



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## ROOT (1-6 SPIELER)

Diese Spielhilfe umfasst die Regeln zu **Root**, der **Flussvolk-Erweiterung**, der **Unterwelt-Erweiterung**, dem **Exilanten & Partisanen-Deck** und der **Vagabunden-Erweiterung**.

Auf Basis der **vierten deutschen Ausgabe**, März 2021.

## ZIEL DES SPIELS

Du spielst eine von mehreren Parteien, die um die Macht im Waldland kämpfen. Dabei spielen sich alle Parteien unterschiedlich und haben eigene Stärken und Schwächen, um den Sieg zu erlangen. Dies geschieht entweder über Siegpunkte oder eine gespielte und erfüllte Dominanz-Karte.

## SPIELAUFBAU

Seite 4 der Anleitung bzw. Seite 5 des Gesetzes von Root.

- Legt das **Spielbrett** aus.
- Jeder Spieler wählt **1 Partei**.
- Platziert eure **Siegpunktmarker** auf dem Feld 0.
- Mischt die **gemeinsamen Karten** und teilt zufällig **3 Karten** an jeden Spieler aus.  
→ **Alternativ:** Verwendet das **Exilanten & Partisanen-Deck**.  
→ **Spiel zu zweit:** Sortiert die **Dominanzkarten** aus.
- Platziert die **4 Ruinen-Plättchen** (R) zufällig.
- Platziert die **12 Gegenstände** am oberen Rand des Spielbretts: 2x Beutel, 2x Stiefel, Armbrust, Hammer, 2x Schwert, 2x Kanne, 2x Münzen.
- Optional:** Teilt die **Übersichtskarten** aus.
- Führt den **Aufbau** auf der Rückseite der Spielertableaus aus – in **absteigender Reihenfolge** der Buchstaben.
- 2 Vagabunden:** Legt je **2 Gegenstände** pro **Ruinen-Plättchen** aus. Wählt eine zufällige Aufbau-Reihenfolge.

## SCHLÜSSELBEGRIFFE (ALPHABETISCH)

- **Beherrschen:** Besitze die **größte Summe** aus **Kriegern** und **Gebäuden**. Bei Gleichstand gibt es keinen Herrscher.
- **Fluss:** **Flüsse** teilen weder **Lichtungen** noch **Wälder**. Beachte die Fähigkeiten der **Flussvolk-Kompanie**.
- **Gebäude / Plättchen:** Wann immer Du gegenrische **Gebäude / Plättchen** entfernst, erhältst Du **je Marker 1 Siegpunkt**.
- **Gegenstände:** Werden beim **Herstellen** vom **Angebot auf dem Spielbrett** genommen und auf das eigene Tableau gelegt. Von **Vagabunden** eingesetzte **Gegenstände** werden auf die Rückseite gedreht („verdeckt“) und müssen erst wieder aufgedeckt werden.
- **Herstellen:** Um eine **Karte herzustellen**, benötigst Du eigene **Herstellungsmarker** auf **Lichtungen**, wie unten links angegeben.

**Sofortige Effekte (gelb):** Ausführen und ablegen.  
**Anhaltende Effekte (grau):** Schiebe sie unter dein Tableau.

*Nur 1 Exemplar pro Effekt pro Spieler!*

- **Herstellungsmarker:** Jeder Marker darf **nur 1x pro Zug** aktiviert werden. Jede Partei hat eigene **Herstellungsmarker:** Werkstätten, Nester, Sympathie, Hämmer, etc.
- **Karten:** Du kannst **Karten** nur ausspielen, wenn ihre **Klasse** zur **Lichtung** passt, auf der Du dich befindest.

*Das Ausspielen von Karten repräsentiert die Tiere dazu aufzuerufen dir zu helfen oder dir einen Gefallen zu tun.*

- **Klasse:** **Fuchs, Hase, Maus** oder **Vogel**. Vögel sind **Joker** und zählen als eine beliebige **Klasse**.

*Vögel leben verteilt in den Baumkronen des gesamten Waldlands, darum kannst Du sie überall einsetzen.*

- **Lichtungen:** Die meisten **Einheiten** können nur auf **Lichtungen** stehen. **Lichtungen** bieten **1-3 Bauplätze** für **Gebäude / Plättchen**. Jede **Lichtung** hat **1 Klasse**.

