

SMALL

WORLD

WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Spielanleitung

Ein neuer Tag bricht an in Azeroth. Ein Tag wie jeder zuvor und wie jeder, der noch kommen wird. Der gnadenlose Kampf um die Herrschaft über die Welt von Warcraft nimmt einfach kein Ende. In Small World war bereits nicht genug Platz für alle. Und jetzt kommt noch der nie enden wollende Konflikt zwischen Allianz und Horde hinzu. Der Morgen graut und es ist an der Zeit, deinen Platz an vorderster Front einzunehmen.



DAYS OF
WONDER

Spielmaterial

- 6 doppelseitige Spielpläne in verschiedenen Größen: 2x groß, 2x mittel, 2x klein
- 16 World of Warcraft-Völkerbanner mit einer bunten Seite (aktiv) und einer ausgeblichenen Seite (untergegangen)



Orcs, aktiv und untergegangen

- 20 unterschiedliche Spezialfähigkeitsplättchen



- 5 Regelübersichten (1 für jeden Spieler)
- Weitere Plättchen:

12 Artefakte & Legendäre Orte

110 Siegmünzen mit verschiedenen Werten:

Bomben (6x Explosion und 6x Blindgänger)

- 182 Völkerplättchen & 15 Murloc-Plättchen:

- 1 Verstärkungswürfel



- 1 Rundentableau & 1 Rundenanzeiger

- 1 Regelblatt für die Team-Variante: „Battle for Azeroth“

- Diese Spielanleitung



Beispielaufbau zu dritt

The diagram illustrates the game setup for three players. A 10-sided die is placed on the round board. The world map is divided into regions, with a crown icon on the top-left region. Various game components are shown: a stack of 10 special ability tiles, a stack of 12 artifacts and legendary locations, a stack of 15 Murloc tiles, and a stack of 10 special ability tiles. The round board shows the progress of the game, with a crown icon on the top-left region and a die on the top-right region. The world map shows the placement of various game components, including artifacts, legendary locations, and special ability tiles. The round board shows the progress of the game, with a crown icon on the top-left region and a die on the top-right region.

Spielvorbereitung

Falls dies eure erste Partie ist, müsst ihr zuerst alle Teile aus den Stanzbögen lösen. Sortiert sie und legt sie in die vorgesehenen Vertiefungen des Sortiereinsatzes. Manche Teile kommen in den herausnehmbaren Sortiereinsatz. Andere Teile kommen in die vorgesehenen Vertiefungen des großen Einsatzes in der Schachtel. Die Abbildung in Anhang I auf Seite 10 hilft euch bei der Sortierung.

- Wählt entsprechend eurer Spieleranzahl zufällige Spielpläne der angegebenen Art aus.

- Zu fünft:** 2x groß, 1x mittel und 2x klein.
- Zu viert:** 1x groß, 2x mittel und 1x klein.
- Zu dritt:** 1x groß, 1x mittel und 1x klein.
- Zu zweit:** 1x groß und 1x klein.

Die Größe eines Spielplans wird durch ein „S“, „M“- oder „L“-Symbol in einer der Regionen angegeben. Die Spielpläne sind Inseln, legt sie also in die Tischmitte und schiebt sie leicht auseinander. Es spielt keine Rolle, wie ihr sie anordnet oder welche Seite nach oben zeigt. Die Spielpläne bilden zusammen die Weltkarte.

- Legt das Rundentableau neben die Weltkarte und legt dann den Rundenanzeiger auf das erste Feld 1. Auf dem Rundentableau seht ihr den Fortschritt der Partie. Die Partie endet nach der Runde, in welcher der Rundenanzeiger das letzte Feld des Tableaus erreicht hat. Das letzte Feld ist abhängig von der Spieleranzahl: Zu fünft endet die Partie nach der 8. Runde, zu viert nach der 9. Runde, zu zweit und dritt nach der 10. Runde.

- Nehmt den herausnehmbaren Sortiereinsatz mit den Völkerplättchen aus der Schachtel und legt ihn für alle gut erreichbar neben die Weltkarte 2.

- Mischt alle Völkerbanner, zieht dann 5 zufällige davon und legt sie aufgedeckt (also mit der bunten Seite nach oben) untereinander aus 3. Legt die übrigen Banner als offenen Stapel darunter 4. Macht das Gleiche mit den Spezialfähigkeitsplättchen. Mischt sie und legt jeweils 1 neben jedes Völkerbanner. Die Rundung passt dabei genau in die Aussparung eines Banners. Legt die übrigen Plättchen als offenen Stapel links neben den Stapel der Völkerbanner 5. Jetzt sollten 6 Sets aus je 1 Völkerbanner und 1 Spezialfähigkeitsplättchen sichtbar sein, einschließlich des obersten Sets auf den beiden Stapeln.

- Legt 1 Murloc-Plättchen in jede Region mit einem Murloc-Symbol 6. Die Murlocs sind ein primitives Volk, das in ganz Azeroth zu Hause ist. Sie bevölkern bereits zu Beginn einige Regionen. In *Small World of Warcraft* gelten Murlocs als bereits untergegangenes Volk.

- Legt 1 Bergplättchen in jede Region, in der ein Gebirge abgebildet ist 7.

- Mischt die Plättchen der Artefakte und Legendären Orte verdeckt zusammen. Zieht davon genauso viele zufällig, wie Spieler mitspielen, und legt 1 verdeckt auf jeden Spielplan, in die Regionen mit dem „S“, „M“ oder „L“ 8.

- Jeder nimmt sich 5 Siegmünzen mit dem Wert 1 9. Legt alle übrigen Münzen mit den Werten 1, 3, 5 und 10 für alle gut erreichbar als Vorrat bereit. Diese Münzen sind die Währung und bestimmen am Ende der Partie darüber, wer gewonnen hat 10.

Wichtiger Hinweis

Falls ihr bereits *Small World* gespielt habt, werdet ihr euch in Azeroth sehr schnell zurechtfinden. Die Völker sind zwar anders als in *Small World*, doch die Mechaniken sind sehr ähnlich.

- Neue und abweichende Regeln sind mit diesem Symbol gekennzeichnet.



Ziel des Spiels

Azeroth ist eine große und imposante Welt. Doch sie ist nicht groß genug für all die Völker, die nur ungern teilen und sich stets ausbreiten wollen. Die meisten dieser Völker gehören auch noch zu kriegerischen Gruppierungen, die in einen nie endenden wollenden Konflikt verwickelt sind. Mitten in diesem Chaos nutzen die unabhängigen Völker diese uralte Fehde geschickt aus, um sich einzumischen und sich das zu schnappen, was sie können.

