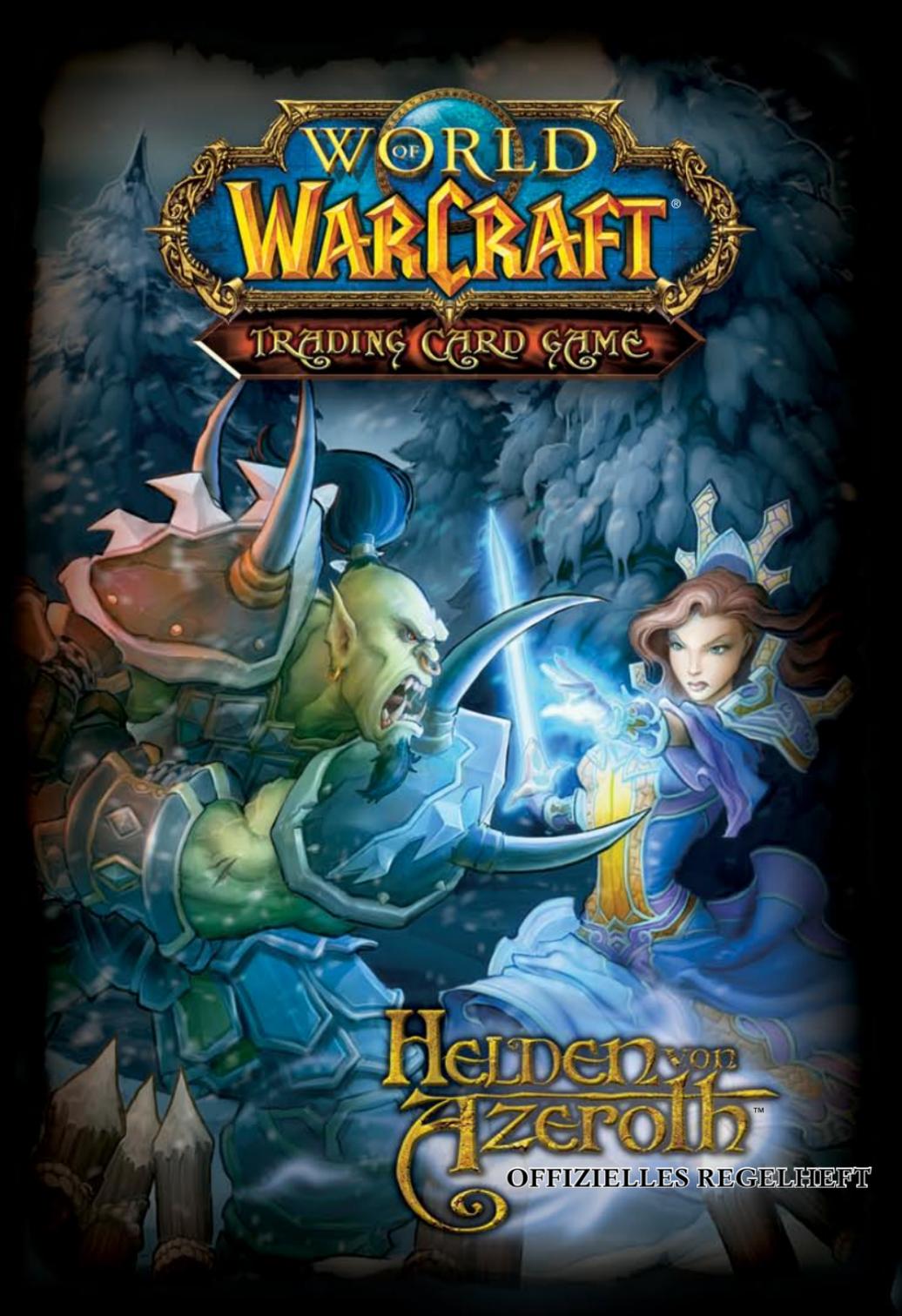


WORLD  
WARCRAFT®  
TRADING CARD GAME



Helden von  
Azeroth™

OFFIZIELLES REGELHEFT

# Deckbau- Kurzregeln

Es gibt nur einige wenige Regeln, an die du dich halten must, wenn du dein Deck baust:

- Dein Deck muss mindestens 60 Karten haben, dein Starheld wird dabei nicht mitgerechnet. Dein Held ist schon zu Beginn im Spiel und wird nicht als Teil deines Decks betrachtet.
- Du darfst keine Karte mehr als 4 mal in deinem Deck haben, es sei denn sie hat das Wort „Unlimitiert“ in ihrer Typenzeile. Du darfst eine beliebige Anzahl von Unlimitierten Karten in deinem Deck haben.
- Einige Fähigkeitskarten können nur von einem Helden benutzt werden, der eine bestimmte Talentspezialisierung hat. Diese Karten werden „[Talent]-Held erforderlich“ fettgedruckt in ihrer Textbox stehen haben.
- **Du kannst nur Karten in dein Deck nehmen, die ein oder mehr Eigenschaftssymbole mit deinem Helden gemein haben.** Einige neutrale Karten haben keine Eigenschaftssymbole. Du kannst diese Karten in jedes Deck nehmen.

Besuch doch mal die **WoW TCG-Webseite**: [UDE.com/wow](http://UDE.com/wow)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	1	<b>Zugabfolge</b> .....	18
<b>Spielübersicht</b> .....	1	1. Startphase	
<b>Ziel des Spiels</b> .....	2	2. Aktionsphase	
<b>Was ist in der Starter-Box</b> .....	2	3. Endphase	
<b>Über dieses Regelwerk</b> .....	2	<b>Grundlagen des Kampfes</b> .....	21
<b>Eigenschaften</b> .....	3	1. Der Kampf-Schritt	
<b>Bestandteile einer Karte</b> .....	5	2. Kampf mit einem Helden	
<b>Grundlegende Spielbegriffe</b> ..	6	3. Im Kampf beschützen	
1. Bereit und Erschöpft		<b>Schlüsselwörter</b> .....	22
2. Ressourcen		<b>Deckbau</b> .....	24
3. Kosten		<b>Fortgeschrittene Konzepte</b> .....	25
4. Kräfte		<b>Die Kette und Reagieren</b> .....	25
5. Ziel deiner Wahl		1. Die Kette	
6. Einzigartigkeit		2. Reagieren	
<b>Spielzonen</b> .....	9	3. Verrechnen und Unterbrechen	
<b>Kartentypen</b> .....	11	<b>Schaden</b> .....	28
1. Helden		1. Quellen und Typen von Schaden	
2. Verbündete		2. Schaden heilen	
3. Waffen		3. Schaden verhindern	
4. Rüstungen		4. Rüstung	
5. Gegenstände		<b>Mehrspieler-Regeln</b> .....	30
6. Fähigkeiten		<b>Sealed Pack-Formate</b> .....	31
7. Quests		<b>Glossar</b> .....	32
<b>Spielvorbereitung</b> .....	17	<b>Credits</b> .....	39
		<b>Spiel-Kurzregeln</b> .....	44



# Einleitung

Willkommen zum World of Warcraft™ Sammelkartenspiel!

In diesem Spiel hast du die Kontrolle über einen Helden in der Welt von Azeroth. Während du spielst, kann dein Held Verbündete einladen deiner Gruppe beizutreten, Quests bestehen, Waffen und Rüstungen finden und Fähigkeiten und Talente direkt aus dem World of Warcraft Online Spiel spielen.

Das World of Warcraft TCG bezieht sich auf den reichen Hintergrund des Warcraft Universums. Zwei Fraktionen kämpfen um die Vorherrschaft über Azeroth – Die Horde und die Allianz – und bei jedem Spiel wählst du einen Helden einer dieser beiden Seiten um dich zu repräsentieren.

Dieses TCG ist von treuen World of Warcraft Fans und den besten Sammelkartenspiel Designern der Welt entwickelt worden. Wir hoffen du hast Spaß damit!

## Spielübersicht

Sammelkartenspiele (TCGs) unterscheiden sich von anderen Spielen in zwei Dingen. Erstens können die Karten in einem TCG die Regeln des Spiels ändern oder über die grundlegenden Regeln hinaus erweitern. **Hier gilt: Die Karte hat immer Recht!** Das heißt das du immer tun solltest, was die Karte dir sagt – selbst wenn die Regeln etwas anderes sagen.

Zweitens suchst du dir aus welche Karten du in deinem Deck spielen möchtest. Du entscheidest welchen Helden du spielst, welche Gegenstände und Fähigkeiten du benutzen willst welche Verbündeten du in deine Gruppe einlädst und welche Quests du bestreiten möchtest. In diesem Spiel hast du die vollständige Kontrolle über die Stärken deines Decks.



# Ziel des Spiels

Im World of Warcraft Sammelkartenspiel kontrollierst du einen Helden. Dein Held ist der Anführer deiner Gruppe, der an der Seite deiner Verbündeten kämpft. Die Karten die du spielst werden es dir erlauben deinen Helden mit Waffen und Rüstungen auszurüsten, Zaubersprüche und Talente zu verwenden, Verbündete in deine Gruppe einzuladen und Quests zu bestehen.

Das Ziel des Spiels ist es deine Gegner zu besiegen, bevor sie dich besiegen. Im Verlauf werden dein Held und deine Verbündeten dem Helden und den Verbündeten deines Gegners Schaden zufügen, und dieser Schaden ist bleibend, es sei denn er wird geheilt. Wenn dein Held Schaden nimmt, der größer oder gleich seiner Gesundheit ist, hast du verloren.

Du hast auch verloren, wenn du keine Karten mehr in deinem Deck hast und keine weitere Karte mehr ziehen kannst – also musst du deinen Gegner besiegen, bevor das passiert.

...in so viele Karten.

...edergeburt:  
...st ein Kreislauf.

27

Füge diesem Helden 27 Schaden zu,  
und du gewinnst.

## Was ist in der Starter-Box?

Jede Starter-Box enthält:

- Ein Deck mit 30 Karten, zusammen mit einem Helden und zwei UDEPunkte-Karten. Das Deck ist so vorkonstruiert, dass es mit seiner Helden-Karte zusammenpasst. Du bestreitest deine ersten paar Spiele mit diesem Deck und seinem Helden. Es gibt 9 unterschiedliche Starterdecks, eines für jede Klasse.
- 2 Boosterpackungen mit zusätzlichen Karten. Du kannst die beiden Booster gerne schon aufreißen, solltest sie aber noch nicht mit dem vorkonstruierten Deck vermischen.
- 3 zufällige Oversize-Heldenkarten. Du kannst diese Karten im Spiel benutzen, oder sie einfach nur sammeln.



