

WARCRAFT – THE BOARDGAME

Unterschied beachten:

Einheiten – Arbeiter - Außenposten

Alle Spieler absolvieren jede Phase reihum, dann nächste Phase etc.

Phase 1: Bewegung & Kampf – beliebig viele eigene Einheiten u. Arbeiter bewegen

- Nah- u. Fernkampfseinheiten je 1 Feld
 - Flugeinheit u. Arbeiter je 2 Felder
- Stapellimit Bewegungsende: Maximal **jeweils 3** eigene **Einheiten** und **Arbeiter** pro Feld
- Sofort Stop auf Feldern mit gegnerischen Einheiten, Arbeitern oder Außenposten
- Arbeiter können nicht auf Felder mit NUR gegnerischen Einheiten, Arbeitern oder Außenposten.
- Auf Bergfelder nur Flugeinheiten.
Auf Feldern mit gegnerischen Einheiten ➔ **Kampf**

Phase 2: Ertrag – Würfeln mit

Rohstoffwürfel = Ertrag

2a) pro Arbeiter auf Goldminenfeld

2b) pro Arbeiter auf Waldfeld

Würfelergebnis 3: Plättchen „teilweise ausgebeutet“ legen, falls dieses bereits liegt umdrehen auf „vollständig ausgebeutet“, d. h. kein Ertrag mehr.

Phase 3: Einsatz von in voriger Runde gekauften Einheiten, Arbeitern u. Gebäuden.

Einheiten und Arbeiter in *Ausbildung* auf eigenes Stadtfeld und/oder eigene Außenposten setzen. Falls dort gegnerische Einheiten sind, dürfen keinerlei Einheiten oder Arbeiter die Stadt verlassen ➔ **Kampf** in nächster

Bewegungsphase

Gebäude *im Bau fertig stellen* (umdrehen), dort beschäftigte Arbeiter zurück auf eigenes Stadtfeld

Außenposten *im Bau fertig stellen* (umdrehen), dort beschäftigte Arbeiter bleiben.

Immer Stapellimit beachten!

Phase 4: Kauf mittels Gold und Holz – immer nur eine Möglichkeit • nutzbar

- Jeweils 1 **EINHEIT** bzw. **ARBEITER** pro **GEBÄUDE AUSBILDEN**
- Leeres, fertiges Gebäude in eigener Stadt
- Rohstoff zahlen
- Einheit bzw. Arbeiter aus Reserve auf Gebäude setzen.

• GEBÄUDE und AUßENPOSTEN BAUEN

Gebäude:

- 1 Arbeiter / neues Gebäude „zuweisen“, muß auf Stadtfeld sein
- Je 2 Gold und Holz zahlen
- Neues Gebäude „verdeckt“ an Stadtkachel anlegen, zugewiesenen Arbeiter darauf

Außenposten:

- 1 Arbeiter / neuen Außenposten „zuweisen“, muß auf gewählttem Feld sein
- Je 2 Gold und Holz zahlen
- Neue Außenposten „verdeckt“ auf Feld legen, zugewiesenen Arbeiter darauf

• EINHEITENTYP(EN) VERBESSERN

Mit erforderlicher Anzahl Gebäude diesen Typ Einheit um eine Stufe zu verbessern, kostet jeweils 2 Gold und 2 Holz (oberste Kachel des Stapels *unter* Stapel legen).

Rundenende: Startspielerwechsel nach links.

]]] KAMPF]]]

❖ Beteiligte Spieler ziehen 1 Erfahrungskarte.

Alle Einheiten beteiligter Spieler auf

Schlachtfeld und benachbarten

Flankenfeldern müssen kämpfen:

Angriffe pro Kampfphase simultan, immer sofort anschließend Verluste entfernen.

- || Kampfphase 1. **Fernkampfseinheiten**
- || Kampfphase 2. **Flugeinheiten**
- || Kampfphase 3. **Nahkampfseinheiten**

☞ Flugeinheiten können durch Nahkampfangriffe *keine* Verluste erleiden.

Karten spielen: Verteidiger zuerst

Angriff: Anzahl Kampfwürfel = Anzahl beteiligter Einheiten

Jedes Würfelergebnis \leq Kampfstärke dieses Einheitstyps = 1 gegnerischer **Verlust**.

Verluste abwechselnd je 1 Einheit eigener Wahl entfernen (Ausnahme s. o.), Verteidiger beginnt.

Kampfende wenn auf *Schlachtfeld* nur noch Einheiten eines Volkes oder leer.

☞ **Arbeiter und Außenposten** auf Feldern mit gegnerischen Einheiten sind **automatisch eliminiert**

☞ Plättchen „teilweise ausgebeutet“ auf **Stadtfeld(er) mit gegnerischen Einheiten** - falls bereits vorhanden, **scheidet Spieler sofort aus**.

❖ **Kampfsieger** zieht eine Erfahrungskarte.

! Sieg nur, falls noch Einheit auf Schlachtfeld !