*Die Klasse repräsentiert die dort lebenden Gemeinschaften.*

- **Marker:** **Marker** können sowohl **Krieger/Einheiten** als auch **Gebäude / Plättchen** oder **Gegenstände** sein.

**Grundsätzlich gilt beim Entfernen von Markern: Papp** ist immer Punkte wert, **Holz** nur in wenigen Ausnahmefällen.

- **Ruinen:** **Ruinen** versperren Bauplätze auf **Lichtungen**. Nur **Vagabunden** können **Ruinen** beseitigen.
- **Vagabund:** Zählt **nicht** als Krieger. Seine maximale Kampfstärke entspricht der Anzahl seiner Schwerter. Ohne Schwerter ist er **wehrlos**. Er leidet ein **Vagabund** Treffer, muss er entsprechend viele **Gegenstände** seiner Wahl beschädigen. Überzählige Treffer verfallen.
- **Wälder:** **Wälder** sind von **Wegen** umgeben. Einheiten (außer **Vagabunden**) können nicht in **Wäldern** stehen.
- **Wege:** **Wege** verbinden die **Lichtungen** miteinander.
- **Wehrlos:** Der Verteidiger in einem Kampf ist **wehrlos**, wenn er keine eigenen **Krieger/Einheiten** auf der umkämpften **Lichtung** besitzt. In diesem Fall erhält der Angreifer **1 Extra-Treffer**.

*Extra-Treffer sind nicht durch die Anzahl der Krieger begrenzt!*

## DAS GESETZ VON ROOT

### SPIELABLAUF

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn am Zug. Jeder Zug eines Spielers besteht aus 3 Phasen: **Morgenröte**, **Tageslicht** & **Abend**. Der jeweilige Ablauf eines Zuges ist links auf dem Spielertableau aufgelistet und kann sich je nach Partei unterscheiden.

### BEWEGUNG AUF DEM SPIELBRETT

Du bewegst dich zwischen zwei **benachbarten Lichtungen**. Du darfst beliebig viele **Krieger** mitnehmen.

Du musst **mind. 1 der beiden Lichtungen**, zwischen denen Du dich bewegen möchtest, **beherrschen**.

*Siehe Sonderregeln der Parteien*

### KÄMPFEN

Kämpfe finden **nur zwischen 2 Spielern** statt. Der aktive Spieler (Angreifer) wählt dazu eine **Lichtung**, auf der er Krieger hat, und anschließend einen anderen Spieler (Verteidiger) als Ziel. Befolgt in einem Kampf diese Schritte:

- Hat der **Verteidiger** eine **Hinterhalts-Karte** auf der Hand?  
→ Der **Verteidiger** kann sie noch **vor dem Würfelwurf** spielen, wenn sie der **Klasse** der umkämpften **Lichtung** entspricht und somit **sofort 2 Treffer** landen.  
→ Der **Angreifer** kann eine **Hinterhalts-Karte** vereiteln, indem er ebenfalls eine **Hinterhalts-Karte** mit passender **Klasse** spielt.  
→ Der **Verteidiger** darf eine **Hinterhalts-Karte** sogar dann spielen, wenn er **wehrlos** ist.

*Hinterhalts-Treffer sind nicht durch die Anzahl der Krieger begrenzt!*

- Der Angreifer würfelt **beide Würfel**:  
→ Der **Angreifer** erhält das **höhere** Würfelergebnis. Jedoch kann jeder Spieler nur so viele Treffer landen, wie er aktuell auch **Krieger im Kampf** hat.  
→ **Ohne eigene Krieger** ist der **Verteidiger wehrlos** und erleidet **1 Extra-Treffer**.

*Extra-Treffer sind nicht durch die Anzahl der Krieger begrenzt!*

- Entfernt Marker:**  
→ Beide Spieler entfernen **Marker** gleichzeitig. Jeder Spieler bestimmt, welche seiner **eigenen Marker** entfernt werden. Jedoch müssen wenn möglich **immer erst Krieger** entfernt werden, bevor **Gebäude / Plättchen** entfernt werden.

*Wann immer Du 1 Gebäude / Plättchen entfernst, erhältst Du 1 Siegpunkt. Das gilt nicht für Einheiten / Krieger oder Gegenstände.*

## DOMINANZKARTEN

**Abgelegte** oder für ihre **Klasse ausgegebene Dominanzkarten** werden **nicht** auf den Ablagestapel gelegt. Stattdessen werden sie **neben das Tableau** des Spielers gelegt.

