

Battle for Azeroth

Diese Spielanleitung erklärt die Battle for Azeroth-Variante und setzt voraus, dass ihr euch bereits mit den Grundregeln aus der Spielanleitung für Small World of Warcraft auskennt.

Wir empfehlen, dass neue Spieler zuerst einige Partien mit den klassischen Regeln spielen, bevor sie diese Variante ausprobieren.

Battle for Azeroth wird in Teams gespielt. Die Allianz und die Horde kämpfen um die Vorherrschaft über Azeroth, während die neutralen Völker diesen Konflikt nutzen wollen, um aus den Schatten hervorzutreten und die Welt zu übernehmen. Die Variante wurde in erster Linie für 4 bis 5 Spieler entwickelt, sie funktioniert jedoch auch mit 2 bis 3 Spielern.

Teamvariante von Small World of Warcraft

2–5 Spieler

Allianz



Horde



Das Spiel in Teams

Teilt euch abhängig von der Spieleranzahl in 2 oder 3 Fraktionen auf:

- ◆ **Zu zweit:** 1 × Allianz, 1 × Horde
- ◆ **Zu dritt:** 1 × Allianz, 1 × Horde, 1 × Neutral
- ◆ **Zu viert:** 2 × Allianz, 2 × Horde
- ◆ **Zu fünft:** 2 × Allianz, 2 × Horde, 1 × Neutral

Setzt euch in der folgenden Reihenfolge hin (überspringt Positionen, die nicht vergeben sind). Das bestimmt auch die Zugreihenfolge: Allianz (1), Horde (1), Neutral, Allianz (2), Horde (2).

Spieler der gleichen Fraktion sind Verbündete. Wenn ihr verbündet seid, könnt ihr die gleiche Strategie verfolgen, doch während der Partie erobert ihr Regionen und erhaltet Siegmünzen unabhängig voneinander. Eure eigenen Siegmünzen-Stapel bleiben für die Gruppe geheim, doch ihr könnt diese wichtige Information während der Partie mit euren Verbündeten teilen. Ihr könnt euch im Team sogar gegenseitig angreifen, falls ihr das als vorteilhaft empfindet.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung entspricht der klassischen Version von Small World of Warcraft mit einem gravierenden Unterschied: Ihr mischt die Völkerbanner nicht. Stattdessen sortiert ihr sie in 3 Stapel: Allianz, Horde und neutrale Völker. Wenn ihr zu zweit oder viert spielt, legt die neutralen Völker zurück in die Spielschachtel.

Mischt die Allianz- und Horde-Stapel getrennt voneinander. Zieht dann von jedem 3 zufällige Banner und legt sie in je einer Spalte aufgedeckt untereinander aus und legt die 3 übrigen Banner als aufgedeckten Stapel darunter. Die Spalten sollten parallel zueinander sein. Falls es einen Neutralen Spieler gibt, mischt die 4 Neutralen Völkerbanner und legt sie zufällig untereinander als dritte Spalte aus (ohne eigenen Stapel).

Mischt alle Spezialfähigkeitenplättchen und formt eine vierte Spalte, indem ihr auf der linken Seite 3 davon untereinander auslegt. Legt dann die übrigen Plättchen als aufgedeckten Stapel darunter. Ihr solltet jetzt 1 Spalte mit 4 sichtbaren Spezialfähigkeiten und 2 bzw. 3 Spalten mit 4 sichtbaren Völkerbannern haben, die nach Fraktionen sortiert sind.



SET AUS EINEM VOLK UND EINER SPEZIALFÄHIGKEIT AUSWÄHLEN

Bei Battle for Azeroth unterscheidet sich das Auswählen eines Sets aus Volk und Spezialfähigkeit leicht vom Grundspiel.

- ◆ Wenn du ein Volk auswählst, egal ob es dein erstes Volk oder ein neues Volk ist, nachdem du dein vorheriges hast untergehen lassen, musst du ein Volk deiner Fraktion wählen (Allianz, Horde oder Neutral).
- ◆ Zu jedem Volk gehört immer das Spezialfähigkeitenplättchen in der gleichen Reihe.
- ◆ Die Kosten des Sets werden weiterhin durch die Position innerhalb der Spalte bestimmt. Anders als im Grundspiel bezahlt ihr die Kosten, indem ihr die Siegmünzen von eurem Stapel zurück in den allgemeinen Vorrat legt.
- ◆ Nachdem du ein Volk mit der zugehörigen Spezialfähigkeit ausgewählt hast, füllst du die beiden Spalten wieder auf. Schiebe die ausliegenden Völkerbanner und Spezialfähigkeitenplättchen um eine Position in ihrer Spalte nach oben und decke somit (falls verfügbar) neue von den Stapeln auf. Falls keine übrig sind, lässt du ein Feld frei. Dadurch können sich anders als im Grundspiel die Sets aus Volk und Spezialfähigkeit jedes Mal ändern, wenn jemand ein Set wählt.
- ◆ Wenn du ein Völkerbanner ablegst, lege es unter den Stapel deiner Fraktion oder, falls weniger als 3 Völker verfügbar sind, auf das höchste freie Feld in der Spalte.

Alle weiteren Regeln sind mit denen aus der Spielanleitung von Small World of Warcraft gleich.

Zu Beginn der Partie wählt der erste Allianz-Spieler die Wütenden Menschen und bezahlt die Kosten, indem er 1 Siegmünze in den Vorrat legt. Er schiebt die Völkerbanner der Allianz und die Spezialfähigkeiten ein Feld nach oben.



Später in der Partie entscheidet sich ein Allianz-Spieler dazu, seine Nachtelfen untergehen zu lassen.



Dann ist der Horde-Spieler dran und kann das Set wählen, das er möchte. Manche haben sich jedoch verändert: Die Orcs sind beispielsweise nicht mehr wütend, sondern einschüchternd und die Verlassenen sind jetzt Seefahrer!



Er hat bereits ein untergegangenes Volk (die Menschen), also muss er dieses ablegen. Er dreht das Völkerbanner wieder auf die aktive Seite und legt es an die höchste freie Stelle in der Allianz-Spalte.



Spielende

Die Rundenanzahl bei *Battle of Azeroth* ist gleich der klassischen Version des Spiels. Sobald die Partie vorbei ist, enthüllt jeder seine persönliche Punktzahl.

- ◆ In einer Partie zu zweit oder dritt sind die persönlichen Punktzahlen gleich der Fraktionspunktzahl.
- ◆ In einer Partie zu viert oder fünft ist die persönliche Punktzahl des Neutralen Spielers gleich der Punktzahl der Neutralen Fraktion. Bei der Allianz und der Horde ist die Fraktionspunktzahl die niedrigere Punktzahl der beiden Spieler dieser Fraktion. Die Fraktion mit der höchsten Fraktionspunktzahl gewinnt. Im Falle eines Gleichstands ist die daran beteiligte Fraktion besser platziert, die die höchsten persönliche Punktzahl hat.

Beispiel

- ▶ **Spieler 1 = 51 SM** ✓ **Spieler 4 = 88 SM**
- Neutral** ▶ **Spieler 3 = 67 SM** ✓
- ▶ **Spieler 2 = 79 SM** **Spieler 5 = 72 SM** ✓

Die Horde gewinnt mit 72 Siegmünzen.