



Szenario: Erwecke die Untoten

Geschichte

Ein kurzfristiges Bündnis zwischen der Orkhorde, der Menschenallianz und den Wächter der Nachtelfen wurde geschmiedet, um die Bedrohung durch einen mächtigen Totenbeschwörer zu zerschlagen. Sie erreichten ihr Ziel nach schweren Kämpfen und der Totenbeschwörer konnte gestellt und getötet werden. Es gab nur ein Problem: die Magie, die durch den Totenbeschwörer heraufbeschworen wurde, stellte sich als sehr mächtig heraus: die durch den Magier erschaffenen Armeen der Untoten wurden auch nach seinem Ableben nicht vernichtet, sondern blieben in Azeroth materialisiert.

Die drei Armeen des Bündnisses erkannten schnell, dass sie die führerlosen Untoten selber befehligen konnten. Dazu mussten diese lediglich aufgespürt und an das eigene Volk gebunden werden – kein großes Problem für die eigenen Schamanen.

Mit der Verstärkung durch die Untoten können sie gegen die ehemaligen Bündnispartner antreten und durch die eigene Übermacht den Kampf für sich entscheiden. Das Tal, das sie mit den anderen Völkern vom Totenbeschwörer befreit haben, würde dem eigenen Volk gehören und müsste nicht mit den anderen Völkern geteilt werden.

Die militärische Hoheit des Gebietes ist dem Volk garantiert, der zuerst die Herrschaft einer untoten Nahkampf-, Fernkampf- und Flugeinheit erlangt.

Anzahl Spieler

3

Rassen

Orks, Menschen & Nachtelfen

Spezialmarker

3 Mauerplättchen, 4 Figuren jeder Einheit der Untoten (Nahkampf-, Fernkampf- und Flugeinheit), die Erfahrungskarten der Untoten.

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut. Die Mauerplättchen werden zwischen die mit „AA“ gekennzeichneten Felder gelegt - zwischen beide hexadiagonalen Felder (Bemerkung: als optionale Spielregel kann auf die Mauern verzichtet werden).

Zum Ende des Aufbaus befinden sich insgesamt 12 Einheiten der Untoten auf dem Spielbrett. In der Mitte des Spielbretts befindet sich jeweils eine Einheit jeden Typs. Die restlichen Einheiten sind in Dreiergruppen an den Seiten des Spielbretts, wie dargestellt verteilt. Die Einheiten der Untoten sollten anfangs auf die Seite gelegt werden, um anzuzeigen, dass sie inaktiv sind.

Alle Ressourcen-Felder, die nicht an einem Stadtfeld der verschiedenen Völker grenzen, sind vollständig ausgebeutet und das entsprechende Plättchen wird auf die Felder gelegt. Die Felder haben keine Ressourcen mehr und können demzufolge nicht mehr ausgebeutet werden. Dies schließt die 6 Felder um das zentrale Feld mit den verschiedenen Einheiten der Untoten ein.



Start-Einheiten

Jeder Spieler erhält zu Beginn 5 Gold, 5 Holz und 3 Erfahrungskarten. Zudem besitzt jeder Spieler 3 Nahkampfeinheiten und 3 Arbeiter auf seinem Stadtfeld.

Wichtig: Die Arbeiter können nicht von gegnerischen Einheiten dauerhaft getötet werden, jedoch können auch keine weiteren Arbeiter von den Spielern eingesetzt werden. Jeder Spieler hat während des gesamten Spiels immer 3 Arbeiter auf dem Spielbrett

Sonderregeln

Mauern

Mauern werden wie im Grundspiel definiert behandelt – sie können weder von Nahkampf- noch von Fernkampfeinheiten überwunden werden.

Erwecken der Untoten

Die vier Felder auf dem Spielbrett, die von den Untoten besetzt sind, bilden die „Erwachen“ Felder.