Jeder Spieler kann ausliegende **Dominanzkarten** während der **eigenen Tageslicht-Phase** beanspruchen, indem er eine **Karte** der entsprechenden **Klasse** ausgibt.

Hast Du **mind. 10 Siegpunkte**, kannst Du eine **Dominanzkarte spielen**. Dadurch verändern sich deine **Siegbedingungen**:

- **Entferne** deinen **Siegpunktmarker** von der Leiste.
- Deine neuen **Siegbedingungen** stehen auf der Dominanzkarte.

*Eine so gespielte Dominanzkarte zählt nicht gegen dein Handkartenlimit und kann nicht mehr von anderen Spielern genommen werden.*

## DOMINANZKARTEN ALS VAGABUND SPIELEN

Ein **Vagabund** kann ein **Bündnis** mit dem in Siegpunkten schwächsten Mitspieler eingehen. Dazu **entfernt** er seinen **Siegpunktmarker** von der Leiste und legt ihn auf das Tableau seines Bündnispartners. Gewinnt dieser Bündnispartner das Spiel, teilt er sich den Sieg mit dem **Vagabunden**.

*Ein Vagabund kann sogar ein Bündnis mit einer feindlichen Partei eingehen. Schließt ein Vagabund ein solches Bündnis, verschiebt er den Beziehungsmarker auf „neutral“.*

## SONDERREGELN DER PARTEIEN

### MARQUISE DE KATZ

- **Herstellen:** Du stellst während des Tageslichts **Karten** her, indem Du Werkstätten aktivierst.
- **Die Festung:** Nur Du kannst **Marker** auf der **Lichtung** mit deinem Festungs-Plättchen platzieren (**Marker** können jedoch auf diese **Lichtung** bewegt werden). Wenn das Festungs-Plättchen entfernt wird, kommt es aus dem Spiel.
- **Feldlazarett:** Immer wenn eine beliebige Anzahl deiner Krieger von einer **Lichtung** entfernt wird, kannst Du eine Karte entsprechend dieser **Lichtung** ausgeben, um diese Krieger auf der **Lichtung** mit der Festung zu platzieren.

### HORST-DYNASTIEN

- **Herstellen:** Während des Tageslichts, bevor Du das Dekret erfüllst, stellst Du **Karten** her, indem Du Nester aktivierst.
- **Herren des Waldes:** Du beherrscht eine **Lichtung** auch bei einem Gleichstand hinsichtlich der Anzahl an Krieger und **Gebäuden**. Leere Lichtungen beherrscht Du nicht. Diese Fähigkeit wird nur von der **Pilger-Fähigkeit** des Echsen-Kults übertroffen.
- **Verachtung für Arbeit:** Immer wenn Du einen **Gegenstand** herstellst, ignorierst Du die angegebenen Siegpunkte und erhältst nur 1 Siegpunkt.

## WALD-ALLIANZ

→ **Herstellen:** Du stellst während des Tageslichts **Karten** her, indem Du Sympathie-**Plättchen** aktivierst.

→ **Guerillakrieg:** Als **Verteidiger** in einem Kampf landest Du Treffer entsprechend dem höheren Wurf. Der **Angreifer** landet Treffer entsprechend dem geringeren Wurf.

→ **Anhänger-Stapel:** Für bestimmte Aktionen gibst Anhänger aus, das sind **Karten** von deinem Anhängers-Stapel. Anhänger können nur für ihre **Klasse** ausgegeben werden und zählen nicht gegen dein Handkartenlimit. Anhänger sind verdeckt, Du kannst sie aber jederzeit anschauen.

**Kapazität:** Wenn Du keine Stützpunkte auf dem Spielbrett hast, darf der Anhängers-Stapel nur bis zu **5 Karten** enthalten. Überzählige Anhänger werden auf den Ablagestapel gelegt. Wenn sich auf dem Spielbrett **mindestens 1 Stützpunkt** befindet kann der Anhängers-Stapel beliebig viele Karten enthalten.

