



WARCRAFT

THE BOARD GAME

SPIELREGEL





Warcraft: The Board Game

WARCRAFT: THE BOARD GAME ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler, dauert etwa eine bis drei Stunden und basiert auf dem preisgekrönten Computerspiel WARCRAFT von Blizzard Entertainment.

Einleitung

In WARCRAFT: THE BOARD GAME (Das Brettspiel) führt jeder der Spieler eines der vier Völker: Die Menschenallianz, die Geißel der Untoten, die Orkhorde oder die Wächter der Nachtelfen. Im Laufe des Spiels versuchen die Spieler, ihr Volk durch militärische Überlegenheit, Zauberkraft und ein starkes Wirtschaftswesen zum Sieg zu führen.

Szenarien

Der Kern von WARCRAFT: THE BOARDGAME ist das SZENARIO. Vor Spielbeginn müssen die Spieler sich einigen, welches Szenario sie spielen möchten. Das Szenario nennt den genauen Spielaufbau, Sonderregeln und spezielle Siegbedingungen. Zum Ende dieser Regeln sind einige Szenarien aufgeführt.

Mit ausreichend Fantasie lassen sich mit dem hier enthaltenen Material auch eigene Szenarien entwerfen. Außerdem gibt es auf unserer Webseite www.fantasyflightgames.com weitere Szenarien und sonstige spannende Ergänzungen für dieses Brettspiel.

Zunächst erklären diese Regeln das "Grundspiel" Szenario, welches für zwei oder vier Spieler geeignet ist. (Für drei Spieler gibt es das Szenario "Elftor" am Ende dieser Regeln.) Nachdem man das Grundspiel gespielt hat, kann man daran gehen, die am Ende dieser Regeln aufgeführten Szenarien zu spielen.

Spielziel des Grundspiels

Im 2-Personen-Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst 15 Siegpunkte zum Ende seines Spielzuges hat. Im 4-Personen-Spiel gewinnt das Team, das zuerst 30 Siegpunkte zum Ende eines Spielzuges eines Teamgefährten hat. Siegpunkte gibt es durch Erfahrungskarten, Verbesserung der eigenen Einheiten und die Kontrolle bestimmter wichtiger Orte des Spielplans.

Andererseits scheidet ein Spieler sofort aus dem Spiel aus, sobald seine Stadt durch feindliche Einheiten eingenommen wird. Arbeiter, Einheiten und Außenposten dieses Spielers werden sofort vom Spielplan genommen. Im Teamspiel (4-Personen-Spiel) scheidet dann auch der Teamgefährte dieses Spielers sofort aus. Ist dann nur noch ein Spieler bzw. ein Team übrig, ist das Spiel zu Ende und dieser Spieler bzw. dieses Team hat das Spiel gewonnen.

Die vier Völker

Unter folgenden vier Völkern können die Spieler auswählen:

Die Menschenallianz

Die Menschenallianz (Menschen genannt) aus Menschen, Elfen und Zwergen ist eines der vielseitigsten Völker in diesem Spiel, mit gleichermaßen guten Nahkampf-, Fernkampf- und Flugeinheiten. Die Spielfarbe der Menschen ist blau.

Die Orkhorde

Die Orkhorde (Orks genannt) besteht aus Orks, Trollen und Tauren, zusammen mit anderen Kreaturen, die sie gezähmt haben. Sie haben die stärksten Nahkampfeinheiten des Spiels, aber nur schwache Flugeinheiten. Ihre Spielfarbe ist rot.

Die Geißel der Untoten

Allerlei scheußliche Kreaturen, von denen viele aus dem Grab geholt wurden, um ihren fürchterlichen Herren zu dienen, bilden die

Geißel der Untoten (Untote genannt). Genau wie die Menschen stellen die Untoten eine ausgewogene und vielseitige Armee, ohne besondere Spezialisten irgendwelcher Einheiten. Ihre Spielfarbe ist lila.

Die Wächter der Nachtelfen

Die Nachtelfen von Kalimdor (Nachtelfen genannt) sind ein mächtiges und altes Volk, eng verbunden mit den Geschöpfen des Waldes. Die Nachtelfen können sich der stärksten Fernkampfeinheiten des Spiels rühmen, sind aber schwach im Nahkampf. Die Spielfarbe der Nachtelfen ist grün.

Spielmaterial

- 13 Spielplättchen
- 40 Holzspielsteine Nahkampfeinheit (10 pro Volk)
- 28 Holzspielsteine Fernkampfeinheit (7 pro Volk)
- 16 Holzspielsteine Flugeinheit (4 pro Volk)
- 4 separate Stadtspielkacheln (1 pro Volk)
- 8 Marker Außenposten (2 pro Volk)
- 32 Gebäudeplättchen (8 pro Volk)
- 32 Arbeitermarker (8 pro Volk)
- 36 Spielkacheln Einheiten (9 pro Volk)
- 84 Erfahrungskarten (21 pro Volk)
- 50 Holzplättchen aus Pappe
- 50 Goldplättchen aus Pappe
- 18 Ausbeutungsplättchen
- 14 Aufgabenplättchen
- 4 Kampfwürfel
- 1 Rohstoffwürfel

Vor dem ersten Spiel müssen die Pappmarker und -plättchen vorsichtig aus ihren Rahmen gedrückt werden, ohne sie zu beschädigen.

Die Spielplättchen

Die Spielplättchen können auf vielfältige Weise zusammengesetzt werden und bilden zusammen den Spielplan. Alle Spielplättchen sind beidseitig verwendbar, mit unterschiedlichem Farb-/Zahlencode auf jeder Seite (wie z. B. "Blau 7" oder



"Rot 2"). Jedes Spielplättchen besteht aus zwei oder mehr Feldern. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Arten von Feldern:

- **Stadtfeld:** Jedes Volk hat sein eigenes Stadtfeld. Arbeiter und Einheiten des Volkes kommen über dieses Stadtfeld ins Spiel. Falls das eigene Stadtfeld von feindlichen Einheiten erobert wird, scheidet der Spieler sofort aus dem Spiel aus. Ein Stadtfeld ist 3 Siegpunkte wert, solange ein Spieler dort drei Einheiten hat, hat er auch drei Siegpunkte.
- **Waldfeld:** Wer Arbeiter auf solch einem Feld hat, kann dort Holz gewinnen.
- **Goldminnenfeld:** Wer Arbeiter auf solch einem Feld hat, kann dort Gold gewinnen.
- **Bergfeld:** Nur Flugeinheiten können diese Felder betreten.

- **Objektfeld:** Die auf solch einem Feld genannten Siegpunkte gelten für den Spieler, der dort Einheiten hat.
- **Freies Feld:** Solch ein Feld hat keine besondere Bedeutung.

Nahkampf-, Fernkampf- und Flugeinheiten

Diese Holzspielsteine stellen die Kampfeinheiten auf dem Spielplan dar. Im Laufe des Spiels stellt ein einzelner Spielstein mehrere unterschiedlich starke Einheiten dar, je nach Ausbildungsstufe des Einheitentyps.



Nahkampfeinheit Fernkampfeinheit Flugeinheit

Anm.: Wenn von Einheiten oder Arbeitern die Rede ist, können damit meistens sowohl eine Einheit oder ein Arbeiter als auch mehrere gemeint sein. Die genaue Bedeutung ergibt sich im Zweifelsfall aus dem Zusammenhang.

Arbeitermarker



Diese Pappmarker sind die nicht kämpfenden Mitglieder eines Volkes, die Holz schlagen, Gold abbauen und Gebäude errichten. (Achtung - im Spiel wird auf Arbeiter oft nur durch das Arbeiter Symbol, wie oben abgebildet, verwiesen.)

Stadtspielkacheln



Stadtspielkachel der Orks
(Jedes Volk hat seine eigene Stadtspielkachel)

Die Stadtspielkacheln sind die Hauptstädte der Völker, sozusagen die vergrößerten Stadtfelder des jeweiligen Volkes. Dort werden die Einheiten trainiert und Gebäude errichtet. Die Stadtspielkachel (die "Schnittstelle" zum Spielplan) ist nicht Bestandteil des Spielplans selbst, sondern wird jeweils direkt vor den Spieler gelegt.

Gebäudeplättchen



Nahkampfeinheit-Gebäude Fernkampfeinheit-Gebäude Flugeinheit-Gebäude

Diese Plättchen stellen die Gebäude in der Stadt eines Spielers



dar, in der neue Einheiten ausgebildet werden. Jedes Gebäude nennt den Typ der Einheiten (Nahkampf-, Fernkampf- oder Flugeinheiten), die dort ausgebildet werden und die entsprechenden Kosten pro Einheit in Gold und Holz. Um Einheiten zu verbessern oder mehrere gleichzeitig auszubilden, braucht man auch mehrere Gebäude des jeweiligen Typs. (Verbesserung und Ausbildung werden gleich noch genau erklärt.) Gebäudeplättchen legen die Spieler als Erweiterung an ihre Stadtspielkacheln an.

Außenpostenmarker



Außenposten
Nachtelfen Außenposten
Menschen Außenposten
Orks Außenposten
Untote

Wer einen eigenen Außenposten im Spiel hat, kann darüber seine Arbeiter und Einheiten ins Spiel bringen.

Würfel

Die vier kleineren Würfel werden im Kampf benutzt, mit dem größeren "Rohstoffwürfel" wird bestimmt, wie viel Holz oder Gold ein Spieler erhält, wenn er ein Waldfeld oder Goldminenfeld "abertet".

Spielkacheln der Einheiten

Diese Spielkacheln (Karten) versorgen die Spieler mit wichtigen Informationen über ihre Einheiten auf dem Spielplan. Sie werden ebenfalls benutzt, wenn ein bestimmter Einheitentyp (Nahkampf-, Fernkampf-, Flugeinheit) auf eine höhere Stufe verbessert wird.

1. Typ: Dieses Zeichen gibt an, welchen Einheitentyp (Nahkampf-, Fernkampf-, Flugeinheit) die Kachel beschreibt. (In dem abgebildeten Beispiel handelt es sich um die Beschreibung der aktuellen Nahkampfeinheit der Orks.)

2. Stufe: Die Zahl gibt die Ausbildungsstufe des Einheitentyps an.

3. Sonderfähigkeit: Dieses Symbol gibt an, welche besondere Fähigkeit (falls überhaupt) dieser Einheitentyp hat. (Genauere Beschreibung s. "Sonderfähigkeiten der Einheiten" auf der letzten Seite dieser Regel.)

4. Bedingung für Verbesserung: Hier ist angegeben, wie viele von welcher Gebäudeart man haben muß, um diesen Einheitentyp um eine Stufe zu verbessern.