Nachdem du ein Set aus einem *World of Warcraft*-Volk und einer Spezialfähigkeit ausgewählt hast, musst du deine einzigartigen Volksfähigkeiten nutzen, um angrenzende Regionen zu erobern und Siegmünzen anzuhäufen – oft auf Kosten deiner schwächeren Nachbarn. Durch das Einsetzen von Truppen (Völkerplättchen) in vielen Regionen und durch das Erobern angrenzender Regionen verdienst du am Ende deines Zuges Siegmünzen für jede Region, die du besitzt. Irgendwann wird dein Volk jedoch viel zu weit verstreut sein (genau wie diejenigen, die du bereits bezwungen hast). Dann musst du dein Volk zurücklassen und dich nach einem anderen umschauen. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, zu wissen, wann du dein Volk untergehen lassen musst, um mit einem neuen Volk die Herrschaft über die *World of Warcraft* anzustreben.

Die Kosten des Sets sind von seiner Position in der Spalte abhängig. Das erste Set der Spalte kostet nichts. Für jedes andere Set, das weiter unten in der Spalte liegt, fallen jedoch Kosten an – und zwar jeweils 1 Siegmünze pro Schritt nach unten. Als Bezahlung legst du jeweils 1 Siegmünze auf jedes Set, das oberhalb des Sets liegt, das du dir ausgesucht hast.



Du suchst dir die kräuterkundigen Verlassenen als dein Startset aus. Dann legst du je 1 Siegmünze auf jedes Set, das oberhalb dieses Sets liegt, und nimmst dir schließlich das ausgesuchte Set.

Falls auf dem Set, das du auswählst, bereits Siegmünzen liegen (weil andere sie bei ihrer Auswahl zuvor dorthin gelegt haben), nimmst du sie dir. Trotzdem musst du auf jedes Set, das oberhalb dieses Sets liegt, je eine Siegmünze legen.

Lege dein gewähltes Set offen vor dir ab und nimm dir aus dem herausnehmbaren Sortiereinsatz so viele entsprechende Völkerplättchen, wie die Summe der Zahlen in der unteren rechten Ecke des Völkerbanners und der unteren linken Ecke des Spezialfähigkeitsplättchens angibt.

Du kannst für dieses Volk im Laufe der Partie lediglich diese Anzahl Völkerplättchen ins Spiel bringen, sofern nicht etwas anderes angegeben ist (wie z. B. bei den Verlassenen).

Manche Legendären Orte oder Volksfähigkeiten erlauben dir, während der Partie zusätzliche Völkerplättchen aus dem Sortiereinsatz zu nehmen. Allerdings kannst du auch dann nur so viele Plättchen erhalten, wie vorhanden sind. Hast du beispielsweise alle 20 Plättchen der Verlassenen auf der Weltkarte, kannst du deine Volksfähigkeit erst dann wieder nutzen, wenn wieder Plättchen der Verlassenen verfügbar sind.



Du hast dieses Set aus Volk & Spezialfähigkeit gewählt und erhältst dafür 4 + 6, also 10 Völkerplättchen.

Schließlich füllst du die Spalte mit den verfügbaren Sets wieder auf: Um die Lücke zu füllen, die durch das ausgewählte Set entstanden ist, schiebst du die darunter ausliegenden Sets (mit den eventuell darauf liegenden Siegmünzen) jeweils um eine Position nach oben. Auf den Stapeln wird so ein neues Set sichtbar. Zu jeder Zeit sollten somit 6 Sets offen ausliegen. Falls die Völkerbanner oder Spezialfähigkeitsplättchen zur Neige gehen, mischt die abgelegten Plättchen zu einem neuen Stapel.



Fülle die Spalte mit den Sets aus Völkerbannern und Spezialfähigkeitsplättchen wieder auf.

bleiben in der Region, bis du deine Truppen am Ende deines Zuges umgruppierst (siehe „Truppen umgruppieren“ auf Seite 6).



Wichtiger Hinweis: Unabhängig von den Besonderheiten der Völker und/oder Spezialfähigkeiten musst du immer mindestens 1 Völkerplättchen übrig haben, um eine weitere Eroberung zu starten.

Verluste der Gegner & Rückzug

Falls vor der Eroberung Völkerplättchen eines anderen Spielers in der eroberten Region lagen, muss dieser nach der Eroberung alle seine Völkerplättchen aus der Region entfernen und:

- ◆ 1 Völkerplättchen davon zurück in den Sortiereinsatz legen.
- ◆ Die übrigen Völkerplättchen behalten (und (sofern möglich) in andere Regionen umgruppieren, die sein Volk noch besitzt – und zwar sofort nachdem der Spieler am Zug seinen aktuellen Zug beendet hat.

Die Regionen, in die er seine übrigen Völkerplättchen umgruppiert, müssen nicht an die Region angrenzen, aus der sie geflohen sind, und die gewählten Regionen müssen nicht zusammenhängend sein.

Falls alle Regionen eines Spielers in dieser Runde erobert worden sind, sodass er zwar Völkerplättchen zurückbekommt, aber keine mehr auf der Weltkarte hat, kann er sie in seinem nächsten Zug so einsetzen, als wäre es seine erste Eroberung.

Falls du eine Region einnimmst, in der nur ein einzelnes Völkerplättchen liegt, wird das Plättchen abgelegt. Dies ist häufig der Fall, wenn der Gegner ein Murloc ist oder wenn das Plättchen in der Region zu einem untergegangenen Volk gehört (siehe „Ein Volk untergehen lassen“ auf Seite 8).

Wichtiger Hinweis: Es ist auch möglich, dass du eine Region erobert, in der sich ein Plättchen deines eigenen untergegangenen Volks befindet: Dann verlierst du das Plättchen, erhältst auf diese Weise aber

Beginn der Partie

Wer zuletzt ein Videospiel gespielt hat, ist Startspieler und beginnt das Spiel, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn jeder einmal an der Reihe war und seinen Zug durchgeführt hat, beginnt eine neue Runde.

Der Startspieler schiebt dann den Rundenanzeiger auf dem Rudentableau ein Feld weiter und beginnt seinen nächsten Zug, gefolgt von den anderen Spielern.

Wenn der Rundenanzeiger das letzte Feld auf dem Rudentableau erreicht, beginnt die letzte Runde und jeder ist noch genau ein Mal am Zug, bevor die Partie endet. Wer dann die meisten Siegmünzen hat, gewinnt.

I. DIE ERSTE RUNDE

Während der ersten Runde führt jeder in seinem Zug die folgenden Aktionen aus:

1. Set aus einem Volk und einer Spezialfähigkeit auswählen
2. Regionen erobern
3. Siegmünzen erhalten

1. Set aus einem Volk und einer Spezialfähigkeit auswählen

Wähle aus den 6 verfügbaren Sets aus je einem Volk und einer Spezialfähigkeit 1 Set aus. (Auch das Set, das aus den obersten Plättchen der beiden Stapel besteht, kann ausgewählt werden.)

2. Regionen erobern

Du benutzt deine Völkerplättchen, um auf der Weltkarte Regionen zu erobern. Deren Besitz bringt dir Siegmünzen ein.

