

DAS GESETZ VON ROOT



Dieses Buch verwenden

Root enthält zwei Regelwerke: dieses Regelbuch und die Lerne-zu-Spielen-Anleitung. Wenn euch ein lockerer Lernstil und viele graphische Beispiele gefallen, lest die Lerne-zu-Spielen-Anleitung. Falls ihr lieber mit streng definierten, klar formulierten Regeln in einem präzisen Referenz-Stil lernt, lest dieses Buch. Die Lerne-zu-Spielen-Anleitung enthält die Anweisungen wie man das Winter-Spielbrett benutzt und wie man mit verschiedenen Kombinationen von Parteien bei jeder Spieleranzahl spielt.

Der Text in KAPITÄLCHEN definiert Schlüsselbegriffe. Text in kursiv gibt Erinnerungen und Erläuterungen. Partei-Symbole markieren Regeln die durch den Partei-Regeln- und Fähigkeiten-Abschnitt der Marquise (♥), Dynastien (▲), Allianz (♣), Vagabund (♠), Kult (☺) oder des Flussvolkes (♣) verändert werden.

1. Grundregeln

1.1 WIDERSPRÜCHLICHE REGELN

- 1.1.1 **Vorrang.** Wenn der Text auf einer Karte dem Text im Regelbuch widerspricht, hat die Karte Vorrang. Wenn der Text in der Lerne-zu-Spielen-Anleitung dem Regelbuch widerspricht, hat das Regelbuch Vorrang.
- 1.1.2 **Benutzung von „kann nicht“.** Jede Regel die den Ausdruck „kann nicht“ enthält ist absolut. Keine andere Regel kann Vorrang haben, insofern es nicht explizit anders angegeben ist.
- 1.1.3 **Gleichzeitige Effekte.** Wenn zwei Spieleffekte gleichzeitig passieren, wählt der Spieler, der am Zug ist die Reihenfolge, sofern es nicht anders vorgegeben ist.

1.2 ÖFFENTLICHE UND PRIVATE INFORMATIONEN

- 1.2.1 **Hand.** Die Spieler dürfen die Karten in ihrer Hand nur zeigen, wenn sie ausdrücklich dazu angewiesen werden. Die Anzahl der Karten ist allerdings öffentlich. ♣
- 1.2.2 **Ablage.** Karten im Ablagestapel können jederzeit durchgesehen werden.

1.3 VERHANDLUNGEN UND VEREINBARUNGEN

- 1.3.1 **Vereinbarungen.** Den Spielern steht es frei, das Spiel während des Spielverlaufs zu diskutieren, jedoch sind Vereinbarung zwischen Spielern nicht bindend.
- 1.3.2 **Karten.** Die Spieler können sich untereinander nur Karten geben, wenn sie ausdrücklich dazu angewiesen werden.

1.4 SPIELVERLAUF

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

2. Schlüsselbegriffe und -konzepte

2.1 KARTEN

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

- 2.1.1 **Vögel sind Joker.** Du kannst Vogel-Karten immer wie die Karten einer anderen Klasse von Waldbewohnern behandeln, sogar wenn du sie ausgeben, nehmen, oder mehrere Karten des selben Waldbewohners hergeben musst. ☺
 - I **Erzwungene Effekte.** Wenn du dazu aufgefordert wirst Fuchs-, Hase- oder Maus-Karten abzulegen oder herzugeben, musst du Vogel-Karten so behandeln wie die der verlangten Klasse.
 - II **Umgekehrter Austausch.** Wenn du aufgefordert wirst eine Vogel-Karte auszugeben, abzulegen, zu nehmen oder herzugeben, kannst du sie nicht mit der Karte einer anderen Klasse ersetzen.
- 2.1.2 **Ziehe vom gemeinsamen Nachziehstapel.** Wann immer du aufgefordert wirst eine Karte zu ZIEHEN, nimm sie vom gemeinsamen Nachziehstapel. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mische den Ablagestapel und forme einen neuen Nachziehstapel.
- 2.1.3 **Ausgeben und Ablegen auf den gemeinsamen Ablagestapel.** Wann immer du aufgefordert wirst eine Karte ABZULEGEN oder AUSZUGEBEN, lege sie auf den gemeinsamen Ablagestapel, es sei denn es ist eine Dominanz-Karte (3.3). ☺
- 2.1.4 **Hinterhalts-Karten.** Es gibt fünf HINTERHALTS-KARTEN: eine Maus-, eine Hase-, eine Fuchs- und zwei Vogel-Karten. Du darfst Hinterhalts-Karten für Ihre Klasse ausgeben, allerdings haben sie keinen herstellbaren Effekt. Du kannst sie auch im Kampf spielen, um Treffer zu landen (4.3.1).
- 2.1.5 **Dominanz-Karten.** Es gibt vier DOMINANZ-KARTEN, für jede Waldbewohner Klasse eine. Du darfst Dominanz-Karten für Ihre Klasse ausgeben, jedoch haben sie keinen herstellbaren Effekt. Du kannst sie auch ausspielen, um deine Siegesbedingungen permanent zu verändern (3.3).

2.2 LICHTUNGEN UND WEGE

Das Spielbrett des Waldlands besteht aus vielen LICHTUNGEN verbunden durch WEGE.

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

- 2.2.2 **Klasse.** Jede Lichtung gehört zu einer KLASSE von Waldbewohnern: Maus, Hase oder Fuchs.
- 2.2.3 **Bauplätze.** Jede Lichtung hat eine Anzahl von BAUPLÄTZEN, sichtbar als weiße Kästchen. Wann immer du ein Gebäude platzierst, füllt es einen leeren Bauplatz. Du kannst kein Gebäude auf eine Lichtung ohne leere Bauplätze platzieren.
- 2.2.4 **Ruinen.** Bauplätze die mit einem "R" markiert sind, sind am Spielanfang mit RUINEN belegt. Ruinen können nur durch die Erkunden-Aktion des Vagabunds entfernt werden (9.5.3).

2.3 FLÜSSE

Viele Lichtungen sind mit FLÜSSEN verbunden, die nur von der Flussvolk Kompanie als Wege benutzt werden können. Flüsse teilen Lichtungen und Wälder nicht. 🌊

2.4 WÄLDER

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

- 2.4.1 **Benachbart.** Ein Wald ist benachbart zu allen Lichtungen, die ihn berühren ohne einen Weg zu kreuzen, und ist auch benachbart zu allen Wäldern, von denen er nur durch einen Weg getrennt ist.

2.5 MARKER

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

- 2.5.1 **Krieger.** Wenn du aufgefordert wirst einen Krieger zu platzieren, nimm ihn aus deinem Vorrat. Wenn einer deiner Krieger entfernt wird, lege ihn in den Vorrat zurück. 🐉🐉
- 2.5.2 **Gebäude.** Wenn du dazu aufgefordert wirst, ein Gebäude zu platzieren, nimm das erste Gebäude von links von der entsprechenden Leiste von deiner Partei-Tafel. Wenn eines deiner Gebäude entfernt wird, lege es auf den ersten freien Platz von rechts auf der entsprechenden Leiste zurück.
- 2.5.3 **Plättchen.** Wenn du dazu aufgefordert wirst ein Plättchen zu platzieren, nimm, falls vorhanden, das erste Plättchen von links von der entsprechenden Leiste oder nimm es aus deinem Vorrat. Wenn eines deiner Plättchen entfernt wird, lege es, falls vorhanden, auf den ersten freien Platz von rechts auf der entsprechenden Leiste oder in den Vorrat zurück. 🍄🍄
- 2.5.4 **Die Vagabund Spielfigur.** Die Vagabund Spielfigur kann nicht vom Spielbrett entfernt werden.

