



WARCRAFT

THE BOARD GAME

EXPANSION SET

Warcraft Erweiterung





Warcraft

Erweiterung

Vielen Dank, daß Ihr diese Erweiterung zu **WARCRAFT: The Boardgame** gekauft habt. Mit dieser Erweiterung habt Ihr eine große Bandbreite frischer und spannender neuer Spielmöglichkeiten für **WARCRAFT: The Boardgame** erstanden sowie neues Spielmaterial, neue Regeln, und einen neuen

Einheitentyp - den Helden.

Spielmaterial

- 16 Spielplanteile
- 4 Plättchen Heldengebäude (1 pro Volk)
- 8 Marker Außenposten (2. pro Volk)
- 4 Holzspielsteine Helden
- 24 Monstermarker (16 x 1 Erfahrungspunkt, 8 x 2 Erfahrungspunkte)
- 27 Marker Beschworene Kreaturen
- 8 Forschungsmarker (2 pro Volk)
- 48 Heldenkarten (12 pro Volk)
- 42 Verwundungsmarker
- 120 Erfahrungskarten
- 54 Rohstoffplättchen (9 10er-Goldplättchen, 9 10er-Holzplättchen, 18 5er-Goldplättchen, 18 5er-Holzplättchen)
- 18 Plättchen Verborgene Rohstoffe (9 Minenplättchen, 9 Waldplättchen)
- 6 Aufgabenplättchen
- 4 Übersichtstafeln (1 pro Volk)

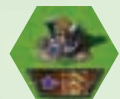
Neue Spielplanteile

Genau wie im Grundspiel **WARCRAFT: The Board Game** wird mit diesen Teilen der Spielplan aufgebaut. Alle Teile sind beidseitig nutzbar und jede Seite ist durch einen Farb-/Zahlencode eindeutig gekennzeichnet. In dieser Erweiterung gibt es einen neuen Typ eines Spielplanfeldes - das Wasserfeld.

- **Wasserfeld:** Nur Flugeinheiten können dieses Feld benutzen, indem sie es überfliegen. Sie können dort allerdings nie ihre Bewegung beenden.



Wasserfeld



Heldengebäude

Neue Gebäudeplättchen

In dieser Erweiterung gibt es einen neuen Gebäudetyp, in dem ein neuer Einheitentyp ausgebildet wird - der Held. Diese Erweiterung enthält ein Heldengebäude für jedes der vier Völker. (Die Ausbildung von Helden wird gleich noch genau erklärt.)

Neue Außenpostenmarker

Diese neuen Marker sind eigentlich dieselben wie im Grundspiel **WARCRAFT: The Board Game**, verschaffen aber durch ihre farbliche Zuordnung zu jedem der vier Völker bessere Übersicht. Diese Außenpostenmarker ersetzen diejenigen des Grundspiels.



Neuer Außenposten

Heldenspielsteine

Diese Holzspielsteine stellen die Helden der Spieler auf dem Spielplan dar. Helden sind ein neuer Einheitentyp in dieser Erweiterung und werden gleich noch detailliert erklärt.



Monstermarker

Diese runden Pappmarker stellen die die neutralen Wesen der Welt von Azeroth dar. Die Vorderseite dieser

Marker zeigt die Monster selbst und ihre Spielwerte:

1. **Stärke:** Diese Zahl gibt an, wie stark das Monster im Kampf ist, entsprechend der Stärke normaler Einheiten der Spieler.

2. **Würfel:** Hier wird angegeben, wie viele Würfel das Monster im Kampf benutzt. Da auch ein Monster Treffer im Kampf erhält, verliert es dadurch Kraft, sprich Würfel. Verliert ein Monster alle seine Würfel, ist es tot. (Monsterwürfel und -treffer werden gleich genau erklärt).

3. **Typ:** Dieses Zeichen gibt an, welchem Einheitentyp (Nahkampf-, Fernkampf- oder Flugeinheit) dieses Monster zugerechnet wird.

4. **Sonderfähigkeit:** Dieses Zeichen gibt an, über welche Sonderfähigkeit dieses Monster verfügt, falls überhaupt (genaue Beschreibung in der Abbildung "Sonderfähigkeiten" auf den Übersichtstafeln der Spieler).

Die Rückseite eines Monstermarkers gibt an, wie viele Erfahrungspunkte dieses Monster wert ist, wenn es von einem Helden erledigt wird. (Genau Beschreibung für Helden, Monster und Erfahrungspunkte folgt später.)



Marker für Beschworene Kreaturen

Diese Marker stellen mächtige Kreaturen dar, welche die Helden zur Unterstützung im Kampf herbei beschwören können. Genau wie Monstermarker nennen diese Marker Stärke, Würfelanzahl und Einheitentyp. Jede beschworene Kreatur ist mit einem der vier Völker verbunden, wie durch die Randfarbe kenntlich gemacht. **Beschworene Kreaturen unterliegen nicht dem Stapellimit.** Es gibt folgende Beschworene Kreaturen in dieser Erweiterung:



Wasser-element



Phönix



Wilder Geist



Schlangenwächter



Spiegelbild



Baumwesene



Rachegeist



Aaskäfer



Zombie



Infernalischer Geist

Forschungsmarker

Diese Marker werden mit der optionalen Regel "Zauberspruchforschung" benutzt, die weiter unten erklärt wird. Diese Erweiterung enthält zwei Forschungsmarker für jedes der vier Völker.



Forschungsmarker

Neue Erfahrungskarten

In dieser Erweiterung gibt es 120 neue Erfahrungskarten, welche die Erfahrungskarten des Grundspiels ersetzen. Genau wie bei den ursprünglichen Karten sind diese nach Völkern aufgeteilt und jedes Volk hat seine ganz speziellen Karten. Sie werden genauso benutzt wie die Erfahrungskarten im Grundspiel, bieten aber neue völkerspezifische Möglichkeiten. Jede dieser Karten generiert außerdem Mana, welches die Spieler benötigen, um die Sonderfähigkeiten ihrer Helden zu aktivieren (wird gleich erklärt).



Mana

Heldenkarten

Diese Karten nennen alle wichtigen Informationen über die Helden eines Volkes. Jedes Volk verfügt über 4 verschiedene Helden, und für jeden Helden gibt es einen Satz aus 3 Karten.

1. **Typ:** Dieses Zeichen gibt an, welchem Einheitentyp (Nahkampf-, Fernkampf- oder Flugeinheit) dieser Held zugerechnet wird.

2. **Stufe:** Diese Zahl nennt die Erfahrungsstufe des Helden. Die Helden beginnen auf Stufe 1 und entwickeln sich mittels Erfahrungspunkten über Stufe 2 bis zur Stufe 3.

3. **Stärke:** Diese Zahl gibt an, wie stark der Held im Kampf ist, genau wie die Stärke der normalen anderen Einheiten der Spieler.

4. **Leben:** Diese Zahl gibt an, wie viele Wunden der Held erhalten muß, bevor er stirbt und vom Spielplan genommen wird. Wenn einem Helden ein Verlust zugewiesen wird, wird er nicht sofort getötet, sondern er erhält eine Wunde. Sobald ein Held so viele Wunden hat wie seine Lebenszahl vorgibt, ist er getötet. **Anders als Monster würfeln Helden im Kampf normalerweise mit einem Würfel.**

5. **Sonderfähigkeiten:** Dieser Text nennt die Sonderfähigkeiten des Helden auf seiner jeweils aktuellen Stufe. Wenn der Held sich weiter entwickelt, erlernt er weitere, zusätzliche Sonderfähigkeiten. Der Einsatz der meisten Sonderfähigkeiten kostet Mana, angegeben durch eine bestimmte Anzahl Sterne vor dem Namen der Fähigkeit. (Im abgebildeten Beispiel kostet die Nutzung der Fähigkeit des Helden 1 Mana). Sonderfähigkeiten und die Zahlung von Mana werden später erklärt.