Erste Eroberung

Wenn du ein Volk zum ersten Mal auf die Weltkarte bringst, darfst du auf einer beliebigen Insel beginnen, du musst jedoch als Erstes eine **Zugangsregion** (mit einem Anker-Symbol) erobern. Um eine Zugangsregion zu erobern, musst du über das Meer reisen und somit mindestens 3 Völkerplättchen einsetzen (siehe unten).

Eine Region erobern

Um eine Region zu erobern, brauchst du:

- ◆ 2 Völkerplättchen,
- ◆ +1 zusätzliches Völkerplättchen pro Irrwischbarriere, Fort oder Berg,
- ◆ +1 zusätzliches Völkerplättchen als **Reisekosten**, falls die Region eine Zugangsregion ist, die nicht an eine bereits vom selben Volk eroberte Region angrenzt (da das Segeln zu fernen Landen schwierig ist),
- ◆ +1 zusätzliches Völkerplättchen pro Murloc- oder Völkerplättchen eines anderen Volks, das bereits in der Region liegt.

Meere und Seen können für gewöhnlich nicht erobert werden, doch falls du das kannst (mit den Naga), benötigst du 2 Völkerplättchen dafür. Du erhältst wie bei anderen Regionen am Ende deines Zuges 1 Siegmünze für jede Meer- oder See-Region, die du besitzt.

Nach der Eroberung einer Region musst du die Völkerplättchen, die du dafür eingesetzt hast, in diese Region legen. Die Plättchen

eventuell Zugang zu einer Region, die für dein neues Volk lukrativer ist.

Berge können nicht versetzt werden und bleiben an Ort und Stelle. Sie bieten dem neuen Eroberer Schutz.

➤ Weitere Eroberungen

Solange du am Zug bist, kannst du diese Aktion wiederholen, um weitere Regionen deiner Wahl zu erobern, vorausgesetzt du hast dafür noch ausreichend Völkerplättchen.

Für jede weitere eroberte Region gilt (außer eine Völker- oder Spezialfähigkeit besagt etwas anderes): Die Region muss:

- ◆ an eine Region angrenzen (also eine gemeinsame Grenze haben), in der bereits Völkerplättchen deines aktiven Volks liegen,

ODER

- ◆ eine beliebige Zugangsregion auf der Weltkarte sein, wofür du die Reisekosten von 1 zusätzlichen Plättchen einsetzen musst, jedoch nur wenn die Zugangsregion nicht an eine deiner Regionen angrenzt.



Nachdem die Verlassenen erfolgreich die Felder erobert haben, ziehen sie weiter zu den angrenzenden Kobolden auf dem Hügel.

➤ Letzter Eroberungsversuch und der Verstärkungswürfel

Es kann vorkommen, dass du für deinen letzten Eroberungsversuch in deinem Spielzug nicht mehr genügend Völkerplättchen für die Eroberung hast. **Solange du noch mindestens 1 nicht eingesetztes Völkerplättchen hast**, kannst du noch einen letzten Eroberungsversuch in diesem Zug starten, indem du eine Region wählst, für deren Eroberung dir maximal 3 Völkerplättchen fehlen. Dann wirfst du einmal den Verstärkungswürfel.

Wichtig: Die Region, die Ziel deines letzten Eroberungsversuches werden soll, musst du vor dem Würfelwurf auswählen; dabei muss es sich nicht zwangsläufig um die schwächstmögliche Region handeln, sondern es muss nur eine sein, die du mit einem guten Würfelergebnis auch erobern könntest.

Falls die Summe aus der gewürfelten Augenzahl und deinem/deinen noch verfügbaren Völkerplättchen ausreicht, um die gewählte Region zu erobern, legst du deine übrigen Völkerplättchen hinein. Andernfalls legst du deine übrigen Plättchen in eine Region, die du bereits besitzt. Auf jeden Fall kannst du in diesem Zug keine weiteren Regionen mehr erobern.



Dank eines erfolgreichen Wurfs mit dem Verstärkungswürfel und trotz deiner unterlegenen Stärke schaffst du es mit deinen Verlassenen, den Berg mit deinem letzten Eroberungsversuch in diesem Zug zu erobern.

➤ Truppen umgruppieren

Sobald du deine Eroberungen für diesen Zug beendet hast, kannst du deine Völkerplättchen auf der Weltkarte beliebig umsortieren und von einer Region in eine andere Region versetzen, die dein Volk besitzt. Dabei müssen diese Regionen nicht angrenzend oder zusammenhängend sein. Allerdings muss in jeder Region, die du besitzt, immer mindestens 1 Völkerplättchen liegen bleiben. Dann dürfen Gegner ihre zurückgezogenen Truppen aus eroberten Gebieten umgruppieren (siehe „Verluste der Gegner & Rückzug“ auf Seite 5).



Du gruppierst deine Verlassene-Truppen in deinen Regionen um. Zu deinen Truppen zählt auch 1 zusätzliches Verlassene-Plättchen, das du durch die Volksfähigkeit der Verlassenen erhalten hast (du hast den Verlust von 2 Plättchen in deinem Zug verursacht – 1 Murloc-Plättchen und 1 Kobold-Plättchen – und könntest bis zu 2 zusätzliche Plättchen erhalten, indem du jeweils 1 Siegmünze bezahlst, doch du entscheidest dich nur 1 zu kaufen).

3. Siegmünzen erhalten

Dein Zug ist nun vorbei und du erhältst für jede Region auf der Weltkarte, in der sich Völkerplättchen deines Volks befinden, 1 Siegmünze aus dem Vorrat. Es kann sein, dass du außerdem durch deine Volks- und Spezialfähigkeiten, Legendäre Orte und Artefakte zusätzliche Siegmünzen erhältst.



Du besitzt mit den Verlassenen 3 Regionen und erhältst 3 Siegmünzen plus 1 zusätzliche Siegmünze für die Spezialfähigkeit *Kräuterkundige* (1 zusätzliche Siegmünze für jede Hügel-Region, die du am Ende deines Zuges besitzt).

➤ Fraktionsbonus für Allianz oder Horde

Die meisten Völker gehören entweder zur Allianz oder zur Horde. Diese Fraktionen bekämpfen sich seit Urzeiten. Falls du eine Region eines Volks der einen Fraktion mit einem Volk der anderen Fraktion erobert, erhältst du einen **Fraktionsbonus**: Am Ende

deines Zuges erhältst du 1 Siegmünze pro Volk der anderen Fraktion, von dem du Regionen erobert hast.

- ◆ Die Eroberung von zwei oder mehr Regionen desselben Volks gibt dir nur 1 Siegmünze, außer es ist etwas anderes angegeben (siehe „Schlachtfeld“ auf Seite 14).
- ◆ Ein aktives Volk und ein untergegangenes Volk zählen als zwei verschiedene Völker, auch wenn sie dem gleichen Spieler gehören.



