



Szenario: Kriegsspiele II

Geschichte

Die Nachtelfen haben den nächsten Schritt ihrer Kriegsspiele eingeleitet, um das Land von den verbliebenen Armeen der Untoten zu reinigen. Die Horden der Orks und die Menschenallianz dienen wieder unwissentlich als Schachfiguren in dieser Schlacht.

Jeder Seite haben sie vier Aufgaben gestellt, die zu erledigen sind bevor sie wieder nach Nordrassil dürfen und zu ihren Heimatstädten gebracht werden sollen.

Die vier Aufgaben sind wie folgt:

- 1.) Vernichte die Geisterbeschwörer, durch die Beseitigung ihrer Wächter
- 2.) Rette einen eigenen Kameraden von den Wächtern der Untoten
- 3.) Reinige einen, besudelten Tempel, durch die Vernichtung der Untoten, die dort ihre Götzenbilder anbeten
- 4.) Zerstöre die Quelle der Geißel in diesem Gebiet, indem Du ihren Außenposten schleifst.

Nach jeder erfolgreicher Ausführung der Aufgaben 1, 3 und 4 erhält der Spieler 2 Gold und 2 Holz. Wenn Aufgabe 2 erledigt ist, wird der Gefangenen-Marker gegen 2 Nahkampfeinheiten seiner Armee ausgetauscht, sofern noch welche verfügbar sind.

Jeder Spieler hat diese Aufgaben auszuführen, bevor dieser Nordrassil betreten darf. Jede Aufgabe kann lediglich einmal ausgeführt werden. Demzufolge kann der Gegenspieler auch nicht dadurch blockiert werden, dass ein Spieler eine Aufgabe zweimal erledigt.

Anzahl Spieler

2

Rassen

Menschen und Orks

Spezialmarker

4 Mauerplättchen, 2 Geisterbeschwörer-Marker, 2 Tempel-Marker, 2 Gefangenen-Marker, 1 Nordrassil-Marker, 2 Untote-Außenposten. 1 Nahkampfeinheit-Gebäude der Menschen, 1 Nahkampfeinheit-Gebäude der Orks, 1 Spezial-Fernkampfeinheit, 1 Spezial Flugeinheit

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird wie abgebildet aufgebaut.

Beide Spieler beginnen mit 3 Holz- und 3 Goldeinheiten.

- Auf jedes, mit **A** gekennzeichnetem Feld wird ein Mauerplättchen gelegt.
- Die Geisterbeschwörer Marker werden auf **B** gestellt
- Stelle die Gefangenenmarker der Menschen und Orks auf **C**
- Lege die Tempel der Geisterbeschwörer auf **D**
- Die Spezial-Flugeinheit steht auf **E**
- Die Spezial Fernkampfeinheit befindet sich auf **F**
- Am rechten Ende der Karte (Feld **H**) befindet sich Nordrassil
- Je ein Außenposten der Untoten wird auf das Stadtfeld der Untoten und das Stadtfeld der Nachtelfen gelegt
- Das Nahkampfeinheit-Gebäude der Menschen wird über das Stadtfeld der Menschen gelegt und das der Orks über ihr Stadtfeld

WARCRAFT THE BOARD GAME

Kriegsspiele II

Weitere Spielvorbereitung

- Die Untoten werden wie abgebildet über das Spielbrett verteilt.
- Die Siegpunkte werden aus den Erfahrungskarten genommen
- Die Karte „Mobilmachung“ wird aus dem Kartenstapel der Menschen genommen
- Die Karte „Umschlingen“ wird aus dem Kartenstapel der Orks genommen

Start-Einheiten

Jeder Spieler startet mit 3 Nahkampf-Einheiten in ihrem Nahkampf-Einheiten-Gebäude.

Besondere Regeln

- Die Stadtfelder werden in diesem Szenario nicht benutzt. Stattdessen wurden diese durch die Nahkampf-Gebäude des jeweiligen Volks ersetzt.
- Es können keine Gebäude, Arbeiter oder andere Einheiten als die Nahkampf-Einheiten gekauft werden.
- Es gibt keine Ertragsphase
- Alle Einheiten sind auf Stufe 2 ausgebildet, können jedoch nicht weiter trainiert werden. Diese Regel schließt die Armeen der Untoten ein.
- Die Menschen und die Orks können sich gegenseitig bekämpfen, jedoch nicht die Nahkampf-Gebäude des Gegenspielers zerstören oder besetzen.
- 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.

- Während der Kaufphase kann jeder Spieler so viele Nahkampf-Einheiten erwerben, wie dieser bezahlen kann. Beim einsetzen der Einheiten ist auf das Stapellimit zu achten.
- Wenn am Ende seines Spielzuges eine Nahkampf-Einheit auf dem Feld mit der Spezial-Fernkampf-Einheit oder der Spezial-Flugeinheit steht, wird der Marker durch eine Fernkampf- bzw. Flugeinheit seines Volkes ausgetauscht, die ebenfalls bis Stufe 2 ausgebildet ist.

Siegbedingungen

Der Spieler der zuerst alle Aufgaben erfüllt und mit mindestens einer Einheit auf dem Nordrassil-Marker steht, hat gewonnen.