- Ist ein Spieler zum Beginn seiner Ertragsphase der einzige Spieler auf einem „Erwachen“ Feld, so kann dieser versuchen eine Einheit der Untoten zu erwecken. Dieses Vorgehen umfasst zwei Spielrunden des Spielers.
- Vor dem Erwecken sollte der Spieler das Stapellimit überprüfen. Die erwachte Einheit ist beim Stapellimit zu berücksichtigen. Es dürfen sich also nicht mehr als zwei eigene Einheiten zum Erwecken auf dem Feld befinden, da ansonsten beim Erfolg des Rituals das Stapellimit überschritten würde.
- Der Spieler muss das Erwecken der untoten Einheit ankündigen. Er legt alle seine Einheiten auf diesem Feld (inklusive der Untoten-Einheiten, die sich schon in seinem Besitz befinden) auf die Seite, um anzuzeigen, dass sie das Ritual vollziehen.
- Wenn ein Spieler in einem entsprechenden Hexfeld versucht die Untoten zu erwecken, kann er nicht zeitgleich das Gebiet ausbeuten (Siehe auch Sonderregeln Ausbeutung).
- Zieht der Spieler während des Erwachens-Ritual eine seiner Einheiten auf oder von diesem Feld, ist das Ritual unterbrochen und alle Einheiten auf diesem Feld werden wieder normal hingestellt.
- Werden die Einheiten in dem „Erwachen“-Feld angegriffen, kämpfen sie wie in den Grundregeln beschrieben. Die Einheit bleiben auf der Seite liegen. Sollte am Ende des Kampfes der Spieler, der das Ritual angefangen hat siegen, so gilt das Ritual nicht als unterbrochen (im Gegensatz zum vorherigen Fall).
- Hat ein Spieler zu Beginn der Ertragsphase mindestens eine Einheit auf der Seite liegen (also die zweite Spielrunde in der das Ritual vollzogen wird), kann er eine Einheit der Untoten erfolgreich erwecken, die sich auf dem Feld befindet. Die Einheit der Untoten, sowie alle Einheiten des Spielers, die sich auf diesem Feld befinden werden sofort auf die Stadtspiel-Kachel des Spielers gestellt und können in der Einsatzphase des Spielers wieder eingesetzt werden.
- Ein Spieler kann lediglich eine Einheit jedes Einheitentyps (Nahkampf-, Fernkampf- und Flugeinheit) während des Spiels erwecken.
- Ein Spieler kann ein Hexfeld mit inaktiven (noch nicht erweckten) untoten Einheiten, die sich schon in seinem Besitz befinden besetzen. Er kann zwar keine weiteren Einheiten erwecken, jedoch das Land ausbeuten oder versuchen zu verhindern, dass andere Spieler auf dem Feld untote Einheiten erweckt.



Sonderregeln

Erwecken der Untoten auf dem zentralen Feld

- Versucht ein Spieler eine Einheit der Untoten auf dem zentralen Feld zu erwecken, muss er bereits eine beliebige (aber andere als die, welche er erwecken möchte) Einheit der Untoten unter seiner Kontrolle haben.
- Der Spieler kann lediglich eine beliebige Einheit pro Runde erwecken (darauf achten, dass sich dieser Einheit-Typ nicht schon unter der eigenen Kontrolle befindet). Es ist nicht möglich zwei unterschiedliche Einheit-Typen auf einmal wiederzubeleben.

Bewegung der Untoten Einheiten

- Untote Einheiten können nicht sterben. Wird eine untote Einheit während einer Schlacht getötet, erfolgreich verschlungen oder alleine gelassen (das heißt es befindet sich keine ursprüngliche Einheit des Spielers auf dem Feld), wird diese sofort auf die Stadtspiel-Kachel des Besitzers gestellt. Die Einheit kann sofort wieder als eigene Einheit während der nächsten Einsatz-Phase eingesetzt werden. Der Einsatz kann in derselben Runde durchgeführt werden, in der sie auf die Kachel gestellt wurde.
- Die Einheiten-Spielkarten der Untoten sind während des gesamten Szenarios wie folgt ausgelegt und können nicht weiter trainiert werden:
 - Flugeneinheiten sind auf Stufe 1 ausgebildet
 - Fernkampfeinheiten sind auf Stufe 2 ausgebildet
 - Nahkampfeinheiten sind auf Stufe 3 ausgebildet