Manche Völker gehören weder zur Horde noch zur Allianz. Diese Völker sind neutral. Wenn du mit einem neutralen Volk eine Region der Horde oder Allianz erobert, erhältst du dafür keine zusätzlichen Siegmünzen. Wenn du mit einem Volk der Horde oder Allianz eine Region eines neutralen Volks erobert, gibt es ebenfalls keine.



Die Naga sind beispielsweise ein neutrales Volk.



Nachdem deine Verlassenen untergegangen sind, startest du mit den Archäologen-Blutelfen, die zur Horde gehören. Du erobert zuerst eine Zugangsregion von den Zwergen und dann zwei weitere Regionen von den Menschen. Am Ende deines Zuges erhältst du 2 zusätzliche Siegmünzen als Fraktionsbonus: 1 für jedes Volk der Allianz, dessen Regionen du erobert hast (1 für die Zwerge + 1 für die Menschen).

Die Fähigkeit deiner Blutelfen ist aktiv; du erhältst 1 zusätzliche Siegmünze, da deine Blutelfen eine Magie-Region besitzen. Durch die Spezialfähigkeit Kräuterkundige deiner Verlassenen erhältst du allerdings keine zusätzlichen Siegmünzen, da sie bereits untergegangen sind. Du erhältst also für sie nur 1 Siegmünze für jede ihrer Regionen, aber keine zusätzlichen Siegmünzen.



› Siegmünzen mit untergegangenen Völkern erhalten

Im Verlauf der Partie wird es vermutlich vorkommen, dass du in deinem Zug noch Plättchen eines weiteren Volks auf der Weltkarte hast. Diese Plättchen sind die Überbleibsel eines früheren Volks, das du hast untergehen lassen (siehe „Ein Volk untergehen lassen“ auf dieser Seite).

Für jede Region, in der noch Plättchen deines untergegangenen Volks liegen, erhältst du 1 Siegmünze. Durch ihr Völkerbanner, Spezialfähigkeitsplättchen oder ihre weiteren Fähigkeiten erhältst du jedoch keine Bonusmünzen mehr, außer es ist etwas anderes angegeben.

Staple deine Siegmünzen immer verdeckt übereinander, sodass die anderen die Werte nicht sehen. Das Ergebnis wird erst am Ende der Partie ermittelt. Falls bestimmte Münzen ausgehen, kannst du deine Siegmünzen jederzeit gegen Siegmünzen aus dem Vorrat eintauschen.

II. ALLE WEITEREN RUNDEN

Zu Beginn jeder weiteren Runde bewegt der Startspieler den Rundenanzeiger auf dem Rundentableau um ein Feld weiter. Dann wird die Partie reihum im Uhrzeigersinn fortgeführt. Jeder muss in seinem Zug ab sofort entweder:

- ◆ den Einflussbereich seines Volks durch neue Eroberungen erweitern

ODER

- ◆ sein Volk untergehen lassen und ein neues Set auswählen.

Unabhängig davon, was du dir aussuchst, erhältst du Siegmünzen (siehe „Siegmünzen erhalten“ auf Seite 7).

Einflussbereich durch neue Eroberungen erweitern

› Truppen bereit machen

Lass 1 Völkerplättchen in jeder Region liegen, die du besitzt. Alle deine weiteren Völkerplättchen darfst du von der Weltkarte zurück auf die Hand nehmen, um mit ihnen neue Regionen zu erobern.

› Erobern

Alle Regeln zur Eroberung einer neuen Region müssen eingehalten werden (siehe „Regionen erobern“ auf Seite 5) — mit Ausnahme der Sonderregeln, die nur bei der ersten Eroberung gelten. Diese gelten nur dann, wenn du mit einem neuen Volk die Weltkarte betrittst.

› Eine Region aufgeben

Du darfst für die Eroberung neuer Regionen nur die Völkerplättchen verwenden, die du zurück auf die Hand genommen hast. Falls du mehr Völkerplättchen haben möchtest, kannst du dich dazu entscheiden, eine oder bis zu alle deiner Regionen komplett aufzugeben und keine Plättchen zurückzulassen. In diesem Fall besitzt du diese Regionen jedoch nicht länger und du erhältst keine Siegmünzen für sie. Falls du dich dazu entscheidest, alle deine Regionen aufzugeben, musst du bei deiner nächsten Eroberung die Regeln für die erste Eroberung einhalten (siehe „Erste Eroberung“ auf Seite 5).

Ein Volk untergehen lassen

Sobald du der Meinung bist, dass dein aktives Volk zu weit verbreitet ist und nicht mehr genügend Schlagkraft für erfolgreiche weitere Eroberungen hat oder um sich gegen die immer stärker werdenden Nachbarn zu verteidigen, kannst du dich entscheiden, es untergehen zu lassen. Zu Beginn deines nächsten Zuges wählst du dann von den verfügbaren Sets ein neues aus einem Volk und einer Spezialfähigkeit aus.

Um dies anzuzeigen, drehst du das Völkerbanner deines aktiven Volks um, sodass die ausgeblichene „Untergegangen“-Seite sicht-

bar wird, und legst das Spezialfähigkeitsplättchen deines Sets ab, da die Fähigkeit nun nicht mehr in Kraft ist — es sei denn, sie besagt eindeutig etwas anderes (wie bei der Befestigende-Fähigkeit oder der Sumpfbewohner-Fähigkeit).

Dann drehst du in jeder Region, in der sich Plättchen dieses Volks befinden, ein einzelnes Völkerplättchen auf die „Untergegangen“-Seite um und legst die restlichen zurück in den Sortiereinsatz.

Wichtiger Hinweis: In manchen Fällen (wie bei den Tauren oder nach der Verwendung der Einschüchternd-Spezialfähigkeit) können mehrere untergegangene Völkerplättchen in einer Region liegen, wodurch die Region schwieriger zu erobern ist. Wenn eine solche Region erobert wird, werden alle untergegangenen Plättchen daraus abgelegt.

Jeder kann immer nur 1 untergegangenes Volk gleichzeitig auf der Weltkarte haben. Falls du noch Plättchen von einem anderen untergegangenen Volk auf der Weltkarte hast, musst du sie sofort entfernen und in den Sortiereinsatz zurücklegen, bevor du die neuen Völkerplättchen auf die „Untergegangen“-Seite drehst.

Das Völkerbanner des nun verschwundenen Volks legst du unter den Stapel der Völkerbanner oder legst es an die tiefste freie Stelle in der Bannerspalte, falls es eine freie Stelle gibt. Das Gleiche machst du auch, falls das letzte Plättchen deines untergegangenen Volks von der Weltkarte entfernt wird, weil seine letzte Region erobert wurde.



Du hast dich dazu entschieden, deine Blutelfen untergehen zu lassen. Doch du hast bereits ein untergegangenes Volk auf der Weltkarte, also ist die Zeit deiner Verlassenen abgelaufen. Du nimmst ihre übrigen Plättchen vom Spielplan und legst ihr Völkerbanner unter den Stapel.

