

# DARK AGES

## ERRATA V1.0

### BEIDE SPIELE:

**Anleitung, S. 9 „Aufbau“:** Hier kommen 2 neue Schritte hinzu:

- nach Schritt 15: Legt die Titelkarten als offenen Stapel griffbereit neben den Spielplan.
- nach Schritt 18: Jeder Spieler stellt 2 seiner Fußkämpfer-Einheiten in das Gebiet seiner Hauptstadt.

**Anleitung, S. 15 „Produktionsgebäude“:** Die Kosten für ein Produktionsgebäude, das nur zur Ressource eines benachbarten Gebiets passt, betragen   . Das Spielertableau stimmt also, die Anleitung nicht.

**Spielertableau, „Turm“:** Eine Etage bringt im Nahkampf nicht +1 Würfel, sondern +1 auf 1 Würfel.

### DAS ERBE KARLS DES GROSSEN:






**Anleitung, Grundsätzlich:** Ist im Text von „Reliquien“ die Rede, sind „Vasallen“ (auf S. 13 erklärt) gemeint. Dies ist auf S. 12 („Kulturkarten“), S. 17 („Kultur entwickeln“) und S. 28 („Junkeraktion: Kultur entwickeln“) der Fall.

**Anleitung, S. 16 „Kultur entwickeln“:** Nimmst du dir eine Vasallenkarte aus dem Kartenangebot, legst du sie sofort offen neben dein Spielertableau.



# DAS HEILIGE RÖMISCHE REICH

S.15

Ein Produktionsgebäude, das zur Ressource des Gebiets passt, kostet  . Passt es nur zur Ressource eines benachbarten Gebiets, kostet es stattdessen   . Passt es zu keiner von beiden, kannst du es nicht bauen. Du kannst das Gebäude nur bauen, falls du das Gebiet kontrollierst und dort eine Stadt mit min. 1 freien Bauplatz ist. (Jedes Produktionsgebäude und jede Kirche belegt 1 Bauplatz.)

Je mehr Produktionsgebäude des gleichen Typs du in einer Stadt hast, desto mehr der entsprechenden Ressource produzierst du, wann immer du passt (*siehe dazu S. 20*).

S.9

- 16** Legt die übrigen Titelkarten als offenen Stapel griffbereit neben den Spielplan.
- 17** Jeder von euch nimmt sich 1 Goldmünze (kurz: Gold) und je 1 Ressource jeder Art (Holz, Leder, Stein, Eisen).
- 18** Jeder der 2/3/4 Spieler nimmt sich 6/5/4 seiner Adels-scheiben. Entfernt die übrigen Scheiben aus dem Spiel.
- 19** Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn legen die ersten 1/1/2 der 2/3/4 Spieler je 1 dieser Scheiben in den Bereich für erschöpfte Adlige auf dem Kulturtableau.
- 20** Jeder Spieler stellt 2 seiner Fußkämpfer-Einheiten in das Gebiet seiner Hauptstadt.
- 21** Der Startspieler eröffnet dann die Partie mit seinem 1. Zug.

Spieltableaus

Pro Etage des Turms: +1 auf 1 Würfel im Nahkampf in diesem und jedem benachbarten Gebiet. Verteidigung des Gebiets: Kampfergebnis +1 pro Etage des Turms.

Pro Etage des Turms: +1 auf 1 Würfel im Nahkampf in diesem und jedem benachbarten Gebiet. Verteidigung des Gebiets: Kampfergebnis +1 pro Etage des Turms.

Pro Etage des Turms: +1 auf 1 Würfel im Nahkampf in diesem und jedem benachbarten Gebiet. Verteidigung des Gebiets: Kampfergebnis +1 pro Etage des Turms.

Pro Etage des Turms: +1 auf 1 Würfel im Nahkampf in diesem und jedem benachbarten Gebiet. Verteidigung des Gebiets: Kampfergebnis +1 pro Etage des Turms.



Die Aktion „Kultur entwickeln“ erlaubt dir, 1 zugängliche Kulturkarte aus dem Kartenangebot auf die Hand zu nehmen. nehmen oder, falls es eine Vasallenkarte ist, sie sofort offen neben dein Spielertableau zu legen.

Zugänglich sind alle Karten, die **unter oder links** von deinem Kulturzähler liegen. Wann immer dieser Zähler ein rotes Feld der Leiste erreicht, wird 1 weitere Karte für dich zugänglich.

