herstellungsmarker einer Fraktion sind in deren Unterkapitel Herstellen beschrieben.)* Die Gemeinschaft eines Herstellungsmarkers entspricht seiner Lichtung. Ihr könnt jeden Herstellungsmarker nur einmal pro Zug aktivieren. Ein Fragezeichen vor dreifarbigem Hintergrund kennzeichnet einen Herstellungsmarker einer beliebigen Gemeinschaft. 🟡🟢🟠
- 4.1.2 **Sofortige Effekte.** Stellt ihr einen sofortigen Effekt her (*Papierhintergrund*), führt den Effekt aus und legt die Karte dann ab. Zeigt die Karte einen Gegenstand, nehmt den entsprechenden Gegenstand aus dem Vorrat des Spielplans und platziert ihn auf dem Feld der hergestellten Gegenstände auf eurem Fraktionstableau. Gibt es den Gegenstand nicht mehr im Vorrat des Spielplans, könnt ihr die Karte nicht herstellen. 🟡🟢🟠
- 4.1.3 **Anhaltende Effekte.** Stellt ihr einen anhaltenden Effekt her (*Steinhintergrund*), legt die Karte aufgedeckt vor euch ab. Ihr könnt den Effekt nun wie auf der Karte beschrieben anwenden. *(Die Baumkronen-Emigrant-Karte des Exilanten- & Partisanen-Decks ist obligatorisch.)*
- 4.1.4 **Keine Duplikate.** Ihr könnt keinen anhaltenden Effekt herstellen, wenn ihr bereits einen identischen anhaltenden Effekt vor euch liegen habt.

4.2 BEWEGEN

Wenn ihr euch bewegt, nehmt einen oder mehrere eurer Krieger bzw. eure Spielfigur und BEWEGT sie auf eine benachbarte Lichtung.

- 4.2.1 **Ihr müsst herrschen.** Um euch bewegen zu können, müsst ihr die Ausgangslichtung, die Ziellichtung oder beide beherrschen. 🟡🟢🟠
- 4.2.2 **Keine Bewegungslimits.** Ihr könnt einen Marker beliebig oft pro Zug bewegen. Führt ihr mehrere Bewegungen durch, könnt ihr dieselbe oder unterschiedliche Gruppen von Kriegern bewegen.

4.3 KÄMPFEN

Wenn ihr KÄMPFT, wählt eine Lichtung mit euren Kriegern oder eurer Spielfigur als KAMPFLICHTUNG. Ihr seid ANGREIFER. Wählt einen Gegner auf der Lichtung als VERTEIDIGER.

- 4.3.1 **Schritt 1: Der Verteidiger kann einen Hinterhalt legen.** Der Verteidiger kann eine Hinterhaltskarte entsprechend der Lichtung spielen. Ist dies der Fall, führt 4.3.1.I–II in angegebener Reihenfolge aus.
- I **Hinterhalt vereiteln.** Der Angreifer kann ebenfalls eine Hinterhaltskarte entsprechend der Lichtung spielen. Ist dies der Fall, muss der Verteidiger seine Hinterhaltskarte ablegen und überspringt Schritt 4.3.1.II.
 - II **Hinterhalt ausführen.** Der Verteidiger erzielt sofort zwei Treffer (4.3.4). Dann legt der Verteidiger die Hinterhaltskarte ab. Sind keine angreifenden Krieger oder Figuren übrig, beendet den Kampf sofort.
- 4.3.2 **Schritt 2: Würfeln.** Würfelt mit beiden Würfeln. Als Angreifer werdet ihr Treffer entsprechend dem höheren Wert erzielen, der Verteidiger entsprechend dem niedrigeren. Ist der Wert gleich, werdet ihr beide die gleiche Anzahl Treffer erzielen. *(Die Verwendung von „wird“ bedeutet, dass ihr Treffer erst in Schritt 4 erzielt.)* 🟢
- I **Maximal würfelbare Treffer.** Die maximale Anzahl Treffer, die ihr durch Würfeln erzielen könnt, entspricht der Anzahl eurer Krieger auf der Kampflichtung – egal ob ihr Angreifer oder Verteidiger seid. 🟡
- 4.3.3 **Schritt 3: Effekte anwenden.** Angreifer und Verteidiger können optionale Effekte anwenden *(wie zum Beispiel von der Karte Brutale Taktiken)*. Wollen beide Effekte nutzen, entscheidet der Angreifer, wer beginnt (1.1.3).
- I **Zusatztreffer.** Viele Effekte erzielen ZUSATZTREFFER, die nicht durch die Anzahl von Kriegern auf der Kampflichtung begrenzt sind.
 - II **Wehrlos.** Hat der Verteidiger keine Krieger auf der Kampflichtung, werdet ihr als Angreifer einen Zusatztreffer erzielen. 🟡
- 4.3.4 **Schritt 4: Treffer erzielen.** Angreifer und Verteidiger erzielen Treffer gleichzeitig. Jeder Treffer, den ihr erzielt, entfernt einen Marker. Erleidet ihr Treffer, wählt selbst, welche Marker ihr von der Kampflichtung entfernt. Ihr müsst aber alle Krieger entfernen, bevor ihr Gebäude und Plättchen in beliebiger Reihenfolge entfernen könnt. *(Ihr erhaltet einen Siegpunkt pro gegnerischem Gebäude oder Plättchen, das entfernt wird.)*

5. Spielaufbau

Wenn ihr Personen am Tisch habt, die zum ersten Mal Root spielen, empfehlen wir den Standardaufbau (5.1). Nach einigen Partien und wenn ihr mehr Abwechslung wollt, empfehlen wir den Aufbau für Fortgeschrittene (Anhang A). Falls ihr mit fünf oder mehr Fraktionen spielen wollt, die eine Ecklichtung als Startlichtung benötigen, müsst ihr den Aufbau für Fortgeschrittene verwenden.

5.1 STANDARDAUFBAU

- 5.1.1 **Schritt 1: Fraktionen wählen.** Jede Person wählt eine Fraktion. Wie ihr das macht, ist euch überlassen. Bestimmt die Spielreihenfolge und die Fraktion zufällig, die mit der Partie anfängt. Jede Person nimmt sich das eigene Fraktionstableau und alle auf der Rückseite des Tableaus angegebenen Marker.

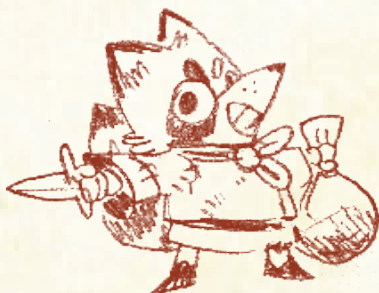
- 5.1.2 **Schritt 2: Siegpunktemarker platzieren.** Platziert eure Siegpunktemarker auf dem Feld „0“ der Siegpunkteleiste.
- 5.1.3 **Schritt 3: Karten austeilen.** Spielt ihr zu zweit, entfernt alle Dominanzkarten. Mischt den Nachziehstapel und zieht jeder drei Karten.
- 5.1.4 **Schritt 4: Ruinen platzieren.** Platziert je eine Ruine auf den vier mit einem „R“ markierten Bauplätzen des Spielplans.
- 5.1.5 **Schritt 5: Gegenstandsvorrat anlegen.** Platziert die folgenden Gegenstände auf den entsprechenden Feldern des Gegenstandsvorrats am oberen Rand des Spielplans: 2 , 2 , 1 , 1 , 2 , 2 , 2 .
- 5.1.6 **Schritt 6: Weitere Bestandteile.** Verteilt die 16 Übersichtskarten der Fraktionen und legt die zwei Würfel neben den Spielplan.
- 5.1.7 **Schritt 7: Fraktionen vorbereiten.** In Reihenfolge (A, B, C usw.) folgt ihr den Anweisungen, wie im Gesetz und auf der Rückseite eurer Fraktionstableaus beschrieben.

5.2 REICHWEITE

Um ein spannendes Spiel zu gewähren, wählt Fraktionen, deren Reichweite mindestens die für eure Personenanzahl empfohlene Summe ergibt. *(Wenn ihr euch besonderes abenteuerlich fühlt, kann jede Kombination mit mindestens 17+ Reichweite verwendet werden.)*

Empfohlene Reichweitensummen					
Personen	2	3	4	5	6
Summe	17+	18+	21+	25+	28+

Reichweitenwerte	
Marquise de Katz	10
Herr der Scharen	9
Eisenwächter	8
Untergrund-Herzogtum	8
Baumkronen-Dynastie	7
Vagabund (erster/zweiter)	5/2
Flussvolk-Kompanie	5
Waldland-Allianz	3
Krähen-Komplott	3
Echsen-Kult	2



6. Marquise de Katz

6.1 ÜBERSICHT

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 bekommt ihr. Um jedoch die laufenden Bauarbeiten voranzutreiben, müsst ihr eine starke, vernetzte Produktion von Holz aufrechterhalten und schützen.

6.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 6.2.1 **Herstellen.** Ihr stellt während des Tageslichts Karten her, indem ihr Werkstätten aktiviert.
- 6.2.2 **Die Festung.** Nur ihr könnt Marker auf der Lichtung mit dem Festungsplättchen platzieren. *(Die anderen können Marker auf diese Lichtung bewegen.)* Müsst ihr das Festungsplättchen entfernen, kommt es aus dem Spiel.
- 6.2.3 **Feldlazarett.** Müsst ihr eine beliebige Anzahl eurer Krieger von einer Lichtung entfernen, könnt ihr eine Karte entsprechend der Lichtung ausgeben, um diese Krieger auf der Lichtung mit dem Festungsplättchen zu platzieren.

6.3 FRAKTION VORBEREITEN

- 6.3.1 **Schritt 1: Krieger und Holz.** Legt euren Vorrat von 25 Kriegern und 8 Holzplättchen an.
- 6.3.2 **Schritt 2: Festung platzieren.** Platziert das Festungsplättchen auf einer Ecklichtung eurer Wahl. Dies ist eure Startlichtung.
- 6.3.3 **Schritt 3: Garnison.** Platziert jeweils einen Krieger auf jeder Lichtung, ausgenommen die Lichtung diagonal gegenüber der Lichtung mit dem Festungsplättchen.
- 6.3.4 **Schritt 4: Startgebäude platzieren.** Platziert je eine Sägemühle, Werkstatt und Rekrutierer. Ihr könnt sie in beliebiger Kombination auf der Lichtung mit dem Festungsplättchen oder deren benachbarten Lichtungen platzieren.
- 6.3.5 **Schritt 5: Gebäudeleisten füllen.** Platziert die jeweils übrigen 5 Sägemühlen, Werkstätten und Rekrutierer von rechts nach links auf den entsprechenden Gebäudeleisten *(sodass sie alle Felder außer dem ganz linken füllen)*.

6.4 MORGENRÖTE

Platziert je ein Holzplättchen bei jeder Sägemühle.

6.5 TAGESLICHT

Zuerst könnt ihr Werkstätten aktivieren, um Handkarten herzustellen. Danach könnt ihr bis zu drei Aktionen – plus eine zusätzliche Aktion pro gezahlter Vogelkarte (außerhalb einer Aktion) – in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit durchführen.

- 6.5.1 **Kämpfen.** Beginnt einen Kampf.
- 6.5.2 **Marschieren.** Führt bis zu zwei Bewegungen durch.
- 6.5.3 **Rekrutieren.** Platziert je einen Krieger bei jedem Rekrutierer. Ihr könnt diese Aktion nur einmal pro Zug ausführen.
- 6.5.4 **Bauen.** Platziert ein Gebäude.
- 1 **Wählt eine Lichtung und ein Gebäude.** Wählt eine

beliebige, von euch beherrschte Lichtung. Wählt, ob ihr eine Sägemühle, eine Werkstatt oder einen Rekrutierer platzieren wollt. Nehmt das erste noch übrige Gebäude dieser Art von links auf eurem Fraktionstableau. Es muss euch möglich sein die Kosten zu bezahlen (6.5.4.II) und das Gebäude zu platzieren (6.5.4.III).

- II **Mit Holz zahlen.** Beachtet, dass die Gebäudekosten über der jeweiligen Spalte angegeben sind. Entfernt so viele Holzplättchen, wie das Gebäude kostet. Ihr könnt Holzplättchen direkt von der gewählten Lichtung entfernen oder von anderen, von euch beherrschten Lichtungen. Diese müssen entweder benachbart oder durch beliebig viele von euch beherrschte Lichtungen mit der gewählten verbunden sein.

- III **Gebäude platzieren und Siegpunkte erhalten.** Platziert das Gebäude auf der ausgewählten Lichtung und erhaltet die Siegpunkte entsprechend dem nun sichtbaren Feld auf eurem Fraktionstableau.

6.5.5 **Überstunden.** Gebt eine Karte entsprechend einer Lichtung mit einer Sägemühle aus und platziert dort ein Holzplättchen.

6.6 ABEND

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

7. Baumkronen-Dynastie

7.1 ÜBERSICHT

Als Baumkronen-Dynastie strebt ihr danach, den ehemaligen Ruhm eurer einst ehrwürdigen Art im Waldland wiederherzustellen, indem ihr die Lichtungen des Waldlands erneut 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 Aufruhr.

7.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 7.2.1 **Herstellen.** Bevor ihr während des Tageslichts das Dekret erfüllt, stellt ihr Karten her, indem ihr die Nester aktiviert.
- 7.2.2 **Herrscher des Waldes.** Ihr beherrscht eine Lichtung auch bei einem Gleichstand der Anzahl an Krieger und Gebäuden. Es muss sich dort mindestens ein Dynastie-Marker befinden. 
- 7.2.3 **Verachtung für Arbeit.** Stellt ihr einen Gegenstand her, ignoriert ihr die angegebenen Siegpunkte und erhaltet nur einen Siegpunkt. *(Ihr könnt trotzdem zusätzliche Siegpunkte durch Effekte fürs Herstellen erhalten, z. B. durch Meistergraveure oder die Legendäre Schmiede.)*

7.3 FRAKTION VORBEREITEN

- 7.3.1 **Schritt 1: Krieger.** Legt einen Vorrat von 20 Krieger an.
- 7.3.2 **Schritt 2: Nest und erste Krieger platzieren.** Platziert ein Nest und sechs Krieger auf der Ecklichtung die nicht die Startlichtung einer anderen Person ist und die möglichst diagonal gegenüber einer anderen Startlichtung ist. Dies ist eure Startlichtung.

7.3.3 **Schritt 3: Anführer wählen.** Wählt eine der vier Anführerkarten und legt sie auf euer Anführerfeld. Legt die übrigen Anführer aufgedeckt als Stapel bereit.

7.3.4 **Schritt 4: Wesire platzieren.** Jeder Anführer gibt 2 bestimmte Aktionen vor. Steckt die beiden Treuer-Wesir-Karten in die entsprechenden Dekretspalten eures Fraktionstableaus. Ihre Vogel-Gemeinschaft soll sichtbar bleiben.

7.3.5 **Schritt 5: Nesterleiste füllen.** Platziert die übrigen sechs Nester von rechts nach links auf der Nesterleiste.

7.4 MORGENRÖTE

Führt während der Morgenröte drei Schritte in folgender Reihenfolge durch:

- 7.4.1 **Notfallbefehle.** Habt ihr keine Handkarten, zieht eine Karte.
- 7.4.2 **Dekret erweitern.** Ihr müsst dem Dekret eine oder zwei Karten hinzufügen, aber nur eine hinzugefügte Karte darf eine Vogelkarte sein. Ihr könnt jede Karte zu einer beliebigen Spalte hinzufügen und jede Spalte kann eine beliebige Anzahl von Karten enthalten.
- 7.4.3 **Ein neues Nest.** Habt ihr kein Nest auf dem Spielplan, platziert ein Nest und drei Krieger auf einer der Lichtungen mit den wenigsten Kriegern *(von allen Parteien)*, die alle diese Marker aufnehmen kann.

