

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



ANTWORTEN  
DER ASTROLOGEN



Bürgerinnen und Bürger von Erathia,

wir hoffen, ihr und eure Truppen seid wohlauf. Wir möchten euch unseren Dank für eure Geduld und eure Mithilfe bei der Realisation von „**Heroes of Might & Magic III: The Board Game**“ aussprechen. Während der Entwicklung des Spiels und diversen Testphasen erhielten wir von euch viele Fragen und Anregungen, die uns halfen, Unklarheiten und Ungenauigkeiten in den Regeln zu erkennen. Deshalb haben wir diese Sammlung aus Fragen und Antworten erstellt.

Auf den folgenden Seiten findet ihr Fragen, die während des Entwicklungsprozesses immer wieder gestellt wurden.

Das Feedback aus den Testrunden ergab, welche Regeln in bestimmten Fällen etwas problematisch sein können.

Deshalb wollen wir sie hier etwas genauer unter die Lupe nehmen. Seid euch aber dennoch sicher, dass die Regeln in den Anleitungen und Missionheften korrekt sind. Ihr müsst also diese Fragen nicht zwingend alle lesen. Sie helfen euch vor allem bei Spielsituationen, in denen ihr euch nicht 100% sicher seid.

Danke für eure Unterstützung und euer Verständnis!

Aufrichtig,

*das Entwickler-Team hinter Heroes of Might and Magic III: The Board Game*

## INHALTSVERZEICHNIS

1. Spielablauf.....	3	6. Karten .....	8
2. Helden.....	4	7. Solo-Kampagnenmodus.....	10
3. Stadt.....	5	8. Unterschiede zwischen dem PC-Spiel und dem Brettspiel.....	11
4. Kampf.....	5		
5. Einheiten.....	7		

Archon Studio und das Archon-Studio-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein ® von Archon Studio.

Alle Rechte sind den jeweiligen Eigentümern vorbehalten. ©2023 Archon.

Archon Studio, Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Poland.

Das tatsächliche Material kann von den Abbildungen abweichen. Gedruckte Komponenten in China hergestellt. Figuren in China hergestellt. Hergestellt in China und vertrieben von Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft, und das Ubisoft-Logo sind eingetragene oder nicht eingetragene Warenzeichen von Ubisoft und werden unter Lizenz von Ubisoft Entertainment verwendet. © 2023 Ubisoft Entertainment.

Version: 1.0 DE

# ANTWORTEN DER ASTROLOGEN

## SPIELABLAUF

### **F: Welcher Regeltext hat im Spiel Vorrang?**

A: Vorrang hat zuerst der Regeltext auf Karten im Spiel, dann auf Einheitenkarten, dann auf Stadttableaus, dann aus Missionsheften und dann aus der Anleitung. Spielst du eine Karte aus, prüfe die Effekte die bereits im Spiel sind (auch Fähigkeiten von Einheiten), um zu kontrollieren, ob die Effekte im Spiel den Effekt der gespielten Karte beeinflussen oder beeinträchtigen.

### **F: Erhalte ich in der 1. Runde Einkommen (Ressourcen) durch meine Stadt?**

A: Nein, in der 1. Runde erhältst du nur die Startressourcen, die im entsprechenden Szenario aufgeführt sind.

*Spielhilfe*

### **F: In welcher Reihenfolge führen wir unsere Züge im Allianzmodus aus?**

A: Im Allianzmodus spielt ihr in Teams. Die Teams wechseln sich mit ihren Zügen ab, bis alle von euch jeweils 1 Zug ausgeführt haben. Ist euer Team am Zug und ihr habt beide noch keinen Zug ausgeführt, entscheidet ihr selbst, wer von euch zuerst seinen Zug ausführt (d. h. ihr könnt in jeder Runde neu entscheiden, wer beginnt).

### **F: Im Szenario ist nicht angegeben, wo ich meine oder die gegnerische Heldenfigur bei der Vorbereitung aufstellen muss.**

A: Platziere sie in diesem Fall auf der Stadt in dem entsprechenden Startgebiet.

*Grundspielanleitung, Seiten 9, 33*

### **F: Muss ich ein Feld abhandeln, das ich betrete?**

A: Ja, du musst jedes Feld, das du betrittst, abhandeln. Beginne immer mit dem Kampf (soweit zutreffend).

*Grundspielanleitung, Seite 19*

### **F: Mein Held befindet sich auf einem Feld, dessen Effekt oder Ressourcen durch ein Ereignis wieder aufgefüllt wurden oder auf einem Handelsposten. Muss ich 1 Bewegungspunkt ausgeben, um den Effekt ein weiteres Mal zu nutzen?**

A: Ja. Befindet sich dein Held auf einem Feld, das du erneut nutzen möchtest, musst du 1 Bewegungspunkt ausgeben, auch wenn sich dein Held nicht bewegen muss, um das Feld zu aktivieren.

*Grundspielanleitung, Seite 10*

### **F: Wie erhalte ich eine bestimmte Zauberkarte, z. B. aus der Schule der Luftmagie?**

A: Zauberkarten erhältst du hauptsächlich durch deine Magiergilde. Führst du **Durchsuche (X)** aus, darfst du entweder die oberste Karte des Abwurfstapels nehmen oder X Karten vom Zauberstapel ziehen und daraus 1 wählen.

Falls die gezogenen Zauber nicht hilfreich für dich sind, kannst du sie auch nutzen, um einen anderen Zauber zu verstärken. Durch Fähigkeiten wie z. B. „Weisheit“ darfst du mehr Zauberkarten ziehen oder günstiger erwerben.

### **F: Darf ich Karten im Zug einer anderen Fraktion ausspielen?**

A: Ja, aber nur im Kampf und falls dein Hauptheld beteiligt ist. In einigen Szenarios darfst du auch Karten im Kampf und im Zug der anderen Fraktion spielen, falls dein Nebenheld am Kampf beteiligt ist (nach wie vor aber ausschließlich im Kampf).

*Grundspielanleitung, Seite 11*

### **F: Lege ich neu erhaltene Karten auf meinen Abwurfstapel?**

A: Nein, jede neu erhaltene Karte nimmst du auf die Hand.

*Grundspielanleitung, Seite 13*

### **F: Was passiert, falls ich eine Siedlung einnehme, die bereits eingenommen ist?**

A: Du wählst 1 Bonus aus den verfügbaren Boni, erhältst aber nicht den Bonus für das erste Einnehmen einer Siedlung. Du kannst keine Siedlung einnehmen, die du oder eine verbündete Fraktion bereits kontrolliert.

*Grundspielanleitung, Seite 19*



**F: Was ist der Unterschied zwischen den dicken und dünnen Linien auf einem Gebiet?**

A: Die dünnen Linien trennen die Felder. Du darfst dich zwischen 2 Feldern mit einer dünnen Linie hin und her bewegen. Die dicken Linien blockieren den Weg und die Bewegung.

