

The background is a textured, aged parchment-like surface. In the top left corner, there is a faint compass rose with several points. A faint, circular emblem is centered on the page. This emblem features a central figure, possibly a person or a deity, standing on a base. The figure is surrounded by a complex, woven or braided pattern that forms a circular border. The overall appearance is that of an old, historical document or map.

# ERRATA / FAQ

Stand 19.03.2010

# ERRATA

## KORRIGIERTE KARTEN

Leider sind die Bewegungshölzchen etwas zu kurz ausgefallen. Deshalb muss der Text bei der „Rune des Fliegens“ und dem Zauberspruch „Wasserwandeln“ angepasst werden.

### Rune des Fliegens

Der korrigierte Text muss lauten:

„Bei Angriffen und Formierungen 1 oder 2 Felder weit ziehen. Sie dürfen auch eine Insel anfliegen, wenn der Abstand dorthin maximal die Länge **zweier** Bewegungshölzchen beträgt. Nachdem Sie Ihr Artefakt der Rune aufgenommen haben, können Sie auch die Zentralinsel anfliegen bzw. dort diese Fähigkeit einsetzen.“

### Wasserwandeln

Der korrigierte Text muss lauten:

„Spielen Sie diese Karte vor der Bewegung Ihrer Armeen. Bei Bewegungen über Wasserfelder ist die Strecke **zweier** Bewegungshölzchen kostenlos. Für eine darüber hinausgehende Strecke müssen entsprechend viele Bewegungshölzchen aus dem eigenen Vorrat bezahlt werden. Die Bewegung muss auf einem Landfeld enden“ (Anmerkung: Für die Bewegung über Wasserfelder benötigen Sie kein Schiff. Die Strecke der ersten zwei Bewegungshölzer können Sie vom allgemeinen Vorrat nehmen.)

### Bonus

Spielen Sie diese Zauberkarte während Ihrer Kauf-Phase. Nehmen Sie sich **eines der folgenden Dinge** kostenlos: ein Schiff, einen Stadtmarker, 5 Bewegungshölzchen oder 2 Armeen aus Ihrem Vorrat.

## KORREKTEN IN DER SPIELREGEL

### Seite 2 Auflistung des Inhaltes

Es gibt 4 x **51** runde Spielplättchen mit 4 verschiedenen Farben und Symbolen. (Überzählige Spielplättchen dienen als Ersatz)

## Seite 4 Verteilung des Spielmaterials

74 Armeen, wenn 2 Völker mitspielen

## Ergänzungen

### Inhalt

1 blaue Spielunterlage  
1 Zentralinsel mit 12 Provinzen (Lutao)  
11 Länder mit 2 bis 7 Provinzen  
4 x 52 runde Spielplättchen mit 4 verschiedenen Symbolen und Farben



4 x 6 quadratische Spielplättchen mit 4 verschiedenen Symbolen und Farben



23 Golemplättchen



12 Stadtmarker

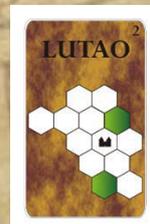
40 Schiffe



84 Provinzkarten (52 Provinzkarten und 32 Bonuskarten mit Armeen)



4 Artefaktkarten



12 Standfüße

30 Bewegungshölzchen

12 Völkerkarten



# FAQ

## 12 Runen



## 60 Zauberkarten



## 92 Kampfkarten (4 Sätze á 23 Karten)



- 4 Übersichtskarten mit Spielablauf und Kosten
- 1 Zählkarte für die Punkte
- 4 Platzierungssteine diese Spielregel

## Runde und eckige ARMEEMARKER

Die 4 x 6 quadratischen Spielplättchen mit 4 verschiedenen Symbolen und Farben sind Armeemarker für jeweils 5 Armeen. Die 4 x 51 runden Spielplättchen mit 4 verschiedenen Symbolen und Farben sind jeweils eine Armee.

## Siegbedingung

Wenn Sie aus der Stadt Lutao vertrieben wurden und diese später wieder erobern zählen die alten Runden (wobei immer nur am Ende der Aktiosphase gezählt wird) mit.