- 2.5.5 **Gegenstände.** Wenn du dazu aufgefordert wirst, einen Gegenstand zu nehmen, nimm ihn aus dem gemeinsamen Vorrat auf dem Spielbrett und platziere ihn in das Hergestellte-Gegenstände-Feld auf deiner Partei-Tafel. Wenn du aufgefordert wirst einen Gegenstand zu entfernen, lege ihn zurück in die Schachtel. ♠

2.6 SPIELBEREICH

Dein SPIELBEREICH befindet sich um deine Partei-Tafel herum.

2.7 GEGNER

Ein GEGNER ist jede andere Partei, die sich nicht in einem Bündnis mit dir befindet (9.2.8).

2.8 HERRSCHER

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

3. Sieg

3.1 GEWINNEN

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

3.2 SIEGPUNKTE

Jede Partei hat ihre eigene Art Siegpunkte zu erhalten, aber alle Parteien können Siegpunkte folgendermaßen erhalten.

- 3.2.1 **Gebäude und Plättchen entfernen.** Wann immer du ein Gebäude oder Plättchen eines Gegners entfernst, erhältst du einen Siegpunkt.
- 3.2.2 **Gegenstände herstellen.** Wann immer du einen Gegenstand herstellst (4.1), erhältst du die Siegpunkte die auf der Karte angegeben sind. ♠

3.3 DOMINANZ-KARTEN

Der Nachziehstapel enthält vier Dominanz-Karten, die gespielt werden können, um das Spiel zu gewinnen, ohne 30 Siegpunkte zu erreichen.

- 3.3.1 **Aktivieren.** Während deines Tageslichts, wenn du mindestens 10 Siegpunkte hast, kannst du eine Dominanz-Karte AKTIVIEREN, indem du sie in deinen Spielbereich legst. Entferne deinen Marker von der Siegpunkteleiste. Du kannst keine Siegpunkte mehr erhalten. ♠
- 1 **Maus-, Hase- oder Fuchs-Dominanz.** Du gewinnst das Spiel sofort, wenn du am Anfang deines Vogelgesangs drei Lichtungen der Klasse deiner aktivierten Dominanz-Karte beherrscht.

11 **Vogel-Dominanz.** Du gewinnst das Spiel sofort, wenn du zwei Lichtungen an entgegengesetzten Ecken am Anfang deines Vogelgesangs beherrscht.

3.3.2 **Aktiviere Karten.** Eine aktivierte Dominanz-Karte wird nicht zu deinem Handkartenlimit gezählt und sie kann nicht aus dem Spiel entfernt werden. Du kannst eine aktivierte Dominanz-Karte nicht durch eine andere ersetzen.

3.3.3 **Für Klasse ausgeben.** Eine Dominanz-Karte kann für ihre Klasse ausgegeben werden. Sie wird jedoch nicht in den Ablagestapel gelegt, sondern stattdessen in der Nähe des Spielbretts abgelegt, um zu zeigen, dass sie zum Nehmen VERFÜGBAR ist. 🐣

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



4. Schlüssel Aktionen

4.1 HERSTELLEN

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

4.1.1 **Kosten.** Um eine Karte herzustellen, musst du die Herstellungsmarker AKTIVIEREN, die in der unteren linken Ecke der Karte angegeben sind. Die Klasse eines Herstellungsmarkers entspricht seiner Lichtung. Jeder Herstellungsmarker kann nur einmal pro Zug aktiviert werden. Ein dreifarbiges Fragezeichen kennzeichnet einen Herstellungsmarker beliebiger Klasse. ♣ ♠

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

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

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



4.2 BEWEGEN

Wenn du dich BEWEGST, kannst du eine beliebige Anzahl von Kriegern oder deine Spielfigur nehmen und sie auf eine benachbarte Lichtung bewegen.

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

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



4.3 KAMPF

Wenn du KÄMPFST, wähle eine Lichtung, auf der du Krieger oder deine Spielfigur hast, als die LICHTUNG DES KAMPFES. Du bist der ANGREIFER. Wähle einen anderen Spieler auf der Lichtung als den VERTEIDIGER aus.

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

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

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

1 **Maximal gewürfelte Treffer.** Die maximale Anzahl von Treffern, die du durch Würfeln landen kannst, entspricht der Anzahl deiner Krieger auf der Lichtung des Kampfes, egal ob du Angreifer oder Verteidiger bist.

II **Extra Treffer.** Nach dem Zählen der Treffer des Würfeln, können der Angreifer und der Verteidiger EXTRA TREFFER durch Spezialfähigkeiten oder Effekte in ihrem Spielbereich landen. Extra Treffer sind nicht durch die Anzahl von Kriegern auf der Lichtung des Kampfes begrenzt.

III **Wehrlos.** Wenn der Verteidiger keine Krieger auf der Lichtung des Kampfes hat, wird der Angreifer einen extra Treffer landen.

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

5. Spielaufbau

5.1 STANDARD AUFBAU

5.1.1 **Schritt 1: Parteien und Anfangsspieler zuweisen.** Weist jedem Spieler, wie immer ihr wollt, eine Partei zu. Die möglichen Partei-Kombinationen für jede Spieleranzahl sind in der Lerne-zu-Spielen-Anleitung angegeben (Seite 22). Bestimmt Anfangsspieler und Spielerreihenfolge zufällig. Jeder Spieler nimmt seine Partei-Tafel und alle Marker, die auf der Rückseite der Partei-Tafel angegeben sind.

5.1.2 **Schritt 2: Platziert Siegpunkt-Marker.** Jeder Spieler platziert seinen Siegpunkt-Marker auf „0“ auf der Siegpunkteleiste.

5.1.3 **Schritt 3: Zieht euer Anfangsblatt.** Falls ihr zu zweit spielt entfernt alle Dominanz-Karten aus dem Nachziehstapel. Jeder Spieler zieht drei Karten.

5.1.4 **Schritt 4: Platziert Ruinen.** Platziert eine Ruine auf jeden Bauplatz auf dem Spielbrett, der mit einem „R“ markiert ist *(vier insgesamt)*.

5.1.5 **Schritt 5: Bildet Gegenstandsvorrat.** Platziert die folgenden Gegenstände auf die entsprechenden Felder des Gegenstandsvorrats am oberen Rand des Spielbretts: 2 , 2 , 1 , 1 , 2 , 2 .

5.1.6 **Schritt 6: Weitere Bestandteile.** Verteilt die 16 Partei-Übersicht-Karten, wie gewünscht, und legt die zwei Root-Spezial-Würfel neben das Spielbrett.

