

Wanderung durch Root



Ausführliches Beispiel
für das spiel

Dieses Heft enthält ein ausführliches Beispiel für Root, das zwei Spielrunden umfasst. Als Vorbereitung müsst ihr zunächst die Seiten 2 und 3 der Spielanleitung lesen. **Beachte:** In diesem Beispiel verwenden wir alle vier Fraktionen. Spielt ihr mit weniger als 4 Personen, müssen einige von euch mehrere Fraktionen übernehmen.

Aufbau

- 1. Fraktionen wählen.** Nehmt euch jeder ein Fraktionstableau und alle Marker der Fraktion entsprechend der Übersicht auf der Rückseite der Tableaus. Setzt euch im Uhrzeigersinn wie folgt hin: Marquise, Dynastie, Allianz, Vagabund. Nehmt auch eure Beispielrundenkarten. (*unten rechts abgebildet*).
- 2. Siegpunkte markieren.** Platziert eure Siegpunktemarker auf Feld „0“ der Siegpunkteleiste.
- 3. Beispielrundenkarte befolgen.** Befolgt jeweils die Schritte auf euren Beispielrundenkarten. Während dieses Beispiels lasst ihr eure Handkarten offen vor euch liegen.
- 4. Nachziehstapel mischen.** Mischt die übrigen 39 Karten. Sie bilden den gemeinsamen Nachziehstapel.
- 5. Ruinen platzieren.** Platziert die 4 Ruinenmarker auf den vier Bauplätzen des Spielplans, die

6. mit einem „R“ markiert sind.

Gegenstandsvorrat bereitlegen. Platziert die 12 Gegenstandsmarker auf den entsprechenden Feldern am oberen Rand des Spielplans.



1. Runde: Marquis de Katz

MORGENRÖTE

Ich lege ein Holz zu meiner Sägemühle.

TAGESLICHT,

AKTION 1: BAUEN

Ich gebe dieses Holz aus, um eine Sägemühle auf der oberen Hasenlichtung zu bauen und erhalte so einen Siegpunkt.



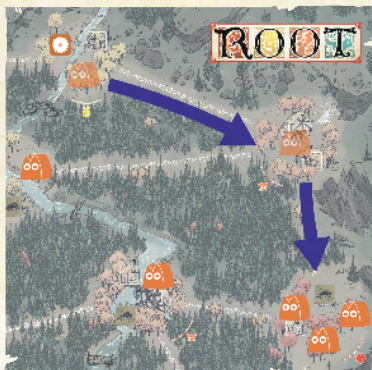
Warum erhältst du Siegpunkte?

Immer wenn du ein Gebäude baust, erhältst du so viele Siegpunkte, wie unter dem Gebäude auf deinem Fraktionstableau angegeben. Keine Sorge, wenn mal ein Marker auf dein Fraktionstableau zurückkommt: Dadurch verlierst du keine Siegpunkte! Das gilt für euch alle.

TAGESLICHT, AKTION 2: REKRUTIEREN

Ich platziere einen Krieger bei meinem Rekrutierer auf der Mauslichtung.





TAGESLICHT, AKTION 3: MARSCHIEREN

Ich bewege meinen Krieger von der oberen Hasenlichtung auf die Mauslichtung. Dann bewege ich beide Krieger von dort auf die Fuchslichtung. Um eine Bewegung durchzuführen, muss ich die Lichtung beherrschen, auf die oder von der ich mich bewege, was hier definitiv der Fall ist.

Was bedeutet „HERRSCHAFT“?

Du beherrscht eine Lichtung, wenn du dort mehr Krieger und Gebäude hast als jede andere Fraktion. Plättchen – rund und aus Pappe, wie deine Festung und die Holzteile – zählen nicht zur Herrschaft. Bei Gleichstand beherrscht niemand eine Lichtung.

ABEND

Zuletzt ziehe ich eine Karte.

Wie kannst du mehr Karten ziehen?

Als Marquise kannst du mehr Karten ziehen, wenn du mehr Rekrutierer baust. Siehst du die Kartensymbole unter dem dritten und fünften Rekrutierer auf deinem Fraktionstableau?



1. Runde: Baumkronen-Dynastie

MORGENRÖTE

Ich füge der Rekrutierenspalte meines Dekrets zwei Hasenkarten hinzu.