## Über dieses Regelwerk

Der Rest dieses Regelwerkes ist in drei Teile unterteilt: Spielregeln, Fortgeschrittene Konzepte und das Glossar. Die Spielregeln werden dir alles beibringen das du brauchst um das World of Warcraft Sammelkartenspiel spielen zu können. Du kannst den Glossar oder die Fortgeschrittenen Konzepte zu rate ziehen, wann immer du magst.

Für das Gesamtregelwerk, besuche [www.ude.com/wow](http://www.ude.com/wow)

# Eigenschaften

Was ein Held in der Welt von World of Warcraft unternehmen kann, wird von seinen Eigenschaften bestimmt. Dein Held hat fünf Eigenschaften. Fraktion, Talent, Berufe, Volk und Klasse.

- o **FRAKTION:** Der Krieg zwischen der Horde und der Allianz hat sich in einen brüchigen Frieden gewandelt. Während die offenen Kämpfe vorbei sein mögen, ist es die Feindschaft nicht und Übergriffe von beiden Seiten sind an der Tagesordnung.



**Die Allianz:** Die Allianz setzt sich aus vier Rassen zusammen: Die noblen Menschen aus Stormwind, die mysteriösen Nachtelfen aus Darnassus, die mächtigen Zwerge aus Ironforge und die Gnome, Flüchtlinge aus der verstrahlten Stadt Gnomeregan. Sie sind verbunden durch Bande der Loyalität, die bis zum zweiten Krieg zurückreichen, als sie Seite an Seite fochten um die Horde zu besiegen. Zusätzlich gibt es noch die Draenai, die im zweiten Set des Sammelkartenspiels vorgestellt werden.



**Die Horde:** Die Rassen der neuen Horde versammelten sich unter Kriegshäuptling Thrall am Beginn des zweiten Krieges und dem Flug nach Kalimdor. Die Horde besteht aus den blutrünstigen Orcs, den Trollen des Darkspear-Stammes, den noblen Tauren und den Verlassenen, Untote, sie aus der Sklaverei des Lichkönigs ausgebrochen sind. Ausserdem werdet ihr im ersten Set einen kleinen Vorablick auf die Blutelfen erhaschen können.

- o **TALENT:** Jeder Held spezialisiert sich auf einen Talent-Baum. Das Talent deines Helden findest auf der Heldenkarte, wie hier abgebildet:



- o **BERUFE:** Jeder Held hat zwei Berufe, die in zukünftigen World of Warcraft TCG Erweiterungen noch von Bedeutung sein werden. Zukünftige Sets werden Karten, wie Gleibende Mithrilinsignien für Schmiede und Rauchendes Herz des Berges für Verzauberer, enthalten.
- o **VOLK:** In kommenden World of Warcraft TCG Erweiterungen wird es Karten geben, die nur von Mitgliedern bestimmter Völker benutzt werden können. Zum Beispiel werden die Untoten die Karte Kannibalismus erhalten.
- o **KLASSE:** Alle neun Klassen des Computerspiels sind im Sammelkartenspiel vertreten.



**Druide:** Als Hüter der natürlichen Ordnung der Welt, können Druiden in verschiedene Tiergestalten wechseln. Sie schöpfen aus den Kräften der Natur um ihre Verbündeten zu heilen und ihren Feinden zu schaden. Druiden stehen mächtige Sprüche zur Verfügung um sich selbst und ihren Freunden zu helfen, wie etwa Mal der Wildnis und Anregen. In diesem ersten TCG Set, werden die Druiden auf die Bärengestalt zugreifen können. Weitere Gestalten werden in den nächsten Erweiterungen dazukommen.



**Jäger:** Jäger sind tödliche Scharfschützen, die ein besonderes Band mit den Tieren in Azeroth teilen. Jäger haben Zugriff auf mächtige Offensivkarten wie Gezielter Schuss, Aspekt des Falken, Mehrfachschuss und Schnellfeuer. Es gibt vier Begleiter für den Jäger in diesem ersten TCG Set und noch viele mehr in den Sets die folgen werden.



**Magier:** Meister der arkanen Künste die sie sind, haben Magier Zugriff auf mächtige Direktschaden- und Flächenzauber, mit denen sie viele Gegner auf einmal ausschalten können. Ihre Angriffe aus diesem ersten Set umfassen Karten wie Feuerschlag, Frostblitz, Flammenstoß und Pyroschlag. Magier können auf Tricks wie Blinzeln, Gegenzauber, Frostnova und Verwandlung zurückgreifen um trotz ihrer geringen Anfangsgesundheit ihre Gegner zu überdauern.



**Paladin:** Diese Bewahrer des Lichts sind mächtige Krieger und gestandene Heiler. Ihre felsenfestes streben nach Gerechtigkeit macht sie zu unverzagten Verteidigern der Allianz. Paladine sind sehr mächtig, sowohl als Helden, als auch als Verbündete in deiner Gruppe. Paladine haben Offensivfähigkeiten durch Karten wie Segen der Macht, Hammer der Gerechtigkeit und Aura der Vergeltung und Defensivfähigkeiten durch Karten wie Segen des Schutzes, Reinigung des Glaubens, Aura der Hingabe und Gottesschild.



**Priester:** Die Priester in Azeroth verteilen sich über viele Völker und Glaubensrichtungen, aber alle haben sie machtvolle Heilfähigkeiten gemein. Jene, die sich am Schatten ausrichten, haben große Macht Gesichter zu schmelzen, während die, die sich heiligen Zielen verschreiben unglaubliche Heiler sind. In diesem ersten TCG Set haben die Priester Zugriff auf eine große Vielfalt von offensiven, defensiven und anderen nützlichen Karten, darunter Magiebannung, Blitzheilung, Gedankenschlag, Gedankenkontrolle, Gebet der Heilung, Psychischer Schrei und Schattengestalt.



**Schurke:** Meister der Heimlichkeit und Raffinesse, sind die Schurken tödliche Assassinen. Sie ergänzen ihre Fähigkeiten im Kampf durch ein schier endloses Arsenal an Tricks. Schurken im TCG haben Zugriff auf Gift, Heimlichkeit, Combo-Karten und Finishing-Moves. Ihre Karten im ersten Set umfassen unter anderem Meucheln, Kaltblütigkeit, Verkrüppelndes Gift, Rüstung schwächen, Konzentration und Finsterer Stoß.



**Shamanen:** Shamanen haben neben Heilzaubern und Totems, die einen Stärkungszauber auf die ganze Gruppe legen, ein ganzes Arsenal an Waffen zur Verfügung. In diesem ersten TCG Set, haben Shamanen Karten wie Kettenblitzschlag, Totem der Erdbindung, Geisterwolf, Reinigen, Totem des Windzorns und den mächtigen Frostschock.



**Hexenmeister:** Hexenmeister kanalisieren demonische Energien um ihre Feinde mit Flüchen, SLZs und den mächtigsten Schwächungszaubern im ganzen Spiel zu zerstören. Hexenmeister haben in diesem ersten TCG-Set Zugriff auf vier hilfreiche Begleiter und auf viele mehr mit den zukünftigen Erweiterungen. Einige der Schlüsselzauber der Hexenmeister in diesem ersten Set umfassen Aderlass, Feuerregen, Schattenblitz, Furcht und Fluch der Pein.



**Krieger:** Die Meister des Nahkampfes. Als Tanks oder Damage Dealer, sind Krieger am ehesten im Schlachtgetümmel zuhause. Krieger haben Zugriff auf die meisten Waffen, Rüstungen und Schilde. Sie sind die Klasse die am besten als Tank auftreten kann, was durch die Beschützer Fähigkeit im TCG ausgedrückt wird. Einige der Krieger-Karten im ersten Set sind Schlachtruf, Sturmangriff, Demoralisierender Ruf, Hinrichten, Letztes Gefecht, Tödlicher Stoß, Schildhieb und Rüstung zerreisen.

# Bestandteile einer Karte

World of Warcraft TCG Karten haben:

- Einen **Kartennamen**
- **Ausspielkosten** in der linken oberen Ecke, die dir sagen wie viele Ressourcen du erschöpfen mußt, um die Karte aus deiner Hand zu spielen.
- **Eigenschaftensymbole**, die benutzt werden, wenn du dein Deck baust. (Schau in die Abschnitte „Eigenschaften“ und „Deckbau“ für weitere Informationen.)
- Eine **Typenzeile** zwischen dem Bild und der Textbox, die dir sagt, um was für eine Karte es sich handelt. Die Typenzeile einer Karte kann einen oder mehrere Bezeichnungen enthalten (wie etwa „Begleiter“ oder „Axt“) auf die sich andere Karten beziehen können.
- Eine **Textbox** unter der Typenzeile, die dir verrät, welche Kräfte diese Karte hat.
- Eine **Sammlernummer**, die dir sagt, welche Nummer diese Karte in diesem Set hat und aus welchem Set sie stammt. Die Farbe der Sammlernummer verrät die ausserdem, wie selten diese Karte ist: weiß für gewöhnlich, grün für selten, blau für rar, violett für episch und orange für legendär.

Ausspielkosten

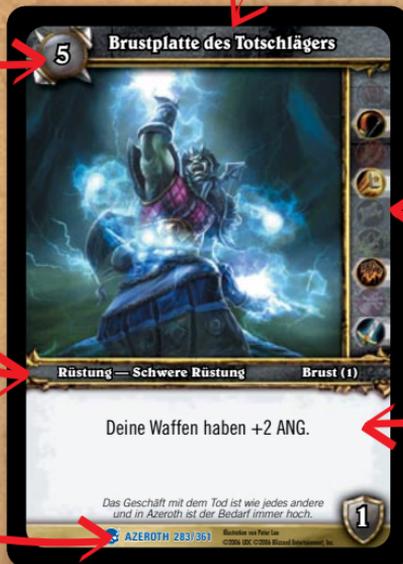
Name

Typenzeile

Eigenschaftensymbole

Sammlernummer

Kartenkräfte



# Grundlegende Spielbegriffe

## 1. Bereit und Erschöpft

Wenn eine Karte das Spiel betritt, startet sie in bereiter Position, so wie du es hier siehst.