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

6. Marquise de Katz

6.1 ÜBERSICHT

Die Marquise de Katz hat das Waldland besetzt und will es in eine industrielle und militärische Großmacht verwandeln. Jedes Mal, wenn die Marquise eines ihrer GEBÄUDE errichtet – eine Werkstatt, Sägemühle oder einen Rekrutierer – erhält sie Siegpunkte. Je mehr sie von derselben Gebäudeart auf dem Spielbrett hat, desto mehr Punkte erhält sie. Um jedoch die laufenden Bauarbeiten voranzutreiben, muss die Marquise eine starke, vernetzte Produktion von HOLZ aufrechterhalten und beschützen.

6.2 PARTEI-REGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 6.2.1 **Herstellen.** Die Marquise stellt während ihres Tageslichts Karten her, indem sie Werkstätten aktiviert.
- 6.2.2 **Die Festung.** Nur die Marquise kann Marker auf die Lichtung mit dem Festungs-Plättchen platzieren. (*Marker können auf diese Lichtung bewegt werden.*) Wenn das Festungs-Plättchen entfernt wird, lege es in die Schachtel zurück.
- 6.2.3 **Feldkrankenhaus.** Wann immer eine beliebige Anzahl von Marquise Kriegeren von einer Lichtung entfernt wird, kann die Marquise eine Karte entsprechend dieser Lichtung ausgeben, um diese Krieger auf die Lichtung mit dem Festungs-Plättchen zu platzieren.

6.3 PARTEI AUFBAU

- 6.3.1 **Schritt 1: Sammle Krieger und Holz.** Lege einen Vorrat von 25 Kriegeren und 8 Holz-Plättchen bei dir an.
- 6.3.2 **Schritt 2: Platziere Festung.** Platziere das Festungs-Plättchen auf eine Eck-Lichtung deiner Wahl.
- 6.3.3 **Schritt 3: Garnison.** Platziere jeweils einen Krieger auf jede Lichtung, ausgenommen der Lichtung die diagonal gegenüber der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen liegt.
- 6.3.4 **Schritt 4: Platziere Anfangsgebäude.** Platziere 1 Sägemühle, 1 Werkstatt und 1 Rekrutierer. Du kannst sie auf die Lichtung, mit dem Festungs-Plättchen oder deren benachbarte Lichtungen, in beliebiger Kombination platzieren.
- 6.3.5 **Schritt 5: Fülle Gebäude-Leisten.** Platziere deine verbleibenden 5 Sägemühlen, 5 Werkstätten und 5 Rekrutierer auf deine entsprechenden Gebäude-Leisten, so das sie alle Felder außer dem ganz links füllen.

6.4 VOGELGESANG

Platziere ein Holz-Plättchen bei jeder Sägemühle.

6.5 TAGESLICHT

Zuerst kannst du Werkstätten aktivieren, um Karten aus deiner Hand herzustellen. Danach kannst du bis zu drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Kombination ausführen. Nach drei ausgeführten Aktionen kannst du extra Aktionen ausführen, indem du eine Vogel-Karte per extra Aktion zahlst.

- 6.5.1 **Kämpfen.** Eröffne einen Kampf.
- 6.5.2 **Marschieren.** Führe zwei Bewegungen aus.
- 6.5.3 **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger zu jedem Rekrutierer. Du kannst diese Aktion nur einmal pro Zug ausführen.
- 6.5.4 **Bauen.** Platziere ein Gebäude.
 - I **Wähle Gebäude.** Wähle, ob du eine Sägemühle, eine Werkstatt oder einen Rekrutierer platzieren willst. Nimm das erste noch übrige Gebäude dieser Art von links auf deiner Partei-Tafel. Beachte, dass die Gebäudekosten über der jeweiligen Spalte angegeben sind.
 - II **Wähle Lichtung und zahle Holz.** Wähle eine beliebige Lichtung die du beherrschst. Entferne Holz-Plättchen entsprechend der Anzahl der Kosten des Gebäudes. Du kannst Holz-Plättchen von der ausgewählten Lichtung, benachbarten Lichtungen, die du beherrschst, oder Lichtungen, die mit der ausgewählten Lichtung durch eine beliebige Anzahl von Lichtungen, die du beherrschst, verbunden sind, entfernen.
 - III **Platziere Gebäude und erhalte Punkte.** Platziere das ausgewählte Gebäude auf der ausgewählten Lichtung und erhalte die Siegpunkte, die auf dem Feld unter dem Gebäude auf deiner Partei-Tafel aufgedeckt werden.
- 6.5.5 **Überstunden.** Gib eine Karte entsprechend der Lichtung, auf der sich eine Sägemühle befindet, aus und platziere ein Holz-Plättchen dort.

6.6 ABEND

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

7. Horst Dynastien

7.1 ÜBERSICHT

Die Horst Dynastien wünschen, den ehemaligen Ruhm ihrer einst ehrwürdigen Art im Waldland wiederherzustellen, indem sie die Kontrolle über die Lichtungen zurück erobern. Während ihres Abends erhalten die Horst Dynastien Siegpunkte durch die Anzahl ihrer NESTER auf dem Spielbrett. Je größer ihre Präsenz im Waldland ist, desto größer ihre Gewinne. Die Horst Dynastien sind jedoch an ihr DEKRET gebunden, eine ständig wachsende, vorgeschriebene Reihe von Aktionen, die von ihrem ANFÜHRER versprochen wurde. In jeder Runde müssen alle Aktionen ausgeführt werden, sonst geraten sie in AUFRUHR.

7.2 PARTEI-REGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 7.2.1 **Herstellen.** Während des Tageslichts, bevor sie das Dekret erfüllen, stellen die Horst Dynastien Karten her, indem sie Nester aktivieren.
- 7.2.2 **Herren des Waldes.** Die Dynastien beherrschen eine Lichtung auch bei einem Gleichstand hinsichtlich der Anzahl an Kriegeren und Gebäuden. Leere Lichtungen beherrschen sie nicht. 🍌
- 7.2.3 **Verachtung für Handel.** Wann immer die Dynastien einen Gegenstand herstellen, ignorieren sie die angegebenen Siegpunkte und erhalten nur einen Siegpunkt.

7.3 PARTEI AUFBAU

- 7.3.1 **Schritt 1: Sammle Krieger.** Lege einen Vorrat von 20 Kriegeren in deiner Nähe an.
- 7.3.2 **Schritt 2: Platziere Nest und Anfangs-Krieger.** Platziere 1 Nest und 6 Krieger in die Eck-Lichtung diagonal gegenüber der Lichtung mit dem Festungs-Plättchen. Wenn die Marquise nicht spielt, platziere die Marker in einer Eck-Lichtung deiner Wahl.
- 7.3.3 **Schritt 3: Wähle Anführer.** Wähle 1 der 4 Dynastien Anführer-Karten und platziere sie auf deinem Anführer-Karten-Feld. Stapel die übrigen Anführer aufgedeckt in deiner Nähe.
- 7.3.4 **Schritt 4: Platziere Wesire.** Klemme deine 2 Treuer-Wesir-Karten unter die Dekret-Spalten am oberen Ende deiner Partei-Tafel, wie von deinem Anführer vorgegeben, so dass ihre Klasse sichtbar ist.
- 7.3.5 **Schritt 5: Fülle Nest-Leiste.** Platziere deine verbleibenden 6 Nester auf der Nest-Leiste. Fülle alle Felder außer dem ganz linken auf.