Du darfst dich über dicke Linien nur bewegen, falls du eine Karte hast, die das erlaubt oder es durch eine Szenarioregel ermöglicht wird.

*Grundspielanleitung, Seite 18*

**F: Darf das Feld mit dem Gral mehrfach besucht werden?**


A: In einem Szenario mit Gral gibt es nur 1 Gral. Gibt es 2 Gralfelder, kannst du den Gral nach Anweisung der Szenarioregeln durch eines der beiden Felder aufnehmen. Nachdem der Gral aufgenommen wurde, wird das andere Gralfeld als leeres Feld behandelt, wobei dennoch ein Kampf beim Betreten dieses Feldes abgehandelt werden muss.

*Grundspielanleitung, Seite 23*

**F: Wie kann ich schlechte Moral loswerden?**

A: Die einfachste Möglichkeit ist, gute Moral durch folgende Möglichkeiten zu erhalten: Artefakte, Fähigkeiten oder Orte auf der Abenteuerkarte.

Sobald ein Held, der schlechte Moral erhalten hat, gute Moral erhält, wirft er den „Schlechte Moral“-Marker ab, anstatt den „Gute Moral“-Marker zu nehmen.


Denke daran, du kannst immer nur max. 1 „Gute Moral“-Marker haben. Die -Fraktion ignoriert alle Moral-Effekte.

*Grundspielanleitung, Seite 10*

**F: Helden der Magie scheinen zu Beginn der Partie mächtiger zu sein.**

A: Es gibt einen kleinen Unterschied zwischen beiden Heldenklassen.

Helden der Magie erscheinen mächtiger, da sie mehr Zauberkarten haben. Sie haben dafür aber weniger Karten, die – anders als Zauberkarten – ohne Beschränkungen gespielt werden können (wie Angriff und Verteidigung).

Zusätzlich benötigen Zauber weitere Karten, um ihre  zu verstärken. Das leert deine Kartenhand schneller und du hast weniger Karten für den Kampf zur Verfügung.

**F: Wie nutze ich eine Moralkarte, die mir einen „+1“-Bonus auf Angriff, Verteidigung oder Kampfstärke für den nächsten Kampf gibt?**

A: Diese Karte musst du spielen, bevor der Kampf beginnt und zählt nur für den 1. Angriff oder die 1. Verteidigung, die du abhandelst. Die dritte Option bezieht sich auf die Kampfstärke im Abenteuermodus. Nachdem du die Karte ausgespielt hast, nutzt du, für das was zuerst passiert, den „+1“-Bonus und wirfst sie dann ab. Greift deine Einheit beispielsweise zuerst an, erhält sie +1 auf ihren Angriff. Die Moralkarte wirfst du danach ab. Greift andernfalls dein Gegner zuerst an, erhältst du +1 Verteidigung für diesen Angriff.

## HELDEN

**F: Wann nutze ich die Statuswerte auf meinem Heldentableau?**

A: Diese Werte und die Startfähigkeiten nutzt du nur während der Vorbereitung, um deinen „Macht und Magie“-Stapel zu bilden. Sie werden für den Rest der Partie nicht mehr verwendet. Die Sonderfähigkeit funktioniert etwas anders: Suche die 3 Sonderfähigkeitenkarten deines Helden heraus und füge die Karte mit der „I“ deinem „Macht und Magie“-Stapel hinzu. Du fügst die anderen beiden Karten jeweils deinem „Macht und Magie“-Stapel hinzu, sobald dein Held Stufe „IV“ und Stufe „VI“ erreicht.

*Grundspielanleitung, Seite 9*

**F: Kann ich 2 Helden in 1 Gebiet haben?**

A: Ja, du kannst in 1 Gebiet 2 Helden haben, aber nicht auf demselben Feld. Jedes Gebiet hat 7 Felder, es kann aber auf jedem Feld immer nur 1 Held stehen.

Du darfst dich durch ein Feld mit einem eigenen oder verbündeten Helden hindurchbewegen, aber die Bewegung nicht auf diesem Feld beenden. Betrittst du ein Feld mit einem feindlichen Helden, beginnt ein Kampf.


**F: Was passiert, falls ich einen Schatzwürfel mit meinem Nebenhelden würfeln darf und dabei Erfahrung erhalte?**


A: Dein Nebenheld kann keine Erfahrung sammeln, der Effekt wird ignoriert.

Falls dein Nebenheld Karten oder Ressourcen erhält, nimm sie, als ob sie dein Hauptheld erhalten hätte. Du ignorierst den Wurf nur, falls er  zeigt.

*Grundspielanleitung, Seite 11*

**F: Wie funktioniert „Erfahrung erhalten“ genau?**

A: Immer sobald du  mit deinem Haupthelden erhältst, rücke den Marker auf der Stufenleiste 1 Schritt auf dem angegebenen Pfad weiter.

Für jede 2 , die dein Held erhält, steigt er 1 Stufe auf.

*Grundspielanleitung, Seite 32*

**F: Gelten Sonderfähigkeitenkarten wie die von Mutare und Josephine auch für neutrale Einheiten, da sie sich nicht auf eine spezielle Einheit beziehen?**

A: Einige Sonderfähigkeitenkarten beziehen sich nicht auf eine spezielle Einheit. Mutare hat z. B. Karten, die sich auf „Drachen“ beziehen, was bedeutet, dass alle Einheiten mit dem Wort „Drachen“ im Namen von diesem Effekt profitieren.

**F: Darf ich den Nebenhelden bewegen, auch falls ich noch nicht alle Bewegungspunkte meines Haupthelden verbraucht habe?**

A: Ja, du darfst die Aktionen der beiden Helden beliebig aufteilen, halte aber die jeweiligen BP separat fest, da dein Hauptheld 3 BP und dein Nebenheld nur 2 BP hat.

*Grundspielanleitung, Seite 11*

**F: Kann ich mehr als 3  haben?**

A: Ja, das ist möglich. Manche Artefakte haben z. B. zusätzliche Effekte mit .

## STADT

**F: Darf ich im Zug einer feindlichen Fraktion eine Magiergilde bauen und zusätzlich den Zauberbuchmarker nutzen, um mehr Zauberkarten zu erhalten, falls ich angegriffen werde?**

A: Ja, du darfst die Magiergilde bauen und dadurch Zauberkarte(n) erhalten. Den Zauberbuchmarker kannst du aber nicht direkt danach nutzen, um weitere Zauberkarten zu kaufen, da beide Aktionen zur Magiergilde gehören und du sie nur 1-mal pro Runde nutzen darfst.

*Grundspielanleitung, Seite 15*

**F: Darf ich die Gebäude einer feindlichen Stadt nutzen, sobald ich sie kontrolliere?**

A: Nimmst du die Stadt einer feindlichen Fraktion ein, kannst du deren Gebäude nicht nutzen, es sei denn, die Regeln des Szenarios besagen etwas anderes.