In einem Zug, in dem du dein Volk untergehen lässt, kannst du nichts erobern; dein Zug endet direkt, nachdem du deine Siegmünzen erhalten hast! Du erhältst 1 Siegmünze für jede Region, in der die Plättchen deines soeben untergegangenen Volks liegen — doch sofern nicht anders angegeben, bekommst du keine zusätzlichen Siegmünzen für dein nun untergegangenes Volk oder die abgelegte Spezialfähigkeit.

In deinem nächsten Zug wählst du ein neues Set aus Volk und Spezialfähigkeit aus den verfügbaren Sets aus und befolgst die Sonderregeln, die auch für die erste Runde gelten. Der einzige, allerdings beträchtliche Unterschied besteht darin, dass du jetzt

in der Wertungsphase deines Zuges wahrscheinlich Siegmünzen sowohl für dein neues Volk als auch für übrig gebliebene Plättchen deines nun untergegangenen Volks erhältst.

Wichtiger Hinweis: Murlocs gelten immer als untergegangenes Volk, das niemandem gehört.



Jetzt ist die Zeit für deine Archäologen-Blutelfen abgelaufen. Du drehst in jeder ihrer Regionen 1 ihrer Völkerplättchen um und entfernst die übrigen. Dann drehst du das Völkerbanner um und legst das zugehörige Spezialfähigkeitsplättchen ab.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass nicht genügend Spezialfähigkeitsplättchen im Stapel vorhanden sind, um neue Sets aus Völkern und Spezialfähigkeiten zusammenzustellen, mischt einfach die abgelegten Spezialfähigkeitsplättchen zu einem neuen Stapel.



Sobald der Rundenanzeiger das letzte Feld des Rundentableaus erreicht hat und alle noch einen letzten Spielzug durchgeführt haben, zählt jeder die Werte seiner Siegmünzen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Im Falle eines Gleichstands ist der daran beteiligte Spieler besser platziert, der die meisten (aktiven und untergegangenen) Völkerplättchen auf der Weltkarte hat.



Anhang

I. ORDNUNG IM SORTIEREINSATZ

Da die Schachtel von *Small World of Warcraft* viele Stanzbögen enthält, gibt es nach dem Ausstanzen aller Plättchen und Münzen eine große Lücke zwischen dem Schachteinsatz, auf dem die Spielpläne aufliegen, und dem Schachteldeckel. Wenn du deine Spiele gern aufrecht stehend aufbewahrst, wird das Spielmaterial deshalb wahrscheinlich aus den Fächern rutschen und durcheinandergeraten.

Um dies zu vermeiden, empfehlen wir dir, einmalig Folgendes zu machen: Nachdem du alle Einzelteile ausgestanzt hast, wirfst

du die leeren Stanzbögen nicht weg, sondern stapelst sie auf dem Tisch übereinander. Hebe dann vorsichtig den Schachteinsatz aus dem Boden der Spielschachtel; achte dabei darauf, dass der dünne Kunststoff nicht bricht. Lege nun die übereinandergestapelten Stanzbögen unten in die Schachtel. Dann legst du den Schachteinsatz wieder in die Schachtel, oben auf die Stanzbögen. Jetzt bleibt der Schachteinsatz weit genug angehoben, sodass die Spielpläne bündig mit dem Deckel abschließen, wenn sie auf dem Schachteinsatz liegen. Jetzt kannst du die Spielschachtel auch senkrecht stehend aufbewahren, ohne dass das Spielmaterial durcheinandergerät.

Die Abbildung unten zeigt dir, wo die verschiedenen Plättchen und Münzen hineinpassen. Im herausnehmbaren Sortiereinsatz werden ausschließlich Völkerplättchen aufbewahrt; dabei ist für jedes Volk ein einzelnes Fach vorgesehen (Murloc-Plättchen kommen in den großen Schachteinsatz). Die Maße der Vertiefungen sind einheitlich, um das Aufräumen zu erleichtern. Für alle anderen Plättchen und Münzen gibt es spezielle Fächer im großen Sortiereinsatz. Die Spielpläne, Spielübersichten und Spielanleitungen kannst du oben drauflegen.



II. DIE VÖLKER UND SPEZIALFÄHIGKEITEN

In *Small World of Warcraft* gibt es 16 Völker und 20 Spezialfähigkeiten.

Für jedes Volk gibt es ein eigenes Völkerbanner und genügend Plättchen, um sie mit jedem beliebigen Spezialfähigkeitsplättchen kombinieren zu können.

Jedes Spezialfähigkeitsplättchen gibt dem Volk, mit dem es im Set kombiniert wird, einen besonderen Vorteil.

Wenn ein Volk aktiv ist, werden die Völkerplättchen mit der bunten Seite nach oben auf die Weltkarte gelegt. Ist das Volk untergegangen, zeigt die ausgeblichene Seite nach oben.

Sofern nichts anderes angegeben ist, gelten immer sowohl die Vorteile eines aktiven Völkerbanners als auch der Vorteil der damit kombinierten Spezialfähigkeit. Diese gelten nicht mehr, sobald das Volk untergegangen ist.

Eine Region gilt als **nicht leer**, falls darin mindestens ein Murloc- oder Völkerplättchen (aktiv oder untergegangen) liegt. Eine Region mit einem Bergplättchen, einem Artefakt- oder „Legendärer Ort“-Plättchen, aber ohne Murloc- oder Völkerplättchen gilt als leer.

Die Völker



ASTRALE

Astrale sammeln Artefakte. Einmal pro Zug dürfen sie auswählen: Entweder können sie eine Region für 2 Plättchen weniger als normal erobern, wenn in ihr ein Legendärer Ort liegt (du brauchst weiterhin mindestens 1 Plättchen), **ODER** sie können ein Artefakt aus einer Region stehlen, die an eine ihrer Regionen angrenzt. Dazu bewegen sie das Artefakt in ihre angrenzende Region (du darfst die Artefaktfähigkeit sofort verwenden).



BLUTELFEN

Blutelfen dürsten nach Magie. Sie sammeln 1 zusätzliche Siegmünze für jede Magie-Region, die sie am Ende des Zuges besitzen.



DRAENEI

In jedem gegnerischen Zug können die Draenei das *Heilige Licht* rufen: Das erste Völkerplättchen, das sie ablegen müssten (durch Eroberungen oder Fähigkeiten) bleibt bei ihnen und kann normal umgruppiert werden. Alle weiteren Verluste werden wie üblich abgelegt.



GNOME

Durch ihre Flugmaschinen können die Gnome einmal pro Zug einen Luftangriff auf eine beliebige Region auf der Weltkarte starten. Sie behandeln die Region so, als wäre sie angrenzend. Nachdem du die Region gewählt hast und bevor du die Eroberung startest, darfst du zusätzlich den Verstärkungswürfel werfen und somit möglicherweise die Kosten senken. Falls dieser Luftangriff die letzte mögliche Eroberung ist, wirfst du den Würfel zweimal: Einmal für die Fähigkeit der Gnome und einmal für den letzten Eroberungsversuch.



