Die häufigsten Fragen und aktuelle Anpassungen (Stand: 28.06.2022)

Einträge in **schwarz** gelten nur für die Erstauflage von ***Clash of Cultures: Monumental Edition***.
Alle neuen Einträge sind stets in **rot**. Schwarze Einträge sind bereits in der neuen Auflage für 2022 korrigiert.

Die neueste Anleitung trägt die Versionsnummer 1.2 und ist im Downloadbereich verfügbar.

Einleitung

Clash of Cultures ist wahrlich monumental. So kann es vorkommen, dass sich in so viel Text eine kleine Ungenauigkeit eingeschlichen hat, oder wir etwas noch einfacher erklären wollen. Manchmal gibt es leider auch den ein oder anderen Fehler.

In diesem Dokument möchten wir euch daher folgendes bieten:

- ***Fragen und ihre Antworten***: Hier findet ihr häufig gestellte Fragen und ihre Antworten.
- ***Klarstellungen***: Ist etwas ungenau formuliert oder möchten wir etwas einfacher erklären? Dann findet ihr es hier.
- ***Korrekturen***: Es gab einen Fehler? Dann findet ihr das in diesem Abschnitt.

Fragen

- **Wie viele Städte kann ich mit der Aktion *Stadt aktivieren* auf einmal aktivieren?**
  Genau 1. Wir haben zur Kenntnis genommen, dass der einleitende Satz bei der Aktion etwas Verwirrung diesbezüglich stiften kann. Wir haben ihn daher angepasst. Künftige Auflagen haben hier stehen "kannst du 1 deiner Städte nutzbar machen."
- **Wann genau muss ich die Stimmung der Stadt senken, wenn ich sie mehr als 1x in einer Runde aktiviere?**
  Du musst die Stimmung erst nach der Aktivierung senken. Auch bei der zweiten Aktivierung bekommst du also noch einmal den gleichen Bonus wie bei der ersten. Das steht so bereits in der Anleitung des ersten Print-Runs (Seite 11 "Du musst dann aber für jedes zusätzliche..."). Um es noch präziser zu machen, schreiben wir jetzt "Nach jeder zusätzlichen Aktivierung musst du jetzt die Stimmung dieser Stadt um 1 Stufe senken"
- **Kann ich eine Gruppe beim *Kommandieren* verändern?**
  Da man jede Einheit nur 1x pro Aktion ***Kommandieren*** bewegen kann, kann man auch die Gruppen bei einer Aktion ***Kommandieren*** nicht verändern.

KLARSTELLUNGEN

- Babyloniens Anführer ***Nabopolassar***, Fähigkeit ***Befreier***: Diese Fähigkeit gilt nicht gegen Barbaren. Um das klarzustellen, gibt es nun diesen Hinweis direkt bei der Fähigkeit. Wir haben eine Ersatzkarte gedruckt, die ihr über den Ersatzteilservice unseres Vertriebspartners Pegasus bekommt.
- Anleitung, ***Barbaren (Entdecken und Bewegen***, S.26/36): Die Felder für Barbaren zählst du nur über Landfelder. Auch wenn die Anleitung das eingangs erwähnt, sprechen die restlichen Absätze nur abgekürzt von „Feldern“ – und besonders die Übersicht auf der Rückseite hat diese Abkürzung verwendet! Um Verwirrungen vorzubeugen verwendet die Anleitung jetzt ausschließlich das Wort „Landfelder“.

KORREKTUREN

- **Spielerhilfe:** Auf der Spielerhilfe für das volle Spiel steht im Infobereich bei Kavallerie “-Kampffertigkeit” – dort muss aber natürlich "-Kampffertigkeit” stehen. Die übrigen Informationen sind korrekt.
- **Anleitung, S.33. Piraten-Allianz:**
  Die Ausnahme, dass du bis zu 8 Schiffe auf einem Wasserfeld haben darfst, ist falsch. Du darfst bis zu 4 Schiffe auf 1 Wasserfeld haben - aber bis zu 8 insgesamt kontrollieren. Der korrekte Text lautet also: Du darfst nur bis zu 4 Schiffe (deine eigenen und) auf 1 Wasserfeld haben - aber bis zu 8 insgesamt kontrollieren.
- Auf der Karte “***Der schwarze Tod***” hat sich ein Rechtschreibfehler eingeschlichen. Dort sollte es natürlich heißen: “Es bleibt bis Spielende liegen.”
- Auf der Karte “***Großer Ingenieur***” fehlt bei den Kosten das Aktionssymbol. Wir haben eine Ersatzkarte gedruckt, die ihr über den Ersatzteilservice unseres Vertriebspartners Pegasus bekommt.
- **Flexibles Spielende**. Das Spiel endet sofort - wie angegeben - aber jeder Spieler hat jetzt noch einmal die Chance Triumphe auszuspielen, wie wenn jetzt eine Statusphase wäre.