7.4 VOGELGESANG

Dein Vogelgesang hat drei Schritte in der folgenden Reihenfolge.

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

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

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

7.5 TAGESLICHT

Dein Tageslicht hat zwei Schritte in dieser Reihenfolge.

- 7.5.1 **Herstellen.** Du kannst Nester aktivieren, um Karten aus deiner Hand herzustellen.
- 7.5.2 **Dekret ausführen.** Du musst das Dekret, angefangen mit der Spalte ganz links und dann schrittweise nach rechts, ausführen. In jeder Spalte musst du alle Karten ausführen. Innerhalb der Spalte ist die Reihenfolge beliebig. Für jede Karte musst du die in ihrer Spalte angegebene Aktion wie folgt ausführen. Wenn du eine Aktion nicht vollständig ausführen kannst, gerätst du sofort in Aufruhr (7.7).
 - I **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger auf eine Lichtung mit einem Nest, deren Klasse mit der Klasse der Karte, übereinstimmt.
 - II **Bewegen.** Bewege mindestens einen Krieger von einer beliebigen Lichtung, deren Klasse mit der Klasse der Karte übereinstimmt.
 - III **Kämpfen.** Eröffne einen Kampf auf einer beliebigen Lichtung, deren Klasse mit der Klasse der Karte übereinstimmt.
 - IV **Bauen.** Platziere ein Nest auf eine beliebige Lichtung, die du beherrscht, deren Klasse mit der Klasse der Karte übereinstimmt und noch kein Nest hat.

7.6 ABEND

Dein Abend hat zwei Schritte in dieser Reihenfolge.

- 7.6.1 **Punkte erhalten.** Erhalte Siegpunkte, wie auf dem am weitesten rechts gelegenen freien Feld auf deiner Nest-Leiste angegeben.
- 7.6.2 **Ziehen und Ablegen.** Ziehe eine Karte, plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Danach lege, falls du mehr als fünf Karten hast, Karten deiner Wahl ab, bis du fünf Karten hast.

7.7 AUFRUHR

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

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

7.7.2 **Schritt 2: Bereinigen.** Entferne alle Karten aus deinem Dekret, außer deinen Treuen Wesiren, und lege sie auf den Ablagestapel.

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

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

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

7.8 ANFÜHRER REFERENZ

Die Dynastien haben folgende vier Anführer.

7.8.1 **Erbauer.** Treue Wesire beginnen auf Rekrutieren und Bewegen. Wann immer du etwas herstellst, kannst du deine Verachtung für Handel ignorieren (7.2.3).

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

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

7.8.4 **Despot.** Treue Wesire beginnen auf Bewegen und Bauen. Wann immer du wenigstens ein gegnerisches Gebäude oder Plättchen im Kampf entfernst, erhältst du einen Siegpunkt zusätzlich zu den Punkten, die du für das Entfernen von Gebäuden normalerweise erhältst.

8. Waldland Allianz

8.1 ÜBERBLICK

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

8.2 PARTEI-REGELN UND -FÄHIGKEITEN

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

8.2.2 **Guerrilla Krieg.** Als Verteidiger in einem Kampf landet die Allianz Treffer entsprechend dem höheren Wurf und der Angreifer landet Treffer entsprechend dem geringeren Wurf.

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

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

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

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

- 1 **Platzierungs Beschränkungen.** Auf einer Lichtung kann nur ein Sympathie-Plättchen platziert sein.
- II **Begriffe.** Eine SYMPATHISIERENDE LICHTUNG ist eine mit einem Sympathie-Plättchen. Eine NICHT-SYMPATHISIERENDE LICHTUNG ist eine ohne Sympathie-Plättchen.

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

8.3 PARTEI AUFBAU

8.3.1 **Schritt 1: Sammle Krieger.** Lege einen Vorrat von 10 Krieger in deiner Nähe an.

8.3.2 **Schritt 2: Platziere Stützpunkte.** Platziere deine 3 Stützpunkte auf die entsprechenden Felder in deinem Stützpunkt-Feld.

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

8.3.4 **Schritt 4: Gewinne Anhänger.** Ziehe 3 Karten und platziere sie verdeckt auf deinem Anhänger-Stapel.

8.4 VOGELGESANG

Dein Vogelgesang hat zwei Schritte in dieser Reihenfolge.

8.4.1 **Revoltieren.** Entferne gegnerische Marker und platziere einen Stützpunkt und Krieger wie folgt. Du kannst sooft du willst revoltieren.

I **Wähle Lichtung.** Wähle eine sympathisierende Lichtung entsprechend einem noch nicht gebauten Stützpunkt.

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

III **Effekt Ausführen.** Entferne alle gegnerischen Marker in der gewählten Lichtung. Dann platziere den entsprechenden Stützpunkt dort und platziere so viele Krieger dort, wie du sympathisierende Lichtungen der gleichen Klasse hast. Am Ende platzierst du einen Krieger in deinem Offizier-Feld. *(Denk daran, du erhältst einen Siegpunkt pro entferntem Plättchen und Gebäude.)*

8.4.2 **Verbreite Sympathie.** Platziere ein Sympathie-Plättchen wie folgt. Du kannst sooft du willst Sympathie verbreiten.

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

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

a **Kriegsrecht.** Du musst einen weiteren Anhänger ausgeben, wenn sich auf der gewählten Lichtung drei oder mehr Krieger eines anderen Spielers befinden.

III **Effekt Ausführen.** Platziere ein Sympathie-Plättchen auf die gewählte Lichtung. Erhalte die Siegpunkte, die auf deiner Partei-Tafel aufgedeckt werden.

8.5 TAGESLICHT

Du kannst die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Kombination ausführen.

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

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

8.5.3 **Ausbilden.** Gib eine Karte, die der Klasse eines bereits gebauten Stützpunktes entspricht, aus, um einen Krieger auf das Offizier-Feld zu legen.

8.6 ABEND

Diese Phase hat zwei Schritte in dieser Reihenfolge.

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

I **Bewegen.** Mache eine Bewegung.

II **Kämpfen.** Eröffne einen Kampf.

III **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger auf eine beliebige Lichtung mit Stützpunkt.

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

8.6.2 **Einkommen.** Ziehe eine Karte, plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Danach lege, falls du mehr als fünf Karten hast, Karten deiner Wahl ab, bis du fünf Karten hast.

9. Vagabund

9.1 ÜBERBLICK

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

9.2 PARTEI-REGELN UND -FÄHIGKEITEN

9.2.1 **Herstellen.** Der Vagabund erschöpft , um Karten herzustellen. Alle seine  entsprechen der Klasse seiner derzeitigen Lichtung. Wenn der Vagabund einen Gegenstand herstellt, kann er ihn sich sofort aufgedeckt nehmen.

