

WARCRAFT

THE BOARD GAME

Szenario: Schöne neue Welt

Geschichte

Die Geißel der Untoten, die Menschenallianz, die Orkhorde und die Nachtelfen kämpfen untereinander um eine Teleportstation, die angeblich den Benutzer auf eine ferne Insel teleportiert. Laut Überlieferung besitzt diese Insel zwar nur wenige Rohstoffe, jedoch ist viel der Magie Azeroths dort gebunden. Die Geschichten besagen weiterhin, dass durch die Errichtung eines Tempels (Außenposten) die Gegner des Erbauers durch einen Feuersturm hinweg gerafft werden.

Anzahl Spieler

4

Rassen

Alle

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut. Jeder Spieler beginnt mit 5 Holz und 5 Gold.

Die Mauer-Plättchen werden auf die mit "B" gekennzeichneten Felder und der Teleport-Marker auf das mit A gekennzeichnete Feld platziert.

Spezialmarker

4 Mauer-Plättchen, 1 beliebiger Marker, der als Teleport-Marker dient (z.B. der Nordrassil-Marker)

Start-Einheiten

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

Spezielle Regeln

- Goldminen und Wälder, die an Stadtfelder grenzen sind unerschöpflich und können nicht ausgebeutet werden. Wird während der Ertragsphase für diese Felder eine „3“ gewürfelt, so erhält der Spieler 3 Rohstoffe, das Feld bleibt jedoch unverändert (kein Ausbeutungsplättchen auf das Feld).
- Befindet sich eine oder mehrere Einheiten eines Spielers am Ende der Bewegungsphase (nachdem alle Kämpfe ausgefochten sind) auf dem Elfentor (in der Mitte des Spielfeldes), so wird diese Einheit auf die Insel teleportiert (auf den Teleporterstein "A" gesetzt). Das Stapellimit von 3 Einheiten und 3 Arbeitern pro Feld ist auf der Insel weiterhin gültig.

Siegbedingungen

- Der Spieler, der als erstes einen Außenposten auf der neuen Insel gebaut hat, ist der Sieger des Szenarios.
- Alle anderen Völker eliminieren.

Alternatives Szenario

Die zweite Insel und somit die Teleportation vom Elfentor wird in dem Alternativszenario nicht berücksichtigt. Stattdessen wird ein Deathmatch gespielt, indem das letzte überlebende Volk gewinnt. In diesem Szenario sind Ressourcen unerschöpflich (eine bei der Ermittlung des Ertrages gewürfelte „3“ wird ignoriert).