5. Stärke: Diese Nummer gibt an, wie stark dieser Einheitentyp im Kampf ist. Je höher die Zahl ist, desto besser kämpft die Einheit.

6. Siegpunkt: Jeder Einheitentyp bringt 1 Siegpunkt, wenn er die höchste Ausbildungsstufe erreicht hat.



Zu Spielbeginn stapelt jeder Spieler alle Kacheln eines Einheitentyps (Nahkampf-, Fernkampf-, Flugeinheit) jeweils nach Stufen geordnet aufeinander, Stufe 1 zuoberst. Die oben liegende Kachel nennt dann jeweils alle nötigen Informationen über alle eigenen Einheiten dieses Typs. Durch Verbesserungen kommen nach und nach Karten mit immer besseren Eigenschaften nach oben, die jeweils für alle Einheiten dieses Typs gelten und wodurch diese Einheiten immer effektiver werden.

Erfahrungskarten



Diese Karten stellen die Fähigkeiten dar, die das eigene Volk durch Kämpfe erwirbt, sowie Zaubersprüche, die magiefähige Mitglieder des Volkes anwenden können und sonstige besondere Eigenschaften. Jedes Volkes hat seine speziellen Erfahrungskarten. Zu Spielbeginn hat jeder Spieler drei Karten und zieht weitere während der Kämpfe.

Gold- und Holzplättchen



Gold Holz

Diese "Plättchen" stehen im Spiel für die Rohstoffe Gold und Holz. Wenn die Arbeiter Gold abbauen und Holz fällen, würfelt der Spieler mit dem Rohstoffwürfel und nimmt sich entsprechend viele Gold- und Holzmünzen und legt sie zu seinem Vorrat.

Ausbeutungsplättchen



teilweise vollständig

Mit diesen Plättchen wird angezeigt, daß ein Wald- oder Goldminenfeld teilweise oder vollständig ausgebeutet ist, d. h. daß es dort kaum noch bzw. gar keine Rohstoffe mehr gibt. Eine Seite der Plättchen zeigt "teilweise ausgebeutet" an, die andere "vollständig ausgebeutet". (Genauere Erklärung folgt gleich.)

Sonstige Spielmarker und Plättchen

Weitere, hier noch nicht erklärte Marker und Plättchen des Warcraft Brettspiels werden für bestimmte Szenarien benutzt, die am Ende dieser Regeln aufgeführt sind.



Spielaufbau

Mit den hier aufgeführten Schritten wird das **Grundspiel** vorbereitet und aufgebaut. Andere Szenarien des **WARCRAFT** Brettspiels haben ihre eigenen Aufbauschriffe und Regeln.

1. Spielplanaufbau

Zuerst müssen die einzelnen Spielplanteile zu einem Spielplan zusammengefügt werden. Für ein 4-Personen- oder 2-Personen-Spiel geschieht das, wie in den Abbildungen "Spielplanaufbau" auf der nächsten Seite beschrieben. Wie man sieht, sind die Spielpläne für das 2-Personen- und 4-Personen-Spiel unterschiedlich.

Für ein 3-Personen-Spiel benutzt man Spielplan und Regeln des Szenarios "Elfentor", wie am Schluß dieser Regeln beschrieben.

4-Personen-Spiel: Alle Völker nehmen teil, der Spielplan wird gemäß der Abbildung aufgebaut. Die Spieler der Menschen und Nachtelfen bilden ein Team, die der Orks und Untoten sind das andere Team. (s. Team-Spiel).

2-Personen-Spiel: Auf beliebige Weise werden zwei Völker ausgewählt, die beiden anderen spielen nicht mit. Der Spielplan wird gemäß der Abbildung aufgebaut. Wenn die Menschen oder Nachtelfen im Spiel sind, muß man darauf achten, die Stadt-Spielplanteile umzudrehen (von der Seite Blau auf die Seite Rot), um die richtige Platzierung der Stadtfelder zu gewährleisten, wie in der Abbildung ersichtlich.

2. Stadtaufbau

Die Spieler wählen auf zufällige Weise aus, wer welches Volk spielt. Falls alle einverstanden sind und sich einigen können, kann aber auch jeder das Volk wählen, das er spielen möchte.

Jeder Spieler nimmt Stadtspielkachel, Erfahrungskarten, Einheitenkacheln, Gebäudeplättchen, Einheiten und Marker seines Volkes und legt sie vor sich auf den Tisch (wie in der Abbildung "Stadtaufbau" gezeigt).

3. Anfangsverteilung Rohstoffe

Die Gold- und Holzplättchen werden in zwei separate Haufen geteilt und bereit gelegt. Jeder Spieler erhält 5 Gold- und 5 Holzplättchen aus diesem allgemeinen Vorrat.

4. Platzierung der Starkeinheiten

Jeder Spieler nimmt drei Nahkampfeinheiten und drei Arbeiter aus seiner Reserve und setzt sie auf sein Stadtfeld auf dem Spielplan.

5. Bereitlegen der Einheiten(typ)kacheln

Jeder Spieler bildet mit seinen Einheitenkacheln drei Stapel, nach Typ (Nahkampf-, Fernkampf-, Flugeinheit) sortiert und jeweils nach Stufen geordnet, Stufe 1 zuoberst.

6. Karten ziehen

Jeder Spieler mischt seinen Stapel Erfahrungskarten und zieht davon drei Stück. Jeder Spieler darf sich nur seine eigenen Karten ansehen.

7. Wahl des Startspielers

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, und schon kann das Spiel beginnen.



Stadtaufbau

Diese Abbildung veranschaulicht den Stadtaufbau eines Spielers zu Spielbeginn.

- 1 Einheiten-, Gebäude-, Außenposten- und Arbeiterreserven in getrennte Häufchen sortieren und neben die Stadtspielkachel legen.
- 2 Dies sind die Gold und Holzvorräte des Spielers zu Spielbeginn. Im Laufe des Spiels kommen Gold- und Holztrüge hinzu, und aus diesen Vorräten bezahlt man neue Einheiten, Gebäude usw.
- 3 Hier kommen neue Gebäude ins Spiel.
- 4 Die Einheitenspielenkarten werden nach Typ sortiert (Fernkampf-, Flug-, Nahkampf-einheiten) und dann jeweils nach Stufen sortiert so gestapelt, daß Stufe 1 oben liegt.

Ablauf einer Spielrunde

WARCRAFT: THE BOARDGAME wird über mehrere Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus vier Phasen, wie folgt:

Phase 1: Bewegung

Phase 2: Ertrag

Phase 3: Einsatz

Phase 4: Kauf (Ausbildung, Bau, Verbesserung)

In jeder Phase führt jeder Spieler die Aktionen dieser Phase aus, jeweils mit dem Startspieler beginnend und dann reihum weiter im Uhrzeigersinn. Haben alle Spieler die Aktionen dieser Phase absolviert, ist die Phase beendet und die nächste Phase beginnt.

Nach der letzten Phase jeder Spielrunde ist diese beendet. Der Spieler links vom Startspieler der gerade beendeten Runde wird neuer Startspieler und die nächste Runde beginnt.



Spielplanaufbau für 4-Personen-Grandspiel

Nach dem Auslegen der 13 Spielplanteile wie abgebildet (Blau 1 - 13), schiebt man diese leicht zusammen, so daß keine Lücken bleiben.

Phase 1: Bewegung

In seiner Bewegungsphase kann ein Spieler jede(n) seiner Einheiten und Arbeiter auf dem Spielplan einmal bewegen. Dabei kann jede Nahkampf- und jede Fernkampfeinheit ein Feld, jede Flugeinheit und jeder Arbeiter zwei Felder in jede Richtung weiter ziehen, mit Ausnahmen wie unten genannt.

Geschwindigkeit der Flugeinheiten und Arbeiter

Flugeinheiten und Arbeiter können während der Bewegung bis zu zwei Felder weit ziehen.

Begegnung mit gegnerischen Spielelementen

Falls eine Einheit sich mehr als ein Feld weit bewegt (weil sie eine Flugeinheit ist oder auf Grund einer "Geschwindigkeitskarte") und ein Feld mit gegnerischen Einheiten, Arbeitern oder einem gegnerischen Außenposten betritt, muß sie sofort stoppen.

Einschränkung für Arbeiterbewegung

Obwohl die Arbeiter sich meistens genau wie Einheiten bewegen, können sie nicht auf Felder ziehen, auf denen gegnerische Einheiten, Arbeiter oder Außenposten sind, außer falls dort bereits auch eigene Einheiten sind (das gilt auch, falls die Einheit erst gerade dorthin gezogen wurde).

Berge und Flugeinheiten

Nur Flugeinheiten dürfen auf Bergfelder ziehen (wie in der Abbildung "Bewegungsbeispiele" gezeigt).

Überprüfung auf Kampf

Nach der Bewegung aller gewünschten Einheiten (und Arbeiter) gibt es auf jedem Feld, auf dem mindestens eine Einheit des aktiven Spielers mit mindestens einer gegnerischen Einheit zusammen ist, einen **Kampf** (Einzelheiten s. "Kampf" unten).

Falls es zum Ende der Bewegungsphase eines Spielers mehr als einen Kampf auf dem Spielplan gibt, kann der aktive Spieler diese in beliebiger Reihenfolge abwickeln. Alle Kämpfe müssen beendet sein, bevor die Phase weiter geht bzw. die nächste beginnt.

Stapellimits

Ein Spieler darf zum Ende seiner Bewegung nie mehr als drei eigene Einheiten auf einem Feld haben.

Ebenso darf ein Spieler zum Ende seiner Bewegung nie mehr als drei eigene Arbeiter auf einem Feld haben.

Diese Stapellimits sind getrennt zu betrachten, d. h. ein Spieler darf drei Einheiten und drei Arbeiter auf einem Feld haben, aber jeweils nicht mehr als drei.

Die Beschränkungen gelten nur für eigene Einheiten und Arbeiter. So darf ein Spieler z. B. zum Ende seiner Bewegung drei Einheiten auf einem Feld haben, auf dem bereits drei feindliche Einheiten sind, womit dort nun insgesamt sechs Einheiten sind (was einen **Kampf** zum Ende der Bewegung nach sich zieht, wie gleich unter "Kampf" erklärt).

Unter "Teamspiel" wird zum Schluß der Regel erklärt, wie die Stapellimits im Teamspiel funktionieren.



Achtung: Wenn eine Einheit auf ein Feld mit gegnerischen Arbeitern zieht, findet dort kein Kampf statt.

Verteidigungslose Arbeiter, Außenposten und Städte
Nachdem alle Kämpfe abgewickelt wurden, werden alle Arbeiter und Außenposten auf Feldern mit gegnerischen Einheiten automatisch eliminiert und vom Spielplan genommen.