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

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

- 9.2.4 **Wehrlos.** Der Vagabund ist wehrlos (4.3.2.III) im Kampf, wenn er keine unbeschädigten  hat.
- 9.2.5 **Gegenstände.** Die Fähigkeiten des Vagabunden hängen von den Gegenständen ab, die er erlangt. Gegenstände auf der Partei-Tafel des Vagabunden können aufgedeckt, verdeckt oder beschädigt sein. Der Vagabund **ERSCHÖPFT** Gegenstände, indem er sie umdreht, um verschiedene Aktionen auszuführen.
- I **Gegenstand-Leiste.** Sobald erhalten, werden ,  und  auf ihre jeweiligen Leisten gelegt. Jede Leiste kann nur drei Gegenstände enthalten.
 - II **Der Rucksack.** Sobald erhalten, werden , ,  und  in den Rucksack des Vagabunden gelegt.
 - III **Gegenstände bewegen.** Der Vagabund kann unbeschädigte ,  und  frei zwischen ihren Leisten und dem Rucksack bewegen.
- 9.2.6 **Maximal würfelbare Treffer.** Im Kampf entsprechen die maximal würfelbaren Treffer (4.2.2.I) des Vagabunden der Anzahl seiner unbeschädigten , egal ob auf- oder verdeckt, in seinem Rucksack.
- 9.2.7 **Treffer erleiden.** Wann immer der Vagabund einen Treffer erleidet (4.3.3), muss er einen unbeschädigten Gegenstand beschädigen, indem er ihn auf das Beschädigt-Feld legt. Wenn kein unbeschädigter Gegenstand übrig ist, ignoriert der Vagabund alle weiteren Treffer.
- 9.2.8 **Dominanz-Karten und Bündnisse.** In Spielen mit vier oder mehr Spielern, kann der Vagabund eine Dominanz-Karte aktivieren, um ein Bündnis mit dem Spieler einzugehen, der außer ihm selbst die wenigsten Siegpunkte hat. Dazu legt er seinen Siegpunkt-Marker auf die Partei-Tafel des gewählten Spielers. Wenn es einen Gleichstand gibt wer die wenigsten Punkte hat, wählt er aus diesen Spielern. Wenn der gewählte Spieler das Spiel gewinnt, gewinnt der Vagabund auch. *(Der Vagabund erhält keine Siegpunkte mehr. Er kann kein Bündnis mit einem Spieler eingehen der bereits eine Dominanz-Karte aktiviert hat.)*
- 9.2.9 **Beziehungen.** Deine Partei-Tafel hat eine Beziehungstabelle, die vier Spalten auf der Alliierten-Leiste und ein Feindlich-Feld hat. Sie enthält einen Beziehungs-Marker für jede nicht-Vagabund Partei im Spiel.
- I **Beziehungen verbessern.** Du kannst deine Beziehung zu einer nicht-feindlichen Partei verbessern, indem du die Helfen-Aktion ausführt.
 - a **Kosten.** Hilf einer nicht-feindlichen Partei innerhalb des gleichen Zuges, sooft wie zwischen ihrem aktuellen Alliierten-Feld und ihrem nächsten Alliierten-Feld angegeben ist. *(Jede gegebene Hilfe zählt nur zu einer Verbesserung einer Beziehung.)*
 - b **Effekt.** Rücke den Partei-Beziehungs-Marker ein Feld auf der Leiste vor. Erhalte die Siegpunkte die auf dem neuen Feld angegeben sind.
 - II **Alliierter Status.** Wenn ein Partei Beziehungsstatus das letzte Feld auf der Alliierten-Leiste erreicht, vertrauen dir die Krieger dieser Partei. Diese Partei ist jetzt mit dir **ALLIIERT**.
 - a **Hilf Alliierten.** Jedes mal wenn du einer Alliierten Partei hilfst, erhältst du zwei Siegpunkte.
 - b **Mit Alliierten bewegen.** Wann immer du dich während des Tageslichts bewegst, kannst du Krieger von **einer** Alliierten Partei mit dir von deiner Ausgangs zu deiner Ziel Lichtung bewegen. Alliierte Krieger folgen ihren eigenen Bewegungsregeln und erhalten nicht die Vorteile deiner Flink-Spezial-Fähigkeit.
 - c **Mit Alliierten angreifen.** Wann immer du einen Kampf eröffnest, kannst du die Alliierten Krieger **einer** Partei auf der Lichtung des Kampfes wie deine eigenen behandeln. Die maximale Anzahl an Treffern, die du würfeln kannst, entspricht der Anzahl der Krieger dieses Alliierten dort, plus der Anzahl deiner unbeschädigten . Du kannst die Alliierten Krieger nicht wie deine eigenen behandeln, wenn du der Verteidiger bist.
 - d **Treffer mit Alliiertem erleiden.** In einem Kampf, in dem du Alliierte Krieger wie deine eigenen behandelst, kannst du Treffer erleiden, indem du Alliierte Krieger entfernst. Wenn du jedoch, im gleichen Kampf, mehr Treffer erleidest, indem du Alliierte Krieger entfernst, als du Gegenstände durch Treffer beschädigst, wird diese Alliierte Partei feindlich (9.2.9.III). Falls diese Regel der Regel 9.2.9.III in einer Situation widerspricht, wende diese Regel an.
 - e **Empörung mit Alliierten.** Wenn du Empörung (8.2.6) verursachst, durch Bewegung oder Kampf mit Alliierten Krieger, musst du die entsprechende Karte hergeben.
 - III **Feindlich Status.** Wenn du jemals einen Krieger einer nicht-feindlichen Partei entfernst, bewegt sich ihr Beziehungs-Marker sofort auf das Feindlich-Feld. Diese Partei ist jetzt **FEINDLICH**.

- a **Niedertracht.** Wann immer du einen Marker einer feindlichen Partei im Kampf während deines Zuges entfernst, erhältst du einen Siegpunkt. (Zähle diese Punkte den Punkten hinzu, die du für feindliche Gebäude und Plättchen erhältst. Zähle keinen Punkt für den Krieger, der die Partei feindlich werden ließ.)
- b **In feindliche Lichtungen bewegen.** Du musst einen extra  erschöpfen, um dich auf eine Lichtung zu bewegen, auf der sich Krieger feindlicher Parteien befinden.
- c **Hilf feindlichen Parteien.** Du kannst einen Beziehungs-Marker nicht aus dem Feindlich-Feld bewegen, indem du die Helfen-Aktion anwendest, aber du kannst feindlichen Parteien immer noch helfen, um ihre hergestellten Gegenstände zu nehmen.
- d **Bündnis mit feindlicher Partei.** Du kannst mit einer feindlichen Partei ein Bündnis (9.2.8) eingehen. Wenn du dies tust, bewege ihren Beziehungs-Marker auf die Neutral-Spalte.

