

The logo for the World of Warcraft Miniatures Game is centered on the cover. It features the words "WORLD OF WARCRAFT" in a stylized, golden, blocky font with blue outlines, set against a blue, ornate, shield-like background. Below this, the words "MINIATURES GAME" are written in a similar golden font on a blue banner. The entire logo is framed by intricate, golden, scrollwork borders. The background of the cover is a reddish-brown, textured surface with a hexagonal grid pattern, resembling a game board or parchment.

WORLD
OF
WARCRAFT
MINIATURES GAME

STARTERSET - REGELHEFT

Inhaltsverzeichnis

Was enthält die Starterbox?	pg 2
Ziel des Spiels und Erzielen von Punkten	pg 3
Wie das Spiel abläuft	pg 4
~ Vorbereitungen	pg 4
~ Das Spiel	pg 5
Zugablauf	pg 6
~ Bewegen	pg 6
~ Aktionen durchführen!	pg 6
~ Hauptangriffsfähigkeit	pg 7
~ Möchtest du nicht angreifen?	pg 8
Freie Sicht	pg 8
Kampf	pg 9
Gelände	pg 10
Tod von Figuren	pg 11
Sonderfälle	pg 11
~ Verteidiger Hodoon (Paladin)	pg 11
~ Blutbauch (Krieger)	pg 11
~ Lotherin (Priester)	pg 12
Aktionsleisten-Karten	pg 13
~ Die Grundlagen	pg 14
~ Aufbau einer Aktionsleisten-Karte	pg 14
~ Aktionsleisten-Karten spielen	pg 15
~ Aktionsleisten-Karten bereit machen	pg 15
~ Sofortkarten	pg 16
~ Reaktionskarten	pg 16
Deine Aktionsleiste verändern	pg 17
Zusammenstellen einer Gruppe	pg 17
Umfassende und Turnierregeln	pg 18
Credits	pg 19
Erklärung der Symbole	Rückseite

Helden von Azeroth, folgt dem Schlachtruf!

Das World of Warcraft® Miniaturenspiel schöpft aus den umfangreichen Überlieferungen aus dem Warcraft®-Universum. In diesem Spiel führst du eine Gruppe von Helden der Horde oder der Allianz an. Deine Figuren werden Zaubersprüche benutzen und waghalsige Angriffe durchführen und sich dabei auf einem Spielbrett umherbewegen, wobei sie gegen listige Gegner kämpfen und gleichzeitig strategische Orte bewachen. Genau wie im World of Warcraft® Onlinespiel ist die Zeit eine wichtige Ressource. Überrasple deine Gegner im richtigen Moment und du wirst siegreich sein!

Dieses Starterspiel enthält Material für zwei Spieler.


Besuche auch www.WoWMinis.com, die offizielle Website des World of Warcraft® Miniaturenspiels.



Was enthält die Starterbox?

- 4 vorbemale World of Warcraft® Premium-Miniaturen (2 Horde und 2 Allianz)



- 6 fraktionsspezifische, zehnhseitige Würfel (Falls ihr normale zehnhseitige Würfel verwendet, gilt die 10 als )



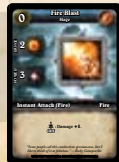
- 6 abnehmbare UBases™ für World of Warcraft® Miniaturen (3 Horde und 3 Allianz)



- 4 Figurenkarten (1 für jede Miniatur)




- 8 Aktionsleisten-Karten (2 für jede Miniatur)

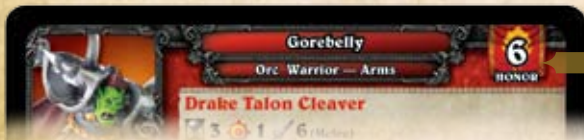


- 1 Szenariokarte
- 1 Regelheft für das Starterset
- 1 Figurenliste für das Grundset

Ziel des Spiels und Erzielen von Punkten

- Du gewinnst, wenn du Siegpunkte (SP) in Höhe der Gesamthehre deiner Gruppe erzielt hast.

~ Die Ehre  jeder Figur findest du in der oberen, rechten Ecke ihrer Karte.



~ Jede Gruppe in diesem Starterset hat 11 Ehre, du musst zum Gewinnen also 11 SP erzielen.

- Es gibt zwei Wege, um SP zu erzielen:

~ Du erzielst 4 SP für jede gegnerische Figur, die deine Figuren zerstören.

~ Am Ende der Ticks 5 und 10 auf der Hauptuhr erhältst du 1 SP für jede deiner Figuren, die sich auf oder direkt neben dem SP-Feld auf dem Spielbrett befindet.