Bereit



Erschöpft

Am Beginn jedes deiner Züge, werden alle deine Karten im Spiel bereit gemacht.

Wenn du eine Karte im Spiel benutzen willst, wirst du sie normalerweise erschöpfen. Um eine Karte zu erschöpfen drehe sie auf die Seite, so wie es hier gezeigt wird. Du kannst nur eine Karte erschöpfen die bereit ist.

## 2. Ressourcen

Ressourcen sind in diesem Spiel wie eine Währung. Du erschöpfst Ressourcen um die Kosten verschiedener Aktionen zu bezahlen, wie etwa Verbündete in deine Gruppe einzuladen oder die Fähigkeiten deines Helden zu benutzen.

In jedem deiner Züge kannst du eine Karte von deiner Hand wählen, um sie als Ressource zu platzieren (ins Spiel zu legen). Um eine Ressource zu platzieren, lege sie in deiner Ressourcenreihe ins Spiel. (Schau im Abschnitt „Spielzonen“ nach für weitere Informationen.) Quests können aufgedeckt platziert werden, andere Karten können nur verdeckt platziert werden.



## 3. Kosten

Kosten sind alles was du bezahlen musst, um eine Karte zu spielen, eine Kraft zu benutzen oder eine andere Spielaktion durchzuführen.

Ressourcenkosten einer Karte oder Kraft werden durch eine Zahl im Ressourcenkostensymbol dargestellt. Du bezahlst Ressourcenkosten, indem du diese Anzahl Ressourcen erschöpfst. Zum Beispiel wird eine Karte, für die du zwei Ressourcen erschöpfen musst, um sie zu spielen, eine **2** in ihrer oberen linken Ecke haben, und eine Kraft, für die du zwei Ressourcen erschöpfen musst, um sie zu benutzen, wird eine **2** als Teil ihrer Kosten haben.

## 4. Kräfte

Der Text in der Textbox einer Karte zeigt dir die Kräfte dieser Karte. Lies den Text und befolge die Anweisungen, um die Kraft der Karte zu benutzen. Viele Kräfte haben Kosten um sie zu benutzen.



## 5. Ziel deiner Wahl

Falls eine Karte dich anweist, ein Ziel deiner Wahl auszuwählen, musst du ein Ziel wählen, das die Karte beschreibt. Falls eine Karte dich anweist, mehr als ein Ziel deiner Wahl auszuwählen, musst du diese Anzahl Ziele wählen.

**Beispiel:** Du spielst eine Fähigkeit, die lautet: „Erschöpfe einen Verbündeten deiner Wahl.“ Du spielst die Karte und wählst einen Verbündeten, den dein Gegner kontrolliert. Dein Gegner erschöpft den gewählten Verbündeten.

Du musst das Ziel wählen, sowie du die Karte spielst. Falls es kein legales Ziel gibt (ein Ziel im Spiel, das der auf der Karte angegebenen Beschreibung entspricht), kannst du diese Karte nicht spielen.

Sobald du ein Ziel gewählt hast, kannst du deine Meinung nicht mehr ändern, selbst falls etwas mit dem gewählten Ziel passiert.

## 6. Einzigartigkeit

Einige Karten haben das Schlüsselwort „Einzigartig“ in ihrer Typenzeile. Immer, wenn du mehr als eine einzigartige Karte mit demselben Namen im Spiel kontrollierst, musst du sofort alle bis auf eine von ihnen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen. **Du bestimmst**, welche du behältst. Dies geschieht, sobald mehr als eine Kopie derselben einzigartigen Karte auf deiner Seite im Spiel ist.

Einige Karten haben eine Bezeichnung in ihrer Typenzeile gefolgt von einer Zahl in Klammern. Diese Zahl zeigt dir, wie viele Karten mit dieser Bezeichnung du zur selben Zeit kontrollieren kannst. Immer wenn du mehr als diese Anzahl Karten mit dieser Bezeichnung kontrollierst, musst du sofort alle bis auf diese Anzahl von ihnen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen. Du wählst, welche du behältst.

**Beispiel:** Totem der Verbrennung hat die Bezeichnung Feuertotem(1), wie hier gezeigt. Das bedeutet, dass du nur ein Feuertotem im Spiel haben kannst. Immer wenn du mehr als ein Feuertotem im Spiel hast, musst du sofort alle bis auf eins von ihnen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen. Du wählst, welches du behältst.



Nur Helden, einzigartige Karten und Karten mit einschränkenden Bezeichnungen (wie oben gezeigt), haben Limitierungen dafür, wie viele von ihnen du auf deiner Seite im Spiel haben kannst. Du kannst zum Beispiel mehr als eine Kopie des Verbündeten Grint Sundershot zur gleichen Zeit im Spiel haben, weil Grint Sundershot nicht das Schlüsselwort „Einzigartig“ hat.

Einige Karten haben die Bezeichnung „Zweihandwaffe“ in ihrer Typenzeile, gefolgt von einem Waffentyp (wie zum Beispiel Axt). Du kannst nicht sowohl eine Zweihandwaffe als auch eine Karte mit der Bezeichnung „Schildhand“ (normalerweise ein Gegenstand, eine Waffe oder eine Rüstung) gleichzeitig im Spiel haben. Immer, wenn du eine Zweihandwaffe und eine Schildhandkarte kontrollierst, musst du sofort eine davon auf den Friedhof ihres Besitzers legen. Du bestimmst, welche du behältst.

Beachte, dass alle Zweihandwaffen die Bezeichnung „Nahkampf(1)“ haben, darum kannst du nicht sowohl eine Zweihandwaffe als auch eine andere Nahkampfwaffe gleichzeitig haben. Du kannst jedoch eine Nahkampfwaffe und eine Distanzwaffe gleichzeitig haben.



# Spielzonen

Deine Karten können sich in einer von sechs Spielzonen befinden. Jeder Spieler hat eine Deckzone, eine Handzone, eine Friedhofszone und eine Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone. Alle Spieler teilen sich die Kettenzone und die Spielzone.

Während du ein Spiel spielst, werden deine Zonen ungefähr so aussehen:

VERBÜNDETERREIHE



Verbündeter



Verbündeter

HELDENREIHE



Held



Waffe



Rüstung



Andauernde Fähigkeit

RESSOURCENREIHE



Friedhof



Deck



Quest



Ressourcen

- o Du mischst dein **Deck** und erlaubst deinem Gegner, bevor ein Spiel beginnt, abzuheben. Während eines Spiels sind die Karten in deinem Deck verdeckt und du kannst dir das Deck keines Spielers ansehen.
- o Deine **Hand** ist, wo du die Karten hältst, die du ziehst. Nur du wirst die Karten in deiner Hand sehen.
- o Dein **Friedhof** ist, wohin deine „toten“ Karten gehen. Karten, die zerstört oder abgeworfen wurden, gehen auf deinen Friedhof. Karten auf einem Friedhof sind aufgedeckt und du kannst dir den Friedhof jedes Spielers ansehen.
- o Die **Kette** ist, wohin Karten und Effekte gehen, nachdem du sie gespielt hast, aber bevor sie einen Einfluss auf das Spiel haben. Du musst nicht mehr über die Kette wissen, bevor du nicht zum Abschnitt über die fortgeschrittenen Konzepte kommst.
- o Die **Spielzone** ist, wo die meisten Spielaktionen geschehen. Verbündete, Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Ressourcen und Andauernde Fähigkeiten betreten hier das Spiel. Jeder Spieler hat eine Verbündetenreihe für Verbündete, eine Heldenreihe für Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Andauernde Fähigkeiten und seinen Helden und eine Ressourcenreihe für Ressourcen. Um zu sehen, wohin die verschiedenen Kartentypen in der Spielzone gehören, sieh dir das Diagramm auf der gegenüberliegenden Seite an.
- o Die **Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone** ist, wohin Spieler Karten legen, die aus dem Spiel entfernt wurden. Die Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone ist nicht das selbe wie der Friedhof, so dass du auf Karten in der Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone nicht mit Karten wie etwa Auferstehung zugreifen kannst.



# Kartentypen

## 1. Helden

Deine Heldenkarte stellt dich dar, den Anführer deiner Gruppe.

Jeder Held hat einen in der unteren rechten Ecke gedruckten Gesundheitswert, der dir zeigt, wie viel Schaden der Held nehmen kann. Falls dein Held Schaden in Höhe seiner Gesundheit oder mehr nimmt (tödlicher Schaden), hast du verloren.

Dein Held kann gegnerische Helden und Verbündete angreifen und sich gegen sie verteidigen, aber um im Kampf Schaden zuzufügen, muss dein Held normalerweise mit einer Waffe zuschlagen. Dein Held kann außerdem Rüstungen und Gegenstände benutzen, die ihm im Kampf helfen.

Jede Heldenkarte hat eine Typenzeile mit mehreren Eigenschaften. Du findest Volk, Talent und Klasse deines Helden auf der linken Seite der Typenzeile. Die Berufe deines Helden stehen auf der rechten Seite der Typenzeile. Jeder Held hat außerdem ein Fraktionssymbol in der oberen linken Ecke und ein Klassensymbol in der oberen rechten Ecke.

Jede Heldenkarte hat zwei Seiten. Du beginnst das Spiel mit der Seite nach oben, die das Eigenschaftssymbol zeigt. Während des Spiels kannst du die Kraft deines Helden benutzen, was bewirkt, dass der Held auf die Seite mit der großen Abbildung umgedreht wird.

Vorderseite der Heldenkarte



Rückseite der Heldenkarte



## 2. Verbände

Am Beginn des Spiels besteht deine Gruppe nur aus deinem Helden, aber während sich das Spiel entwickelt, kannst du Verbündete in deine Gruppe einladen. Verbündete können gegnerische Helden und Verbündete angreifen und sich gegen sie verteidigen und viele von ihnen haben Kräfte, die du während des Spiels benutzen kannst.

- Du kannst mit einem Verbündeten nur angreifen oder seine -Kräfte benutzen, wenn er seit Beginn deines Zuges in deiner Gruppe war.

Wenn du einen Verbündeten spielst, betritt er das Spiel in deiner Verbündetenreihe.

