

CONAN

ZEITALTER DER KRIEGE

FAQ und Errata Version 1.1, Dezember 2009

DIE ANGABEN IN DER ERRATA BEZIEHEN SICH NUR AUF DIE DEUTSCHE AUSGABE DES SPIELS. ÄNDERUNGEN UND HINZUFÜGUNGEN SEIT DER LETZTEN VERSION DIESES DOKUMENTS SIND **ROT** HERVORGEHOBEN.

Errata

Regelheft

Seite 4 (Kartonmarker). Die korrekte Anzahl der Spielmaterialien muss jeweils lauten:

- Goldmünzen
(30 kleine mit dem Wert „1“, 8 große mit dem Wert „5“)
- Magiemarker
(11 kleine mit dem Wert „1“, 4 große mit dem Wert „3“)
- „Crom, zähle die Gefallenen!“-Marker
(11 kleine mit dem Wert „1“, 4 große mit dem Wert „3“)
- Plünderungsmarker
(10)

Seite 18 (Zusammenfassung auf der linken Seite). Der Abschnitt zu den Imperiumpunkten muss – genau wie die Erklärung im Regeltext – lauten: Jeder Spieler erhält Imperium-Punkte entsprechend dem Rang seiner Provinzen, in denen er eine Festung oder eine Stadt hat.

Seite 30 (Ergebnis eines Schlacht-Kampfes). Der Abschnitt:

Am Ende eines Schlacht-Kampfes kann der Angreifer sich entscheiden, die Schlacht zu beenden und sich in die Provinz zurückzuziehen, aus der er in die Schlacht zog.

muss lauten

Am Ende eines Schlacht-Kampfes kann der Angreifer sich entscheiden, die Schlacht zu beenden und sich in die Provinz zurückzuziehen, aus der er in die Schlacht zog, falls diese Provinz noch verbündet ist. Ist dies nicht der Fall, kann sich der Angreifer nicht zurückziehen.

FAQ Regeln

Einsatz von Armeen

DER FOLGENDE VERÄNDERTE REGELTEXT SOLL ZUR VERDEUTLICHUNG DIESER REGELPASSAGE DIENEN:

Anstatt Einheiten zu bauen, kann man eine Armee-Aktion verwenden, um

- zweimal zu **verlegen** oder
- einmal zu **verlegen** und dann einen **Angriff** zu starten.

Wenn man eine Armee **verlegt**, darf man eine oder mehrere Einheiten seiner Armee in eine angrenzende, verbündete Provinz versetzen.

Will man zweimal verlegen, darf man Armee-Einheiten erneut verlegen, die man bereits mit der ersten Verlegung bewegt hatte.

Nach dem Verlegen der Armee muss weiterhin die Mengenbeschränkung von 5 Armee-Einheiten in einer Provinz gewährleistet sein. Sollte man nach einem Verlegen diese Beschränkung überschreiten, müssen überzählige Einheiten in den Vorrat zurückgenommen werden.

Will man mit einer Armee **angreifen**, wählt man eine Provinz, in der sich eine oder mehrere seiner Armee-Einheiten befinden.

Man bewegt eine oder mehrere Armee-Einheiten von dieser Provinz in eine angrenzende neutrale oder feindliche Provinz, um einen **Armee-Kampf** auszulösen (siehe unten). Man darf ebenfalls einen Armee-Kampf mit einer Armee auslösen, die sich in einem Feldzug in einer neutralen Provinz befindet (in diesem Fall ist keine Bewegung vonnöten, da sich die Armee bereits in der Zielprovinz befindet).

Außerdem darf man Armee-Einheiten aus einer Provinz in eine angrenzende, neutrale Provinz ziehen, in der sich bereits eigene Armee-Einheiten in einem Feldzug befinden. Danach kann man einen Armee-Kampf in dieser Provinz auslösen, um den Feldzug fortzusetzen.

Kämpfe allgemein

Nach einem einzelnen Feldzug-Kampf kann der Spieler normalerweise den nächsten Kampf erst in seinem nächsten Zug beginnen (es sei denn, er entscheidet sich für einen Gewaltmarsch). Wie ist das bei Belagerungs- oder Schlacht-Kämpfen?