Warum Hasen? Warum rekrutieren?

Jede Runde musst du Aktionen ausführen, die den Karten in deinem Dekret entsprechen. Indem du Hasen zur Rekrutierenspalte hinzugefügt, legst du fest, dass du in jeder einzelnen Runde zwei Krieger auf Hasenlichtungen mit Nestern rekrutieren wirst. Weil dein einziges Nest auf einer Hasenlichtung liegt, ist es sinnvoll, Hasen zur Rekrutierenspalte hinzuzufügen. Eventuell wäre auch eine Hasenkarte für die Bewegungspalte sinnvoll gewesen.

Du hast einige Krieger auf einer Hasenlichtung, von der du dich bewegen könntest. Nicht besonders sinnvoll wäre es hingegen, eine Hasenkarte zur Kämpfenspalte oder zur Bauenspalte hinzuzufügen, denn die anderen Hasenlichtungen liegen auf dem Spielplan weit weg von dir.



TAGESLICHT, DAS DEKRET AUSFÜHREN

Ich rekrutiere zweimal, platziere also zwei Krieger bei meinem Nest.

Als nächstes bewege ich drei Krieger von der Hasenlichtung auf die untere Mauslichtung. Vogelkarten sind Joker, deshalb behandle ich diese Vogelkarte wie einen Hasen.

Ich beherrsche die Mauslichtung und habe dort noch



kein Nest, also baue ich dort als Letztes ein Nest.

ABEND

Ich habe zwei Nester auf dem Spielplan, deshalb erhalte ich einen Siegpunkt. Dann ziehe ich eine Karte.

1. Runde: Waldland-Allianz

MORGENRÖTE, SYMPATHIE

VERBREITEN

Ich gebe eine der Fuchskarten von meinem Unterstützerstapel aus, um ein Sympathieplättchen auf der mittleren Fuchslichtung zu platzieren.

Warum kannst du die Sympathie dort platzieren?

Wenn du keine Sympathie auf dem Spielplan hast, kannst du Sympathie auf jeder Lichtung platzieren – außer auf der Lichtung mit der Festung! Die Fähigkeit der Festung der Marquise verhindert, dass irgendjemand dort Marker **platzieren** kann, aber jeder darf seine Marker dorthin **bewegen**.



TAGESLICHT, HERSTELLEN

Ich möchte meine Armbrustkarte herstellen und aktiviere dafür meine Fuchssympathie. Ich nehme die Armbrust aus dem Gegenstandsvorrat auf dem Spielplan, platziere sie auf meinem Feld für hergestellte Gegenstände und erhalte dann einen Siegpunkt.



Worum geht es beim Herstellen?

„Herstellen“ bedeutet grundsätzlich **„eine Karte ausspielen, um den unten auf der Karte angegebenen Effekt zu erhalten.“** Du hast Sympathie auf einer Fuchslichtung, mit der du die in der unteren linken Ecke angegebene Herstellungskosten erfüllst. Also kannst du diese Karte herstellen,

indem du einfach auf die Sympathie deutest und sagst: „Ich aktiviere diese Sympathie.“ Zwei Arten von Karten kannst du ohne Herstellen spielen: Dominanzkarten und Hinterhaltskarten. Später mehr dazu.

TAGESLICHT, MOBILISIEREN

Ich lege meine anderen zwei Karten auf meinen Unterstützerstapel.

Waldland-Allianz

Empörung
Wenn ein anderer Spieler Sympathie erndert oder Krieger auf eine sympathisierende Leuchteung bewegt, muss dieser Spieler eine der Leuchteung entsprechende Karte aus seiner Hand zu deinen Anhängern hinzufügen. Wenn er dies nicht kann, zeigt er dir seine Hand und du ziehst eine Karte für deine Anhänger vom Nachziehstapel.

Guerillakrieg
Wenn du im Kampf verzeigst, bestatzt du den bisherigen Wurf und der Angreifer den nachzigen.