7.5 TAGESLICHT

Führt während des Tageslichts zwei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 7.5.1 **Herstellen.** Ihr könnt Nester aktivieren, um Handkarten herzustellen.
- 7.5.2 **Dekret ausführen.** Ihr müsst das Dekret ausführen, angefangen mit der Spalte ganz links, dann schrittweise nach rechts fortführend. Innerhalb der Spalte ist die Reihenfolge beliebig. Pro Karte müsst ihr die in der Spalte angegebene Aktion wie folgt ausführen. Könnt ihr die Aktion einer Karte nicht vollständig ausführen, geratet ihr sofort in Aufruhr (7.7).
 - I **Rekrutieren.** Platziert einen Krieger auf einer Lichtung mit einem Nest, deren Gemeinschaft mit der entsprechenden Karte übereinstimmt.
 - II **Bewegen.** Bewegt euch von einer beliebigen Lichtung, deren Gemeinschaft mit der entsprechenden Karte übereinstimmt. *(Ihr müsst mindestens einen Krieger bewegen.)*
 - III **Kämpfen.** Beginnt einen Kampf auf einer beliebigen Lichtung, deren Gemeinschaft mit der entsprechenden Karte übereinstimmt.
 - IV **Bauen.** Platziert ein Nest auf einer beliebigen, von euch beherrschten Lichtung, deren Gemeinschaft mit der entsprechenden Karte übereinstimmt und die noch kein Nest hat.

7.6 ABEND

Führt während des Abends zwei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 7.6.1 **Siegpunkte erhalten.** Erhaltet so viele Siegpunkte wie auf dem am weitesten rechts gelegenen freien Feld eurer Nesterleiste angegeben.
- 7.6.2 **Ziehen und Ablegen.** Zieht eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Handkarten eurer Wahl bis auf fünf ab.

7.7 AUFRUHR

Falls ihr eine Aktion in eurem Dekret (7.5.2) aus irgendeinem Grund nicht vollständig ausführen könnt, geratet ihr folgendermaßen in Aufruhr. Ihr müsst die Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

- 7.7.1 **Schritt 1: Demütigen.** Verliert einen Siegpunkt pro Vogelkarte (*inklusive der treuen Wesire*) in eurem Dekret.
- 7.7.2 **Schritt 2: Bereinigen.** Legt alle Karten aus eurem Dekret auf den Ablagestapel ab, außer den treuen Wesiren.
- 7.7.3 **Schritt 3: Absetzen.** Legt eure derzeitige Anführerkarte verdeckt zur Seite, wählt einen neuen Anführer aus dem Stapel mit aufgedeckten Anführerkarten und legt ihn auf euer Fraktionstableau. Steckt die treuen Wesire in die Dekretspalten, wie vom neuen Anführer angegeben.
 - I **Ein neues Gelege.** Wenn ihr einen neuen Anführer wählen müsst, euer Stapel aber leer ist, deckt alle Anführer wieder auf und wählt dann einen neuen.
- 7.7.4 **Schritt 4: Ruhen.** Beendet das Tageslicht und beginnt mit dem Abend.

7.8 ÜBERSICHT ALLER ANFÜHRER

Ihr könnt aus folgenden vier Anführern wählen:

- 7.8.1 **Handwerker.** Treue Wesire beginnen auf Rekrutieren und Bewegen. Stellt ihr etwas her, ignoriert ihr eure Verachtung für Arbeit (7.2.3).
- 7.8.2 **Charismatiker.** Treue Wesire beginnen auf Rekrutieren und Kämpfen. Rekrutiert ihr Krieger, müsst ihr zwei Krieger statt einem platzieren.
- 7.8.3 **Feldherr.** Treue Wesire beginnen auf Bewegen und Kämpfen. Ihr erzielt als Angreifer im Kampf einen Zusatztreffer.
- 7.8.4 **Despot.** Treue Wesire beginnen auf Bewegen und Bauen. Ihr erhaltet einen zusätzlichen Siegpunkt, wenn ihr mindestens ein gegnerisches Gebäude oder Plättchen im Kampf entfernt (*zusätzlich zu den Siegpunkten, die ihr normalerweise dafür erhaltet*). Ihr könnt nur einen zusätzlichen Siegpunkt pro Kampf erhalten.

8. Waldland-Allianz

8.1 ÜBERSICHT

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. Ihr könnt diese Unterstützer auch zu gewalttätigen Zwecken einsetzen, wie zur offenen Revolte im gesamten Waldland. Durch eine Revolte errichtet ihr einen neuen Stützpunkt, der es euch erlaubt, Offiziere auszubilden, die eure militärische Flexibilität erhöhen.

8.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 8.2.1 **Herstellen.** Ihr stellt während des Tageslichts Karten her, indem ihr Sympathieplättchen aktiviert.
- 8.2.2 **Guerillakrieg.** Ihr erzielt als Verteidiger im Kampf Treffer entsprechend dem höheren Würfelwurf. Der Angreifer erzielt Treffer entsprechend dem niedrigeren Würfelwurf.
- 8.2.3 **Der Unterstützerstapel.** Ihr gebt für bestimmte Aktionen UNTERSTÜTZER aus, also Karten von eurem

Unterstützerstapel. Ihr könnt Unterstützer nur für ihre Gemeinschaft ausspielen und sie zählen nicht zum Handkartenlimit. Der Unterstützerstapel ist verdeckt. Ihr dürft die Unterstützer aber jederzeit anschauen.

- I **Unterstützerlimit.** Habt ihr keine Stützpunkte auf dem Spielplan, kann der Unterstützerstapel nur bis zu fünf Karten enthalten. Erhaltet ihr einen Unterstützer, habt aber bereits fünf Karten im Stapel, müsst ihr den neuen Unterstützer auf den Ablagestapel ablegen. Habt ihr mindestens einen Stützpunkt auf dem Spielplan, kann der Unterstützerstapel beliebig viele Karten enthalten.
- 8.2.4 **Stützpunkte entfernen.** Müsst ihr einen Stützpunkt entfernen, entfernt ihr alle Unterstützer dieser Gemeinschaft (*inklusive Vögel*) und die aufgerundete Hälfte eurer Offiziere. Besitzt ihr keinen Stützpunkt mehr auf dem Spielplan und habt mehr als fünf Karten im Unterstützerstapel, müsst ihr Karten entfernen, bis nur noch fünf übrig sind.
- 8.2.5 **Sympathieplättchen.** Ihr habt 10 Sympathieplättchen.
 - I **Platzierungslimit.** Auf einer Lichtung kann nur ein Sympathieplättchen gleichzeitig liegen.
 - II **Begriffe.** Auf einer SYMPATHISIERENDEN LICHTUNG liegt ein Sympathieplättchen. Auf einer NICHT SYMPATHISIERENDEN LICHTUNG liegt kein Sympathieplättchen.
- 8.2.6 **Empörung.** Entfernt eine andere Person ein Sympathieplättchen oder bewegt Krieger auf eine sympathisierende Lichtung, muss sie eine Handkarte zu eurem Unterstützerstapel hinzufügen. Die Karte muss der Gemeinschaft der Lichtung entsprechen. Hat sie keine entsprechende Karte (auch keine Vögel), muss sie euch ihre Handkarten zeigen. Ihr zieht dann eine Karte vom Nachziehstapel und fügt sie eurem Unterstützerstapel hinzu.

8.3 FRAKTION VORBEREITEN

- 8.3.1 **Schritt 1: Krieger.** Legt einen Vorrat von 10 Krieger an.
- 8.3.2 **Schritt 2: Stützpunkte platzieren.** Platziert drei Stützpunkte auf den entsprechenden Feldern eures Fraktionstableaus.
- 8.3.3 **Schritt 3: Sympathieleiste füllen.** Platziert 10 Sympathieplättchen auf eurer Sympathieleiste.
- 8.3.4 **Schritt 4: Unterstützer gewinnen.** Zieht drei Karten und legt sie verdeckt auf euren Unterstützerstapel.

8.4 MORGENRÖTE

Führt während der Morgenröte zwei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 8.4.1 **Revoltieren.** Ihr könnt beliebig oft revoltieren, wie im Folgenden beschrieben:
 - I **Lichtung wählen.** Wählt eine sympathisierende Lichtung entsprechend der Gemeinschaft eines noch nicht gebauten Stützpunktes. (*Wenn ein Stützpunkt bereits auf dem Spielplan steht, könnt ihr damit nicht revoltieren.*)
 - II **Unterstützer ausgeben.** Gebt zwei Unterstützer entsprechend der Gemeinschaft eurer gewählten Lichtung aus.
 - III **Effekt ausführen.** Entfernt alle gegnerischen Marker auf der gewählten Lichtung. Dann platziert dort den entsprechenden Stützpunkt und so viele Krieger, wie ihr sympathisierende Lichtungen der selben

Gemeinschaft habt. Platziert einen weiteren Krieger auf euer Feld der Offiziere. Dieser Krieger ist nun ein OFFIZIER. *(Denkt daran: Ihr erhaltet einen Siegpunkt pro entferntem Plättchen und Gebäude.)*

8.4.2 **Sympathie verbreiten.** Ihr könnt beliebig oft Sympathie verbreiten, wie im Folgenden beschrieben:

- I **Lichtung wählen.** Wählt eine nicht-sympathisierende Lichtung, die zu einer sympathisierenden Lichtung benachbart ist. Gibt es keine sympathisierenden Lichtungen, könnt ihr eine beliebige Lichtung wählen.
- II **Unterstützer ausgeben.** Gebt Unterstützer entsprechend der Gemeinschaft der gewählten Lichtung aus. Ihr müsst eine Anzahl Unterstützer ausgeben, wie über dem Sympathieplättchen angegeben.
 - a **Kriegsrecht.** Ihr müsst einen weiteren Unterstützer ausgeben, wenn ein anderer Spieler auf der gewählten Lichtung drei oder mehr Krieger hat. Zählt dabei auch Krieger mit, die bei Herrschaft für ihn zählen (Söldner, Heuerlinge, usw.).
- III **Effekt ausführen.** Platziert ein Sympathieplättchen auf der gewählten Lichtung. Erhaltet die auf dem Fraktionstableau freigelegten Siegpunkte.

8.5 TAGESLICHT

Ihr könnt die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen:

- 8.5.1 **Herstellen.** Ihr könnt Sympathieplättchen aktivieren, um Handkarten herzustellen.
- 8.5.2 **Mobilisieren.** Fügt eine Handkarte zu eurem Unterstützerstapel hinzu.
- 8.5.3 **Ausbilden.** Gebt eine Handkarte entsprechend der aufgedruckten Gemeinschaft eines bereits gebauten Stützpunktes aus, um einen Krieger auf dem Feld der Offiziere zu platzieren. Dieser Krieger ist nun ein OFFIZIER.

8.6 ABEND

Führt während des Abends zwei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 8.6.1 **Militäreinsätze.** Ihr könnt die folgenden Aktionen bis zur Anzahl euer Offiziere in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen.
 - I **Bewegen.** Führt eine Bewegung durch.
 - II **Kämpfen.** Beginnt einen Kampf.
 - III **Rekrutieren.** Platziert einen Krieger auf einer beliebigen Lichtung mit Stützpunkt.
 - IV **Organisieren.** Entfernt einen eurer Krieger von einer nicht sympathisierenden Lichtung und platziert dort ein Sympathieplättchen. Erhaltet die auf dem freigelegten Feld des Fraktionssymbols angegebenen Siegpunkte.
- 8.6.2 **Ziehen und Abwerfen.** Zieht eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Handkarten eurer Wahl bis auf fünf ab.

9. Vagabund

9.1 ÜBERSICHT

Als Vagabund spielt ihr auf allen Seiten des Konflikts, während ihr Aufgaben erledigt, um euer Ansehen im ganzen Waldland zu steigern. Jedes Mal, wenn ihr eure Beziehung mit einer anderen Fraktion verbessert oder einen Krieger einer euch feindlich gesonnenen Fraktion entfernt, erhaltet ihr Siegpunkte. Ihr könnt auch Aufgaben erledigen, um Siegpunkte zu erhalten. Um euch effektiv zu bewegen und zu handeln, müsst ihr eure Sammlung von Gegenständen verwalten sowie deren Auswahl vergrößern, indem ihr die Ruinen des Waldlands erkundet und anderen Parteien helft.

9.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 9.2.1 **Herstellen.** Benutzt , um Karten herzustellen. Alle eure  entsprechen der Gemeinschaft der Lichtung, auf der ihr euch gerade befindet. Stellt ihr einen Gegenstand her, könnt ihr ihn aufgedeckt auf euer Fraktionstableau legen.
- 9.2.2 **Einsamer Wanderer.** Eure Spielfigur ist kein Krieger. *(Ihr könnt mit ihr keine Lichtung beherrschen oder eine andere Person davon abhalten.)* Eure Spielfigur kann nicht vom Spielbrett entfernt werden.
 - I **Vollständig entfernen.** Wendet eine gegnerische Person einen Effekt an, der alle gegnerischen Marker von einer Lichtung entfernen soll (z. B. *die Gunst der Mäuse*), und eure Spielfigur steht auf der betroffenen Lichtung, beschädigt ihr drei eurer Gegenstände.
- 9.2.3 **Flink.** Ihr könnt euch unabhängig davon bewegen, wer die Ausgangs- oder Ziellichtung beherrscht (4.2.1).
- 9.2.4 **Wehrlos.** Ihr seid im Kampf wehrlos (4.3.3 II), wenn ihr keine unbeschädigten  habt.
- 9.2.5 **Gegenstände.** Eure Fähigkeiten hängen von den Gegenständen ab, die ihr besitzt. Gegenstände auf eurem Fraktionstableau können aufgedeckt oder verdeckt, und beschädigt oder unbeschädigt sein. Ihr benutzt aufgedeckte, unbeschädigte Gegenstände, indem ihr sie umdreht, um verschiedene Aktionen auszuführen.
 - I **Gegenstandsleiste.** Sobald ihr sie erhaltet oder im Rucksack aufgedeckt umdreht, legt ,  und  aufgedeckt auf ihre jeweiligen Leisten. Wenn ihr ,  oder  auf verdeckt umdreht, legt ihr sie verdeckt in euren Rucksack. Jede Leiste kann nur drei Gegenstände enthalten.
 - II **Der Rucksack.** Sobald ihr sie erhaltet, legt ,  und  aufgedeckt in euren Rucksack.
- 9.2.6 **Maximal würfelfare Treffer.** Im Kampf entsprechen eure maximal würfelfaren Treffer (4.3.2 I) der Anzahl eurer unbeschädigten  in eurem Rucksack, egal ob aufgedeckt oder verdeckt.
- 9.2.7 **Treffer erleiden.** Erleidet ihr einen Treffer (4.3.4), müsst ihr einen unbeschädigten Gegenstand beschädigen, indem ihr ihn auf das Feld Beschädigt legt. Ist kein unbeschädigter Gegenstand übrig, ignoriert ihr alle weiteren Treffer.
- 9.2.8 **Dominanzkarten und Bündnisse.** Ihr könnt keine Dominanzkarte für ihre normale Siegbedingung aktivieren (3.3.1). Stattdessen könnt ihr in Partien mit vier oder mehr Personen eine Dominanzkarte aktivieren, um ein Bündnis mit einer Person einzugehen, indem ihr euren Siegpunktemarker auf das Fraktionstableau

der gewählten Person legt. *(Ihr erhaltet keine Siegpunkte mehr.)* Die gewählte Person muss weniger Siegpunkte haben, als jede andere Person, außer euch. Gibt es einen Gleichstand bei den wenigsten Siegpunkten, wählt ihr eine der am Gleichstand beteiligten Personen. Gewinnt diese Person, teilt sie den Sieg mit euch. *(Ihr könnt kein Bündnis mit einer Person eingehen, die bereits eine Dominanzkarte aktiviert hat oder schon in einem Bündnis ist.)*

9.2.9 Beziehungen. Euer Fraktionstableau hat eine Beziehungstabelle mit vier Spalten auf der Alliiertenleiste und einem Feld Feindlich. Sie enthält je einen Beziehungsmarker für alle mitspielenden Fraktionen, die keinen Vagabunden/keine Vagabundin spielen.

