

WARCRAFT: THE BOARDGAME

EINLEITUNG

In diesem Dokument werden Errata und häufig gestellte Fragen (FAQ) behandelt. Wer hier nicht die richtige Antwort findet, sollte sich an kevin@fantasyflightgames.com wenden.

ERRATA

Dieser Abschnitt enthält Änderungen zu Regeln und Abbildungen im Regelheft.

HEILKRAFT

Auf Grund diverser Einwände wurde die Heilfähigkeit der Menschen folgendermaßen abgeändert:

Heilung: Falls mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit am Kampf beteiligt ist, verursacht jeder gegnerische Würfelwurf (unmodifiziert) von 1 einen Verlust weniger als üblich (also normalerweise Null Verluste bei einer 1 bzw. nur 1 Verlust bei Angriff mit Fähigkeit des Flächenangriffs). Dabei gilt weiterhin jede 1 auch als Treffer, und sonstige durch eine 1 ausgelöste Effekte (z. B. Auferstehung der Toten) werden hierdurch nicht berührt.

ABBILDUNGEN SPIELAUFBAU

Bei den Abbildungen für Spielaufbau haben sich leider einige Fehler eingeschlichen.

Hier sind die Berichtigungen:

1. Spielplanaufbau für 4-Personen-Grundspiel

Die Abbildung auf Seite 4 des Regelheftes sollte so aussehen, wie hier abgebildet. Im Regelheft wurden die Grafiken für die Teile 6 und 8 vertauscht, ebenso für 5 und 9.



2. Szenario: Elfentor

Der Spielplanaufbau auf Seite 10 zeigt fälschlicherweise das blaue Spielplanteil 4. Es muß umgedreht werden, d. h. das rote Teil 4 wird benutzt (Zahl und Grafik zeigen immer nach oben), so daß eine weitere Goldmine zwischen den Orks und den Menschen ist.

3. Szenario: Die Gefangenen

Die Abbildung auf Seite 11 zeigt ein blaues Teil 10. Die Nummer ist falsch, tatsächlich ist dies das blaue Teil 11.

REGELÄNDERUNGEN DER SZENARIEN:

Es gab leider auch ein paar Nachlässigkeiten bei den Szenarienregeln, die hiermit korrigiert werden.

1. Szenario: Elfentor

Folgender Text muß zum Abschnitt Aufbau auf Seite 10 hinzugefügt werden:

Aufbau: Vor Spielbeginn und bevor die Erfahrungskarten gemischt werden, werden aus jedem Stapel die 3 Siegpunktarten entfernt.

2. Szenario: Marsch der Geisterbeschwörer

Folgender Text muß zum Abschnitt Aufbau dieses Szenarios auf Seite 10 hinzugefügt werden:

Aufbau: Vor Spielbeginn und bevor die Erfahrungskarten gemischt werden, werden aus jedem Stapel die 3 Siegpunktarten entfernt. Außerdem werden die beiden Karten Gebäudebeschwörung aus dem Kartenstapel der Untoten entfernt.

3. Szenario: Die Gefangenen

Folgender Text muß zum Abschnitt Aufbau auf Seite 11 hinzugefügt werden:

Aufbau: Vor Spielbeginn und bevor die Erfahrungskarten gemischt werden, werden aus jedem Stapel die 3 Siegpunktarten entfernt.

4. Szenario: Nordrassil, der Weltbaum

Folgender Text muß zum Abschnitt Aufbau auf Seite 11 hinzugefügt werden:

Aufbau: Vor Spielbeginn und bevor die Erfahrungskarten gemischt werden, werden aus jedem Stapel die 3 Siegpunktarten entfernt. Außerdem werden beide Karten Gebäudebeschwörung aus dem Kartenstapel der Untoten entfernt, beide Karten Regenerierung aus dem Kartenstapel der Nachtelfen, beide Karten Mobilmachung aus dem Kartenstapel der Menschen und beide Karten Plünderung aus dem Kartenstapel der Orks. So wird es etwas leichter für die Alliierten, zu gewinnen, wenn auch nicht sehr viel.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

KÄMPFE

F: Kann man sich aus einem Kampf zurückziehen?