→ **Stützpunkte entfernen:** Immer wenn ein Stützpunkt entfernt wird, musst Du alle Anhänger dieser **Klasse** (inkl. Vögel) und die Hälfte deiner Offiziere (abgerundet) entfernen. Wenn Du keine Stützpunkte mehr auf dem Spielbrett besitzt und mehr als **5 Karten** in deinem Anhängers-Stapel hast, musst Du auf **5 Karten** ablegen.

→ **Sympathie-Plättchen:** Du hast **10 Sympathie-Plättchen**. Eine **sympathisierende Lichtung** besitzt ein **Sympathie-Plättchen**, eine **nicht sympathisierende Lichtung** nicht.

*Nur 1 Sympathie-Plättchen pro Lichtung!*

→ **Empörung:** Immer wenn ein anderer Spieler ein **Sympathie-Plättchen** entfernt oder Krieger auf eine **sympathisierende Lichtung** bewegt, muss er eine **Karte** aus seiner Hand deinem Anhängers-Stapel hinzufügen. Die **Karte** muss der **Klasse** der **Lichtung** entsprechen. Wenn er keine entsprechende **Karte** (inkl. Vögel) hat, muss er dir seine Handkarten zeigen. Füge dann eine **Karte** vom Nachziehstapel deinem Anhängers-Stapel hinzu.

## VAGABUND

→ **Herstellen:** Du benutzt Hämmer, um **Karten** herzustellen. Alle deine Hämmer entsprechen der **Klasse** der **Lichtung**, auf der Du dich gerade befindest. Wenn Du einen **Gegenstand** herstellst, kannst du ihn sofort aufgedeckt nehmen.

→ **Einsamer Wanderer:** Deine Spielfigur ist kein Krieger (deshalb kannst Du keine **Lichtung beherrschen** oder einen anderen Spieler davon abhalten). Deine Spielfigur kann nicht vom Spielbrett entfernt werden.

**Vollständig entfernen:** Wenn ein gegnerischer Spieler einen Effekt anwendet, der alle gegnerischen Marker von einer **Lichtung** entfernen soll und Du auf der betroffenen **Lichtung** stehst, beschädigst Du **3 deiner Gegenstände**.

→ **Flink:** Du kannst dich unabhängig davon bewegen, wer die Ausgangs- oder Ziel-**Lichtung** beherrscht.

→ **Wehrlos:** Du bist **wehrlos** im Kampf, wenn Du **keine unbeschädigten Schwerter** hast.

→ **Gegenstände:** Deine Fähigkeiten hängen von den **Gegenständen** ab, die Du besitzt. **Gegenstände** auf deiner Partei-Tafel können **aufgedeckt oder verdeckt** und **beschädigt oder unbeschädigt** sein. Du benutzt aufgedeckte, unbeschädigte Gegenstände, indem Du sie umdrehst, um verschiedene Aktionen auszuführen.

→ **Gegenstands-Leiste:** Sobald erhalten, werden **Kannen, Münzen** und **Beutel** auf ihre jeweiligen Leisten gelegt. Jede Leiste kann nur **3 Gegenstände** enthalten.

→ **Rucksack:** Sobald erhalten, werden **Stiefel, Schwerter, Armbrust, Fackeln** und **Hämmer** in den **Rucksack** gelegt.

*Du kannst aufgedeckte, unbeschädigte Kannen, Münzen und Beutel frei zwischen ihren Leisten und dem Rucksack bewegen.*

→ **Maximal würfelfarbene Treffer:** Im Kampf entsprechen die maximal würfelfarbenen Treffer der Anzahl deiner unbeschädigten Schwerter in deinem Rucksack, egal ob aufgedeckt oder verdeckt.

→ **Treffer erleiden:** Immer wenn Du einen Treffer erleidest, musst Du einen unbeschädigten **Gegenstand** beschädigen, indem Du ihn auf das Beschädigt-Feld legst. Wenn kein unbeschädigter **Gegenstand** übrig ist, ignorierst Du alle weiteren Treffer.

→ **Dominanz-Karten und Bündnisse:** In Spielen mit 4+ Spielern kannst Du eine Dominanz-Karte aktivieren, um ein Bündnis mit dem Spieler einzugehen, der außer dir selbst die wenigsten Siegpunkte hat. Dazu legst Du deinen Siegpunkt-Marker auf die Partei-Tafel des gewählten Spielers. Wenn es einen Gleichstand bei den wenigsten Punkten gibt, wählst Du aus diesen Spielern. Wenn der gewählte Spieler gewinnt, teilt er nun den Sieg mit dir. Du kannst sogar ein **Bündnis** mit einer **feindlichen Partei** eingehen. Verschiebe deren Beziehungsmarker in diesem Fall auf „neutral“.