Nachdem alle Spieler ihre Bewegung beendet haben und auch alle Kämpfe beendet sind, muß jeder Spieler, auf dessen Stadtfeld sich dann noch gegnerische Einheiten aufhalten, dort ein Plättchen "teilweise ausgebeutet" hinlegen (ein Ausbeutungsplättchen mit der Seite "teilweise" nach oben). Dieses Plättchen kann auf keinen Fall mehr von dort entfernt werden.

Falls in solch einem Fall auf der Stadt bereits aus einer vorherigen Runde ein "teilweise ausgebeutet" Plättchen liegt, scheiden der Spieler und sein Teamgefährte sofort aus dem Spiel aus. Alle Einheiten, Arbeiter und Außenposten dieses Spielers/dieser Spieler werden sofort vom Spielplan entfernt. Ist dann nur noch ein Spieler bzw. ein Team übrig, ist das Spiel beendet und dieser Spieler bzw. dieses Team hat das Spiel gewonnen.

Weiter geht's

Hat ein Spieler alle seine Bewegungen und daraus resultierenden Kämpfe beendet, ist auch seine Bewegungsphase beendet und der nächste Spieler ist mit seiner Bewegungsphase an der Reihe. Haben alle Spieler ihre Bewegungsphase beendet, geht es weiter mit der Ertragsphase.

Phase 2: Ertrag

In seiner Ertragsphase erhält jeder Spieler Gold und Holz von noch nicht vollständig ausgebeuteten Goldminen- und Waldfeldern, auf denen er Arbeiter hat.

Zuerst wird Gold abgebaut. Der Spieler schaut, auf welchen Goldminenfeldern er eigene Arbeiter hat und würfelt für jeden seiner Arbeiter auf einem solchen Feld einmal mit dem Rohstoffwürfel und erhält jeweils die gewürfelte Menge an Goldplättchen.

In gleicher Weise schaut er, auf welchen Waldfeldern er eigene Arbeiter hat und würfelt wieder je einmal mit dem Rohstoffwürfel für jeden seiner Arbeiter auf einem solchen Feld und erhält jeweils die gewürfelte Menge an Holzplättchen.

Beispiel: Der Orkspieler hat einen seiner Arbeiter auf einem Goldminenfeld und einen anderen auf einem Waldfeld. Er würfelt mit dem Rohstoffwürfel für den Arbeiter in der Goldmine eine "1" und nimmt ein Goldplättchen aus dem allgemeinen Vorrat zu seinem eigenen Vorrat. Dann würfelt er mit dem Rohstoffwürfel für seinen Holzfäller eine "2" und nimmt sich zwei Holzplättchen.

Seine Münzvorräte muß jeder Spieler offen vor sich auslegen. Falls ein anderer Spieler nach der genauen Menge fragt, muß jeder Spieler ehrliche Auskunft geben.

Falls der allgemeine Vorrat erschöpft sein sollte, nimmt man dafür Centstücke oder irgendwelche anderen Marker oder Counter, die mitgelieferte Menge stellt kein Limit dar. Ebenso gut kann man weiteres Gold und Holz auch einfach auf einem Blatt Papier notieren.

Ausgebeutete Rohstoffe

Goldminen und Wälder sind nicht unerschöpflich. Wer beim Würfeln für den Ertrag eine "3" würfelt, muß anschließend ein "teilweise ausgebeutet" Plättchen auf die Rohstoffquelle legen (also ein Ausbeutungsplättchen mit der Seite mit einer Linie nach oben). Das bedeutet, daß dieser Ort teilweise ausgebeutet ist.

Falls auf einem solchen Feld bereits aus einer vorherigen Runde ein "teilweise ausgebeutet" Plättchen liegt, wird dieses umgedreht, so daß die Seite mit den gekreuzten Linien nun oben liegt. Das bedeutet, daß diese Rohstoffquelle nun vollständig ausgebeutet ist. Vollständig ausgebeutete Rohstoffquellen können während der Ertragsphase keine Rohstoffe mehr liefern.

Hinweis: Wenn eine Goldmine oder ein Wald ausgebeutet ist, sollte man seine Arbeiter von dort wegziehen und neue Rohstoffquellen aufsuchen, um weiterhin die Versorgung mit den nötigen Rohstoffen sicher zu stellen.

Mehrere Arbeiter

Jeder Spieler kann bis zu drei Arbeiter in einer Goldmine oder in einem Wald beschäftigen.

Wer mehr als einen Arbeiter auf solch einem Feld hat, würfelt für jeden Arbeiter einzeln und nacheinander. Falls durch einen Würfelwurf die Rohstoffquelle völlig ausgebeutet wird, kann für weitere dort noch beschäftigte Arbeiter nicht mehr gewürfelt werden.

Beispiel: Ein Arbeiter der Orks ist auf einem Waldfeld, zwei Arbeiter auf einem anderen Waldfeld, und zwei andere in einer teilweise ausgebeuteten Goldmine. Der Orkspieler würfelt für den ersten Holzfäller eine "2", dann für einen Holzfäller im zweiten Wald eine "3" und legt dort ein "teilweise ausgebeutet" Plättchen (eine Linie sichtbar) hin. Dann würfelt er für den anderen Holzfäller im zweiten Wald eine "1". Insgesamt erhält er also 6 Holzplättchen. Dann würfelt er eine "3" für einen Arbeiter in der teilweise ausgebeuteten Goldmine und erhält dafür 3 Goldplättchen. Er dreht das Plättchen auf der Goldmine auf die Seite mit den gekreuzten Linien, die Goldmine ist nun vollständig ausgebeutet. Er kann nicht mehr für seinen zweiten Arbeiter in der Goldmine würfeln.

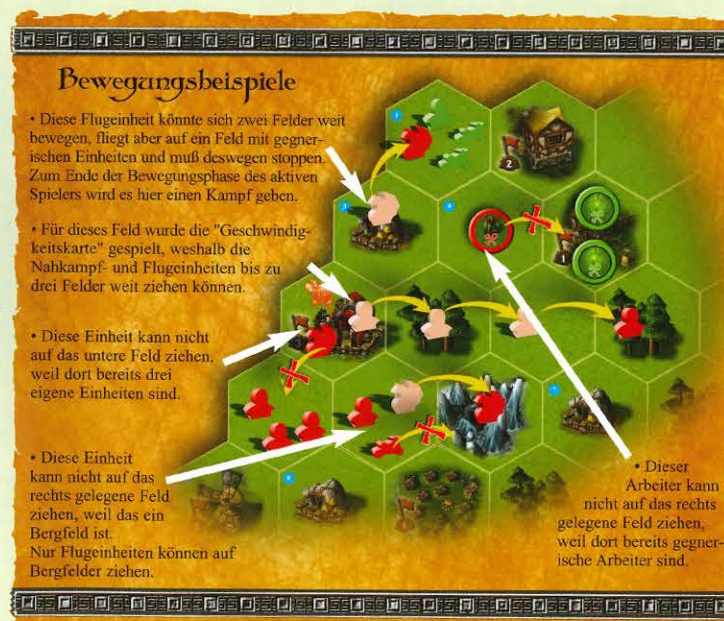
Es wäre sinnvoll, wenn er diese beiden Arbeiter in der nächsten Spielrunde woanders hin zieht.

Weiter geht's

Hat ein Spieler für alle seine Arbeiter in Goldminen und Wäldern gewürfelt und den entsprechenden Ertrag erhalten, ist seine Ertragsphase beendet und der nächste Spieler ist mit seiner Ertragsphase an der Reihe. Haben alle Spieler ihre Ertragsphase beendet, geht es weiter mit der Einsatzphase.

Phase 3: Einsatz

Um neue Einheiten, Arbeiter, Gebäude und Außenposten zu erhalten, muß man diese zunächst kaufen (wie unter "Phase 4: Kauf" erklärt), aber sie kommen erst in der Einsatzphase der nächsten Spielrunde ins Spiel.





Einsetzen von Einheiten und Arbeitern

In seiner Einsatzphase kann ein Spieler seine Einheiten und Arbeiter, die in Ausbildung sind (wird gleich erklärt) nehmen und auf sein eigenes Stadtfeld und/oder eigene Außenposten setzen.

(Beispiel in der Abbildung "Einheiten einsetzen".) Falls Einheiten oder Arbeiter in eine Stadt gesetzt werden, in der gegnerische Einheiten sind, dürfen weder Einheiten noch Arbeiter (egal wem sie gehören) die Stadt verlassen und in der nächsten Bewegungsphase wird dort ein Kampf nach den üblichen Regeln ausgetragen.

Gebäude fertigstellen

Des Weiteren kann ein Spieler eigene Gebäude, die *noch im Bau* sind (wird gleich erklärt), *fertig stellen*, indem er sie umdreht. Dort beschäftigte Arbeiter werden zurück auf das eigene Stadtfeld gesetzt. (Bsp. in der Abb. "Gebäude fertigstellen".)



Wenn eine Einheit eingesetzt wird, wird sie von ihrem Ausbildungsgebäude auf das eigene Stadtfeld oder ein eigenes Außenpostenfeld versetzt.

In dem hier gezeigten Beispiel nimmt der Orkspieler die Nahkampf- und Fernkampfeinheiten von ihren Ausbildungsgebäuden und setzt sie auf sein Stadtfeld.

Außenposten fertigstellen

Schließlich kann ein Spieler in dieser Phase noch eigene Außenposten, die *noch im Bau* sind (wird gleich erklärt), *fertig stellen*, indem er sie auf dem Spielplan umdreht. Dort beschäftigte Arbeiter bleiben auf dem Feld des Außenpostens. Diese Arbeiter können sich jetzt wieder bewegen, Erträge einbringen oder andere Gebäude bauen (Beispiel in der Abbildung "Außenposten fertigstellen".)

In der Einsatzphase können gerade fertig ausgebildete Einheiten und Arbeiter auf das eigene Stadtfeld und/oder eigene Außenposten gesetzt werden. Dabei *können* Einheiten und Arbeiter auch auf einen erst gerade in dieser Spielphase fertig gestellten Außenposten gesetzt werden.

Stapellimits und absichtliche Verzögerungen

Wenn Einheiten und Arbeiter auf den Spielplan gesetzt werden, muß ebenfalls das Stapellimit von drei Einheiten und drei Arbeitern pro Feld eingehalten werden. Falls es für einen Spieler kein Feld gibt, auf das er unter Beachtung dieser Regel seine Einheiten und/oder Arbeiter einsetzen kann, bleiben diese in Ausbildung und können den Spielplan nicht betreten.