*Grundspielanleitung, Seite 17*

**F: Wie viele Einheiten darf ich rekrutieren oder verstärken?**

A: Verwende 1-mal pro Runde deinen Bevölkerungsmarker, um Einheiten zu **rekrutieren** und zu **verstärken** oder um deinen Nebenhelden zu **rekrutieren**. Entscheidest du dich, Einheiten zu **rekrutieren** und zu **verstärken**, darfst du beides beliebig oft ausführen, solange du die Kosten für die jeweilige Einheit zahlen kannst.

*Grundspielanleitung, Seite 26*

**F: Darf ich Bewegungspunkte, die ich durch das Rathaus erhalte, für einen beliebigen meiner Helden verwenden?**

A: Ja. Entscheidest du dich für die zusätzliche , wähle selbst welcher deiner Helden den BP erhält.

## KAMPF

**F: Wer bestimmt, welche Ziele von einer Karte betroffen sind, falls durch die Karte mehrere Ziele gewählt werden müssen?**

A: Wer die Karte spielt, entscheidet. Du darfst den Effekt der Karte so nutzen, dass das Ergebnis des Effekts für dich am nützlichsten ist, solange du nicht gegen den Regeltext der Karte verstößt.

**F: Was genau bedeutet der Zusatz „bis zu“ auf einer Karte?**

A: Dieser Zusatz erlaubt es dir (aber zwingt dich nicht), mehrere Ziele zu wählen. Durch die Rudel-Fähigkeit der Hydras beispielsweise, darfst du 0, 1 oder 2 Ziele angreifen. Ohne den Zusatz „bis zu“ müssten es genau 2 Ziele sein.

**F: Können meine eigenen Truppen von Effekten meiner eigenen Karten betroffen sein, falls ein Zauber (Frostring, Inferno, Feuerball, etc.) oder eine Fähigkeit (Liche, Goldene Drachen, etc.) mehr als 1 Ziel betrifft und sich benachbart zum Ziel nur eigene Einheiten befinden?**

A: Ja. Diese Zauber und Fähigkeiten musst du mit Vorsicht einsetzen oder bewusst als Strategie nutzen (falls du entscheidest, den Schaden an eigenen Einheiten in Kauf zu nehmen).

**F: Darf ich Karten im Zeitfenster nach dem Angriff einer Einheit und vor dem folgenden Vergeltungsangriff spielen?**

A: Ja, falls die Karten das -Symbol haben.

*Grundspielanleitung, Seite 30*

**F: Darf ich Einheiten direkt vor einem Kampf gegen eine feindliche Fraktion rekrutieren?**

A: Ja, falls du deinen Bevölkerungsmarker in dieser Runde noch nicht verwendet hast. Du darfst so viele Einheiten **rekrutieren** und **verstärken**, wie du bezahlen kannst.

*Grundspielanleitung, Seite 10*

**F: Wie muss ich die Mauer- und Torkarten während einer Belagerung platzieren?**


A: In der mittleren Reihe auf dem Kampf-Spielplan zeigen schattierte Abbildungen, wo die 4 Karten platziert werden müssen. Wirst du belagert, darfst du selbst wählen, auf welchem der 4 Felder du das Tor platzierst.

**F: Funktioniert der Schnelle Kampf mit dem Nebenhelden genauso wie mit dem Haupthelden?**



A: Ja. Der Schnelle Kampf hängt von der Stufe deines Haupthelden ab. Da dein Nebenheld keine Erfahrung sammelt, verwendest du in diesem Fall die Stufe deines Haupthelden.

*Grundspielanleitung, Seite 32*

**F: Darf eine Einheit einen Vergeltungsangriff ausführen, nachdem der Zauber „Auferstehung“ gespielt wurde?**

A: Nein, der Zauber muss in dem Moment gespielt werden, sobald die  einer Einheit auf 0 fallen würden. Würde die Einheit von „Rudel“ auf „Wenige“ gedreht werden, wird der Zauber aktiviert, bevor die Einheit den Vergeltungsangriff ausführt. Weil der ursprüngliche Angriff negiert wurde, führt die angegriffene Einheit keinen Vergeltungsangriff aus.

**F: Ignorieren Zauber den Verteidigungswert einer Einheit? Werfe ich den Angriffswürfel, falls ich mit einem Zauber angreife?**

A: Zauber ignorieren den Verteidigungswert. Ihr Effekt gibt an, wieviel -Plättchen das Ziel(e) genau erhält und nicht wie stark der -Wert ist. Zauber werden nicht durch Angriffswürfel modifiziert. Diese werden nur geworfen, sobald eine Einheit angreift.

*Grundspielanleitung, Seite 26*



**F: Ist die Fähigkeit „Ignoriere den Vergeltungsangriff“ für alle Angriffe aktiv oder nur für den 1. Angriff in einer Runde?**

A: Die Fähigkeit gilt für alle Angriffe, die diese Einheit ausführt.

**F: Darf ich das „Erste-Hilfe-Zelt“ nutzen, bevor eine gegnerische Einheit einen Vergeltungsangriff ausführt?**

A: Ja, aber nur 1-mal pro Kampfrunde. Du darfst es nutzen, bevor ein beliebiger Angriff ausgeführt wird. Andernfalls muss die Einheit den Angriff überlebt haben, um geheilt werden zu können.

**F: Falls ich einer Einheit Schaden mit einem Zauber zufüge, wird der Lähmungsmarker von der Einheit entfernt?**

A: Ja. Nimmt eine Einheit mit Lähmungsmarker mind. 1 Schaden, entferne den Marker. Indem du mit Zaubern deinen eigenen Einheiten Schaden zufügst, kannst du dadurch Lähmungsmarker entfernen.

*Grundspielanleitung, Seite 30*

**F: Darf ich die Fähigkeit der Liche auch gegen benachbarte Einheiten einsetzen?**

A: Ja, die Fähigkeit der Liche darfst du für jeden ihrer Angriffe nutzen.

**F: Darf ich Karten mit dem „Sofort“-Symbol (⚡) während der Aktivierung einer feindlichen Einheit spielen?**

A: Ja. Karten mit diesem Symbol dürfen jederzeit, aber vor dem Angriffswurf, gespielt werden. Der Effekt wirkt aber nur für diesen Angriff.

*Grundspielanleitung, Seite 31*

**F: Darf ich Einheiten nach Belieben bewegen oder mit Einheiten verteidigen, falls ich in einem Kampf gegen eine Fraktion die Kontrolle über die neutralen Einheiten habe?**

A: Nein, du musst einen Angriff ausführen, falls es eine Einheit in Reichweite gibt (gibt es mehrere mögliche, darfst du selbst wählen).