Schlacht oder Belagerung werden immer innerhalb des einen Zuges des Angreifers entschieden, da feindliche Spieler sich nie gleichzeitig innerhalb desselben Gebietes aufhalten dürfen, ohne zu kämpfen. Wer also einen Spieler angreift, führt in seinem Zug so lange aufeinanderfolgende Kämpfe aus, bis er gesiegt hat oder einer der Beteiligten sich ggf. für den Rückzug entscheidet.

Verbündete Provinzen angreifen

Kann ich eine Provinz angreifen, in der mein Turm steht, wo ich also bereits eine Allianz gebildet habe?

Nein. Wer eine Allianz gründet, will Gold aus der Provinz pressen, anstatt die Zeit und Energie zu opfern, die Provinz zu unterwerfen.

Handkartenlimit

Von einem Handkartenlimit ist in den Regeln nichts erwähnt.

Es gibt keines. Man darf beliebig viele Karten auf der Hand haben.

Materialmengen

Sind die Marker im Spiel unbegrenzt?

Gold, Magie und „Crom“-Marker sind unbegrenzt. Wenn sie ausgehen sollten, notiert man ihre Anzahl oder benutzt einen Ersatz. Plünderungsmarker sind ebenfalls als unbegrenzt anzusehen, ihre scheinbar geringe Anzahl sollte aber für normale Partien völlig ausreichend sein (wenn tatsächlich einmal einer benötigt wird und sämtliche bereits benutzt wurden, nimmt man einen Ersatz, z.B. einen „Crom“-Marker).

Abenteuermarker ziehen

Wenn ich den ersten Abenteuermarker von der Abenteuerreihe ziehen soll, von welcher Seite muss ich den nehmen?

Der erste von links, wie in den Regeln beschrieben (eigentlich ist die Seite egal, Hauptsache, die Spieler einigen sich vorher auf eine).

FAQ Karten

Turans Königreichkarte Nomadenhorde

Diese Karte erlaubt es, eine Armee zweimal zu bewegen und dann mit ihr anzugreifen. Darf diese Armee auf ihrem Weg Einheiten zurücklassen oder aufnehmen? MUSS sie angreifen?

Die für diese Karte ausgewählte Armee darf Einheiten auf ihrem Weg aufnehmen oder zurücklassen, wie in den normalen Regeln für die Bewegung beschrieben. Sie ist nicht gezwungen, anzugreifen.

Beispiel: Der Turan-Spieler spielt die „Nomadenhorde“ auf eine Armee aus 2 Einheiten in Turan aus. Mit der ersten Verlegung bringt er die Armee ins verbündete Zamora, wo 2 weitere seiner Armee-Einheiten stehen. Jetzt befinden sich 4 Einheiten in Zamora, seine Armee wächst! Mit der zweiten Verlegung bringt der Spieler 3 dieser Einheiten nach Koth - ebenfalls verbündet. Er hat dort 2 Einheiten, also wächst die Armee auf 5 Einheiten an. Die Horde greift dann Zentral Shem (neutral) an, womit ein Feldzug startet.

Nehmen wir an, es gäbe bereits einen laufenden Feldzug mit 2 Einheiten, die sich im Westlichen Shem befinden. Dann könnte der Spieler alternativ zum oben gesagten 3 seiner Armee-Einheiten ins Westliche Shem ziehen und dort den Feldzug mit einer vollständig gestärkten Armee fortzuführen.

Artefaktkarten und Conan-Bonuskarte

Wenn man bei Spielbeginn die Artefaktkarten mischt und ziehen lässt, sollte man die Conan-Bonuskarte mit einmischen?

Nein. Wie in der Regel beschrieben, wird die Karte zu Spielbeginn nur bei vier Spielern benutzt. Bei zwei oder drei Spielern kommt diese Karte erst im ersten und zweiten Zeitalterwechsel ins Spiel: der Spieler mit den wenigsten Imperium-Punkten erhält sie.