Ebenso wird verfahren, falls nach der Fertigstellung eines Gebäudes die Rückkehr eines Arbeiters auf



das eigene Stadtfeld das Stapellimit verletzen würde. Dann bleibt das Gebäude im Bau und wird noch nicht fertig gestellt.

Ein Spieler kann immer freiwillig darauf verzichten, Gebäude oder Außenposten fertig zu stellen bzw. die Ausbildung von Einheiten oder Arbeitern zu beenden.

Weiter geht's

Hat ein Spieler seine neuen Einheiten, Arbeiter, Gebäude und Außenposten ins Spiel gebracht, ist seine Einsatzphase beendet und der nächste Spieler ist mit seiner Einsatzphase an der Reihe. Haben alle Spieler ihre Einsatzphase beendet, geht es weiter mit der Kaufphase.

Phase 4: Kaufen

In dieser Phase können die Spieler ihr Gold und Holz für eine der folgenden Möglichkeiten ausgeben:

- Einheiten und Arbeiter ausbilden
- Gebäude und Außenposten bauen
- Einen Einheitentyp verbessern

Möglichkeit 1: Einheiten und Arbeiter ausbilden

Um in der Einsatzphase neue Einheiten und Arbeiter einsetzen zu können, muß ein Spieler sie erst **ausbilden**. Das geschieht in drei Schritten:

1. Wahl des Gebäudes in der eigenen Stadt, das die gewünschte Einheit ausbilden kann. Das Gebäude muß fertig sein (d. h. nicht mehr im Bau) und dort dürfen keine Einheiten sein, die gerade ausgebildet werden. Wer kein Gebäude hat, welches die gewünschte Einheit ausbilden kann, kann eine solche Einheit auch nicht ausbilden.

2. Zahlung der Rohstoffe, die für die Ausbildung der Einheit nötig sind. Diese Kosten sind auf den Gebäuden, die die entsprechenden Einheiten ausbilden, angegeben. (Z. B. zeigen Gebäude, die eine Nahkampfeinheit ausbilden, 1 Gold und 1 Holz; also muß der Spieler 1 Gold und 1 Holz zahlen, um mit der Ausbildung einer Nahkampfeinheit zu beginnen.). Die gezahlten Rohstoffe werden einfach wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt.

3. Die Einheit aus der Reserve nehmen und auf das entsprechende Gebäude setzen, wodurch klar ist, daß diese Einheit in Ausbildung ist.

Wie Einheiten ausgebildet werden, wird in der Abbildung "Ausbildungsbeispiel" verdeutlicht.

Arbeiter ausbilden

Arbeiter werden im Prinzip auf gleiche Weise ausgebildet wie Einheiten. Arbeiter werden in dem Arbeitergebäude auf der eigenen Stadtspielkachel ausgebildet. Zusätzliche Arbeitergebäude können nicht gebaut werden, man kann also nie mehrere Arbeiter gleichzeitig ausbilden.

Ausbildungsbeschränkungen

Ein Spieler kann jeweils so viele Einheiten und Arbeiter ausbilden, wie er entsprechende Gebäude hat und bezahlen kann. Er kann aber nicht mehr Einheiten und Arbeiter ausbilden, als er Spielmaterial dafür hat. Jeder Spieler kann also höchstens 4 Flugeinheiten, 7 Fernkampfeinheiten, 10 Nahkampfeinheiten und 8 Arbeiter gleichzeitig im Spiel haben. Falls das der Fall ist, müssen erst wieder einige davon eliminiert werden, bevor der Spieler wieder neue Einheiten ausbilden kann.

Gebäude und Stadtspielkachel

Auf der Stadtspielkachel jedes Spielers sind zwei Gebäude aufgedruckt: ein Arbeitergebäude (das Arbeiter ausbildet) und ein Nahkampfgebäude (das Nahkampfeinheiten ausbildet). Wer mehrere Nahkampfeinheiten gleichzeitig ausbilden will, muß weitere Nahkampfgebäude bauen. Wer andere Einheitentypen



Wenn ein Gebäude fertig gestellt wird, dreht man das Plättchen um, wodurch klar ist, daß es nun fertig ist. Der dort beschäftigte Arbeiter wird auf das eigene Stadtfeld auf dem Spielplan versetzt.

In dem oben gezeigten Beispiel dreht der Orkspieler seine zwei im Bau befindlichen Gebäude um und versetzt die beiden Arbeiter auf sein Stadtfeld. Die beiden Gebäude sind nun fertig.

ausbilden will, muß die entsprechenden Gebäude bauen. Es können keine zusätzlichen Arbeitergebäude gebaut werden, man kann nie mehrere Arbeiter gleichzeitig ausbilden, immer nur einen zu gleicher Zeit.

Möglichkeit 2: Gebäude und Außenposten bauen

Um neue Gebäude und Außenposten ins Spiel bringen zu können, müssen diese erst gebaut werden. Dafür werden nicht nur Gold und Holz benötigt, sondern auch Arbeiter. (Arbeiter, die bauen, können keine Rohstoffe gewinnen.)

Gebäude bauen

Der Bau eines Gebäudes geschieht in drei Schritten:

1. Arbeiter zuweisen. Für jedes Gebäude, das ein Spieler bauen will, muß er einen Arbeiter auf seinem Stadtfeld haben. Um ein Gebäude zu bauen, muß ein Spieler einen Arbeiter von seinem Stadtfeld entfernen. Das ist der zugewiesene Arbeiter, der das neue Gebäude baut. (Wer keinen Arbeiter auf seinem Stadtfeld hat, kann kein Gebäude bauen.)



Wenn ein Außenposten fertig gestellt wird, dreht man das Plättchen um, wodurch klar ist, daß es nun fertig ist. Der dort beschäftigte Arbeiter bleibt auf dem Stadtfeld, er wird neben das Plättchen gesetzt.

In dem oben gezeigten Beispiel dreht der Orkspieler seinen im Bau befindlichen Außenposten um und setzt den Arbeiter daneben. Der Außenposten ist nun fertig.



2. 2 Gold und 2 Holz für die Baukosten zahlen (ähnlich wie bei der Ausbildung). Diese Kosten sind der Übersichtlichkeit halber auch auf der Stadtspielkachel aufgeführt.

3. Das Gebäude an die eigene Stadt anlegen. Der Spieler nimmt das Gebäudeplättchen aus seiner Reserve und legt es verdeckt an seine Stadtspielkachel an, wodurch er die Stadt vergrößert. Der zugewiesene Arbeiter wird auf dieses Gebäudeplättchen gesetzt. Ein verdecktes Gebäudeplättchen bedeutet, daß das Gebäude noch im Bau ist. Ein Gebäude im Bau wird in der nächsten Einsatzphase des Spielers fertig gestellt, es sei denn, der Spieler verzögert die Fertigstellung freiwillig.

Außenposten bauen

Der Bau eines Außenpostens geschieht in drei Schritten:

1. Arbeiter zuweisen. Für jeden Außenposten, den ein Spieler bauen will, muß er einen Arbeiter auf dem Feld haben, auf dem er den Außenposten bauen möchte. Um einen Außenposten zu bauen, muß der Spieler einen Arbeiter von dem gewählten Feld des Spielplans entfernen. Das ist der zugewiesene Arbeiter, der den neuen Außenposten baut. (Wer keinen Arbeiter auf einem bestimmten Feld des Spielplans hat, kann dort auch keinen Außenposten bauen.)

2. 2 Gold und 2 Holz für die Baukosten zahlen (ähnlich wie bei der Ausbildung). Diese Kosten sind der Übersichtlichkeit halber auch auf der Stadtspielkachel aufgeführt.

3. Den Außenposten auf den Spielplan setzen. Der Spieler nimmt den Außenpostenmarker aus seiner Reserve und legt ihn verdeckt auf das gewählte Feld des Spielplans. Der zugewiesene Arbeiter wird auf diesen Außenpostenmarker gesetzt. Ein verdeckter Außenpostenmarker bedeutet, daß der Außenposten noch im Bau ist. Falls der zugewiesene Arbeiter irgend etwas anderes tut (sich bewegt, Rohstoffe gewinnt) oder getötet wird, bevor der Außenposten fertig gestellt ist, wird der im Bau befindliche Außenposten sofort zerstört. Andernfalls wird der Außenposten in der nächsten Einsatzphase des Spielers fertig gestellt, es sei denn, der Spieler verzögert die Fertigstellung freiwillig.

Beispiel: Der Orkspieler möchte ein Nahkampfbauwerk und einen Außenposten bauen. Er zahlt erst einmal insgesamt 4 Gold und 4 Holz für die beiden Bauvorhaben. Dann nimmt er ein Gebäude- und ein Außenpostenplättchen aus seiner Reserve. Er legt das Gebäudeplättchen verdeckt an seine Stadtspielkachel an und setzt einen Arbeiter darauf, den er von seinem Stadtfeld auf dem Spielplan entfernt. Dann wählt er ein Feld des Spielplans, auf dem einer seiner Arbeiter ist. Er legt das Außenpostenplättchen verdeckt auf dieses Feld und setzt den Arbeiter dieses Feldes auf das Plättchen.

Baubeschränkungen

Jeder Spieler kann so viele Gebäude und Außenposten bauen, wie er in seiner Reserve hat und wie die Anzahl seiner Arbeiter es erlaubt. Er kann aber nicht mehr Gebäude und Außenposten bauen, als er Spielmaterial dafür hat. Das heißt, jeder Spieler kann maximal 2 Nahkampfbauwerke, 3 Fernkampfbauwerke und 2 Außenposten besitzen.

Möglichkeit 3: Verbesserung

Wer seine Einheiten verbessern möchte, kann eine oder mehrere Einheitentypen verbessern, vorausgesetzt, er hat die dafür erforderlichen Gebäude und Rohstoffe.

Die Spielkacheln der Einheitentypen listen genau auf, welche Gebäude für eine Verbesserung dieses Einheitentyps auf die nächste Stufe erforderlich sind. Hat ein Spieler mindestens diese erforderliche Anzahl Gebäude, zahlt er 2 Gold und 2 Holz, um diesen Typ Einheit um eine Stufe zu verbessern. Ein Spieler kann so viele Einheitentypen verbessern, wie er die dafür nötigen Gebäude hat und Rohstoffe bezahlen kann.

Es ist aber nicht möglich, einen Einheitentyp in einem einzigen Spielzug um mehr als eine Stufe zu verbessern.

Wenn ein Spieler einen seiner Einheitentypen verbessert, legt er die oberste Kachel des Stapels unter den Stapel. Alle seine im Spiel befindlichen Einheiten dieses Typs sind sofort um eine Stufe besser und verfügen nun über die auf der zuoberst liegenden Kachel angegebene Stärke und Fähigkeit.