Falls es nicht möglich ist eine Einheit anzugreifen, musst du die Einheit so weit wie möglich in Richtung der nächstgelegenen feindlichen Einheit bewegen.

*Grundspielanleitung, Seite 30*

**F: Darf ich mit dem Zauber „Hindernis beseitigen“ ein beliebiges Hindernis meiner Wahl entfernen?**

A: Mit diesem Zauber kannst du keine Einheiten entfernen. Du darfst alle anderen Arten von Hindernissen entfernen (auch Tore, Mauern, Feuerwand).

**F: Darf eine Einheit ein Feld mit einem Effekt-Hindernis (z. B. durch den „Feuerwand“-Zauber) betreten?**

A: Ja. Anders als normale Hindernisse, hindern Effekt-Hindernisse Einheiten nicht daran, das Feld zu betreten.

Hier hat der Regeltext der Karte Vorrang vor den Regeln der Spielanleitung.

**F: Betrifft der Zauber „Erdbeben“ alle Hindernisse?**

A: Nein, er hat nur einen Effekt auf Tor und Mauern. Andere Hindernisse sind davon nicht betroffen.

**F: Bezieht sich der Begriff „benachbart“ auch auf Einheiten, die sich diagonal zu einer Einheit befinden?**

A: Nein, nur Einheiten, deren Felder auf dem Kampf-Spielplan durch eine dicke gelbe Linie verbunden sind, zählen als benachbart. Auf dem Schlachtfeld-Spielplan sind Felder (und die Einheiten darauf) benachbart, die eine gemeinsamen Grenze besitzen.

*Grundspielanleitung, Seite 30*

**F: Eine feindliche Fraktion spielt den Zauber „Berserker“ auf eine meiner Einheiten. Wer wählt das Ziel für den Angriff dieser Einheit aus?**

A: Ist eine deiner Einheiten vom Zauber „Berserker“ betroffen, wählst du nach wie vor selbst das Ziel des Angriffs aus, musst aber den Effekt des Zaubers befolgen. Musst du also die nächstgelegene Einheit angreifen und es gibt mehrere mögliche Ziele, darfst du selbst wählen, welches davon die Einheit angreift. Bedenke, dass dich der Zauber zwingt, die nächstgelegene Einheit anzugreifen, selbst wenn es deine eigene Einheit ist!

**F: Was passiert, falls ich einen Kampf gegen neutrale Einheiten verliere?**

A: Falls du besiegt wurdest und alle Einheiten in diesem Kampf verloren hast, setze deinen Helden auf ein Feld einer Stadt oder Siedlung unter deiner Kontrolle und nimm dir die Starteinheiten dieses Szenarios.

*Grundspielanleitung, Seite 26*

**F: Der Kampf gegen neutrale Einheiten endet unentschieden (beide Seiten haben noch Einheiten übrig). Bleibt mein Held auf dem Feld stehen, auf dem der Kampf stattgefunden hat?**




A: Nachdem alle Einheiten aktiviert und keine Seite besiegt wurde und du keinen BP ausgegeben hast, um den Kampf zu verlängern, ziehst du dich aus dem Kampf zurück. Nimm alle deine verbleibenden Einheiten vom Kampf-Spielplan und bewege deinen Helden zurück auf das Feld, auf dem er sich vor dem Kampf befand. Willst du dieses Feld erneut angreifen, musst du wieder BP ausgeben, um das Feld zu betreten. Sobald du es betrittst, ziehe eine neue Armee neutraler Einheiten.

*Grundspielanleitung, Seite 32*

**F: Gilt eine Einheit als befreundete Einheit, falls sie ihre Fähigkeit auf sich selbst anwendet?**

A: Nein, befreundete Einheit bezieht sich auf alle anderen Einheiten, die du im Kampf kontrollierst.

**F: Eine Einheit mit Lähmungsmarker wird angegriffen. Führt diese Einheit anschließend einen Vergeltungsangriff aus?**

A: Ja, aber nur falls sie mind. 1  erleidet, sie ihren Vergeltungsangriff diese Kampfrunde noch nicht ausgeführt hat und die angreifende Einheit benachbart zu dieser Einheit ist. Falls der  durch einen -Angriff oder einen Zauber zugefügt wurde, entfernst du nur den Lähmungsmarker und nur, falls die Einheit dadurch mind. 1 Schaden erlitten hat.

*Grundspielanleitung, Seite 30*

**F: Mein Nebenheld wird angegriffen. Muss ich alle meine Einheiten in diesem Kampf verwenden?**

A: Die maximale Anzahl an Einheiten auf jeder Seite des Kampf-Spielplans ist 5. Du musst nicht alle Einheiten in den Kampf schicken, wähle so viele wie du willst, aber max. 5. Alternativ kannst du auch immer aufgeben und deinen Nebenhelden vom Spielplan entfernen (du darfst später wie üblich einen neuen Nebenhelden rekrutieren). Das zählt als Sieg für den Feind.

*Grundspielanleitung, Seiten 11, 26*

**F: Wann werfe ich den Verteidigungsmarker ab?**

A: Legst du einen Verteidigungsmarker auf eine Einheit, bleibt dieser bis zur nächsten Aktivierung dieser Einheit dort liegen. Wirf den Marker zu Beginn der Aktivierung ab. Du kannst während dieser Aktivierung keinen weiteren Verteidigungsmarker nehmen. Wird eine Einheit mit Verteidigungsmarker angegriffen, wirf 1 Angriffswürfel. Bei einer „+1“ erhält die Einheit +1 auf ihren Verteidigungswert. Dieser Wurf wird nach dem Angriffswurf des Angreifers ausgeführt.

*Grundspielanleitung, Seite 30*

**F: Im Falle eines Gleichstands bei der Initiative aktiviert erst der Angreifer alle Einheiten mit diesem Initiativwert, bevor der Verteidiger alle seine Einheiten mit diesem Initiativwert aktiviert?**

A: Nein. Einheiten werden in absteigender Reihenfolge ihrer Initiative aktiviert (höchste zuerst). Falls mehr als 1 Einheit dieselbe Initiative hat, aktiviert erst der Angreifer 1 seiner Einheiten mit dieser Initiative. Alle weiteren Einheiten mit dieser Initiative werden abwechselnd aktiviert.

In allen Gleichständen bei der Initiative (nicht nur bei dem ersten), aktiviert immer der Angreifer zuerst eine Einheit. Die angreifende Fraktion platziert ebenfalls alle ihre Einheiten zuerst auf dem Kampf-Spielplan. Diese Regeln gelten nur, falls ihr ohne die Schlachtfeld-Erweiterung spielt. Für die erweiterten Regeln der Schlachtfeld-Erweiterung, lest die entsprechende Anleitung.