Wie das Spiel abläuft

Vorbereitungen

- Jeder Spieler bestimmt eine Gruppe, entweder Horde oder Allianz.
 - ~ Die Gruppe der Horde besteht aus **Blutbauch** und **Lotherin**.
 - ~ Die Gruppe der Allianz besteht aus **Verteidiger Hodoon** und **Ruby Edelsteinglanz**.
- Setze die Allianzminiaturen in die blauen UBases™ und die Hordeminiaturen in die roten UBases™.
- Lege das Spielbrett auf die Fläche, auf der ihr spielen wollt.
- Die Hauptuhr, die sich an der Seite des Spielbretts befindet, steht bei Spielbeginn auf 1. Lege zu Beginn des Spiels eine Marke auf die 1.
- Finde die Figurenkarten, die zu den Miniaturen in deiner Gruppe gehören.

Figurenkarte für
Verteidiger Hodoon

Kartenname

Vindicator Hodoon

6

Ehre

Volk. Klasse

Draenei Paladin — Holy

HONOR

Talent

Hammer of the Naaru

3 1 4 (Melee)

Hauptangriffsfähigkeit

Make a 4 (Holy) attack against the defender.

Rüstung

ARMOR

4

Fähigkeit

Widerstand

RESIST

2

Gesundheit


HEALTH

8

Devotion Aura Adjacent allies have +1.

"The Light is a tremendous ally and a terrifying enemy."

©2008 LDBC. Patent Pending. ©2008 Blizzard Entertainment, Inc.

- Stelle die persönliche Uhr jeder Miniatur, die sich an ihrer UBase™ befindet, auf 1. Die Anzeige der persönlichen Uhr jeder Figur ist von zwei Seiten ihrer UBase™ aus sichtbar.
- Stelle die Gesundheitsanzeige jeder Miniatur, sie sich oben auf ihrer UBase™ befindet, auf den Gesundheitswert von ihrer Karte. Die Anfangsgesundheit einer Figur findest du neben dem  auf der linken Seite ihrer Karte. (**Beachte:** Wenn du das Gesundheitsrad drehst, drehe es von der Basis aus. Drehe nicht an der Miniatur, um ihr Gesundheitsrad zu drehen).
- Setze jede Miniatur auf ihre Karte.
- Legt für das erste Spiel die **Aktionsleisten-Karten** beiseite. Lies dir den Abschnitt Aktionsleisten-Karten in diesem Regelheft durch, um zu lernen, wie man mit Aktionsleiste spielt, nachdem ihr ein paar Spiele gespielt habt.

Das Spiel

Zu Spielbeginn steht die Hauptuhr auf 1, genau wie die persönliche Uhr jeder Figur. Jede Figur kann einen Zug spielen, wenn ihre Uhr denselben Wert zeigt wie die Hauptuhr, in Tick 1 wird also jede Figur einen Zug spielen.

Würfelt mit einem Würfel. Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, bestimmt wer das Spiel beginnt. Der bestimmte Spieler wählt dann eine Figur in seiner Gruppe, die den ersten Zug spielt. **Die Figur erhält ihren nächsten Zug erst dann, wenn die Hauptuhr wieder denselben Wert anzeigt wie ihre persönliche Uhr.**

Wenn der Zug der ersten Figur beendet ist, bestimmt der andere Spieler eine seiner Figuren, die den nächsten Zug spielt, und so weiter, bis alle vier Figuren ihren Zug für Tick 1 gespielt haben.

Eine Figur beginnt ihren ersten Zug, indem sie das Spielbrett auf dem Startfeld ihrer Fraktion betritt, wie im Bild dargestellt. Dein Startfeld ist das, das sich am nächsten an deiner Seite des Spielbretts befindet.



Startfeld

Jede Figur kann sich in ihrem Zug bis zu 2 Felder bewegen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Bewegen**.

Außerdem muss die persönliche Uhr jeder Figur vorgestellt werden, normalerweise indem die Figur eine Aktion durchführt. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Aktionen durchführen!**

Eine Figur erhält ihren nächsten Zug erst dann, wenn die Hauptuhr wieder denselben Wert anzeigt wie ihre persönliche Uhr.

Oft werden die persönlichen Uhren mehrerer Figuren denselben Wert wie die Hauptuhr anzeigen. Wenn das geschieht, tut Folgendes:

- ~ Wenn alle Figuren mit dieser Uhranzeige demselben Spieler gehören, bestimmt der Spieler, welche seiner Figuren den nächsten Zug spielt.
- ~ Wenn beide Spieler Figuren mit dieser Uhranzeige kontrollieren, bestimmt der Spieler, der nicht die Figur kontrolliert hat, die den letzten Zug gespielt hat, welche seiner Figuren mit dieser Uhranzeige als Nächstes spielt.

Nachdem alle Figuren ihren Zug für den Tick gespielt haben, wird die Hauptuhr um 1 vorgestellt.

Wenn die Hauptuhr vorgestellt wird und die persönliche Uhr keiner Figur dem neuen Tick entspricht, wird die Hauptuhr solange um jeweils 1 vorgestellt, bis sie denselben Wert wie mindestens eine Figur anzeigt.