I Beziehungen verbessern. Ihr könnt eure Beziehung zu einer nicht feindlichen Fraktion verbessern, indem ihr die Aktion Helfen ausführt.

a Kosten. Helft einer nicht feindlichen Fraktion innerhalb eines Zugs mindestens so oft, wie zwischen ihrem aktuellen und dem nächsten Feld Alliiert angegeben ist. *(Jede gegebene Hilfe zählt nur zu einer einzigen Verbesserung einer Beziehung.)*

b Effekt. Verschiebt den Marker der entsprechenden Fraktion um ein Feld auf der **Beziehungstabelle**. Erhaltet die auf dem neuen Feld angegebenen Siegpunkte.

II Allierter Status. Erreicht ein Beziehungsmarker das letzte Feld auf der Alliiertenleiste, seid ihr jetzt mit der entsprechenden Fraktion alliiert. *(Die Krieger der Fraktion vertrauen euch!)*

a Alliierten helfen. Helft ihr einer alliierten Fraktion, erhaltet ihr zwei Siegpunkte.

b Mit Alliierten bewegen. Bewegt ihr euch von einer Lichtung zu einer angrenzenden, könnt ihr Krieger einer einzigen alliierten Fraktion dazu zwingen, sich mit eurer Spielfigur von eurer Ausgangslichtung zur Ziellichtung zu bewegen.

c Mit Alliierten angreifen. Am Anfang eines Kampfes, könnt ihr als Angreifer die Krieger einer alliierten Fraktion auf der Lichtung des Kampfes wie eigene Krieger behandeln. Die maximale Anzahl an Treffern, die ihr würfeln könnt, entspricht der Anzahl alliierter Krieger dort plus der Anzahl eurer unbeschädigten . Ihr könnt keine alliierten Krieger wie eigene behandeln, wenn ihr diese alliierte Fraktion angreift.

d Treffer mit Alliierten erleiden. Greift ihr mit einer alliierten Fraktion gemeinsam an, könnt ihr Treffer erleiden, indem ihr alliierte Krieger entfernt. Wenn ihr jedoch im gleichen Kampf beim Erleiden von Treffern mehr alliierte Krieger entfernt als eigene Gegenstände beschädigt, wird diese alliierte Fraktion am Ende des Kampfes feindlich (9.2.9 III). Diese Regel hat Vorrang vor der Bedingung gemäß Regel 9.2.9 III, wann eine andere Fraktion feindlich wird.

III Feindlicher Status. Entfernt ihr einen Krieger einer nicht feindlichen Fraktion, verschiebt ihr deren Beziehungsmarker sofort auf das Feld Feindlich. Diese Fraktion ist jetzt FEINDLICH. Falls dies in einem Kampf während eures Zugs passiert, prüft, ob ihr Niedertracht wertet (9.2.9 IIIa).

a Niedertracht. Ihr bekommt einen Siegpunkt für jeden feindlichen Fraktionsmarker, den ihr in einem Kampf während eures Zugs entfernt. Für den feindlichen Krieger, durch den die Fraktion feindlich wurde, erhaltet ihr jedoch keinen zusätzlichen Siegpunkt. *(Zählt diese Siegpunkte zu den Siegpunkten, die ihr für das Entfernen gegnerischer Gebäude und Plättchen erhaltet.)*

b Auf feindliche Lichtungen bewegen. Ihr müsst einen zusätzlichen benutzen, um euch auf eine Lichtung mit Kriegern feindlicher Fraktionen zu bewegen.

c Feindlichen Fraktionen helfen. Ihr könnt keinen Beziehungsmarker vom Feld Feindlich verschieben, indem ihr der Fraktion helft. Ihr könnt aber feindlichen Fraktionen immer noch helfen, um ihre hergestellten Gegenstände zu nehmen.

d Bündnis mit feindlicher Fraktion. Ihr könnt mit einer feindlichen Fraktion ein Bündnis eingehen (9.2.8). Macht ihr das, verschiebt deren Beziehungsmarker auf die Spalte Neutral.

9.3 FRAKTION VORBEREITEN

9.3.1 Schritt 1: Charakter wählen. Wählt eine Charakterkarte und legt sie auf das Charakterfeld eures Fraktionstableaus.

9.3.2 Schritt 2: Spielfigur platzieren. Platziert eure Vagabund-Spielfigur in einem beliebigen Wald.

9.3.3 Schritt 3: Aufgaben erhalten. Mischt euren Aufgabenstapel, zieht drei Aufgabenkarten und legt sie aufgedeckt neben den Aufgabenstapel.

9.3.4 Schritt 4: Ruinen bestücken. Nehmt die vier Ruinen vom Spielplan und die mit „R“ markierten , , und Gegenstände. Legt jeweils einen Gegenstand unter jede Ruine und mischt die Stapel. Legt danach je einen Stapel auf jeden leeren Ruinenbauplatz auf dem Spielplan zurück.

9.3.5 Schritt 5: Startgegenstände nehmen. Nehmt die auf eurer Charakterkarte angegebenen und mit „S“ markierten Gegenstände. Platziert alle angegebenen , und Gegenstände auf den entsprechenden Leisten eures Fraktionstableaus. Legt alle anderen angegebenen Gegenstände aufgedeckt in euren Rucksack. Legt alle übrigen „S“-Gegenstände in die Schachtel zurück.

9.3.6 Schritt 6: Beziehungsmarker platzieren. Nehmt einen Beziehungsmarker für jede Fraktion im Spiel (außer dem Vagabunden bzw. der Vagabundin) und platziert sie alle auf dem Feld Neutral eurer Beziehungstabelle.

9.4 MORGENRÖTE

Führt während der Morgenröte zwei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

9.4.1 Auffrischen. Dreht für jeden , der zu Beginn der Morgenröte aufgedeckt auf eurer Auffrischleiste liegt, zwei verdeckte Gegenstände auf die Vorderseite um. Anschließend deckt ihr drei weitere verdeckte Gegenstände auf.

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

9.5 TAGESLICHT

Ihr könnt Gegenstände benutzen, um die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit auszuführen. Benutzt ihr einen , , oder  auf einer Leiste, verschiebt ihr ihn in den Rucksack.

- 9.5.1 **Bewegen.** Benutzt einen , um euch zu bewegen plus einen weiteren , wenn sich auf der Ziel-Lichtung feindliche Krieger befinden. Ihr könnt euch zusammen mit alliierten Kriegern bewegen (9.2.9 IIb). Ihr könnt euch nicht in einen Wald bewegen. Seid ihr in einem Wald, könnt ihr euch nur auf eine benachbarte Lichtung bewegen.
- 9.5.2 **Kämpfen.** Benutzt ein , um einen Kampf zu beginnen. Ihr könnt mithilfe von alliierten Kriegern kämpfen (9.2.9 IIc). *(Prüft eure Beziehung zum Verteidiger.)*
- 9.5.3 **Erkunden.** Benutzt eine , um auf eurer Lichtung einen Gegenstand unter der Ruine zu nehmen. Deckt ihn auf und platziert ihn in euren Rucksack oder auf der entsprechende Leiste. Falls ihr einen Gegenstand nehmt, bekommt ihr einen Siegpunkt. Habt ihr den letzten Gegenstand aus einer Ruine genommen, entfernt die Ruine.
- 9.5.4 **Helfen.** Benutzt einen beliebigen Gegenstand. Gebt eine eurer Handkarten entsprechend eurer Lichtung an eine beliebige Fraktion, die dort Fraktionsmarker hat (sogar einer feindlichen Fraktion). Danach könnt ihr einen beliebigen Gegenstand, falls vorhanden, vom Feld der hergestellten Gegenstände dieser Fraktion nehmen. Legt ihn aufgedeckt in euren Rucksack oder auf seine entsprechende Leiste. *(Prüft eure Beziehung zu der Fraktion.)*
- 9.5.5 **Aufgaben erledigen.** Wählt eine Aufgabe entsprechend der Gemeinschaft eurer Lichtung und benutzt die zwei auf der Aufgabe angegebenen Gegenstände, um sie zu erledigen. Legt diese Aufgabe offen 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 dann eine neue Aufgabe und legt sie offen zu den beiden anderen neben den Aufgabenstapel.
- 9.5.6 **Schießen.** Benutzt eine , um einen gegnerischen Krieger von eurer Lichtung zu entfernen. Hat eine Fraktion dort keine Krieger, könnt ihr stattdessen einen anderen Fraktionsmarker dieser Fraktion auswählen und entfernen. *(Prüft eure Beziehung zu dieser Fraktion.)*
- 9.5.7 **Reparieren.** Benutzt einen , um einen beschädigten Gegenstand in den Rucksack zu schieben. Dreht den Gegenstand dabei nicht um. *(Aufgedeckte ,  und  verschiebt ihr sofort auf ihre entsprechende Leiste.)*
- 9.5.8 **Herstellen.** Spielt eine Handkarte und benutzt eine Anzahl , entsprechend der Anzahl an Herstellungssymbolen auf der Karte, um sie herzustellen. Alle eure  entsprechen der Gemeinschaft eurer Lichtung. Stellt ihr einen Gegenstand her, nehmt ihr ihn aus dem Vorrat und legt ihn aufgedeckt in euren Rucksack oder auf die entsprechende Leiste.
- 9.5.9 **Sonderaktion.** Benutzt eine , um die auf eurer Charakterkarte angegebene Aktion auszuführen.

9.6 ABEND

Führt während des Abends vier Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 9.6.1 **Eine abendliche Ruhe.** Befindet ihr euch in einem Wald, verschiebt alle Gegenstände vom Feld Beschädigt in euren Rucksack oder auf ihre jeweiligen Leisten. Deckt sie alle auf.
- 9.6.2 **Karten ziehen.** Zieht eine Karte plus eine weitere für jeden , der aufgedeckt auf der entsprechenden Leiste liegt.
- 9.6.3 **Karten ablegen.** Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Handkarten eurer Wahl bis auf fünf ab.
- 9.6.4 **Gegenstandslimit prüfen.** Prüft euer Gegenstandslimit. Es beträgt sechs plus zwei pro aufgedecktem  auf der entsprechenden Leiste. Habt ihr mehr Gegenstände im Rucksack und auf dem Feld Beschädigt als euer Gegenstandslimit beträgt, entfernt Gegenstände aus dem Rucksack und vom Feld Beschädigt, bis ihr das Gegenstandslimit einhaltet. Legt die entfernten Gegenstände zurück in die Schachtel.

9.7 SPIELE MIT ZWEI VAGABUNDEN

In der Flussvolk-Erweiterung findet ihr die Vagabundin, mit der zwei Fraktionen gemäß diesen Regeln spielen können.

- 9.7.1 **Aufbau.** Benutzt beide Sets der mit „R“ markierten Gegenstände. Platziert zwei zufällige „R“-Gegenstände auf jedem mit „R“ markierten Bauplatz. Beim Standardaufbau (5.1) fängt ein zufällig bestimmter Vagabund an.
- 9.7.2 **Geteilte Aufgaben.** Ihr könnt jede der drei aufgedeckten Aufgaben erledigen. Fügt während des Aufbaus keine weiteren Aufgaben-Karten hinzu.
- 9.7.3 **Gegenstände von Ruinen nehmen.** Wenn ein Vagabund eine Ruine erkundet oder die Scharen eine Ruine in Schutt und Asche legen (14.4.1), die statt einem zwei Gegenstände hat, darf die Person beide Gegenstände anschauen und davon einen ihrer Wahl nehmen. *(Wenn der Vagabund zweimal erkundet, dürfte er beide Gegenstände einer Ruine nehmen.)* Eine Person kann keinen „R“-Gegenstand nehmen, von dessen Art sie bereits einen mit „R“ auf ihrem Fraktionstableau hat. *(Falls der Vagabund erkundet, dabei aber keinen Gegenstand nimmt, bekommt er keinen Siegpunkt. Die  ist trotzdem verbraucht.)*

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

10. ECHSEN-KULT

10.1 ÜBERSICHT

Indem ihr euch aller ausgestoßenen Geschöpfe des Waldlands annimmt, versucht ihr als Echsen-Kult eure Feinde durch pure Willenskraft zu überwältigen. Beherrscht ihr Lichtungen, könnt ihr dort Gärten errichten, um eure Lehre durch Mund- und Schnabelpropaganda unter den dort lebenden Tieren zu verbreiten. Je stärker euer Kult die Herzen seiner Jünger beherrscht, desto mehr Siegpunkte könnt ihr mit den passenden Ritualen erhalten. Während andere Fraktionen Handkarten ausgeben, um ihre Ziele zu erreichen, handelt ihr hauptsächlich durch Aufdecken von Handkarten, um so allmählich die ideale Jüngerschaft zu formen. Sofern ihr die Karten nicht verwendet, um Siegpunkte zu erhalten, nehmt ihr sie am Abend wieder auf die Hand zurück. Allerdings macht dieser friedlichere Ansatz Bewegungen und Kampfhandlungen schwierig – ihr könnt diese Aktionen nur mit euren radikalisierten Akolythen ausführen. Sie tauchen auf, wenn verteidigende Krieger des Kults niedergemetzelt werden.

10.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 10.2.1 **Herstellen.** Ihr stellt Karten am Abend her, indem ihr Gärten aktiviert, die der verstoßenen Gemeinschaft (10.4.1) entsprechen.
- 10.2.2 **Hass auf Vögel.** Vogelkarten sind keine Joker für eure Rituale.
- 10.2.3 **Rache.** Wird einer eurer Krieger entfernt, während er im Kampf verteidigt, legt ihr ihn auf das Akolythenfeld und nicht in euren Vorrat.
- 10.2.4 **Pilger.** Ihr beherrscht jede Lichtung mit einem Garten. Diese Regel hat Vorrang vor der Herrscher-des-Waldes-Regel der Baumkronen-Dynastie (7.2.2).
- 10.2.5 **Furcht der Frommen.** Wird ein Garten entfernt, müsst ihr eine zufällige Handkarte ablegen.
- 10.2.6 **Der Verlorene-Seelen-Stapel.** Legt alle ausgegebenen oder abgelegten Karten aller Personen (sogar Dominanzkarten) auf den Verlorene-Seelen-Stapel anstatt auf den Ablagestapel. Jede Person kann den Verlorene-Seelen-Stapel jederzeit durchsehen.