*Grundspielanleitung, Seite 31*

**F: Falls meine Fernkampfeinheit benachbart zu einer feindlichen Einheit ist, darf ich damit trotzdem jedes Ziel angreifen?**

A: Nein. In diesem Fall kannst du nur die benachbarte feindliche Einheit angreifen oder die Fernkampfeinheit bewegen. Denke daran, es gibt Karten wie „Teleport“ oder „Taktik“, die deine Einheiten aus solchen Situationen befreien können.

*Grundspielanleitung, Seite 27*

**F: Falls ein Lähmungsmarker direkt vor der Aktivierung einer Einheit entfernt wurde, darf diese Einheit dann normal aktiviert werden?**

A: Ja, falls der Lähmungsmarker vor der Aktivierung entfernt wird, darf die Einheit normal aktiviert werden.

*Grundspielanleitung, Seite 30*

## EINHEITEN

**F: Meine Einheit darf 2-mal angreifen, werfe ich den Angriffswürfel auch 2-mal?**

A: Ja. Jeder Angriff wird separat abgehandelt. Falls deine Einheit mehrere Angriffe während einer Aktivierung ausführt, darfst du jeden dieser Angriffe durch Karten verstärken. Soforteffekte gelten allerdings nur für 1 Angriff – dem Angriff, der direkt nach dem Ausspielen der Karte folgt. Du musst für jeden Angriff 1 Angriffswürfel werfen. Für einen Vergeltungsangriff gelten dieselben Regeln. Du darfst für diesen Angriff ebenfalls Karten spielen.

**F: Muss ich Karten, die eine Einheit beeinflussen, abwerfen, falls die Einheit von der „Rudel-“ auf die „Wenige“-Seite gedreht wird?**




A: Nein. Die Karte bleibt solange im Spiel, wie ihr Effekt andauert und/oder solange die Einheit im Spiel ist.

**F: Falls die Fähigkeit einer Einheit besagt, ein bestimmtes Würfelergebnis neu zu werfen (z. B. Kreuzritter), darf ich den Würfel beliebig oft werfen, bis ich ein anderes Ergebnis erhalte oder darf ich nur 1-mal neu werfen?**

A: Die Fähigkeit des Kreuzritters besagt, dass du neu werfen darfst (und nicht musst). Du darfst also auch die „0“ verwenden. Andernfalls darfst du jede „0“ die du würfelst, erneut werfen (auch mehrfach).

**F: Ist die passive Fähigkeit einer Einheit auch auf der Abenteurkarte aktiv?**

**Darf ich beispielsweise die Fähigkeit der Pegasi nutzen, um die Kosten eines Zaubers außerhalb eines Kampfes zu reduzieren?**

A: Nein. Der -Effekt ist nur während des Kampfes aktiv und kann nicht außerhalb des Kampfes angewendet werden. Denke daran, dass die -Fähigkeit einer Einheit andere Einheiten nur beeinflusst, falls es konkret so angegeben ist. Üblicherweise gilt die -Fähigkeit einer Einheit nur für die Einheit selbst.



**F: Falls ein Drache 2 Einheiten angreift, führen dann beide Einheiten einen Vergeltungsangriff aus?**

A: Einige Drachen können 2 Einheiten in einer Linie angreifen. Während des Angriffs müssen beide Ziele benachbart sein und sich in einer geraden Linie mit dem Drachen befinden. Kurz gesagt, müssen sich alle 3 Einheiten in einer geraden Linie befinden. Nach dem Angriff führt nur die Einheit einen Vergeltungsangriff aus, die benachbart zum Drachen ist.

*Grundspielanleitung, Seite 30*


**F: Falls ich den Zauber „Segen“ um 1 verstärkt spiele und meine Einheit eine Einheit Zombies angreift, erhalten die Zombies 1 zusätzliche Verteidigung durch ihre Fähigkeit?**

A: Nein, die Zombies erhalten keine zusätzliche Verteidigung. Der Zauber „Segen“ besagt, dass du keinen Angriffswürfel werfen musst. Die Fähigkeit der Zombies wird aber nur ausgelöst, falls ein Angriffswürfel geworfen wird.



**F: Gilt die Fähigkeit der Drachenfliegen auf der „Rudel“-Seite nur für den Vergeltungsangriff gegen den Angriff der Drachenfliegen oder für den Rest des gesamten Kampfes?**

A: Der Malus für den  gilt nur für den Vergeltungsangriff gegen die Drachenfliegen.

**F: Wie funktioniert die Fähigkeit der Mumien?**

A: Diese Fähigkeit hat 2 Effekte. Der obere Effekt wird während des Angriffs abgehandelt. Wirf den Angriffswürfel, ignoriere aber das Ergebnis (möglicherweise werden andere Effekte durch das Ergebnis ausgelöst oder beeinflusst). Der -Effekt wird abgehandelt, sobald die Mumie angegriffen wird. Der Angriffswürfel der angreifenden Einheit wird automatisch auf „-1“ gedreht.


**F: Falls eine Fähigkeit besagt „Diese Einheit ignoriert anhaltende Effekte“, wie funktioniert das genau?**


A: Einige Einheiten wie z. B. Wasserspeier oder Titanen ignorieren -Effekte. Das bedeutet, dass diese Einheiten nicht von Effekten betroffen sein können, die durch dieses Symbol ausgelöst werden. Wird also eine Karte mit einem -Effekt auf den Kampf-Spielplan oder auf eine dieser Einheiten gespielt, ist die Einheit nicht von dem Effekt betroffen.

**F: Negiert die Fähigkeit der Ifrits Effekte von Sonderfähigkeitenkarten?**


A: Nein. Die Fähigkeit der Ifrits hat nur Auswirkungen auf Zauberkarten, nicht auf Sonderfähigkeitenkarten.

**F: Wie funktionieren Rashkas Sonderfähigkeitenkarten und der Zauber „Feuerschild“ gegen angreifende Einheiten?**

A: Zuerst handelst du den Angriff und die Fähigkeit der angreifenden Einheit ab. Direkt im Anschluss erhält die angreifende Einheit  vom Effekt des Feuerschildes

oder Rashkas Sonderfähigkeitenkarte. Das passiert alles in einem Schritt, was bedeutet: Selbst falls die angegriffene Einheit stirbt, erhält die angreifende Einheit . Anschließend darfst du mit der angegriffenen Einheit einen Vergeltungsangriff ausführen (falls möglich). Falls der Feuerschild und der Effekt von Rashkas Sonderfähigkeitenkarte für eine Einheit aktiv ist, handle beide Effekte im selben Schritt ab.