Jede Verbündetenkarte hat:

- Ausspielkosten in der oberen linken Ecke, die dir zeigen, wie viele Ressourcen du erschöpfen musst, um die Karte von deiner Hand zu spielen.
- Einen Angriffswert (oder ANG) in der unteren linken Ecke, der dir zeigt, wie viel Schaden der Verbündete im Kampf zufügt. Es gibt auch ein Symbol unter dem ANG, das zeigt, welche Art Kampfschaden der Verbündete zufügt. Während die Art des Kampfschadens keinen Einfluss auf das Spiel hat, können andere Karten sich darauf beziehen.

Es gibt acht verschiedene Schadenssymbole:



- Einen Gesundheitswert in der unteren rechten Ecke, der dir zeigt, wie viel Schaden der Verbündete nehmen kann. Ein Verbündeter, der tödlichen Schaden nimmt (Schaden in Höhe seiner Gesundheit oder mehr), wird zerstört und geht auf den Friedhof seines Besitzers.



### 3. Waffen

Waffenarten können nur von deinem Helden benutzt werden und nur, wenn die Klasse deines Helden einem der Klassensymbole auf der Waffenkarte entspricht. Waffen und andere Ausrüstung im TCG nutzen die „Gesunder Menschenverstand“ Methode bei Klassenbeschränkungen. Folglich sind Krieger nicht in der Lage Ausrüstung zu benutzen die für Zauberer gedacht ist und umgekehrt. Zum Beispiel können die Krieger im TCG keine Mondstoffprobe oder ein Fokusschwert des Erfinders benutzen. Ebenso kann ein Magier keine Krolklinge oder einen Herzsucher ausrüsten.

Dein Held beginnt das Spiel ohne ANG, aber während dein Held im Kampf ist, kannst du mit einer Waffe zuschlagen, um den ANG deines Helden für den Kampf zu erhöhen. Du kannst nur mit einer Waffe während eines Kampfes zuschlagen, aber du kannst mit dieser Waffe mehrmals zuschlagen, wenn du einen Weg findest, sie bereit zu machen. Wenn du mit einer Waffe mehrmals im selben Kampf zuschlägst, addierst du jedes Mal, wenn du zuschlägst, ihren ANG zu dem deines Helden hinzu.

Dein Held muss nicht angreifen, um mit einer Waffe zuzuschlagen. Du kannst auch mit einer Waffe zuschlagen, wenn dein Held verteidigt. Wenn du zwei Waffen hast (zum Beispiel eine Nahkampfwaffe und eine Distanzwaffe), kannst du mit einer zuschlagen, während dein Held angreift. Wenn dann dein Held angegriffen wird, kannst du mit der anderen Waffe zuschlagen.

Selbst wenn dein Held erschöpft ist, kannst du trotzdem mit einer Waffe zuschlagen.

Wenn deine Waffe das Spiel verlässt, nachdem du mit ihr zugeschlagen hast, wird dein Held den ANG-Bonus für die Dauer des Kampfes behalten.

Wenn du eine Waffenkarte spielst, betritt sie das Spiel in deiner Heldenreihe. Um mit einer Waffe zuzuschlagen, die du im Spiel hast, bezahle ihre Schlagkosten und erschöpfe sie. Du kannst mit einer Waffe im selben Zug zuschlagen, in dem du sie gespielt hast. Du kannst die -Kräfte einer Waffe in der Runde benutzen in der sie das Spiel betreten hat.

Ausspielkosten



Die Karte zeigt ein Bild eines Mannes, der einen Totenkopf in einer Hand hält. Die Karte hat die Aufschrift 'Die grausame Hand von Timmy' und 'Waffe - Streitkolben Nahkampf (1)'. Die Karte enthält folgende Informationen:

- Ausspielkosten:** 5 (oben links in einem Kreis)
- ANG:** 2 (unten links in einem Kreis)
- Schlagkosten:** 3 (unten rechts in einem Kreis)

Die Karte enthält folgende Textblöcke:

Wenn dein Held mit Die grausame Hand von Timmy einem Helden Kampfschaden zufügt, zerstört der Beherrscher dieses Helden eine seiner Ressourcen.

*Die Grausamkeit der Hand ist ein Spiegel der Grausamkeit, die Timmy in seinem kurzen Leben ertragen musste.*

AZEROTH 317361

Jede Waffenkarte hat:

- Spielkosten in der oberen linken Ecke, die dir zeigen, wie viele Ressourcen du erschöpfen musst, um die Karte von deiner Hand zu spielen.
- Schlagkosten in der unteren rechten Ecke, die dir zeigen, wie viele Ressourcen du erschöpfen musst, um mit der Waffe zuzuschlagen.
- Einen ANG in der unteren linken Ecke, der dir zeigt, wie viel ANG die Waffe deinem Helden für den Kampf gibt, wenn du damit zuschlägst. Unter dem ANG ist ein Symbol, das dir zeigt, welche Art Schaden ein Held zufügt, wenn er mit der Waffe zuschlägt.

## 4. Rüstungen

Rüstungskarten können nur von deinem Helden benutzt werden und nur, wenn die Klasse deines Helden einem der Klassensymbole auf der Rüstungskarte entspricht.

Rüstungen können benutzt werden, um Schaden zu verhindern, der deinem Helden zugefügt werden würde. Wenn du eine Rüstungskarte spielst, betritt sie das Spiel in deiner Heldenreihe. Um eine Rüstung im Spiel zu benutzen, erschöpfst du sie.

Du kannst die -Kräfte einer Rüstung im selben Zug benutzen, in dem sie das Spiel betreten hat.



Jede Rüstungskarte hat:

- Ausspielkosten in der oberen linken Ecke, die dir zeigen, wie viele Ressourcen du erschöpfen musst, um die Karte von deiner Hand zu spielen.
- Einen Verteidigungswert (oder VRT) in der unteren rechten Ecke. Immer, wenn deinem Helden Schaden zugefügt werden würde, kannst du eine Rüstung erschöpfen, um Schaden in Höhe ihres VRT zu verhindern.

Um mehr über Rüstung zu erfahren, siehe „Rüstung“ im Abschnitt „Schaden“.

VRT

## 5. Gegenstände

Gegenstandskarten können nur von deinem Helden benutzt werden und nur, wenn die Klasse deines Helden einem der Klassensymbole auf der Gegenstandskarte entspricht.

Gegenstände sind Dinge, die dein Held zusätzlich zu seinen Waffen und Rüstungen haben kann. Ringe, Schmuckstücke und Tränke sind Beispiele für Gegenstände.

Wenn du eine Gegenstandskarte spielst, betritt sie das Spiel in deiner Heldenreihe.

Du kannst die -Kräfte eines Gegenstandes im selben Zug benutzen, in dem sie das Spiel betreten hat.

Jede Gegenstandskarte hat:

- Ausspielkosten in der oberen linken Ecke, die dir zeigen, wie viele Ressourcen du erschöpfen musst, um die Karte von deiner Hand zu spielen.
- Eine Kraft in ihrer Textbox.

## 6. Fähigkeiten

Fähigkeiten sind Karten, die die Spezialfertigkeiten und magischen Sprüche deines Helden repräsentieren.

Jede Fähigkeitskarte hat Ausspielkosten in der oberen linken Ecke, die dir zeigen, wie viele Ressourcen du erschöpfen musst, um die Karte von deiner Hand zu spielen.

Die meisten Fähigkeiten gehen auf deinen Friedhof, wenn du sie spielst, aber Fähigkeiten mit dem Schlüsselwort „Andauernd“ in ihrer Textbox betreten das Spiel. Der Text hinter dem Wort „Andauernd“ zeigt dir, was die Kräfte der Fähigkeit sind, während sie im Spiel ist.



Andauernde Kraft

Fähigkeiten können nur während der Aktionsphase in deinem Zug gespielt werden außer es sind Sofort-Fähigkeiten. Sofort-Fähigkeiten können jederzeit gespielt werden, auch während des Zuges deines Gegners. Sofort-Fähigkeiten sind durch das Wort „Sofort-“ am Beginn ihrer Typenzeile zu erkennen.

Falls eine Andauernde Fähigkeit dich anweist, sie an eine Karte im Spiel anzulegen, legst du die Fähigkeit unter diese Karte, sowie die Fähigkeit ins Spiel kommt. Wenn eine Karte das Spiel verlässt, geht jede an sie angelegte Fähigkeit auf den Friedhof ihres Besitzers.

- Mehr als eine Andauernde Fähigkeit kann an dieselbe Karte angelegt sein – selbst Fähigkeiten mit demselben Namen.



## 7. Quests

Quests können nur als Ressourcen das Spiel betreten. Wenn du dich entscheidest, eine Questkarte als Ressource zu platzieren, kannst du sie aufgedeckt ins Spiel legen. Solange eine Quest aufgedeckt in deiner Ressourcenreihe ist, kannst du damit Kosten bezahlen, wie du dies mit einer verdeckten Ressource tun würdest (indem du sie erschöpfst) und du kannst auch ihre Kräfte benutzen.

**Beispiel:** Du hast eine Quest aufgedeckt in deiner Ressourcenreihe, auf der steht: „Bezahle 5, um diese Quest abzuschließen. **Belohnung:** Ziehe eine Karte.“ Falls du drei Ressourcen erschöpfst und diese Quest verdeckst, ziehst du eine Karte. (Beachte, dass du die Quest selbst erschöpfen kannst, um einen Teil der Ressourcenkosten zu bezahlen.) Nachdem sie verdeckt wurde, verbleibt die Quest verdeckt in deiner Ressourcenreihe. Du kannst sie weiterhin als eine Ressource benutzen, um für Kosten zu bezahlen, aber du kannst ihre Kraft nicht noch einmal benutzen, da sie nicht länger aufgedeckt ist.



Sobald du eine Quest einmal abgeschlossen hast, musst du die Karte verdecken, um anzuzeigen, dass sie abgeschlossen ist.

# Spielvorbereitungen

Du solltest deine ersten Spiele mit dem Helden und dem vorkonstruierten Deck spielen, die du mit der Starter-Box bekommen hast. Denke daran, die Karten in deinen Boosterpackungen noch nicht mit dem vorkonstruierten Deck zu vermischen.

Ansonsten brauchst du nur noch Marken, um Schaden und andere Karteneffekte darzustellen. Du kannst Marken auf einer Karte durch Würfel, Glassteinchen oder andere kleine Dinge darstellen. Benutze Marken, um festzuhalten, wie viel Schaden dein Held und jeder deiner Verbündeten genommen haben. Denke daran, dass Schaden auf einem Helden oder Verbündeten bleibend ist, bis der Schaden geheilt wird oder der Verbündete das Spiel verlässt.