10.3 FRAKTION VORBEREITEN

- 10.3.1 **Schritt 1: Krieger.** Legt einen Vorrat von 25 Krieger an.
- 10.3.2 **Schritt 2: Krieger platzieren.** Platziert vier Krieger und einen Garten der entsprechenden aufgedruckten Gemeinschaft auf eine Ecklichtung, die noch nicht von einer anderen Person als Start-Ecklichtung gewählt wurde und die möglichst diagonal gegenüber einer anderen Start-Ecklichtung ist. Dies ist eure Startlichtung. Platziert dann einen Krieger auf jeder benachbarten Lichtung.
- 10.3.3 **Schritt 3: Verstoßene wählen.** Platziert den Verstoßenenmarker auf einem beliebigen Kästchen im Verstoßenenfeld. Die Gemeinschaft dieses Kästchens wird als die VERSTOSENEN bezeichnet.
- 10.3.4 **Schritt 4: Gartenleiste füllen.** Legt eure verbleibenden 14 Gärten von rechts nach links auf die entsprechenden Felder eurer Gartenleiste.

10.4 MORGENRÖTE

Führt während der Morgenröte drei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 10.4.1 **Verstoßene anpassen.** Schaut die Karten im Verlorene-Seelen-Stapel an, ignoriert Vogelkarten. Die Gemeinschaft mit den meisten Karten wird zur neuen verstoßenen Gemeinschaft – verschiebt den Verstoßenenmarker mit der Verstoßenenseite nach oben auf diese Gemeinschaft. Befindet sich der Marker bereits auf dieser Gemeinschaft, dreht den Marker um auf Verhasst. Hat keine Gemeinschaft die meisten Karten, lässt den Marker liegen. Liegt er noch nicht auf Verhasst, dreht ihn auf diese Seite um.
- 10.4.2 **Legt verlorene Seelen ab.** Legt alle Karten vom Verlorene-Seelen-Stapel auf den Ablagestapel. (*Dominanzkarten werden verfügbar und können ab jetzt von allen Personen genommen werden.*)
- 10.4.3 **Verschörungen ausführen.** Ihr könnt Akolythen ausgeben, indem ihr sie in den Vorrat zurücklegt, um Verschörungen auf den Lichtungen der Verstoßenen auszuführen. Ihr könnt Verschörungen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen. Sind die Verstoßenen verhasst, kostet die Verschörung einen Akolythen weniger.

- I **Eifern.** Gebt zwei Akolythen aus, um auf einer Verstoßenenlichtung einen Kampf zu beginnen oder mindestens einen Krieger von dort zu bewegen. Anschließend könnt ihr einen Kampf auf der Ziellichtung beginnen.
- II **Konvertieren.** Gebt zwei Akolythen aus, um einen gegnerischen Krieger von einer Verstoßenenlichtung durch einen Kult-Krieger zu ersetzen. (*Ihr könnt nicht ersetzen, wenn die gegnerischen Marker nicht entfernt werden oder eure Krieger nicht platziert werden dürfen.*)
- III **Weihen.** Gebt drei Akolythen aus, um ein gegnerisches Gebäude von einer Verstoßenenlichtung durch einen Garten der entsprechenden Gemeinschaft zu ersetzen.

10.5 TAGESLICHT

Ihr könnt beliebig viele Handkarten aufdecken und für jede aufgedeckte Karte ein Ritual ausführen. Rituale könnt ihr in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit wie folgt durchführen. (*Legt aufgedeckte Karten vor euch aus. Ihr könnt aufgedeckte Karten während des Tageslichts für keinen anderen Zweck nutzen.*)

- 10.5.1 **Bauen.** Platziert einen Garten auf einer von euch beherrschten Lichtung. Garten und Lichtung müssen eurer aufgedeckten Karte entsprechen.
- 10.5.2 **Rekrutieren.** Platziert einen Krieger auf einer Lichtung entsprechend eurer aufgedeckten Karte.
- 10.5.3 **Siegpunkte erhalten.** Gebt die aufgedeckte Karte aus (legt sie zu den verlorenen Seelen), um Siegpunkte zu erhalten. Ihr erhaltet Siegpunkte entsprechend dem Wert des am weitesten rechts gelegenen freien Feldes auf der entsprechenden Gartenleiste. Ihr könnt diese Aktion pro Zug nur einmal pro Gemeinschaft ausführen.
- 10.5.4 **Opfern.** Platziert einen Krieger auf dem Akolythenfeld. Um dieses Ritual auszuführen, müsst ihr eine Vogelkarte aufdecken.

10.6 ABEND

Führt während des Abends drei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 10.6.1 **Aufgedeckte Karten zurücknehmen.** Nehmt alle vor euch liegenden, in diesem Zug aufgedeckten Karten auf die Hand zurück.
- 10.6.2 **Herstellen.** Ihr könnt Karten herstellen, indem ihr Gärten entsprechend der verstoßenen Gemeinschaft aktiviert.
- 10.6.3 **Ziehen und Ablegen.** Zieht eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Handkarten eurer Wahl bis auf fünf ab.



11. Flussvolk-Kompanie

11.1 ÜBERSICHT

Als ihr die Nachricht erhaltet, dass das Waldland an den Ufern des großen Sees im völligen Krieg versinkt, entsendet ihr als Flussvolk-Kompanie unverzüglich eure Agenten, um den Handel zu eröffnen. Wenn andere Fraktionen eure Dienste annehmen, könnt ihr eure kommerziellen Interessen weiter etablieren, indem ihr entlang des Flusses Handelsposten errichtet. Die Konstruktion dieser Posten ist eine gute Art, Siegpunkte zu erhalten, aber ebenso gut ist das Anhäufen puren Reichtums. Jedoch stellt ein bedeutender Schatz ein verlockendes Ziel dar. Deshalb müsst ihr vorsichtig sein, während ihr euren Operationsradius in diesem gefährlichen Wald erweitert.

11.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

11.2.1 Herstellen. Ihr stellt während des Tageslichts Karten her, indem ihr den leeren Feldern auf der Handelspostenleiste jeweils Finanzmittel zuweist. (Ihr habt keine Herstellungsmarker.)

11.2.2 Schwimmer. Ihr benutzt Flüsse wie Wege und könnt euch entlang der Flüsse bewegen, egal wer die Ausgangs- oder Ziellichtung beherrscht. (Ihr könnt euch auch auf Wegen bewegen.)

11.2.3 Öffentliche Handkarten. Ihr platziert eure Handkarten aufgedeckt oberhalb eures Fraktionstableaus. Soll eine andere Person eine zufällige Karte von euch ziehen, mischt ihr die Karten verdeckt. Dann zieht die Person eine Karte und ihr deckt die anderen wieder auf.

11.2.4 Finanzmittel. Für viele eurer Aktionen müsst ihr FINANZMITTEL einsetzen und ausgeben: Krieger von eurem Finanzmittelfeld.

11.2.5 Handelsposten. Ihr erhaltet Siegpunkte, wenn ihr Handelsposten baut.

I Gestörter Handel. Wird ein Handelsposten entfernt, müsst ihr die aufgerundete Hälfte eurer Finanzmittel entfernen und den Handelsposten in die Schachtel zurücklegen.

11.2.6 Dienste kaufen. Zu Beginn ihrer eigenen Morgenröte können andere Personen eure Dienste kaufen.

I Kosten. Die kaufende Person muss Krieger aus ihrem Vorrat auf euer Einzahlungsfeld platzieren, entsprechend der angezeigten Kosten auf eurer Dienstleiste.

II Anzahl der Dienste. Die kaufende Person kann in jedem Zug einen Dienst kaufen plus einen weiteren für jede Lichtung mit einem Handelsposten, auf der sie mindestens einen Fraktionsmarker hat.

III Finanzmittel des Vagabunden. Der Vagabund zahlt für Dienste, indem er Gegenstände benutzt – für jeden so benutzten Gegenstand legt ihr einen eurer Krieger auf das Einzahlungsfeld.

11.2.7 Dienste des Flussvolks. Ihr bietet die folgenden drei Dienste an:

I Handkarte. Die kaufende Person nimmt eine eurer offen ausliegenden Handkarte und nimmt sie auf die Hand. *(Die kaufende Person kann diesen Dienst beliebig oft kaufen, solange sie Zugang zu genug Handelsposten hat.)*

II Flussboote. Die kaufende Person behandelt bis zum Ende ihres Zugs Flüsse wie Wege.

III Söldner. Die kaufende Person kann während des eigenen Tageslichts und Abends Flussvolk-Krieger wie ihre eigenen behandeln, um zu herrschen oder mit anderen Fraktionen, außer euch, zu kämpfen. *(Die kaufende Person kann eure Krieger nicht bewegen, nicht zu einem Dominanzsieg zählen und nicht entfernen, außer durch erlittene Treffer. Es sind weiterhin Flussvolk-Fraktionsmarker, sie können also nicht durch Fähigkeiten die nur eigene Fraktionsmarker betreffen können, wie Feldlazarett der Marquise oder durch Aktionen, wie Minister überzeugen des Herzogtums, als Ziel gewählt werden.)*

a Treffer erleiden. Die kaufende Person muss erlittene Treffer gleichmäßig zwischen den eigenen und euren Kriegern aufteilen. Bei ungerader Trefferzahl rundet die Fraktion ihre eigenen erlittenen Treffer auf. Hat sie keine Krieger mehr übrig *(weder eigene noch eure Krieger)*, muss sie eigene Marker durch übrige erlittene Treffer entfernen.

b Keine Söldner für Vagabunden. Der Vagabund kann keine Söldner von euch kaufen. *(Falls eine kaufende Person den Vagabunden bekämpft und ein Flussvolk-Söldner-Krieger entfernt wird, wird die kaufende Person feindlich, nicht das Flussvolk.)*

11.3 FRAKTION VORBEREITEN

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

11.3.2 Schritt 2: Krieger platzieren. Platziert vier Krieger auf einer oder mehreren beliebigen Lichtungen am Fluss.

11.3.3 Schritt 3: Handelspostenleisten füllen. Platziert die neun Handelsposten auf den entsprechenden Feldern der Handelspostenleisten.

11.3.4 Schritt 4: Erste Finanzmittel erhalten. Platziert drei Krieger auf dem Einzahlungsfeld.

11.3.5 Schritt 5: Startpreise festlegen. Wählt je ein Feld auf jeder Dienstleiste und platziert einen Dienstmarker darauf.

11.4 MORGENRÖTE

Führt während der Morgenröte drei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

11.4.1 Protektionismus. Ist das Einzahlungsfeld leer, platziert dort zwei Krieger.

11.4.2 Dividenden erhalten. Habt ihr mindestens einen Handelsposten auf dem Spielplan, erhaltet ihr einen Siegpunkt pro zwei Finanzmittel. *(Ihr erhaltet keine Siegpunkte für Krieger auf den Einzahlungs- oder Einsatzfeldern.)*

11.4.3 Finanzmittel erhalten. Verschiebt alle Krieger auf eurem Fraktionstableau auf das Finanzmittelfeld.

11.5 TAGESLICHT

Ihr könnt Finanzmittel einsetzen und ausgeben, um die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit auszuführen. Setzt ihr ein Finanzmittel ein, verschiebt einen Krieger auf das Einsatzfeld. Gebt ihr einen Krieger aus, legt ihn in den Vorrat des Besitzers zurück.

11.5.1 Bewegen. Setzt ein Finanzmittel ein, um eine Bewegung durchzuführen.

11.5.2 Kämpfen. Setzt ein Finanzmittel ein, um einen Kampf zu beginnen.

11.5.3 Herstellen. Um eine eurer Handkarten herzustellen, müsst ihr Finanzmittel einsetzen. Anstatt diese Krieger

auf das Einsatzfeld zu verschieben, müsst ihr sie den Herstellungskosten entsprechend auf den leeren Feldern der Handelspostenleisten platzieren. Dabei entspricht jeder Krieger der entsprechenden Gemeinschaft des Feldes, auf das er platziert wird.

- I **Exportieren.** Statt den Herstellungseffekt einer Karte zu nutzen, könnt ihr sie ablegen, um einen Krieger auf das Einzahlungsfeld zu platzieren.

11.5.4 **Karten ziehen.** Setzt ein Finanzmittel ein, um eine Karte zu ziehen.

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

11.5.6 **Handelsposten mit Garnison gründen.** Gebt zwei Finanzmittel aus, um einen Handelsposten zusammen mit einem Krieger zu platzieren.

- I **Lichtung wählen.** Wählt eine beliebige Lichtung ohne Handelsposten, die von einer beliebigen Person beherrscht wird.

II **Finanzmittel ausgeben.** Gebt zwei Finanzmittel der Person aus, die auf der gewählten Lichtung herrscht.

III **Platzieren und Siegpunkte erhalten.** Platziert einen entsprechenden Handelsposten und einen Krieger auf der gewählten Lichtung. Erhaltet Siegpunkte entsprechend des freigelegten Felds auf eurem Fraktionstableau.

11.6 ABEND

Führt während des Abends drei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

11.6.1 **Karten ablegen.** Falls ihr mehr als fünf Handkarten habt, legt Handkarten eurer Wahl bis auf fünf ab.

11.6.2 **Kosten bestimmen.** Ihr könnt die Kosten jedes Dienstes ändern, indem ihr die jeweiligen Dienstmarker auf einen beliebigen Wert der Leiste verschiebt.

Die nächsten zwei Kapitel beziehen sich auf die Unterwelt-Erweiterung.

12. Untergrund-Herzogtum

12.1 ÜBERSICHT

Als Untergrund-Herzogtum wollt ihr den fremdartigen Kreaturen des Waldlands beweisen, dass sie es als eure Untertanen besser hätten. Während ihr Grenzposten errichtet, um eure Macht im Waldland zu zeigen, könnt ihr Minister von eurer Sache überzeugen, wodurch ihr Siegpunkte erhaltet und weitere eurer Ressourcen umleitet. Aber seid vorsichtig – wenn sich das Blatt wendet, könnte dies für euch eine öffentliche Demütigung bedeuten, sodass sich Minister von euch abwenden.

12.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

12.2.1 **Herstellen.** Ihr stellt während des Abends Karten her, indem ihr Zitadellen und Märkte aktiviert.

12.2.2 **Die Erdhöhle.** DIE ERDHÖHLE ist eine Lichtung ohne Gemeinschaft, die zu jeder Lichtung mit einem eurer Tunnelplättchen benachbart ist. Nur Herzogtum-Marker können auf eine Erdhöhle platziert oder bewegt werden. Ihr beherrscht die Erdhöhle immer (*selbst wenn ihr dort keine Marker habt*).

12.2.3 **Der Preis des Versagens.** Werden ein oder mehrere eu-

rer Gebäude entfernt, legt die Karte eures ranghöchsten überzeugten Ministers (Lord, dann Adelige, dann Junker) auf den Skeptische-Minister-Stapel zurück und legt eure Krone zurück in die Schachtel. Legt dann eine zufällige Karte ab. Habt ihr mehrere ranghöchste überzeugte Minister, wählt ihr, welchen ihr davon zurücklegt.

12.2.4 **Tunnel.** Ihr habt drei Tunnelplättchen. Müsst ihr einen Tunnel platzieren, aber alle drei Tunnel sind auf dem Spielplan, könnt ihr zuerst einen beliebigen Tunnel vom Spielplan entfernen.

12.3 FRAKTION VORBEREITEN

12.3.1 **Schritt 1: Krieger und Tunnel.** Legt einen Vorrat von 20 Kriegern und drei Tunnelplättchen an.

12.3.2 **Schritt 2: Erdhöhle vorbereiten.** Platziert das Erdhöhetableau nahe des Spielplans.