*Du erhältst keine Siegpunkte mehr - Du kannst kein Bündnis mit einem Spieler eingehen, der bereits eine Dominanz-Karte aktiviert hat.*

→ **Beziehungen:** Halte die Beziehungen zu den anderen Parteien auf deinem Tableau fest. Über die **Helfen-Aktion** kannst Du Beziehungen zu **nicht feindlichen Parteien** verbessern. Hilfst Du einer Partei so oft, wie auf deinem Tableau angegeben, verbessert sich die Beziehung um 1 Stufe. Erhalte anschließend Siegpunkte wie angegeben.

→ **Alliierten-Status:** Du erhältst **2 Siegpunkte**, wenn Du einem alliierten Spieler hilfst. Du kannst Krieger **eines** alliierten Spielers mit dir zwischen **Lichtungen** bewegen. Du kannst ebenfalls mit Kriegern **eines** alliierten Spielers angreifen, aber nicht verteidigen. **Eigene** Treffer kannst Du in diesem Fall beliebig verteilen.

*Entfernst Du mehr alliierte Krieger als Du eigene Gegenstände beschädigst, wird der alliierte Spieler anschließend **feindlich**.*

→ **Feindlich-Status:** Wenn Du einen Krieger eines **nicht feindlichen** Spielers entfernst, wird dieser sofort **feindlich**. Erhalte zukünftig **1 Siegpunkt**, wann immer Du einen feindlichen **Marker** im Kampf deines eigenen Zugs entfernst, zusätzlich zu den Siegpunkten für entfernte **Gebäude / Plättchen**.

*Verdecke **1 zusätzlichen Stiefel**, wenn Du eine **Lichtung** mit einem feindlichen Krieger betrittst!*

→ **Feindlichen Spielern helfen:** Du kannst zwar nicht die Beziehung verbessern, jedoch feindlichen Spielern helfen, um ihre Gegenstände zu erhalten.

## SPIEL MIT 2 VAGABUNDEN

→ Jeder Vagabund kann alle **Aufgaben** erledigen. Es bleiben weiterhin **nur 3 Aufgabenkarten** im Spiel.

## ECHSEN-KULT

→ **Herstellen:** Du stellst am Abend **Karten** her, indem Du Gärten aktivierst, die der verstoßenen **Klasse** entsprechen.

→ **Hass auf Vögel: Vogel-Karten** sind **keine Joker** für deine Rituale.

→ **Rache:** Immer wenn einer deiner **Krieger** entfernt wird, während er im Kampf **verteidigt**, wird er auf das **Feld für Akolythen** gelegt, statt in deinen Vorrat.

→ **Pilger:** Du beherrscht jede **Lichtung**, auf der Du einen **Garten** hast. Diese Fähigkeit übertrifft sogar die **Herren des Waldes-Fähigkeit** der Horst-Dynastien.

→ **Furcht der Frommen:** Immer wenn ein **Garten** entfernt wird, musst Du eine **zufällige Karte** ablegen.

→ **Der Verlorene-Seelen-Stapel:** Immer wenn eine Karte abgelegt oder ausgegeben wird (inkl. Dominanz-Karten), legst sie auf den Verlorene-Seelen-Stapel.

*Jeder Spieler kann diesen Stapel jederzeit anschauen.*

## FLUSSVOLK-KOMPANIE

→ **Herstellen:** Du kannst während des Tageslichts **Karten** her, indem Du leere Felder auf der **Handelsposten-Leiste** jeweils Mittel zuweist.

→ **Schwimmer:** Du benutzt **Flüsse** wie **Wege**. Benutzt Du **Flüsse**, ist es egal, wer die **Ausgangs-** oder **Ziel-Lichtung beherrscht**.

→ **Öffentliche Hand:** Deine **Handkarten** liegen **offen** oberhalb deines Tableaus.

→ **Mittel:** Krieger, die auf deinem Feld für „Mittel“ stehen.

→ **Handelsposten:** Du erhältst Siegpunkte für gebaute Handelsposten. Wird ein Handelsposten entfernt, kommt er aus dem Spiel. Lege anschließend die  **Hälfte deiner Mittel** (aufgerundet) ab.