Jeder Spieler beginnt damit, dass er seinen Helden ins Spiel legt. Werft dann eine Münze um zu entscheiden, wer das Spiel beginnt.

Nach dem Mischen zieht jeder Spieler eine Starthand von sieben Karten.

Beginnend mit dem ersten Spieler kann jeder Spieler, der seine Starthand nicht mag, einen Mulligan nehmen. Um einen Mulligan zu nehmen, mische die Karten von deiner Starthand in dein Deck und ziehe dann eine neue Starthand von sieben Karten. Jeder Spieler kann pro Spiel nur einen Mulligan nehmen und nur am Beginn des Spiels.

**Beispiel:** Deine Starthand besteht aus sieben Fähigkeitskarten, jede mit Kosten 5 oder größer. Du weißt, wenn du diese Starthand behältst, wirst du wahrscheinlich in den ersten Zügen des Spiels nicht in der Lage sein, etwas zu tun. Also entscheidest du dich, einen Mulligan zu nehmen.

Nachdem jeder Spieler mit seiner Starthand zufrieden ist, beginnt der Zug des ersten Spielers.



# Zugabfolge

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit dem ersten Spieler. Der Zug jedes Spielers ist in drei Phasen unterteilt und einige Phasen sind in einzelne Schritte unterteilt.



## 1. Startphase

Deine Startphase ist, wenn du dich für einen neuen Zug bereit machst. Sie ist in zwei Schritte unterteilt: dem Bereitmach-Schritt und dem Zieh-Schritt.

### **Bereitmach-Schritt**

Am Beginn deines Bereitmach-Schritts, machst du alle deine Karten im Spiel bereit (drehe sie aufrecht).

### **Zieh-Schritt**

Am Beginn deines Zieh-Schritts ziehst du eine Karte.

**Im ersten Zug des ersten Spielers zieht dieser keine Karte.**

## 2. Aktionsphase

Während deiner Aktionsphase kannst du jede von vier Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen: eine Karte spielen, eine bezahlte Kraft benutzen, eine Ressource platzieren und einen Kampf beantragen.

Du kannst nur eine Ressource pro Zug platzieren, aber du kannst jede der anderen Aktionen so oft durchführen, wie du möchtest.

### a. Eine Karte spielen

Um eine Karte zu spielen, nimm sie von deiner Hand, bezahle ihre Auspielkosten (die Zahl in der oberen linken Ecke), indem du diese Anzahl deiner Ressourcen erschöpfst und befolge die Anweisungen in ihrer Textbox.

Nachdem du dies getan hast:

- Falls die Karte eine Waffe, eine Rüstung oder ein Gegenstand ist, betritt sie das Spiel neben deinem Helden.
- Falls sie ein Verbündeter ist, betritt sie das Spiel in deiner Verbündetenreihe.
- Falls sie eine Fähigkeit ist, die an eine Karte angelegt wird, betritt sie das Spiel unter dieser Karte.
- Falls sie eine Andauernde Fähigkeit ist, die nicht an eine Karte angelegt wird, betritt sie das Spiel in deiner Heldenreihe.
- Falls sie eine nicht-Andauernde Fähigkeit ist (eine Fähigkeit, die nicht das Schlüsselwort „Andauernd“ hat), geht sie auf deinen Friedhof.

### b. Eine bezahlte Kraft benutzen

Eine bezahlte Kraft ist jede Kraft auf einer Karte, die ein Pfeilsymbol (→) in ihrem Text hat. Der Text vor dem → sind die Kosten, um die bezahlte Kraft zu benutzen, und der Text nach dem → ist, was geschieht, wenn du sie benutzt. Um eine bezahlte Kraft zu benutzen, bezahle ihre Kosten und tue dann das, was der Text nach dem → besagt.

Solange auf der Karte nichts anderes steht, kannst du eine bezahlte Kraft so oft benutzen, wie du möchtest, solange du es dir jedes Mal leisten kannst, die Kosten zu bezahlen.

Einige bezahlte Kräfte haben ein Aktivierungssymbol (👤) als Teil ihrer Kosten. Um diese Kosten zu bezahlen, erschöpfe die Karte, auf der die Kraft steht. Diese Kräfte werden aktivierte Kräfte genannt. Denke daran, dass du die aktivierte Kraft eines Verbündeten nur benutzen kannst, wenn dieser Verbündete seit dem Beginn deines Zuges in deiner Gruppe war. Du kannst die aktivierten Kräfte einer Rüstung, einer Waffe oder eines Gegenstandes im selben Zug benutzen, in dem sie das Spiel betreten haben.

### c. Eine Ressource platzieren

Du kannst in jedem deiner Züge eine Ressource platzieren. Um eine Ressource zu platzieren, nimm eine beliebige Karte von deiner Hand und lege sie verdeckt in deine Ressourcenreihe. Falls die Karte eine Quest ist, kannst du wählen, sie aufgedeckt in deine Ressourcenreihe zu legen. Falls du dies tust, kannst du ihre bezahlten Kräfte benutzen, sobald sie im Spiel ist.

#### d. Einen Kampf beantragen

Dein Held und deine Verbündeten können die Helden und Verbündeten deiner Gegner direkt angreifen. Du wirst im Abschnitt „Grundlagen des Kampfes“ lernen, wie der Kampf funktioniert.

### 3. Endphase

Nachdem du mit dem Spielen von Karten, Benutzen von bezahlten Kräften, Platzieren einer Ressource und Beantragen von Kämpfen fertig bist, gehst du in deine Endphase über.

Während deiner Endphase:

- o Kannst du nicht länger eine Ressource platzieren, Kämpfe beantragen oder andere Karten außer Sofort-Karten spielen.
- o Jeder Spieler kann Sofort-Karten spielen und Kräfte benutzen.

Nachdem alle Spieler die Aktionen durchgeführt haben, die sie durchführen möchten, gehst du in deinen Aufräum-Schritt über. Falls du während deines Aufräum-Schritts mehr Karten als deine maximale Handgröße (sieben Karten) in deiner Hand hast, musst du Karten abwerfen, bis du nur die maximale Handgröße hast.

Nachdem der Aufräum-Schritt eines Spielers vorbei ist, beginnt der nächste Spieler seine Startphase.



# Grundlagen des Kampfes

## 1. Der Kampf-Schritt

In einem einfachen Kampf geschehen fünf Dinge in der folgenden Reihenfolge:

1. **Beantragen:** Du bestimmst einen bereiten Helden oder Verbündeten in deiner Gruppe als beantragten Angreifer und einen gegnerischen Helden oder Verbündeten als beantragten Verteidiger.
2. **Angreifen:** Dein beantragter Angreifer wird erschöpft (seitwärts gedreht) und greift an.
3. **Verteidigen:** Der beantragte Verteidiger beginnt mit der Verteidigung.
4. **Schaden:** Der Angreifer und der Verteidiger fügen einander Kampfschaden in Höhe ihrer ANG zu. Dies ist der einzige Schaden, der als Kampfschaden betrachtet wird.
5. **Abschließen:** Der Kampf-Schritt endet.

Es gibt andere Dinge, die in einem Kampf geschehen können, falls der Angreifer oder der Verteidiger ein Held ist, oder falls der verteidigende Spieler einen Helden oder Verbündeten kontrolliert, der beschützen kann. Für diesen Moment wollen wir uns aber erstmal ein Beispiel für einen Kampf zwischen zwei Verbündeten anschauen.

**Beispiel:** Du beantragst einen Verbündeten in deiner Gruppe als Angreifer gegen einen Verbündeten deines Gegners. Dein beantragter Angreifer hat 2 ANG und 3 Gesundheit und der beantragte Verteidiger hat 1 ANG und 2 Gesundheit. Du erschöpfst deinen Angreifer. Wenn der Kampf abgeschlossen wird, fügt dein Angreifer dem Verteidiger 2 Kampfschaden zu und der Verteidiger fügt deinem Angreifer 1 Kampfschaden zu. Der Verteidiger wird zerstört, weil er tödlichen Schaden genommen hat. Dein Angreifer erhält eine Schadensmarke um anzuzeigen, dass er 1 Schaden genommen hat, er wird aber nicht zerstört, weil er 3 Gesundheit hat.

## 2. Kampf mit einem Helden

Wenn dein Held der Angreifer oder Verteidiger ist, gibt es zwei Dinge, die du zusätzlich zu den oben aufgeführten Schritten tun kannst:

- o **Mit einer Waffe zuschlagen:** Nachdem der Verteidiger mit der Verteidigung begonnen hat, kannst du mit einer Waffe zuschlagen, um ihren ANG für den Rest des Kampfes zum ANG deines Helden zu addieren. Um mit einer Waffe zuzuschlagen, bezahle ihre Schlagkosten und erschöpfe sie. Du kannst nur mit einer Waffe zuschlagen, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Du darfst nur mit **einer Waffe** pro Kampf zuschlagen, aber du kannst mehrmals mit ihr zuschlagen, wenn du einen Weg findest, sie bereit zu machen.

**Beispiel:** Du beantragst deinen Helden als Angreifer gegen einen Verbündeten deines Gegners. Du erschöpfst deinen Helden. Der Verteidiger hat 1 ANG und 2 Gesundheit. Dein Held hat 25 Gesundheit und 6 Schadensmarken auf sich. Dein Held hat eine bereite Waffe mit 2 ANG, also bezahlst du die Schlagkosten dieser Waffe und erschöpfst sie, um deinem Helden für den Kampf +2 ANG zu geben. Wenn der Kampf abgeschlossen wird, fügt dein Held dem Verteidiger 2 Schaden zu und der Verteidiger fügt deinem Helden 1 Schaden zu. Der Verteidiger wird zerstört, weil er tödlichen Schaden genommen hat. Dein Held erhält eine Schadensmarke und hat jetzt insgesamt 7.

- o **Rüstung benutzen:** Wenn dein Held Kampfschaden erhalten würde, kannst du eine Rüstung erschöpfen, um Schaden bei deinem Helden in Höhe der VRT der Rüstung zu verhindern.