Zu Spielbeginn werden jeweils alle Karten eines Helden nach Stufe geordnet übereinandergelegt, so daß Stufe 1 oben liegt (wie die Einheitenkacheln). Wenn der Held sich von Stufe zu Stufe entwickelt, kommen bessere Karten nach oben, wodurch die Helden mächtiger und wirkungsvoller werden.

Verwundungsmarker

Mit diesen Markern wird festgehalten, wie viele Wunden ein Held schon erhalten hat. Zu Spielbeginn werden alle Verwundungsmarker auf einen Haufen in Reichweite aller Spieler gelegt.



Verwundungsmarker

Neue Rohstoffplättchen

Diese Erweiterung wartet auch mit zusätzlichen Gold- und Holzplättchen auf. Es gibt neue Plättchen im Wert von 5 oder 10 des jeweiligen Rohstoffes (Gold oder Holz). Diese Plättchen werden zusammen mit denen des Grundspiels benutzt und speziell auch mit den optionalen Regeln "Kontrollierter Rohstoffabbau", die später erklärt werden.



5er-Gold und 10er-Gold Plättchen



5er-Holz und 10er-Holz Plättchen

Verborgene Rohstoffplättchen

Diese Plättchen werden mit den optionalen Regeln "Verborgene Rohstoffe" benutzt, die später erklärt werden, und verdeckt auf die Rohstofffelder gelegt. Die Zahlen auf der Vorderseite dieser Plättchen geben an, wie viele Rohstoffe auf dem jeweiligen Rohstofffeld vorhanden sind.



Verborgenes Gold



Verborgenes Holz



Neue Aufgabenplättchen

Diese neuen Plättchen können für verschiedene Szenarien, die zum Schluß dieser Regeln beschrieben werden, benutzt werden.

Eins dieser Plättchen ist der "Baum der Ewigkeit". Dieses Plättchen stellt das mobile Dorf der Nachtelfen in den optionalen Regeln für die neuen Fähigkeiten der Völker dar, die gleich noch genau erklärt werden.



Baum der Ewigkeit der Nachtelfen

Übersichtstafeln

Für jedes Volk gibt es eine dieser praktischen Übersichtstafeln. Zu Spielbeginn nimmt jeder Spieler die Tafel seines Volkes, welche die aktualisierten Symbole der Sonderfähigkeiten des Grundspiels auflistet und auch die neuen Spezialfähigkeiten, die mit dieser Erweiterung eingeführt werden. (Achtung: Die hier aufgeführten Sonderfähigkeiten sind aktualisierte Versionen derer des Grundspiels und ersetzen diese.)

Regeländerungen und Klarstellungen

Folgende Regeländerungen und Klarstellungen sind zu beachten.

Aktivierung der Fähigkeiten und "Natürliche" Würfelwürfe

Die Aktivierung von Fähigkeiten, die durch einen Würfelwurf von 1 (oder einer anderen besonderen Zahl) stattfindet, geschieht nur, wenn der Würfel genau diese Zahl zeigt. Modifizierte Würfelwürfe (wie z. B. durch Elfenfeuer) aktivieren solche Fähigkeiten nicht. (D. h. beispielsweise, daß ein zu einer 1 modifizierter Würfelwurf von 2 die Heilungsfähigkeit der Menschen nicht aktiviert).

Bau von Außenposten

Wenn ein Spieler einen neuen Außenposten bauen möchte und bereits seine beiden Außenpostenmarker im Spiel hat, kann er einen seiner bestehenden Außenposten abreißen um ihn an anderer Stelle wieder aufzubauen. Der Außenpostenmarker wird dann verdeckt auf den neuen Platz gelegt um zu zeigen, daß er im Bau ist.

Betreten von Bergfeldern

Einheiten, die Bergfelder normalerweise nicht betreten können, können durch Beschörung oder eine Fähigkeit wie "Auferstehung der Toten" auf Bergfelder gesetzt werden. Wenn die so eingesetzten Einheiten das Bergfeld aber verlassen, können sie es nicht wieder betreten.

Flanken

Alle dem Schlachtfeld benachbarten Felder sind Flankenfelder, egal ob dort Einheiten stehen oder nicht. Beim Gebrauch mancher Erfahrungskarten oder Heldenfähigkeiten ist es wichtig, dies zu beachten.

3-Personen-Grundspiel

Mit den Spielteilen dieser Erweiterung können auch 3 Spieler das normale Grundspiel spielen. Dafür gelten die Regeln wie für das 2-Personen-Spiel, außer daß der Spielplan wie in der Abbildung "Spielplanaufbau 3-Personen-Spiel" gezeigt vorgenommen wird. Wer als erster 15 Siegpunkte hat, ist der Spielsieger.

Sieger eines Kampfes

Ein Spieler ist Sieger eines Kampfes, falls er der letzte Spieler mit einer oder mehreren Einheiten auf dem Schlachtfeld ist. Es kann passieren, daß es keinen Kampfsieger gibt und daher niemand als Belohnung eine Erfahrungskarte zieht.

Neue optionale Regeln

Im Folgenden werden ein paar neue zusätzliche Regeln erklärt, die **WARCRAFT: The Board Game** um weitere Feinheiten, noch mehr Strategie und Spielwitz bereichern. Jede einzelne Regel ist in sich abgeschlossen und kann einzeln oder zusammen mit anderen zusätzlichen Regeln die Grundregeln erweitern und so für noch spannendere und vielseitigere Spiele sorgen.

Optionale Regel 1: Strategisches 4-Personen-Spiel

Wer das 4-Personen-Grundspiel mit etwas mehr langfristiger Strategie und weniger Blutvergießen spielen möchte, kann das Spielziel auf 20 Siegpunkte verringern statt bisher 30. Mit dieser Regel kann ein Team genügend Siegpunkte ansammeln, ohne den Gegner völlig zu vernichten. Aber Vorsicht ist geboten - der Gegner verliert vielleicht auf dem Schlachtfeld, kann dabei dem Sieg aber schon ziemlich nahe sein.

Optionale Regel 2: Fähigkeiten der Völker

Mit dieser Regel hat jedes der vier Völker seine eigene ganz besondere Fähigkeit, wie im Folgenden erklärt

Fähigkeit der Menschenallianz

Kooperatives Bauen

In seiner Kaufphase hat der Spieler der Menschenallianz (Menschen genannt) eine vierte, zusätzliche Möglichkeit zur Verwendung seiner Rohstoffe: er kann Gebäude und Außenposten sofort fertig stellen, indem er dafür jeweils 2 Arbeiter (statt 1) zuweist sowie pro Gebäude bzw. Außenposten 3 Gold und 3 Holz bezahlt (statt jeweils 2). Diese Gebäude und Außenposten kommen dann sofort ins Spiel (anstatt erst in der nächsten Einsatzphase) und sind niemals "im Bau".

Nach der Nutzung dieser Fähigkeit kann der Menschenspieler noch eine zweite, normale Kaufaktion tätigen (ausbilden, bauen oder verbessern). Alle Arbeiter, die für die zusätzliche, erste Bauaktion eingesetzt wurden, stehen für die zweite, normale Tätigkeit der Kaufphase nicht mehr zur Verfügung.

Fähigkeit der Wächter der Nachtelfen

Vorfahren

Das Stadtfeld der Wächter der Nachtelfen (Nachtelfen genannt) kann um maximal ein Feld pro Spielzug verlegt werden. Zu Spielbeginn, nachdem der Spielplan aufgebaut wurde, muß der Spieler der Nachtelfen das einzelne, neutrale Spielplanteil (Magenta 22) auf sein Stadtfeld legen und darauf das Plättchen "Baum der Ewigkeit" (23) (wie in der Abbildung "Baum der Ewigkeit" gezeigt).

In seiner Bewegungsphase kann der Nachtelfenspieler den Baum der Ewigkeit um ein Feld versetzen, aber nicht auf ein Bergfeld, Wasserfeld, Stadtfeld oder Außenpostenfeld oder irgendein anderes Feld, auf dem ein oder mehrere gegnerische Arbeiter oder Einheiten stehen.



Außerdem kann der Baum der Ewigkeit ein Feld nicht verlassen, wenn darauf eine oder mehrere gegnerische Einheiten stehen. Der Baum der Ewigkeit zählt nicht gegen das Stapellimit. Das Feld, auf dem der Baum der Ewigkeit gerade ist, gilt als aktuelles Stadtfeld der Nachtelfen. (Das ursprüngliche Stadtfeld bleibt durch das neutrale Spielplanteil bedeckt und gilt als ganz normales neutrales Feld.)

Außerdem kann der Nachtelfenspieler in seiner Bewegungsphase jeden seiner Außenposten um ein Feld



versetzen, aber nicht auf ein Bergfeld, Wasserfeld, Stadtfeld oder anderes Außenpostenfeld oder irgendein anderes Feld, auf dem ein oder mehrere gegnerische Arbeiter oder Einheiten stehen. Außerdem kann ein Außenposten ein Feld nicht verlassen, wenn darauf eine oder mehrere generische Einheiten stehen. Außenposten der Nachtfelden zählen nicht gegen das Stapellimit.

Karten und Fähigkeiten, welche die Bewegung einer Einheit beeinflussen, wie z. B. Krüppel, Schnelligkeit, Stadtportal oder Massenteleportation, haben keinerlei Wirkung auf den Baum der Ewigkeit oder die Außenposten der Nachtfelden.

Fähigkeit der Orkhorde

Schutzbunker

In seiner Bewegungsphase kann der Spieler der Orkhorde (Orks genannt) mit seinem Stadtfeld und seinen Außenposten wie mit Fernkampfeinheiten der Stärke 2 angreifen, falls das entsprechende Feld das Schlacht- oder ein Flankenfeld einer Schlacht ist und mindestens eine Orkeinheit an der aktuellen Schlacht beteiligt ist. Die Orkstadt oder ein Orkaußenposten haben außerdem einen zusätzlichen Angriff für jeden Orkarbeiter auf ihrem Feld. Ein Orkaußenposten mit 2 Orkarbeitern darauf hätte also beispielsweise drei Angriffe mit Stärke 2. Trotzdem können die Orkstadt, Orkaußenposten oder Orkarbeiter nicht als Verluste genommen werden, sie verschaffen dem Orkspieler einfach zusätzliche Angriffe.

Fähigkeit der Geißel der Untoten

Rohstoffgewinnung

In seiner Ertragphase kann der Spieler der Geißel der Untoten (Untote genannt) Holz von allen Holzfeldern gewinnen, auf denen er drei Nahkampfeinheiten hat. Diese 3 Nahkampfeinheiten gelten für diesen Zweck als 1 Arbeiter und dürfen das Stapellimit für Arbeiter verletzen. (Wenn also 3 Arbeiter und 3 Nahkampfeinheiten der Untoten auf einem Waldfeld sind, zählen die Nahkampfeinheiten in diesem Fall als vierter Arbeiter.)

In seiner Kaufphase muß der Untotenspieler keine Arbeiter für den Bau von Gebäuden oder Außenposten zuweisen. Er muß zwar immer noch je einen Arbeiter in seiner Stadt haben für jedes Gebäude, das er bauen will und einen Arbeiter auf dem Feld, auf dem er einen Außenposten bauen will, aber diese Arbeiter sind nicht an die Fertigstellung gebunden. Das jeweilige Gebäude bzw. Außenposten werden in der nächsten Einsatzphase fertig gestellt, auch wenn die Arbeiter sich bewegen, Erträge einfahren oder vorher getötet werden.

Optionale Regel 3: Monster

Monster sind neutrale Kreaturen im Spannungsfeld der kriegführenden Völker von WARCRAFT. Sie sind mit niemandem verbündet und kämpfen gegen alle Einheiten, denen sie begegnen. Monster haben vielfältige Funktionen, je nach gespieltem Szenario. Sie liefern aber, wenn sie getötet werden, auf jeden Fall Erfahrungspunkte, die dazu dienen, die Entwicklungsstufe eines Helden zu erhöhen (wird gleich noch genau erklärt).

Platzierung der Monster

Die Monster können äußerst variationsreich auf dem Spielplan platziert werden, je nach Szenario. (Siehe Beispiele am Ende dieser Regel.) Im Grundspiel und jedem anderen Szenario, das eigentlich keine Monster vorsieht, werden bei Verwendung dieser Regel die Monster folgendermaßen eingesetzt:

1. Nach dem Aufbau des Spielplans werden die Monstermarker in zwei verdeckte Stapel aufgeteilt: Alle 1-Erfahrungspunkt Monster werden auf einen Stapel gelegt und alle 2-Erfahrungspunkt Monster auf einen anderen. Jeder Stapel wird für sich gemischt.
2. Vom gemischten 1-Punkt Monstermarkerstapel wird je einer verdeckt auf jedes Objektfeld gelegt, das mit 1 Siegpunkt gekennzeichnet ist, ohne ihn sich anzuschauen.



Der Orkspieler hat seine Einheiten auf ein Feld mit einem Monster der Stärke 4 und 4 Würfeln gezogen. Zum Ende seiner Bewegungsphase muß der Orkspieler gegen das Monster kämpfen, alle seine Einheiten auf dem Schlachtfeld und den Flankenfeldern nehmen daran teil.

Fernkämpfe

Zwei Fernkampfeinheiten des Orkspielers sind am Kampf beteiligt, also würfelt er zwei Mal. Das Monster ist eine Nahkampfeinheit, würfelt also in dieser Kampfphase nicht. Der Orkspieler würfelt einen Treffer und einen Fehlschlag: 1 Verlust für das Monster, das damit nur noch 3 Würfel hat.

Flugkämpfe

Es sind keine Flugeinheiten der Orks zugegen und das Monster ist eine Nahkampfeinheit, also finden keine Flugkämpfe statt.

Nahkämpfe

Drei Nahkampfeinheiten der Orks sind beteiligt, also würfelt der Orkspieler drei Mal. Das Monster ist eine Nahkampfeinheit mit 3 Würfeln, mit denen nun der Spieler links vom Orkspieler würfelt. Der Orkspieler landet 1 Treffer, also 1 Verlust für das Monster, das in der nächsten Kampfphase dann nur noch 2 Würfel hat. Das Monster schafft 2 Treffer, also zwei Verluste für die Orks. Der Orkspieler entfernt zwei Nahkampfeinheiten.

Neue Kampfunde

In der folgenden Kampfunde hat das Monster nur noch 2 Würfel. Falls es noch mal 2 Verluste erhält, ist es getötet und der Marker wird vom Spielplan genommen. Falls es den Kampf überlebt, hat es wieder 4 Würfel zur Verfügung, wenn es das nächste Mal von einem Spieler angegriffen wird.

3. Vom gemischten 2-Punkt Monstermarkerstapel wird je einer verdeckt auf jedes Objektfeld gelegt, das mit 2 Siegpunkten gekennzeichnet ist, ohne ihn sich anzuschauen.

4. Die noch übrigen Monstermarker werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt, ohne daß irgendein Spieler sie sich ansehen kann; sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht. Auf Objektfelder mit 3 oder 4 Siegpunkten werden keine Monstermarker gelegt.

Begegnung mit Monstern

Monster sind immer "feindliche Einheiten". Falls eine Einheit eines Spielers ein Feld mit einem Monster betritt, muß diese Einheit stoppen. Arbeiter können ein Feld mit einem Monster nicht betreten, es sei denn, dort ist bereits eine Einheit des eigenen Volkes. Wenn eine Einheit ein Feld mit einem noch verdeckten Monstermarker betritt, wird dieser sofort aufgedeckt und bleibt es auch so lange, bis das Monster getötet wird.

Monsterkämpfe

Monster haben eine Kampfstärke und greifen an wie andere Einheiten auch. Sie sind immer einem bestimmten Einheitentyp zugeordnet, wodurch ihre Angriffsphase bestimmt wird (Fernkampf, Flugkampf, Nahkampf). Wenn ein Spieler gegen ein Monster kämpft, würfelt der Spieler links von ihm für das Monster. **Nicht vergessen, daß der aktive Spieler eine Erfahrungskarte vor dem Kampf zieht und eine danach, falls er gewinnt.** Das gilt nicht für den Spieler, der für das Monster würfelt, er darf auch nicht seine Erfahrungskarten oder Fähigkeiten für das Monster einsetzen.

Monster greifen mit einer bestimmten Anzahl Würfel an. (Der Monstermarker steht oft für eine ganze Gruppe von Monstern und nicht nur ein einzelnes Wesen.)

Wenn einem Monster Verluste zugewiesen werden, verliert es pro zugewiesenen Verlust einen Würfel. *Hat ein Monster z. B. 5 Würfel und erhält zwei Treffer (= 2 Verluste), kann es anschließend nur noch mit 3 Würfeln angreifen.* Diese "verlorenen" Würfel bleiben bis zum Ende des Kampfes verloren, falls das Monster aber überlebt, hat es für den nächsten Kampf wieder alle seine Würfel zur Verfügung. Wenn ein

Verluste zugelegt wie seine Würfelanzahl, ist es tot.

Wenn während eines Monsterkampfes, in dem das Monster getötet wird, ein Held auf dem Schlachtfeld ist, nimmt der Spieler des Helden den Monstermarker vom Spielplan und legt ihn verdeckt vor sich ab, so daß er sehen kann, wie viele Erfahrungspunkte das Monster wert ist. (Falls im Teamspiel mehrere verbündete Helden auf dem Schlachtfeld sind, auf dem ein Monster getötet wird, erhalten alle beteiligten Helden die volle Menge Erfahrungspunkte. Ein Spieler nimmt den Monstermarker für seinen Helden, und für die anderen Helden nehmen die Spieler entsprechende unbenutzte Monstermarker aus der Schachtel.)

Mit den gewonnenen Erfahrungspunkten können die Helden sich weiter entwickeln (wie gleich genau erklärt wird).

Falls nur normale Einheiten am Monsterkampf beteiligt waren oder der Held nur auf einem Flankenfeld war, wird der Monstermarker vom Spielplan genommen und in die Schachtel zurückgelegt. (Nur Helden bekommen Erfahrungspunkte und auch nur dann, wenn sie beim Monsterkampf auf dem Schlachtfeld sind. Und nur Helden können sich mit Hilfe der Erfahrungspunkte weiter entwickeln, für alle anderen Einheiten sind diese Erfahrungspunkte wertlos.)

Optionale Regel 4: Helden

In WARCRAFT geht es nicht nur um große Feldschlachten von Armeen, sondern auch um Helden - die mächtigen Zauberer, edlen Ritter und weisen Häuptlinge, welche die Truppen in die Schlacht führen.

Helden sind ein neuer Einheitentyp, der mit dieser Erweiterung eingeführt wird. Während die anderen Einheitentypen jeweils durch einen einzigen Satz Einheitenkacheln repräsentiert werden, gibt es für die Helden pro Volk vier verschiedene Kartensätze. Jedes Volk hat 4 verschiedene Helden, für jeden Helden wiederum gibt es einen Satz aus 3 Heldenkarten. Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler einen Helden seines Volkes, den er in diesem Spiel einsetzen will. Die Karten dieses Helden stellen die Fähigkeiten dar, die er in diesem Spiel hat bzw. erlangen kann.

Um mit der Heldenregel zu spielen, werden vor Spielbeginn folgende Schritte ausgeführt:

1. Jeder Spieler nimmt den Heldenspielstein seines Volkes, das Heldengebäude, die Marker Beschworene Kreaturen und die 4 Sätze Heldenkarten (12 Karten insgesamt).

2. Alle Spieler fügen ihr Heldengebäude ihrer Stadtspielkachel hinzu (mit der fertig gestellten Seite nach oben) und legen die Beschworenen Kreaturen ihres Volkes zum Vorrat ihrer Einheiten.

3. Jeder Spieler wählt heimlich einen seiner Helden aus und nimmt die entsprechenden Karten. Gleichzeitig decken alle Spieler ihren gewählten Helden auf und legen die jeweils drei nicht benutzten Kartensätze (9 Karten) zurück in die Spielschachtel. Diese Karten werden in diesem Spiel nicht benutzt.

4. Jeder Spieler legt seine 3 Heldenkarten als kleinen Stapel übereinander (wie die Einheitenkacheln) mit der Karte Stufe 1 als oberste, neben seine Einheitenkacheln.

5. Beim Einsatz der Starteinheiten setzt jeder Spieler seinen Heldenspielstein auf dasselbe Feld wie seine anderen Starteinheiten (für Helden gilt das Stapellimit nicht). Falls ein Szenario die Platzierung der Starteinheiten auf zwei oder mehr Feldern vorgibt, hat der Spieler die Wahl, auf welches dieser Felder er seinen Helden setzt.

Wichtiger Hinweis: Um die Helden benutzen zu können, muß unbedingt mit den neuen Erfahrungskarten dieser Erweiterung gespielt werden. (Die neuen Karten bringen Mana ins Spiel, welches zur Aktivierung der Heldenfähigkeiten benötigt wird.) Außerdem müssen Monster am Spiel beteiligt sein, weil die Helden sonst keine Entwicklungsmöglichkeiten haben.

Bewegung der Helden

In seiner Bewegungsphase bewegt jeder Spieler seinen Helden ebenso wie seine anderen Einheiten. Helden können 2 Felder weit ziehen, aber weder Berg- noch Wasserfelder betreten. Wie auch andere Einheiten muß ein Held stoppen, wenn er ein Feld mit einer oder mehreren gegnerischen Einheiten, Arbeitern oder einem gegnerischen Außenposten betritt. **Das Stapellimit gilt nicht für Helden.**

Helden im Kampf

Helden haben eine bestimmte Stärke und greifen an wie andere Einheiten auch, normalerweise mit 1 Würfel. Sie sind immer einem bestimmten Einheitentyp zugeordnet, wodurch ihre Angriffsphase bestimmt wird (Fernkampf, Flugkampf, Nahkampf).

Anders als die übrigen Einheiten haben die Helden aber Lebenspunkte. Dieser Wert gibt an, wie viele Wunden ein Held erhalten muß, bevor er stirbt. Wenn einem Held ein Verlust zugewiesen wird, wird er nicht sofort vom Spielplan genommen, sondern erhält einen Verwundungsmarker. Hat er so viele Verwundungsmarker (oder mehr) wie Lebenspunkte, stirbt er.

Wenn einem Helden ein Verlust zugewiesen wird, wird ein Verwundungsmarker auf seine Karte gelegt. Verwundungsmarker bleiben auf der Heldenkarte liegen, bis der Held entweder stirbt oder irgendwie geheilt wird. Liegen mindestens so viele Verwundungsmarker auf der Karte wie Lebenspunkte, stirbt der Held. Der Heldenspielstein wird dann vom Spielplan genommen und zurück in den Einheitenvorrat des Spielers gelegt. Alle Verwundungsmarker kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Falls der Held eines Spielers in einer Schlacht, bei der ein gegnerischer Held getötet wird, auf dem Schlachtfeld ist, erhält er dafür 2 Erfahrungspunkte (so als wäre der gegnerische Held ein 2-Punkte-Monster). Um dies anzuzeigen, nimmt der Spieler einen unbenutzten 2-Punkte-Monstermarker aus der Spielschachtel und legt ihn vor sich ab. Diese Punkte braucht man, um den Helden weiter zu entwickeln.

Sonderfähigkeiten und Mana

Jeder Held beginnt mit einer Sonderfähigkeit, wie auf seiner Karte Stufe 1 beschrieben, und erwirbt weitere, wenn er sich auf eine höhere Stufe entwickelt. Um eine Sonderfähigkeit des Helden zu aktivieren, muß der Spieler Kosten in Mana bezahlen.

Auf jeder Erfahrungskarte dieser Erweiterung ist eine bestimmte Anzahl Mana angegeben. Indem ein Spieler eine Karte abwirft, kann er mit der aufgedruckten Menge Mana eine Sonderfähigkeit seines Helden aktivieren.

Beispiel: Der „Wächter“ Held der Nachtelfen hat die Sonderfähigkeit Schattenschlag, die mit 2 Mana aktiviert wird. Zu diesem Zweck muß der Spieler dann entweder eine Erfahrungskarte mit 2 Mana abwerfen oder 2 Karten mit je 1 Mana.

Weitere Regeln für Helden sind:

- Falls im Kartentext nicht anders erwähnt, kann ein Held eine bestimmte Sonderfähigkeit nur einmal in jeder Schlacht einsetzen.
- Ein Spieler kann für eine Aktivierung mehr Mana zahlen als erforderlich, aber der Überschuß ist verloren und kann nicht dazu benutzt werden, eine andere Sonderfähigkeit zu aktivieren.
- Ein zwecks Aktivierung einer Sonderfähigkeit abgeworfene Erfahrungskarte hat keinerlei anderweitige Wirkung; sie wird abgeworfen und nicht „gespielt“.
- Eine Sonderfähigkeit kann nur zu dem Zeitpunkt aktiviert und benutzt werden, der im Kartentext kursiv vorangestellt ist. (S. Anhang 1: Zeitlicher Ablauf). Außerdem muß ein Held aktiv am Kampf beteiligt sein, um seine Sonderfähigkeiten im Kampf einzusetzen.

Beschworene Kreaturen

Viele Helden können mit ihren Sonderfähigkeiten Kreaturen herbeibeschwören. Wenn ein Held solch eine Kreatur beschwört, nimmt der Spieler einfach den entsprechenden Marker aus seinem Vorrat und legt ihn auf den im Kartentext angegebenen Platz (meist das Feld des Helden). **Beschworene Kreaturen unterliegen nicht dem Stapellimit.**

Genau wie Monster haben auch beschworene Kreaturen eine bestimmte Stärke, sind einem Einheitentyp zugeordnet (wodurch ihre Angriffsphase bestimmt wird) und haben eine bestimmte Anzahl Würfel für den Angriff. Sie greifen genau wie andere Einheiten an und können genau wie andere Einheiten als Verlust genommen werden.

Achtung: Anders als Monster sind Beschworene Kreaturen sofort tot, sobald ihnen ein Verlust zugewiesen wird.

Beschworene Kreaturen werden sofort vom Spielplan genommen, wenn der Held, der sie beschworen hat, stirbt. Die meisten Beschworenen Kreaturen werden sofort nach der Schlacht, während der sie beschworen wurden, vom Spielplan genommen. Es gibt aber einige, die auch danach im Spiel bleiben und sich zusammen mit ihrem Helden bewegen, wie auf der Heldenkarte beschrieben.

Entwicklung

Ähnlich wie die anderen Einheiten sich verbessern können, können sich auch die Helden im Laufe des Spiels entwickeln. Das geschieht aber nicht in der Kaufphase, sondern die Helden entwickeln sich mittels Erfahrungspunkten, die sie durch die Tötung von Monstern gewinnen.

Wenn während eines Monsterkampfes, in dem das Monster getötet wird, ein Held auf dem Schlachtfeld ist, nimmt der Spieler des Helden den Monstermarker vom Spielplan und legt ihn verdeckt vor sich ab, so daß er sehen kann, wie viele Erfahrungspunkte das Monster wert ist. (Falls im Teamspiel mehrere verbündete Helden auf dem Schlachtfeld sind, auf dem ein Monster getötet wird, erhalten alle beteiligten Helden die volle Menge Erfahrungspunkte. Ein Spieler nimmt den Monstermarker für seinen Helden, und für die anderen Helden nehmen die Spieler entsprechende unbenutzte Monstermarker aus der Spielschachtel.)

Ein Mal pro Spielrunde, und zwar zum Ende der Bewegungsphase irgendeines Spielers, kann ein Spieler seinen Helden um eine Stufe weiterentwickeln, falls dieser schon mindestens 2 Erfahrungspunkte gesammelt hat (entweder einen 2-Punkte-Monstermarker oder zwei 1-Punkt-Monstermarker). Er gibt die Punkte ab (d. h. legt den oder die Marker zurück in die Spielschachtel) und legt dann die oberste Heldenkarte versetzt so unter den Stapel, daß der Kartentext (die Sonderfähigkeiten) noch sichtbar ist. Dadurch liegt nun eine neue Karte zuoberst, welche die neue Stufe mit den neu erworbenen Fähigkeiten, die größere Stärke und erhöhten Lebenspunkte zeigt. (Das ist ähnlich wie bei

Entwicklung eines Helden

Aktuelle Stufe, Stärke und Lebenspunkte des Helden.

Neue Stufe, Stärke und Lebenspunkte des Helden

Der Held verfügt jetzt über mehrere Sonderfähigkeiten (Stufe 1 und Stufe 2)

Der Held ist auf Stufe 1 und hat gerade 2 Erfahrungspunkte gewonnen.

Um den Helden zu entwickeln, muß der Spieler 2 Erfahrungspunkte abgeben und die oberste Karte so unter die anderen schieben, daß der Text lesbar bleibt.

Die neue oberste Karte zeigt die neue Stufe, neue Stärke und neue Lebenspunkte sowie die zusätzlich erworbene/n Fähigkeit/en. Die schon vorhandene/n Fähigkeit/en bleiben sichtbar und stehen dem Helden weiterhin zur Verfügung.

Nach zweimaliger Entwicklung sind drei Kartentexte sichtbar und auch wirksam.



den Verbesserungen der anderen Einheiten, aber die Sonderfähigkeiten der früheren Stufen eines Helden bleiben hier sichtbar und können weiterhin benutzt werden.)

Weitere Entwicklungsregeln sind:

- Jeder Held kann sich nur einmal pro Spielrunde um eine Stufe weiter entwickeln.
- Eine Entwicklung heilt nicht die

- Wunden eines Helden, Bereits erhaltene Verwundungsmarker bleiben auf der neuen obersten Heldenkarte liegen.
- Falls ein Held bereits auf Stufe 3 seiner Entwicklung angelangt ist, kann er sich nicht mehr weiter entwickeln und gewonnene Erfahrungspunkte sind nutzlos. Wenn der Held dann an der Vernichtung eines Monsters beteiligt ist, wird der Monstermarker einfach zurück in die Schachtel gelegt, ohne daß der Held dafür Erfahrungspunkte bekommt.
- Wenn ein Held getötet wird, werden eventuell bereits gesammelte Erfahrungspunkte ungenutzt in die Schachtel zurückgelegt.
- Achtung, die Entwicklung eines Helden ist nicht dasselbe wie die Verbesserung der anderen Einheiten. Es gibt dafür keine Gebäudevoraussetzungen und es kostet auch keine Rohstoffe.

Helden ausbilden

Da die Helden bereits als Starteinheit zu Spielbeginn eingesetzt werden, ist zu deren Ausbildung anfangs kein Heldengebäude nötig. Falls der Held aber getötet wird, muß der Spieler erst wieder einen neuen Helden ausbilden, wofür er dann das Heldengebäude benutzt.

Helden werden in der Kaufphase ausgebildet, wenn der Spieler die Option Ausbildung wählt.

Das geschieht wie bei anderen Einheiten auch, die Ausbildung eines Helden kostet **1 Gold und 1 Holz pro Entwicklungsstufe**, das Heldengebäude ist dafür nötige Voraussetzung.

Wie auch die anderen Einheiten kommen Helden in Ausbildung in der Einsatzphase des Spielers über sein Stadt- oder eines seiner Außenpostenfelder ins Spiel. (Nicht vergessen, für Helden gilt das Stapellimit nicht.)

Ein Held wird auf der Stufe ausgebildet und kommt auch mit dieser Stufe wieder ins Spiel, die er zum Zeitpunkt seines Todes hatte. War ein Held z. B. bereits auf Stufe 2 als er getötet wurde, kommt er auch mit Stufe 2 wieder ins Spiel.

Wer will, **kann** seinen neuen Helden aber auch auf einer niedrigeren Stufe ausbilden und einsetzen (üblicherweise um Rohstoffe zu sparen), aber dann sind **die anderen Stufen verloren und der Held muß sich erst wieder weiter entwickeln**, als wäre er noch nie auf einer höheren Stufe gewesen.

Optionale Regel 5: Zauberspruchforschung

Wenn mit dieser Regel gespielt wird, **ziehen die Spieler zu Beginn eines Kampfes keine Karten und auch nicht, falls sie einen Kampf gewinnen**. Stattdessen werden Karten mittels „Zauberspruchforschung“ gezogen.

Die Zauberspruchforschung läuft nach folgenden Regeln ab:

- Zu **Spielbeginn** nimmt jeder Spieler die Forschungsmarker seines Volkes und legt sie zu seinem Einheitenvorrat. Alle Spieler erhalten aber wie sonst auch zunächst 3 Handkarten.
- Wenn ein Spieler in seiner **Kaufphase** Ausbildung wählt, kann er neue Zaubersprüche erforschen. Um das zu tun, zahlt er 1 oder 2 Gold und legt entsprechend 1 oder 2 Forschungsmarker auf sein Arbeitergebäude (statt eines Arbeiters). Ein Spieler kann maximal 2 Zaubersprüche zugleich erforschen. Zauberspruchforschung und Ausbildung eines Arbeiters können nie gleichzeitig stattfinden.
 - In seiner nächsten **Einsatzphase** nimmt der Spieler den oder die Forschungsmarker vom Arbeitergebäude zurück in seinen Vorrat und zieht entsprechend 1 oder 2 Erfahrungskarten.



Optionale Regel 6: Kontrollierter Rohstoffabbau

Wenn mit dieser Regel gespielt wird, läuft die Ertragsphase anders ab als im Grundspiel. Jedes Rohstofffeld verfügt nur über eine bestimmte Rohstoffmenge und die Spieler würfeln nicht, sondern jeder Arbeiter auf einem Rohstofffeld bringt immer 2 Rohstoffe ein. Diese Regeln verhindern den Zufallsfaktor bei Abbau und vollständiger Ausbeutung der Rohstoffe, erfordern aber mehr Zeit beim Spielaufbau und während der Ertragsphase.

Der kontrollierte Rohstoffabbau geschieht nach folgenden Regeln:

- Nach dem Spielplanaufbau wird auf jede Goldmine ein 10er-Gold- und zwei 5-er Goldplättchen gelegt (jede Goldmine hat also zu Spielbeginn einen Goldvorrat von 20).
- Ebenso wird auf jedes Waldfeld ein 10er-Holz- und zwei 5-er Holzplättchen gelegt (jeder Wald hat also zu Spielbeginn einen Holzvorrat von 20).
- während der Ertragsphase wird nicht gewürfelt, jeder auf einem Rohstofffeld anwesende Arbeiter bringt 2 Rohstoffe ein. Dabei wird mit dem allgemeinen Vorrat gewechselt, um genaue Übersicht über die verbleibende Rohstoffmenge zu behalten.

Beispiel: Auf einem Waldfeld ist ein Arbeiter der Menschen, auf dem Feld liegen noch ein 5er- und ein 1er-Holzplättchen. In seiner Ertragsphase wechselt der Menschenspieler das 5er-Plättchen gegen fünf 1er-Holzplättchen, nimmt 2 Stück davon und legt die anderen 3 zurück auf das Waldfeld. Auf dem Waldweg liegen nun noch vier 1er-Holzplättchen.

Sobald keine Rohstoffplättchen mehr auf einem Rohstofffeld liegen, ist diese Rohstoffquelle vollständig ausgebeutet. Es braucht kein Plättchen „vollständig ausgebeutet“ darauf gelegt werden, da dies klar erkennbar ist, weil keine Rohstoffplättchen mehr darauf liegen.

Hinweis: Wenn diese Regel benutzt wird, wird mit der Nachtelfenkarte „Erneuerung“ anstatt ihrer normalen Wirkung ein 10er-Holzplättchen auf einem Waldfeld hinzugefügt.

Optionale Regel 7: Verborgene Rohstoffe

Wenn mit dieser Regel gespielt wird, verläuft die Ertragsphase ähnlich wie bei der optionalen Regel Kontrollierter Rohstoffabbau, aber der Spielaufbau ist anders.

Jedes Rohstofffeld enthält eine bestimmte Menge Rohstoffe, aber die genaue Menge ist so lange unbekannt, bis ein Spieler dort Rohstoffe abbaut. Die Spieler würfeln nicht, sondern jeder Arbeiter auf einem Rohstofffeld bringt immer 2 Rohstoffe ein. Mit diesen Regeln bleibt die Unsicherheit hinsichtlich der genauen Rohstoffmenge erhalten, aber der Zufallsfaktor des Würfels wird eliminiert.

Die Regeln für das Spiel mit verborgenen Rohstoffen lauten folgendermaßen:

- Nach dem Spielplanaufbau nimmt jeder Spieler ein 20er-Gold- und ein 20er-Holzplättchen Verborgene Rohstoffe und legt diese offen auf das Minen- bzw. Waldfeld direkt neben dem eigenen Stadtfeld. Dann werden die übrigen Plättchen Verborgene Rohstoffe verdeckt gemischt und auf jedes Rohstofffeld wird ein zufällig gewähltes entsprechendes Plättchen verdeckt abgelegt, ohne daß die Spieler sich dieses anschauen können. Falls ein paar Plättchen übrig bleiben, werden sie ohne anzuschauen in die Schachtel zurückgelegt.
- Hat ein Spieler während seiner Ertragsphase mindestens einen Arbeiter auf einem Rohstofffeld mit einem Verborgenen Rohstoffplättchen, deckt er das Plättchen auf und legt es in die Spielschachtel zurück. Er legt dann die entsprechende Menge Gold- oder Holzplättchen auf das Feld und nimmt sich 2 Rohstoffe für jeden Arbeiter, den er auf diesem Feld hat. So lange ein Rohstofffeld noch nicht vollständig ausgebeutet ist, erhält jeder Spieler 2 Rohstoffe für jeden seiner Arbeiter, den er dort während seiner Ertragsphase hat.

Beispiel: Ein Arbeiter der Menschen ist auf einem Waldfeld mit einem noch verdeckten Plättchen Verborgener Rohstoff. Der Menschenspieler deckt das Plättchen auf (es zeigt „15“) und legt es zurück in die Spielschachtel. Der Spieler legt Holzplättchen im Gesamtwert von 15 (zwei 5er und fünf 1er) auf das Feld, nimmt 2 1er und läßt 13 Holz zurück. In der nächsten Ertragsphase nimmt er einfach 2 weitere Holz für jeden Arbeiter, den er dort hat.

Sobald keine Rohstoffplättchen mehr auf einem Rohstofffeld liegen, ist diese Rohstoffquelle vollständig ausgebeutet. Es braucht kein Plättchen „vollständig ausgebeutet“ darauf gelegt werden, da dies klar erkennbar ist, weil keine Rohstoffplättchen mehr darauf liegen.

Hinweis: Wenn diese Regel benutzt wird, wird mit der Nachtelfenkarte „Erneuerung“ anstatt ihrer normalen Wirkung ein 10er-Holzplättchen auf einem Waldfeld hinzugefügt.

Anhang 1: Zeitlicher Ablauf

Die meisten Erfahrungskarten und Heldenfähigkeiten können nur zu bestimmten Zeitpunkten während des Spiels benutzt werden. Wann das ist, ist jeweils dem Text kursiv vorangestellt. Besondere Beispiele werden hier beschrieben:

Beginn der/einer (Spielrunde, Kampfrunde, Phase, Bewegung etc.): Diese Fähigkeit kann nur zu Beginn der genannten Zeitperiode benutzt werden, bevor irgendwelche anderen Aktionen stattfinden. So kann z. B. eine Karte mit Angabe *Beginn der feindlichen Bewegung* nur gespielt werden, bevor der Gegner irgendwelche seiner Einheiten bewegt hat.

Ende der/einer (Schlacht, Spielrunde, Kampfrunde, Phase, etc.): Diese Fähigkeit kann nur zum Ende der genannten Zeitperiode benutzt werden, nachdem alle anderen Aktionen dieser Phase etc. abgeschlossen sind. So kann z. B. eine Fähigkeit mit Angabe *Ende einer Schlacht* erst dann benutzt werden, nachdem der Sieger der Schlacht feststeht.

Vor der Entfernung von Verlusten: Diese Fähigkeit muß nach Abschluß aller Angriffe dieser Kampfphase benutzt werden, aber bevor die Verluste zugewiesen werden.

Gegenwirkung: Diese Fähigkeit wird als Reaktion auf einen bestimmten Vorgang ausgelöst, der im Kartentext genau genannt wird. So werden manche Karten als Reaktion daraufhin gespielt, wenn eine andere bestimmte Karte gespielt oder Fähigkeit benutzt wird, aber bevor deren Auswirkung eintritt.

Immer: Nachdem diese Fähigkeit erworben wurde, ist sie immer aktiv.

Zeitliche Konflikte

Falls mehrere Spieler eine **Erfahrungskarte oder Heldenfähigkeit gleichzeitig spielen**, werden diese in Spielerreihenfolge abgewickelt, beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn. Nachdem er die Karte oder Fähigkeit eines vorhergehenden Spielers gesehen hat, kann ein Spieler dann beschleifen, seine Karte oder Fähigkeit nicht zu nutzen.



Szenario Der Flammenaltar



Szenario Schädel der Stürme

Anhang 2: Neue Szenarien

Mit den neuen Spielplanteilen und Aufgabenplättchen dieser Erweiterung können viele neue Szenarien gespielt werden. Es folgen einige Beispiele dafür, was man alles damit kreieren kann.

Der Flammenaltar

Im Niemandsland zwischen den Menschen und den Untoten wurde der legendäre Flammenaltar entdeckt. Jetzt liefern sich die beiden Armeen ein Wettrennen um die Eroberung des Altars, denn man sagt, wer immer den Altar kontrolliert, kontrolliert auch die Gedanken seiner Gegner.

Spieler: 2

Völker: Menschen und Untote

Besonderes Spielmaterial: Das besondere Aufgabenplättchen (wie in der Abbildung gezeigt) stellt den Flammenaltar dar.

Aufbau: Der Spielplan wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt. Das Aufgabenplättchen wird wie gezeigt auf Feld A platziert. Beide Spieler beginnen mit je 5 Gold und 5 Holz. Falls Helden benutzt werden, werden Monster wie üblich (s. o.) eingesetzt.

Starteinheiten: Jeder Spieler beginnt mit 3 Arbeitern und 3 Nahkampfeinheiten (und einem Helden, falls Helden benutzt werden) auf seinem Stadtfeld.

Besondere Regeln: Falls ein Spieler mindestens eine Einheit auf Feld A hat, kann er zu Beginn seiner Bewegungsphase versuchen, eine gegnerische Einheit, aber keinen Helden, zu kontrollieren. Dazu muß er zunächst eine gegnerische Einheit wählen und dann würfeln. Bei einer 1 oder 2 kann er dann die gegnerische Einheit vom Spielplan nehmen und durch eine eigene gleichen Typs aus seinem Vorrat ersetzen. (Falls er diesen Typ nicht mehr im Vorrat hat, kann er diesen Typ auch nicht zu diesem Zweck auswählen. Hat ein Spieler z. B. keine Flugeinheiten mehr im Vorrat, kann er auch keine gegnerische Flugeinheit wählen, um diese zu kontrollieren).

Der Spieler bewegt diese Einheit ganz normal. Falls sie ihre Bewegung auf einem Feld mit einer oder mehreren gegnerischen Einheiten beendet, folgt ein Kampf nach üblichen Regeln.

Sieg: Ein Spieler gewinnt, falls er zum Ende einer Spielrunde mindestens 3 Einheiten auf Feld A hat. Er gewinnt auch, falls der Gegner die Kontrolle über sein Stadtfeld verliert und somit eliminiert wird.

Schädel der Stürme

Das alte Geschlecht der Nachtelfen kennt seit langem das Geheimnis der Kontrolle der Naturgewalten. Eines dieser Geheimnisse wurde nun entdeckt, nämlich der Schädel der Stürme. Vor Urzeiten verloren, verleiht dieser Schrein tapferen Kriegerern die Fähigkeit, Blitze auf ihre Feinde herbeizurufen. Nachdem dieser Schrein nun wiederentdeckt wurde, kämpfen die Menschen und Orks darum, bevor die Nachtelfen ihr verlorenes Erbe zurückholen können.

Spieler: 2

Völker: Orks und Menschen

Besonderes Spielmaterial: Das Aufgabenplättchen Schädel des Schreins.

Aufbau: Der Spielplan wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt. Der Schädel des Schreins wird auf das Mittelfeld (A) gelegt, wie abgebildet. Beide Spieler beginnen mit je 5 Gold und 5 Holz. Falls Helden benutzt werden, werden Monster wie üblich (s. o.) eingesetzt.

Starteinheiten: Jeder Spieler beginnt mit 3 Arbeitern und 3 Nahkampfeinheiten (und einem Helden, falls Helden benutzt werden) auf seinem Stadtfeld.

Besondere Regeln: Falls ein Spieler während seiner Ertragsphase mindestens eine Einheit auf dem Schreinfeld hat, kann er nach folgenden Regeln einen Blitz herbeirufen: Zunächst wählt er ein Zielfeld, aber kein Stadtfeld, mit einer oder mehreren gegnerischen Einheiten. Dann zählt er die Gesamtstärke aller seiner Einheiten auf dem Schreinfeld. Schließlich würfelt er mit je 1 Würfel pro 3

Stärkepunkte seiner Einheiten auf dem Schreinfeld und jede 1 oder 2 bedeutet einen Verlust für die gegnerischen Einheiten auf dem gewählten Feld. Wie üblich weist der Gegner selbst die Verluste zu.

Sieg: Ein Spieler gewinnt, falls er zum Ende einer Spielrunde mindestens 13 Siegpunkte hat. Er gewinnt auch, falls der Gegner die Kontrolle über sein Stadtfeld verliert und somit eliminiert wird.

Aufstand der Drachen

Eine Gruppe von Händlern der Goblins wurde von einem dämonenbesessenen Drachenküken in einen Hinterhalt gelockt und ihre Karawane wurde vernichtet. Die Kunde von diesem Drachenküken ist den Orks und Untoten zu Ohren gekommen und sie erkennen, daß es sich hier um den Nachwuchs eines nahewohnenden Chaosdrachen handeln muß. Diese bösen Mächte arbeiten nun zusammen, um das Küken zu seiner Mutter zurück zu bringen mit dem Hintergedanken, damit die Drachennutter als Verbündete zu gewinnen. Aber auch die Menschen und Nachtelfen haben von dem bösen Drachen und seinem Nachwuchs gehört, der das Land terrorisiert, und sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, die üblen Biester zu vernichten - oder zumindest zu verhindern, daß sie sich mit den Orks und Untoten verbünden.

Spieler: 4 (in 2 Teams)

Völker: Alle (die Nachtelfen und Menschen bilden ein Team, die Orks und Untoten das andere).

Besonderes Spielmaterial: 2 Monstermarker: 1 Küken und 1 Drachen.

Aufbau: Der Spielplan wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt. Der Kükenmarker wird wie dort gezeigt auf Feld A gelegt und der Drachenmarker auf Feld B. Alle Spieler beginnen mit je 5 Gold und 5 Holz. Falls Helden benutzt werden, werden Monster wie üblich (s. o.) eingesetzt.

Starteinheiten: Jeder Spieler beginnt mit 3 Arbeitern und 3 Nahkampfeinheiten (und einem Helden, falls Helden benutzt werden) auf seinem Stadtfeld.



Szenario Aufstand der Drachen

Besondere Regeln: Einheiten der Orks und der Untoten müssen nicht stoppen, wenn sie ein Feld mit dem Küken oder dem Drachen betreten und kämpfen auch nicht gegen diese beiden Monster.

Jede beliebige Ork- oder Untoteneinheit kann das Küken mitnehmen, wenn sie sich bewegt. Das Küken kann sich aber nie alleine bewegen, immer nur zusammen mit mindestens einer Ork- oder Untoteneinheit.

Wie in den normalen Monsterregeln müssen die Menschen und Nachtfeleneinheiten in ihrer Bewegung stoppen, wenn sie ein Feld mit dem Küken oder dem Drachen betreten. Falls dann dort auch noch mindestens eine feindliche Einheit ist, kommt es zunächst zur Schlacht unter den Einheiten, wie üblich. Anschließend, falls sie überleben, oder wenn auf dem Feld keine feindlichen Einheiten sind, müssen sie gegen das Monster kämpfen.

Sieg: Das Team aus Orks und Untoten gewinnt, wenn das Küken zum Ende einer Spielrunde auf Feld B ist und auch der Drache noch lebt. Es gewinnt auch, falls einer der Gegner die Kontrolle über sein Stadtfeld verliert und somit eliminiert wird.

Das Team aus Menschen und Elfen gewinnt, wenn es entweder das Küken oder den Drachen tötet. Es gewinnt auch, falls einer der Gegner die Kontrolle über sein Stadtfeld verliert und somit eliminiert wird.



Szenario Kampf der Elemente

Kampf der Elemente

Vier uralte, magische Elemente sind entdeckt worden, wovon jedes mit einem der vier Elemente (Erde, Wind, Feuer und Wasser) verbunden ist. Alle vier Völker versuchen nun, diese Artefakte für sich zu gewinnen, bevor dies den Gegnern gelingt.

Spieler: 4

Völker: Alle

Besonderes Spielmaterial: Vier besondere Elementmarker: Erde, Wind, Feuer und Wasser.

Aufbau: Der Spielplan wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt, die Elementmarker werden wie dort gezeigt platziert. Ohne sie anzuschauen, werden auf jedes Feld mit einem Element 2 zufällig gezogene 1-Punkt-Monster verdeckt gelegt. Alle Spieler beginnen mit je 5 Gold und 5 Holz. Falls Helden benutzt werden, werden Monster wie üblich (s. o.) eingesetzt.

Starteinheiten: Jeder Spieler beginnt mit 3 Arbeitern und 3 Nahkampfeinheiten (und einem Helden, falls Helden benutzt werden) auf seinem Stadtfeld.

Besondere Regeln: Sobald irgendwelche Einheiten ein Feld mit 2 Monstermarkern betreten, muß der Spieler sie sofort aufdecken. Die Monster greifen gemeinsam an, so als seien sie miteinander verbündet. Der Spieler, der für sie würfelt, muß entscheiden, wie er eventuell zugefügte Verluste zuweist. Jedes Monster ist einen Erfahrungspunkt wert, wie üblich.

Jede Einheit kann eines oder mehrere Elemente mit sich führen, wenn sie sich bewegt. Ohne in Begleitung einer Einheit können sich die Elemente

nicht bewegen. Falls Einheiten eines Spielers ihre Bewegungsphase auf dem Feld eines Elementes beginnen und beenden (sich also nicht bewegen), verfügen diese Einheiten bis zum Ende der Spielrunde über besondere Fähigkeiten, je nach Element:

Wasser - Heilung
Erde - Auferstehung der Toten
Wind - Lähmungs-Gift
Feuer - Bluttausch

Sieg: Wer es schafft, zum Ende einer Spielrunde mindestens eine eigene Einheit auf einem Feld zusammen mit 3 Elementen zu haben, hat das Spiel gewonnen.

Ein Spieler gewinnt auch, falls der Spieler zu seiner Linken die Kontrolle über sein Stadtfeld verliert und somit eliminiert wird.

Credits

Autor: Kevin Wilson

Entwicklung: Darrell Hardy

Bearbeitung: Rob Vaughn und Christian T. Petersen

Grafik: Scott Nicely und Brian Schomburg

Ergänzende Zeichnungen: John Goodenough

Herausgeber: Christian T. Petersen

Spieltester: Tom Chilton, Eric Dodds, Geoff Goodman, Chris Herrick, John Hsieh, Jerold Korinek, Morgan Leider, Nathan Lutssock, Jennifer Powell, Adam Veenendaal, und Mike Zebrowski.

Besonderer Dank an: Bob Fitch, Lisa Pearce, Paul Sams, und Mike Zebrowski

Deutsche Regel: Ferdinand Köther