



FAQ - Version 1.0

Übersetzung: DarkPadawan

mit freundlicher Genehmigung von Bruno Faidutti

[http://www.faidutti.com/Red November FAQ](http://www.faidutti.com/Red%20November%20FAQ)

Roter November ist ein chaotisches und sehr thematisches Brettspiel, in dem zahlreiche Aktionen möglich sind und ständig absonderliche Dinge passieren. Wie so oft bei Spielen dieser Art sind die Regeln sehr ausführlich und decken dennoch nicht alle möglichen Spielsituationen ab. In den meisten Fällen können offene Fragen mit gesundem Menschenverstand beantwortet werden, wobei der Spielspaß oder das Thema des Spieles im Vordergrund stehen sollen. Um allen Spielern dieselbe Spielerfahrung zu ermöglichen, werden hier einige der in diversen Foren gestellten Fragen „offiziell“ vom Autor beantwortet.

F: Kann "Roter November" zu zweit gespielt werden?

A: Ja, aber nur mit folgenden Regelanpassungen: Jeder Spieler muss zwei Gnome kontrollieren, und keiner der beiden darf die „Kameraden verlassen – Aktion“ durchführen.

F: Werden Gegenstand- Marker offen ausgelegt oder verdeckt auf der Hand gehalten?

A: Die Testspiele wurden mit Karten anstelle von Markern gespielt und naturgemäß verdeckt auf der Hand gehalten, ein bis zwei Spiele wurden mit offener Hand gespielt. Beide Varianten funktionieren, wobei das verdeckte Spiel atmosphärischer ist und Misstrauen und Paranoia wecken, im Gegenzug aber mehr Kommunikation erfordert, um den Mitspielern seine Möglichkeiten mitzuteilen. Das offene Spiel fördert ein kooperatives Vorgehen und beschleunigt den Spielfluss.

F: Gilt der Einsatz eines Gegenstandes als Aktion?

A: Nein.

F: Kann ein Gegenstand während des Spielzugs eines Mitspielers eingesetzt werden?

A: Nein, das ist nicht erlaubt.

F: Dürfen im selben Spielzug mehrere Gegenstände eingesetzt werden, und deren Boni addiert werden?

A: Ja, es dürfen sogar mehrere, gleiche Gegenstände hintereinander gespielt und deren Effekte addiert werden. Beim Ausspielen zweier Grog- Marker in derselben Runde erhöht sich der Trunkenheitsgrad um zwei Stufen, wobei am Ende der Runde nur eine Ohnmachtsprobe erforderlich ist.

F: Müssen nach Aufdecken der Ereigniskarte „Überhitzung“ alle betroffenen Gnome eine Ohnmachtsprobe durchführen?

A: Der Einfachheit halber muss nur der aktive Spieler eine Probe durchführen, da die Karte auch so schon schlimm genug für die todgeweihten Gnome ist. Dies wurde in den Regeln vergessen, da die genannte Ereigniskarte erst in letzter Minute ins Spiel aufgenommen und deshalb nicht ausführlich getestet werden konnte.

F: Durch welche Ereignisse wird der Marker auf der Sauerstoff- Katastrophenleiste weiter bewegt?

A: Der Sauerstoffmarker wird ausschließlich nach dem Aufdecken von Ereigniskarten bewegt, die die Entstehung oder Ausbreitung von Feuer zur Folge haben und deren Kartentext mit dem Satz: „(Ein) Feuer bricht in einem (zufälligen) Raum...“ beginnen.

F: Stirbt ein Gnom in einem brennenden Raum, wenn es ihm in seinem Zug nicht gelungen ist, das Feuer zu löschen?

A: Der aktive Gnom stirbt in einem brennenden Raum (oder einem mit hohem Wasserstand) zu Beginn seiner Aktualisierungsphase, wenn er ihn nach einem missglücktem Löschversuch nicht verlassen konnte.

Die Grundregel „erst Bewegung, dann Aktion“ wird im Fall der *Feuer löschen* Aktion dahingehend erweitert, dass der betreffende aktive Gnom nach seiner erfolglosen Reparaturaktion, aber **vor** Beginn der Aktualisierungsphase eine Minute Zeit aufwenden darf, um den Raum zu verlassen. Er stirbt daher nur dann, wenn er den brennenden oder komplett gefluteten Raum **nicht mehr verlassen kann**. Dies ist dann der Fall, wenn alle benachbarten Räume denselben Zustand (brennend oder mit hohem Wasserstand) haben, und/oder alle Luken blockiert sind. Eine *Lukenblockierung beheben* Aktion kann in einem brennenden Raum (oder einem mit hohem Wasserstand) nicht durchgeführt werden.

Auf der anderen Seite stirbt ein ohnmächtiger Gnom auch außerhalb seines Spielzuges, sobald sein Raum Feuer fängt oder komplett geflutet wird.

F: Darf ein Gnom die Luke von einem Raum mit hohem Wasserstand zu einem mit niedrigem Wasserstand öffnen und dorthin in Sicherheit ziehen, auch wenn bei dieser Aktion kein Wasser fließt?

A: Ja.

F: Darf ein Gnom die Luke aus einem brennenden Raum zu einem Raum mit hohem Wasserstand öffnen, um das Feuer durch das einfließende Wasser zu löschen?

A: Ja.