9.3 PARTEI AUFBAU

- 9.3.1 **Schritt 1: Wähle Charakter.** Wähle eine Charakter-Karte und lege sie auf dein Charakter-Karten-Feld.
- 9.3.2 **Schritt 2: Platziere Spielfigur.** Platziere deine Vagabund Spielfigur in einen beliebigen Wald.
- 9.3.3 **Schritt 3: Erhalte Aufgaben.** Mische deinen Aufgaben-Stapel, ziehe 3 Aufgaben-Karten und lege sie aufgedeckt in deine Nähe.
- 9.3.4 **Schritt 4: Bestücke Ruinen.** Nimm die 4 Ruinen vom Spielbrett und nimm die , ,  und  Gegenstände die mit „R“ markiert sind. Lege jeweils einen unter eine Ruine und mische die Stapel. Lege danach jeden Stapel auf einen leeren Ruinen Bauplatz auf dem Spielbrett zurück.
- 9.3.5 **Schritt 5: Nimm Start-Gegenstände.** Nimm die Gegenstände die mit „S“ markiert sind, wie auf deiner Charakter-Karte angegeben. Platziere alle angegebenen ,  und  Gegenstände auf die entsprechenden Leisten auf deiner Partei-Tafel. Lege alle anderen angegebenen Gegenstände aufgedeckt in deinen Rucksack. Lege alle verbleibenden „S“ Gegenstände in die Schachtel zurück.
- 9.3.6 **Schritt 6: Platziere Beziehungs-Marker.** Nimm einen Beziehungs-Marker für jede nicht-Vagabund Partei und platziere sie alle auf die Neutral-Spalte auf deiner Beziehungstabelle.

9.4 VOGELGESANG

Dein Vogelgesang hat zwei Schritte in dieser Reihenfolge.

- 9.4.1 **Auffrischen.** Decke am Anfang deines Vogelgesangs zwei erschöpfte Gegenstände für jeden  auf. Dann decke drei weitere erschöpfte Gegenstände auf.
- 9.4.2 **Schleichen.** Du kannst in eine benachbarte Lichtung oder einen benachbarten Wald schleichen, ohne einen  zu erschöpfen, sogar auf eine feindliche Lichtung (9.2.9.IIIb).

9.5 TAGESLICHT

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

- 9.5.1 **Bewegen.** Erschöpfe einen , um dich zu bewegen plus einen weiteren , wenn sich in der Ziel Lichtung feindliche Krieger befinden. Du kannst dich zusammen mit Alliierten Kriegern bewegen (9.2.9.IIb). Du kannst dich nicht in einen Wald bewegen. Wenn du in einem Wald bist, kannst du dich nur auf eine benachbarte Lichtung bewegen.
- 9.5.2 **Kämpfen.** Erschöpfe ein , um einen Kampf zu eröffnen. Du kannst mit Alliierten Kriegern kämpfen (9.2.9.IIc). (Prüfe deine Beziehung zu dem Verteidiger.)
- 9.5.3 **Erkunden.** Erschöpfe eine , um einen Gegenstand unter der Ruine in deiner Lichtung zu nehmen, decke ihn auf und platziere ihn in deinen Rucksack oder auf die entsprechende Leiste. Erhalte dann einen Siegpunkt. Wenn du den letzten Gegenstand aus einer Ruine genommen hast, entferne die Ruine.
- 9.5.4 **Helfen.** Erschöpfe einen beliebigen Gegenstand und gib eine deiner Karten, die deiner Lichtung entspricht, an einen beliebigen Spieler, der dort Marker hat (sogar feindliche). Danach kannst du einen beliebigen Gegenstand, falls vorhanden, aus dem Hergestellte-Gegenstände-Feld dieses Spielers nehmen. Lege ihn aufgedeckt in deinen Rucksack oder auf seine entsprechende Leiste. (Prüfe deine Beziehung zu diesem Spieler.)
- 9.5.5 **Aufgaben erledigen.** Wähle eine Aufgabe, deren Klasse mit der deiner Lichtung übereinstimmt, und erschöpfe die zwei Gegenstände, die auf der Aufgabe angegeben sind, um sie zu erledigen. Lege diese Aufgabe in deinen Spielbereich, ziehe dann eine neue Aufgabe und lege sie in die Nähe des Spielbretts. Dann kannst du entweder zwei Karten aus dem Nachziehstapel ziehen ODER du kannst einen Siegpunkt, pro Aufgabe derselben Klasse die du erledigt hast, inclusive dieser, erhalten.

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

9.5.7 **Reparieren.** Erschöpfe einen , um einen beschädigten Gegenstand in den Rucksack (wenn , , , , , , , , , , , , , , , ) oder seine entsprechende Leiste (wenn aufgedeckt , , ) zu bewegen. Der Gegenstand wird dabei nicht umgedreht.

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

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

9.6 ABEND

Dein Abend hat folgende vier Schritte.

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

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

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

9.6.4 **Prüfe Gegenstands Tragvermögen.** Wenn du mehr Gegenstände in deinem Rucksack und deinem Beschädigt-Feld hast als dein Tragvermögen – sechs plus 2 pro aufgedecktem  auf der entsprechenden Leiste – entferne Gegenstände aus deinem Rucksack und deinem Beschädigt-Feld, bis du nur noch so viele Gegenstände wie dein Tragvermögen hast. Lege die entfernten Gegenstände in die Schachtel zurück.

9.7 CHARAKTER REFERENZ

9.7.1 **Dieb.** Beginne mit , ,  und .

1 **Spezial-Aktion: Stehlen.** Nimm eine zufällige Karte von einem Spieler in deiner Lichtung.

9.7.2 **Tüftler.** Beginne mit , ,  und .

1 **Spezial-Aktion: Tagarbeit.** Nimm eine Karte vom Ablagestapel deren Klasse deiner Lichtung entspricht. (*Du kannst immer eine Vogel-Karte nehmen.*)

9.7.3 **Waldläufer.** Beginne mit , ,  und .

1 **Spezial-Aktion: Unterschlupf.** Repariere drei Gegenstände, beende dann sofort dein Tageslicht.

9.8 SPIELE MIT ZWEI VAGABUNDEN

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

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

9.8.2 **Zufällige Aufbaureihenfolge.** Entscheidet zufällig welcher Vagabund zuerst aufbaut.

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



10. Echsen Kult

10.1 ÜBERBLICK

Sich aller Geschöpfe annehmend, die von den anderen Parteien ausgestoßen wurden, versucht der Echsen Kult seine Feinde durch pure Willenskraft zu überwinden. Der Kult verbreitet seine Lehre durch Mund- oder Schnabelpropaganda und neue Enklaven können überall auf dem Spielbrett aus dem Boden schießen. Wo der Kult Lichtungen beherrscht kann er Gärten errichten, was die dort lebenden Tiere zunehmend radikalisiert. Während andere Parteien Karten ausgeben, um ihre Ziele zu erreichen, handelt der Kult hauptsächlich durch das Aufdecken von Karten, um so allmählich die Ideale seiner Anhänger zu formen. Sofern sie nicht zum Erhalten von Siegpunkten verwendet werden, kehren diese Karten am Abend wieder auf die Hand des Kults zurück. Allerdings macht dieser sanftere Ansatz Bewegungen und Kampfhandlungen schwierig, diese Aktionen können nur von den radikalisiertesten Mitgliedern des Kults ausgeführt werden.