12.3.3 **Schritt 3: Oberfläche.** Platziert zwei Krieger und einen Tunnel auf einer Ecklichtung, die noch nicht von einer anderen Person als Start-Ecklichtung gewählt wurde und die möglichst diagonal gegenüber einer anderen Start-Ecklichtung ist. Dies ist eure Startlichtung. Platziert dann zwei Krieger auf jeder Lichtung, die zu der gewählten Ecklichtung benachbart ist, mit Ausnahme der Erdhöhle.

12.3.4 **Schritt 4: Gebäudeleisten auffüllen.** Platziert drei Zitadellen und drei Märkte auf den entsprechenden Gebäudefeldern.

12.3.5 **Schritt 5: Minister.** Legt neun Ministerkarten aufgedeckt auf euren Skeptische-Minister-Stapel.

12.3.6 **Schritt 6: Kronenfelder auffüllen.** Platziert neun Kronen auf den Siegpunktfeldern auf eurem Fraktionstableau.

12.4 MORGENRÖTE

Platziert einen Krieger plus einen Krieger pro sichtbarem Kriegersymbol auf eurer Erdhöhle.

12.5 TAGESLICHT

Führt während des Tageslichts drei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

12.5.1 **Versammlung.** Ihr könnt wie folgt bis zu zwei Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen.

I **Bauen.** Deckt eine Karte auf, um eine Zitadelle oder einen Markt auf einer entsprechenden, von euch beherrschten Lichtung zu platzieren.

II **Rekrutieren.** Platziert einen Krieger auf eurer Erdhöhle.

III **Bewegen.** Führt eine Bewegung durch.

IV **Kämpfen.** Beginnt einen Kampf.

V **Graben.** Gebt eine Handkarte aus, um ein Tunnelplättchen auf einer entsprechenden Lichtung ohne Tunnelplättchen zu platzieren. Bewegt dann bis zu vier Krieger aus der Erdhöhle auf diese Lichtung. (Sind alle drei Tunnel auf dem Spielplan, könnt ihr vorher einen Tunnel entfernen.)

12.5.2 **Parlament.** Ihr könnt die Aktion jedes überzeugten Ministers einmal in beliebiger Reihenfolge durchführen.

I **Steiger.** Deckt eine beliebige Handkarte auf, um eine Zitadelle oder einen Markt auf einer beliebigen, von euch beherrschten Lichtung zu platzieren (*egal ob die Lichtung der Karte entspricht*).

- II **Hauptmann.** Beginnt einen Kampf.
- III **Marschall.** Führt eine Bewegung durch.
- IV **Brigadier.** Führt bis zu zwei Bewegungen durch oder beginnt bis zu zwei Kämpfe.
- V **Bankier.** Gebt beliebig viele Handkarten einer Gemeinschaft aus (*auch nur eine*), um entsprechend viele Siegpunkte zu erhalten.
- VI **Bürgermeister.** Führt die Aktion eines beliebigen überzeugten Adligen oder Junkers aus.
- VII **Herzogin von Schlamm.** Erhältet zwei Siegpunkte, falls alle drei Tunnel auf dem Spielplan sind.
- VIII **Baron von Dreck.** Erhältet einen Siegpunkt pro Markt auf dem Spielplan.
- IX **Graf von Stein.** Erhältet einen Siegpunkt pro Zitadelle auf dem Spielplan.
- 12.5.3 **Überzeugen.** Ihr dürft wie folgt einen Minister überzeugen.
 - I **Minister auswählen.** Wählt eine Ministerkarte aus eurem Skeptische-Minister-Stapel. Ihr müsst eine Krone auf eurem Fraktionstableau haben, die dem Rang (*Junker, Adliger, Lord*) dieses Ministers entspricht.
 - II **Karten aufdecken.** Deckt so viele Handkarten auf, wie auf dem gewählten Minister angegeben. Pro Karte, die ihr aufdecken möchtet, müsst ihr eine Lichtung entsprechend der Gemeinschaft der Karte mit mindestens einem Marker haben. Jede solche Lichtung erlaubt es euch, eine entsprechende Karte aufzudecken.
 - III **Minister überzeugen und Siegpunkte erhalten.** Nehmt die gewählte Ministerkarte und legt sie oberhalb eures Fraktionstableaus offen aus. Nehmt eine Krone entsprechend des Rangs dieses Ministers vom Fraktionstableau und platziert sie auf dem Minister. Erhältet so viele Siegpunkte, wie auf dem freigelegten Feld angegeben.

12.6 ABEND

Führt während des Abends drei Schritte in dieser Reihenfolge durch.

- 12.6.1 **Aufgedeckte Karten ablegen oder zurücknehmen.** Legt alle in diesem Zug aufgedeckten Vogelkarten ab. Nehmt danach wieder alle anderen aufgedeckten Karten auf die Hand.
- 12.6.2 **Herstellen.** Ihr könnt Karten herstellen, indem ihr Zitadellen und Märkte aktiviert. (*Beim Herstellen werden diese gleichbehandelt.*)
- 12.6.3 **Ziehen und Ablegen.** Zieht eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Handkarten eurer Wahl bis auf fünf ab.



13. Krähen-Komplott

13.1 ÜBERSICHT

Als Krähen-Komplott wollt ihr das Waldland gewaltsam unterwerfen, indem ihr kriminelle Pläne ausführt. Ihr erhaltet jedes Mal Siegpunkte, wenn ihr solch einen Plan aufdeckt. Je mehr aufgedeckte Pläne auf dem Spielplan sind, desto mehr Siegpunkte erhaltet ihr. Täuschung ist von entscheidender Bedeutung – sind eure Pläne zu offensichtlich, riskiert ihr eure Enthüllung. Um das zu verhindern, müsst ihr geschickt rekrutieren und jede Gelegenheit für List und Erpressung nutzen.

13.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 13.2.1 **Herstellen.** Ihr stellt Handkarten während der Morgenröte her, indem ihr Planplättchen aktiviert (*egal ob aufgedeckt oder verdeckt*).
- 13.2.2 **Planplättchen.** Ihr habt acht Planplättchen, zwei von jeder Art.
 - I **Plättchenstatus.** Solange die Pläne in eurem Vorrat liegen, sind sie verdeckt (*Feder*). Liegt ein Plan auf dem Spielplan, kann er aufgedeckt (*individuelles Symbol*) oder verdeckt sein. Ihr dürft euch jeden verdeckten Plan jederzeit anschauen
 - II **Platzierungslimit.** Auf jeder Lichtung kann nur ein Plan liegen.
- 13.2.3 **Flink.** Ihr könnt euch unabhängig davon bewegen, wer die Ausgangs- und Ziellichtung beherrscht.
- 13.2.4 **Enthüllung.** Hat eine gegnerische Person mindestens einen Fraktionsmarker auf einer Lichtung mit einem verdeckten Plan, darf sie jederzeit während ihres Zugs, aber bevor sie am Abend Karten zieht, den Krähen eine entsprechende Handkarte zeigen und raten, welche Art von Plan es ist. Liegt sie falsch, sagt ihr „nein“ und erhaltet die gezeigte Karte. Liegt sie richtig, entfernt die gegnerische Person den Plan (*das gibt einen Siegpunkt*) und ignoriert den Effekt des Plans.
- 13.2.5 **Geheimagenten.** Als Verteidiger im Kampf auf einer Lichtung mit einem verdeckten Planplättchen, erzielt ihr dort einen Zusatztreffer (*auch, wenn ihr wehrlos seid*).

13.3 FRAKTION VORBEREITEN

- 13.3.1 **Schritt 1: Krieger und Pläne.** Legt einen Vorrat von 15 Kriegern und acht verdeckten Planplättchen an.
- 13.3.2 **Schritt 2: Ausschwärmen.** Platziert je einen Krieger auf einer beliebigen Lichtung jeder Gemeinschaft (*insgesamt drei*).

13.4 MORGENRÖTE

Führt während der Morgenröte drei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 13.4.1 **Herstellen.** Ihr könnt Pläne aktivieren (*sowohl aufgedeckt und verdeckt*), um Handkarten herzustellen.
- 13.4.2 **Pläne aufdecken.** Ihr könnt auf beliebig vielen Lichtungen mit mindestens einem eurer Krieger Pläne aufdecken. Erhaltet jedes Mal einen Siegpunkt pro aufgedecktem Plan auf dem Spielplan (*inklusive des gerade aufgedeckten*) und führt dann den Aufdeckeffekt durch, wenn ihr eine Bombe oder eine Erpressung aufdeckt.

- 13.4.3 **Rekrutieren.** Einmal pro Zug könnt ihr eine Karte ausgeben, um auf jeder entsprechenden Lichtung einen Krieger zu platzieren. *(Gebt ihr einen Vogel aus, wählt eine Gemeinschaft.)*

13.5 TAGESLICHT

Führt wie folgt bis zu drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit aus.

- 13.5.1 **Bewegen.** Führt eine Bewegung durch.
- 13.5.2 **Planen.** Entfernt einen eurer Krieger plus einen Krieger pro Plan, den ihr in diesem Zug platziert habt, von einer Lichtung ohne Plan. Platziert dort einen verdeckten Plan.
- 13.5.3 **Kämpfen.** Beginnt einen Kampf.
- 13.5.4 **Tricksen.** Vertauscht die Position zweier Pläne auf dem Spielplan. Die Pläne müssen entweder beide aufgedeckt oder beide verdeckt sein.

13.6 ABEND

Führt während des Abends zwei Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 13.6.1 **Anstrengen.** Ihr dürft eine der unter Tageslicht (13.5) aufgelisteten Aktionen durchführen, wenn ihr euch dazu entscheidet während des Abends keine Karten zu ziehen.
- 13.6.2 **Ziehen.** Zieht eine Karte plus eine weitere Karte pro aufgedeckter Erpressung auf dem Spielplan. Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Handkarten eurer Wahl bis auf fünf ab.

13.7 REFERENZ FÜR PLANPLÄTTCHEN

- 13.7.1 **Bombe.** Deckt ihr eine Bombe auf, entfernt zuerst alle gegnerischen Marker von der Lichtung, danach die Bombe.
- 13.7.2 **Falle.** Solange eine Falle offen ausliegt, können gegnerische Marker weder auf dieser Lichtung platziert noch von dort wegbewegt werden.
- 13.7.3 **Erpressung.** Deckt ihr eine Erpressung auf, nehmt eine zufällige Karte von jeder gegnerischen Person, die mindestens einen Marker auf dieser Lichtung hat. Solange eine Erpressung offen ausliegt, zieht ihr dafür am Abend eine zusätzliche Karte.
- 13.7.4 **Überfall.** Wird ein Überfall entfernt *(egal ob aufgedeckt oder verdeckt)*, platziert einen Krieger auf jeder Lichtung, die benachbart zu diesem Überfall ist. *(Ignoriert diesen Effekt, falls der Überfall durch Enthüllung entfernt wird.)*



Die nächsten zwei Kapitel beziehen sich auf die Marodeur-Erweiterung

14. Herr der Scharen

14.1 ÜBERSICHT

Als Herr der Scharen erhebt ihr den Anspruch, der alleinige Herrscher des Waldlands zu sein. Ihr duldet keine Abweichler. Am Abend erhaltet ihr Siegpunkte — je nachdem, wie gut ihr eure Gegner unterdrückt: Entscheidend dabei ist die Anzahl von Lichtungen ohne gegnerische Marker, die ihr mit Scharen-Markern beherrscht. Um stärker zu werden und weitere Krieger anzulocken, sammelt ihr Gegenstände in eurem Hort. Die Scharen werden von einem Kriegsherrn in die Schlacht geführt, dessen Launen euch jede Runde andere Fähigkeiten geben. Der Kriegsherr ist davon besessen, immer mehr Gegenstände zu sammeln, obwohl ihr dadurch stetig weniger Launen zur Auswahl habt. Als wahre Stimme des Waldes könnt ihr Meuten aufstacheln, um gegnerische Gebäude und Plättchen zu zerstören und die Ruinen zu plündern.

14.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 14.2.1 **Herstellen.** Ihr stellt Karten während des Tageslichts her, indem ihr Bollwerke aktiviert.
- 14.2.2 **Der Kriegsherr.** Ihr verfügt über einen besonderen Marker, den Kriegsherrn. Der Kriegsherr ist ein Krieger, der nur im Kampf entfernt, nur in eurem Zug bewegt und nur im Aufbau (14.3.1) oder mit der Aktion Salbung auf den Spielplan gesetzt werden kann (14.4.3).
- 14.2.3 **Geringschätzung für Handel.** Wenn ihr einen Gegenstand herstellt, könnt ihr ihn entweder behalten, ohne die Siegpunkte auf der Karte zu erhalten, oder aus dem Spiel entfernen, um die Siegpunkte auf der Karte zu bekommen. *(Ihr könnt weiterhin zusätzliche Siegpunkte von anderen Effekten erhalten, wie vom Meistergraveur oder der legendären Schmiede.)*
- 14.2.4 **Der Hort.** Statt einem Feld für hergestellte Gegenstände habt ihr einen Hort. Dieser hat zwei Leisten mit Plätzen für Gegenstände: Befehlsgewalt und Wagemut. Auf die Befehlsgewaltleiste legt ihr ,  und . Auf die Wagemutleiste legt ihr , ,  und .
- I **Gegenstände erhalten.** Wenn ihr einen Gegenstand erhaltet, legt ihr ihn immer auf den am weitesten links liegenden leeren Platz dieser Art. Falls es keinen leeren Platz dieser Art gibt, müsst ihr entweder diesen Gegenstand entfernen oder einen anderen von der entsprechenden Leiste, und ihr erhaltet 1 Siegpunkt.
- II **Befehlsgewalt und Wagemut.** Die Anzahl an Gegenständen auf der Befehlsgewaltleiste und der Wagemutleiste bestimmt den Befehlsgewalt-Wert bzw. den Wagemut-Wert. Diese beeinflussen verschiedene Regeln des Herrn der Scharen. Ohne Gegenstände ist euer Befehlsgewalt- oder Wagemut-Wert 1; mit einem oder zwei Gegenständen ist er 2; mit drei ist er 3; mit vier ist er 4.
- 14.2.5 **Plünderer.** Zu Beginn eines Kampfs könnt ihr euch als Angreifer dazu entscheiden, beim Verteidiger zu plündern, wenn dieser mindestens einen Gegenstand in seinem Feld für hergestellte Gegenstände hat. *(Beim*

Vagabunden könnt ihr nicht plündern.) Wenn ihr Plündern ankündigt, fügt ihr keine erwürfelten Treffer zu. (Der Verteidiger fügt weiterhin erwürfelte Treffer zu und ihr könnt weiterhin zusätzliche Treffer zufügen, wie mit der Laune Zornig.) Falls ihr am Ende des Kampfes die Lichtung beherrscht, könnt ihr einen Gegenstand vom Feld der hergestellten Gegenstände vom Verteidiger nehmen.

14.3 FRAKTION VORBEREITEN

- 14.3.1 **Schritt 1: Garnison.** Platziert euren Kriegsherren, 4 Krieger und 1 Bollwerk in einer Ecklichtung, die nicht bereits von einer anderen Person als Start-Ecklichtung gewählt wurde und die möglichst diagonal gegenüber einer anderen Startlichtung ist. Dies ist eure Startlichtung.
- 14.3.2 **Schritt 2: Platziert Gegenstände.** Platziert die 4 mit einem „R“ gekennzeichneten Gegenstände zufällig unter die Ruinen, es sei denn, dies wurde bereits getan.
- 14.3.3 **Schritt 3: Hartnäckig.** Platziert die Launenkarte Hartnäckig im Feld der Launenkarten.