→ **Dienste kaufen:** Zu Beginn der eigenen Morgenröte können Spieler **Dienste** von dir kaufen. Die Kosten werden in **Kriegern** aus dem jeweiligen Vorrat als **Einzahlungen** auf deinem Tableau gezahlt. Die Anzahl der Dienste, die ein Spieler in seinem Zug von dir kaufen kann ist **1 + Lichtungen mit Handelsposten**, auf denen er auch **Marker** hat.

*Vagabunden müssen **Gegenstände** nutzen. Pro Gegenstand legst Du einen **eigenen Krieger** auf das Feld „Einzahlungen“.*

→ **Dienste 1 – Handkarte:** Der Käufer kauft 1 **Karte** aus deiner **öffentlichen Hand**. Beliebige oft, sofern Zugang zu **Handelsposten** ausreicht.

→ **Dienst 2 – Flussboote:** Der Käufer darf für 1 Zug **Flüsse** wie **Wege** behandeln.

→ **Dienst 3 – Söldner:** Der Käufer (außer Vagabunden!) kann während seines **Tageslichts** und **Abends** deine **Krieger** wie eigene behandeln um zu **beherrschen** oder zu **kämpfen** (außer mit dir).

*Der Käufer kann sie **nicht bewegen**, zu einem **Dominanz-Sieg zählen** oder **entfernen** (außer durch erlittene Treffer)!*

*Erlittene Treffer im Kampf müssen **gleichmäßig** zwischen **eigenen Kriegern** und **Söldnern** aufgeteilt werden (erlittene Krieger-Treffer werden aufgerundet). **Marker** werden **erst entfernt**, sobald alle **Krieger & Söldner** entfernt wurden.*

## UNTERGRUND-HERZOGTUM

→ **Herstellen:** Stelle während des **Abends** **Karten** her, während Du **Zitadellen** und **Märkte** aktivierst.

→ **Die Erdhöhle:** Diese **Lichtung** ist zu jeder **Lichtung** mit einem **Tunnelplättchen** benachbart. Nur Du kannst **Marker** in oder aus der Erdhöhle bewegen. Du **beherrscht** die Erdhöhle auch ohne **Marker**.

→ **Preis des Versagens:** Wenn 1 oder mehrere deiner **Gebäude** entfernt werden legst Du **1 zufällige Karte** ab, die **Karte** deines **ranghöchsten überzeugten Ministers** (Lord > Adeltiger > Junker) auf den **Skeptische-Minister-Stapel** zurück und deine **Krone** zurück in die Schachtel.

→ **Tunnel:** Du hast **3 Tunnel-Plättchen**. Wenn alle Tunnel auf dem Spielbrett sind, kannst Du 1 davon verschieben.

## KRÄHEN-KOMPLOTT

→ **Herstellen:** Du stellst **Karten** während deiner Morgenröte her, indem Du **Plan-Plättchen** aktivierst (aufge- und verdeckt).

→ **Plan-Plättchen:** Du hast **8 Plan-Plättchen** (2 von jeder Art). In deinem Vorrat sind sie verdeckt (Feder). Du darfst dir jederzeit deine **Plan-Plättchen** (auch auf dem Spielbrett) ansehen.

*Nur 1 Plan-Plättchen pro Lichtung!*

→ **Flink:** Du kannst dich unabhängig davon bewegen, wer die Ausgangs- oder Ziel-**Lichtung** beherrscht.

→ **Enthüllung:** Hat ein Spieler **Marker** auf einer **Lichtung** mit **Plan-Plättchen**, darf er in seinem Zug (vor dem **Karten** ziehen) **1 Karte** der **Klasse** der **Lichtung** vorzeigen und die Art des **Plan-Plättchens** raten. Liegt er richtig, wird das **Plättchen** entfernt (1 Siegpunkt!) und dessen Effekt ignoriert. Liegt er falsch, deckt er das **Plättchen** auf (Effekt) und Du erhältst seine **Karte**.

*Die **Aufdecken-Effekte** stehen auf deinem Tableau.*

→ **Geheimagenten:** Du erhältst **1 Extra-Treffer**, wenn Du auf einer **Lichtung** mit **Plan-Plättchen** **verteidigst**.