### 3. Im Kampf beschützen

Wenn dein Gegner deinen Helden oder einen deiner Verbündeten angreift und du einen bereiten Helden oder Verbündeten hast, der beschützen kann (was normalerweise bedeutet, dass er das Schlüsselwort „Beschützer“ in seiner Textbox hat), kannst du dich entscheiden, diesen Helden oder Verbündeten für den beantragten Verteidiger einspringen zu lassen. Dieses spiegelt die Fähigkeit einiger Klassen wieder als „Tank“ zu dienen. Viele Krieger haben diese Fähigkeit, so wie einige Schamanen, Paladine und Druiden (während sie in Bärengestalt sind).

Wenn der beantragte Verteidiger mit der Verteidigung beginnen würde, kannst du den Helden oder Verbündeten mit Beschützer erschöpfen und er wird für den Kampf der Verteidiger anstelle des beantragten Verteidigers.

**Beispiel:** Dein Gegner beantragt Kor Cindervein als Angreifer, ein einfacher Paladin-Verbündeter ohne spezielle Kräfte. Dein Gegner beantragt deinen zerbrechlichen Druiden-Verbündeten, Voss Treebender, als Verteidiger. Da du Voss Treebender am Leben erhalten möchtest, erschöpfst du Guardian Steelhorn, einen Krieger mit der Fähigkeit „Beschützer“. Guardian Steelhorn wird der neue Verteidiger und hält deinen Druiden am Leben, damit dieser zu einem anderen Zeitpunkt für dich kämpfen kann.

## Schlüsselwörter

Einige Wörter haben eine besondere Bedeutung im World of Warcraft TCG. Schlüsselwörter stehen auf Karten oft als fettgedruckter Text. Einige Karten mit Schlüsselwörtern haben außerdem einen kursiv gedruckten Erinnerungstext, was hauptsächlich für neuere Spieler gedacht ist.

- **Andauernd:** Eine Andauernde Fähigkeit betritt das Spiel, anstatt auf den Friedhof zu gehen. Der Text nach dem Wort „Andauernd“ gibt an, was die Kräfte der Fähigkeit sind, solange sie im Spiel ist.
- **Beschützer:** Ein Held oder Verbündeter mit Beschützer kann anstelle eines beantragten Verteidigers im Kampf verteidigen. (Siehe „Grundlagen des Kampfes“.)
- **Bärengestalt:** Einige Druidenfähigkeiten geben deinem Helden Bärengestalt. Solange er in Bärengestalt ist, hat dein Held Beschützer. Wenn du eine Nicht-Wilder Kampf-Fähigkeit spielst oder mit einer Waffe zuschlägst, musst du jede Fähigkeitskarte im Spiel zerstören, die deinem Helden Bärengestalt gibt.

**Beispiel:** Du spielst Hieb, eine Fähigkeit, die deinen Helden in Bärengestalt versetzt. Du belässt die Karte Hieb im Spiel, um dich daran zu erinnern, dass du in Bärengestalt bist. Später schlägst du mit deinem Zweig des Weltbaums, einer Waffe, zu. Sobald du mit der Waffe zuschlägst, musst du die Karte Hieb in deinen Friedhof legen, da du die Bärengestalt verlassen hast.

- **Einzigartig:** Zu jeder Zeit, wenn du mehr als eine einzigartige Karte mit demselben Namen im Spiel hast, musst du sofort alle bis auf eine von ihnen auf den Friedhof legen. Du bestimmst, welche du behältst. Es ist erlaubt bis zu vier Kopien jeder einzigartigen Karte in deinem Deck zu haben.

- **Reichweite:** Einige Waffen geben deinem Helden Reichweite. Während ein Held mit Reichweite angreift, fügen Verteidiger ihm keinen Kampfschaden zu.
- **Sofort-Karte:** Du kannst eine Karte mit dem Schlüsselwort „Sofort-“ jederzeit spielen – selbst im Zug deines Gegners. Viele Fähigkeiten und ein paar Verbündete haben dieses Schlüsselwort.
- **Totem:** Ein Totem ist eine besondere Art einer Andauernden Fähigkeit der Schamanen. Ein Totem hat einen Gesundheitswert in seiner unteren rechten Ecke. Totems können im Kampf angegriffen werden und von allen Zaubern als Ziel gewählt werden, die normalerweise einen Verbündeten als Ziel wählen würden. Zum Beispiel kann eine Karte ein Totem als Ziel wählen, um es zu erschöpfen oder es auf die Hand seines Besitzers zu bringen.

Totems werden dennoch **nie** als Verbündete oder Helden betrachtet. Wenn an ein Totem jemals etwas angelegt ist, wird die angelegte Karte sofort zerstört. Totems können keinen ANG oder Gesundheit erhalten.

- **Unangreifbar:** Ein unangreifbarer Held oder Verbündeter kann nicht angegriffen werden. Er kann jedoch trotzdem ganz normal angreifen. Er kann auch ganz normal als Ziel von Fähigkeiten gewählt werden.
- **Unlimitiert:** Wenn eine Karte das Schlüsselwort „Unlimitiert“ hat, kannst du eine beliebige Anzahl davon in dein Deck aufnehmen. Zum Beispiel könntest du 60 Grunzer von Orgrimmar-Karten in dein Deck aufnehmen, statt des normalen Maximums von 4.
- **Verstohlenheit:** Einige Schurkenfähigkeiten geben deinem Helden Verstohlenheit. Während ein verstohlener Held angreift, können gegnerische Helden und Verbündete nicht beschützen. Sobald dein Held Schaden zufügt, verlierst du Verstohlenheit und musst alle Karten zerstören, die dir Verstohlenheit geben.
- **Wildheit:** Ein Verbündeter mit Wildheit kann im selben Zug angreifen, in dem er einer Gruppe beigetreten ist. Aber selbst ein Verbündeter mit Wildheit kann keine aktivierten Kräfte benutzen, wenn er nicht seit dem Beginn deines Zuges in deiner Gruppe war. Ein Verbündeter mit Wildheit kann aber normale bezahlte Kräfte benutzen, die keine Aktivierung erfordern.



# Deckbau

Bei einem Sammelkartenspiel kannst du entscheiden, welche Karten du in deinem Deck haben willst. Wenn du einige Spiele mit dem vorkonstruierten Deck gespielt hast, kannst du dir mehr Karten besorgen, um dir ein eigenes Deck zu bauen.

Es gibt ein paar Regeln, die du befolgen musst, wenn du dein Deck baust:

- Dein Deck muss mindestens 60 Karten haben, dein Startheld wird dabei nicht mitgerechnet. Dein Held ist schon zu Beginn im Spiel und wird nicht als Teil deines Decks betrachtet.
- Du darfst keine Karte mehr als 4 mal in deinem Deck haben, es sei denn sie hat das Wort „Unlimitiert“ in ihrer Typenzeile. Du darfst eine beliebige Anzahl von Unlimitierten Karten in deinem Deck haben.
- Einige Fähigkeitskarten können nur von einem Helden benutzt werden, der eine bestimmte Talentspezialisierung hat. Diese Karten werden „[Talent]-Held erforderlich“ fettgedruckt in ihrer Textbox stehen haben.
- Du kannst nur Karten in dein Deck nehmen, die ein oder mehr Eigenschaftssymbole mit deinem Helden **gemein haben**. Einige neutrale Karten haben keine Eigenschaftssymbole. Du kannst diese Karten in jedes Deck nehmen.



Du kannst eine beliebige Anzahl Wachen von Ironforge in deinem Deck benutzen, da sie das Schlüsselwort Unlimitiert haben.



Landro Longshot ist ein neutraler Verbündeter und kann von Horde- und Allianz-Helden verwendet werden.



Mondstoffsrobe kann von Hexenmeistern, Priestern und Magiern benutzt werden.

- Einige Turnierformate können Spielern erlauben ein 10-Karten Side Deck mitzubringen. Falls ein Side Deck benutzt wird, darf es jede Karte enthalten, die normalerweise in deinem Hauptdeck sein dürfte. Du kannst Karten aus deinem Side Deck, nach dem ersten Spiel eines Matches, auf einer 1-zu-1 Basis austauschen. In zukünftigen Erweiterungen und Raid Decks wird es interessante Mechaniken geben, die mit deinem Side Deck interagieren.
- In zukünftigen World of Warcraft TCG-Erweiterungen, werden das Volk und die Berufe deines Helden weitere Karten bestimmen, die du deinem Deck hinzufügen kannst.

# Fortgeschrittene Konzepte: Einleitung

Jetzt, da du das World of Warcraft TCG gespielt hast, bist du bereit, mehr über ein paar fortgeschrittene Konzepte des Spiels zu erfahren. Dies sind ausführlichere Erklärungen bestimmter Regeln, die erfahrene Spieler interessant und hilfreich finden können.

## Die Kette und Reagieren

Es gibt oft Situationen, in denen du etwas tun möchtest, nachdem dein Gegner eine Karte gespielt hat, aber bevor diese Karte einen Einfluss auf das Spiel hatte. Die Kette erlaubt dir dies zu tun.

Die Kette ist die Zone, auf die Karten und Effekte gehen, nachdem sie gespielt wurden, aber bevor sie einen Einfluss auf das Spiel haben. Während eine Karte oder ein Effekt auf der Kette warten, kannst du Dinge tun, die das Spiel beeinflussen werden, bevor diese Karte oder dieser Effekt es tun.

### 1. Die Kette

Die meisten Aktionen, die du in diesem Spiel machst, passieren nicht sofort. Zuerst legen sie eine Karte oder einen Effekt auf die Kette, wo sie oder er darauf wartet, verrechnet zu werden. Nur wenn diese Karte oder dieser Effekt verrechnet werden, geschieht etwas. Die Kette sorgt dafür, die Übersicht über die Reihenfolge zu behalten, in der Dinge im Spiel geschehen.

- Karten und Effekte werden von der Kette in umgekehrter Reihenfolge verrechnet. Das heißt, wenn du nach deinem Gegner etwas auf die Kette legst, wird *deine* Karte oder *dein* Effekt zuerst einen Einfluss auf das Spiel haben.

Falls die Kette leer ist und zwei Spieler gleichzeitig etwas tun wollen, darf der Zugspieler (der Spieler der gerade am Zug ist) zuerst aggieren. In einem Mehrspieler-Spiel darf dann der Spieler links von ihm als nächstes aggieren, usw.

Falls auf der Kette aber mindestens eine Karte oder ein Effekt ist und zwei Spieler gleichzeitig etwas tun wollen, darf der Spieler, der zuletzt etwas auf die Kette gelegt hat, zuerst aggieren, dann der Spieler links von ihm, usw.