GOBLINS

Am Ende deines Zuges dürfen die Goblins Bomben in beliebige an sie angrenzende Regionen legen, in denen sich ein aktives gegnerisches Volk befindet.

Wenn du die Goblins wählst, mische die 12 Bombenplättchen und lege sie als verdeckten Stapel neben dich. Falls du Bomben in angrenzenden gegnerischen Regionen platzierst, nimmst du die Plättchen oben vom Stapel und legst sie verdeckt in die Regionen (niemals mehr als eine Bombe pro Region), ohne drunter zu schauen.

Zu Beginn **deines** nächsten Zuges deckst du das Bombenplättchen auf, falls sich in einer Region mit einem Bombenplättchen immer noch gegnerische Völkerplättchen befinden (selbst wenn das Volk mittlerweile untergegangen ist): Eine Explosion gilt als erfolgreicher Eroberungsversuch (der Gegner verliert 1 Völkerplättchen und nimmt die übrigen zurück auf die Hand), nur

dass die Region jetzt leer ist. Ein Blindgänger (traurige Bombe) hat keinen Effekt. In beiden Fällen wird das Plättchen danach zurück in die Spielschachtel gelegt.

Falls die Region vor deinem nächsten Zug leer wird, legst du das Bombenplättchen unbesehen zurück auf deinen Stapel.

Sobald du die Goblins untergehen lässt, deckst du die Bombenplättchen, die du am Ende deines vorherigen Zuges platziert hast, auf und handelst sie wie gewohnt ab. Falls der Stapel mit den Bombenplättchen leer ist, kannst du mit den Goblins keine weiteren Bomben auf die Weltkarte legen.



KOBOLDE

Als Bewohner des Untergrunds können Kobolde in jeder Höhle auftauchen und jede Höhlen-Region erobern, als wäre sie angrenzend. Du darfst bei deiner ersten Eroberung eine Höhlen-Region anstelle einer Zugangsregion wählen. Falls du das tust, benötigst du nicht das zusätzliche Völkerplättchen als Reisekosten.



MENSCHEN

Menschen können strategische Regionen für Nicht-Horde-Spieler bestimmen. Am Ende jedes deiner Züge legst du deine 2 Militärziel-Plättchen (falls notwendig von der Weltkarte) in 2 verschiedene Nicht-Allianz-Regionen. Falls irgendein Nicht-Horde-Spieler (einschließlich der Menschen selbst) eine Region mit einem Militärziel-Plättchen erfolgreich erobert, erhält dieser 2 zusätzliche Siegmünzen und gibt dir das Plättchen zurück. Du erhältst dann ebenfalls 2 zusätzliche Siegmünzen, falls du nicht derjenige warst, der die Region erobert hat. Falls ein Horde-Spieler die Region mit dem Militärziel-Plättchen erobert, passiert nichts und das Plättchen bleibt in der Region.



NACHTELFEN

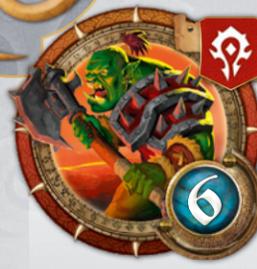
Nachtelfen können Wald-Regionen für 1 Plättchen weniger als normal erobern (du brauchst mindestens 1 Plättchen). Jedes Mal wenn deine Nachtelfen einen Wald erobern, legst du 1 Irrwischbarriere-Plättchen darauf. Eine Irrwischbarriere gilt als 1 Plättchen, wenn die Region erobert wird, und bleibt liegen, wenn die Nachtelfen untergehen. Entferne das Plättchen, sobald die Region erobert oder leer wird.



NAGA

Die Naga sind daran gewöhnt, unter Wasser zu leben, deshalb können sie anders als andere Völker Meer- und See-Regionen erobern. Du darfst auch bei deiner ersten Eroberung eine Meer- oder See-Region wählen (du brauchst 2 Plättchen) und du kannst dich von dort aus mit ihnen ausbreiten. Wenn die Naga untergehen, bleibt auch in Meer- und See-Regionen je 1 Plättchen liegen.

ORCS



Orcs sind geborene Eroberer. 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 deine Pandaren nicht angegriffen haben (das gilt in der ersten Runde der Partie auch für Spieler, die noch kein Volk haben).



Wer ein Harmonieplättchen hat, muss den Pandaren 2 Siegmünzen geben, bevor er sie angreift (indem er einen Eroberungsversuch in einer ihrer Regionen startet oder durch einen Effekt das Entfernen von Völkerplättchen aus ihren Regionen erzwingt). Diese beiden zusätzlichen Siegmünzen müssen nur einmalig bezahlt werden, falls der Gegner mehrere Pandaren-Regionen erobert. Nimm am Anfang jedes deiner Züge alle Harmonieplättchen zurück.

TAUREN



Diese großen, belastbaren Krieger können niemals eine Region mit weniger als 2 Völkerplättchen besitzen oder erobern. Du verlierst aber trotzdem nur 1 Plättchen, wenn eine Tauren-Region erobert wird. Unter keinen Umständen solltest du ein Taurenplättchen alleine lassen, selbst nicht im Schritt „Truppen bereit machen“. Falls ein Völkerplättchen aus irgendeinem Grund alleine liegen würde, musst du es sofort in eine andere Region der Tauren umgruppieren. Wenn die Tauren untergehen, bleiben in jeder Region 2 Völkerplättchen anstatt nur 1.



TROLLE



Die Trolle sind als gerissene Krieger bekannt. Sie können jede nicht leere Region mit 1 Plättchen weniger als normal erobern (du brauchst mindestens 1 Plättchen).



VERLASSENE



Die Verlassenen können die toten Körper ihrer Gegner für sich gewinnen. Jedes Mal wenn du den Verlust eines Völkerplättchens erzwingst (aktiv oder untergegangen), kannst du 1 Siegmünze ausgeben, um 1 zusätzliches Verlassene-Völkerplättchen aus dem Vorrat zu erhalten. Diese zusätzlichen Plättchen erhältst du nach der letzten Eroberung deines Zuges, bevor du deine Truppen umgruppierst (du kannst sie also erst im nächsten Zug für Eroberungen nutzen).



WORGEN



Zu Beginn jedes deiner Züge musst du dich entscheiden, ob die Worgen ihre menschliche Form (du erhältst sofort 2 zusätzliche Siegmünzen) oder ihre Worgenform annehmen (zahle 1 Siegmünze und für alle deine Eroberungen in diesen Zug brauchst du 1 Plättchen weniger als normal; du brauchst mindestens 1 Plättchen).