## Wie verhalten sich andere Völker, wenn ich mit meinen Elfen den Erstschlag ausführe?

Der Erstschlag der Elfen findet vor dem Kampf statt. Deshalb können andere Völker Ihre Kampffähigkeiten nicht während des Erstschlages nutzen.

## Ich verstehe den Ablauf des "Schenkens" bei den Barden nicht!

Die Barden schenken dem gegnerischen Volk nach dem Aufdecken Ihrer Kampfarten eine dieser Karten. Danach müssen die Barden eine Karte vom verdeckten Stapel der Kampfarten nachziehen und auslegen. Hier findet keine erneute Auswahlmöglichkeit statt.

Beispiel: Thomas spielt die Barden und greift mit 2 Armeen Claus, der die Feen spielt, an. Thomas teilt Claus mit, dass er die Fähigkeit der Barden einsetzen möchte. Somit zieht Thomas zunächst 3 Karten, wählt davon eine aus und schiebt diese unter den verdeckten Kampfartenstapel zurück. Danach deckt Thomas seine 2 Kampfarten auf und schenkt Claus eine der beiden aufgedeckten Kampfarten (für die Dauer der Kampfrunde). Claus hat ebenfalls 2 Armeen in der umkämpften Provinz kann jetzt aber durch die Bardenfähigkeit statt der üblichen 3 Karten nur 2 Karten von seinem verdeckten Kampfartenstapel ziehen. Eine davon schiebt er verdeckt wieder unter den Kampfartenstapel, die andere legt er zu der geschenkten Karte vor sich auf den Tisch. Nun zieht Thomas eine weitere Karte vom Kampfartenstapel und legt sie neben seine noch verbliebene Karte auf den Tisch. Sollten sowohl Claus als auch Thomas nach dieser Kampfrunde noch Armeen in der umkämpften Provinz haben, folgt eine weitere Kampfrunde. In diesen folgenden Kampfrunden kann Thomas seine Bardenfähigkeit jedoch nicht mehr einsetzen, da sie nur einmal pro Kampf verfügbar ist.

## Gelten für den Zauber Übermacht Einschränkungen?

Das Maximum von 3 Armeen welche gezählt werden bleibt bestehen. Das heißt, das sie maximal mit 6 Kampfarten kämpfen können.

## **Wann kann ich die Zauberkarte "Telepathie" spielen?**

Die Zauberkarte Telepathie kann nur vor einem eigenen Kampf gespielt werden.

## **Wie interagieren die Zauberkarten Überläufer und Verbündeter?**

Da die Verbündeten nach dem Kampf entfernt werden, spielen Sie für den Zauber Überläufer keine Rolle. Es werden durch die Überläufer nur die eigentlichen Armeen übernommen.

## **Können Armeen aus einer Provinz auch mehrere Provinzen in einer Angriffsphase angreifen?**

Jooh!

## **Kann ich für einen Angriff auf eine gegnerische Provinz Armeen aus verschiedenen meiner Provinzen verwenden?**

Auch Jooh!

## **Zauberkarte Aura: Darf der Spieler, der Aura ausspielt, sich die Karten des Gegners ansehen, die er in dessen Ziehstapel mischt?**

Der Spieler der Karte Aura darf den gesamten Abwurfstapel des Gegners nach entsprechenden Karten durchsuchen.

## **Wie wird die Zauberkarte Fauler Tausch abgearbeitet?**

Beispiel:

Der Angreifer hat 3 Karten gespielt. Doppeltreffer, Schild und Fehlschlag. Der Verteidiger Treffer und Fehlschlag. Danach spricht der Verteidiger den faulen Tausch. Der Angreifer muss für die Auswertung 3 Karten behalten. Der Verteidiger ordnet ihm 2 mal Fehlschlag und einmal Schild zu und wertet dementsprechend für sich den Doppeltreffer und den Treffer. Damit verliert der Angreifer 2 Armeen und der Verteidiger keine und der Kampf geht weiter.