

Willkommen in der Welt von



Ein Spiel von Macht und Recht im Waldland

Ihr werdet gleich ein vielschichtiges und faszinierendes Spiel erkunden – oder wenigstens finden wir, dass es das ist – aber lasst uns zuerst den Inhalt der Schachtel erforschen.

Dies sind die Bestandteile von Root:

Die Lerne-zu-Spielen-Anleitung

Vermutlich wollt ihr diese Anleitung zuerst lesen. Sie wird euch das Spiel in einem einfachen und lockeren Lernstil mit vielen Beispielen und Illustrationen beibringen.

Die Schritt-für-Schritt-Anleitung und die 4 Schritt-für-Schritt-Karten

Wenn eure Gruppe keine langen Regelerklärungen mag, wird euch diese Schritt-für-Schritt-Anleitung helfen. Wie ihr sie benutzt, könnt ihr auf Seite 3 der Lerne-zu-Spielen-Anleitung nachlesen.

Das Gesetz von Root

Wenn ihr noch dringende Fragen habt, nachdem ihr die Lerne-zu-Spielen-Anleitung gelesen habt, oder wenn beim Spielen eine Frage aufkommt, empfehlen wir, dieses umfassende und präzise Regelbuch zu verwenden.

Fragen zu den Regeln?

Wenn ihr das Gesetz von Root lest, kommen vielleicht einige Fragen zu den Regeln auf. Bis jetzt konnten wir fast alle diese Fragen mithilfe der folgenden Faustregeln beantworten:

FAUSTREGELN FÜR DAS GESETZ VON ROOT

Frage 1: Ich möchte etwas bestimmtes im Spiel machen und die Regeln verbieten es nicht. Darf ich es machen?

Antwort 1: Solange du dich an alle Regeln der Aktion hältst, kannst du davon ausgehen, dass es möglich ist. Wir hatten bis jetzt noch keinen Grenzfall, der nicht nach dieser Regel lösbar war.

Frage 2: Kann ein anderer Spieler meine Aktion verhindern, wenn er mit ihr nicht einverstanden ist?

Antwort 2: Root hat keine Aktionen, die das Einverständnis eines Mitspielers erfordern. Führe einfach deine Aktion aus.

Frage 3: Ich glaube, dass etwas zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel geschehen sollte, aber das Gesetz enthält keine Anweisung dazu. Was soll ich machen?

Antwort 3: Folge den Regeln im Gesetz, nicht deinem Instinkt. Versuche nicht die Regeln über den abgedruckten Text hinaus zu interpretieren.

4 Partei-Tafeln

Diese Partei-Tafeln sind darauf ausgelegt ein nahezu kompletter Leitfaden für ihre jeweilige Partei zu sein. Meistens stehen im Gesetz von Root die gleichen Formulierungen wie auf der Partei-Tafel.

Andere Bestandteile

2 Root-Sonderwürfel	6 Marquise-Sägemühlen
16 Überblick-Karten	6 Marquise-Werkstätten
15 Vagabund-Aufgaben-Karten	6 Marquise-Rekrutierer
3 Vagabund-Charakter-Karten	7 Dynastiern-Nester
4 Dynastien-Anführer-Karten	3 Allianz-Stützpunkte
2 Dynastien-Wesir-Karten	8 Marquise-Holz-Plättchen
3 Vagabund-Beziehungs-Marker	1 Marquise-Festung
4 Siegpunkt-Marker	10 Allianz-Sympathie-Plättchen
12 Klassen-Marker	12 Unmarkierte Gegenstände
4 Ruinen-Plättchen	7 „S“ Start-Gegenstände
1 Vagabund-Spielfigur	4 „R“ Ruinen-Gegenstände
25 Marquise-Krieger	
20 Dynastien-Krieger	
10 Allianz-Krieger	

Frage 4: Eine Regel verwendet einen bestimmten Begriff oder Aktion. Beziehen sich diese auch auf andere, ähnliche Begriffe oder Aktionen?

Antwort 4: Nein. Du kannst davon ausgehen, dass wir nur den genannten Begriff meinen und keine ähnlichen. Unabhängig davon, wie ähnlich sie sich sind. Zum Beispiel: „bewegen“ und „platziere“ sind verschiedene Begriffe.

Frage 5: Wie weiß ich, wann eine Regel vor einer anderen Vorrang hat?

Antwort 5: Wenn du eine Partei-Regel und eine allgemeine Regel gleichzeitig befolgen kannst, musst du das auch tun. Wenn dies nicht möglich ist, hat die Partei-Regel vor der allgemeinen Regel Vorrang.

Wenn ihr noch weitere Fragen habt, findet ihr noch mehr Antworten auf: <http://rootspiel.com>