F: Angenommen eine akute Gefahr bedroht das Boot, und der Raum, in dem die entsprechende Reparaturaktion durchgeführt werden muss, steht unter Feuer. Darf der aktive Gnom für die Feuer löschen- Aktion in diesem Raum mehr Zeit aufwenden (sprich, seinen Geisterzeit- Marker über den Gefahr- Marker hinaus bewegen), damit ein anderer Gnom die Reparaturaktion zur Beseitigung der Gefahr innerhalb der vorgesehenen Zeit durchführen kann?

A: Es klingt nicht sehr logisch, ist aber unter Einhaltung der Regeln möglich. Man muss sich das bildlich so vorstellen, dass der löschende Gnom versucht, das Feuer rund um seinen Kameraden unter Kontrolle zu bringen, damit dieser im Wettlauf mit der Zeit die Gefahr beseitigen kann.

F: Wird auch der Katastrophenleisten- Marker zurückgesetzt, wenn die korrespondierende akute Gefahr durch eine Reparaturaktion beseitigt wurde?

A: Ja. Wenn die Maschinen erfolgreich repariert wurden, hat das zur Folge, dass der Gefahr- Marker „Zerquetscht!“ entfernt **und** der Marker auf der Überdruckleiste auf den nächsten „Stern“ zurückgesetzt wird.

F: Ist es möglich, den Marker auf einer Katastrophenleiste wieder auf seinen Startpunkt zurückzusetzen, selbst wenn er schon den zweiten Rücksetzpunkt passiert hat?

A: Mit etwas Glück ist das möglich. Es muss gelingen, zwei passende Reparaturaktionen in zwei aufeinander folgenden Zügen erfolgreich durchzuführen, ohne dass die dazwischen aufgedeckten Ereigniskarten den Wert auf dieser Leiste erhöhen.

F: Von welchem Ausgangspunkt wird die Position des Gefahr- Markers einer akuten Gefahr berechnet (+10/+15)? Vom Zeitpunkt, an dem die Ereigniskarte gezogen wurde oder von der Position des Geisterzeit- Markers?

A : Vom Zeitpunkt, wo das Ereignis eintrat.

F: Ein Gnom benötigt einen Feuerlöscher- oder Grog- Marker, um einen brennenden Raum zu betreten. Darf er versuchen, das Feuer mit bloßen Händen zu löschen, wenn er sich zum Zeitpunkt des Brandausbruches bereits im Raum befindet?

A: Ja, das darf er.

F: Darf ein Gnom nach Ablegen eines Feuerlöscher- oder Grog- Markers einen brennenden Raum betreten und dort anstelle der Feuer löschen- eine Raketenstart verhindern- oder Maschinen reparieren- Aktion durchführen?

A: Ja, kann er. Das bedeutet aber im Gegenzug, dass dieser Gnom augenblicklich nach Erfolg oder Misserfolg dieser Aktion einen heldenhaften Tod in den Flammen stirbt. So steht es zwar nicht in den Regeln, aber wir finden, dass ein Heldentod im Sinne des Spieles und somit zulässig ist.

F : Darf ein Gnom nach Ablegen eines Feuerlöscher- oder Grog- Markers einen brennenden Raum durchqueren, ohne darin anzuhalten und eine Aktion durchzuführen?

A: Ja, darf er.

F : Ist es zulässig in derselben Runde Grog und Kaffee zu trinken, um so eine Ohnmachtsprobe zu vermeiden?

A: Ja.

F: Werden auch Ereigniskarten gezogen und ausgeführt, nachdem ein Gnom ohnmächtig wurde und sein Marker zum Geisterzeit- Marker bewegt wird?

A: Ja, und das kann mitunter tödlich sein.

F: Fließt Wasser, wenn die Luke zwischen einem Raum mit hohem und einem mit niedrigem Wasserstand geöffnet wird? Wie sieht es zwischen Räumen mit niedrigem Wasserstand und solchen ohne Wasser aus?

A: Nein. Die Wasserstände gleichen sich nur dann aus, wenn eine Luke zwischen einem Raum mit hohem Wasserstand und einem ohne Wasser geöffnet wird. Beide Räume haben anschließend niedrigen Wasserstand. In allen anderen Fällen fließt kein Wasser beim Öffnen der Luke.

F: Darf eine nicht blockierte Luke von einem brennenden oder komplett überfluteten Raum aus geöffnet werden?

A: Ja, das geht. Das Öffnen von Luken ist keine Aktion und geschieht noch in der Bewegungsphase. Das Aufheben einer Lukenblockierung ist hingegen eine Aktion und wäre daher im vorliegenden Fall nicht möglich.

F: Darf ein Gnom nach Erreichen eines Trunkenheitsgrades von 4 weiteren Grog trinken?

A: Ja. Es gibt keine Beschränkung auf die Anzahl der Grog, die ein Gnom trinken darf. Der Trunkenheitsgrad von 4 kann zwar nicht überschritten werden, ein Gnom muss aber weiterhin nach jedem getrunkenen Grog Ohnmachtsproben ablegen.

F: Stirbt ein Gnom, der außerhalb des U-Boot es ohnmächtig wird?

A: Ja

F: Wer gewinnt, wenn das U-Boot gerettet wird? Alle Gnome, oder nur die Überlebenden?

A: Diese Frage ist eher moralischer als regeltechnischer Natur. Ich habe bereits Probleme mit dem Verständnis der Grundbegriffe menschlicher Moral, aber über die der Gnome weiß ich noch weniger Bescheid.