

Spielablauf

Wer zuletzt ein Videospiel gespielt hat, ist Startspieler und beginnt das Spiel, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die letzte Runde beginnt, wenn der Rundenanzeiger das letzte Feld auf dem Rudentableau erreicht. Der Spieler, der nach dieser Runde die meisten Siegmünzen (oder bei Gleichstand die meisten Völkerplättchen) hat, gewinnt.

I. DIE ERSTE RUNDE

1. Wähle ein Set aus Volk und Spezialfähigkeit (S. 4)

- ◆ Wähle 1 Set & lege 1 Siegmünze auf jedes darüberliegende Set.
- ◆ Nimm dein Set und alle bereits darauf liegenden Siegmünzen.
- ◆ Nimm dir so viele Völkerplättchen, wie das Völkerbanner und das Spezialfähigkeitsplättchen angeben.

2. Regionen erobern (S. 5)

- **Erste Eroberung:** Die 1. Region, die du erobert, darf auf jeder Insel sein, es muss aber eine Zugangsregion sein (mit einem Anker-Symbol), außer es ist etwas anderes angegeben (Völker- und/oder Spezialfähigkeit).
- **Weitere Eroberungen:** Die Region muss (normalerweise) angrenzend zu einer deiner Regionen oder eine Zugangsregion sein. Du brauchst: 2 Völkerplättchen +1 pro Völkerplättchen, Irrwischbarriere-, Champion-, Fort-, Berg- oder Tierplättchen in der Region. Zusätzlich +1, falls es eine

nicht angrenzende Zugangsregion ist. Falls sich in der Region aktive Völkerplättchen befinden, verliert ihr Besitzer 1 davon und nimmt den Rest bis zum Ende dieses Zugs zurück auf die Hand.

- **Letzter Eroberungsversuch:** Während des letzten Eroberungsversuchs in deinem Zug wirfst du einmal den Verstärkungswürfel (falls notwendig), nachdem du die Region gewählt hast. Jedes Würfelauge zählt als 1 Plättchen.

Mindestens 1 Plättchen: Du musst immer mindestens 1 Völkerplättchen einsetzen, wenn du eine Region erobert, unabhängig vom Volk, der Spezialfähigkeit oder dem Würfelwurf.

- **Truppen umgruppieren:** Am Ende deines Zuges kannst du deine Truppen beliebig für die Verteidigung umsortieren. In jeder Region muss mindestens 1 Plättchen bleiben. Gegner dürfen zurückgezogene Truppen aus eroberten Regionen in andere eigene Regionen umgruppieren.

3. Siegmünzen erhalten (S. 7)

Am Ende deines Zuges:

- ◆ Nimm dir 1 Siegmünze für jede Region, in der Völkerplättchen (aktiv oder untergegangen) von dir liegen.
- ◆ Nimm dir zusätzliche Siegmünzen für Vorteile von deinem Volk (normalerweise vom aktiven), deiner Spezialfähigkeit, Legendären Orten und/oder Artefakten.
- ◆ Nimm dir zusätzliche Siegmünzen für den Fraktionsbonus (normalerweise 1 Siegmünze für jedes Volk der anderen Fraktion, das du in deinem Zug besiegt hast).
- ◆ Behalte den Wert deiner Siegmünzen vor den anderen Spielern jederzeit geheim.

II. ALLE WEITEREN RUNDEN

Einflussbereich durch neue Eroberungen erweitern (S. 8)

- **Truppen bereit machen:** Lass 1 Völkerplättchen in jeder Region, nimm die restlichen auf die Hand. Falls du möchtest, kannst du manche Regionen (oder alle) in dieser Phase aufgeben, aber dir entgehen dadurch Siegmünzen (und es kann sein, dass du wieder von der Regel „Erste Eroberung“ betroffen bist).

- **Erobern:** Erobere neue Regionen (normalerweise angrenzende Regionen oder Zugangsregionen) nach den Eroberungsregeln (siehe I.2 links).

