

GEORGE R. R. MARTIN'S DER EISERNE THRON DAS BRETTSPIEL

ERRATA & FAQ 1.0



Dieses Dokument enthält Klarstellungen und Errata zu einzelnen Karten, Regelklarstellungen und häufig gestellte Fragen zu *Der Eiserne Thron: Das Brettspiel 2te Edition*.

REGELKLARSTELLUNGEN

Neumischen des Schlachtenglückstapels: Vor dem Schritt „Hauskarten wählen und aufdecken“ jedes Kampfes werden sofort alle Schlachtenglück-Karten gemischt und ein neuer Stapel wird gebildet.

Versteckte Informationen abgelegter Hauskarten: Alle abgelegten Hauskarten zählen **immer** als offene Information. Der Ablagestapel der Hauskarten eines Spielers kann zu jeder Zeit von einem anderen Spieler angesehen werden, auch während aller Kampfschritte.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Hauskarten

F: Wenn die Fähigkeit einer Karte „Am Ende des Kampfes ...“ lautet, wann wird diese Karte dann abgehandelt?

A: Am Ende des Schrittes „Schlachtfeld aufräumen“ der Kampfabhandlung (nachdem gespielte Hauskarten auf ihre jeweiligen Ablagestapel abgelegt wurden).

F: Wenn die Fähigkeit einer Karte „Sofort ...“ lautet, wann wird diese dann abgehandelt?

A: Nachdem „Ignorieren“- oder „Abwehren“-Fähigkeiten abgehandelt wurden, aber bevor sonstige Effekte abgehandelt werden.

F: Ist es möglich eine Fähigkeit einer Hauskarte mehr als einmal pro Kampf abzuhandeln?

A: Nein.

F: Wenn die Fähigkeit einer Hauskarte verlangt, dass ein Spieler unterstützt wird (oder eben nicht unterstützt wird), muss diese Unterstützung dann nur von den eigenen Einheiten des entsprechenden Spielers kommen?

A: Nein, die Unterstützung kann entweder von den eigenen Einheiten des Spielers kommen oder von einem anderen Haus, das den Spieler unterstützen möchte.

F: Kann die Fähigkeit der „Robb Stark“-Hauskarte abgehandelt werden, wenn ein Spieler den Kampf als Verteidiger gewinnt?

A: Ja.

F: Wenn der Baratheonspieler seine „Flickenfrazz“-Hauskarte spielt, sein Gegner aber gerade seine letzte Hauskarte spielt, darf der Baratheonspieler dann dennoch eine Hauskarte seines Gegners ablegen?

A: Ja, die Fähigkeit von „Flickenfrazz“ würde es dem Baratheonspieler nämlich erlauben, eine der sechs Hauskarten des Gegners am Ende des „Schlachtfeld aufräumen“-Schrittes abzulegen.

F: Wenn Haus Stark seine „Roose Bolton“-Hauskarte gegen Haus Baratheons „Flickenfrazz“-Hauskarte spielt (und verliert), in welcher Reihenfolge werden die beiden Fähigkeiten dann abgehandelt? Darf Baratheon eine Hauskarte der Starks ablegen, nachdem dieser seine Handkarten wieder voll aufgezogen hat?

A: Als erstes wird Rooses Fähigkeit abgehandelt, dann die von Flickenfrazz. Der Stark-Spieler würde zunächst alle seine Karten zurück auf die Hand ziehen und anschließend schaut der Baratheon-Spieler die neugezogene Hand durch und legt eine Karte ab.

F: Wenn Haus Graufreud die „Victarion Graufreud“-Hauskarte gegen Haus Baratheons „Sallador Saan“-Hauskarte spielt, werden die teilnehmenden Graufreud-Schiffe trotzdem auf eine Kampfstärke von 0 reduziert?

A: Ja.

F: Sallador Saans Fähigkeit reduziert die Kampfstärke aller nicht-Baratheon-Schiffe auf 0. Macht das die Kampfstärke die durch Reihenfolgemarkern generiert wird (z.B +1 Unterstützungsbefehl) auch zunichte?

A: Nein.

F: Ist es möglich, dass der Zug eines Spielers übersprungen wird, falls die „Doran Martell“-Hauskarte seinen Marker auf die letzte Position auf der Eiserner-Thron-Leiste verschiebt?

