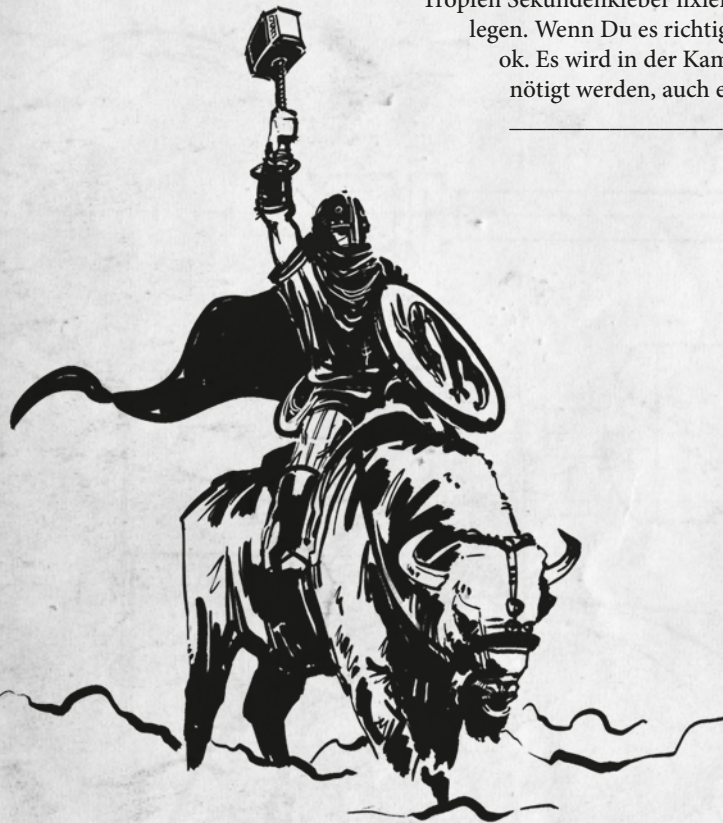


ERRATA

ERSTER AUFBAU

Verwende beim **ZUSAMMENKLEBEN** der Insel am besten **NICHT** die mitgelieferten Klebepunkte, sondern Flüssigkleber! Leider ist das Ergebnis mit den Klebepunkten nicht so gut, wie von uns gedacht. Mit Flüssigkleber wird die Insel deutlich stabiler. Wir verwenden z.B. Sekundenkleber.

Das Insel-Teil mit den **LAVAFELDERN** kannst Du entweder mit einem Tropfen Sekundenkleber fixieren oder einfach immer lose auflegen. Wenn Du es richtig festkleben möchtest, ist das auch ok. Es wird in der Kampagne, wenn die Lavafelder benötigt werden, auch eine andere Lösung geben.



VERSION 1.1



OHNMACHT & KRISTALLE

Eine sehr wichtige Spielregel wird leider nur in Kapitel 3 der Kampagne richtig erklärt – deshalb hier noch einmal - auch für das Grundspiel: Wenn dein:e Held:in ohnmächtig wird, verliert er:sie neben Talern und ggf. dem Bernstein auch **ALLE BLAUEN KRISTALLE**, die er:sie mit sich trägt. *Diese Regel ist erst ab Kapitel 3 oder im Grundspiel relevant.*

OHNMACHT & TALER

Solange dein Held keine Lebenspunkte hat, kannst du unter keinen Umständen Taler einnehmen. Das gilt auch schon in der Runde, in der du ohnmächtig wirst.

RAGHILD

Raghilds Sonderfähigkeiten sind im Grundspiel etwas zu stark. Deshalb erhält sie **ZU SPIEL-BEGINN IM GRUNDSPIEL NUR 6 KRIEGER**. Bei Bernstein-Abgabe dann jeweils +2. So dass sie nach der Abgabe von 2 Bernsteinen auch 10 Krieger hat, wie die anderen.

STARTREGEL IM SPIEL-ZU-ZWEIT

Im Grundspiel-zu-zweit macht derjenige, der zuerst Charakter und Startstrand auswählt, **AUCH DEN ERSTEN ZUG!** Dafür erhält der andere wahlweise einen Heil- oder Schutztrank (*verdeckt*). *Wählt ASBJORN (print-to-play-Sondercharakter) als zweites, darf er vor Spielbeginn ein Kraut auf ein freies Nachbarfeld versetzen.*

KAMPAGNE ZU ZWEIT

Spielt ihr die Kampagne zu zweit, dann erhält (*nach Kapitel 1 und 2*) der:die Sieger:in **STATT DES SEGENS NUR EINEN SCHUTZTRANK** für das nächste Kapitel.