A: Nein. Die einzige Möglichkeit, sich „zurückzuziehen“, ist, außer der Karte *Stadtportal*, Verluste vom Schlachtfeld zu nehmen, um so den Kampf schnellstmöglich zu beenden.

F: Wer ist der Kampfsieger, falls beide Spieler gleichzeitig alle Einheiten auf dem Schlachtfeld verlieren?

A: Keiner. Einen Kampf kann nur derjenige gewinnen, der mindestens noch eine Einheit auf dem Schlachtfeld hat, ohne daß dort noch fremde Einheiten sind. Gibt es keine Überlebenden auf dem Schlachtfeld, gibt es auch keinen Sieger. Alle am Kampf beteiligten Spieler verlieren (d. h. niemand zieht eine Karte, und durch die Ork-Karte *Verschlingen* betroffene Einheiten werden eliminiert).

EINSATZ

F: Kann ein Spieler Einheiten in seine eigene Stadt einsetzen, obwohl dort gegnerische Einheiten stehen?

A: Ja. Allerdings ist dabei zu beachten, wie auf Seite 6 der Regeln angegeben: „Falls Einheiten oder Arbeiter in eine Stadt gesetzt werden, in der gegnerische Einheiten sind, dürfen weder Einheiten noch Arbeiter (egal wem sie gehören) die Stadt verlassen und in der nächsten Bewegungsphase wird dort ein Kampf nach den üblichen Regeln ausgetragen.“

KAUF

F: Gibt es Beschränkungen dafür, wo man Außenposten bauen kann?

A: Außenposten können überall dort gebaut werden, wo Arbeiter hingehen können. Das sind alle Felder außer Bergfeldern. Gold und Holz können weiterhin gewonnen werden, auch wenn auf solchen Feldern Außenposten stehen. Der Arbeiter, der den Außenposten baut, kann allerdings so lange keinen Ertrag einbringen.

TEAMSPIEL

F: Wie werden im Teamspiel Siegpunkte gewertet, wenn beide Partner auf einem Feld stehen? Z. B. stehen 2 Orks und 1 Untoter auf einem Feld mit 1

Siegpunkt. Zählt das für das Orks-Untoten-Team 1 oder 2 Siegpunkte?

A: 1 Siegpunkt. Ein Feld kann jeweils nur einmal gewertet werden.

ERFAHRUNGSKARTEN SPIELEN

F: Kann man mehrere gleiche Karten gleichzeitig spielen? Addieren sich die Fähigkeiten?

A: Ja, man kann mehrere gleiche Karten zugleich spielen, und ihre Wirkungen können sich addieren, je nachdem.

Geschwindigkeit addiert sich nicht, da diese per Definition auf maximal 3 beschränkt ist. *Krüppel* können sich addieren bis herunter auf Null. *Vergiftete Speere* können sich nicht addieren, da man immer ein zweites Mal würfeln kann.

F: Welche Karte gilt zuerst, falls mehrere Spieler gleichzeitig eine Karte spielen wollen?

A: Falls der zeitliche Ablauf eine Rolle spielt, spielen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn je eine Karte, beginnend mit dem aktiven Spieler. Das geht so lange weiter, bis alle Spieler alle Karten gespielt haben, die sie spielen wollten.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

F: Kann eine durch *Gestaltwechsel* betroffene Einheit ihre Fähigkeit nutzen, als Verlust gewählt werden, usw.?

A: Ja, eine durch *Gestaltwechsel* betroffene Einheit kann alles tun außer angreifen.

4-PERSONEN-GRUNDSPIEL

F: 30 Siegpunkte scheinen etwas zu hoch zu sein. Das Spiel endet immer damit, daß ein Spieler eliminiert wird.

A: Das Szenario wurde bewußt so angelegt, um die Kampflust zu fördern. Wer auch ein Spielende durch Siegpunkte ermöglichen möchte, sollte die Bedingung auf 20 SP herunter setzen.

© 2003 *Blizzard Entertainment*. Alle Rechte vorbehalten. *Warcraft* und *Blizzard Entertainment* sind durch *Blizzard Entertainment* geschützte Handelsmarken in den USA und/oder anderen Ländern. *Spielregeln* und *Gestaltung* © *Fantasy Flight Publishing, Inc.* Alle Rechte vorbehalten.