Beispiel: Der Orkspieler möchte seine Nahkampfeinheiten verbessern. Er schaut auf die zuoberst liegende Typenkachel für seine Nahkampfeinheiten, die Stufe 1 anzeigt und die Information, daß ein Nahkampfbauwerk für eine Verbesserung vorhanden sein muß. Da der Orkspieler mindestens ein solches Gebäude hat, zahlt er 2 Gold und 2 Holz, um seine Nahkampfeinheiten zu verbessern. Er nimmt die oberste Kachel dieses

Stapels (Stufe 1) und legt sie unter diesen Stapel, so daß nun die Kachel Stufe 2 oben liegt. Auf dieser Kachel ist angegeben, daß für eine Verbesserung zwei Nahkampfbauwerke erforderlich sind. Falls der Orkspieler diese Voraussetzung erfüllt, kann er in der Kaufphase seines nächsten Spielzuges seine Nahkampfeinheiten abermals verbessern, wenn er dafür wieder 2 Gold und 2 Holz bezahlt. In der aktuellen Spielzugphase ist das aber nicht mehr möglich.

Falls auf einer Typenkachel anstelle der Verbesserungsbedingung ein Siegpunktsymbol aufgeführt ist, hat dieser Einheitentyp die höchste Stufe erreicht und kann nicht weiter verbessert werden. Auf diese Weise kann jeder Spieler 3 Siegpunkte erhalten, nämlich wenn er alle drei Einheitentypen auf die jeweils höchst mögliche Stufe verbessert (1 Punkt für Nahkampf-, 1 Punkt für Fernkampf- und 1 Punkt für Flugeinheiten).

Manche Einheitentypen haben besondere Fähigkeiten. Die Regeln und Bedeutungen dafür sind auf der letzten Regelseite erklärt.

Wichtiger Hinweis: Jeder Spieler sollte sehr sorgfältig überlegen, welche Einheiten er verbessert. Es ist schwierig, genügend Gebäude zu bauen, um alle seine Einheitentypen bis zur höchst möglichen Stufe zu verbessern. Die Auswahl der zu verbessernden Einheiten hat großen Einfluß auf Strategie und Taktik eines Spielers.

Rundenende

Nachdem alle Spieler ihre Kaufphase beendet haben, ist die Spielrunde beendet. Der Spieler links vom vorherigen Startspieler wird neuer Startspieler und die nächste Spielrunde beginnt wieder mit Phase 1: Bewegung.

Kampf

Immer, wenn Einheiten zweier verschiedener Spieler (bzw. im Teamspiel zweier verschiedener Teams) zum Ende der Bewegungsphase eines Spielers auf demselben Feld stehen, kommt es zum Kampf. Dieses Feld, in dem der Kampf beginnt, nennen wir **Schlachtfeld**. Alle zum Schlachtfeld benachbarten Felder heißen **Flankenfelder**, oder einfach **Flanken**.



Schlachtfeld Beispiel Eins

In unserem ersten Beispiel (kein Teamspiel) sind die Nachtelfen (grün) in ihrer Bewegungsphase auf Feld 1 gezogen. Nach dem Ende der Bewegung müssen alle daraus resultierenden Kämpfe abgewickelt werden.

Die am Kampf beteiligten Einheiten der Untoten und Nachtelfen sind deren jeweilige Einheiten auf dem Schlachtfeld 1 und alle anderen Einheiten dieser beiden Völker auf den Flanken (alle an das Schlachtfeld angrenzenden Felder, in der Abbildung heller dargestellt).

Die Flugeinheit der Orks auf Feld 2 hat nichts mit dem Kampf zu tun, obwohl sie auf einem Flankenfeld ist, weil nur Untote und Nachtelfen in diesen Kampf verwickelt sind. Die Einheit der Untoten auf Feld 3 nimmt nicht am Kampf teil, weil sie nicht auf einem Flankenfeld ist.

Schlachtfeld Beispiel Zwei

In unserem zweiten Beispiel ist der Nachtelfen Spieler auf zwei benachbarte Felder mit Einheiten der Untoten gezogen.

Nach dem Ende aller Bewegungen der Nachtelfen müssen alle daraus resultierenden Kämpfe abgewickelt werden.

Da es zwei Schlachtfelder - A und B - gibt, muß der Nachtelfen Spieler (er ist der aktive Spieler) entscheiden, welche der beiden Schlachten zuerst ausgetragen wird. Falls das Schlachtfeld A zuerst abgewickelt wird, sind alle Einheiten auf Feld B beteiligt, da sie dann auf der Flanke sind (und umgekehrt). Falls im Laufe des Kampfes Verluste von einem benachbarten, noch nicht abgewickelten Schlachtfeld entfernt werden, findet diese zweite Schlacht vielleicht nie statt, falls dort genügend Einheiten entfernt werden, daß nach dem Ende der ersten Schlacht dort nur noch Einheiten eines Spielers übrig sind. Die Einheiten auf den Feldern 1 und 2 nehmen an beiden Schlachten teil (sofern sie die erste überleben), da sie zu den Flanken beider Schlachtfelder gehören.

Alle Einheiten sowohl auf dem Schlachtfeld als auch auf den Flanken nehmen am Kampf teil, sofern sie einem der beiden Kontrahenten oder deren Teamgefährten gehören.

Zum Beginn des Kampfes ziehen alle Spieler, die mit mindestens einer Einheit daran beteiligt sind, eine Erfahrungskarte von ihrem jeweiligen Stapel. Wenn der Stapel Erfahrungskarten eines Spielers aufgebraucht ist, mischt er seinen Ablagestapel und bildet mit diesen Karten einen neuen Stapel Erfahrungskarten.

Angreifer und Verteidiger

Angreifer in einem Kampf ist der aktive Spieler, also derjenige, dessen Bewegung den Kampf ausgelöst hat. Verteidiger ist der Spieler, dessen Einheiten durch die Einheiten des Angreifers angegriffen werden. Im Teamspiel gilt der Teamgefährte des Angreifers

ebenfalls als Angreifer, sofern mindestens eine seiner Einheiten am Kampf beteiligt ist. Ebenso gilt im Teamspiel der Teamgefährte des Verteidigers auch als Verteidiger, sofern mindestens eine seiner Einheiten am Kampf beteiligt ist.

Kampfordnung

Der Kampf findet in bestimmter Abfolge statt, da manche Einheiten schneller als andere sind. Im Folgenden wird der Kampfverlauf genau beschrieben.

Phase 1. Angriff der Fernkampfeinheiten

Am Kampf beteiligte Fernkampfeinheiten greifen zuerst an (Angriff wird etwas weiter unten erklärt). Die Fernkampfeinheiten beider Seiten greifen gleichzeitig an. Die Verluste durch die Fernkampfangriffe werden eliminiert und vom Spielplan entfernt. Erfahrungskarten, die nur für eine Kampfphase gelten, verlieren nun ihre Gültigkeit.

Phase 2. Angriff der Flugeinheiten

Nachdem der Angriff der Fernkampfeinheiten abgewickelt wurde, greifen die am Kampf beteiligten Flugeinheiten an. Die Flugeinheiten beider Seiten greifen gleichzeitig an. Die Verluste durch die Flugangriffe werden eliminiert und vom Spielplan entfernt. Erfahrungskarten, die nur für eine Kampfphase gelten, verlieren nun ihre Gültigkeit.

Phase 3. Angriff der Nahkampfeinheiten

Schließlich greifen die am Kampf beteiligten Nahkampfeinheiten an. Die Nahkampfeinheiten beider Seiten greifen gleichzeitig an. Die Verluste durch die Nahkampfangriffe werden eliminiert und vom Spielplan entfernt. Erfahrungskarten, die nur für eine Kampfphase gelten, verlieren nun ihre Gültigkeit.

Achtung: Flugeinheiten können durch Nahkampfangriffe keine Verluste erleiden. Wenn ein Spieler nur noch Flugeinheiten im Kampf hat, werden zugefügte Verluste durch Nahkampfangriffe ignoriert.

Anders ausgedrückt: **Nahkampfeinheiten können normalerweise keine Flugeinheiten eliminieren.**

Die nächste Kampfrunde

Jetzt verlieren Erfahrungskarten, die eine Kampfrunde lang gelten, ihre Gültigkeit. Eine neue Kampfrunde beginnt, natürlich wieder mit Kampfphase 1. Auf diese Weise geht die Schlacht so lange weiter, bis ein Spieler die Kontrolle über das Schlachtfeld verliert (s. "Kampffende").

Angriff

Ein Angriff wird durchgeführt, indem jede Seite die Anzahl ihrer entsprechenden am Kampf beteiligten Einheiten zählt (Fernkampf-, Flug-, Nahkampfeinheiten) und diese Anzahl Kampfwürfel wirft. Hat ein Spieler (bzw. Team) 2 Nahkampfeinheiten auf dem Schlachtfeld und 4 weitere auf den Flanken, würfelt er mit 6 Kampfwürfeln.

Jeder Würfel, dessen Ergebnis *gleich oder niedriger* als die Stärke dieses Einheitentyps ist (wie auf der jeweils oben liegenden Typenkachel angegeben), verursacht einen *Verlust* beim Gegner. Falls mehr Einheiten als Würfel da sind, notiert oder merkt man sich das Ergebnis und wirft noch mal für die noch übrigen Einheiten. Ein Spieler greift z. B. mit 6 Nahkampfeinheiten an und seine Nahkampfeinheiten haben eine Stärke von 2. Er würfelt 4, 3, 1 und 3, dann wirft er noch mal 2 Würfel und würfelt 2 und 6. Das macht insgesamt 2 Treffer, also zwei Verluste beim Gegner.

Verluste entfernen

Wer Verluste erleidet, muß die entsprechende Anzahl seiner am Kampf beteiligten Einheiten (vom Schlachtfeld oder den Flanken) entfernen und zurück in seine Reserve legen. Jeder Spieler entscheidet selbst, welche seiner Einheiten eliminiert werden. Arbeiter können nicht als Verluste im Kampf erhalten.

Der Verteidiger entfernt zuerst eine Verlusteinheit (vorausgesetzt, er hat mindestens einen Verlust erlitten), dann entfernt der Angreifer eine Verlusteinheit, usw. immer abwechselnd, bis alle Verluste entfernt sind. Karten, die Verluste reduzieren, müssen gespielt werden, noch bevor die erste Einheit entfernt wird.