### 2. Reagieren

Immer wenn eine Karte oder ein Effekt auf die Kette gehen, erhalten die Spieler eine Chance, mit ihren eigenen bezahlten Kräften oder Sofort-Effekten darauf zu reagieren. Wenn niemand reagieren möchte, werden die Karte oder der Effekt verrechnet und sie oder er hat sofort einen Effekt auf das Spiel. Wenn jemand reagiert, bestimmt die Kette die Reihenfolge, in der Dinge passieren.

Der Spieler, der die letzte Karte oder den letzten Effekt auf die Kette gelegt hat, darf als erster mit so vielen Aktionen reagieren, wie er möchte. Wenn dieser Spieler fertig ist, erhält der andere Spieler (oder in einem Mehrspieler-Spiel der Spieler links von ihm) eine Chance zu reagieren.

Wenn es keine weiteren Reaktionen auf die letzte Karte oder den letzten Effekt in der Kette gibt, wird diese Karte oder dieser Effekt verrechnet und sie oder er hat einen Einfluss auf das Spiel. Dann rückt die vorletzte Karte oder der vorletzte Effekt in der Kette nach und ist bereit, verrechnet zu werden. Spieler können mit derselben Prozedur darauf reagieren, und so weiter, für die gesamte Kette. Sobald die Kette leer ist und falls niemand ihr etwas hinzufügt, geht das Spiel weiter.



**Beispiel:** Es ist die Aktionsphase deines Zuges. Du spielst eine Fähigkeit, auf der steht „Dein Held fügt einem Verbündeten deiner Wahl 1 Schaden zu.“ Der Verbündete, den du als Ziel wählst, hat 3 Gesundheit und bereits 2 Schadensmarken auf sich, also wird der 1 Schaden, den dein Held zufügen wird, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, genug sein, um den Verbündeten zu zerstören. Deine Fähigkeitskarte geht auf die Kette und du lässt deinen Gegner wissen, dass du für den Moment damit fertig bist, der Kette Dinge hinzuzufügen.

Dein Gegner reagiert, indem er denselben Verbündeten als Ziel einer Sofort-Fähigkeit wählt, auf der steht „Dein Held heilt 2 Schaden von einem Verbündeten deiner Wahl.“ Diese Fähigkeit geht oben, über deine auf die Kette und dann gibt dein Gegner dir die Chance zu reagieren.

Du entscheidest dich, nicht zu reagieren, also wird das letzte, was auf die Kette gelegt wurde (die Heil-Fähigkeit deines Gegners), zuerst verrechnet und die 2 Schadensmarken entfernt.

Ihr erhaltet beide eine weitere Chance, auf deine erste Fähigkeit zu reagieren, aber keiner von euch möchte dies tun. Deine Fähigkeit wird verrechnet und dein Held fügt dem Verbündeten 1 Schaden zu. Wenn alles verrechnet wurde, hat der Verbündete 1 Schadensmarke.

### 3. Verrechnen und Unterbrechen

Wenn eine Karte oder ein Effekt verrechnet werden, tun sie, was in ihrem Text steht (oder so viel, wie möglich ist) und verlassen dann die Kette. Die einzige Ausnahme dazu ist, wenn diese Karte oder dieser Effekt ein oder mehrere Ziele haben und keins dieser Ziele legal ist, wenn sie oder er versuchen, verrechnet zu werden. Wenn dies geschieht, wird die Karte oder der Effekt unterbrochen.

Eine Karte oder ein Effekt, die unterbrochen wurden, sind einfach gestoppt worden, ohne einen anderen Einfluss auf das Spiel zu haben. Eine unterbrochene Karte wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

**Beispiel:** Du spielst eine Fähigkeit, auf der steht: „Dein Held fügt einem Verbündeten deiner Wahl 2 Schaden zu. Ziehe eine Karte.“ und wählst als Ziel einen Verbündeten deines Gegners. Als Reaktion benutzt dein Gegner eine Fähigkeit, die den Verbündeten zerstört, den du als Ziel gewählt hast. Wenn deine Fähigkeit versucht, verrechnet zu werden, ist keins ihrer Ziele legal, also wird die Fähigkeit unterbrochen, was bedeutet, dass du keine Karte ziehst und die Fähigkeit in deinen Friedhof geht.



# Schaden

## 1. Quellen und Typen von Schaden

Die Quelle von Schaden ist das, was immer ihn zufügt. Helden und Verbündete sind die Quelle von Kampfschaden, den sie zufügen, und andere Karten und Effekte, die Schaden zufügen, werden dir sagen, was die Quelle dieses Schadens ist.

Schaden kann auch mit ein oder mehreren Bezeichnungen verbunden sein, die dir sagen, welcher Art der Schaden ist. Die meisten Karten und Effekte, die Schaden zufügen, werden dir sagen, welche Art Schaden sie zufügen. Das Symbol unter dem ANG eines Verbündeten zeigt dir, welche Art Kampfschaden dieser Verbündete zufügt, und das Symbol unter dem ANG einer Waffe zeigt dir, welche Art Kampfschaden ein Held mit dieser Waffe zufügt. Während die Art des zugefügten Kampfschadens keinen Einfluss auf das Spiel hat, können sich andere Karten darauf beziehen.

Einige Karten und Kräfte veranlassen, das dein Held Direktschaden zuzufügen. Dies ist nicht dasselbe wie Kampfschaden.

Auf einigen Karten und Effekten steht „Lege 1 Schaden auf einen Helden oder Verbündeten.“ Einen Schaden auf diese Weise auf eine Karte im Spiel zu legen, ist nicht dasselbe, wie ihr Schaden „zuzufügen“, aber es trägt dazu bei, dass ein Held oder Verbündeter tödlichen Schaden nimmt.

## 2. Schaden heilen

Schaden auf einem Helden oder Verbündeten ist bleibend, bis er geheilt wird oder der Verbündete das Spiel verlässt. Wenn Schaden von einem Helden oder Verbündeten geheilt wird, entferne einfach so viele Schadensmarken von ihm.

Du kannst keinen Schaden heilen, der noch nicht zugefügt wurde, und nachdem ein Held oder Verbündeter tödlichen Schaden genommen hat, ist es zu spät, ihn zu heilen.

**Beispiel:** Ein Verbündeter in deiner Gruppe hat 2 Gesundheit und keinen Schaden auf sich. Dein Gegner spielt eine Karte, auf der steht „Dein Held fügt einem Verbündeten deiner Wahl 2 Schaden zu.“ und du hast eine Karte in der Hand, auf der steht „Dein Held heilt 1 Schaden von einem Verbündeten deiner Wahl.“ Diese Karte als Reaktion zu spielen, wird jedoch nichts bewirken, weil dein Verbündeter keinen Schaden auf sich hat. Sowie die Karte deines Gegners verrechnet wird, werden deinem Verbündeten 2 Schadensmarken hinzugefügt, was ihn sofort zerstört. Du hast keine Chance, tödlichen Schaden zu heilen, nachdem er zugefügt wurde.

## 3. Schaden verhindern

Einige Karten und Effekte verhindern, dass einem Helden oder Verbündeten Schaden zugefügt wird. Wenn so etwas verrechnet wird, wird der Schaden, der zugefügt werden würde, verhindert, bis die Karte oder der Effekt seine gesamte Menge Schaden verhindert hat oder seine Dauer endet (was immer davon zuerst eintritt).

Karten oder Effekte, die Schaden verhindern, werden immer nach allem angewendet, was Schaden durch eine neue Menge ersetzt.

**Beispiel:** Dein Gegner kontrolliert eine Fähigkeit, auf der steht „Falls dein Held Schaden zufügen würde, fügt er stattdessen diese Menge Schaden plus 1 zu.“ Dieser Gegner greift deinen Helden mit seinem Helden an und schlägt mit einer Waffe mit 2 ANG zu. Du benutzt eine Kraft, auf der steht „Verhindere die nächsten 2 Schaden, die deinem Helden in deinem Zug zugefügt werden würden.“ Während des Schaden-Schritts wird der Schaden zuerst auf 3 erhöht, dann werden 2 von diesem Schaden verhindert. Der Held deines Gegners fügt deinem Helden 1 Kampfschaden zu.

Falls der Schaden, der zugefügt werden würde, größer ist, als die Menge, die die Karte oder der Effekt verhindern würde, nimmt der Held oder Verbündete Schaden in Höhe der Differenz.

**Beispiel:** Dein Gegner spielt eine Karte, auf der steht „Dein Held fügt einem Helden oder Verbündeten deiner Wahl 1 Schaden zu.“ und wählt deinen Helden als Ziel. Als Reaktion benutzt du eine Kraft, auf der steht „Verhindere die nächsten 2 Schaden, die deinem Helden in deinem Zug zugefügt werden würden.“ Dein Effekt wird zuerst verrechnet und verhindert den Schaden. Später in diesem Zug wird dein Held von einem Verbündeten mit 2 ANG angegriffen. Sowie dieser Kampf abgeschlossen wird, wird 1 Schaden durch deinen Effekt verhindert und der Verbündete fügt deinem Helden 1 Kampfschaden zu.

Falls auf einer Karte oder einem Effekt steht „Lege X Schaden auf einen Helden oder Verbündeten.“, kannst du keine Schadensverhinderung benutzen, um zu verhindern, dass dies geschieht, weil Schaden auf diese Weise auf eine Karte zu legen sich vom „Zufügen“ von Schaden unterscheidet.

#### 4. Rüstung

Rüstung zu benutzen ist eine besondere Art, um Schaden bei deinem Helden zu verhindern. Immer wenn deinem Helden Schaden zugefügt werden würde – sowohl im, als auch außerhalb des Kampfes – kannst du eine Rüstungskarte erschöpfen, um Schaden in Höhe ihres VRT zu verhindern. Rüstung kann alle Arten von Schaden verhindern, einschließlich Schaden von Fähigkeiten.

Im Gegensatz zu anderen Karten und Effekten, die Schaden verhindern:

- Das Benutzen von Rüstung ist optional. Du erschöpfst eine Rüstung nur, falls du sie benutzen möchtest.
- Falls eine Rüstung weniger Schaden als ihr VRT verhindert, verfällt die übrige VRT.

