

Dahlgards Erbe Solospiel Errata

Seite 3 **7** Wähle einen Schwierigkeitsgrad. Entsprechend der folgenden Tabelle erhält der Erbe Mitarbeiter-Spielsteine:

Seite 3



Deckblatt

BENUTZE DIE ZAUBERKÜNSTLER-KARTEN, DIE DAS  -SYMBOL ZEIGEN!

Seite 4 **12** Erstelle den verdeckten Plankartenstapel des Erben. Alle folgenden Schritte werden mit verdeckten Karten ausgeführt. Karten, die oben und unten ein Symbol haben, heißen „Vorstellungskarten“; Karten, die nur oben ein Symbol haben, heißen „Aufbaukarten“.

Seite 6 **AUSNAHME:** Das Theater gilt nicht als umstritten, wenn entweder du oder der Erbe nur noch den Zauberer diesem Ort zugewiesen haben. Die Werkstätten sind nie umstritten.

Seite 7 **e.** Lege je 1 der für den Trick benötigten Requisitentypen auf das Feld „Einkaufsliste“ des Erbe-Tableaus, falls es nicht bereits dort liegt.

Seite 7 **3** Wenn ein Handlanger verfügbar ist, der Erbe noch nicht alle 4 Handlanger hat und außerdem 6 oder weniger Mitarbeiter hat, drehe den Würfel auf X und lege den Handlanger-Spielstein neben das Tableau.

4 Sind 2 Bankwürfel verfügbar, drehe den höheren auf X und lege entsprechend viele Münzen in die „Geldbörse“ des Erben.

Seite 7 STADT (Z E N T R U M)

Seite 9 Wiederhole Schritt 2, bis es keine freien Bestellfelder mehr gibt, alle Requisiten aus der „Einkaufsliste“ bestellt oder er eine Anzahl an Requisiten in Höhe seiner Marktplatz-AP bestellt hat.

Seite 14 Die folgenden Prophezeiungen haben nur auf dich einen Effekt, der Erbe ignoriert sie:

- » Mische 1 Aufbau- mit 2 Vorstellungskarten und lege zwei davon auf den Stapel. Lege die andere Karte ab, ohne sie anzusehen.
- » Mische 2 Aufbau- mit 1 Vorstellungskarte und lege sie auf den Stapel.
- » Lege die übrige Aufbaukarte auf den Stapel.

WÜRFEL WERFEN