Ungestille Gegenstände
Der Vagabund kann die Karte um sich diese Gegenstände zu

Morgensonne

1. Revoltieren *so oft du willst.*
Gib 1 Anhänger aus, entsprechend einer sympathisierenden Leuchteung. Erndere dann ein gegnerisches Merkmal. Platziert du den entsprechenden Stützpunkt und einen Krieger, wie es entsprechende sympathisierende Leuchteung, platziert du einen Krieger auf dem Feld für Offiziere.

2. Sympathie verbreiten *so oft du willst.*
Gib so viele Anhänger aus, wie auf der sympathisierenden Leuchteung angegeben, um ein Sympathie-Pflüchen zu platzieren. Wenn möglich, platziere es bruchlos auf ein entsprechendes Leuchteung. Die Anhänger zeigen dir die Leuchteung entsprechend.

Tageslicht
Du kannst diese Aktionen beliebig oft ausführen.

Herstellen mit Sympathie.
Mobilisieren
Lege eine Karte aus deiner Hand auf den Anhängerstapel.
Ausbilden
Gib eine Karte aus deiner Hand aus, um bereits erhaltenen Stützpunkt einen Krieger auf deinem Feld zu platzieren.

Abend

1. Militäreinsätze bis Offizier-Anzahl.
Bewegen **Kämpfen**
Rekrutieren **Organisieren**
Platziere einen Krieger bei einem Stützpunkt. Erndere einen Erfolg, platziere Sympathie dort. Eine Karte pro

Stützpunkte entfernen. Wenn ein Stützpunkt entfernt wird, wird die Hälfte deiner Offiziere (aufgerundet) dem Spielern übrig sind, entfernt.

1 **2**

Platzierungs-Limit. Auf jeder Leuchteung kann nur ein Sympathie-Pflüchen liegen.

Kriegsrecht. Du musst einen weiteren entsprechenden Anhänger ausgeben, wenn sich auf der Ziel-Leuchteung 3 oder mehr Krieger eines anderen Spielers befinden.

Bruch
Im Kampf können diese Karten platziert werden.

Kundschafter
Als Angreifer im Kampf haben Hinterhalte keine Wirkung auf dich.

ABEND

Ich hatte noch keine Revolte, deshalb habe ich noch keine Offiziere. Ohne Offiziere bekomme ich keine Aktionen am Abend, deshalb ziehe ich direkt eine Karte.



1. Runde: Vagabund

MORGENRÖTE, SCHLEICHEN

Ich schleiche mich in die mittlere Fuchslichtung.



Ist SCHLEICHEN anders als BEWEGEN?

Ein bisschen. Schleichen ist eine Bewegung, aber nur so kannst du dich oder jemand anderes sich in einen Wald bewegen. Sie ist außerdem kostenlos, das heißt, du benutzt dafür keine deiner Stiefel.

TAGESLICHT, HELFEN

Ich benutze meine Fackel, indem ich sie umdrehe, damit ich der Allianz eine Fuchskarte geben und ihre Armbrust nehmen kann, die ich in meinen Rucksack lege. Unsere Beziehung verbessert sich, deshalb erhalte ich einen Siegpunkt.



Warum jetzt helfen?

Eine Armbrust ist ein verlockender Gegenstand. Vielleicht bist du schon bald nicht mehr in der Nähe von Allianzmarkern, deshalb macht es Sinn, sie sich jetzt schon zu schnappen. Generell wirst du Parteien helfen wollen, die in Schwierigkeiten stecken. Eventuell gibst du anderen Fraktionen auch gezielt Karten mit

Gegenständen, wenn sie versprechen, diese Gegenstände für

dich herzustellen. Hoffentlich lügen sie nicht.



TAGESLICHT, BEWEGEN

Ich benutze einen Stiefel, um mich auf die Mauslichtung zu bewegen.



TAGESLICHT, SCHIESSEN

Ich benutze meine Armbrust, um einen Dynastiekrieger zu entfernen, was unsere Beziehung auf feindlich verringert.



Ist es gut, feindlich zu sein?

Zugegeben, so früh ist das ein bisschen riskant. Von jetzt an musst du zwei Stiefel benutzen statt einen, um dich auf eine Lichtung mit Dynastiekriegern zu bewegen. Es gibt nur einen Weg, wie du die Beziehung zur Dynastie wieder auf neutral bekommst: Ein Bündnis mit ihr eingehen, indem du eine Dominanzkarte ausspielst. Dafür gibt es nur selten eine Gelegenheit.