Arbeiter und Rohstoff-Felder

- Während des gesamten Spiels besitzt jeder Spieler 3 Arbeiter. Die Arbeiter können nicht dauerhaft getötet werden. Werden sie von einem Spieler umgebracht, in dem sie als einzige Einheit nach einem Kampf ungeschützt auf dem Schlachtfeld stehen und sich dort ebenfalls feindliche Einheiten befinden, so werden sie sofort auf die Stadtspiel-Kachel des Besitzers gestellt.
- Getötete Arbeiter können sofort in der eigenen Einsatz-Phase wieder aktiviert werden.
- Goldminen und Wälder, die sich direkt an der Heimatstadt befinden können nicht erschöpft werden. Sie liefern immer Rohstoffe
- Goldminen und Wälder, die sich nicht an den Heimatstädten der Spieler befinden sind von Anfang an erschöpft. Dort können während des gesamten Spiels keine Rohstoffe liefern.

Plünderungen

Es gibt insgesamt 4 verschiedene Felder mit Siegpunkten. Sie bilden die „Erwachen“ Felder, auf die sich anfangs die Einheiten der Untoten befinden.

- Hat ein Spieler zu Beginn seiner Ertragsphase als einziger eine Einheit auf diesem Feld, kann er dieses plündern. Dazu bestimmt er einen Rohstoff (Gold oder Holz) und wirft den Rohstoffwürfel. Er erhält 1, 2 oder 3 Rohstoffe, entsprechend seines Wurfs.
- Bei einer gewürfelten 3 wird ein Ausbeutungsmarker auf das Feld gelegt. Passiert dies zweimal, so ist das Feld entsprechend den Grundregeln vollständig geplündert und liefert keine Rohstoffe mehr.
- Pro Runde kann ein Spieler nur einmal Erträge auf einem Siegpunkt-Feld würfeln.



Sonderregeln

Karten

Für alle Völker gilt

Die drei Siegpunkt-Karten in den Erfahrungskarten der Spieler ändern ihre Regeln wie folgt:

- Nachdem in einem Kampf der Würfel für das Ergebnis geworfen wurde kann jeder Spieler der im Kampf beteiligt ist eine oder mehrere Siegpunkt-Karte abwerfen (beliebig viele).
- Jede Karte die gespielt wurde beeinflusst das Ergebnis des Würfels um eins. Das Ergebnis wird also um eins erhöht, oder um eins reduziert. Der Würfels wird dabei auf die entsprechende Seite gedreht, um das neue Ergebnis anzuzeigen.
- Das Wurfresultat kann dabei nicht kleiner als 1 oder größer als 6 werden!
- Mit den Siegpunkten können Spezialeffekte, die durch ein Ergebnis des Würfelwurfs ausgelöst würden verhindert werden. Dazu muss, wie oben beschrieben eine Siegpunktkarte ausgespielt werden und das Ergebnis um 1 geändert werden.
- Die Karten können beliebig ausgespielt werden. Es ist z.B. möglich, dass nachdem ein Spieler das Ergebnis eines Wurfs mit einer Siegpunkt.Karte geändert hat, ein gegnerischer Spieler ebenfalls eine Karte ausspielt und das Ergebnis nochmals korrigiert.

Karten

Menschenallianz

Die Regeln der Karte "Mobilmachung" wird folgendermaßen geändert.

- Die Karte kann ausgespielt werden, wenn ein gegnerischer Spieler sich entscheidet die Menschenallianz anzugreifen.
- Der Spieler der Menschenallianz kann nun beliebig viele Einheiten, die er kontrolliert von einem beliebigen Feld auf das Schlachtfeld stellen.
- Falls alle Einheiten auf dem Schlachtfeld stehen, kann er **eine** Nahkampfeinheit aus der Reserve nehmen und zu seinen kämpfenden Einheiten stellen.
- Das Stapellimit darf bei dieser Karte nicht überschritten werden. Falls das Limit durch das hinzufügen der zusätzlichen Einheiten überschritten wird, so muss der Spieler die Einheiten in ein angrenzendes Feld stellen, auf dem sich keine feindlichen Einheiten befinden und auf dem die Einheit stehen darf.
- Der Text der Karte wird vollständig ignoriert (Arbeiter gelten nicht als Nahkampfeinheiten).

