

KLONK!

EIN DECKBAU-ABENTEUER

Errata

Regelheft, Seite 2 (1. Auflage)

Auf jedes Feld für Kleine Verstecke kommen 2 Marker.

Regeländerung

In den Regeln der 1. Auflage wurden Artefakte noch wie jeder andere Marker in einem Raum behandelt und beim Betreten aufgenommen. Diese Regel wurde geändert:

Ein Spieler kann ein Artefakt jederzeit in seinem Spielzug aufnehmen – also auch vor seiner ersten Bewegung oder nach dem Ausführen anderer Aktionen.

FAQ

Karten ziehen

Frage: Von welchem Stapel ziehe ich nach, wenn ich eine Karte spiele, die mich „X Karten“ ziehen lässt?

Antwort: Vom eigenen Nachziehstapel. Die so gezogenen Karten müssen noch im selben Zug gespielt werden.

Werkzeuge

Frage: Kann ich eine Werkzeugkarte für einen späteren Zug aufheben?

Antwort: Nein. Werkzeugkarten werden sofort nach dem Kauf benutzt. Anschließend kommt die Karte auf den Verliesablagestapel (also nicht ins eigene Deck).

Karten abwerfen

Frage: Erhalte ich bei Karten mit „Wenn du diese Karte abwirfst...“-Effekten die Belohnung auch, wenn ich die Karte am Ende meines Spielzugs auf meinen Ablagestapel lege?

Antwort: Nein. Dieser Effekt tritt nur in Kraft, wenn du es schaffst, diese Karte während deines Zuges abzuwerfen (zum Beispiel mit einer anderen Karte wie dem TASCHEN-SPIELERTRICK).

Neue Karten für die Verliesreihe

Frage: Werden sofort Karten nachgezogen, wenn ich eine Karte aus der Verliesreihe kaufe oder ein Monster besiege? Können dabei mehrere Drachenangriffe ausgelöst werden?

Antwort: Nein. Karten werden erst am Ende des Spielzugs nachgezogen, egal wie viele Karten vorher gekauft oder besiegt werden. Wird dabei mindestens 1 Karte mit Drachenangriffssymbol aufgedeckt, greift der Drache an. Werden mehrere Symbole aufgedeckt, kommen **keine** weiteren Angriffe dazu.

Ressourcen auf Karten

Frage: Muss ich mich entscheiden, welche Ressource einer Karte ich nutzen will?

Antwort: Nein. Jede Karte bringt, solange nichts anderes angegeben ist, alle Ressourcen, die auf ihr angegeben sind. Sie können sogar aufgeteilt und für verschiedenen Aktionen (z.B. 2 Käufe) genutzt werden.

Der Markt

Frage: Kann ich Gegenstände auf dem Markt doppelt kaufen? Also zu Beispiel 2 Rucksäcke besitzen und so 3 Artefakte tragen?

Antwort: Jeder Spieler kann so viel kaufen, wie sein Goldvorrat und der Markt hergeben. Das bedeutet auch, dass ein Spieler beide Rucksäcke kaufen und 3 Artefakte besitzen kann.

Nach draußen teleportieren

Frage: Darf ich einen Teleporter nutzen, um das Verlies zu verlassen?

Antwort: Ja, das geht. Auch wenn es sich streng genommen nicht um einen benachbarten Raum handelt, teleportiert man sich durch einen Tunnel, wie auf dem restlichen Spielbrett auch.

Karte „Stab des Windes“

Frage: Was mache ich nach dem Aufdecken des Markers?

Antwort: Entscheidet sich ein Spieler für das Aufdecken eines Verstecks in einem benachbarten Raum, führt er den Marker aus bzw. nimmt ihn auf, falls es ein Gegenstand ist.



Schwerkraft-Verlag
Am Alten Backhaus 50
46145 Oberhausen
www.Schwerkraft-Verlag.de