

VILLEN DES WAHNSINNS

ZWEITE EDITION

Im Folgenden sind häufig gestellte Fragen, Errata und Klarstellungen für *Villen des Wahnsinns, zweite Edition* zu finden.

ERRATA

Dieser Abschnitt enthält offizielle Änderungen in der Spielregel und den Karten.

SPIELREGEL

- Seite 11, Beispiel: Monsteraktivierung, Schritt 3, der erste Satz sollte lauten: „Das Tiefe Wesen greift den Ermittler mit dem wenigsten erlittenen Schaden auf seinem Feld an“

REFERENZHANDBUCH

- Seite 5, Ausgeschieden, der zweite Punkt sollte lauten: „Am Ende des Spieles verliert jeder ausgeschiedene Ermittler das Spiel, es sei denn ein Effekt besagt ausdrücklich, dass er das Spiel gewinnt wenn er ausgeschieden ist.“

FAQ

Dieser Bereich beantwortet häufig gestellte Fragen zu *Villen des Wahnsinns, zweite Edition*.

F. „Entscheiden die Ermittler die komplette Zugreihenfolge, bevor ein Ermittler einen Zug genommen hat?“

A. Nein. Es ist nicht erforderlich, dass die Ermittler sich für eine komplette Zugreihenfolge entscheiden. Welcher Ermittler als Nächstes seinen Zug nimmt, kann frei unter den Ermittlern entschieden werden.

F. „Kann ein Ermittler seine Bewegungen-Aktion unterbrechen, um eine andere Aktion zu nehmen?“

A. Ja. Ein Ermittler kann sich z. B. ein Feld bewegen, eine andere Aktion (z. B. eine Durchsuchen-Aktion oder eine Erkunden-Aktion) durchführen und sich dann ein zweites Feld bewegen.

F. „Was passiert, falls zwei oder mehr Ermittler durch einen Effekt betroffen sein können?“

A. Die Ermittler entscheiden zusammen, welcher Ermittler betroffen wird. Falls sich die Ermittler nicht einigen können, trifft ein zufällig bestimmter Ermittler die Entscheidung.

F. „Können die Ermittler gemeinsam versuchen ein Rätsel zu lösen?“

A. Ja. Die Ermittler dürfen über Rätsel und andere Herausforderungen diskutieren und Ratschläge geben.

F. „Falls ein Ermittler mit einer Lichtquelle auf einem Feld mit einem Dunkelheitsmarker ist, ist der Ermittler dann in Dunkelheit?“

A. Nein. Ermittler ignorieren Dunkelheit auf einem Feld mit *Lichtquelle* oder Feuer oder auf einem Feld benachbart zu einem Feld mit *Lichtquelle* oder Feuer.



F. „Was passiert, wenn ein Spiel-Effekt einen ausgeschiedenen Ermittler betreffen würde?“

A. Es wird soviel von dem Effekte wie möglich abgehandelt. Ein ausgeschiedener Ermittler ist nicht betroffen, solange der Effekt es nicht ausdrücklich erlaubt.

F. „Falls verschiedene Ermittler eine Horrorprobe gegen dasselbe Monster abhandeln würden, müssen sie dann jeweils verschiedene Horrorproben abhandeln?“

A. Nein. Falls verschiedene Ermittler eine Horrorprobe gegen dasselbe Monster abhandeln würden, handeln diese Ermittler alle dieselbe Horrorprobe ab. Jeder Ermittler handelt die Effekte der Horrorprobe unabhängig voneinander ab.

F. „Kann Feuer sich durch Wände ausbreiten?“

A. Nein. Feuer kann sich nicht durch Wände ausbreiten. Effekte, die benachbarte Felder betreffen, dürfen keine Felder durch Wände betreffen, solange der Effekt es nicht ausdrücklich erlaubt.

F. „Wieviele Feuermarker werden ausgelegt, wenn das Feuer sich ausbreitet?“

A. Falls es ein oder mehr Felder mit Feuer auf dem Spielfeld gibt, platzieren die Ermittler genau 1 Feuermarker auf ein Feld, benachbart zu einem Feld mit Feuer. Es wird nur 1 Feuermarker durch diesen Effekt in der Mythosphase platziert.

F. „Kostet es eine der zwei Ermittler-Aktionen, um Duke am Anfang der Runde zu verwenden?“

A. Nein. Duke zu verwenden kostet keine der zwei Ermittleraktionen.

F. „Die Horrorkarte Klaustrophobie besagt, dass falls ein Ermittler seinen Zug in einer Reichweite von 2 oder weniger Feldern beendet, erleidet er 1 verdeckten Horror. Was bedeutet: ‚in Reichweite von 2 oder weniger Feldern‘?“

A. Jedes einzelne Feld auf dem Spielplan ist zu jeder Zeit entweder in Reichweite zu einem Ermittler oder nicht in Reichweite zu einem Ermittler. Ein Ermittler mit Klaustrophobie muss mindestens 3 Felder anzeigen können die in Reichweite sind, ansonsten erleidet er Horror.