Eine Runde endet in Tick 10, nachdem alle Figuren, deren persönliche Uhr auf 10 steht, ihren Zug gespielt haben. Dann springt die Hauptuhr wieder auf 1 und eine neue Runde beginnt.

Bewegen

- Jede Figur beginnt ihren Zug mit 2 Bewegungspunkten. Jeder Bewegungspunkt erlaubt einer Figur, sich auf dem Spielbrett 1 Feld zu bewegen. Anders ausgedrückt kann sich eine Figur in ihrem Zug bis zu 2 Felder weit bewegen.

~ Bewegungspunkte können nicht von einem Zug in den nächsten übertragen werden. Wenn eine Figur in ihrem Zug nur 1 Bewegungspunkt ausgibt, verfällt der andere Punkt.

~ Bewegen auf ein Wald- oder Hügelgelände kostet 2 Bewegungspunkte. Solange eine Figur keinen Bewegungsbonus hat, muss sie sich zu Beginn ihres Zuges direkt neben einem Wald oder Hügel befinden, um sich auf dieses Feld bewegen zu können. Weitere Informationen über Wald- und Hügelgelände findest du im Abschnitt **Gelände**.



Verteidiger Hodoon kann sich in diesem Zug nicht in den Wald bewegen.

- Du kannst dich durch verbündete Figuren (Figuren in deiner Gruppe) hindurch bewegen, aber nicht durch gegnerische Figuren.
- Du kannst die Bewegung einer Figur nicht auf einem Feld beenden, auf dem sich bereits eine andere Figur befindet.
- Bewegen ist **optional** und kann entweder vor **oder** nach dem Durchführen einer Aktion erfolgen. Eine Figur kann sich also nicht 1 Feld bewegen, 1 Aktion durchführen und sich dann ein weiteres Feld bewegen.

Aktionen durchführen!

Zeit ist eine kostbare Ressource. Immer wenn eine Figur eine Aktion durchführt, muss sie eine bestimmte Zeit warten, bevor sie erneut handeln kann. Figuren bezahlen Zeitkosten, indem sie ihre persönliche Uhr vorstellen. Wenn die Hauptuhr denselben Wert zeigt wie die persönliche Uhr einer Figur, ist die Figur bereit, einen weiteren Zug zu spielen.

Hauptangriffsfähigkeit

Jede Figur hat eine **Hauptangriffsfähigkeit**.

Der Hauptangriff ist die erste Fähigkeit, die auf der Karte der Figur aufgeführt ist. Hier ist als Beispiel eine von Blutbauchs Karte:

Drachenkrallebeil



3



1



6 (Nahkampf)



CRIT

: Schaden +1.

Jede Angriffsfähigkeit besteht aus den folgenden Teilen :



Tickkosten: So lange braucht die Figur, um sich nach dem Angriff zu erholen. Diese Kosten stellen die persönliche Uhr der Figur vor.



Reichweite: So viele Felder von der Figur entfernt darf sich das Ziel des Angriffs befinden.

- Bevor du einen Angriff durchführst, finde den **kürzesten** Weg von deiner Figur zum Gegner, den du angreifen möchtest. Die Zahl der Felder auf diesem Weg muss sich innerhalb der Reichweite des Angriffs befinden.



– Beginne mit dem Zählen der Felder mit dem Feld neben deiner Figur und ende mit dem, auf dem ihr Ziel steht.




Ruby Edelsteinglanz ist 2 Felder von Blutbauch entfernt, sie befindet sich also außerhalb seiner Angriffsreichweite.

- Wälder, Hügel und gegnerische Figuren können die Sicht zwischen Figuren behindern, was dazu führt, dass sie sich nicht angreifen können. Weitere Informationen findest du in den Abschnitten **Freie Sicht** und **Gelände**.



Fortsetzung: Zugablauf

Angriffstyp und -stärke: Angriffe sind entweder physischer  oder magischer  Natur. Die Stärke eines Angriffs (die Zahl hinter dem Typsymbol) zeigt an, mit wie vielen zehnsseitigen Würfeln du würfelst, um die Anzahl der Treffer zu bestimmen, die der Angriff verursacht. Der Text in den Klammern neben der Stärke des Angriffs gibt an, welchen Typ Schaden der Angriff zufügt.

 **Kritisch:** Wenn einer oder mehrere deiner Angriffswürfel  anzeigen, geschieht dieser Effekt ein Mal. Mehrere  in einem Angriff zu würfeln zählt als ein kritischer Treffer.

Weitere Informationen über Angriffsaktionen findest du im Abschnitt **Kampf**.

Möchtest du nicht angreifen?

Falls eine Figur ihre persönliche Uhr am Ende ihres Zuges nicht vorgestellt hat, weil sie keine Aktion durchgeführt hat, muss sie diese um 1 vorstellen. Bewegen ist keine Aktion und es kostet keine Ticks, eine Figur zu bewegen. Egal, ob sich eine Figur bewegt oder nicht, falls sie keine Aktion durchführen möchte oder kann (weil es zum Beispiel kein Ziel dafür gibt), muss die persönliche Uhr der Figur um 1 vorgestellt werden.

