

# ROMOLO ☉ REMO?

FAQ 1.2

## ERRATA

- Auf der Rückseite der **Markttafel** ist der Aufbau der Charaktere falsch abgebildet, bitte benutzt die Tabelle, die im Regelheft auf Seite 16 zu sehen ist.
- **Aktionsphase, Seite 17**  
Söldner, Soldaten und Entdecker können nur Bewegungsaktionen vornehmen. Auch Arbeiter mit einem Behinderungsmarker (siehe unten) **oder** falls sie auf einem Feld mit feindlichen Einheiten sind können nur Bewegungsaktionen vornehmen.
- **Einheitenlimit, Seite 20**  
Die Anzahl Arbeiter und Militäreinheiten (Soldaten und Söldner), **die ein Spieler erzeugen bzw. anwerben kann**, hängt von der Stärke seiner Hauptstadt ab.
- **Verluste zuweisen, Seite 22**  
Nach jedem Kampf weist jeder Spieler **die dem Gegner verursachten Verluste dessen** am Kampf beteiligten Einheiten zu, und zwar der Angreifer zuerst, dann der Verteidiger.
- **Verluste zuweisen, Beispiel Seite 24**  
*Spieler Gelb greift mit zwei Soldaten und AW 8 an. Spieler Blau verteidigt mit einem Arbeiter und VW 1. Auf dem Kampffeld befinden sich ein Lagerhaus und ein Tempel. Gelb benutzt „+3“. Blau setzt sein  $\neq$  ein. Das Ergebnis ist  $8 + 3 - 1 = 10$  für Gelb; das bedeutet 3 Verluste für Blau und 1 Verlust für Gelb (durch das  $\neq$  von Blau); Gelb ist Sieger und erhält 1 Kampfmarker. Gelb **entfernt den blauen Arbeiter** und weist die beiden übrigen Verluste den Gebäuden zu. Tempel und Lagerhaus werden aus dem Spiel genommen. **Spieler Blau entfernt einen gelben Soldaten als Verlust.***
- **Solitärspiel, Spielende, Seite 28**  
Charaktere, **Kampfmarker**, **Geld**: wie üblich.

## EINHEITEN

**Was bedeutet eigentlich “feindliche Einheit” genau?**

Gegnerische Einheiten, die von dem Spieler

als feindlich erklärt wurden, gestatten weder direkte noch indirekte Aktion auf dem Plättchen. Beispielsweise ist es nicht möglich, ein Lagerhaus oder einen Bauernhof zu nutzen, wenn auch nur eine feindliche Einheit auf dem Plättchen ist. Wer Einheiten auf einem Plättchen mit feindlichen Einheiten hat, kann diese nur zurückziehen oder auf die Kampfphase warten.

**Welche Aktionen kann eine Einheit (und insbesondere ein Arbeiter) ausführen, die einen Behinderungsmarker hat?**

Keine, sie kann sich nur bewegen und kämpfen.

**Gilt der Turm als Einheit?**

Ja, der Turm ist eine Einheit und kann daher feindlich sein und Aktionen eines Gegners unterbinden. Er kann nicht angreifen, sondern nur verteidigen.

**Kann man einen Spielzug mit einer Einheit beginnen, dann mit einer anderen fortfahren, und anschließend wieder mit der ersten Einheit weitermachen?**

Nein, jede Einheit muss ihren Spielzug komplett ohne Unterbrechung ausführen.

## ROHSTOFFE & MARKT

**Wenn man zwei Rohstoffe mit einer einzigen Aktion verkauft, müssen dann beide auf die Markttafel gesetzt werden?**

Ja.

**Kann ein Arbeiter immer die Rohstoffe auf seinem Plättchen nutzen?**

Als allgemein gültiges Prinzip kann ein Arbeiter immer die Rohstoffe auf der Hand oder auf seinem Plättchen nutzen. Er kann diese auch kombinieren.

## SPIELENDEN

**In einem 3-Personen-Spiel (A, B, C) löst Spieler A das Schlusspiel aus. Spieler B kann weiterspielen oder beschließen, das Spiel zu beenden. Falls Spieler B das Spiel beendet, ist Spieler C dann noch ein Mal an**

**der Reihe, um die Runde zu komplettieren?**  
Nein, das Spiel endet dann sofort.

### WÄLLE

**Erhält man durch das Überschreiten eines Schutzwalles immer einen Behinderungsmarker?**

Ja; falls z. B. die Hauptstadt eines Spielers von Wällen umgeben ist und er einen Arbeiter auf dieses Plättchen zieht, erhält er sofort einen Behinderungsmarker. Das gilt auch dann, falls auf dem Plättchen nur Verbündete sind.

**In den Regeln steht, dass 3 Wälle als 1 Gebäude zählen. Wenn man z. B. auf einem Plättchen einen Turm, ein Forum, ein Lagerhaus und einen Hafen hat, kann man dann dort noch 2 Wälle bauen?**

Ja, 2 Wälle zählen als 0 Gebäude.

