

SMALL OF WORLD WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Die Rache der Murlocs

Jahrzehntelang wurden sie von allen verachtet und ausgenutzt. Sowohl von der Allianz als auch von der Horde schikaniert, von den Naga versklavt, von jedem anderen lebenden Volk aus ihrer Heimat vertrieben. Doch nun haben die Murlocs genug! Sie haben ihre Truppen versammelt und sind nur auf eines aus: Rache. Wirst du die riesige, schuppige Welle überleben, die ganz Azeroth überschwemmen wird?

In diesem neuen Solo-Modus spielst du gegen einen nicht-menschlichen Gegner (die Murlocs), der durch geschickte Regeln gesteuert und von dir bewegt wird.

Eine Mini-Erweiterung für das Spiel allein oder zu zweit

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Wähle zufällige Spielpläne für das Spiel zu zweit aus (1 × groß und 1 × klein).
- 2 Das Spiel endet nach 9 Runden, lege also ein ungenutztes Plättchen oder eine Münze auf das zehnte Feld des Rundentableaus.
- 3 Lege 14 Murloc-Plättchen bereit. Lass das übrige Murloc-Plättchen in der Schachtel. Es wird in dieser Partie nicht verwendet.

Hinweis: Du kannst die Schwierigkeit erhöhen, indem du die Anzahl der Murlocs erhöhst, oder sie senken, indem du ihre Anzahl verringerst.

- 4 Bereite das Spiel wie gewohnt vor. Lege dabei wie üblich einige der 14 Murloc-Plättchen auf den Spielplan. Lege die übrigen Plättchen als Vorrat neben dem Spielplan bereit. Nimm dir 5 Siegmünzen mit dem Wert 1. Die Murlocs beginnen ohne Siegmünzen.
- 5 Mische wie gewohnt die Plättchen der Artefakte und Legendären Orte und lege 1 verdeckt auf jeden Spielplan. Falls du jedoch ein Plättchen in eine Region legst, in der bereits ein Murloc-Plättchen liegt, deckst du es sofort auf.

In diesem Modus gelten die Murlocs als ein neutrales, aktives Volk. Sie haben allerdings keine Spezialfähigkeit und nehmen kein Spezialfähigkeitsplättchen.



SPIELABLAUF

Du bist zuerst am Zug. Dein Spielzug läuft wie gewohnt ab, mit einer Ausnahme: Murloc-Plättchen werden nie zurück in den Sortiereinsatz gelegt. Wenn sie vom Spielplan genommen werden müssen, legst du sie nur zurück in den Vorrat neben dem Spielplan.

Nachdem dein Zug beendet ist, sind die Murlocs an der Reihe:

- ◆ Lass in jeder Region, die die Murlocs kontrollieren, eines ihrer Plättchen liegen (wie es ein menschlicher Spieler tun würde) und nimm den Rest von ihnen in die Hand, auch alle Plättchen aus dem Vorrat neben dem Spielplan. Murlocs verlassen zu Beginn ihres Zugs niemals eine Region komplett.
- ◆ Führe die Eroberungen der Murlocs wie folgt durch:
 - ◆ Sie erobern Regionen nach den üblichen Regeln zu angrenzenden Regionen und Kosten und tun dies so lange, bis sie keine Plättchen mehr übrig haben.
 - ◆ Sie erobern immer die Region mit den niedrigsten Kosten. Falls mehrere Regionen gleich niedrige Kosten haben (was häufig vorkommt), wählen die Murlocs immer die Region, die dir die meisten Siegmünzen bringen würde. Bei Gleichstand bevorzugen sie eine Region mit einem Artefakt oder Legendären Ort. Bei einem weiteren Gleichstand bevorzugen sie eine Region mit deinem aktiven Volk. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, wählst du die Region.
 - ◆ Die Murlocs benutzen den Verstärkungswürfel nach den üblichen Regeln. Falls der Eroberungsversuch nicht

erfolgreich war, werden die dabei benutzten Plättchen neben den Spielplan gelegt.

- ◆ Die Murlocs erhalten am Ende ihres Zugs 1 Siegmünze für jede Region, die sie besitzen.
- ◆ Die Murlocs gruppieren ihre Plättchen nicht um.

Im nächsten Zug können die Murlocs zunächst folgende Regionen erobern: die zwei Berge, in denen jeweils ein Plättchen der untergegangenen Zwerge liegt (1 & 2), der Berg, in dem ein einzelnes Blutelfen-Plättchen liegt 3, und der Sumpf, in dem zwei Blutelfen-Plättchen liegen 4. Sie kosten alle je 4 Plättchen. Wegen ihrer Spezialfähigkeit (+1 Siegmünze für jede Magie-Region, die sie besitzen) ist der Sumpf für deine Blutelfen 2 Siegmünzen wert. Deshalb bevorzugen die Murlocs den Sumpf. Wäre diese Region besser geschützt, hätten die Murlocs den Berg 3 gewählt, denn sie ziehen dein aktives Volk dem untergegangenen vor.

UNTERGANG

Du kannst dein aktives Volk nach den üblichen Regeln untergehen lassen, mit einer Ausnahme: Bevor du zu Beginn der nächsten Runde eine neue Kombination aus Volk und Spezialfähigkeit auswählst, wirfst du den Verstärkungswürfel. Addiere 1 zum Würfelergebnis hinzu. Das Ergebnis (zwischen 1 und 4) entspricht einer Position in der Spalte der Sets (von oben gezählt). Die leere Würfelseite entspricht also dem obersten Set, Seite 1 dem zweitobersten usw. Das erwürfelte Set wird abgelegt. Falls auf diesem Set Siegmünzen liegen, gehen sie an die Murlocs.