**F: Wird durch jeden Angriff der Wyvern 1 Fraktionsmarker auf das Ziel gelegt?**

A: Ja, jedes Mal wenn du mit den Wyvern einen Angriff ausführst, legst du 1 deiner Fraktionsmarker auf das Ziel. Wird eine gegnerische Einheit mit mind. 1 deiner mit Fraktionsmarker aktiviert, entfernst du von ihr 1 deiner Fraktionsmarker und sie erhält 1 . Falls die Aktivierung der Einheit aufgrund eines Zaubers oder Lähmung übersprungen wird, entferne keinen Fraktionsmarker. Diese Fraktionsmarker zählen als Effekt, können also z. B. durch den Zauber „Heilung“ entfernt werden.


Falls dieser Effekt entfernt wird, entferne alle deine Fraktionsmarker von der entsprechenden Einheit.

**F: Wer führt die Bewegung aus, falls eine Einheit durch die Fähigkeit der neutralen Einheit „Geisterdrachen“ wegbewegt werden muss?**

A: Wer die angegriffene Einheit kontrolliert, führt auch diese Bewegung aus. Die Einheit muss 1 Feld von den Geisterdrachen wegbewegt werden, falls möglich. Das gewählte Feld muss leer sein und darf nicht benachbart zu den Geisterdrachen sein. Gibt es kein mögliches Feld, bleibt die Einheit dort, wo sie sich vor dem Angriff befand.

## KARTEN

**F: Sollte ich eine Karte mit einem anhaltenden Effekt neben meinen Helden legen, um an den Effekt erinnert zu werden?**

A: Ja. Du musst nur Karten abwerfen, deren Effekt abgelaufen ist oder die genutzt wurden. Eine Karte, deren Effekt eine bestimmte Einheit betrifft, sollte neben dieser Einheit platziert werden. Ein -Effekt kann nur ausgelöst werden, falls die entsprechende Karte im Spiel ist. Wird die Karte abgeworfen, ist auch ihr Effekt verloren. Du kannst die Karte „Wissen“ verwenden, um abgeworfene Karten wieder auf die Hand zurück zu nehmen.

*Grundspielanleitung, Seite 13*

**F: Einige Sonderfähigkeitenkarten sehen aus wie Zauberkarten. Sind das zusätzliche Zauberkarten, können sie verstärkt werden und zählen sie gegen mein Zauberlimit? Sind sie betroffen von Effekten die Zauber verbessern, wie z. B. die Schulen der Magie?**

A: Nein und nein. Auch wenn manche Sonderfähigkeitenkarten aussehen wie Zauber und verstärkt



werden können, zählen sie nicht als Zauberkarten. Das Zauberlimit betrifft nur 1 Art Karten: Zauberkarten. Gleichzeitig sind Sonderfähigkeitenkarten aber auch nicht von positiven oder negativen Effekten, die Zauber beeinflussen, betroffen.

*Grundspielanleitung, Seite 11*

**F: Zu welchem Zeitpunkt darf ich Sandros Sonderfähigkeitenkarte oder Vidominas Sonderfähigkeitenkarte Level IV spielen?**

A: Du darfst beide auf der Abenteuerkarte und im Kampf nutzen. Denke daran, dass Effekte oder Schaden auf der Einheit davon nicht betroffen sind. Sandro darf 2 dieser Karten auf Skelette spielen.

**F: Darf ich die Sonderfähigkeitenkarte „Schattenritter“ auf eine beliebige Einheit spielen oder kann ich nur die Schattenritter selbst wählen?**

A: Du darfst diese Karte für eine Einheit deiner Wahl nutzen. Jede Sonderfähigkeitenkarte hat einen bestimmten Titel („Schattenritter“ ist nur ein Beispiel), der euch hilft, die Karte einem bestimmten Helden zuzuordnen. Der Titel der Karte zwingt dich aber nicht dazu, die Karte auf diese bestimmte Einheit zu spielen. In den meisten Fällen ist der Effekt der Karte jedoch stärker, falls du sie auf die entsprechende Einheit spielst.


**F: Darf ich Nekromantie auch auf nicht untote Einheiten anwenden?**

A: Nein, das ist nicht möglich. Üblicherweise kontrolliert die Nekropolis-Fraktion nur ihre eigenen Einheiten. Die Einheiten anderer Fraktionen zu nutzen, ist nur in bestimmten Szenarios und mit Hausregeln möglich. Einige Ereignisse und die Karte „Diplomatie“ erlauben es dir, neutrale Einheiten zu rekrutieren. Diese Einheiten haben aber keine „Rudel“-Seite, können also nicht verstärkt werden.

**F: Gilt die Vergünstigung der Karte „Nekromantie“ nur für Gold oder auch für andere Ressourcen?**

A: Nein, nur die Goldsumme wird halbiert (und ggf. abgerundet).

**F: Wie lange gilt der Effekt der Zauberkarte „Sorge“, falls ich sie vor dem Vergeltungsangriff einer feindlichen Einheit spiele?**

A: Dieser Zauber hat einen -Effekt, wird also ausgelöst, sobald die Karte gespielt wird. Spielst du diese Karte vor einem Vergeltungsangriff, hat sie keinen Effekt, da die Einheit durch den Vergeltungsangriff nicht aktiviert wird. Der Zauber verhindert nur die Aktivierung einer Einheit.

**F: Darf ich den Zauber „Zertrümmern“ einsetzen, um die Spezialfähigkeit der Schwarzen Drachen zu negieren?**

A: Du darfst damit die Fähigkeit der neutralen Schwarzen Drachen negieren.

Im Falle der Fraktionseinheit hängt es davon ab, auf welcher Seite die Einheit liegt. Du kannst „Zertrümmern“ nicht für die „Rudel“-Seite der Schwarzen Drachen nutzen, da die Fähigkeit besagt, dass alle Effekte von Zaubern ignoriert werden. Auf der „Wenige“-Seite darfst du „Zertrümmern“ nutzen, da die Fähigkeit nur den Schaden durch Zauber reduziert. Denke daran, falls durch eine Fähigkeit Zaubereffekte ignoriert werden, gilt das für feindliche und eigene Zauber! Hast du also ein Rudel Schwarze Drachen in deiner Armee, haben deine Zauber ebenfalls keinen Einfluss auf diese Einheit.

**F: Einige Karten wie z. B. „Blitzstrahl-Salve“ können mehrere Einheiten betreffen. Wer wählt die Ziele aus, falls mehr als 1 Einheit als Ziel ausgewählt werden muss?**

A: In dieser und allen ähnlichen Situationen, wählt die Person die Ziele, die die Karte gespielt hat. Dies gilt auch für Einheiten, die mehr als 1 Einheit angreifen dürfen.

**F: Von wie vielen Schulen der Magie profitiert der Zauber „Magischer Pfeil“?**

A: Obwohl der Zauber „Magischer Pfeil“ zu allen Schulen der Magie gehört, kann er jeweils nur vom Bonus 1 Schule profitieren. Darüber hinaus ist „Magischer Pfeil“ ein Basiszauber.