ZWERGE



Die Zwerge können Berg-Regionen für 2 Plättchen weniger als normal erobern (du brauchst mindestens 1 Plättchen).



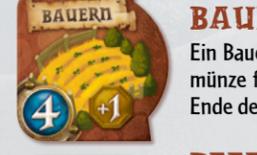
ARCHÄOLOGEN



Dieses gelehrte Volk liebt das Erforschen alter Dinge und merkwürdiger Orte. Es erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jedes Artefakt und jeden Legendären Ort, das bzw. den es am Ende des Zuges besitzt.



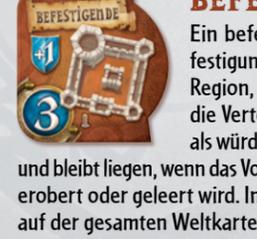
BAUERN



Ein Bauernvolk erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jede Felder-Region, die es am Ende des Zuges besitzt.



BEFESTIGEND



Ein befestigendes Volk kann gute Befestigungen bauen. Es legt 1 Fort in jede Region, die es besitzt. Ein Fort verstärkt die Verteidigung dieser Region um 1 (so als würde dort ein zusätzliches Völkerplättchen liegen) und bleibt liegen, wenn das Volk untergeht. Lege das Fort ab, wenn die Region erobert oder gelehrt wird. In jeder Region kann maximal 1 Fort liegen und auf der gesamten Weltkarte maximal 10.



Spezialfähigkeiten

In der folgenden Beschreibung gelten die Spezialfähigkeiten nur für das zugehörige Volk. Sofern nicht explizit angegeben, gilt dies nicht für Plättchen eines deiner früheren, untergegangenen Völker.

Die folgende Liste beschreibt die Vorteile jeder Spezialfähigkeit. Die zusätzliche Anzahl Völkerplättchen, die du erhältst, wenn diese Spezialfähigkeit mit einem Völkerbanner verbunden ist, ist auf dem Plättchen unten links angegeben.

ANGELND



Ein angelndes Volk erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jede an einen See oder ein Meer grenzende Region, die es am Ende des Zuges besitzt.



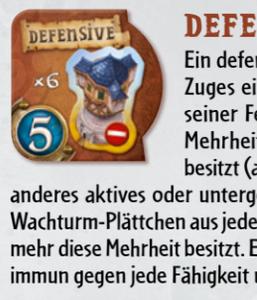
BERGBAU



Ein Bergbauvolk dürstet nach wertvollen Steinen: Es erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jede Höhlen-Region, die es am Ende des Zuges besitzt.



DEFENSIV



Ein defensives Volk legt am Ende seines Zuges ein Wachturm-Plättchen in jede seiner Felder-Regionen, bei der es die Mehrheit der angrenzenden Regionen besitzt (also mehr Regionen als irgendein anderes aktives oder untergegangenes Volk), und entfernt Wachturm-Plättchen aus jeder Felder-Region, bei der es nicht mehr diese Mehrheit besitzt. Ein Wachturm macht eine Region immun gegen jede Fähigkeit und jeden Eroberungsversuch.



EINSCHÜCHTERND



3 Mal pro Zug können diese Meister der Manipulation 1 Völkerplättchen (egal ob aktiv oder untergegangen) aus einer angrenzenden gegnerischen Region in eine andere Region dieses Volks verschieben (falls es andere gibt, sonst wird es abgelegt). Du kannst dies pro Zug entweder in 3 verschiedenen Regionen oder mehrfach in derselben machen.

- ◆ Murlocs werden immer abgelegt.
- ◆ Falls in der Region eine Irrwischbarriere oder ein Fort liegt, muss sie/ es zuerst mit dieser Fähigkeit entfernt werden, bevor Völkerplättchen verschoben werden können.
- ◆ Diese Fähigkeit kann nicht in der letzten Eroberung eingesetzt werden.

ENTDECKER



Ein Entdeckervolk erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jeden Spielplan, auf dem es am Ende des Zuges mindestens eine Region besitzt.



GEBIRGSJÄGER



Ein Gebirgsjäger-Volk erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jede Berg-Region, die es am Ende des Zuges besitzt.



HELDENHAFT



Ein heldenhaftes Volk kontrolliert einen mächtigen Champion. Einmal pro Zug kann er kostenlos eine beliebige angrenzende Region erobern, unabhängig von der Anzahl gegnerischer Plättchen und Verteidigungen darin. Sobald sie erobert wurde, lege das Champion-Plättchen in die Region. Der Champion zählt als 1 Völkerplättchen, wenn die Region erobert wird. Falls ein anderer Spieler die Region mit dem Champion erobert, wird der Champion gefangen genommen. Kein verteidigendes Plättchen wird abgelegt. Der Besitzer des Champions muss diesem Gegner sofort 1 Siegmünze als Lösegeld bezahlen, um den Champion zurückzuerhalten. Er darf den Champion dann wie ein gewöhnliches Völkerplättchen umgruppieren und seine Fähigkeit in seinem nächsten Zug erneut einsetzen.



KAMPFMEISTER



Ein Kampfmeister-Volk lebt für den Sieg im Kampf. Jedes Mal wenn es eine nicht leere Region erobert, erhält es 1 zusätzliche Siegmünze.



KRÄUTERKUNDIG



Ein kräuterkundiges Volk versteht die Kräfte der Pflanzen und erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jede Hügel-Region, die es am Ende des Zuges besitzt.



MOORWANDERER



Ein Moorwanderer-Volk erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jede Sumpf-Region, die es am Ende des Zuges besitzt.



PORTALMAGIER



2 Mal pro Zug kann ein Portalmagier-Volk alle Plättchen (außer Berg- und „Legendärer Ort“-Plättchen) zwischen 2 Magie-Regionen tauschen.



SCHMIEDEND



Ein schmiedendes Volk kann mächtige Waffen schmieden: Es kann alle Regionen mit 1 Plättchen weniger als normal erobern (du brauchst mindestens 1 Plättchen).



SEEFÄHRER



Ein Seefahrer-Volk bezahlt nicht das zusätzliche Völkerplättchen als Reisekosten, wenn es eine nicht angrenzende Zugangsregion auf der Weltkarte erobert.



SUMPFBEWohner



Gegner müssen einem Sumpfbewohner-Volk 1 Siegmünze bezahlen, wenn sie eine Sumpf-Region, die dieses Volk besitzt, erobern. Diese Fähigkeit gilt auch, wenn das Volk untergegangen ist.



TIERHERRSCHAFT



Ein Tierherrschaft-Volk kann wilde Tiere zähmen, die in der Schlacht sehr hilfreich sein können. Zu Beginn jedes deiner Züge legst du erst alle Tierplättchen ab. Dann nimmst du dir Tierplättchen entsprechend der Anzahl an Hügel-Regionen, die du besitzt. Tierplättchen gelten in jeder Hinsicht als Völkerplättchen. Du kannst mit ihnen erobern und sie am Ende des Zuges umgruppieren. Wenn eine Region mit einem Tierplättchen erobert wird, musst du ein Tierplättchen daraus ablegen und alle anderen Plättchen wie gewohnt umgruppieren.