Fülle die Reihe wieder auf. Wähle dann wie üblich ein Set aus und bezahle die Kosten, indem du auf jedes Set oberhalb deines ausgewählten Sets eine Münze legst.

Die Murlocs lassen ihr Volk niemals untergehen.



Die Murlocs beginnen ihren Zug. Die Regionen, die sie mit den niedrigsten Kosten erobern können, sind die Felder 1 und der Wald 2, in denen jeweils nur ein Plättchen der untergegangenen Zwerge liegt, oder der leere Berg 3: Sie kosten alle je 3 Plättchen. Die Murlocs bevorzugen die beiden Zwerg-Regionen, da sie für dich 1 Siegmünze wert sind. Da weiterhin Gleichstand herrscht, entscheidest nun du, welche dieser Regionen die Murlocs erobern, und wählst die Felder 1.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach 9 Runden. Du gewinnst, wenn du eine höhere Punktzahl erreichst als die Murlocs. Im Falle eines Gleichstands gewinnen die Murlocs.

Falls du gewinnst, beginnen die Murlocs die nächste Partie mit 1 zusätzlichen Plättchen. Falls du verlierst, beginnen sie die nächste Partie mit 1 Plättchen weniger.

Nicht vergessen: Trag deine Wertung in die Bestenliste ein (siehe S. 4)!

WEITERE HINWEISE

- ◆ Wenn der **Champion** im Spiel ist, ist die Region, in der er liegt, 2 zusätzliche Siegmünzen wert, wenn die Murlocs auswählen, welche Region sie erobern. Befolge die üblichen Regeln, wenn der Champion gefangen genommen wird.
- ◆ Murlocs **verlieren** (oder gewinnen) **niemals** Plättchen. Du kannst die Volksfähigkeit der Verlassenen nutzen, nachdem du eine Region der Murlocs erobert hast, doch das Murloc-Plättchen wird nicht in den Sortiereinsatz zurückgelegt, sondern wie gewohnt neben den Spielplan.
- ◆ Murlocs bewegen keine Artefakte. Sie profitieren nur von den passiven Effekten der **Artefakte** *Aegis von Aggramar* und *Herz von Azeroth* sowie jedes **Legendären Orts** außer *Schlachtfeld* und *Geistheiler*.

Als Ausgleich dafür erhalten die Murlocs 1 zusätzliche Siegmünze für jede ihrer kontrollierten Regionen mit einem Legendären Ort oder Artefakt, dessen Effekt sie nicht nutzen können.

- ◆ Wenn du **mit den Pandaren spielst**, befolgst du die üblichen Regeln und gibst den Murlocs ein Harmonieplättchen, wenn du sie in deinem Zug nicht angegriffen hast. Die Prioritäten der Murlocs sind dieselben, egal ob sie ein Harmonieplättchen haben oder nicht. Gemäß den üblichen Regeln geben dir die Murlocs zuerst 2 Siegmünzen und das Harmonieplättchen, bevor sie eine Pandaren-Region angreifen.
- ◆ Wenn du die **Spezialfähigkeit Einschüchternd** nutzt, legst du Murlocs nicht ab. Bewege sie stattdessen in andere Regionen, wie du es bei anderen Völkern auch tun würdest.
- ◆ Falls du die **Schwierigkeit über 15 erhöhen** musst/willst, gibt es nicht ausreichend Murloc-Plättchen. Nimm dann Plättchen eines ungenutzten Volks dazu.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Ihr könnt *Die Rache der Murlocs* auch mit drei Parteien spielen: mit zwei menschlichen Spielern und den Murlocs. In dieser Variante spielt ihr gegeneinander. Nur einer von euch kann gewinnen!

Die Regeln sind die gleichen wie für das Spiel allein, mit folgenden Ausnahmen:

- ◆ Spielvorbereitung: Wählt zufällige Spielpläne für das Spiel zu dritt aus (1× groß, 1× mittel und 1× klein).

- ◆ Das Spiel endet nach 8 Runden. Legt ungenutzte Plättchen oder Münzen auf das neunte und zehnte Feld des Rundentableaus.
- ◆ Wer zuletzt am Strand oder an einem See war, beginnt.
- ◆ Ihr kontrolliert die Murlocs von Runde zu Runde abwechselnd (legt einen beliebigen Gegenstand als Kontrollmarker vor den kontrollierenden Spieler, um den Überblick zu behalten).
 - ◆ Wer das Spiel nicht beginnt, kontrolliert in der ersten Runde die Murlocs.
 - ◆ Der Zug der Murlocs wird immer nach dem Zug des kontrollierenden Spielers ausgeführt (gemäß den Regeln für das Spiel allein).
 - ◆ Für die Eroberung wählen die Murlocs die Regionen wie im Spiel allein, mit der Ausnahme, dass Regionen mit Völkern (aktive und untergegangene) des kontrollierenden Spielers nicht erobert werden können.
 - ◆ Nachdem ihr und die Murlocs einen Zug ausgeführt habt, gebt ihr die Kontrolle über die Murlocs weiter.
- ◆ Falls die Murlocs gewinnen, beginnen sie die nächste Partie mit 1 Plättchen weniger. Falls sie den dritten Platz belegen, beginnen sie die nächste Partie mit 1 zusätzlichen Plättchen.

Nicht vergessen: Tragt eure Wertung in die Bestenliste ein (siehe S. 6)!



Credits

Autor

Philippe Keyaerts

Illustrationen

Miguel Coimbra

Redaktion: Jesse Rasmussen

Days of Wonder, das Days of Wonder-Logo und Small World sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. © 2009–2021 Days of Wonder, Inc.

© 2021 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.