**Beispiel:** Für Blau sind die ersten 3 Karten des Angebots zugänglich, aber nicht die 4., 5. und 6. Karte.



S.17

Im Angebot findet ihr verschiedene Arten von Karten: Errungenschaften und Kriegstechnik (siehe „Forschen“, unten), Vasallen (siehe S. 13) und Beinamen (siehe S. 14). Weitere Kartenarten kommen durch Module ins Spiel, z.B. Prachtbauten und räuberische Horden.

- **Vasall:** Stelle 1 Kirche in die Stadt der Junker, in der sie bei der Wertung am meisten zählen würde; wähle unter gleichwertigen Städten zufällig. Kann keine Kirche regelgerecht eingesetzt werden, passiert nichts. Wirf die Karte ab.

S.28

Kulturkarten erhältst du meistens durch die Aktion „Kultur entwickeln“ oder die Reaktion „Kulturaustausch“ (siehe S. 16 bzw. 19). Nimm diese Karten auf die Hand, sobald du sie erhältst. Du kannst sie, je nach Art der Karte, für die Aktion „Forschen“ ausspielen (siehe S. 17), oder aufgrund besonderer Effekte einsetzen. **Dein Handlimit für Kulturkarten beträgt 10**, unabhängig von ihrer Art. Prüfe das am Ende deines Zuges und wirf bei Bedarf überzählige Karten ab. Titel- und Herrscherkarten zählen nicht gegen dieses Handlimit (das sind keine Kulturkarten). Auch Errungenschaften, die du bereits unter dein Tableau gelegt hast, zählen nicht mit. Im Basisspiel kommen folgende Arten von Kulturkarten vor: Errungenschaften, Kriegstechnik, Vasallen und Beinamen. Durch Module kommen weitere Kartenarten ins Spiel, z.B. Prachtbauten und Wikingerhorden.

S.12

- 16 Legt die übrigen Titelkarten als offenen Stapel griffbereit neben den Spielplan.
- 17 Jeder von euch nimmt sich 1 Goldmünze (kurz: Gold) und je 1 Ressource jeder Art (Holz, Leder, Stein, Eisen).
- 18 Jeder der 2/3/4 Spieler nimmt sich 6/5/4 seiner Adels-scheiben. Entfernt die übrigen Scheiben aus dem Spiel.
- 19 Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn legen die ersten 1/1/2 der 2/3/4 Spieler je 1 dieser Scheiben in den Bereich für erschöpfte Adlige auf dem Kulturtableau.
- 20 Jeder Spieler stellt 2 seiner Fußkämpfer-Einheiten in das Gebiet seiner Hauptstadt.
- 21 Der Startspieler eröffnet dann die Partie mit seinem 1. Zug.

S.15

Ein Produktionsgebäude, das zur Ressource des Gebiets passt, kostet . Passt es nur zur Ressource eines benachbarten Gebiets, kostet es stattdessen . Passt es zu keiner von beiden, kannst du es nicht bauen. Du kannst das Gebäude nur bauen, falls du das Gebiet kontrollierst und dort eine Stadt mit min. 1 freien Bauplatz ist. (Jedes Produktionsgebäude und jede Kirche belegt 1 Bauplatz.)

Je mehr Produktionsgebäude des gleichen Typs du in einer Stadt hast, desto mehr der entsprechenden Ressource produzierst du, wann immer du passt (siehe dazu S. 20).

Spielertableaus

Pro Etage des Turms: +1 auf 1 Würfel im Nahkampf in diesem und jedem benachbarten Gebiet. Verteidigung des Gebiets: Kampfergebnis +1 pro Etage des Turms.

Pro Etage des Turms: +1 auf 1 Würfel im Nahkampf in diesem und jedem benachbarten Gebiet. Verteidigung des Gebiets: Kampfergebnis +1 pro Etage des Turms.

Pro Etage des Turms: +1 auf 1 Würfel im Nahkampf in diesem und jedem benachbarten Gebiet. Verteidigung des Gebiets: Kampfergebnis +1 pro Etage des Turms.

Pro Etage des Turms: +1 auf 1 Würfel im Nahkampf in diesem und jedem benachbarten Gebiet. Verteidigung des Gebiets: Kampfergebnis +1 pro Etage des Turms.