14.4 MORGENRÖTE

Führt während der Morgenröte folgende 4 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 14.4.1 **In Schutt und Asche legen.** Entfernt in jeder Lichtung mit Meuteplättchen alle feindlichen Gebäude und Plättchen. Falls sich dort eine Ruine befindet, nehmt euch einen ihrer Gegenstände. Entfernt die Ruine, falls sie nun keine Gegenstände mehr aufweist. Nachdem ihr eure Meuten abgehandelt habt, würfelt ihr den Meutewürfel 1x. Platziert ein Meuteplättchen auf einer entsprechenden Lichtung ohne Meuteplättchen, die an eine Lichtung angrenzt, auf der bereits ein Meuteplättchen ist. *(Falls es keine solche Lichtung gibt, platziert ihr kein Meuteplättchen.)*
- 14.4.2 **Rekrutieren.** Platziert so viele Krieger auf der Lichtung eures Kriegsherren, wie es eurem Wagemut-Wert entspricht. Platziert dann Krieger auf jeder Lichtung mit Bollwerken: Einen Krieger pro Bollwerk.
- 14.4.3 **Salbung.** Falls euer Kriegsherr nicht auf dem Spielplan ist, ersetzt ihr einen beliebigen eurer Scharen-Krieger durch euren Kriegsherren. Falls nicht möglich, setzt ihr euren Kriegsherren auf eine beliebige Lichtung.
- 14.4.4 **Wählt eure Laune.** Ihr müsst eure aktuelle Launenkarte durch eine andere ersetzen. Ihr dürft keine Launenkarte wählen, deren oben links abgebildeter Gegenstand sich bereits in eurem Hort befindet. Falls ihr Verschwenderisch seid und keine andere Launenkarte wählen dürft, bleibt ihr Verschwenderisch.

14.5 TAGESLICHT

Führt während des Tageslichts folgende 3 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 14.5.1 **Herstellen.** Ihr könnt Bollwerke aktivieren, um Karten herzustellen.
- 14.5.2 **Befiehlt die Scharen.** Führt so viele dieser Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus, wie es eurem Befehlsgewalt-Wert entspricht:
 - I **Bewegen.** Führt eine Bewegung durch.
 - II **Kämpfen.** Beginnt einen Kampf.
 - III **Bauen.** Gebt eine Karte aus, um ein Bollwerk auf einer entsprechenden Lichtung zu platzieren, die ihr beherrscht.

- 14.5.3 **Mit dem Kriegsherren vorrücken.** Ihr könnt mit eurem Kriegsherren so häufig vorrücken, wie es eurem Wagemut-Wert entspricht: Jedes Mal dürft ihr den Kriegsherren mit beliebig vielen Kriegern bewegen, anschließend dürft ihr auf der Lichtung des Kriegsherren kämpfen.

14.6 ABEND

Führt während des Abends folgende 3 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 14.6.1 **Aufstacheln.** Ihr dürft beliebig oft eine Karte ausgeben, um anschließend eine Meute auf einer Lichtung ohne Meute der passenden Gemeinschaft zu platzieren, in der sich bereits einer eurer Scharen-Krieger oder euer Kriegsherr befindet.
- 14.6.2 **Unterdrücken.** Zählt die von euch beherrschten Lichtungen, auf denen mindestens ein Scharen-Marker, aber keine gegnerischen Marker sind. Je nach Anzahl erhaltet ihr Siegpunkte: Für eine oder zwei solcher Lichtungen 1 Punkt; für drei oder vier 2 Punkte; für fünf 3 Punkte und für sechs oder mehr 4 Punkte.
- 14.6.3 **Nachziehen und abwerfen.** Zieht eine Karte. Falls ihr nun mehr als fünf Karten habt, legt Karten bis auf fünf ab.

14.7 LAUNEN

- 14.7.1 **Verbittert** (☠). Bevor gewürfelt wird, dürft ihr im Kampf auf der Lichtung eures Kriegsherren eine beliebige Anzahl an Meuteplättchen aus der Kampflichtung oder daran angrenzenden Lichtungen entfernen. Platziert einen Krieger auf der Kampflichtung pro Meuteplättchen, das ihr so entfernt habt.
- 14.7.2 **Großspurig** (👁). Führt in diesem Zug zuerst den Schritt „Mit dem Kriegsherren vorrücken“ (14.5.3) aus und danach „Die Scharen befehligen“ (14.5.2).
- 14.7.3 **Triumphierend** (🏆). Wenn ihr die Lichtung eures Kriegsherren aufstachelt, dürft ihr, nachdem ihr das Meuteplättchen platziert habt, bis zu viermal den Meutewürfel würfeln: Platziert nach jedem Wurf ein Meuteplättchen auf einer entsprechenden Lichtung ohne Meuteplättchen, die angrenzend zu einer Lichtung mit Meuteplättchen ist.
- 14.7.4 **Verschwenderisch (Kein Gegenstand).** Am Ende der Morgenröte könnt ihr eine beliebige Anzahl an Gegenständen aus eurem Hort entfernen. Für jeden entfernten Gegenstand platziert ihr 2 Scharen-Krieger auf der Lichtung eures Kriegsherren. Verschiebt dann die in eurem Hort verbliebenen Gegenstände, sodass die Leisten von links nach recht gefüllt sind.
- 14.7.5 **Unermüdlich** (🏹). Wenn ihr euren Kriegsherren vorrückt und dabei bewegt und kämpft, dürft ihr euch entweder noch einmal mit ihm und Scharen-Kriegern bewegen oder auf seiner Lichtung kämpfen.
- 14.7.6 **Rauflustig** (📄). Zieht 1 zusätzliche Karte während des Abends (14.6.3). Falls auf der Lichtung eures Kriegsherren 3 oder mehr gegnerische Marker sind (auch von unterschiedlichen Gegnern), zieht ihr stattdessen 2 zusätzliche Karten.
- 14.7.7 **Hartnäckig** (🛡). Im Kampf in der Lichtung des Kriegsherren, ignoriert ihr den ersten erlittenen Treffer. *(Dies könnt ihr nicht mit anderen Fähigkeiten kombinieren, die euch den ersten Treffer ignorieren lassen.)*
- 14.7.8 **Zornig** (⚡). Als Angreifer in einem Kampf auf der Lichtung eures Kriegsherren erzielt ihr einen zusätzlichen Treffer.

15. Eisenwächter

15.1 ÜBERSICHT

Als Eisenwächter seid ihr ein alter Orden frommer Ritter, die aus dem Waldland verbannt wurden. Ihr seid zurückgekehrt, um die Relikte, die ihr in längst vergangenen Konflikten verloren habt, wiederzuerlangen. Um diese Mission zu erfüllen, müsst ihr die Relikte zunächst im Wald ausgraben und sie dann zu euren Lagerplätzen bringen, um sie von dort aus sichern zu können. Für gesicherte Relikte bekommt ihr Siegpunkte nach deren Wert. Für jedes komplette Set aus Relikten der drei Arten (Figuren, Tafeln und Juwelen) erhaltet ihr zusätzlich zwei Punkte. Nach und nach vergrößert ihr euer Gefolge und ihr dürft dadurch immer mehr Aktionen ausführen. Das Sichern der Relikte birgt jedoch auch Gefahren, daher könnt ihr unter Umständen wieder Gefolgsleute verlieren. Plant also gut voraus.

15.2 FRAKTIONSREGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 15.2.1 **Relikte.** Ihr seid auf der Suche nach zwölf Relikten, die in drei Arten aufgeteilt sind: Figuren, Tafeln und Juwelen. Von jeder Art gibt es vier Relikte. Die Vorderseite eines Relikts zeigt nur die Art, während die Rückseite einen Wert anzeigt: Von jeder Art gibt es die Werte 1, 2 und 2x die 3.
- 15.2.2 **Lagerplätze.** Ihr verfügt über drei Lagerplätze. Jeder Lagerplatz zeigt auf der Vorderseite eine andere Reliktart als auf der Rückseite.
- 15.2.3 **Herstellen.** Ihr stellt Karten während des Tageslichts her, indem ihr Lagerplätze aktiviert (*unabhängig von ihrer Art*).
- 15.2.4 **Fromme Ritter.** Im Kampf auf einer Lichtung, auf der sich mindestens ein Relikt und mindestens ein Wächter-Krieger befindet, dürft ihr den ersten erlittenen Treffer ignorieren. (*Bei einem Hinterhalt ignoriert ihr den ersten Treffer des Hinterhalts, aber keine weiteren.*) Bei der Bewegung können Wächter-Krieger ein Relikt pro Krieger mitnehmen.
- 15.2.5 **Wertvolle Trophäen.** Immer wenn ein Gegner ein Relikt entfernt, platziert er dieses offen auf einem beliebigen Wald und bekommt einen zusätzlichen Siegpunkt für das Entfernen (*insgesamt also 2 Siegpunkte*).

15.3 FRAKTION VORBEREITEN

- 15.3.1 **Schritt 1: Platziert Reliktplättchen.** Mischt alle 12 Reliktplättchen verdeckt (*die Werte sind verdeckt*). Legt ein zufälliges verdeckt in jeden Wald. (*Flüsse durchtrennen Wälder gewöhnlich nicht.*) (*Wir empfehlen die Relikte verdeckt auf dem Spielplan zu mischen und sie dann in der Gruppe einfach möglichst schnell auf die Wälder zu verschieben. Andernfalls könnt ihr die Relikte auch gründlicher mischen und folgendermaßen platzieren: Als Eisenwächter bildet ihr einen verdeckten Stapel mit den gemischten Relikten und eine andere Person hebt den Stapel ab, nimmt ihn und lässt dann von unten vom Stapel jeweils ein Plättchen auf jedem Wald fallen.*)
- 15.3.2 **Schritt 2: Platziert Krieger.** Platziert 4 Krieger auf einer Ecklichtung, die noch nicht von einer anderen Person als Start-Ecklichtung gewählt wurde und die möglichst diagonal gegenüber einer anderen Start-Ecklichtung ist. Platziert dann 4 weitere Krieger auf einer Lichtung am Spielplanrand, die an die gewählte Start-Ecklichtung angrenzt.
- 15.3.3 **Schritt 3: Platziert übrige Relikte.** Legt dann die übrigen Relikte, zufällig und so gleichmäßig wie möglich,

verdeckt in Wälder, die nicht an Lichtungen mit Wächter-Kriegern angrenzen.

- 15.3.4 **Schritt 4: Treue Vasallen.** Steckt eine Treuer-Vasall-Karte in jede eurer Gefolgespalten eures Tableaus.
- 15.3.5 **Schritt 5: Lagerplätze.** Platziert die 3 Lagerplätze auf den Lagerplatzfeldern eures Tableaus.

15.4 MORGENRÖTE

Führt während der Morgenröte folgende 3 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 15.4.1 **Lager aufschlagen.** Einmal pro Lichtung dürft ihr einen Wächter-Krieger durch einen Lagerplatz ersetzen. Falls ihr weder einen Krieger noch einen Lagerplatz auf dem Spielplan habt, dürft ihr einen Krieger und einen Lagerplatz auf einer Randlichtung platzieren. In beiden Fällen dürft ihr den Lagerplatz mit einer beliebigen Seite nach oben legen.
- 15.4.2 **Lager abbrechen.** Einmal pro Lichtung dürft ihr einen Lagerplatz durch einen Wächter-Krieger ersetzen.
- 15.4.3 **Rekrutieren.** Ihr dürft beliebig oft eine Karte ausgeben, um 2 Wächter-Krieger auf einer entsprechenden Lichtung mit einem Lagerplatz zu platzieren.

15.5 TAGESLICHT

Führt während des Tageslichts folgende 2 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 15.5.1 **Herstellen.** Ihr könnt Lagerplätze (unabhängig von ihrer Art) aktivieren, um Karten herzustellen.
- 15.5.2 **Euer Gefolge agiert.** Ihr könnt eine Aktion pro Karte in euren Gefolgespalten ausführen. Geht dabei die Gefolgespalten von links nach rechts durch; innerhalb einer Spalte dürft ihr eine beliebige Reihenfolge wählen. Führt jeweils die in der Gefolgespalte angegebene Aktion in einer Lichtung mit der Gemeinschaft aus:
 - I **Bewegen.** Führt eine Bewegung von einer der Karte entsprechenden Lichtung aus durch.
 - II **Kämpfen, dann Ausgraben.** Wählt eine Lichtung, die der Karte entspricht. Beginnt einen Kampf, falls sich dort gegnerische Marker befinden. Wenn ihr dann die Lichtung beherrscht und sich mindestens ein Wächter-Krieger dort befindet, dürft ihr wie folgt ausgraben (*auch wenn kein Kampf stattgefunden hat*):
 - a **Schritt 1: Relikt auf die Lichtung.** Nehmt ein Relikt aus einem an die Lichtung angrenzenden Wald und platziert es mit dem Wert offen auf der Lichtung.
 - b **Schritt 2: Prüfen, ob Karte entfernen.** Zählt die Anzahl an Lichtungen, die ihr beherrscht und die an den Wald, von dem ihr das Relikt genommen habt, angrenzen. Falls die Anzahl solcher Lichtungen niedriger ist als der Wert des Relikts, müsst ihr die Karte, mit der ihr diese Aktion ausgeführt habt, aus der Gefolgespalte entfernen.
 - III **Bewegen oder Sichern.** Wählt eine Lichtung, die der Karte entspricht. Führt eine Bewegung von dort aus durch oder sichert ein Relikt von dort, wie folgt:
 - a **Schritt 1: Relikt aufs Tableau.** Nehmt von dieser Lichtung ein Relikt, das der Art eines Lagerplatzes dort entspricht. Platziert es auf dem am weitesten links liegenden, leeren Platz für Relikte dieser Art auf eurem Tableau.

- b **Schritt 2: Werten.** Ihr bekommt so den Wert des Relikts als Siegpunkte. Ihr erhaltet 2 zusätzliche Punkte, wenn durch dieses Relikt eine Spalte auf eurem Tableau mit den drei unterschiedlichen Reliktarten komplett gefüllt wurde.
- c **Schritt 3: Prüfen, ob Karte entfernen.** Zählt die Anzahl an Lichtungen, die ihr beherrscht und die der Gemeinschaft der Lichtung, von der ihr das Relikt sichert, entsprechen. Falls die Anzahl solcher Lichtungen niedriger ist als der Wert des Relikts, müsst ihr die Karte, mit der ihr diese Aktion ausgeführt habt, aus der Gefolgespalte entfernen und diese Aktion beenden. Andernfalls dürft ihr wieder mit Schritt 1 „Relikt aufs Tableau“ beginnen oder diese Aktion beenden.

15.6 ABEND

Führt während des Abends folgende 3 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 15.6.1 **Vom Land leben.** Entfernt einen Wächter-Krieger von jeder Lichtung mit vier oder mehr Wächter-Kriegern.
- 15.6.2 **Gefolge sammeln.** Ihr könnt entweder eine beliebige Anzahl an Karten von eurer Hand in die Gefolgespalten legen oder eine Karte in eine andere Spalte versetzen. Es können allerdings insgesamt nie mehr als zehn Karten in eurem Gefolge liegen.
- 15.6.3 **Nachziehen und abwerfen.** Zieht eine Karte, plus eine zusätzliche Karte pro aufgedecktem Nachzieh-Bonus (*entspricht der Anzahl an Lagerplätzen auf dem Spielplan*). Falls ihr nun mehr als fünf Handkarten habt, legt Karten bis auf fünf ab.