TAGESLICHT, KÄMPFEN

Ich benutze mein Schwert, um gegen die Dynastie zu kämpfen. Ich würfle eine 1 und eine 0. Als Angreifer nutze ich den höheren Würfelwurf. Ich erziele einen Treffer, der einen Dynastiekrieger entfernt. Ich erhalte



einen Siegpunkt, da die Dynastie feindlich ist.

ABEND

Zuletzt ziehe ich eine Karte.

2. Runde: Marquis de Katz

MORGENRÖTE

Ich platziere je ein Holz bei meinen beiden Sägemühlen.

TAGESLICHT, BAUEN

Ich gebe ein Holz aus, um eine Werkstatt auf der oberen Hasenlichtung zu bauen, und erhalte dafür zwei Siegpunkte.

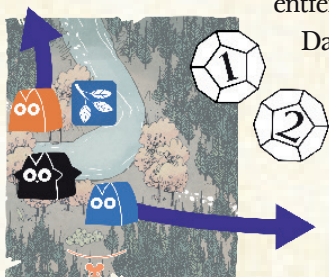


Warum eine Werkstatt?

Durch den Bau dieser Werkstatt hast du nun zwei Hasen-Werkstätten, sodass du viele nützliche Karten wie die Kommando-Höhle und den Schuster herstellen kannst. Diese Karten geben dir jeden Zug extra Aktionen, die du als Marquise dringend brauchst. Du kannst kaum genug davon bekommen.

TAGESLICHT, KÄMPFEN

Ich kämpfe auf der Mauslichtung gegen die Dynastie. Ich würfle eine 2 und eine 1. Als Angreifer verwende ich den höheren Würfelwurf. Mit nur einem Krieger kann ich mit dem Würfelwurf nur einen Treffer erzielen. Wir entfernen beide je einen Krieger.



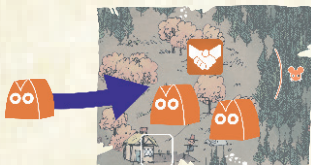
Dank der Fähigkeit meines Feldlazarets gebe ich eine Vogelkarte aus, um meinen gerade entfernten Krieger bei der Festung zu platzieren.

Ist das ein guter Zeitpunkt, das Feldlazarett das Feldlazarett zu nutzen?

Ehrlich gesagt nicht wirklich. Als Marquise kannst du Vogelkarten ausgeben, um zusätzliche Aktionen durchzuführen, und du kannst dank des Feldlazaretts mehrere Krieger auf einmal retten, wenn sie gleichzeitig von einer Lichtung entfernt werden. Es ist keine schlechte Entscheidung, wenn du die Karte lieber behalten willst.

TAGESLICHT, REKRUTIEREN

Ich platziere einen Krieger bei meinem Rekrutierer.



Du willst mehr Krieger?

Gute Idee. Du kannst nur einmal pro Zug rekrutieren, aber durch diese Aktion platzierst du einen Krieger bei *jedem* Rekrutierer. Bau also viele davon, wenn du haufenweise Krieger auf dem Spielplan haben möchtest.

ABEND

Zuletzt ziehe ich eine Karte.



2. Runde: Baumkronen-Dynastie

MORGENRÖTE

Ich füge eine Vogelkarte zur Kämpfenspalte in meinem Dekret hinzu.

Sind Vögel im Dekret gut?

Fügst du eine Vogelkarte zum Dekret hinzu, bist du flexibler: Vögel sind immer Joker. Wenn du jedoch in Aufruhr verfallst, verlierst du mehr Siegpunkte: jeder Vogel kostet dich einen Siegpunkt!

TAGESLICHT, DAS DEKRET AUSFÜHREN

1. Zuerst rekrutiere ich zweimal, indem ich zwei Krieger auf meinem Hasennest platziere. 2. Dann bewege ich zwei Krieger nach oben zur Fuchslichtung. 3. Als Nächstes muss ich kämpfen. Ich wähle diesebe Fuchslichtung und kämpfe gegen die Marquise. Ich würfle eine 3 und eine 1. Als Angreifer bekomme ich die 3, erziele mit zwei Kriegern aber nur zwei Treffer. Wir behalten beide je einen Krieger. Normalerweise würde aufgrund des Gleichstands niemand die Lichtung beherrschen. Aber die Dynastie stellt die Herren des Waldes! 4. Ich herrsche bei Gleichstand, deshalb kann ich immer noch mein Nest bauen.