ODER

Ein Volk untergehen lassen (S. 8)

- Drehe dein Völkerbanner um, sodass die „Untergegangen“-Seite sichtbar wird, und lege dein Spezialfähigkeitsplättchen ab, außer es hat noch einen Effekt nach dem Untergang.
- Drehe 1 Völkerplättchen in jeder Region auf die „Untergegangen“-Seite und lege die restlichen ab.
- Falls du bereits ein untergegangenes Volk auf der Weltkarte hast, entferne die Plättchen dieses Volks und lege sein Völkerbanner unter den Völkerbanner-Stapel.
- Spiele deinen nächsten Zug, als wäre es dein erster (siehe I.1 links).

In beiden Fällen erhältst du am Ende deines Zuges Siegmünzen (siehe I.3 links).

Geländearten



FELDER



WALD



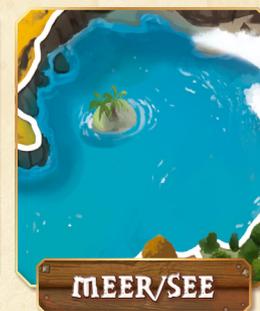
HÜGEL



SUMPF



BERG



MEER/SEE

SPIELPLANSYMBOLE



Höhlen



Magie



Zugangsregion



Artefakte



AEGIS VON AGGRAMAR

Am Ende deines Zuges legst du die Aegis in eine Region, die du besitzt. Diese Region ist immun gegen alle Fähigkeiten und Eroberungsversuche, außer der Gegner bezahlt dir 2 Siegmünzen.



AL'ARS ASCHE

Einmal pro Zug erlaubt Al'ars Asche dir, eine beliebige Region auf einem beliebigen Spielplan zu erobern.



FROSTGRAM

Einmal pro Zug kannst du Frostgram einsetzen, um eine Region für 2 Plättchen weniger als normal zu erobern (du brauchst mindestens 1 Plättchen).



HERZ VON AZEROTH

Am Ende deines Zuges legst du das Herz von Azeroth in eine Region, die du besitzt. Jeder Gegner, dessen aktives Volk mindestens eine Region besitzt, die an das Herz von Azeroth angrenzt, muss dir 1 seiner Siegmünzen geben.



SCHICKSALSHAMMER

Einmal pro Zug kannst du Schicksalshammer schwingen, um eine beliebige Region mit nur 1 Plättchen zu erobern, dafür musst du aber zuerst dem vorherigen Besitzer 2 Siegmünzen bezahlen.

Legendäre Orte

BRUNNEN DER EWIGKEIT

Sobald aufgedeckt, lege ihn auf die Meer- oder See-Region auf dem gleichen Spielplan (falls es eine gibt, sonst ziehe ein anderes „Legendärer Ort“-Plättchen). Ein Volk, das am Ende seines Zuges mehr an den Brunnen angrenzende Regionen besitzt als jedes andere Volk, erhält 2 zusätzliche Siegmünzen, selbst wenn es untergegangen ist.

DAS DUNKLE PORTAL

Du erhältst am Ende deines Zuges 2 zusätzliche Siegmünzen.

GEISTHEILER

Beim Umgruppieren erhältst du 1 zusätzliches Völkerplättchen (vorausgesetzt, es gibt noch mindestens eins im Sortiereinsatz).



KARAZHAN

Nimm dir am Ende deines Zuges 1 zusätzliche Siegmünze für jede WEITERE Region, die du besitzt und der Art der Region entspricht, in der Karazhan liegt.



SCHLACHTFELD

Du kannst den Fraktionsbonus ein zweites Mal pro Volk in Anspruch nehmen. Falls dein Volk neutral ist, kannst du dich entscheiden, für die Dauer dieses Zuges mit der Allianz oder der Horde zu kämpfen und vorübergehend den Fraktionsbonus und den Schlachtfeld-Bonus in Anspruch zu nehmen.



VERSAMMLUNGSSTEIN

Du bezahlst nicht das zusätzliche Völkerplättchen als Reisekosten, wenn du eine nicht angrenzende Zugangsregion erobert.



KAPELLE DES HOFFNUNGSVOLLEN LICHTS

Du verlierst kein Völkerplättchen, wenn diese Region angegriffen wird.



Völker



ASTRALE

Einmal pro Zug kannst du eine angrenzende Region mit einem Legendären Ort für 2 Plättchen weniger als normal erobern (du brauchst mindestens 1 Plättchen) ODER du kannst ein Artefakt stehlen, indem du es von einer angrenzenden Region in eine verschiebst, die du besitzt.