ANHÄNGE

A. Aufbau für Fortgeschrittene

Root enthält eine Vielzahl an Varianten und Fraktionskombinationen. Die Symbole neben den Aufbauschritten für Fortgeschrittene zeigen an, welche der *Root*-Produkte (Anhang B) weitere Optionen für diesen Schritt beinhalten. Führt die nachfolgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

A.1 WÄHLT DEN SPIELPLAN

Entscheidet euch als Gruppe für einen Spielplan. Wenn ihr einen Spielplan aus Anhang C wählt, folgt dem abgeänderten Aufbau dort. Verwendet die 12 Gemeinschaftsmarker: Mischt sie verdeckt und platziert je einen offen auf jeder Lichtung, indem ihr die eventuell dort aufgedruckte Gemeinschaft damit überdeckt. Baut die Ruinen auf (5.1.4), bereitet den Gegenstandsvorrat (5.1.5) und die Würfel (5.1.6) wie gewohnt vor.

A.2 WÄHLT DAS KARTENDECK

Entscheidet euch als Gruppe für ein Kartendeck. Ihr könnt das gesamte Kartendeck des Basisspiels durch das Exilanten- und Partisanen-Deck austauschen. Legt es als Stapel bereit.

A.3 UHRWERK-FRAKTIONEN AUFBAUEN

Entscheidet euch als Gruppe, ob ihr mit Uhrwerk-Fraktionen spielt. Ihr findet deren Regeln und Aufbau im Gesetz der Rootbater.

A.4 REIHENFOLGE FESTLEGEN

Legt die Sitzordnung und den Startspieler zufällig fest.

A.5 WAHRZEICHEN AUFBAUEN

Entscheidet euch als Gruppe, ob ihr mit Wahrzeichen spielt (Anhang F). Falls ja, könnt ihr den Aufbau aus Anhang C für den Turmmarker und die Fähre ignorieren.

- A.5.1 **Schritt 1: Auswahl.** Entscheidet euch als Gruppe, ob ihr mit einem oder zwei Wahrzeichen spielt. Entfernt nicht verwendete Wahrzeichenkarten aus dem Spiel.
- A.5.2 **Schritt 2: Offen- und Bereitlegen.** Mischt die Wahrzeichenkarten und legt die gewählte Anzahl an Karten zufällig offen aus. Legt dann die entsprechenden Wahrzeichenmarker auf ihren Karten bereit.
- A.5.3 **Schritt 3: Aufbau.** Die letzte Person in Spielreihenfolge baut ein Wahrzeichen auf dem Spielplan auf, wie es dessen Karte beschreibt. Bei zwei Wahrzeichen baut die zweitletzte Person in Spielreihenfolge das zweite Wahrzeichen auf.

A.6 HEUERLINGE AUFBAUEN

Entscheidet euch als Gruppe, ob ihr drei Heuerlinge mit ins Spiel nehmt oder komplett ohne spielt (Anhang E). Falls ihr mit ihnen spielt, baut sie wie folgt auf:

- A.6.1 **Schritt 1: Marker und Karten.** Mischt alle Heuerlingekarten und zieht 3 davon. Bildet aus den entsprechenden Markern einen Vorrat. Legt alle übrigen Heuerlingekarten und Marker zurück in die Schachtel.
- A.6.2 **Schritt 2: Degradieren.** Im Spiel zu dritt dreht ihr eine zufällige Heuerlingekarte auf ihre degradierte Seite (*mit einem „D“ unten rechts markiert*). Im Spiel zu viert dreht ihr zwei zufällige Heuerlingekarten auf die degradierte Seite. Im Spiel zu fünf oder mehr dreht ihr alle drei Heuerlingekarten auf die degradierte Seite.

- 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 angegeben 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 Beispielspielszenarien.
- 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 Rootboter.

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 Rootboter.

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 Treuormarker 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.

D. Vagabundenübersicht

D.1 DIEB

- D.1.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , , .
- D.1.2 **Sonderaktion: Stehlen.** Benutzt eine , um von einer Person auf eurer Lichtung eine zufällige Karte zu nehmen.

D.2 TÜFTLER

- D.2.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , , .
- D.2.2 **Sonderaktion: Tagarbeit.** Benutzt eine , um eine Karte vom Ablagestapel zu nehmen, deren Gemeinschaft eurer Lichtung entspricht. (*Vogelkarten könnt ihr immer nehmen.*)

D.3 WALDLÄUFER

- D.3.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , , .
- D.3.2 **Sonderaktion: Unterschlupf.** Benutzt eine , um drei Gegenstände zu reparieren. Beendet danach sofort das Tageslicht und beginnt den Abend.

D.4 LANDSTREICHER

- D.4.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , .
- D.4.2 **Sonderaktion: Anstiften.** Benutzt eine , um einen Kampf auf eurer Lichtung zu beginnen. Ihr wählt sowohl Angreifer als auch Verteidiger, sowie die Reihenfolge, in der sie Gebäude und Plättchen entfernen, und ihr entfernt für beide die Marker. (*Erhaltet dabei einen Siegpunkt pro entferntem Gebäude oder Plättchen und pro entferntem feindlichen Marker.*)

D.5 SCHIEDSRICHTER

- D.5.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , , .
- D.5.2 **Sonderaktion: Beschützen.** Unmittelbar bevor im Kampf gewürfelt wird, darf der Verteidiger euch als Schiedsrichter auf der Lichtung des Kampfes anwerben. Ihr erhaltet einen Siegpunkt und fügt alle eure unbeschädigten  den maximal würfelbaren Treffern des Verteidigers hinzu. Ihr könnt euch nicht selbst anwerben.

D.6 SCHURKE

- D.6.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , , .
- D.6.2 **Sonderaktion: Verbrannte Erde.** Benutzt eine , und platziert sie auf euer Lichtung. Entfernt alle gegnerischen Marker von dieser Lichtung. Auf die Lichtung mit  können keine Marker platziert oder bewegt werden. (*Ihr bleibt auf dieser Lichtung. Sobald ihr sie verlasst, könnt ihr sie nicht mehr betreten. Die  kann nicht durch die „Gunst der ...“-Karte entfernt werden, da es sich nicht um einen gegnerischen Marker handelt.*)

D.7 ABENTEURER

- D.7.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , .
- D.7.2 **Sonderaktion: Improvisieren.** Erledigt ihr eine Aufgabe, könnt ihr einmal pro Zug einen nicht benutzten Gegenstand als einen beliebigen anderen Gegenstand behandeln. Sobald ihr ihn für das Erledigen der Aufgabe benutzt, beschädigt ihn außerdem.

D.8 RONIN

- D.8.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , , .
- D.8.2 **Sonderaktion: Schneller Schlag.** Ihr könnt ein  be-

nutzen, um im Kampf nach dem Würfeln einen Zusatztreffer zu erzielen.

D.9 PLÜNDERER

- D.9.1 **Startgegenstände.** Startet mit , , , .
- D.9.2 **Sonderaktion: Gleiten.** Benutzt eine , um eure Vagabunden-Spielfigur (*nicht jedoch andere Marker*) auf eine beliebige Lichtung auf dem Spielplan zu bewegen (*so gar eine feindliche*), ohne  zu benutzen.

E. Heuerlinge

E.1 HEUERLINGE KONTROLLIEREN

- E.1.1 **Vom Vorrat nehmen.** Wenn ihr mit eurem Siegpunktemarker ein Feld auf der Siegpunkteleiste erreicht, auf dem ein Heuerlingehinweis liegt, nehmt ihr diesen und legt ihn unterhalb eures Fraktionstableaus an den Abend heran (*als Erinnerung*). Am Ende eures Abends nehmt ihr eine Heuerlingekarte aus dem Vorrat, würfelt für Kontrolle (E.1.2) und dreht den Heuerlingehinweis um.
- E.1.2 **Für Kontrolle würfeln.** Wenn ihr eine Heuerlingekarte erhaltet, würfelt ihr den Kontrollwürfel. Nehmt so viele Kontrollmarker aus dem Vorrat, wie euer Würfelergebnis angibt, und legt sie auf die genommene Heuerlingekarte. Wenn ihr die meisten Siegpunkte habt oder an einem Gleichstand mit den meisten Punkten beteiligt seid, gelten nur die goldenen Augen als euer Würfelergebnis. Andernfalls zählen alle gewürfelten Augen als euer Würfelergebnis, auch dann, wenn ihr eine Dominanzkarte aktiviert habt.
- E.1.3 **Heuerlinge übernehmen.** Am Ende eures Zugs müsst ihr einen Kontrollmarker von jeder eigenen Heuerlingekarten entfernen. (Ausnahme: Ihr habt die Karte erst in diesem Zug vom Vorrat genommen.) Dann müsst ihr jede Heuerlingekarte ohne Kontrollmarker, plus einen Heuerlingehinweis, an eine beliebige andere Person geben. (*Die Person mit den meisten Siegpunkten ist auch möglich.*) Diese Person legt den Heuerlingehinweis unterhalb des letzten Schritts ihres Abends als Erinnerung ab und würfelt dann sofort für Kontrolle (E.1.2).

E.2 FÄHIGKEITEN UND AKTIONEN

Heuerlinge bieten unterschiedliche Fähigkeiten und Aktionen, die durch Symbole markiert sind. Manche Heuerlinge verleihen der kontrollierenden Person Aktionen oder Fähigkeiten, deren Text beginnt mit „Lenker:“.

- E.2.1 **Aktionen beim Anheuern (👤).** Wenn ihr die Kontrolle über einen Heuerling erhaltet, müsst ihr diese Aktion ausführen.
- E.2.2 **Fähigkeit (🌳).** Fähigkeiten sind immer aktiv, manche geben aber vor, wann sie ausgeführt werden.
- E.2.3 **Aktionen zu Beginn der Morgenröte (🌅).** Zu Beginn der Morgenröte kann oder muss die kontrollierende Person diese Aktion ausführen, je nachdem, was die Aktion besagt.
- E.2.4 **Einmal pro Tageslicht (🌞).** Die kontrollierende Person kann während des Tageslichts diese Aktion 1x ausführen.

E.3 WEITERE HEUERLINGE-REGELN

- E.3.1 **Herrschaft.** Solange ihr einen Heuerling kontrolliert, zählen all seine Marker als eure eignen beim Beherr-

schen von Lichtungen. *(Ihr könnt eine Lichtung auch beherrschen, wenn nur von euch kontrollierte Heuerlinge dort sind.)* Unkontrollierte Heuerlinge beherrschen Lichtungen, als ob sie eigenständige Personen wären (2.5).

- E.3.2 **Gegnerisch.** Heuerlinge gelten als gegnerisch zu Personen, die sie nicht kontrollieren oder die nicht mit der Person, die sie kontrolliert, in einem Bündnis sind.
- E.3.3 **Separate Marker.** Heuerlinge sind keine Fraktionsmarker der kontrollierenden Person. *(Sie können nicht als Herzogtum-Marker verwendet werden, um einen Minister zu überzeugen. Sie können auch nicht als Wächter-Krieger genutzt werden, um Relikte auszugraben.)*
- E.3.4 **Separate Aktionen.** Heuerlinge können nur Seite an Seite mit ihren Heuerlingemarkern bewegt werden oder kämpfen, nicht jedoch mit Fraktionsmarkern der kontrollierenden Person. Heuerlinge können nur Aktionen von ihren Heuerlingekarten ausführen. *(Sie können also nicht durch eine Aktion des Fraktionstableaus der kontrollierenden Person bewegt werden, oder durch Falsche Befehle oder dadurch, dass sie alliiert zum Vagabunden sind.)*
- E.3.5 **Separate Effekte.** Heuerlinge können weder Fähigkeiten der Person nutzen, die sie kontrolliert, noch deren hergestellte anhaltende Effekte oder Hinterhaltskarten nutzen. *(Heuerlinge können nicht Schiffsbauer während der Bewegung nutzen. Straßenräuber können nicht auf Flüssen platziert werden. Ihr dürft keine Hinterhaltskarte spielen, wenn eure Heuerlinge kämpfen.)*
- E.3.6 **Keine Siegpunkte.** Ihr bekommt keine Siegpunkte, wenn von euch kontrollierte Heuerlinge gegnerische Marker entfernen *(meistens im Kampf)*. *(Personen die Heuerlingegebäude oder -plättchen entfernen, bekommen aber Punkte, sogar wenn sie im Kampf verteidigen. Personen bekommen normal Siegpunkte, wenn die Sonnenanbieter deren Fraktionsmarker in den Kampf gezwungen haben.)*
- E.3.7 **Spezielles.** Wenn ihr Heuerlinge mit der Fähre bewegt, zieht ihr die Karte. Wenn ihr Heuerlingekrieger auf eine Lichtung mit Sympathieplättchen der Allianz bewegt oder Sympathieplättchen durch einen Heuerling entfernt, führt dies zu Empörung (8.2.6). *(Diese Effekte beziehen sich auf die Person, die bewegt oder entfernt.)*

F. Wahrzeichen

F.1 ALLGEMEINE REGELN

- F.1.1 **Sicherheit.** Wahrzeichen können nicht bekämpft, bewegt oder entfernt werden, es sei denn, dies wird von deren Regel explizit angegeben.
- F.1.2 **Besitz.** Wahrzeichen sind nicht im Besitz einer Person. Sie gelten nicht als gegnerische Marker.

