



## Szenario: Grabräuber II

### Geschichte

Sowohl die Nachtelfen, als auch die Horden der Orks haben das alte Grab von verschiedenen Eingängen her betreten (Siehe Szenario „Grabräuber“). In der Mitte des Komplexes befindet sich das von beiden Parteien begehrte Artefakt, das von zwei massiven Toren verschlossen ist. Die Tore lassen sich nur durch Betätigen von zwei Hebeln öffnen...

### Anzahl Spieler

2

### Rassen

Orks und Nachtelfen

### Spezialmarker

18 Ausbeutungsplättchen,

2 „Hebel-Marker“ (hierfür können z.B. die „Fahnen-Plättchen“ des Grundspiel verwendet werden),

1 Ork-Außenposten

1 Nachtelfen-Außenposten

1 „Artefakt“-Marker

### Spielvorbereitung

- Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut.
- Je ein Ausbeutungsplättchen wird mit der „teilweise ausgebeutet“-Seite auf jedes, mit „A“ markierte Feld gelegt.
- Auf jedes der mit „B“ markierten Felder wird ein „Hebel-Marker“ gelegt.
- Auf das mit „C“ markierte Feld wird der „Artefakt“-Marker platziert.
- Die Außenposten werden, wie abgebildet abgelegt.

### Start-Einheiten

Jeder Spieler startet mit 3 Nahkampf-Einheiten auf den Aussenposten.

### Besondere Regeln

- Die Außenposten stellen in dem Szenario die Heimatstädte der jeweiligen Rasse dar.
- Während der Ertragsphase wird der Rohstoffwürfel von jeder Partei genau einmal für Holz und einmal für Gold gewürfelt. Die entsprechende Anzahl erhalten die Orks bzw. Elfen als Nachschub von der Außenwelt.

# WARCRAFT THE BOARD GAME

## Grabräuber II

- Sobald Nah- oder Fernkampfseinheiten auf ein „teilweise ausgebeutet“-Plättchen gestellt wird, wirft der entsprechende Spieler den Rohstoffwürfel, um das Resultat zu bestimmen (ein mit „A“ gekennzeichnetes Feld kann nicht umgangen werden. Selbst wenn Einheiten noch Bewegungen frei haben, endet der Zug dort, sofern das Feld nicht umgangen werden kann):

- Eine 1:** Die Einheit hat einen verborgenes Lager gefunden. Der Spieler wirft den Ertragswürfel erneut und erhält die entsprechende Anzahl Holz **und** Gold.
- Eine 2:** Die schweren Schritte der Einheiten haben die Toten erweckt. Der Ertragswürfel wird erneut geworfen und die entsprechende Anzahl von Nahkampfseinheiten der Untoten wird auf das Feld gestellt. Ein zweiter Wurf der Ertragswürfel legt die entsprechende Stufe der Untoten-Einheit fest.
- Eine 3:** Der Pfad gibt unter den Schritten der Einheiten nach und die Wände geben nach. Mehrere tödlicher Fallen wurden ausgelöst. Die Einheiten auf dem Feld, sowie direkt benachbarte Einheiten werden in Mitleidenschaft gezogen. Der Ertragswürfel wird gewürfelt, um die Wunden zu bestimmen, die jede Einheit erhält. Die erste Wunde wird für die Einheit gewürfelt, die die Falle ausgelöst hat. Weitere Würfe bestimmen die Wunden, der zu diesem Feld benachbarten Einheiten, auch die der Feindlichen.

Nachdem das Ergebnis festliegt, wird das Ausbeutungsplättchen mit der „vollständig ausgebeutet“-Seite auf das Feld gelegt. Es finden keine weiteren Ereignisse auf diesem Feld statt.

- Ein Spieler muss mit mindestens einer Einheit auf beiden Hebel-Feldern (**B**) gezogen sein, um den Mechanismus zu betätigen und die Tore zu entriegeln. Der erste Spieler, der danach eine Einheit auf das Artefakt-Feld gezogen hat (Feld C mit „Artefakt“-Marker), birgt dieses. Sollte die Einheit auf dem Weg zurück zur Stadt getötet werden, so wird der Marker auf diesem Feld abgelegt. Die nächste Einheit die auf das Feld trifft, nimmt das Artefakt auf und versucht nun ebenfalls in seine Stadt zu gelangen.

### Siegbedingungen

Das Spiel ist gewonnen, sobald ein Spieler das Artefakt zu seinem Außenposten gebracht hat oder der Gegenspieler vernichtet wurde.