BLUTELFEN

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jede Magie-Region, die du am Ende deines Zuges besitzt.



DRAENEI

In jedem gegnerischen Zug gruppierst du das erste Völkerplättchen, das du ablegen müsstest (egal aus welchem Grund), normal um. Weitere Verluste werden abgelegt.



GNOME

Einmal pro Zug darfst du einen Luftangriff auf eine beliebige Region auf einem beliebigen Spielplan starten und sie so erobern, als wäre sie angrenzend. Zudem wirfst du vor dieser Eroberung zusätzlich einen Verstärkungswürfel, der die Kosten senkt.



GOBLINS

Am Ende deines Zuges darfst du in beliebige angrenzende Regionen, in denen sich ein aktives gegnerisches Volk befindet, ein verdecktes Bombenplättchen legen. Zu Beginn deines nächsten Zuges deckst du alle Bombenplättchen in Regionen auf, in denen sich immer noch gegnerische Völkerplättchen befinden: Eine Explosion gilt als erfolgreicher Eroberungsversuch, ein Blindgänger hat keinen Effekt. In beiden Fällen wird das Plättchen in die Spielschachtel gelegt. Wird eine Region geleert, lege das Plättchen aus dieser Region zurück auf den Stapel.



ANGELND

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jede Region, die du am Ende deines Zuges besitzt und die an einen See oder ein Meer angrenzt.



ARCHÄOLOGEN

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jedes Artefakt und jeden Legendären Ort, das bzw. den du am Ende deines Zuges besitzt.



BAUERN

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jede Felder-Region, die du am Ende deines Zuges besitzt.



BEFESTIGEND

Lege ein Fort in jede Region, die du besitzt. Ein Fort verstärkt die Verteidigung dieser Region um 1 und bleibt, wenn das Volk untergeht (maximal 1 Fort pro Region und 10 Forts auf der Weltkarte).



BERGBAU

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jede Höhlen-Region, die du am Ende deines Zuges besitzt.



DEFENSIV

Lege einen Wachturm in jede deiner Felder-Regionen, bei der du die Mehrheit der angrenzenden Regionen besitzt. Ein Wachturm macht eine Region immun gegen jede Fähigkeit und jeden Eroberungsversuch.



KOBOLDE

Du kannst jede Höhlen-Region erobern, als wäre sie angrenzend. Bei deiner ersten Eroberung kannst du eine Höhlen-Region als Zugangsregion nutzen und benötigst nicht das zusätzliche Völkerplättchen als Reisekosten.



MENSCHEN

Am Ende deines Zuges legst du 2 Militärziele in verschiedene Nicht-Allianz-Regionen. Falls irgendein Nicht-Horde-Spieler (dich eingeschlossen) eine Region mit einem Militärziel erobert, erhält er 2 zusätzliche Siegmünzen. Du erhältst ebenfalls 2 zusätzliche Siegmünzen, wenn du nicht der Eroberer warst.



NACHTELFEN

Du erobert Wald-Regionen für 1 Plättchen weniger als normal (du brauchst mindestens 1 Plättchen). Lege außerdem eine Irrwischbarriere in deine Wald-Regionen. Irrwischbarrieren bleiben liegen, wenn dein Volk untergeht, werden aber entfernt, wenn die Region erobert oder geleert wird.



NAGA

Du kannst Meer- und See-Regionen erobern. Auch deine erste Eroberung kann eine Meer- oder See-Region sein. Je 1 Naga-Plättchen bleibt in Meer- und See-Regionen, wenn die Naga untergehen.



ORCS

Jede Eroberung einer Allianz-Region gibt dir 1 zusätzliche Siegmünze. Diese Fähigkeit gilt zusätzlich zum üblichen Fraktionsbonus.



PANDAREN

Am Ende jedes deiner Züge gibst du jedem Gegner ein Harmonieplättchen, dessen aktives Volk du in diesem Zug nicht angegriffen hast. Ein Spieler mit einem Harmonieplättchen muss dir 2 Siegmünzen bezahlen, um dich anzugreifen.