ABEND

Weil ich nun drei Nester auf dem Spielplan habe, erhalte ich zwei Siegpunkte und kann zwei statt nur einer Karte ziehen.

Warum ziehst du mehr Karten?

Weil du ein Ziehsymbol auf deiner Nestleiste freigelegt hast. Die Marquise zieht mehr Karten, wenn sie mehr Rekrutiere baut, die Allianz, wenn sie revoltiert und dadurch mehr Stützpunkte erhält, und der Vagabund, wenn er mehr Münzstapel sammelt.



4.



2.

Könnte die Marquise die Fähigkeit ihres Feldlazarett nutzen?

Richtig! Frag die Marquise, ob sie eine Fuchs- oder Vogelkarte ablegen möchte. Wenn ja, platziert sie beide in diesem Kampf entfernten Krieger auf die Lichtung mit der Festung. Macht das jedes Mal, wenn Krieger der Marquise entfernt werden!

3.



Kann ich mit zwei Bewegungen einen Krieger zweimal bewegen?

Klar! Es gibt keine Obergrenze wie oft du einen bestimmten Krieger bewegen kannst, solange du genug Bewegungen hast. Möchtest du mehr Bewegungen durchführen, musst du der Bewegungsspalte in deinem Dekret mehr Karten hinzufügen. Dies geht ab dem nächsten Zug.

1.

Wie kommt es zum Aufruhr?

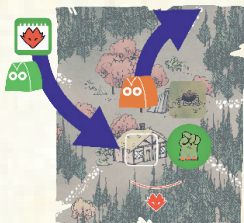
Ein Aufruhr ereignet sich immer, wenn du eine Aktion in deinem Dekret nicht vollständig ausführen kannst: z. B. wenn du beim Rekrutieren keine Krieger zum Platzieren hast. Oder wenn du auf einer Hasenlichtung kämpfen musst, aber auf keiner Hasenlichtung Marker zum Bekämpfen sind. Wenn du im Dekret eine Spalte ohne Karten hast, ist das in Ordnung: Du führst diese Aktion einfach nicht aus! Die Folgen eines Aufruhrs sind auf deinem Fraktionstableau beschrieben.



2. Runde: Waldland-Allianz

MORGENRÖTE, REVOLTIEREN

Ich gebe zwei Vogelunterstützer aus, um auf der Fuchslichtung mit meinem Sympathieplättchen zu revoltieren. Ich entferne den Krieger der Marquise und platziere dort einen Krieger sowie meinen Fuchsstützpunkt. Dann lege ich einen weiteren Krieger in mein Feld für Offiziere.



Wie effektiv war diese Revolte?

Sie hat nur einen Krieger entfernt, es hätte also besser laufen können. Eine Revolte entfernt *alle gegnerischen Marker* – jeden Krieger, jedes Gebäude und jedes Plättchen – auf ihrer Lichtung, also versuch es nächstes Mal größer aufzuziehen. Aber immerhin hast du nun

einen Stützpunkt, der dich in jedem Zug eine weitere Karte ziehen lässt, und dank deines Offiziers bekommst du eine Abendaktion.

Kann ich noch mal auf einer Fuchslichtung revoltieren?

Nein, erst wenn der Fuchsstützpunkt wieder auf deinem Tableau liegt.

MORGENRÖTE, SYMPATHIE VERBREITEN

Ich gebe einen Mausunterstützer aus, um ein Sympathieplättchen auf der Mauslichtung zu platzieren. Ich erhalte einen Siegpunkt.



Warum ist Sympathie hier gut?

Wie du weißt, kannst du auf sympathisierenden Lichtungen revoltieren. Und bewegt eine gegnerische Fraktion Krieger auf eine sympathisierende Lichtung oder entfernt dort das Sympathieplättchen, muss sie dir eine entsprechende Karte geben, wie unter deiner Empörungsfähigkeit beschrieben. Diese Lichtung liegt in der Nähe reger Aktivitäten der Marquise und der Dynastie, deswegen ist Empörung wahrscheinlich! Wenn aber jemand einen Marker auf einer sympathisierenden Lichtung *platziert*, löst das keine Empörung aus.