Freie Sicht

Gegnerische Figuren und bestimmte Geländetypen verhindern, dass Figuren einander als Ziel wählen können. Deine Figuren können andere Figuren nur als Ziel wählen, wenn sie freie Sicht auf ihr Ziel haben.

- Du kannst durch verbündete Figuren (Figuren in deiner Gruppe) hindurch Ziele wählen und angreifen, aber nicht durch gegnerische Figuren.
- Gegnerische Figuren, Wald und Hügel blockieren die freie Sicht. Falls der kürzeste Weg von einer deiner Figuren zu einer anderen ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, einen Wald oder einen Hügel durchläuft, kann deine Figur die andere Figur nicht angreifen oder als Ziel wählen.
~ Dies gilt auch, wenn es einen längeren Weg zwischen ihnen gibt, der innerhalb der Reichweite der Aktion deiner Figur liegt. Wenn der kürzeste Weg blockiert ist, kann deine Figur die andere Figur nicht angreifen oder als Ziel wählen.









Fortsetzung: Freie Sicht

~ Wenn es zwei verschiedene, kürzeste Wege zwischen deiner Figur und einer anderen Figur gibt und einer dieser Wege frei von gegnerischen Figuren, Wäldern und Hügeln ist, **kann** deine Figur die andere Figur angreifen und als Ziel wählen.



Ruby hat einen Arkanschlag-Angriff mit  3. Sie kann aber Blutbauch nicht als Ziel dafür wählen, weil der kürzeste Weg zwischen ihnen durch einen Hügel blockiert ist.

Kampf

- Um eine Angriffsaktion durchzuführen, stelle als Erstes die persönliche Uhr des Angreifers um die **Tickkosten** des Angriffs vor.
- Bestimme dann eine gegnerische Figur, die sich innerhalb der **Reichweite** des Angriffs befindet. Zwischen dem Angreifer und seinem Ziel muss es freie Sicht geben. Nachdem das geschehen ist:
 - Der angreifende Spieler würfelt mit Würfeln in Höhe der **Stärke** des Angriffs. Jeder Erfolg (ein Würfelwurf von 4 bis ) ist ein **Treffer**, der einen Punkt Schaden verursacht. Wenn mindestens ein  gewürfelt wurde, ist der Angriff kritisch und löst den kritischen Effekt des Angriffs aus.
 - ~ Falls der kritische Effekt „+1 Schaden“ lautet, ist das, als ob der Angreifer beim Angriff einen zusätzlichen Erfolg gewürfelt hätte.
 - Falls der Angriff physischer () Natur ist, würfelt der verteidigende Spieler mit Würfeln in Höhe der **Rüstung** () des Verteidigers.
 - Falls der Angriff magischer () Natur ist, würfelt der verteidigende Spieler mit Würfeln in Höhe des **Widerstands** () des Verteidigers.
- ~ Jeder gewürfelte Erfolg (ein Würfelwurf von 4 bis ) ist ein **Block**. **Beachte:** Wenn du  beim Verteidigungswurf würfelst, gilt das als normaler Erfolg.

Fortsetzung: Kampf

- Falls ein Angriff mehr als einen Verteidiger betrifft, würfle für jeden Verteidiger Angriff und Verteidigung separat aus.
- (Anzahl Treffer) – (Anzahl Blocks) = Kampfschaden, den der Verteidiger erhält.
- Zeige den Schaden an der UBase™ jeder Miniatur an, indem du ihr Gesundheitsrad drehst. Die Gesundheit der Figur wird um die zugefügte Schadensmenge reduziert. (**Beachte:** Wenn du das Gesundheitsrad drehst, drehe es von der Basis aus. Drehe nicht an der Miniatur, um ihr Gesundheitsrad zu drehen.)

Beispiel: Blutbauch verpasst Ruby Edelsteinglanz einen mächtigen Schwinger mit seinem Drachenkralleibeil, wobei er 3 Ticks für seinen Angriff mit \sphericalangle 6 bezahlt. Sein Beherrscher würfelt mit sechs Würfeln und zwar 1, 3, 4, 9 und zwei $\frac{3}{3}$, Blutbauch hat also vier Erfolge in diesem Angriff. Auch wenn er zwei kritische Erfolge erreicht hat, geschieht der kritische Effekt des Angriffs nur **ein Mal**, was dem Angriff einen zusätzlichen Schadenspunkt hinzufügt, wodurch er insgesamt 5 Schaden verursacht.

