

# FATE

## - DIE VERTEIDIGER VON GRIMHEIM -

### HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Stand: 06.05.2025

Mit der zunehmenden Beliebtheit von *Fate: Die Verteidiger von Grimheim*, haben uns ein paar Fragen erreicht, die wir als offizielle Klarstellungen in diesem Dokument, in Absprache mit dem Designer, zusammenfassen. Außerdem sind hier einige der Fragen, die auf Boardgamegeek gestellt und vom Designer beantwortet wurden, zusammengestellt.

Dieses Dokument gilt demnach als offizielle Regelerweiterung und -klarstellung.

## ALLGEMEINES

### Die Goldene Regel

Sollte der Text auf einer Karte dem Text in der Spielregel widersprechen, so hat der Text auf der Karte stets Vorrang.

**Beispiel:** Auf Seite 3 der Spielregeln steht bei der Beschreibung von Gebirgefeldern „Nur Monster dürfen sich auf Gebirgefelder bewegen.“ Der Text der Karte Leichtfüßig II von Embla lautet „Bewege dich um 1 Feld. Du darfst dich immer auf Berg-Felder oder durch besetzte Felder bewegen.“ Die Texte in den Spielregeln und auf der Karte widersprechen sich. Die Karte hat hier Vorrang und Embla darf sich auch auf Berg-Felder bewegen.

### Berg-Felder und Gebirge-Felder

Berg-Felder und Gebirge-Felder sind das gleiche.

**Beim Spielaufbau auf Seite 5 wird unter den Punkten 3a/b/c angegeben, wo genau die Kristalle platziert werden müssen. Sie kommen demnach exakt auf das Feld, auf dem sie auf dem Spielbrett abgebildet sind. Auf welchem Feld muss sich denn ein Held befinden, um die Kristalle aufnehmen zu können? Reicht es, auf irgendeinem Feld in dem angegebenen Ort zu sein?**

Nein, das reicht leider nicht. Auch die Helden müssen sich genau auf dem Feld befinden, auf dem sich die Kristalle befinden.

### Darf ich meine Bewegen-Aktion unterbrechen, um eine andere Aktion zu spielen und dann meine Bewegung fortsetzen?

Nein, dies ist nicht möglich. Jede Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, ehe ich eine weitere Aktion durchführen darf. Dies schließt auch die freien Aktionen mit ein.

Es gibt allerdings ein paar Dinge, die deine Bewegung unterbrechen können. So kannst du bspw. wenn du dich auf ein Feld mit Kristallen bewegst, die Kristalle aufnehmen (nach den entsprechenden Regeln) und dich dann weiterbewegen. Das Aufheben der Kristalle ist weder eine Aktion noch eine freie Aktion. Es gibt auch weitere Ausnahmen, wie z. B. das Ausspielen bestimmter Karten in deiner Angriffsaktion, um das Ergebnis zu ändern. Ebenso werden einige Quests durch das Betreten einer bestimmten Anzahl von Feldern eines bestimmten Geländetyps ausgelöst. Du kannst eine solche Quest abschließen, ohne anhalten zu müssen.

**Beispiel:** Boldur hat die Aufgabe, sich auf 7 an Berg-Felder angrenzende Felder zu bewegen. Er hat in vorherigen Zügen bereits 6 Berg-Felder betreten. Wenn er sich nun im nächsten Zug mit einer Bewegen-Aktion 3 Felder bewegen darf und er bereits mit Betreten des ersten Feldes seine 7 Berg-Felder betreten hat, darf er die Quest abschließen, eine neue aufdecken und sich danach weiterbewegen.

**Bei unseren Spielrunden haben wir bemerkt, dass die „Ende des Zuges“-Prozedur oft zu einer Downtime für die Mitspieler führt. Ist es möglich, dass wir diesen Schritt alle gemeinsam durchführen, wenn alle Spieler ihre Züge beendet haben?** Das würden wir euch nicht empfehlen. Es gibt ein paar Fähigkeiten, die Spieler auswählen können und die sich auf den Zug eines anderen Spielers auswirken würden. Aus technischen Gründen könnte es das Spiel beeinflussen, wenn ihr das Ende des Zuges verschiebt, auch wenn dies wahrscheinlich nur in Grenzfällen geschehen würde. Um die Downtime aber zu reduzieren, kann der nächste Spieler schon mit seinem Zug beginnen, während der vorherige Spieler das „Ende des Zuges“ abhandelt.

**Kann ich die auf dem Spielbrett vorhandenen Kristalle „im Vorbeigehen“ aufheben oder muss ich meine Bewegungsaktion dort beenden?**

Die Kristalle können im vorbeigehen aufgenommen werden. Man muss seine Bewegungsaktion also nicht beenden.