### AQUÄDUKT

**Die Hauptstadt eines Spielers hat 5 Gebäude, mit 1 Aquädukt auf dem Feld daneben. Dieses Aquädukt wird zerstört. Muss der Spieler dann ein Gebäude seiner Hauptstadt vernichten?**

Nein. Das Gebäudelimit gilt nur für den Bau neuer Gebäude.

### SÖLDNER

**Was geschieht, wenn ein Söldner während der Versorgungsphase entlassen wird?**

Er wird auf jeden Fall aus dem Spiel entfernt.

**Kann man einen Söldner später wieder einsetzen, wenn er eliminiert wurde?**

Nein, er bleibt vor dem Spieler (der ihn noch entlohnen muss) liegen, bis er entlassen wird. Er kann nicht wieder ins Spiel zurück kehren.

**Ist es während der Versorgungsphase erforderlich, Söldner und Entdecker zu**

Nein, nur Arbeiter und Soldaten müssen ernährt werden.

**Üben Söldner während der Prüfung des Einflusses zum Spielende auch Einfluss aus?**

Nein, nur Soldaten und die Hauptstadt über Einfluss aus.

### KAMPF

**Muss ein Spieler, wenn er seine Soldaten**

**bewegt hat, bis zu seinem nächsten Spielzug warten, um damit anzugreifen?**

Das hängt von der Situation ab. Falls die Einheiten 2 Aktionen verbraucht haben (z. B., indem sie 2 Felder weit gezogen sind), werden sie hingelegt und können in diesem Spielzug nicht mehr angreifen. Falls sie aber nur 1 Aktion verbraucht haben (z. B., indem sie 1 Feld weit gezogen sind), bleiben sie aufrecht stehen und können noch angreifen.

**Wer wählt die Verluste im Kampf aus?**

Der jeweilige Gegner wählt die Verluste eines Spielers aus.

**Wie funktioniert das "Schild"?**

Das Schild ignoriert einen Verlust unmittelbar bevor Verluste entfernt werden. Der entsprechende Spieler entfernt für jedes Schild des Gegners einen Verlust weniger.

**Muss eine Einheit, die auf einem Feld mit feindlichen Einheiten ist, diese während der Kampfphase angreifen?**

Die feindliche Einstellung der gegnerischen Einheiten spielt keine Rolle. Der aktive Spieler muss entscheiden, ob er mit seinen aufrecht stehenden Einheiten angreifen will. Ein Angriff muss nicht zwangsweise erfolgen.

**Verteidigt sich der Turm selbst?**

Ja, der Kampfwert des Turms beträgt 4.

**Welche Einheiten können während der Kampfphase angreifen?**

Alle beweglichen Einheiten können angreifen: Arbeiter, Entdecker, Soldaten und Söldner.

**Was geschieht mit den Einheiten des Verlierers, falls es in einem Kampf einen Sieger und einen Verlierer gibt, aber keine Verluste? Müssen sie sich zurückziehen?**

Nein, sie bleiben auf dem Feld. Sie können sich nur mit dem Ergebnis „Rückzug“ des Würfels zurückziehen.

### SOLITÄRSPIEL

**Beginnt der K.I. Spieler mit null Einheiten?**

Ja, der K.I. Spieler besitzt zu Spielbeginn keine Einheiten.

**Wie funktioniert die Bewegung der K.I. Einheiten?**

Die K.I. Einheiten bewegen sich grundsätzlich wie andere Einheiten auch, aber immer in Richtung der Hauptstadt des realen Spielers.

Wenn sie ein unentdecktes Feld betreten, wird es aufgedeckt und die Einheiten werden darauf gelegt.

**Erhält der K.I. Spieler auch einen Kampfmarker, wenn er einen Kampf gewinnt?**

Ja.

**Zerstören die K.I. Einheiten auch Gebäude?**

Ja. Hauptzweck der K.I. Einheiten ist es, die gegnerischen Einheiten anzugreifen. Wenn es keine gegnerischen Einheiten gibt, zerstören sie die Gebäude. Falls es weder gegnerische Gebäude oder Einheiten gibt, ziehen sie, falls möglich, in Richtung der gegnerischen Hauptstadt.

**Bauen die K.I. Einheiten Gebäude oder kaufen Rohstoffe?**

Nein.

**Wie bewegen sich die K.I. Einheiten im nächsten Spielzug, nachdem sie die Hauptstadt des realen Spielers erreicht haben?**

**Müssen sie Richtung eines Feldes mit geringerem Verteidigungswert oder auf ein leeres Feld ziehen?**

Der Turm ist eine Einheit, also greifen die K.I. Einheiten ihn an. Falls sie einen geringeren Angriffswert haben, ziehen sie sich zurück.

## CHARAKTERE

**Zählt der Turm für den Charakter Artifex als Gebäude?**

Ja.

**Können die Charaktere Traductor und Praedo ihre Fähigkeiten durch Wälle hindurch einsetzen?**

Ja.

**Kann der Charakter Praedo verschiedene Rohstoffsorten stehlen? Wann muss er bekanntgeben, welche Rohstoffe er stehlen will?**

Ja, er kann Rohstoffe beliebiger Kombination stehlen. Er kann vor oder nach dem Würfelwurf ansagen, welche Rohstoffe er stehlen will.