Hinweis: Bei der Wahl der Verlusteinheiten stehen strategische Überlegungen im Vordergrund. Zunächst einmal macht es Sinn, die billigsten und schwächsten Einheiten zuerst zu entfernen. Dann kann man es darauf anlegen, die Schlacht schnell zu beenden (faktisch einen "Rückzug" zu machen), indem man Einheiten bevorzugt vom Schlachtfeld entfernt anstatt von den Flanken (wobei natürlich trotzdem immer erst alle erlittenen Verluste entfernt werden müssen, bevor der Kampf beendet werden kann.) Schließlich kann man u. U. ein zweite oder sogar noch weitere Schlachten vermeiden (s. "Mehrfache Kämpfe"), indem man Verluste von Flankenfeldern entfernt, auf denen gegnerische Einheiten stehen, bevor diese Felder selbst zum Schlachtfeld werden.

Kampffende

Der Kampf geht so lange weiter, bis auf dem Schlachtfeld nur noch Einheiten eines Volkes stehen oder es völlig leer ist. Einheiten auf den Flanken spielen keine Rolle bei der Überprüfung, ob ein Kampf beendet ist oder noch fortgeführt wird. Ein Kampf kann daher schnell beendet werden, indem man die Verluste bevorzugt vom Schlachtfeld entfernt.

Der Sieger eines Kampfes zieht sofort als Belohnung eine Erfahrungskarte von seinem Stapel.

Karten spielen

Eine Karte kann immer dann gespielt werden, wenn die Karte dies gestattet (s. genaue Kartenbeschreibung am Ende der Regel), aber während eines Kampfes können nur solche Spieler Karten spielen, die auch mit mindestens einer Einheit am Kampf beteiligt sind.

Wenn die Spieler beider Seiten Karten spielen wollen, muß der Angreifer dem Verteidiger den Vortritt lassen. Nachdem der Angreifer die Karte des Verteidigers gesehen hat, kann er seine Meinung ändern und vielleicht eine andere Karte spielen als zunächst beabsichtigt oder auch ganz darauf verzichten. Im Teamspiel haben zuerst beide Verteidiger Gelegenheit, eine Karte zu spielen, und dann beide Angreifer.

Beispiel einer Schlacht

Der Spieler der Nachtelfen hat seine Einheiten auf Felder mit menschlichen und orkischen Einheiten gezogen, so daß es zum Ende seiner Bewegungsphase zwei Schlachten gibt. Der Spieler beschließt, zuerst gegen die Menschen zu kämpfen.

Alle Einheiten der Nachtelfen und Menschen auf dem Schlachtfeld und den Flanken sind beteiligt. Obwohl die Orkneinheiten auf Flankenfeldern sind, nehmen sie *nicht* am ersten Kampf teil (kein Teamspiel).

Fernkampfangriffe

Zuerst greifen die Fernkampfeinheiten an. Die Nachtelfen haben eine Fernkampfeinheit (Stärke 2) und die Menschen zwei (Stärke 3). Der Spieler der Nachtelfen würfelt eine "4", kein Treffer. Der Spieler der Menschen würfelt eine "5" und eine "2", was einen Verlust für die Nachtelfen bedeutet. Der Nachtelfen Spieler wählt eine seiner Nahkampfeinheiten auf den Flanken und entfernt diese Einheit vom Spielplan.

Flugangriffe

Als nächste greifen die Flugeinheiten an. Die Nachtelfen haben eine Flugeinheit (Stärke 3) und die Menschen zwei (auch Stärke 3). Der Spieler der Nachtelfen würfelt eine "3", was einen Verlust für die Menschen bedeutet, und der Spieler der Menschen würfelt eine "2" und eine "6", ebenfalls ein Verlust für die Nachtelfen. Der Nachtelfen Spieler entfernt eine weitere Nahkampfeinheit von den Flanken, der Menschen Spieler nimmt seine einzige Nahkampfeinheit vom Schlachtfeld.

Nahkampfangriffe

Schließlich greifen die Nahkampfeinheiten an. Die Nachtelfen haben vier Nahkampfeinheiten (Stärke 2), die Menschen gar keine mehr. Der Spieler der Nachtelfen würfelt "5", "2", "3" und "2" und verursacht so zwei Verluste beim Gegner. Der Spieler der Menschen würfelt nicht, da er keine Nahkampfeinheiten im Kampf hat. Er muß als Verluste seine beiden Fernkampfeinheiten vom Schlachtfeld entfernen, was den Kampf beendet. (Er kann nicht seine beiden Flugeinheiten nehmen, da diese nicht durch Nahkampfeinheiten getroffen werden können.)

Da nur noch Einheiten der Nachtelfen auf dem Schlachtfeld sind, ist der Kampf beendet. Der dort befindliche Arbeiter der Menschen ist verteidigungslos und wird getötet und vom Spielplan entfernt. (Hätte der Spieler der Menschen als Verlust seine Flugeinheiten nehmen können, wäre der Kampf mit einer neuen Runde weiter gegangen, wieder mit Fernkampfangriffen beginnend usw.)

Berge und Flugeinheiten

Nur Flugeinheiten dürfen auf Bergfelder ziehen. Flugeinheiten auf Bergfeldern nehmen auf ganz normale Weise am Kampf teil. Falls das Schlachtfeld selbst ein Bergfeld ist, nehmen die Einheiten auf den Flanken ganz normal am Kampf teil.

Mehrfache Kämpfe

Falls zum Ende der Bewegungsphase eines Spielers dessen Einheiten auf *mehreren* Feldern zusammen mit gegnerischen Einheiten stehen, muß er auch *mehrere* Kämpfe austragen. (Ein Kampf für jedes dieser Felder.)

Die Kämpfe werden dann einzeln und nacheinander ausgetragen. Der aktive Spieler (der Angreifer) entscheidet

die Reihenfolge, in welcher das geschieht. Zu beachten ist, daß im Falle von zwei *benachbarten* Schlachtfeldern die darauf befindlichen Einheiten an *beiden* Kämpfen teilnehmen, da die Einheiten des einen Schlachtfeldes auf der *Flanke* des jeweils anderen Schlachtfeldes sind. (Siehe "Beispiele Schlachtfeld").

Spielende und Sieg

Im Grundspiel mit 2 Personen gewinnt der Spieler sofort, der als erster zum Ende seines Spielzuges 15 Siegpunkte vorweisen kann. Im Grundspiel mit 4 Personen gewinnt das *Team*, das als erstes zum Ende des Spielzuges eines der beiden Teamgefährten über 30 Siegpunkte verfügt. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten:

- **Erfahrung:** In jedem Stapel Erfahrungskarten sind drei Siegpunktkarten. Jede davon ist einen Siegpunkt wert, wenn der Spieler sie offen vor sich auslegt.
- **Verbesserungen:** Jeder Einheitstyp eines Spielers ist 1 Siegpunkt wert, wenn er die höchste Verbesserungsstufe erreicht hat.
- **Kontrolle von Spielplanfeldern:** Viele Felder des Spielplans bedeuten Siegpunkte für den Spieler, dessen Einheiten zum Ende einer Spielrunde darauf stehen (das gilt jeweils nur für die aktuelle Runde, diese Siegpunkte werden nicht von Runde zu Runde aufaddiert). Auf dem jeweiligen Feld ist angegeben, wie viel Siegpunkte es wert ist. Stadtfelder sind mit je 3 Siegpunkten die wertvollsten, andere Objektfelder sind nur 1 oder 2 Siegpunkte wert. Solange ein Spieler sein eigenes Stadtfeld kontrolliert (d. h. er hat dort mindestens eine eigene Einheit), sind ihm immer mindestens 3 Siegpunkte sicher.

Eine andere Möglichkeit des Spielendes ist es, wenn ein Spieler und sein Teamgefährte aus dem Spiel ausscheidet, weil sein Stadtfeld durch gegnerische Einheiten kontrolliert wird. Falls dann nur noch ein Spieler bzw. Team übrig ist, ist das Spiel sofort beendet und dieser Spieler bzw. dieses Team hat das Spiel gewonnen.

Hinweis zum Teamspiel

Im Grundspiel mit 4 Personen bilden die Spieler zwei Teams. Menschen und Nachtelfen sind ein Team, Orks und Untote das andere Team. Für die Spieler eines Teams gelten folgende Vor- und Nachteile:

- **Gemeinsame Rohstoffe:** Teamgefährten können sich jederzeit gegenseitig mit Rohstoffen aushelfen, sind allerdings nicht gezwungen, dem Partner die erbetenen Rohstoffe zu geben.
- **Verbündete Einheiten und Stapellimits:** Ein Spieler darf Einheiten und Arbeiter auf Felder ziehen, auf denen Einheiten des Teamgefährten stehen, ohne daß es zum Kampf kommt. Die verbündeten Einheiten und Arbeiter zählen aber gegen das Stapellimit (d. h. maximal 3 Einheiten und 3 Arbeiter eines Teams dürfen auf einem Feld sein).
- **Kampf und Verluste:** Die Einheiten des Teamgefährten können am Kampf teilnehmen (sofern entsprechend positioniert), falls der Teamgefährte das möchte, wobei dann jeder Spieler aber für seine eigenen Einheiten würfelt. Bei der Entfernung von Verlusten müssen beide Spieler eines Teams gemeinsam entscheiden, wie sie die Verluste unter ihren beteiligten Einheiten aufteilen.
- **Kartenkenntnis:** Teamgefährten können sich gegenseitig ihre Karten zeigen, dürfen aber keine Karten untereinander austauschen. Nach wie vor kann ein Spieler aber Karten während eines Kampfes nur dann spielen, wenn er tatsächlich mit mindestens einer eigenen Einheit daran beteiligt ist.

Szenario: Elfenfor



Szenarien

Wer das Grundspiel ein paar Mal gespielt hat, möchte sicher eines oder alle der folgenden Szenarien spielen oder diese als Grundlage für die Entwicklung eigener Szenarien nutzen.

Der Spielablauf dieser Szenarien unterscheidet sich von dem des Grundspiels. Spezieller Aufbau und Siegbedingungen sind für jedes Szenario genau erklärt. Achtung, in manchen Szenarien spielen Siegpunkte keine Rolle.

In **WARCRAFT: THE BOARDGAME** gibt es einige Spielmarker und -plättchen, die nur in den Szenarien verwendet werden. Sie haben aber keine ausschließliche Bedeutung nur dafür, man kann sie also auch sehr gut für eigene Szenarien einsetzen.

Das Elfenfor

Die Geißel der Untoten, die Menschenallianz und die Orkhorde kämpfen untereinander und auch gegen eine kleine Abordnung neutraler Nachtelfen um die Kontrolle eines mächtigen Tores, das schnelle Truppenbewegungen über große Entfernungen ermöglicht. Die Armeen müssen aber mehr tun als nur das Elfenfor erreichen und einzunehmen - sie müssen dort auch ihre Position festigen und die Gegner lange genug fernhalten, um das Tor zu sichern.

