

# WARCRAFT – THE BOARDGAME

## - Erweiterung -

### OPTIONALE REGELN:

Einzel oder beliebig kombiniert anwendbar

#### Strategisches 4-Personen-Spiel

– nur 20 statt 30 Siegpunkte erforderlich

#### Fähigkeiten der Völker

– s. Übersichtskarten

#### Monster (Monstermarker)

– Grundeinsatz, falls nicht durch Szenario anderweitig vorgegeben:

- Je 1 Monster „1“ verdeckt auf jedes Objektfeld 1
- Je 1 Monster „2“ verdeckt auf jedes Objektfeld 2
- Verlust = 1 Würfel weniger für Monster
- Monster gelten als *feindliche Einheit*.
- **Held** auf *Schlachtfeld* nimmt Marker als Erfahrungspunkt(e), falls Monster getötet wird.

#### Zauberspruchforschung (Forschungsmarker)

- Vor Kampf und nach Sieg wird *keine* Erfahrungskarte gezogen.
- In **Kaufphase** statt Arbeiter 1 oder 2 Forschungsmarker auf Arbeitergebäude, **Kosten:** 1 oder 2 Gold, in **nächster Einsatzphase** 1 oder 2 Erfahrungskarten ziehen.

#### Kontrollierter Rohstoffabbau

- Zu **Spielbeginn** je 20 Gold und 20 Holz auf entsprechende Felder, **jeder Arbeiter baut immer 2 ab**.
- Erschöpft, wenn jeweils alle 20 abgebaut sind.
- Würfel und „ausgebeutet“ Marker entfallen.

Sonderfall: *Nachtelfenkarte* „Erneuerung“ = 10 Holz auf 1 Waldfeld hinzufügen (statt normaler Bedeutung).

#### Verborgene Rohstoffe (eckige Plättchen)

- **Wie Kontrollierter Rohstoffabbau**, aber statt je 20 werden auf die entsprechenden Felder *verdeckte* Plättchen gelegt - außer je 20 *offen* neben eigenes Stadtfeld. Bei erstem Abbau wird jeweiliges Plättchen aufgedeckt.

#### ☆Helden

##### – unterliegen nicht dem Stapellimit

Helden sind einem Einheitentyp zugeordnet

- **Spielbeginn:** 1 Helden (3 Karten = 3 Stufen) auswählen, Heldengebäude in Stadt, Held auf Startfeld
- **Bewegung:** 2 Felder, aber weder Berg- noch Wasserfelder
- **Verlust:** Verwundungsmarker auf Karte legen
- Können normalerweise *Sonderfähigkeit nur einmal pro Schlacht* einsetzen.
- Aktivierung der *Sonderfähigkeit kostet Mana* (Erfahrungskarten abwerfen).
- Helden können **Kreaturen** (Marker ähnlich Monstermarker) *beschwören*, sterben bei Verlust sofort.  
**Beschworene Kreaturen unterliegen nicht dem Stapellimit.**

#### ☐ ERFAHRUNGSPUNKTE

- Held auf *Schlachtfeld* nimmt Marker als *Erfahrungspunkt(e)*, falls Monster getötet wird.

- Held auf *Schlachtfeld*, auf dem anderer Held getötet wird, erhält 2 *Erfahrungspunkte* (unbenutzter Monstermarker).

#### ☐ ENTWICKLUNG

- Ein Mal pro Spielrunde zum Ende der Bewegungsphase *irgendeines Spielers* um 1 Stufe möglich.

- **Kosten:** 2 Erfahrungspunkte (abgeben).

- Frühere Sonderfähigkeiten bleiben erhalten.

#### ☐ AUSBILDUNG

- Getöteter Held kann neu „ausgebildet“ werden, auf gleicher Stufe wie zuvor oder niedrigerer.

- **Kosten:** 1 Gold und 1 Holz pro Entwicklungsstufe

➤ Nur Flugeinheiten können **Wasserfelder** überfliegen, nicht dort anhalten!

➤ Fähigkeiten können nur mit „natürlichem Würfelwurf“ aktiviert werden (d. h. nur mit unmodifiziertem Ergebnis).

➤ Spieler, der beide Außenposten gebaut hat, kann einen wieder abreißen, um ihn woanders neu zu bauen.