

Throne of Allegoria

Errata and FAQ

EN

Action Points & Supplementing Action Points (Clarification) (Page 10)

Add:

- a) Last place at each player count, when ALL players have played at least 1 bid point, may only perform and supplement Deploy Actions.
- b) In a 4 player game the second placed player **MUST** choose either 2 Task Actions OR 1 Deploy Action, and then may only supplement the **SAME** Type of Action; either Task OR Deploy.
- c) In all other circumstances the player may choose to supplement **EITHER** type of Action.

Bid Tokens, timing (Page 8)

- a) All Tokens for the current action space are revealed simultaneously.
- b) All 0 bid tokens are removed.
- c) From left to right, * bid tokens are resolved.
- d) The bid order is then adjusted based on the total bid points.

Movement (Page 10-14)

You can always move from any opponents Territory to the Central Territory.

The number of workers you can move (as indicated on the corresponding Town track) is a maximum. Players may choose to move fewer.

Groups of workers must move from the same territory and to the same territory, as part of the same action.

Raids (Page 12)

A player may Raid on the central Battlefield, but they **MUST** take an Anarchy to do so.

*****NEW*****

Resolving Raid Action (optional rule!) (Page 12)

Add:

The attacker must remove one Soldier from the corresponding Territory, returning it to their Supply, and receives one Influence token for initiating the Raid.

They then roll their Battle Die, and receive the corresponding number of Influence tokens as Spoils of War.

Afterwards, they may take one additional Influence token for **each** additional Soldier they remove from the Battlefield and return to their Supply.

DE

Aktionspunkte & zusätzliche Aktionspunkte (Klarstellung, Seite 10)

Ergänze:

- a) Bei allen Spielerzahlen darf der letzte Spieler (sollten alle Spieler mindestens 1 Gebotspunkt eingesetzt haben) nur eine Stationieren-Aktion ausführen und mit zusätzlichen Punkten ergänzen.
- b) In einer 4-Personen-Partie muss der zweite Spieler entweder 2 Auftrags- oder 1 Stationieren-Aktion ausführen. Er darf dann auch nur den gewählten Aktionstyp mit zusätzlichen Aktionspunkten ergänzen.
- c) Unter allen anderen Umständen kann der Spieler beide Aktionstypen mit zusätzlichen Aktionspunkten ergänzen.

Gebotsmarker, Timing (Seite 8)

- a) All Gebotsmarker für den aktuellen Aktionsbereich werden simultan aufgedeckt.
- b) Alle 0er Gebotsmarker werden entfernt.
- c) Von links nach rechts werden die *-Marker ausgeführt.
- d) Dann wird die Reihenfolge gemäß der Summe der Gebotspunkte angepasst.

Bewegung (Seite 10-14)

Man kann immer von einem feindlichen Territorium zurück in die Mitte ziehen.

Die Anzahl der Soldaten/Spione/Händler, die bewegt werden dürfen, ist das Maximum. Es können immer weniger bewegt werden.

Eine Gruppe von Soldaten/Spionen/Händlern muss als Teil **einer** Aktion von **einem** Territorium zum **einem** anderen Territorium ziehen.

Überfall (Seite 12)

Ein Spieler darf das zentrale Schlachtfeld überfallen, muss dann aber auch einen Anarchiemarker nehmen.

*****NEU*****

Die Überallaktion (optional!) (Seite 12)

Ergänze:

Der Angreifer muss einen Soldat vom entsprechenden Territorium entfernen und es in den Vorrat zurücklegen. Er bekommt 1 Einflussmarker.

Anschließend würfelt er mit dem Würfel. Er erhält die angezeigte Zahl an Einflussmarkern als „Kriegsbeute“.

Nun kann er weitere Soldaten vom Schlachtfeld entfernen und in den Vorrat zurücklegen. Jeder weitere abgegebene Soldat bringt einen Einflussmarker.