**Müssen/können vorhandenen Kristalle (Mana/Schaden) beim Aufwerten einer Karte entfernt werden?**

Nein. Schaden darf nicht entfernt werden und bleibt nach einer Aufwertung auf der jeweiligen Karte liegen. Ebenso bleibt auch Mana auf den Karten bei einer Aufwertung liegen.

**Beispiel:** Auf Alvas Karte „Pfeilhagel“ befinden sich gerade 2 als sie die Karte aufwertet. Direkt nach der Aufwertung werden zwei weitere Mana zugefügt (siehe Spielregel S. 7), da diese Karte in der aufgewerteten Variante jede Runde zwei Mana erzeugt. Da die beiden Mana, die sich bereits auf der Karte befanden, auf ihr liegen bleiben, befinden sich nach der Aufwertung 4 Mana auf der Karte.

**Darf Mana auf Karten liegen, wenn diese zwar Mana verwenden, aber selbst nicht erzeugen?**

Nein, es darf nur Mana auf Karten liegen, die selbst Mana erzeugen (grüner Kreis mit einer Ziffer links unten auf den Karten).

**Woher nehme ich das Mana, wenn eine Karte für ihre Aktion Mana benötigt, aber selbst kein Mana erzeugt?**

Wenn eine Karte Mana verwendet, aber selbst kein Mana erzeugt, kann das Mana von einer beliebigen anderen Karte desselben Charakters genommen werden. Die benötigte Mana-Menge kann auch von verschiedenen Karten desselben Charakters genommen werden.

**Was bedeutet der Blutstropfen mit dem Pluszeichen gefolgt von einer Ziffer auf den Karten?** Diese Blutstropfen erhöhen die Lebenspunkte eines Helden. Es handelt sich also um eine passive Aufwertung. Schaden wird nicht auf diesen Karten abgelegt sondern nach wie vor auf der Heldenkarte.

**Beispiel:** Auf Alvas Karte „Wipfelläufer“ steht eine +2 in dem Blutstropfen. Damit erhöhen sich Alvas Lebenspunkte um den Wert 2. Dementsprechend kann auf Alvas Heldenkarte 2 Schaden mehr platziert werden, als rechts unten auf ihrer Heldenkarte angegeben, bevor sie niedergeschlagen wird.

**Was hat es mit den roten Punkten auf den Ausrüstungskarten auf sich?**

Diese Mechanik simuliert die Abnutzung einer Karte. Wenn du die Aktion der Karte verwenden möchtest, musst du 1 Schadenskristall aus dem Vorrat nehmen und auf diese Karte legen. Befinden sich Schadenskristalle in Höhe des rechts unten auf der Karte angegebenen Schadenwerts auf der Karte, kann diese Aktion nicht mehr verwendet werden, bevor die Schadenskristalle von der Karte durch z. B. eine Heilen-Aktion in Grimheim (siehe Spielregel S. 6) entfernt wurden.

## KLARSTELLUNGEN ZUM MONSTERWÜRFEL

**Wenn ich mit dem Monsterwürfel „Hinterhalt“ würfle, erscheinen neue Goblins auf dem Spielbrett. Wo werden diese Goblins platziert? Müssen sie so nah wie möglich an Grimheim platziert werden?**

Der Monsterwürfel wird in der optionalen Phase 2 „Werft Monsterwürfel“ geworfen. Die 2 goldenen Regeln für die Monsterbewegung gelten nur für die Phase 3 „Bewegung der Monster“. Das bedeutet, dass jeder Held selbst entscheiden darf, wo er seinen Goblin platziieren möchte. Dies kann er so entscheiden, wie es am besten für die Gruppe ist.

**Die Regeln besagen, dass sich Monster immer auf Grimheim zubewegen und niemals von Grimheim weg. Würden sich Monster dennoch von Grimheim weg bewegen, wenn ich auf dem Monsterwürfel „Manöver“ (Q oder Q) gewürfelt habe?**

Ja. Der Monsterwürfel wird in der optionalen Phase 2 „Werft Monsterwürfel“ geworfen. Die 2 goldenen Regeln für die Monsterbewegung gelten nur für die Phase 3 „Bewegung der Monster“. Sollten sich Monster also durch ein Manöver von einem Feld, das näher an Grimheim liegt, auf ein Feld bewegen, das weiter weg von Grimheim liegt, ist dies möglich.

## Wie genau funktioniert das Manöver auf dem Monsterwürfel?

Das Feld, auf dem sich ein Held befindet, ist der Mittelpunkt der Monsterrotation. Alle Monster, die sich auf einem angrenzenden Feld befinden, drehen sich im oder gegen den Uhrzeigersinn um diesen Helden herum.

**Beispiel:** In der nachstehenden Abbildung zeigt der Monsterwürfel ein Manöver im Uhrzeigersinn. Alle Monster um den Helden bewegen sich nun 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter. Dabei können Monster auch Grimheit betreten oder sich von Grimheim weg bewegen.