TAUREN

Du kannst niemals eine Region mit weniger als 2 Völkerplättchen besitzen (oder erobern). Wenn dein Volk untergeht, lässt du 2 Völkerplättchen in jeder Region anstatt 1.



TROLLE

Du kannst jede nicht leere Region für 1 Plättchen weniger als normal erobern (du brauchst mindestens 1 Plättchen).



VERLASSENE

Jedes Mal wenn du den Verlust eines Völkerplättchens erzwingst (aktiv oder untergegangen), kannst du 1 Siegmünze ausgeben, um vor der Umgruppierung 1 zusätzliches Verlassene-Völkerplättchen zu erhalten.



WORGEN

Zu Beginn jedes deiner Züge wählst du zwischen menschlicher Form (sofort 2 Siegmünzen erhalten) oder Worgenform (zahle 1 Siegmünze und für alle deine Eroberungen in diesem Zug brauchst du 1 Plättchen weniger als normal – du brauchst mindestens 1 Plättchen).



ZWERGE

Du erobert Berg-Regionen für 2 Plättchen weniger als normal (du brauchst mindestens 1 Plättchen).

Spezialfähigkeiten



EINSCHÜCHTERND

3 Mal pro Zug kannst du 1 Völkerplättchen von einer gegnerischen angrenzenden Region in eine andere Region des gleichen Volks verschieben (lege es ab, falls es keine gibt oder es ein Murloc ist).



ENTDECKER

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jeden Spielplan, auf dem du am Ende deines Zuges wenigstens eine Region besitzt.



GEBIRGSJÄGER

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jede Berg-Region, die du am Ende deines Zuges besitzt.



HELDENHAFT

Einmal pro Zug kannst du kostenlos eine beliebige angrenzende Region erobern, unabhängig von der Anzahl gegnerischer Plättchen und Verteidigungen darin, indem du den Champion in diese Region legst. Der Champion gilt als 1 Völkerplättchen, wenn die Region erobert wird. Falls die Region mit dem Champion erobert wird, legst du kein Völkerplättchen ab, bezahlst aber dem Gegner 1 Siegmünze, nimmst den Champion zurück und gruppierst ihn wie ein gewöhnliches Völkerplättchen um. In deinem nächsten Zug kannst du seine Fähigkeit erneut einsetzen.



KAMPFMEISTER

Nimm dir jedes Mal 1 zusätzliche Siegmünze, wenn du eine nicht leere Region erobert.



KRÄUTERKUNDIG

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jede Hügel-Region, die du am Ende deines Zuges besitzt.



MOORWANDERER

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jede Sumpf-Region, die du am Ende deines Zuges besitzt.



PORTALMAGIER

2 Mal pro Zug kannst du alle Plättchen (außer Berg- und „Legendärer Ort“-Plättchen) zwischen 2 Magie-Regionen tauschen.



SCHMIEDEND

Du kannst alle Regionen mit 1 Plättchen weniger als normal erobern (du brauchst mindestens 1 Plättchen).



SEEFAHRER

Du bezahlst nicht das zusätzliche Völkerplättchen als Reisekosten, wenn du eine nicht angrenzende Zugangsregion auf der Weltkarte erobert.



SUMPFBEWohner

Gegner müssen dir 1 Siegmünze bezahlen, wenn sie eine deiner Sumpf-Regionen erobern. Diese Fähigkeit gilt auch, wenn dein Volk untergegangen ist.



TIERHERRSCHAFT

Zu Beginn deines Zuges legst du erst alle Tierplättchen ab. Dann nimmst du dir Tierplättchen entsprechend der Anzahl Hügel-Regionen, die du besitzt. Tierplättchen gelten in jeder Hinsicht als Völkerplättchen. Wenn eine Region mit einem Tierplättchen erobert wird, musst du ein Tierplättchen daraus ablegen und alle anderen Plättchen wie gewohnt umgruppieren.



WALDLÄUFER

Nimm dir 1 zusätzliche Siegmünze für jede Wald-Region, die du am Ende deines Zuges besitzt.



WÜTEND

Nimm dir für jede Eroberung von Regionen mit mindestens 2 gegnerischen Völkerplättchen darin je 1 zusätzliche Siegmünze für jedes dieser Völkerplättchen.