Ruby verteidigt sich mit ihrem schwächlichen \heartsuit 1, da der Angriff physisch ist. Ihr Beherrscher würfelt eine 7, was ein erfolgreicher Block ist. Einer der 5 Schaden von dem Angriff ist also geblockt, was als Ergebnis 4 Schaden für Ruby ergibt. Ihre Gesundheitsanzeige wird von 5 Gesundheit zurück auf nur noch 1 gedreht.

Gelände

Dieses Starterset enthält zwei besondere Geländearten: Wald und Hügel. Diese Geländearten beeinflussen das Bewegen, die freie Sicht und den Kampf.



Wald



Hügel

- Bewegen auf ein Wald- oder Hügelgeld kostet 2 Bewegungspunkte. Solange eine Figur keinen Bewegungsbonus hat, muss sie sich zu Beginn ihres Zuges direkt neben einem Wald oder Hügel befinden, um sich auf dieses Feld bewegen zu können.
- Wälder und Hügel können die Sicht zwischen Figuren blockieren, was dazu führt, dass sie sich nicht angreifen oder als Ziel wählen können.
- Figuren, die **von einem Hügel aus angreifen**, können nach dem Angriffswürfeln mit einem der Würfel noch einmal würfeln.
- Figuren, die **von einem Wald aus verteidigen**, können nach dem Verteidigungswürfeln mit einem der Würfel noch einmal würfeln.

Tod von Figuren

- Schaden ist bleibend, bis er geheilt wird oder die Figur das Spiel verlässt.
- Wenn eine Figur genug Schaden erhält, um ihre Gesundheitsanzeige auf 0 zu bringen, wird sie zerstört.
- Wenn eine Figur zerstört wird, entferne sie vom Spielbrett, bringe sie auf ihre Karte zurück und stelle ihre persönliche Uhr um 2 vor.
- Eine Figur wird in ihrem Zug am Startpunkt ihrer Fraktion neu ins Spiel gebracht. Dabei starten die Figuren wieder mit voller Gesundheit.
- Wenn eine Figur zerstört wird, erzielt die gegnerische Gruppe 4 SP.

Sonderfälle

Drei Figuren in diesem Starterset haben zusätzlich zu ihrem Hauptangriff noch Fähigkeiten.

Verteidiger Hodoon (Paladin)

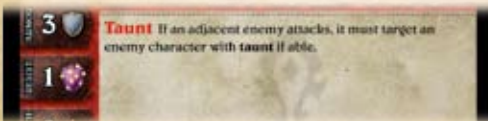
Verteidiger Hodoon hat eine **andauernde Fähigkeit**, die das Spiel kontinuierlich beeinflusst.



- Aura der Hingabe ist sogar aktiv, wenn Hodoon nicht am Zug ist.

Blutbauch (Krieger)

Auch Blutbauch hat eine **andauernde Fähigkeit**, die das Spiel kontinuierlich beeinflusst.




- Gegnerische Figuren direkt neben Blutbauch können nur Blutbauch angreifen (da er die einzige Figur mit **Spott** im Starterset ist).

Lotherin (Priester)



Lotherins zweite Fähigkeit ist eine Aktion, die du anstatt seines Hauptangriffs durchführen kannst.



- Genau wie ein Angriff haben Heilfähigkeiten () **Tickkosten**, **Reichweite** und **Stärke**.

~ Lotherin kann seine Verbündeten oder sich selbst heilen.

~ Heilfähigkeiten folgen denselben Regeln für freie Sicht wie Angriffe. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Freie Sicht** und im Eintrag **Reichweite** im Abschnitt **Hauptangriffsfähigkeit**.

- Würfle mit drei 10-seitigen Würfeln. Drehe die Gesundheitsanzeige der gewählten Figur für jeden Erfolg (ein Würfelwurf von 4 bis ) um 1 nach oben.
- Es gibt keinen Widerstand gegen Heilaktionen. Du würfelst nicht mit Widerstandswürfeln, um eine Heilaktion zu blocken.
- Wenn mindestens ein  gewürfelt wurde, ist die Heilung **kritisch** und erzeugt den kritischen Effekt der Heilung (Lotherin heilt 1 zusätzlichen Schaden vom Ziel).



Aktionsleisten-Karten

Wenn ihr eure ersten Spiele hinter euch habt, versucht mit einer Aktionsleiste für jede Figur zu spielen. Dies eröffnet deinen Figuren eine Reihe ganz neuer Möglichkeiten.

Nimm die beiden Aktionsleisten-Karten, die zu jeder Figur gehören, und lege sie beide **verdeckt** unterhalb der Karte der entsprechenden Figur ab. Dies sind die Aktionsleisten-Karten, die die Figur während des Spiels benutzen kann.