A: Ja, es ist möglich, dass der Zug eines Hauses übersprungen wird, nachdem Dorans Fähigkeit abgehandelt wurde. Die Zugreihenfolge der Eiserner-Thron-Leiste wird immer so befolgt, wie sie ist; die Position „1“ kommt als erstes dran, dann kommt die „2“, dann die „3“ etc. Die Position auf der Leiste gibt immer den aktuellen Spieler an, egal welche Häuser ihren Zug schon durchgeführt haben.

Ist der aktuelle Spieler beispielsweise auf Position „5“, wird dann aber durch Doran Martell ans Ende der Leiste (Position „6“) verschoben, würde er auf jeden Fall auch der nächste Spieler sein, weil Position „6“ immer nach „Position „5“ kommt, egal welche Häuser diesen Platz zuvor inne hatten. Gleichermäßen müsste ein Spieler, der gerade noch auf Position „6“ war (und nun auf Position „5“ ist) einen ganzen Runde Spielerzüge abwarten, bis er seinen nächsten Befehl abhandeln kann.

F: Verliert der Spieler, der durch Dorans Fähigkeit beeinflusst wurde, irgendwelche besonderen Befehlsmarker, die sich schon auf dem Spielbrett befinden?

A: Nein.

F: Wenn ein Spieler ein Gebiet verteidigt, welches einen Machtmarker enthält und den Kampf verliert, während er außerdem die „Arianne Martell“-Hauskarte spielt, wird der Machtmarker dann entfernt?

A: Ja, so wie jegliche anderen Martell-Befehlsmarker in diesem Gebiet auch, da ein Gebiet ohne Einheiten auch keine Befehlsmarker enthalten kann.

F: Wenn ein Spieler einen Kampf gewinnt, nachdem er die „Loras Tyrell“-Hauskarte gegen einen Verteidiger gespielt hat, der die „Arianne Martell“-Hauskarte gespielt hat, kann der Tyrell-Marschbefehl trotzdem in das leere Gebiet bewegt werden?

A: Ja. Allerdings wird der Tyrell-Marschbefehl anschließend sofort entfernt, weil ein Befehlsmarker nicht in einem Gebiet ohne Einheiten sein kann.

F: Wenn der Tyrell-Spieler sich dazu entscheidet, die „Königin der Dornen“-Hauskarte zu verwenden, um einen Unterstützungsbefehl in einem angrenzenden Gebiet zu entfernen, welches in diesem Kampf Unterstützung gewährleistet, werden die Einheiten in dem angrenzenden Gebiet dann zur endgültigen Kampfstärke immer noch dazu gezählt?

A: Nein, der Gegner der Tyrells fügt die Stärke der angrenzenden Einheiten wo er Unterstützungsmarker entfernt wurde nicht hinzu. So auch auf Seite 20 des Regelhefts zu finden: „Manche Fähigkeiten verändern die vorläufige Kampfstärke eines Spielers.“

F: Wenn Mace Tyrells Fähigkeit die letzte verteidigende Einheit zerstört, geht der Kampf dann dennoch weiter?

A: Ja.

Westeroskarten

F: Wenn die „Der Winter naht“-Westeroskarte abgehandelt wurde, wird sie dann ebenfalls zurück in den Stapel gemischt?

A: Ja.

F: Wenn der Wildling-Bedrohungsmarker auf dem Feld „0“ auf der Wildlingsleiste ist und eine „Wildlingangriff“-Westeroskarte gezogen wird, wird diese dann wie üblich abgehandelt? Gibt es trotzdem die Möglichkeit einer Niederlage?

A: Die „Wildlingangriff“-Karte wird abgehandelt, egal wo der Marker auf der Wildlingsleiste ist. Die Spieler bieten trotzdem Machtmarker gegen die Wildlinge, aber in diesem Fall ist der Sieg sicher.

Kampf- und Einheitenbewegung

F: Können Belagerungsmaschinen ausgewählt werden, um die notwendige Anzahl der Verluste zu erfüllen, die man als Verlierer in einem Kampf erleidet?

A: Nein. Belagerungsmaschinen werden automatisch als Ergebnis eines verlorenen Kampfes zerstört, **zusätzlich** zu den anderen erlittenen Verlusten.