## KLARSTELLUNGEN ZU KARTEN

### Ist es möglich, Ausrüstungskarten wieder abzulegen, wenn man sie nicht mehr haben möchte?

Nein. Ausrüstungskarten, die man einmal erhalten ausgerüstet hat, dürfen nicht wieder abgelegt werden. Man darf zwar nur 1 Hauptwaffe haben, aber selbst die vorherige Hauptwaffe wird nicht abgelegt, wenn man eine neue erhält. Die neue Hauptwaffe wird auf die alte Hauptwaffe gelegt.

**Beispiel:** Sindra hat die Karte „Verfluchtes Erbstück“ ausgerüstet. Langsam macht dir der Effekt allerdings zu schaffen und du würdest es gerne wieder ablegen. Dies ist jedoch nicht möglich, denn es hat sich an deine Seele geheftet und saugt dir nun mit und mit das Leben aus. Auf der anderen Seite ist es ein sehr mächtiges Artefakt und am leichtesten zu bekommen. Es will genommen werden, weil es dir das Leben nehmen will. Muahahaha!

In den Spielregeln ist unter den freien Aktionen angegeben, dass ich Fähigkeiten und Ausrüstungen in der Regel nur ein Mal pro Runde verwenden darf. Bei den Ereigniskarten ist eine solche Einschränkung nicht genannt. Wie viele Ereigniskarten darf ich in meinem Zug als freie Aktion spielen?

Es gibt kein Limit, wie viele Ereigniskarten du pro Runde spielen darfst.

Alvas Karte „Verteidiger inspirieren“ ermöglicht mir in Grimheim 1 Dorf-Gebäude zu bekommen. Darf ich damit auch mehr Gebäude haben, als ich beim Spieldurchlauf je nach Spieleranzahl mit begonnen habe?

Ja, das geht. Die Verteidiger tun alles für Alva, auch Gebäude in Grimheim bauen, die es noch nicht gab.

Die Karte „Schutz suchen“ erlaubt Björn, dass er sich bis zu 2 Felder auf einen Ort bewegt. Danach darf er sich nicht mehr bewegen. Darf ich denn zuerst eine Bewegen-Aktion durchführen, durch die sich Björn 3 Felder bewegt, und danach die Karte „Schutz suchen“ spielen?

Ja, das ist genau die Absicht, die mit dieser Karte verfolgt wird. Björn ist auf der panischen Flucht vor den heranstürmenden feindlichen Horden. Die Karte nach der eigentlichen Bewegen-Aktion zu spielen ergibt am meisten Sinn.



Die Karte „Zauberhut“ erlaubt es Sindra und Finkel, immer wenn sie einen Angriffswürfel würfeln, 1 zusätzlichen Angriffswürfel zu würfeln. Laut den Spielregeln darf ich aber jede Ausrüstung nur 1 Mal pro Zug verwenden. Widerspricht sich das nicht?

Der Zauberhut ist eine Karte mit einem andauernden Effekt. Andauernde Effekte kann ich immer einsetzen, wenn die Bedingung für ihren Auslöser erfüllt ist. Ich darf also immer wenn ich Angriffswürfel werfe, 1 zusätzlichen Angriffswürfel werfen.

Die Karte „Knochenfluchbogen“ von Björn besagt, dass ich die Runen zählen und Schaden in Höhe der Runen einem benachbarten Monster zufügen darf. Zu wem muss das Monster benachbart sein, das den Runen-Schaden erhält? Zu Björn oder zum Ziel?

Das Monster muss benachbart zum Ziel sein. Stell es dir so vor, dass du mit dem Bogen ein Ziel triffst und dass der Fluch des Bogens auf ein zum Ziel benachbartes Monster überspringt.

# ERRATA

Wo gehobelt wird, da fallen Späne und wo Menschen arbeiten, passieren Fehler. Trotz gründlicher Arbeit und einem Lektorat sind uns leider ein paar kleine Fehler durchgegangen, die euer Spielgeschehen aber in keiner Weise beeinflussen sollten. Der **rot markierte** Text ist die korrigierte Version.

## **Spielbrett**

Die Fähigkeit der Untoten sollte lauten:  
„Tödlich: Runen zählen für den Angriff der **Untoten** als Treffer.“

**Monsterkarte „Nidhöggr“ (rote Version)**  
Auf der Abbildung des Spielplans sollte der Ort **Hochlande** heißen.

## **Ausrüstungskarte „Windbiss“**

Der Questtext sollte lauten:  
„Töte 4 Monster in Reichweite **2** oder mehr, ...“

**Ausrüstungskarte „Knochenfluchbogen“**  
Der Text der Karte sollte lauten:  
„Zähle die **↳**, die du mit jeder Angreifen-Aktion gewürfelt hast und füge diese Menge einem anderen **zum Ziel** benachbarten Monster als Schaden zu.“