Blutbauchs
Aktionsleiste



Figuren und ihre Aktionsleisten-Karten sind unten aufgeführt:

Verteidiger Hodoon: Hammer des Zorns & Lichtblitz


Ruby Edelsteinglanz: Eisbarriere & Feuerschlag

Lotherin: Gedankenschlag & Psychischer Schrei

Blutbauch: Hinrichten & Sturmangriff

Fortsetzung: Aktionsleisten-Karten

Die Grundlagen

- Aktionsleisten-Karten geben deinen Figuren Zugriff auf neue Angriffe oder andere Typen von Fähigkeiten. Eine Aktionsleisten-Karte, die einer Figur einen neuen Angriff gibt, wird gleichzeitig Reichweite, Typ, Stärke und kritische () Fähigkeiten des Angriffs aufführen.
- Aktionsleisten-Karten haben Kosten, um sie zu benutzen, genau wie Angriffe und andere Fähigkeiten auf Karten von Figuren. Um die Aktionsleisten-Karte einer Figur zu spielen, erschöpfe als Erstes die Karte (drehe sie seitwärts) und stelle dann die Uhr dieser Figur so viele Ticks wie die Tickkosten der Aktionsleisten-Karte vor. Die Tickkosten einer Aktionsleisten-Karte befinden sich in ihrer oberen, linken Ecke.

Aufbau einer Aktionsleisten-Karte

Die Abbildung unten zeigt, wo du die verschiedenen Elemente einer einfachen Aktionsleisten-Karte finden kannst.



Aktionsleisten-Karten spielen

- Während des Zuges einer Figur kann sie eine Karte in ihrer Aktionsleiste spielen.
- Die Aktionsleisten-Karte einer Figur zu spielen zählt als die Aktion der Figur für diesen Zug.
 - ~ Sofort- und Reaktionskarten folgen anderen Regeln. Weitere Informationen findest du in den Abschnitten **Sofortkarten** und **Reaktionskarten**.
- Um eine Aktionsleisten-Karte zu spielen, decke sie zuerst auf und lies deinem Gegner ihren Text vor. Erschöpfe dann die Karte (drehe sie seitwärts).
- Nachdem du sie erschöpft hast, bezahle die auf der Aktionsleisten-Karte beschriebenen Kosten. Die Tickkosten einer Aktionsleisten-Karte befinden sich in ihrer oberen, linken Ecke.
- Wenn eine Aktionsleisten-Karte gespielt wurde, muss sie erst abklingen und **kann nicht noch einmal gespielt werden, bis sie wieder bereit gemacht (aufrecht gedreht) wurde**.

Aktionsleisten-Karten bereit machen

- Am Ende jeder Runde (also am Ende von Tick 10) machen beide Spieler zusätzlich zum Erzielen von SP für das SP-Feld ihre Aktionsleisten-Karten bereit.
- Karten, die aufgedeckt wurden, bleiben aufgedeckt. Karten, die verdeckt sind, bleiben verdeckt.
- Bereite Aktionsleisten-Karten können während der nächsten Runde gespielt werden. Es spielt keine Rolle, ob sie aufgedeckt oder verdeckt sind. Um eine aufgedeckte Aktionsleisten-Karte zu spielen, erschöpfe sie einfach.

Fortsetzung: Aktionsleisten-Karten

Sofortkarten

Kosten

0

Charge
Warrior

Beschränkungen

Blutbauch: Sturmangriff
Ruby Edelsteinglanz: Feuerschlag



Fähigkeit

Talentbaum

Blutbauch und Ruby Edelsteinglanz haben jeweils eine Sofortkarte.
Eine Figur mit einer Sofortkarte hat einen leicht geänderten Zugablauf.

Im Zug einer Figur kann sie jedes der folgenden Dinge **einmal** tun, in beliebiger Reihenfolge:

- Bewegen
- Eine Aktion durchführen (entweder von der Karte der Figur oder von einer bereiten Aktionsleisten-Karte)
- **Eine bereite Sofortkarte spielen**

Falls eine Figur am Ende ihres Zuges ihre persönliche Uhr noch nicht vorgestellt hat, musst du ihre persönliche Uhr um 1 vorstellen. Weil Sofortkarten und -fähigkeiten Tickkosten von 0 haben, musst du die persönliche Uhr einer Figur, die bis zum Ende ihres Zuges nur eine Sofortkarte gespielt hat, um 1 vorstellen.

Reaktionskarten

Kosten

1

Ice Barrier
Mage

Beschränkungen

Ruby Edelsteinglanz: Eisbarriere



Fähigkeit

Talentbaum

Ruby Edelsteinglanz hat eine Reaktionskarte.

- Reaktionskarten sind der **einzige** Kartentyp, der im Zug einer anderen Figur benutzt werden kann.
- Eisbarriere muss gespielt werden, **bevor** mit Angriffs- und Verteidigungswürfeln gewürfelt wird.

Deine Aktionsleiste verändern

Die Karten, die du für deine Figuren bekommen hast, sind nicht die einzigen, die du benutzen kannst. Wenn du weitere World of Warcraft® Miniaturen sammelst, wirst du eine Vielzahl verschiedener Aktionsleisten-Karten finden. Die Aktionsleiste bietet eine Chance, deine Figuren zu verändern und gleichzeitig deine Gegner zu überraschen.