F: Wenn man einen Kampf gewonnen hat und dabei Verluste erleiden würde, die alle Einheiten in dem umkämpften Gebiet zerstört, muss der Verlierer des Kampfes sich dennoch zurückziehen?

A: Ja.

F: Führt es zu einem Kampf, wenn man Einheiten in ein Gebiet bewegt, das nur einen Machtmarker (und keine feindlichen Einheiten) enthält?

A: Nein.

F: Führt es zu einem Kampf, wenn man Einheiten in ein Gebiet bewegt, welches feindliche besiegte Einheiten enthält?

A: Ja.

F: Können besiegte Einheiten Unterstützung geben?

A: Nein. Besiegte Einheiten sind für Unterstützung untauglich, auch wenn sich in ihrem Gebiet ein Unterstützungsbefehl befindet. Nicht besiegte Einheiten die sich ein Gebiet mit besiegten Einheiten teilen dürfen wie üblich Unterstützung leisten.

F: Ab welchem Zeitpunkt übt der Gewinner eines Kampfes Kontrolle über das umkämpfte Gebiet aus?

A: Die Kontrolle über ein Gebiet bleibt gleich, bis alle Schritte des Kampfes durchlaufen sind. Im Falle eines gänzlich leeren Gebiets würde dieses während des gesamten Kampfes nicht als vom Angreifer kontrolliert angesehen werden (und zählt damit auch nicht zu den Siegkonditionen).

F: Wann genau wird die Entscheidung getroffen, die Fähigkeit der Valyrischer-Stahl-Klinge zu verwenden um entweder eine Ersatzkarte für Schlachtenglück zu ziehen oder +1 Kampfstärke zu erhalten?

A: Wenn ihr mit den Schlachtenglückskarten spielt, gibt es für einen Spieler zwei Möglichkeiten Valyrischer-Stahl-Klinge zu benutzen:

1. „Wähle und decke eine Hauskarte auf“-Schritt: Nachdem jede Seite eine Schlachtenglück-Karte gezogen hat, aber bevor diese aufgedeckt werden, kann er sich entscheiden, die Klinge zu benutzen und eine Ersatz-Schlachtenglückkarte zu ziehen.

2. „Nutze Valyrischer-Stahl-Klinge“-Schritt: Hat er sie diese Runde noch nicht benutzt, kann er sie nun benutzen und +1 zu seiner Kampfstärke hinzufügen.

Hafen

F: Wenn ein Spieler mit allen seinen Landeinheiten aus einem Gebiet mit einem Hafen herausmarschiert (nicht seinem Heimatgebiet) und sich entscheidet, keinen Machtmarker zurückzulassen, was passiert dann mit seinen Schiffen im Hafen?

A: Schiffe, die in einem Hafen zurückgelassen werden, der an einem unkontrollierten Landgebiet angeschlossen ist, werden sofort zerstört. Ist das mit dem Hafen verbundene Landgebiet das Heimatgebiet eines Feindes, so können die Schiffe sofort mit den Schiffen des feindlichen Hauses ersetzt werden (siehe Regeln Seite 25).

F: Kann das Schiff eines Spielers sich in einen Hafen zurückziehen, der ihm nicht freundlich gesinnt ist?

A: Nein. Ein Spieler muss das entsprechende Landgebiet kontrollieren, um Schiffe in einen Hafen bewegen zu können (auch wenn es um einen Rückzug geht).

F: Wenn man ein Schiff in einem Gebiet rekrutiert, das einen Hafen beinhaltet, sagen die Regeln: „... der Spieler darf Schiffeinheiten direkt in den Hafen rekrutieren oder in ein benachbartes Seegebiet.“ Wenn man von einer Festung rekrutiert, bedeutet das „oder“ in dem Satz dann, dass der Spieler nur das eine oder das andere, aber nicht beides machen darf?

A: Nein. Ein Spieler kann seine Rekrutierungspunkte in verschiedenen Gebieten ausgeben, um Schiffe zu rekrutieren. Zum Beispiel im an den Hafen angrenzenden Gebiet.

Andere

F: Was passiert, wenn ein Spieler keine Burgen oder Festungen zum Befehlen übrig hat? Scheidet der Spieler aus?

A: Nein, der Spieler scheidet nicht aus dem Spiel aus, sondern spielt mit den wenigen Ressourcen weiter, die er noch hat.