Moment, kann jemand deine Sympathie-Plättchen bekämpfen?

Ja, das ist möglich! Jede Fraktion darf auf allen Lichtungen kämpfen, auf der sie Krieger hat und auf der irgendwelche Marker einer anderen Fraktion liegen. Andererseits erleiden zuerst Krieger die Treffer, sodass sie Gebäude und Plättchen schützen. Aber sei gewarnt: Wenn du in einem Kampf keine Krieger hast, bist du **WEHRLOS**, sodass der Angreifer einen Zusatztreffer bei deinen dortigen Gebäuden und erzielt. Anders gesagt, wenn jemand nur gegen dein Sympathieplättchen kämpft, ist dieses Plättchen erledigt, unabhängig vom Würfelergebnis. Diese Wehrlosregel gilt für alle Fraktionen.

TAGESLICHT, MOBILISIEREN

Ich füge meine beiden Karten meinem Unterstützerstapel hinzu.

ABEND

Ich habe einen Offizier, deshalb kann ich rekrutieren und platziere einen Krieger bei meinem Stützpunkt. Dann ziehe ich danke des Stützpunkts zwei statt einer Karte.



2. Runde: Vagabund

MORGENRÖTE, GEGENSTÄNDE

AUFFRISCHEN

Ich habe Tee, deshalb kann ich fünf Gegenstände auffrischen. Ich decke alle meine Gegenstände auf.

MORGENRÖTE, SCHLEICHEN

Ich schleiche auf die mittlere Fuchslichtung.

TAGESLICHT, ERKUNDEN

Ich benutze meine Fackel, nehme den Gegenstand aus der Ruine und erhalte einen Siegpunkt. Ich entferne die Ruine vom Bauplatz; er wird frei, sodass dort später gebaut werden kann.



Können andere Fraktionen Ruinen entfernen?

Nein. Nur du kannst das. Das bedeutet, wenn ihr ein Spiel ohne den Vagabunden spielt, bleiben die Ruinen das ganze Spiel über auf dem Spielplan!



TAGESLICHT, AUFGABEN

Ich benutze meinen Stiefel und Tee, um die Fuchsaufgabe Besorgung zu erledigen. Der benutzte Tee wandert in meinen Rucksack. Anstatt die Siegpunkte zu erhalten, ziehe ich zwei neue Karten. Dann ziehe ich eine neue Aufgabe und lege sie aus.



Wie erhältst du Siegpunkte durch Aufgaben?

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie du Aufgaben derselben Gemeinschaft erledigt hast. Erledigst du also später im Spiel eine zweite Fuchsaufgabe und wählst Siegpunkte, erhältst du zwei Siegpunkte.

ABEND

Zuletzt ziehe ich eine Karte. Ich habe nun jedoch sechs Karten auf der Hand, deshalb muss ich eine ablegen. Welche soll es sein...

Hier endet das ausführliche Beispiel. Ihr solltet nun einen guten Überblick über den Spielverlauf haben. Ihr dürft dieses Spiel fortsetzen oder ein neues anfangen – was immer eurer Gruppe lieber ist. In jedem Fall haltet ihr eure Handkarten von nun an geheim.

Wenn ihr weitere Fragen habt: Die Rückseite dieses Hefts enthält einige Referenzen zu den Grundregeln. Diese werden euch helfen, die Grundlagen des Spiels zu meistern. Wichtige Themen, die wir nicht behandelt haben, sind Hinterhaltskarten im Kampf, Dominanzkarten und dauerhafte Effekte auf hergestellten Karten.

Wahrscheinlich habt ihr Fragen zu bestimmten Spielregeln. Um euch auf eurem Weg zu helfen, sind hier einige Referenzen zu wichtigen Regeln.

Referenzen zu wichtigen Regeln

	SPIELANLEITUNG	GESETZ
Bewegen	5	4.2
Herstellen	7	4.1
Kämpfen	8–9	4.3
Dominanz	21	3.3
Szenarien	22–23	A.1