Eine Figur kann eine Karte nur in ihrer Aktionsleiste haben, falls die **Beschränkung** der Aktionsleisten-Karte der Figur entspricht. Die meisten Aktionsleisten-Karten sind auf Klassen beschränkt, einige sind aber auch auf Talente beschränkt und einige wenige auf Völker oder gar eine bestimmte Figur. Jede Figur kann eine generische Karte – also eine Aktionsleisten-Karte ohne Beschränkung – verwenden.

Eine Figur **kann nicht** zwei Kopien derselben Karte in derselben Aktionsleiste haben.

Zusammenstellen einer Gruppe

Für das Gelegenheitsspiel können du und dein Gegner mit einer beliebigen Anzahl Figuren spielen, ihr solltet aber beide dieselbe Anzahl Figuren in euren Gruppen haben. Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viel Ehre eine Gruppe haben darf.

Alle Figuren in einer Gruppe müssen derselben Fraktion angehören: Horde, Allianz oder Monster. Du kannst in einer Gruppe nicht mehrere Fraktionen mischen. Du **kannst** mehrere Kopien derselben Figur in einer Gruppe haben.

Spieler, die eine breite Vielfalt von Karten gesammelt haben, werden vielleicht mit einer erweiterten Aktionsleiste spielen wollen. Fans von Duellen sollten eine Schlacht Einer gegen Einen ausprobieren, in denen jede Figur zwischen vier und sieben Aktionsleisten-Karten hat. Jede Figur sollte dieselbe Anzahl Karten in ihrer Aktionsleiste haben.

Die Gruppe jedes Spielers hat typischerweise zwei, drei oder fünf Mitglieder (Begleiter nicht mitgezählt). Die meisten von Upper Deck Entertainment angebotenen Organized Play-Events werden für Gruppen aus drei Figuren mit je 2 Aktionsleisten-Karten durchgeführt werden. Die Gesamtehre deiner Gruppe bestimmst du selbst, es sei denn, das Turnierszenario legt etwas anderes fest.

Umfassende und Turnierregeln

Besuche für die Umfassenden und die Turnierregeln bitte:

- Englische Sprache: www.WoWMinis.com/rulebook
- Französische Sprache: www.WoWMinis.com/rulebook/fr
- Deutsche Sprache: www.WoWMinis.com/rulebook/de
- Italienische Sprache: www.WoWMinis.com/rulebook/it
- Spanische Sprache: www.WoWMinis.com/rulebook/es





Upper Deck Entertainment Credits

Leitung des Designs des World of Warcraft® Miniaturen-Spielsystems: Justin Gary

Spieldesign Base 10™: Justin Gary, David Baumgartner

Zusätzliches Spielsystem-Design: David Baumgartner, Matt Hyra, John Fiorillo, Anthony Shaheen, Edward Fear

Leitung des Designs des Grundsets: Justin Gary

Design- und Entwicklungsteam für das Grundset: Matt Hyra, Anthony Shaheen, John Fiorillo

Zusätzliches Design und Entwicklung (UDE): Morgan Whitmont, Mike Girard, Edward Fear, David Baumgartner

Senior-Spieletester: Edward Fear (Leitung), Mike Bauman, Jim Despaw, Ed Omiccioli, Dan Pratt, Alexander Strong

Spieletester: Ken Matteson, Travis Severance, Lee Pitts, Eric Joseph, Dave Levy, Matthew Hoffmann, Meaghan Hoffmann, Rob Ansell, Mike Loftus, Craig Sardone, Chad Ellis, Robert Dougherty, Alex Shvartsman, Darwin Kastle, Alex Weitz, Dwayne Stupack, Darien Stupack, Gil Acosta, James Zack, Jason Lioi, Manny Vega, Matt Chapman, Robert Hatch, Shawn McBride, Sven Myrin, Michael Derry, Freddie Crespo, Jr., Shane Scurry, Gregory Wilson, Mike Olivson, Felix Dylehne, Steven Terry, Will Garner

Markenmanagement: Justin Gary (Leitung), Margeaux Doremus Sullivan, Dan Bojanowski

Editoren: Cate Gary (Leitung), Katsuyo Nagasawa

Regel-Team: Matt Hyra (Leitung), Paul Ross

Graphische Gestaltung: David Lomeli (Creative Design Manager), Marco Sipriaso (Leitung), Jon Briggs (Leitung), Glen Llorin, Chris Ortega, Irene Roberts, George Olarte, Michele Mejia, Scott Reyes

Kreative Inhalte: Brandon Male (Leitung), Jeff Quick, Marc Schmalz, Cate Gary, Justin Gary, Matt Hyra, Anthony Shaheen