Spieler: 3

Völker: Alle außer Nachtelfen (sind neutral)

Besonderes Spielmaterial: keins

Aufbau: Der Spielplan wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt. Alle Spieler erhalten zu Beginn 5 Gold und 5 Holz.

Jeweils ein Marker "vollständig ausgebeutet" wird auf jedes Goldminenfeld und jedes Waldfeld gelegt, außer auf solche neben Stadtfeldern. Wie im Grundspiel wird der erste Startspieler auf beliebige Weise bestimmt.



Starteinheiten: Jeder Spieler beginnt mit 3 Nahkampfeinheiten und 3 Arbeitern auf seinem Stadtfeld. Außerdem werden je 2 Fernkampfeinheiten und 1 Nahkampfeinheit der Nachtelfen auf die Felder A, B und C gesetzt und 3 Nachtelfen Flugeinheiten auf Feld D. (s. Abbildung für genaue Platzierung).

Sonderregeln: Goldminen und Wälder neben Stadtfeldern sind unerschöpflich. (Eine bei der Ermittlung des Ertrages gewürfelte "3" wird ignoriert.)

Die Einheiten der Nachtelfen sind neutral und bewegen sich nicht. Sie beginnen das Spiel bereits auf Ausbildungsstufe 2. Wenn ein Spieler gegen Nachtelfen kämpft, würfelt der Spieler zu seiner linken für die Nachtelfen, kann aber keine Karten für sie spielen. Diese Nachtelfen dienen der Verteidigung des Elfentores, und wenn sie getötet werden, werden sie ohne Ersatz aus dem Spiel entfernt.

Siegbedingung: Ein Spieler gewinnt, wenn er zum Ende seines Spielzuges mindestens eine Einheit auf Feld D hat und auf den zu D benachbarten Feldern insgesamt weniger als 3 feindliche Einheiten sind (dazu zählen auch die Nachtelfen). Ein Spieler gewinnt auch, wenn er als einziger Spieler noch übrig ist.

Der Marsch der Geisterbeschwörer

Die Geisterbeschwörer der Untoten streifen durch das Land und verstärken unterwegs ihre Reihen durch die auferstandenen Toten. Die Menschen müssen diese Geisterbeschwörer aufhalten, bevor sie ihre Armee aufstellen können und das ganze Land in ihre Klauen fällt.

Spieler: 2

Völker: Menschen und Untote

Besonderes Spielmaterial: In diesem Szenario braucht man die beiden Spielplättchen der Geisterbeschwörer und einige andere, wie aus der Abbildung ersichtlich.

Aufbau: Der Spielplan wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt. Die Plättchen und Marker werden auf die Felder A bis E gelegt wie dargestellt, die beiden Einheiten der Geisterbeschwörer auf die beiden Felder wie gezeigt. Der Menschenspieler baut seine Stadtspielkachel wie üblich auf und erhält 5 Gold und 5 Holz. Der Untotenspieler hat keine Stadtspielkachel, keine Vorräte oder Gebäude. Der Untotenspieler ist der erste Startspieler.

Starteinheiten: Der Untotenspieler hat zu Spielbeginn die beiden Einheiten Geisterbeschwörer, wie in der Abb. gezeigt. Der Menschenspieler hat 3 Nahkampfeinheiten und 3 Arbeiter auf seinem Stadtfeld.

Spieler der Untoten: Wenn der Spieler der Untoten in seiner Ertragsphase einen Geisterbeschwörer auf Feld A hat, darf er sofort kostenlos eine Nahkampfeinheit auf dieses Feld setzen; wenn er in dieser Phase einen Geisterbeschwörer auf Feld B hat, darf er sofort kostenlos eine Fernkampfeinheit auf dieses Feld setzen; wenn er in dieser Phase einen Geisterbeschwörer auf Feld C hat, darf er sofort kostenlos eine Flugeinheit auf dieses Feld setzen. Bei der Platzierung dieser kostenlosen Einheiten muß der Spieler die üblichen Stapellimits beachten. Falls der Untotenspieler seine Einheiten verbessern will, kann er einen seiner Einheitentypen kostenlos um eine Stufe verbessern, wenn er einen Geisterbeschwörer auf Feld D oder E hat (oder zwei Einheitentypen, wenn er auf diesen beiden Feldern je einer seiner Geisterbeschwörer ist). Falls einer dieser besonderen Orte A - E seinen Marker bzw. sein Plättchen verliert (weil die Menschen es zerstört haben), hat der Ort dann ab sofort keine besondere Bedeutung mehr. In seiner Kaufphase kann der Untotenspieler weder Einheiten oder Arbeiter ausbilden noch Gebäude oder Außenposten bauen.

Spieler der Menschen: Der Spieler der Menschen spielt seine Phasen wie üblich, außer daß die Goldmine und der Wald neben seinem Stadtfeld unerschöpflich sind.

Besondere Regeln: Für die Geisterbeschwörer gelten die gleichen Regeln wie für Arbeiter: Sie können in ihrer Bewegungsphase bis zu zwei Felder weit ziehen und werden automatisch getötet, wenn sie zum Ende einer Bewegungsphase auf einem Feld mit gegnerischen Einheiten stehen. Ebenso werden die besonderen Marker und Plättchen auf den Feldern A - E zerstört, wenn Einheiten der Menschen zum Ende einer Bewegungsphase darauf stehen. Und schließlich gilt noch, daß die beiden Geisterbeschwörer nie zusammen auf einem Feld sein können.

Sieg: Die Untoten gewinnen, falls sie es schaffen, die Menschen durch Besetzung des Stadtfeldes zu eliminieren (wie im Grundspiel). Die Menschen gewinnen, falls sie entweder beide Geisterbeschwörer töten oder die besonderen Plättchen und Marker auf den Feldern A, B, und C zerstören.

Die Gefangenen

Mitglieder der Orkhorde haben Tyrande Whisperwind, den Anführer der Wächter der Nachtelfen, gefangen genommen. Als Rache haben die Elfen ihrerseits Thrall, den Kriegshauptling der Orkhorde, ebenfalls gefangen genommen. Beide Seiten hoffen nun, jeweils zuerst ihren Anführer befreien zu können.

Szenario Marsch der Geisterbeschwörer





Spieler: 2

Völker: Orks und Nachtelfen

Besonderes Spielmaterial: 4 Mauerplättchen, 2 Gefangenenplättchen (Ork- und Elfenseite nach oben, s. Abbildung).

Aufbau: Der Spielplan wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt. Beide Spieler beginnen mit jeweils 3 Arbeitern und 3 Nahkampfeinheiten auf ihrem Stadtfeld. Die 4 Mauerplättchen werden wie in der Abbildung gezeigt aufgebaut, die beiden Gefangenen auf die Felder A und B, siehe Abbildung.

Besondere Regeln: Die Mauern können nicht von Nahkampf- oder Fernkampfeinheiten überwunden werden. Das heißt auch, daß Nahkampf- und Fernkampfeinheiten auf einer Seite einer Mauer nicht an Kämpfen teilnehmen können (als Flankeneinheiten), die auf der anderen Mauerseite stattfinden. Eine Mauer betrifft nur genau die Seite eines Feldes, auf der sie steht. Bewegung und Flankenkämpfe über alle anderen Seiten des Feldes sind davon nicht betroffen.

Jede Einheit kann den eigenen gefangenen Anführer bei der Bewegung mit sich führen. Ein Gefangener kann nur zusammen mit einer (oder mehreren) Einheiten des eigenen Volkes bewegt werden.

Sieg: Ein Spieler gewinnt, indem er den anderen Spieler eliminiert, oder indem er seinen gefangenen Anführer aus den Klauen des Feindes befreit und in die eigene Stadt zurück bringt.

Nordrassil, der Weltbaum

Die Geißel der Untoten, unter der Kontrolle des Dämons Archimonde, hat es sich zum Ziel gesetzt, Nordrassil, den Weltbaum zu zerstören. In diesem Baum ist viel von der Magie Azeroths gebunden. Falls sie Erfolg haben, wird die Brandlegion die Welt überfallen und zerstören. Die Menschenallianz, die Orkhorde und die Wächter der Nachtelfen haben sich unter dem Druck dieses finsternen Plans zusammen getan. Diese drei Völker müssen zusammen arbeiten, um Nordrassil zu beschützen während Furion Stormrage, der Druidenhäuptling der Nachtelfen, einen Zauberspruch bewirkt, um die Brandlegion ein für allemal zu vernichten.

Spieler: 4

Völker: Alle

Besonderes Spielmaterial: 1 Nordrassil Marker

Aufbau: Der Spielplan wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt. Der Nordrassil Marker wird auf Feld A gesetzt. Die Spieler haben keine Rohstoffvorräte. Alle Einheitentypen aller Spieler beginnen das Spiel bereits auf ihrer jeweils höchsten Ausbildungsstufe. Die Spieler der Menschen, Orks und Nachtelfen bilden ein Team und kämpfen gemeinsam gegen den Spieler der Untoten. Es gelten alle Teamspielregeln wie beim Grundspiel.

Der Nachtelfen Spieler ist der erste Startspieler.

Starteinheiten: Alle Spieler beginnen mit verschiedenen ihrer Einheiten, auf dem Spielplan verteilt wie in der Abbildung gezeigt. Ein Menschaußenposten wird auf Feld B gesetzt, ein Orkaußenposten auf Feld C, ein Nachtelfenaußenposten auf Feld D. Die Untoten platzieren Außenposten auf die Felder E und F.

Spieler der Untoten: Der Spieler der Untoten kann in den Phasen Ertrag, Einsatz und Kauf nichts unternehmen. Aber jede getötete Einheit der Untoten wird nicht vom Spielplan genommen, sondern sofort auf den nächsten Außen-

posten bzw. das Stadtfeld der Untoten gesetzt, wobei auf diesen Feldern keine Stapellimits gelten. Wenn die Untoteneinheiten diese Felder verlassen, gelten aber auch für sie wieder die üblichen Stapellimits.

Spieler der Menschen, Orks und Nachtelfen: Die verbündeten Truppen können in der jeweiligen Ertrags- und Einsatzphase nichts tun. Am Ende jeder Spielrunde zieht der Nachtelfenspieler 1 Erfahrungskarte, wodurch Furions Fortschritt mit seinem Zauberspruch dargestellt wird. Diese Karten können nicht wie andere Karten im Spielverlauf gespielt werden, sondern werden immer sofort gesondert zur Seite gelegt.

Besondere Regeln: Die Außenposten der Menschen, Orks und Nachtelfen gelten in diesem Szenario als deren jeweilige Städte.

