



## Szenario: Kriegsspiele I

### Geschichte

Das Land der Nachtelfen wird seit längerem von Geisterbeschwörern und ihrer Armee, der Geißel der Untoten belagert. Dieser Übermacht ist die Armee der Nachtelfen nicht gewachsen und somit können die Eindringlinge das Land verwüsten.

Nachdem die obersten Heerführer der Nachtelfen sich mehrere Tage beraten haben, stand die Strategie zur Beseitigung der Belagerer fest: Eine, am besten zwei Armeen müssen diese Aufgabe erfüllen...

Die Nachtelfen setzen eine hohe Belohnung für diejenigen aus, die das Land befreien. Die Orks und die Menschen gehen auf den Handel ein, nicht wissend, dass sie somit zum Spielball der Nachtelfen geworden sind...

*Orks und Menschen erhalten folgende Aufgabe:*

- Sie müssen sich zum Tempel der Nachtelfen begeben, um sich für den Kampf gegen die Untoten segnen zu lassen
- Um die Macht der Geisterbeschwörer zu brechen ist ein altes Artefakt zu bergen und zum Nordrassil-Baum zu bringen

### Anzahl Spieler

2

### Rassen

Menschen und Orks

### Spezialmarker

2 Außenposten der Orks, 2 Außenposten der Menschen, 1 Geisterbeschwörer-Marker, 1 Tempel-Marker, 2 Kloster-Marker, 1 Nordrassil-Marker, 4 Mauerplättchen

### Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird wie abgebildet aufgebaut.

Beide Spieler beginnen mit 5 Holz- und 5 Goldeinheiten.

- Die Einheiten der Untoten werden wie abgebildet aufgebaut
- Der Tempel-Marker wird auf das mit **A** gekennzeichnete Feld gelegt.
- Auf jedem, mit **B** gekennzeichnetem Feld wird jeweils ein Mauerplättchen abgelegt.
- Je ein Kloster-Marker kommt auf das mit **C** gekennzeichnete Feld.
- Der Geisterbeschwörer steht auf **D**
- Auf **E** befindet sich der Nordrassil-Marker
- Die Außenposten werden, wie in der Abbildung dargestellt, aufgebaut. Diese gelten anfangs als noch nicht vollständig ausgebaut

# WARCRAFT THE BOARD GAME

## Kriegsspiele I

### Start-Einheiten

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

### Besondere Regeln

- Goldminen und Wälder, die an den Stadtmarkern der Spieler angrenzen, können nicht ausgebeutet werden. Eine mit dem Ertragswürfel gewürfelte 3 wird ignoriert.
- Städte des Gegners können nicht besetzt oder zerstört werden.
- Zieht ein Spieler mit einem seiner Einheiten auf einen seiner Außenposten, so gilt diese als vollständig ausgebaut und kann normal genutzt werden.
- Die Spezialmarker dieses Szenarios können nicht zerstört werden.
- Die Mauerplättchen können nicht von Nah- oder Fernkampfeinheiten überwunden werden.
- Die Einheiten der Untoten stellen eine neutrale Armee dar. Sie werden sich nicht bewegen und keine Erfahrungskarten erhalten. Die Untoten werden jede Einheit angreifen, die auf ein Gebiet gezogen wird, die dieses besetzen. Dabei werden sie von den Flanken unterstützt, die ebenfalls mit Untoten besetzt sind. Wird ein Kampf ausgelöst, übernimmt der jeweilige andere Spieler die Kontrolle der Untoten. Betreten beide Spieler dasselbe Gebiet der Untoten, so wird zuerst der Kampf der beiden Spieler durchgeführt. Die Untoten werden danach den übrig gebliebenen Spieler angreifen.

### Siegbedingungen

Der Spieler, der die Aufgaben wie oben beschrieben erfüllt, hat gewonnen.

Wird ein Spieler mit dem Stab vernichtet, bevor er den Nordrassil-Marker erreicht hat, so muß er einen neuen vom Gefangenen-Marker holen und die Reise erneut antreten.