10.2 PARTEI-REGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 10.2.1 **Herstellen.** Der Kult stellt am Abend Karten her, indem er Gärten, die der verstoßenen Klasse (10.4.1) entsprechen, aktiviert.
- 10.2.2 **Hass auf Vögel.** Vogel-Karten sind keine Joker für Kult Rituale.
- 10.2.3 **Rache.** Wann immer ein Kult-Krieger entfernt wird, während er im Kampf verteidigt, wird er auf das Akolythen-Feld gelegt nicht in den Vorrat des Kults.
- 10.2.4 **Pilger.** Der Kult beherrscht jede Lichtung, auf der er einen Garten hat. Diese Regel hat Vorrang vor der Herren des Waldes Regel der Horst Dynastien (7.2.2).
- 10.2.5 **Furcht vor den Frommen.** Wann immer ein Garten entfernt wird, muss der Kult eine zufällige Karte ablegen.
- 10.2.6 **Der Verlorene-Seelen-Stapel.** Wann immer eine Karte ausgegeben oder abgelegt wird (*sogar Dominanz-Karten*), lege sie auf den Verlorene-Seelen-Stapel anstatt dem Ablagestapel. Der Verlorene-Seelen-Stapel kann von jedem Spieler jederzeit durchgesehen werden.

10.3 PARTEI AUFBAU

- 10.3.1 **Schritt 1: Sammle Krieger.** Lege einen Vorrat von 25 Kriegeren in deiner Nähe an.
- 10.3.2 **Schritt 2: Platziere Krieger.** Platziere 4 Krieger und 1 Garten der Klasse der Lichtung entsprechend in die Eck-Lichtung gegenüber der Marquise-Festung oder des Dynastien-Anfangs-Nests; Wenn sowohl Marquise als auch die Dynastien im Spiel sind, wähle eine der zwei anderen Ecken. Platziere dann einen Krieger auf jede benachbarte Lichtung.
- 10.3.3 **Schritt 3: Wähle Verstoßene.** Platziere den Verstoßenen-Marker auf ein beliebiges Kästchen im Verstoßenen-Feld. Die Klasse dieses Kästchens wird als die VERSTOSSENEN bezeichnet.
- 10.3.4 **Schritt 4: Fülle Garten-Leiste.** Lege deine verbleibenden 14 Gärten von rechts nach links auf die entsprechenden Felder auf deiner Garten-Leiste.

10.4 VOGELGESANG

Dein Vogelgesang hat drei Schritte in dieser Reihenfolge.

- 10.4.1 **Verstoßene anpassen.** Schau die Karten im Verlorene-Seelen-Stapel an, ignoriere Vogel-Karten. Die Klasse mit den meisten Karten wird zur neuen verstoßenen Klasse – bewege den Verstoßenen-Marker mit der Verstoßenen-Seite nach oben auf diese Klasse. Wenn sich der Marker bereits auf dieser Klasse befindet, drehe den Marker um auf Verhasst. Wenn keine Klasse die meisten Karten hat, wird der Marker nicht bewegt und wenn er noch nicht auf Verhasst gedreht ist, wird er auf seine Verhasst-Seite gedreht.
- 10.4.2 **Lege Verlorene Seelen ab.** Lege alle Karten vom Verlorene-Seelen-Stapel auf den Ablagestapel. (*Dominanz-Karten werden verfügbar, um genommen zu werden.*)
- 10.4.3 **Verschwörungen ausführen.** Du kannst Akolythen ausgeben, indem du sie in den Vorrat zurücklegst, um Verschwörungen auf den Lichtungen der Verstoßenen auszuführen. Verschwörungen können in beliebiger Reihenfolge und Kombination ausgeführt werden. Wenn die Verstoßenen verhasst sind, kostet die Verschwörung einen Akolyth weniger. Wenn du Konvertieren oder Weihen ausführst, musst du die Verschwörung vollständig ausführen.
 - 1 **Eifern.** Zahle zwei Akolythen, um in einer Verstoßenen Lichtung einen Kampf zu eröffnen **oder** mindestens einen Krieger von einer Verstoßenen Lichtung zu bewegen und anschließend, wenn du möchtest, einen Kampf in der Ziel Lichtung zu eröffnen.

- II **Konvertieren.** Zahle zwei Akolythen, um einen feindlichen Krieger von einer Verstoßenen Lichtung zu entfernen und dann einen deiner eigenen Krieger dort zu platzieren.
- III **Weihen.** Zahle drei Akolythen, um ein feindliches Gebäude von einer Verstoßenen Lichtung zu entfernen und einen Garten der entsprechenden Klasse dort zu platzieren.

10.5 TAGESLICHT

Du kannst beliebig viele Karten von deiner Hand aufdecken, platziere sie aufgedeckt vor dir und führe ein Ritual pro aufgedeckter Karte durch. Rituale können in beliebiger Reihenfolge und Kombination durchgeführt werden. Aufgedeckte Karten können für keinen anderen Zweck während des Tageslichts verwendet werden.

- 10.5.1 **Bauen.** Platziere einen entsprechenden Garten in einer von dir beherrschten Lichtung entsprechend deiner aufgedeckten Karte.
- 10.5.2 **Rekrutieren.** Platziere einen Krieger auf eine Lichtung entsprechend deiner aufgedeckten Karte.
- 10.5.3 **Siegpunkte erhalten.** Gib die Karte, die du aufgedeckt hast, aus (*lege sie zu den Verlorenen Seelen*), um Siegpunkte zu erhalten. Du erhältst Punkte entsprechend dem Wert des am weitesten rechts gelegenen freien Feldes auf der entsprechenden Garten-Leiste. Du kannst diese Aktion nur einmal pro Klasse ausführen.
- 10.5.4 **Opfern.** Platziere einen Krieger auf das Akolythen-Feld. Um diese Aktion auszuführen, musst du eine Vogel-Karte aufdecken.

10.6 ABEND

Dein Abend hat drei Schritte in dieser Reihenfolge.

- 10.6.1 **Karten zurücknehmen.** Nimm alle Karten die du aufgedeckt hast auf deine Hand zurück.
- 10.6.2 **Herstellen.** Du kannst herstellen, indem du Gärten, die der verstoßenen Klasse entsprechen, aktivierst.
- 10.6.3 **Ziehen und Ablegen.** Ziehe eine Karte plus eine weitere Karte pro sichtbarem Ziehbonus. Danach lege, falls du mehr als fünf Karten hast, Karten deiner Wahl ab, bis du fünf Karten hast.

11. Flussvolk Kompanie

11.1 ÜBERBLICK

Als die Nachrichten kamen, dass das Waldland an den Ufern des großen Sees im völligen Krieg versinkt, entsandte die Flussvolk Kompanie unverzüglich ihre Agenten, um den Handel zu eröffnen. Wenn andere Parteien Dienste erwerben, kann die Flussvolk Kompanie ihre kommerziellen Interessen weiter etablieren, indem sie Handelsposten im ganzen Wald baut. Die Konstruktion von diesen Posten ist eine gute Art Siegpunkte zu erhalten, aber ebenso ist das Anhäufen puren Reichtums. Jedoch gibt ein großer Schatz ein einfaches Ziel ab. Deshalb muss die Flussvolk Kompanie die Balance bewahren zwischen dem Schutz ihrer wachsenden Schatzkammer und dem Ausweiten ihrer Geschäfte in die gefährlicheren Lichtungen des Waldes.