Die leeren Felder innerhalb des Spielplans können von niemandem betreten werden oder überflogen werden. Die verbündeten Truppen können nach Belieben auf oder über Feld A ziehen.

Sieg: Der Spieler der Untoten gewinnt, wenn er den Außenposten der Nachtelfen zerstört oder indem er zum Ende seines Spielzuges mit mindestens einer Einheit auf Feld A steht. Die verbündeten Truppen gewinnen, wenn der Nachtelfenspieler seine letzte Erfahrungskarte zieht, wodurch Furions mächtiger Zauber vollendet wird.

Credits

Spielidee & Autor: Kevin Wilson

Zusätzliche Ideen und Entwicklung: Christian T. Petersen

Spielentwicklung: Darrell Hardy

Regeln: Darrell Hardy, Kevin Wilson und Christian T. Petersen

Herausgeber: Greg Benage, Darrell Hardy, Christian T. Petersen

Grafik: Scott Nicely, Brian Schomburg

Besondere Grafiken: John Goodenough

Testspieler: Dave Berggren, Shane Cargilo, Wyatt Cheng, Mike Dashow, Eric Dodds, Michelle Elbert, George Fan, Bob fitch, Jeff Gates, Geoff Goodman, Carl Hotchkiss, John Hsieh, Monte Krol, Josh Kurtz, Sam Latinga, Ray Laubach, Steve "Stone" Librande, Mike Schaefer, Emilio Segura, Tod Semple, Evelyn Smith, John Staats, Rob Vaughn, Brett Wood und Brian Wood.

Besonderer Dank an: Eric M. Lang, Rob Vaughn, Brian Wood, Paul Sams, Team XZZZY und Lisa Pearce

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

Satz deutsche Regel: Peter Gutbrod



Wer weitere Szenarien sucht, oder eigene einschieken möchte, sollte unsere Webseite besuchen:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Sonderfähigkeiten der Einheiten



Flächenangriff: Falls eine Einheit mit dieser Fähigkeit bei ihrem Angriff eine 1 würfelt, verursacht sie dadurch 2 Verluste statt nur 1.



Heilung: Die zum Ende einer Kampfphase entfernten Verluste eines Spielers werden um 1 Einheit reduziert, falls mindestens eine seiner beteiligten Einheiten über diese Fähigkeit verfügt.

Lähmungs-Gift: Für jede seiner am Kampf beteiligten Einheiten mit dieser Fähigkeit wählt der Spieler zu Beginn jeder Kampfphase eine Kampfphase, in der er zuerst angreift und Verluste zufügt anstatt gleichzeitigen Angriffs. Falls er drei oder mehr beteiligte Einheiten mit dieser Fähigkeit hat, greift er in allen drei Kampfphasen zuerst an und fügt dann auch immer zuerst Verluste zu.



Blutrausch: Falls ein Spieler mindestens eine am Kampf beteiligte Einheit mit dieser Fähigkeit hat, wirft er beim Kampf einen zusätzlichen Würfel. Das gilt aber nicht in einer Kampfphase, in der er ansonsten überhaupt nicht würfeln würde (weil er keine entsprechenden Einheiten hat).



Auferstehung der Toten: Falls ein Spieler mindestens eine am Kampf beteiligte Einheit mit dieser Fähigkeit hat, kann er für jede im Kampf gewürfelte 1 kostenlos eine Nahkampfeinheit aus seiner Reserve auf das Schlachtfeld schicken, außerdem werden Verluste wie üblich verursacht. Für die auf Grund dieser Fähigkeit eingesetzten Nahkampfeinheiten gilt das Stapellimit nicht. Nach dem Ende des Kampfes müssen aber alle Nahkampfeinheiten, die das Stapellimit verletzen, zurück in die Reserve.

Rundenablauf

Phase 1. Bewegung: Bewegen eigener Einheiten und Arbeiter und Abwicklung daraus resultierender Kämpfe.

Phase 2. Ertrag: Gold- und Holzträge aus Goldminen und Wäldern, in denen eigene Arbeiter sind.

Phase 3. Einsatz: Einheiten und Arbeiter in Ausbildung werden auf den Spielplan gesetzt, ebenso im Bau befindliche Gebäude und Außenposten.

Phase 4. Kauf: Gold und Holz kann man für eine dieser Möglichkeiten ausgeben:

- Arbeiter und Einheiten ausbilden (die in der Einsatzphase der nächsten Runde ins Spiel kommen können).
- Neue Gebäude und Außenposten bauen (die in der Einsatzphase der nächsten Runde ins Spiel kommen können).
- Eine oder mehrere bereits im Spiel befindliche Einheitentypen verbessern.



Vertrieb in Deutschland, Österreich und Schweiz durch
Heidelberger Spieleverlag • Tel. +49-1805-922273
www.heidelberger-spieleverlag.de

Fähigkeiten durch Karten

Die Fähigkeiten der Erfahrungskarten werden hier separat für jedes Volk beschrieben.

Menschen



Mobilmachung: Diese Karte kann gespielt werden, wenn gegnerische Einheiten auf ein Feld mit eigenen Arbeitern ziehen. Diese Arbeiter gelten bis zum Ende dieser Bewegungsphase als Nahkampfeinheiten.



Gegenzauber: Diese Karte kann während eines Kampfes gespielt werden, um eine gerade gespielte Karte unwirksam zu machen, die noch nicht angewandt wurde.



Unsichtbarkeit: Diese Karte kann gespielt werden, bevor nach einem Kampf die Verluste entfernt werden. Die Verluste des Spielers verringern sich dadurch um 1 Einheit.



Gestaltwechsel: Diese Karte kann zu Beginn einer Kampfphase gespielt werden. Die Menschen wählen eine gegnerische Einheit aus, die in dieser Kampfphase nicht angreifen kann.

Orks



Verschlingen: Diese Karte kann zu Beginn einer Kampfphase gespielt werden. Die Orks entfernen bis zum Ende des Kampfes eine gegnerische Nahkampfeinheit oder Fernkampfeinheit vom Kampfgeschehen. Falls die Orks gewinnen, ist diese Einheit tot, andernfalls kehrt sie zurück auf ihren Platz.



Umschlingen: Diese Karte kann zu Beginn der Nahkampfphase einer Kampfphase gespielt werden. Bis zum Ende des Kampfes kann der Gegner als Nahkampferluste auch seine Flugeinheiten wählen.



Vergiftete Speere: Diese Karte kann in einer beliebigen Kampfphase gespielt werden, bevor die Orks die Kampfphase würfeln. Alle Fehlwürfe in dieser Phase können wiederholt werden, das zweite Ergebnis gilt aber auf jeden Fall.



Plünderung: Diese Karte kann gespielt werden, nachdem der Gegner eine Einheit als Verlust entfernt hat. Die Orks erhalten die Kosten dieser Einheit in Gold und Holz aus dem Vorrat des Gegners. Falls dieser nicht genug von einer Sorte (oder beiden) hat, erhalten die Orks den jeweils vorhandenen Rest.

Nachelfern



Elfenfeuer: Diese Karte kann in einer beliebigen Kampfphase gespielt werden, bevor die Nachelfern die Kampfphase würfeln. Sie vermindern alle eigenen Würfelergebnisse um 1.



Treffsicherheit: Diese Karte kann im Kampf gespielt werden, unmittelbar bevor der Gegner eine seiner Einheiten als Verlust entfernt. Die Nachelfern wählen die Verlusteinheit nach den üblichen Regeln selbst aus.



Mondschild: Diese Karte kann in einer beliebigen Kampfphase gespielt werden, direkt nachdem die Nachelfern ihre Kampfphase geworfen haben. Für jeden erzielten Treffer dürfen sie mit derselben Stärke noch einmal würfeln.



Regenerierung: Diese Karte kann zu Beginn der eigenen Ertragsphase gespielt werden. Damit wird ein "teilweise" oder "völlig ausgebeutet" Marker von einem Waldfeld eigener Wahl entfernt.

Unfale



Krüppel: Diese Karte kann zu Beginn der Bewegungsphase eines Gegners gespielt werden. Alle gegnerischen Einheiten und Arbeiter auf einem Feld eigener Wahl können sich 1 Feld weniger weit bewegen als üblich (d. h. Minimum 0).



Fluch: Diese Karte kann in einer beliebigen Kampfphase gespielt werden, direkt nachdem der Gegner seine Kampfphase geworfen hat. Für jeden Treffer des Gegners würfeln die Unfale mit einem Würfel. Jede 3 oder weniger reduziert ihre Verluste um 1 Einheit.



Gebäudebeschwörung: Diese Karte kann in der eigenen Kaufphase gespielt werden. In der eigenen Stadt kann mit dem Bau eines Gebäudes begonnen werden, ohne dafür einen Arbeiter abzustellen.



Netz: Diese Karte kann zu Beginn der Nahkampfphase einer Kampfphase gespielt werden. Bis zum Ende des Kampfes kann der Gegner als Nahkampferluste auch seine Flugeinheiten wählen.

Alle Völker



Geschwindigkeit: Diese Karte kann zu Beginn der eigenen Bewegungsphase gespielt werden. Der Spieler wählt ein Feld, dessen Einheiten und Arbeiter in dieser Phase zwei zusätzliche Felder weit ziehen können, aber höchstens drei Felder insgesamt. Dabei müssen die Einheiten stoppen, wenn sie ein Feld mit gegnerischen Einheiten, Arbeitern oder Außenposten betreten.



Rohstoffe: Diese Karte kann zu Beginn der eigenen Kaufphase gespielt werden. Der Spieler nimmt sich entweder 2 Gold oder 2 Holz, so als hätte er die Rohstoffe gerade als normalen Ertrag gewonnen.



Stadtportal: Diese Karte kann zum Ende der Bewegung eines beliebigen Spielers gespielt werden, bevor die Kämpfe stattfinden. Wer diese Karte spielt, bewegt sofort alle seine Einheiten eines beliebig gewählten Feldes auf sein Stadt- oder Außenpostenfeld. Falls dort das Stapellimit überschritten wird, müssen die überzähligen Einheiten auf zum Zielfeld benachbarte Felder verteilt werden. Es dürfen keine Einheiten auf dem Ausgangsfeld zurück gelassen werden.



Siegpunkt: Diese Karte kann jeder Spieler so lange auf der Hand halten, bis er sie ausspielen und vor sich hinlegen möchte. Wenn diese Karte ausgespielt wird, ist sie 1 Siegpunkt wert.

© 2004 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Warcraft und Blizzard Entertainment sind durch Blizzard Entertainment geschützte Handelsmarken in den USA und/oder anderen Ländern.
Spielregeln und Gestaltung © 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten.