



Szenario: Grabräuber I

Geschichte

In Azeroth wurde ein uraltes Grab gefunden. Die Orkhorde, die von der Ausgrabung erfahren hat, bricht schnellstmöglich dort hinauf, um laut Überlieferung das dort versteckte, wertvolle Artefakt für sich in Anspruch zu nehmen.

Die Nachtelfen, die von den Absichten der Orks wissen, möchten unter allen Umständen vermeiden, dass die grausamen Horden der Orks die Grabstätte entweihen. Sie begeben sich ebenfalls zur Grabstätte, um das Artefakt vor den Orks sicherzustellen.

Sowohl die Orks, als auch die Nachtelfen wissen aus Überlieferungen, dass das Grab von vielen Fallen und Rätseln durchzogen ist und somit der Grabinhalt nicht ohne weiteres erreicht werden kann. Beide Armeen sind ausgezogen, um einen Führer zu finden, der die Fallen entschärfen und Rätsel lösen kann und ihnen somit den Zugang erleichtert.

Beide Parteien wissen, dass sich hinter den Bergen ihres Landes zwei Grabräuberlager befinden - eines nördlich, ein anderes südlich hinter den Bergen. Die Grabräuber dort kennen sich mit den Geheimnissen solcher Gräber aus. Ein Rennen zwischen Ork und Nachtelfen beginnt, da beide Parteien einen Grabräuber anheuern wollen, um vor dem Gegner das Grab zu erreichen und die Artefakte für sich zu gewinnen.

Anzahl Spieler

2

Rassen

Orks und Nachtelfen

Spezialmarker

2 Arbeitermarker der Menschen

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut. Jeder Spieler beginnt mit 5 Gold und 5 Holz. Je ein Arbeiter der Menschen wird auf die zwei Grabräuberlager, wie auf dem Bild, abgelegt.

Start-Einheiten

Jeder Spieler startet mit 3 Nahkampf-Einheiten und 3 Arbeitern in seiner Stadt.

Besondere Regeln

- Gebiete mit Wald und Goldminen, die an den Stadtfeldern der Orks, bzw. Elfen grenzen können nicht ausgebeutet werden, eine gewürfelte 3 wird ignoriert.
- Sobald eine Flugeinheit auf eines der Lager zieht, heuert sie einen Grabräuber an, der sich automatisch der Einheit anschließt. Zieht die Flugeinheit (mit dem Grabräuber) auf ein Feld, in dem sich eine befreundete Einheit befindet, kann der Grabräuber einer anderen Einheit übergeben werden.
- Wird eine Einheit, in der sich der Grabräuber befindet vom Gegner getötet, stirbt der Grabräuber ebenfalls. Der Spieler muss zurück zum Lager der Räuber, um einen Ersatz anzuheuern.



Siegbedingungen

Der Spieler, der als erster einen Grabräuber zum Grab (Feld mit dem "A") bringt und am Ende seines Zuges noch mindestens eine Einheit dort hat, gewinnt das Spiel.