11.2 PARTEI-REGELN UND -FÄHIGKEITEN

- 11.2.1 **Herstellen.** Das Flussvolk stellt während des Tageslichts Karten her, indem es Mittel leeren Feldern auf der Handelsposten-Leiste zuweist.
- 11.2.2 **Schwimmer.** Das Flussvolk benutzt Flüsse wie Wege und kann sich entlang der Flüsse bewegen, egal wer die Ausgangs- oder Ziel-Lichtung beherrscht. (*Sie können sich auch auf Wegen bewegen.*)
- 11.2.3 **Öffentliche Hand.** Das Flussvolk platziert seine Handkarten aufgedeckt oberhalb seiner Partei-Tafel. Wenn ein anderer Spieler eine zufällige Karte vom Flussvolk ziehen soll, werden die Karten umgedreht, gemischt, von ihnen gezogen und dann wieder aufgedeckt.
- 11.2.4 **Mittel.** Um viele Aktionen auszuführen, muss das Flussvolk MITTEL einsetzen und ausgeben: Krieger auf ihrem Mittel-Feld.
- 11.2.5 **Handelsposten.** Das Flussvolk erhält Siegpunkte, wenn es Handelsposten baut.
 - I **Handels-Störungen.** Wannimmer ein Handelsposten entfernt wird, entfernt das Flussvolk die Hälfte seiner Mittel, aufgerundet, und legt den Handelsposten in die Schachtel zurück.
- 11.2.6 **Dienste kaufen.** Am Anfang des Vogelgesangs eines anderen Spielers kann dieser Spieler Dienste vom Flussvolk kaufen.
 - I **Kosten.** Der Käufer muss Krieger, entsprechend der Kosten auf der Dienste-Leiste des Flussvolkes angegebenen Zahl, aus seinem Vorrat auf das Einzahlungen-Feld des Flussvolks legen.
 - II **Anzahl der Dienste.** In jedem Zug kann ein Spieler einen Dienst kaufen plus einen Weiteren für jede Lichtung mit einem Handelsposten, auf der er irgendeinen Marker hat.

III **Vagabund-Mittel.** Der Vagabund zahlt für Dienste, indem er Gegenstände erschöpft – für jeden für Dienste erschöpften Gegenstand legt das Flussvolk einen seiner eigenen Krieger auf das Einzahlungen-Feld.

11.2.7 **Flussvolk Dienste.** Das Flussvolk bietet die folgenden drei Dienste an.

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

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

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

a **Treffer erleiden.** Der Käufer muss erlittene Treffer gleichmäßig zwischen seinen Markern und den Flussvolk Krieger aufteilen. Bei ungeraden Trefferzahlen rundet der Käufer seine eigenen erlittenen Treffer auf.

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

11.3 PARTEI AUFBAU

11.3.1 **Schritt 1: Sammle Krieger.** Lege einen Vorrat von 15 Krieger in deiner Nähe an.

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

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

11.3.4 **Schritt 4: Erhalte Anfangs-Mittel.** Platziere drei Krieger auf dein Einzahlungen-Feld.

11.3.5 **Schritt 5: Setze Anfangs-Preise.** Platziere jeweils einen Dienst-Marker auf ein Feld jeder Dienst-Leiste.

11.4 VOGELGESANG

Dein Vogelgesang hat drei Schritte in dieser Reihenfolge.

11.4.1 **Protektionismus.** Wenn das Einzahlungen-Feld leer ist, platziere zwei Krieger auf das Feld.

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

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

11.5 TAGESLICHT

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

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

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

11.5.3 **Herstellen.** Setze Mittel ein, um Karten von deiner Hand herzustellen. Anstatt diese Krieger zum Einsätze-Feld zu bewegen, musst du sie auf leere Felder auf den Handelsposten-Leisten platzieren, entsprechend der als Herstellungskosten angegebenen Klasse.

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

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

11.5.5 **Rekrutieren.** Zahle ein Mittel, um einen Krieger in einer beliebigen Lichtung mit einem Fluss zu platzieren.

11.5.6 **Gründe Handelsposten mit Garnison.** Zahle zwei Mittel, um einen Handelsposten und einen Krieger zu platzieren.

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

II **Zahle Mittel.** Zahle zwei Mittel des Spielers, der die gewählte Lichtung beherrscht.

III **Platziere Handelsposten, Krieger und erhalte Siegpunkte.** Platziere einen entsprechenden Handelsposten und einen Krieger auf die gewählte Lichtung. Erhalte Siegpunkte, wie auf dem aufgedeckten Feld auf deiner Partei-Tafel angegeben.

11.6 ABEND

Dein Abend hat zwei Schritte in dieser Reihenfolge.

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

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

Wichtige Referenzen

HERSTELLEN (4.1)

Spiele eine Karte und aktiviere die Herstellungsmarker der Klasse die in der unteren linken Ecke angegeben sind. (*Vagabund erschöpft* ) Die Klasse eines Herstellungsmarkers entspricht seiner Lichtung und kann nur einmal pro Zug aktiviert werden.

Wenn du einen **SOFORTIGEN EFFEKT** herstellst, führe ihn aus und lege die Karte ab. Oft lassen dich die Effekte Gegenstände aus dem Vorrat auf dem Spielbrett nehmen und Siegpunkte erhalten. Wenn im Vorrat auf dem Spielbrett der angegebene Gegenstand nicht vorhanden ist, kannst du die Karte nicht herstellen.

Wenn du einen **ANHALTENDEN EFFEKT** herstellst, lege die Karte in deinen Spielbereich. Du kannst den Effekt benutzen. Du kannst einen anhaltenden Effekt nicht herstellen, wenn du bereits einen mit dem selben Namen hast.

BEWEGEN (4.2)

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

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

KÄMPFEN (4.3)

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

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

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

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

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

Schritt 3: Landet Treffer gleichzeitig. Jeder Treffer entfernt einen Marker – Krieger zuerst, dann Gebäude und Plättchen, wie vom Spieler der die Treffer erleidet ausgesetzt.

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

AUFBAU (5.1)

Schritt 1: Parteien zuweisen. Weist die Parteien zu, wählt dann zufällig den beginnenden Spieler und die Reihenfolge. Gebt Tafeln und Marker aus.

Schritt 2: Legt Siegpunkt-Marker auf das „0“ feld.

Schritt 3: Zieht und gebt drei Karten an jeden Spieler.

Schritt 4: Platziert Ruinen auf den vier Bauplätzen die mit „R“ markiert sind.

Schritt 5: Legt Gegenstandsvorrat an, am oberen Ende des Spielbretts.

Schritt 6: Nehmt Überblick-Karten und die zwei Würfel.

Schritt 7: Baut Parteien auf, in der Aufbaureihenfolge (A, B, C, etc.).

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

Spielentwicklung von Cole Wehrle.

Illustrationen von Kyle Ferrin.

Bearbeitung von Joshua Yearsley.

Basierend auf einem Konzept von Patrick Leder.

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

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

Korrektur von Kate Unrau.

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

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

Deutsche Übersetzung von Eva Becker-Gibson.

Deutsche Bearbeitung von Eva Becker-Gibson, Remigi Illi, Joder Illi, Kilian Klebes, Kerstin Schmitz, Janna Ullrich und Dylan Howard Cromwell.

Deutsches Layout von Dylan Howard Cromwell.