*Festung Missionsheft, Seite 4*

**F: Wie viele bleibende Karten darf ich im Spiel haben? 1 für jeden meiner Helden?**

A: Nein, du kannst immer nur 1 bleibende Karte im Spiel haben. Um eine weitere bleibende Karte zu spielen, musst du zuerst die bleibende Karte, die du im Spiel hast, abwerfen.

*Schutzwall Missionsheft, Seite 3*

**F: Zählt das Abwerfen der Karte, die ich gespielt habe, für ihren Karteneffekt der besagt, dass ich eine bestimmte Anzahl Karten abwerfen muss?**


A: Nein. Sobald du eine Karte spielst, handelst du ihren Effekt ab – beispielsweise Karten abwerfen – und wirfst erst anschließend die gespielte Karte ab. Prüfe auch immer die Reihenfolge der Effekte der Karte, manchmal darfst du vorher Karten ziehen.

**F: In welcher Reihenfolge werden „Astrologen verkünden“-Karten oder Ereigniskarten abgehandelt?**



A: Bei beiden Kartenarten handelt ihr die Effekte gleichzeitig ab. Falls das nicht möglich ist, handelt für die Astrologenkarten die Effekte in Zugreihenfolge ab, beginnend mit der Startfraktion. Ereigniskarten handelt ihr im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit der Person, die die Ereigniskarte gezogen hat.

*Festung Missionsheft, Seite 3*

**F: Darf ich Karten mit Soforteffekten auch auf der Abenteuerkarte einsetzen?**

A: Ja, jede Karte mit -Symbol darf auf der Abenteuerkarte gespielt werden, aber nicht jede davon ist dafür geeignet. Einige dieser Karten beziehen sich ausschließlich auf den Kampf, sie auf der Abenteuerkarte einzusetzen wäre Verschwendung. Auf der Abenteuerkarte ist es sinnvoll, Karten zu nutzen, durch die du Ressourcen erhältst, die **Rekrutierungskosten** senken oder deinem Helden zusätzliche Bewegung ermöglichen.


**F: Darf ich einen Zauber mit Soforteffekt spielen, ihn mit der Karte „Wissen“ auf die Hand zurücknehmen und erneut ausspielen?**

A: Ja, Zauber mit Soforteffekt darfst du auf diese Weise zurücknehmen und erneut spielen. Eine Ausnahme bilden Zauber mit -Effekt. Diese musst du abwerfen, sobald der Effekt endet oder genutzt wurde. Du kannst den Effekt der Karte also nicht 2-mal nutzen. Es hält dich allerdings nichts davon ab, 2 Kopien derselben  zu spielen.

**F: Zu welchem Zeitpunkt nutze ich die „Lernen“-Fähigkeitenkarte?**


A: Nutze sie, sobald dein Held eine Stufe aufsteigt.

**F: Welche Einheiten darf ich mit der Fähigkeitenkarte „Diplomatie“ rekrutieren?**

A: Um eine Einheit zu **rekrutieren**, musst du die Kosten der Einheit zahlen und benötigst die entsprechende Behausung. Die Stufe der Einheit, die du **rekrutieren** kannst, hängt von der Behausung ab. Falls du beispielsweise nur die Behausung für -Einheiten hast, kannst du keine Einheiten aus anderen Stufen **rekrutieren**.

*Grundspielanleitung, Seite 28*

**F: Dürfen andere Fraktionen die Fähigkeitenkarte „Nekromantie“ erhalten?**

A: Falls du die Karte „Nekromantie“ ziehst und nicht die Nekropolis-Fraktion kontrollierst, hast du 2 Optionen:  
- Zeige die Karte allen anderen, lege sie auf den Fähigkeiten-Abwurfstapel und ziehe eine neue Fähigkeitenkarte ODER  
- Nimm die Karte auf die Hand.  
Wählst du Option 2, ist die Karte allerdings nutzlos für dich, da Karten mit dem -Symbol nur von der Nekropolis-Fraktion genutzt werden können.

*Grundspielanleitung, Seite 13*

**F: Kann ich die Statistikkarte „Wissen“ benutzen, um eine Sonderfähigkeitenkarte auf die Hand zu nehmen?**

A: Nein. Mit der Karte „Wissen“ kannst du nur Zauberkarten auf die Hand zurücknehmen.

**F: Wie viele Angriffe kann ich mit der Hydra auf der „Rudel“-Seite genau ausführen?**

A: Während des Angriffs nutzt du üblicherweise die Fähigkeit einer Einheit. In diesem Fall darfst du mit der




Hydra statt 1 Einheit, bis zu 2 benachbarte Einheiten angreifen. Handle jeden Angriff separat ab und wirf für jeden Angriff 1 Angriffswürfel.

**F: Wie erkenne ich, wie selten eine Karte ist?**

A: Die Seltenheit eines Artefaktes erkennst du am Kartenrand des Artefaktes. Bei Zaubern erkennst du die Seltenheit an der Anzahl der Symbole für die Schulen der Magie (1 für Basiszauber, 4 für Expertenzauber). Eine Ausnahme bildet die Zauberkarte „Magischer Pfeil“. Sie hat 4 verschiedene Symbole, da sie zu allen 4 Schulen gehört.


*Grundspielanleitung, Seite 14*

**F: Wie viele Angriffswürfel darf ich mit dem Zauber „Freude“ neu werfen?**

A: Das hängt von der Stärke des Zaubers ab. Mit 0  darfst du jeden deiner Angriffswürfel 1-mal neu werfen, aber nur für die Aktivierung, in der du den Zauber gespielt hast. Mit 2  darfst du jeden deiner Angriffswürfel 1-mal neu werfen, aber nur für die Kampfrunde, in der du den Zauber gespielt hast. Mit 4  darfst du jeden deiner Angriffswürfel 1-mal bis zum Ende des Kampfes neu werfen.

## SOLO-KAMPAGNENMODUS


**F: Wie viel Erfahrung erhalte ich, nachdem ich einen Bot-Helden besiegt habe?**

A: Alles was du erhältst, sobald du einen Bot-Helden besiegst (auch wieviel ) ist im Szenario aufgelistet. Falls in der Szenariobeschreibung nichts vermerkt ist, erhältst du nichts.

**F: Was bedeutet „einen Status auslöst“ auf den Bot-Karten?**

A: Es bezieht sich auf nachteilige Effekte, die deine Einheit betreffen können, wie z. B. Lähmung.

**F: Wo lege ich die Bot-Karten „Angriff“ und „Verteidigung“ ab und wie lange gilt deren Effekt?**

A: Diese 2 Karten werden immer auf eine Einheit in der Armee des Bots gelegt, niemals auf Einheiten in deiner Armee.  
Eine solche Karte, die auf eine Einheit gelegt wurde, bleibt so lange dort, bis ihr Effekt genutzt wurde. Behandle die Karte wie eine -Karte und wirf sie ab, nachdem ihr Effekt abgehandelt wurde.