Regelheft: Cate Gary, Matt Hyra

Art Direction: Jeremy Cranford

Produktion: Louise Bateman, Rudy Diaz, Mike Eggleston, Kim Forrai, Anita Spangler, Gordon Tucker, Wendy Wagner, Armando Villalobos, Tracey Fraser-Elliott, Geert Van Slambrouck, Bart Hoorn

Lokalisierung: Eva Breedijk

Projectmanagement: Sean Dillon

Präsident und Hauptgeschäftsführer, Upper Deck Company: Richard McWilliam

Vizepräsident, Upper Deck Entertainment: Greg Goldstein

Direktor der Spielentwicklungsgruppe: Jeff Donais

Hauptgeschäftsführer, Upper Deck International BV: Nico Blauw

Leitender Geschäftsführer, Upper Deck International BV: Bruno Van Speybroeck

Category Manager Sammelkartenspiele: Joeri Hoste

UDE dankt besonders: Chris Toepker



Blizzard Entertainment Credits

Entwicklungsleitung: Shawn Carnes

Art Director: Nick Carpenter

Produzent: Sean Wang

Direktor der Globalen Geschäftsentwicklung und Lizenzierung: Cory Jones

Lizenzierungsmanager: Brian Hsieh

Stellvertretender Lizenzierungsmanager: Jason Bischoff

Zusätzliche Entwicklung: Ben Brode, Glenn Rane

Zusätzlicher Anekdotentext: Evelyn Fredericksen, Tim Daniels

Blizzard dankt besonders: Chris Metzen, Gloria Soto, Stuart Massie, Joanna Cleland-Jolly, Justin Parker, Peter C. Lee, Micky Neilsen, Samwise Didier, J. Allen Brack, Gina Pippin, Ben George, Elizabeth Cho und allen Blizzard-Beschäftigten, die World of Warcraft® Minis-Fans sind!



Für weitere Informationen zum **World of Warcraft® Miniatures Game** schicke Upper Deck International BV eine E-mail an questions@upperdeck.com oder besuche www.WoWMinis.com/rulebook/de.

© 2008 UDC. Alle Rechte vorbehalten. Angemeldetes Patent. Upper Deck International BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, Niederlande. www.upperdeck-international.com.

Miniatures hergestellt in China.

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Warcraft, World of Warcraft und Blizzard Entertainment sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken und/oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc. Alle weiteren hier erwähnten Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



WORLD OF WARCRAFT

TRADING CARD GAME

UNDERCITY

EXPAND YOUR WORLD WITH THE WORLD OF WARCRAFT® TCG!



Starter Set



Booster Packs



Available at your local retailer or online at

WoWTCG.COM

©2008 UDC. All Rights Reserved. © 2008 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks and/or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



WORLD WARCRAFT MINIATURES GAME



Enter the Battle.
Score Big Prizes.
Join Organized Play!

TO FIND OUT ABOUT TOURNAMENTS
AND EVENTS IN YOUR AREA, VISIT

WOWMINIS.COM/OP



SYMBOLE




Tickkosten: So lange braucht deine Figur, um sich zu erholen. Diese Kosten stellen die persönliche Uhr der Figur vor.



Reichweite: So viele Felder von der Figur entfernt kann die Aktion erreichen. Die Länge des kürzesten Weges von einer Figur zu ihrem Ziel muss sich innerhalb der Reichweite der Aktion befinden.



Kritischer Treffer: Wenn einer oder mehrere Würfel  anzeigen, geschieht der Effekt nach diesem Symbol ein Mal.



Gesundheit: So viel Gesundheit hat eine Figur, wenn sie startet. Wenn eine Figur genug Schaden erhält, um ihre Gesundheitsanzeige auf 0 zu bringen, wird sie zerstört.



Heilstärke: Mit so vielen 10-seitigen Würfeln wird gewürfelt, um die Anzahl der Heilungen zu bestimmen, die die Aktion erzeugt. Drehe die Gesundheitsanzeige der als Ziel gewählten Figur für jeden Erfolg um 1 nach oben.

ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSSYMBOLE



Physische Angriffsstärke: Mit so vielen 10-seitigen Würfeln wird gewürfelt, um die Anzahl der Treffer zu bestimmen, die ein Angriff erzeugt. Füge dem Ziel für jeden ungeblockten Erfolg 1 Schaden zu.




Rüstung: Wenn ein Angriff physischer Natur ist, würfelt der verteidigende Spieler mit so vielen Würfeln. Blocke für jeden Erfolg 1 Schaden.



Magische Angriffsstärke: Mit so vielen 10-seitigen Würfeln wird gewürfelt, um die Anzahl der Treffer zu bestimmen, die ein Angriff erzeugt. Füge dem Ziel für jeden ungeblockten Erfolg 1 Schaden zu.



Widerstand: Wenn ein Angriff magischer Natur ist, würfelt der verteidigende Spieler mit so vielen Würfeln. Blocke für jeden Erfolg 1 Schaden.

Erfolg = 4 bis 

CRIT