G. Glossar

- G.1.1 **Fähigkeit.** Ein anhaltender Effekt einer Fraktion, wie oben auf deren Fraktionstableau und in der Fraktionsregel und Fraktionsfähigkeiten-Sektion angegeben. Oder ein anhaltender Effekt von Heuerlingen, wie auf deren Heuerlingekarte angegeben (E.2.1).
- G.1.2 **Angrenzend/Benachbart.** Eine Lichtung ist angrenzend/benachbart zu jeder anderen Lichtung, die über einen Weg mit ihr verbunden ist. Ein Wald ist angrenzend an alle Lichtungen, die er berührt, ohne einen Weg zu kreuzen. Ein Wald ist benachbart zu einem Wald, der nur durch einen Weg von ihm getrennt ist, außer der See auf dem Seeseite-Spielplan (C.2.4). 🌲

- G.1.3 **Gebäude.** Ein quadratischer Pappmarker im Besitz einer Fraktion.
- G.1.4 **Kann nicht/Können nur.** Siehe 1.1.2.
- G.1.5 **Ablegen.** Platziert die angegebene Karte auf dem gemeinsamen Ablagestapel (2.1). Dominanzkarten platziert ihr stattdessen neben dem Spielplan (3.3.3). 🗺️
- G.1.6 **Ziehen.** Nehmt die oberste Karte des gemeinsamen Nachziehstapels (2.1).
- G.1.7 **Effekt.** Alles, was den Spielzustand verändert: Anhaltende Effekte, Fraktionsfähigkeiten und Aktionen.
- G.1.8 **Gegner.** Alle anderen Personen, mit denen ihr nicht in einem Bündnis seid (9.2.8) oder ein Heuerling, der sich im Vorrat befindet oder von einer gegnerischen Person kontrolliert wird.
- G.1.9 **Gegnerische Marker.** Ein Fraktionsmarker einer gegnerischen Person oder ein Heuerlingemarker von gegnerischen Heuerlingen, außer ihr verwendet diese als eure eigenen beim Bestimmen der Herrschaft *(Flussvolk Söldner, kontrollierte Heuerlinge usw.)*. *(Gegenstände sind niemals gegnerische Marker.)*
- G.1.10 **Fraktionsmarker.** Alle Krieger, Spielfiguren, Gebäude, und Plättchen, die auf der Rückseite des Fraktionstableaus angegeben sind. *(Gegenstände sind keine Fraktionsmarker.)* Siehe 1.5.2.
- G.1.11 **Wald.** Ein Gebiet auf dem Spielplan, das von Wegen und Lichtungen umschlossen ist.
- G.1.12 **Zwingen.** Siehe 1.5.5.
- G.1.13 **Gegenstand.** Ein quadratischer Pappmarker mit aufgedrucktem Gegenstand (🏠, 🗺️, 🗡️, etc.), das nicht im Besitz einer bestimmten Fraktion ist.
- G.1.14 **Spielplan.** Siehe 2.2.
- G.1.15 **Spielplanrand.** Der einzelne, geschlossene Ring aus Lichtungen und Wegen, der den Spielplan begrenzt, inklusive der versperrten Wege des Gebirgsseite-Spielplans.
- G.1.16 **Weg.** Eine weiße Verbindung zwischen zwei Lichtungen.
- G.1.17 **Spielfigur.** Eine Holzfigur, die im Besitz einer Fraktion ist.
- G.1.18 **Marker.** Alle Spielmaterialien: Gebäude, Plättchen, Krieger, Spielfiguren, Gegenstände, usw.
- G.1.19 **Platzieren.** Nehmt den angegebenen Marker aus der angegebenen Quelle und stellt ihn auf den genannten Bestimmungsort. Normalerweise wird keine Quelle angegeben. Nehmt den Marker in diesem Fall von seinem entsprechenden Vorrat oder, falls er sich auf einer Leiste befindet, den Marker, der am weitesten links liegt. *Legen/Stellen* sind synonym zu *platzieren*.
- G.1.20 **Spielbereich.** Der Bereich um euer Fraktionstableau. Wird auch als der Bereich „vor euch“ beschrieben. Karten können nur ausgegeben, abgelegt oder benutzt werden, wenn ihr dazu explizit aufgefordert werdet.
- G.1.21 **Ersetzen.** Kurzform für ENTFERNEN, dann PLATZIEREN. Entfernt den angegebenen Marker und platziert den anderen genannten Marker auf dem Ort, von dem ihr den ersten entfernt habt. Ihr müsst alle Schritte von Ersetzen ausführen können, um es ausführen zu dürfen.
- G.1.22 **Entfernen.** Nehmt den angegebenen Marker aus der genannten Quelle und stellt ihn auf den angegebenen Bestimmungsort. Normalerweise wird kein Bestimmungsort angegeben. Legt den Marker in diesem Fall zurück in den entsprechenden Vorrat oder auf das am weitesten rechts liegende freie Feld einer Leiste, falls vorhanden. Andernfalls entfernt ihr den Marker aus dem Spiel. *(Gegenstände werden aus dem Spiel entfernt.)*

- G.1.23 **Aufdecken.** Legt die angegebene Karte offen vor euch aus. Meistens wird keine Quelle angegeben. Nehmt die Karte in diesem Fall von euren Handkarten.
- G.1.24 **Fluss.** Eine blaue Verbindung zwischen zwei Lichtungen.
- G.1.25 **Ruine.** Marker, der einen „R“-Bauplatz auf einer Lichtung verdeckt (2.2.4).
- G.1.26 **Herrschaft.** Siehe 2.5.
- G.1.27 **Zeigen.** Lasst die angegebene Person sich den genannten Marker anschauen.
- G.1.28 **Bauplatz.** Weiß umrandetes Feld auf einer Lichtung (2.2.3).
- G.1.29 **Ausgeben.** Siehe ABLEGEN. *(Beide sind gleichwertig, bei AUSGEBEN trifft ihr meistens eine Auswahl.)*
- G.1.30 **Vorrat.** Die Ansammlung an Markern, die sich nicht auf einer Fraktionsablage oder dem Spielplan befindet. Der Vorrat an Gegenständen ist die Ansammlung an Gegenständen auf dem Spielplan.
- G.1.31 **Vertauschen.** Tauscht die Orte der beiden angegebenen Marker miteinander. *(Ignoriert dabei Einschränkungen die sich auf BEWEGEN und PLATZIEREN beziehen, wie die Falle der Krähen oder die Festung der Marquise.)*
- G.1.32 **Plättchen.** Ein runder Pappmarker im Besitz einer Fraktion.
- G.1.33 **Behandeln.** Das angegebene „Ding“ nimmt alle Eigenschaften des zweiten angegebenen „Dings“ an. Während ihr gegnerische Marker wie eigene behandelt, sind sie keine gegnerischen Marker, aber immer noch Fraktionsmarker der gegnerischen Person. *(Beispiel: Flussvolk-Krieger, die ihr als Söldner „gekauft“ habt, sind für euch keine gegnerischen Marker, aber sie sind weiterhin Flussvolk-Fraktionsmarker.)*
- G.1.34 **Krieger.** Ein Holzmarker im Besitz einer Fraktion. *(Die Vagabunden-Spielfigur ist kein Krieger und kann nicht entfernt werden.)*

INDEX

- Anhaltende Effekte, 4.1.3
keine Duplikate von 4.1.4
- Aufbau
für Fortgeschrittene, Anhang A
Standard, 5.1
- Begriffe, Anhang G
- Bewegen, 4.2
Herrschaft ist nötig für, 4.2.1
denselben Marker mehrmals, 4.2.2
mit der Fähre, C.2.5
- Bots, A.3
- Decks, A.2
- Dominanzkarten, 2.1.3
aktivieren, 3.3.1
ablegen und ausgeben, 3.3.3
Handkartenlimit und, 3.3.2
verfügbare nehmen, 3.3.4
Gewinnen mit, 3.3.1 I–II
- Fährenmarker, C.2.5
- Flüsse, 2.3
auf der Seeseite des Spielplans, C.2
auf der Winterseite des Spielplans, C.1
- Fraktionen
Auswählen im Aufbau für Fortgeschrittene, A.8
Marker, 1.5.2
Standardaufbau, 5.1.1, 5.1.7
- Gewinnen
durch Dominanz, 3.3
durch Siegpunkte, 3.1

- gleichzeitig, 3.1
- Glossar, Anhang G
- Heimatlichtung, A.8.2 I–II
- Herrschaft, 2.5
keine Herrschaft bei Gleichstand, 2.5
- Herstellen, 4.1
Kosten, 4.1.1
Siegpunkte, 3.2.2
drei farbige Fragezeichen, 4.1.1
- Heuerlinge
Regeln, Anhang E
Aufbau, A.6
- Hinterhaltskarten, 2.1.2
im Kampf, 4.3.1
- Information, 1.2
- Kampf, 4.3
Hinterhalt im, 4.3.1
Wehrlos-Regel im, 4.3.3 II
frühzeitiges Ende, 4.3.1 II
- Karten
Hinterhalt, 2.1.2
Vogelkarten sind Jokerkarten, 2.1.1
Dominanz, 2.1.3
ziehen und ablegen, 2.1
anderen Personen geben, 1.3.2
Gemeinschaften, 2.1
- Lichtungen
angrenzende, benachbarte, 2.2.1
Heimatlichtungen, A.8.2 I–II
auf der Seeseite des Spielplans, C.2.3
Bauplätze, 2.2.3
Gemeinschaften, 2.2.2
Ruinen, 2.2.4
- Marker
begrenzte, 1.5.1
Liste aller, Anhang B
verwenden, 1.5.4
Besitz von, 1.5.3
- Pass, der, C.3.4
- Reichweite, 5.2
- See, C.2.2
- Siegpunkte
durch Herstellen, 3.2.2
durch Entfernen von gegnerischen Gebäuden und Plättchen, 3.2.1
- Spielpläne
Regeln, Anhang C
Aufbau, A.1
- Timing
Spielverlauf und, 1.4.1
unterbrechen und, 1.4.2
Gleichzeitiges und, 1.1.3
- Treffer
erzielen, 4.3.4
Wehrlos-Regel für, 4.3.3 II
zusätzliche, 4.3.3 I
maximal durch Würfel erzielte, 4.3.2 I
würfeln, 4.3.2
erleiden, 4.3.4
- Turm, der C.3.4
- Verhandlungen, 1.3
- Wahrzeichen
Regeln, Anhang F
Aufbau, A.5
- Wälder, 2.4
auf der Seeseite des Spielplans, C.2.4
auf der Gebirgsseite des Spielplans, C.3.5
- Wege, 2.2
auf der Gebirgsseite des Spielplans, C.3.2–C.3.3
- Wehrlos-Regel, 4.3.3 II
- Widersprüchliche Regeln, 1.1



*Cole widmet dieses Spiel seinen jüngeren Brüdern und Schwestern, die ihn nie vergessen lassen, wie man spielt.
Kyle widmet dieses Spiel seinen Kindern, die sich immer süße Tierzeichnungen gewünscht haben.*

MITWIRKENDE

ROOT & FLUSSVOLK

Cole Wehrle (lead design, development, co-lead graphic design), Kyle Ferrin (illustration, co-lead graphic design), Patrick Leder (concept, development), Joshua Yearsley (editing, development), Nick Brachmann (development, graphic design), Clayton Capra (development), Jake Tonding (development), Jaime Willems (graphic design), Kate Unrau (proofreading)

UNTERWELT

Patrick Leder (lead design), Kyle Ferrin (illustration), Nick Brachmann (lead development, lead graphic design), Cole Wehrle (development, graphic design), Joshua Yearsley (editing, development), Kate Unrau (proofreading)

MARODEUR

Patrick Leder (co-lead design), Cole Wehrle (co-lead design), Kyle Ferrin (illustration), Nick Brachmann (lead development, design, graphic design), Pati Hyun (lead graphic design, pre-press), Joshua Yearsley (design, development, editing), Rachel Lapidow (proofreading), Kate Unrau (proofreading)

DRUCKANGELEGENHEITEN

Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco, Anne Kinner

SPIELETESTS

Grayson Page and his amazing group (inc. Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, the stalwart players of First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry and Modern Myths, Jennifer Gutterman and Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd and the Brass Cat, the Owl & Raven crew, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, Ted Scamp, Jenny and Matt Benusa, Andrew Olson, Joel McGuire, Nathaniel Hicklin, Jacob Resler, Rae Kawalek, Nick Sopkowiak, Aaron Groatorex-Voith, Nicole Szajner, and the Brooklyn Game Lab (Robert Hewitt, Jack DeWald, Joseph Esbenschade, Nahvid Etedali, David Kanof, Marceline Leiman, Jill Pullara), Dāvis Dālmānis, Luke Bridwell, Justin Keenan, Bryan Vogel, Nick "Nev" Burton, Doug Radcliffe, Jeremy Liles, Kovács Botond, Mark Overstreet, Hung Nguyen, Luke McNally, Joshua Clark Orkin, Guerric Samples, Hunter C Fyffe, Steve Owen, Jon Mott, Sam De Roest, Sarah Shirley, Michela Garber, Patrick Flores Velarde, Lili Chin, Christina Berkley, Sebastian Apel, Opie's Funeral and viele andere.

Deutsche Ausgabe: Spielworxx GmbH

Basierend auf der Bearbeitung durch Quality Beast:

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

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

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

Bearbeitung und Übersetzung der Spielworxx-Ausgabe:

Henning Kröpke, Philippe Schmit, Uli Blennemann

Layout der Spielworxx-Ausgabe:

Gamerock Studio s.r.o., Spielpunxx s.à r.l.-s.

Lektorat der Spielworxx-Ausgabe:

Florian Gachtgens, Jonas Kissling, Alexander Noak, Eike Schulte

Ersatzteilservice
uli@spielworxx.de

Weitere Informationen zu Root:
ledergames.com/root



Spielworxx GmbH, Nielande 12.
48727 Billerbeck, Germany

©2023, Spielworxx, www.spielworxx.de

Unter Lizenz von Leder Games

LEDER GAMES

Wichtige Referenzen

HERSTELLEN (4.1)

Spielt eine Handkarte und aktiviert die Herstellungsmarker der Gemeinschaft, die in der unteren linken Ecke angegeben sind. (*Vagabund benutzt* ) Die Gemeinschaft eines Herstellungsmarkers entspricht seiner Lichtung. Ihr könnt jeden Herstellungsmarker nur einmal pro Zug aktivieren.

Stellt ihr einen **SOFORTIGEN EFFEKT** her, führt ihn aus und legt die Karte ab. Oft erlauben euch die Effekte, Gegenstände aus dem Vorrat auf dem Spielplan zu nehmen und Siegpunkte zu erhalten. Ist der angegebene Gegenstand nicht mehr im Vorrat auf dem Spielplan vorhanden, könnt ihr die Karte nicht herstellen.

Stellt ihr einen **ANHALTENDEN EFFEKT** her, legt die Karte offen vor euch ab. Ihr könnt den Effekt nutzen. Ihr könnt einen anhaltenden Effekt nicht herstellen, wenn ihr bereits einen mit demselben Namen habt

BEWEGEN (4.2)

Nehmt eine beliebige Anzahl von eigenen Kriegerern oder eure Spielfigur und verschiebt sie von einer Lichtung auf eine benachbarte Lichtung.

Ihr müsst die Ausgangslichtung, die Ziellichtung oder beide beherrschen. Jeder Marker kann in jedem Zug beliebig oft bewegt werden.

KÄMPFEN (4.3)

Ihr könnt auf einer Lichtung kämpfen, auf der ihr Krieger oder eure Spielfigur habt.

Schritt 1: Verteidiger kann einen Hinterhalt legen. Als Angreifer könnt ihr den Hinterhalt des Verteidigers abwenden, indem ihr auch eine Hinterhaltskarte spielt.

Schritt 2: Würfeln. Als Angreifer erzielt ihr Treffer entsprechend dem **höheren** Würfelwurf und als Verteidiger entsprechend dem **niedrigeren** Würfelwurf.

Die maximale Anzahl an Treffern, die ihr durch Würfeln erzielen könnt, ist gleich der Anzahl eurer Krieger auf der Kampflichtung.

Schritt 3: Effekte anwenden. Ihr könnt zu diesem Zeitpunkt optionale Effekte im Kampf anwenden. Viele davon erzielen **ZUSATZTREFFER**, die nicht durch die Anzahl an eigenen Kriegerern begrenzt sind.

Wehrlos: Habt ihr als Verteidiger keine Krieger auf der Kampflichtung, erzielt der Angreifer einen Zusatztreffer.

Schritt 4: Treffer gleichzeitig erleiden. Für jeden erlittenen Treffer entfernt ihr einen eigenen Marker – Krieger zuerst, danach Gebäude und Plättchen. Bei diesen entscheidet ihr selbst über die Reihenfolge.

Erinnerung: *Ihr erhaltet einen Siegpunkt für jedes gegnerische Gebäude oder Plättchen, das ihr entfernt.*

AUFBAU (5.1)

1. **Wählt die Fraktionen**, bestimmt die Reihenfolge und wer anfängt. Nehmt euch Tableaus und Marker.
2. **Siegpunktemarker** auf Feld „0“ legen.
3. **Karten mischen** und 3 Karten an jede Fraktion austeilen.
4. **Ruinen** auf die vier mit „R“ markierten Bauplätze legen.
5. **Gegenstandsvorrat** am oberen Rand des Spielplans anlegen.
6. **Würfel** bereitlegen und Übersichtskarten nehmen.
7. **Fraktionen** in Aufbaureihenfolge (A, B, C, etc.) vorbereiten.