**F: Wann genau habe ich einen Kampf verloren? Zählt „Zurückziehen“ oder „Ergeben“ auch als Verlieren oder verliere ich nur, falls meine Armee durch die feindliche Armee vernichtet wird?**

A: In der Solo-Kampagne kannst du dich nicht ergeben, da die Bot-Helden nicht als menschliche feindliche Fraktion gelten.



Du darfst dich aus einem Kampf mit neutralen Einheiten wie üblich zurückziehen (außer gegen Azur-Einheiten), aber in der Solo-Kampagne gilt das, als hättest du den Kampf verloren. Besagt das Szenario also, dass du keinen Kampf verlieren darfst, ist diese Option auch nicht verfügbar.

## UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEM PC-SPIEL UND DEM BRETTSPIEL

**F: Muss ich zu meiner Stadt zurückkehren, um weitere Einheiten zu rekrutieren?**

A: Nein. Du darfst Einheiten rekrutieren, egal wo sich dein Held auf der Abenteuerkarte befindet, selbst falls du nicht am Zug bist – aber nur 1-mal pro Runde. Die Bevölkerung ist nicht beschränkt. Du musst also nicht wie im PC-Spiel eine ganze Woche warten, bis in allen Behausungen die Bevölkerung erhöht wird.

**F: Darf ich die Hexenhütte wie im PC-Spiel mehrfach besuchen?**

A: Nein, die Hexenhütte darf nur 1-mal pro Partie besucht werden.

*Grundspielanleitung, Seiten 19, 21*

**F: Darf ich mehr als 1 zusätzlichen Helden rekrutieren?**

A: Nein, du kannst nur 1 weiteren Helden rekrutieren, musst aber nicht mehr zurück in die Stadt, um neue Einheiten mitzunehmen. Sie sind für beide Helden verfügbar, sobald du sie rekrutiert hast.

*Grundspielanleitung, Seite 11*

**F: Darf ich den „Gute Moral“-Marker verwenden, um eine zusätzliche Aktivierung für eine Einheit zu erhalten?**

A: Nein, in diesem Spiel hat Moral eine etwas andere Funktion. Du kannst mit dem „Gute Moral“-Marker nur eine der Aktionen ausführen, die in der Spielanleitung angegeben sind.

*Grundspielanleitung, Seite 10*

**F: Darf ich die Fähigkeitenkarte „Resistenz“ nutzen, um einen Zauber zu negieren, den eine feindliche Fraktion auf eine ihrer Einheiten spielt?**

A: Ja, in diesem Spiel darf „Resistenz“ gegen jeden Zauber eingesetzt werden.


**F: Falls ich auf Zwerge in meiner Armee einen Zauber spiele, muss ich aufgrund ihrer Fähigkeit auch einen Würfel werfen, obwohl die Einheit in meiner Armee ist?**

A: Ja, die Fähigkeit der Zwerge gilt für jeden Zauber, der auf sie gespielt wird.

**F: Gibt es Zauber, wie z. B. „Segen“, die für manche Fraktionen nicht verfügbar sind oder darf jeder Zauber von jeder Fraktion und für jede Einheit genutzt werden?**

A: Nur die „Nekromantie“-Fähigkeit ist auf eine bestimmte Fraktion beschränkt. Alle anderen Effekte können für jede beliebige Einheit genutzt werden, solange es der Regeltext der Karte erlaubt.

**F: Verliert eine Fernkampfeinheit ihren „Fernkampf“-Status, falls sich eine feindliche Einheit benachbart zu ihr befindet?**

A: Nein, diese Einheit zählt nach wie vor als -Einheit. In diesem Fall kannst du nur die benachbarte Einheit angreifen oder die Fernkampfeinheit bewegen (denke an den Kampfmalus!).

*Grundspielanleitung, Seite 27*

**F: Wie viele Zauberkarten darf ich spielen?**

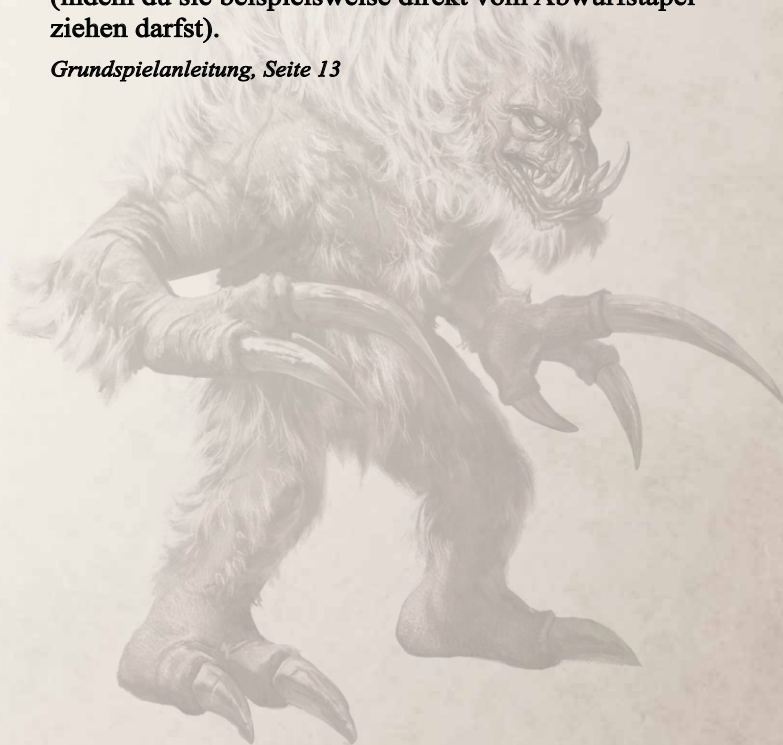
A: Du kannst nur 1 Zauberkarte pro Kampfrunde spielen, aber anders als im PC-Spiel erhöhen einige Karteneffekte (z. B. „Wissen“) dein Zauberlimit.

*Grundspielanleitung, Seite 14*

**F: Wie oft darf ich dasselbe Artefakt oder eine beliebige andere Karte nutzen?**

A: Jede Karte darfst du 1-mal nutzen, bevor du sie auf deinen Abwurfstapel legst. Hast du alle Karten deines „Macht und Magie“-Stapels genutzt oder abgeworfen, mischst du den Abwurfstapel, um einen neuen „Macht und Magie“-Stapel zu bilden. Ziehst du dieselbe Karte wieder auf die Hand, darfst du sie auch erneut nutzen. Glücklicherweise gibt es einige Effekte, durch die du Karten schneller wieder auf die Hand zurückbekommst (indem du sie beispielsweise direkt vom Abwurfstapel ziehen darfst).

*Grundspielanleitung, Seite 13*





**HEROES III**  
OF MIGHT AND MAGIC®  
**THE BOARD GAME**