Karten

Nachtelfen

Die Regeln der Karte "Regenerierung" wird folgendermaßen geändert:

- Die Karte kann vom Spieler ausgespielt werden, sobald die Nachtelfen angegriffen werden
- Alle Nachtelfen Einheiten, die auf dem Schlachtfeld (nicht in den angrenzenden Gebieten) getötet werden, kommen nicht aus dem Spiel in die Reserve sondern werden auf die Stadtspiel-Kachel gestellt.
- Die Einheiten können in der nächsten Einsatz-Phase direkt wieder ins Spiel gebracht werden.
- Der Text der Karte wird vollständig ignoriert (Arbeiter gelten also nicht als Nahkampfeinheiten).

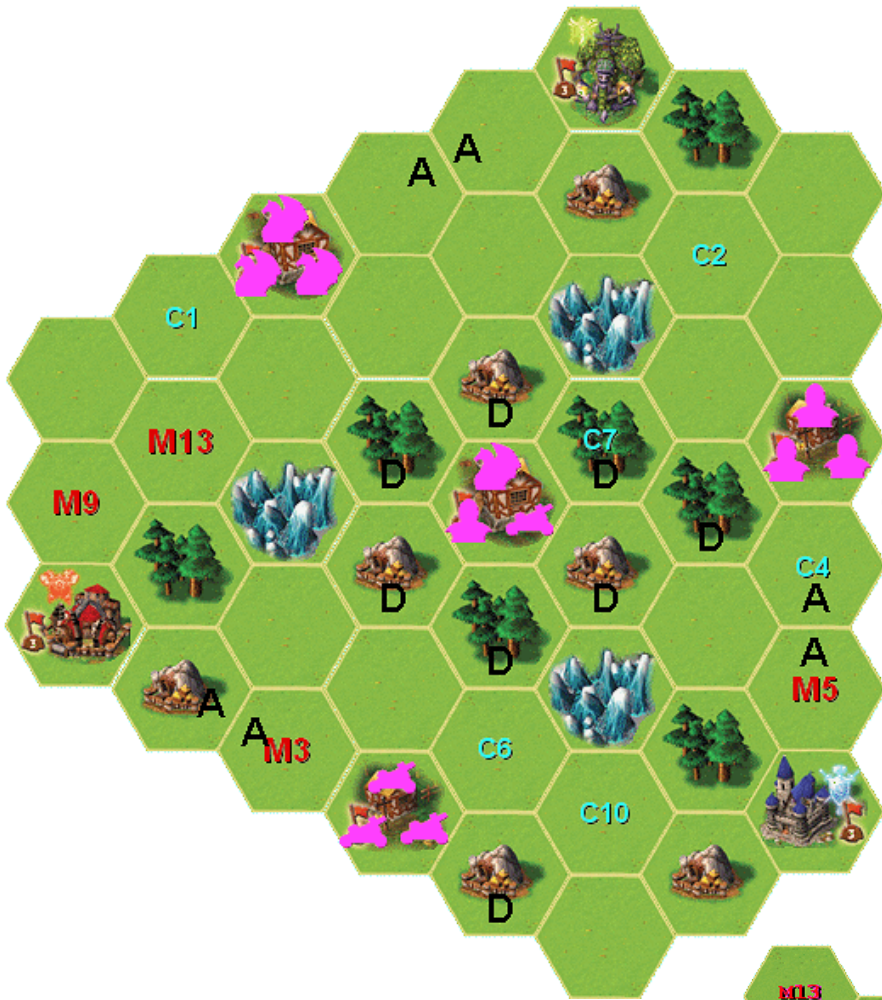
Siegbedingung:

- Der Spieler, der zuerst drei Einheiten der Untoten erweckt (jeweils eine Einheit jedes Typs) gewinnt.
- Ein Sieg ist möglich, ohne dass ein Spieler eine Untoten-Einheit in der Mitte des Feldes zu erwecken.
- Da das Erwecken der Untoten am Ende eines Spielzuges stattfindet (nachdem jeder Spieler seine Kauf-Phase abgewickelt hat), werden die Siegbedingungen zu diesem Zeitpunkt überprüft.
- Falls mehr als ein Spieler die Siegbedingung erfüllt, gewinnt der Spieler, der zuerst an der Reihe ist (Bewegungsphase).

WARCRAFT

THE BOARD GAME

Erwecke die Untoten



Original Karte

Alternative Karte



Original von Joss Ives
Übersetzung von BornDead
Layout von Woody (www.EarlEye.de)