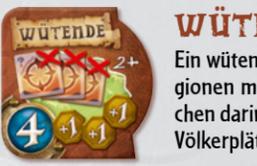
WALDLÄUFER



Ein Waldläufer-Volk erhält 1 zusätzliche Siegmünze für jede Wald-Region, die es am Ende des Zuges besitzt.



WÜTEND



Ein wütendes Volk erhält für jede Eroberung von Regionen mit mindestens 2 gegnerischen Völkerplättchen darin je 1 zusätzliche Siegmünze für jedes dieser Völkerplättchen.



III. ARTEFAKTE UND LEGENDÄRE ORTE

Es gibt 5 Artefakte und 7 Legendäre Orte in *Small World of Warcraft*. Jedes Artefakt und jeder Legendäre Ort wird durch ein einzigartiges Plättchen markiert.



Artefakt

Legendärer Ort

Decke das Plättchen sofort auf, wenn du eine Region mit einem verdeckten Artefakt- oder „Legendärer Ort“-Plättchen betrittst. Wenn ein Plättchen einmal aufgedeckt wurde, bleibt es für den Rest der Partie offen liegen. Wenn du eine Region mit einem Artefakt oder Legendären Ort besitzt, kannst du sofort dessen Effekt einsetzen.



Plättchen mit diesem Symbol sind Artefakte. Ein Artefakt bleibt in der Region, in der es zuletzt eingesetzt wurde.



Plättchen mit diesem Symbol sind Legendäre Orte. Diese Plättchen können nicht bewegt werden (mit Ausnahme vom Brunnen der Ewigkeit, der beim Aufdecken auf eine Meer- oder See-Region gelegt wird).

Wenn eine Region mit einem Artefakt- oder „Legendärer Ort“-Plättchen erobert wird, wechselt das Plättchen den Besitzer und kann sofort vom neuen Besitzer eingesetzt werden. Wenn eine Region mit einem Artefakt aufgegeben wird, bleibt das Artefakt in der Region liegen.

Hinweis: Untergegangene Völker profitieren nicht von den Effekten der Artefakte oder Legendären Orte, außer es ist etwas anderes angegeben.



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. Allerdings musst du weiterhin die normalen Kosten bezahlen, als wäre die Region angrenzend.



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. Falls es keinen vorherigen Besitzer gibt, lege die 2 Siegmünzen zurück in den Vorrat.



Legendäre Orte



BRUNNEN DER EWIGKEIT

Sobald der Brunnen der Ewigkeit aufgedeckt wird, legst du ihn auf die Meer- oder See-Region auf dem gleichen Spielplan (falls es eine gibt, ansonsten ziehe ein anderes „Legendärer Ort“-Plättchen). Das Volk, das am Ende seines Zuges mehr an den Brunnen der Ewigkeit angrenzende Regionen besitzt als jedes andere Volk, erhält 2 zusätzliche Siegmünzen, selbst wenn das Volk untergegangen ist. Steht es unentschieden, erhält keines den Bonus.



DAS DUNKLE PORTAL

Wenn du die Region mit dem Dunklen Portal besitzt, erhältst du am Ende deines Zuges 2 zusätzliche Siegmünzen.



GEISTHEILER

Wenn dein aktives Volk die Region mit dem Geistheiler besitzt, erhältst du beim Umgruppieren 1 zusätzliches Völkerplättchen (vorausgesetzt, es gibt noch mindestens 1 im Sortiereinsatz).



KAPELLE DES HOFFUNGSVOLLEN LICHTS

Solange dein Volk die Region mit der Kapelle des Hoffnungsvollen Lichts besitzt, verlierst du kein Völkerplättchen, wenn diese Region angegriffen wird. Falls diese Region erobert wurde, profitiert der vorherige Besitzer ein letztes Mal von diesem Bonus und muss kein Völkerplättchen ablegen, wenn er sie zurück auf die Hand nimmt.



KARAZHAN

Wenn dein Volk die Region mit Karazhan besitzt, erhältst du am Ende deines Zuges 1 zusätzliche Siegmünze für jede WEITERE Region, die dein Volk besitzt und der Art der Region entspricht, in der Karazhan liegt.



SCHLACHTFELD

Wenn dein Volk das Schlachtfeld besitzt, kannst du den Fraktionsbonus ein zweites Mal pro Volk in Anspruch nehmen (auch die zweite Region des gleichen verfeindeten Volks gibt dir 2 zusätzliche Siegmünzen). Wenn dein Volk neutral ist, kannst du dich entscheiden, für die Dauer dieses Zuges mit der Allianz oder der Horde zu kämpfen. Dann erhältst du vorübergehend den Fraktionsbonus und den hier beschriebenen Bonus. Am Ende deines Zuges gilt dein Volk wieder als neutral. Falls du zu Beginn deines nächsten Zuges das Schlachtfeld noch immer besitzt, darfst du dich erneut entscheiden, auf welcher Seite du kämpfst, unabhängig davon, was du zuvor gewählt hast.



VERSAMMLUNGSSTEIN

Solange dein Volk die Region mit dem Versamlungsstein besitzt, bezahlst du nicht das zusätzliche Völkerplättchen als Reisekosten, wenn du eine nicht angrenzende Zugangsregion erobert.

Credits

Autor
Philippe Keyaerts

Illustrationen
Miguel Coimbra

Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean

„Für Seb und Adrien.
Dank euch ist die *Small World of Warcraft* ein besserer Ort.“

– Philippe Keyaerts

Days of Wonder, das Days of Wonder-Logo und Small World sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. © 2009–2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft und das Blizzard Entertainment Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc. in den USA und anderen Ländern.

Besuchen Sie uns unter gear.blizzard.com.

Alle weiteren Markenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Days of Wonder

Online

Registriere dein Brettspiel:

Wir laden dich ein, dich unserer Online-Spieler-Gemeinschaft auf der Internetseite von „Days of Wonder“ anzuschließen. Dort findest du viele Online-Versionen unserer Spiele. Um deine „Days of Wonder“-Nummer zu nutzen, füge sie deinem bereits existierenden Konto bei „Days of Wonder“ hinzu oder richte ein neues Konto unter www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft ein. Klicke einfach auf die Schaltfläche „**Neuer Spieler**“ und folge dann den Anweisungen. Wenn du mehr über andere Spiele von „Days of Wonder“ erfahren möchtest, kannst du uns auch unter folgender Adresse im Internet besuchen:

www.daysofwonder.com

Azeroth ist eine Welt voller Mythen, Magie und unendlichen Abenteuern, die sich stets weiterentwickelt. Erkunde sie auf:

www.worldofwarcraft.com



**DAYS OF
WONDER**