**Beispiel:** Deinem Helden würden 2 Schaden zugefügt werden und du kontrollierst eine bereite Rüstung mit 3 VRT. Falls du die Rüstung erschöpfst, verhindert sie die nächsten 2 Schaden und der übrige 1 VRT verfällt. Diese Rüstung wird keinen zusätzlichen Schaden später in diesem Zug verhindern, es sei denn, du machst sie bereit und benutzt sie erneut.

Denke daran, dass du Rüstungen nur für VRT erschöpfen kannst, *während* du Schaden erhältst. Du kannst sie beispielsweise nicht in Reaktion auf einen Gegner, der eine Fähigkeit spielt, welche die Rüstung zerstört, erschöpfen.

# Mehrspieler-Regeln

Du kannst das WoW-TCG mit mehr als zwei Spielern spielen. Wenn du die Regeln für zwei Spieler kennst, kannst du auch schon anfangen Mehrspielerrunden zu spielen. Bedenke einfach die folgenden Punkte:

- Wenn ein Spieler ausscheidet, werden all seine Karten aus dem Spiel entfernt. Dazu gehören auch Fähigkeiten, die an Karten anderer Spieler angelegt sind.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Nur der erste Spieler zieht bei seinem ersten Zug keine Karte.
- Charaktere in deiner Gruppe können **jeden** gegnerischen Helden oder Verbündeten angreifen. Gegnerische Charaktere werden von Spielern kontrolliert, welche nicht in deinem Team sind.
- Bei Teamspielen müssen alle Helden eines Teams zur gleichen Fraktion gehören (Horde oder Allianz).
- Bei Teamspielen sollten die Spieler am besten immer abwechselnd sitzen. Bei einem Spiel Drei-Gegen-Drei beispielsweise zwischen Team A und Team B sollte die Sitzordnung A, B, A, B, A, B sein. Anders gesagt, sitzt jeder zwischen zwei gegnerischen Spielern.
- Wenn auf einer Karte von "deiner Gruppe" die Rede ist, bezieht sich das nur auf Charaktere, die du kontrollierst. Der Begriff "befreundet" bezieht sich auf alle Helden und Verbündeten in Eurem Team.
- Ein Held oder Verbündeter mit der Fähigkeit "Beschützer" kann **jeden** befreundeten Helden oder Verbündeten beschützen.



# Sealed Pack-Formate

Ob du nun einige der Karten zum ersten Mal siehst, oder ob du auf der Suche nach der letzten raren Karte bist, die dir noch für dein Deck fehlt, eines der Dinge, die bei jedem TCG am meisten Spaß machen, ist das Aufreißen von neuen Kartenpackungen. Beim WoW TCG gibt es zwei Sealed Pack-Formate: Sealed Deck und Booster Draft. Diese Formate verbinden den Spaß am Aufreißen frischer Packs mit der Herausforderung, daraus Decks zusammenzustellen und mit deinen neuen Karten zu spielen. Wenn du Sealed Deck oder Draft spielst, kannst du außerdem mit *allen* deinen neuen Karten spielen, nicht nur mit denen, die du in deine Constructed Decks einbauen wirst.

Du kannst Sealed Deck mit einer beliebigen Anzahl deiner Freunde spielen. Um zu spielen braucht jeder sechs Booster. Öffne deine sechs Booster, schaue dir die Karten an, die du bekommen hast, und entscheide dich, welcher Held du sein willst. Du kannst jeder Held im Spiel sein. Nachdem du deinen Helden bestimmt und ein Deck aus mindestens 30 Karten zu dem Helden gebaut hast, bist du bereit zum Spielen. Die Karten, die du nicht in dein Sealed Deck nimmst, bilden dein Side Deck, falls du mit einem spielen möchtest oder falls Side Decks auf deinem Turnier erlaubt sind.

Wenn du dein Deck baust, stelle sicher, dass du eine gute Mischung aus Quests und anderen Karten hast. Denke außerdem daran, dass es umso wahrscheinlicher ist, deine besten Karten zu ziehen, je weniger Karten du in deinem Deck hast. Darum solltest du dich so nah wie möglich an das 30-Karten-Minimum halten.

Um einen Booster Draft zu spielen, braucht ihr zwischen vier und acht Spieler und jeder braucht vier Packungen. Ihr sitzt rund um einen Tisch. Jeder Spieler öffnet einen Booster, wählt eine Karte für sein Deck daraus aus und gibt den Rest an den Spieler links von sich weiter. Ihr wiederholt diesen Prozess, jeweils eine Karte zu nehmen und den Rest weiterzugeben, für jeden Booster, der an euch weitergegeben wird. Nachdem alle Karten aus dem ersten Satz Packungen verdraftet sind, wird der Prozess für den zweiten Satz Packungen wiederholt, dann den dritten und dann den vierten. Wechselt für jeden Satz die Richtung, in die ihr die Karten weitergebt. Nachdem alle Karten verdraftet sind, wählst du deinen Helden – genau wie beim Sealed Deck kann dies jeder Held aus dem Spiel sein – und baust ein mindestens 30-Karten-Deck aus den Karten, die du gedraftet hast. Karten die du gedraftet hast aber nicht in dein Deck nimmst, bilden dein Side Deck.

Während du draftest, solltest du nicht nur dieselben Richtlinien wie beim Bauen eines Sealed Decks beachten, bedenke auch, dich möglichst zeitig zu entscheiden, welcher Held du sein wirst. Du wirst nicht einfach die beste Karte aus jedem Booster nehmen wollen, sondern die Karte, die in deinem Deck am stärksten ist, darum ist es wichtig zu wissen, welche Eigenschaften du in deinem Deck spielen können wirst. Du möchtest außerdem eine gute Mischung der Kartentypen und Kartenkosten haben, da unabhängig davon, wie gut jede Karte allein ist, du wahrscheinlich nicht gewinnen wirst, falls dein Deck aus achtzehn Rüstungskarten und nur vier Verbündeten besteht oder falls alles in deinem Deck 5 oder mehr kostet.

Sealed Deck oder Draft zu spielen ist eine großartige Möglichkeit, dich mit allen Karten in einer Erweiterung vertraut zu machen. Weil du nur eine begrenzte Anzahl an Karten hast, mit denen du arbeiten kannst, wirst du auf einmal mit (und gegen) jede Menge Karten spielen, die du niemals in deinen Constructed Decks spielen würdest. Dies erhöht deine Chancen zu wissen, welche Tricks deine Gegner in ihre Decks aufgenommen haben könnten, und es lässt dich auch neue Karten und Kombos entdecken, die du in deine Constructed Decks einbauen kannst.

# Glossar

**AKTIVIEREN:** Dies sind Kosten von einigen bezahlten Kräften. Um eine Karte zu aktivieren, erschöpfst du sie (drehe sie seitwärts). Verbündete können Kräfte, die das Aktivierungssymbol  haben, nicht im selben Zug benutzen, in dem sie ins Spiel gekommen sind. Du musst den Verbündeten seit Beginn des Zugs kontrollieren, um seine aktivierten Kräfte benutzen zu können. Du kannst die aktivierten Kräfte einer Rüstung, einer Waffe oder eines Gegenstandes in dem Zug benutzen, in dem sie ins Spiel gekommen sind.

**ALS REAKTION:** Siehe „Reagieren“

**ANDAUERND:** Andauernd ist ein Schlüsselwort, das einige Fähigkeiten haben. Sowie eine Andauernde Fähigkeit verrechnet wird, legst du sie in deine Heldenreihe oder an eine andere Karte angelegt ins Spiel, anstatt sie auf deinen Friedhof zu legen.

**ANG:** Dies ist der Angriffswert einer Karte. Der ANG einer Karte ist die Zahl in ihrer unteren linken Ecke. Der ANG eines Verbündeten stellt dar, wie viel Schaden er zufügt, und das Symbol unter dem ANG zeigt, welche Art Schaden es ist. Falls du mit einer Waffe zuschlägst, wird ihr ANG zum ANG deines Helden hinzuaddiert. Das Symbol unter dem ANG der Waffe zeigt, welche Art Kampfschaden dein Held zufügt, wenn du mit der Waffe zuschlägst. Die meisten Waffen fügen Nahkampf- oder Distanzschaden zu.



**ANGREIFER:** Ein Angreifer ist ein Held oder Verbündeter, der angreift. Ein Held oder Verbündeter wird ein Angreifer, sowie er zum Angreifen erschöpft wird, und er hört auf, ein Angreifer zu sein, wenn er aus dem Kampf entfernt wird oder der Kampf endet.

**ANLEGEN:** Falls eine Andauernde Fähigkeit besagt, sie an eine Karte anzulegen, legst du die Fähigkeit unter diese Karte, wenn die Fähigkeit das Spiel betrifft. Falls eine Karte das Spiel verlässt, geht jede Fähigkeit, die daran angelegt ist, auf den Friedhof ihres Besitzers. Es kann mehr als eine Andauernde Fähigkeit an dieselbe Karte angelegt sein – selbst Fähigkeiten mit demselben Namen. Zum Beispiel können mehrere Male der Wildnis an den selben Verbündeten angelegt sein.

**AUS DEM KAMPF ENTFERNEN:** Wenn ein Angreifer oder Verteidiger aus dem Kampf entfernt wird, wird er nicht länger als Angreifer oder Verteidiger betrachtet. Der Kampf wird ganz normal abgeschlossen, aber es wird kein Kampfschaden zugefügt. Wenn der Verteidiger aus dem Kampf entfernt wird, bleibt der Angreifer erschöpft. Wenn ein Held oder Verbündeter zum beschützen erschöpft wurde und dann der Angreifer aus dem Kampf entfernt wird, bleibt der Held oder Verbündete erschöpft, der beschützt hat.

**AUS DEM SPIEL ENTFERNEN:** Um etwas aus dem Spiel zu entfernen, nimm es aus der jeweiligen Zone, in der es derzeit ist (Hand, Deck, Spiel, usw.) und bewege es in die Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone. Dies ist etwas anderes, als etwas auf deinen Friedhof zu legen. Die Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone ist normalerweise ein Bereich auf dem Tisch, der deutlich vom Spielbereich entfernt ist. Karten, die aus dem Spiel entfernt wurden, sind aufgedeckt, solange nichts anderes festgelegt wurde.

**AUSRÜSTUNG:** Eine Ausrüstungskarte ist eine Rüstung, eine Waffe oder ein Gegenstand.

**AUSSPIELKOSTEN:** Die Zahl in der oberen linken Ecke jeder Karte sind die Spielkosten, die dir die Anzahl der Ressourcen anzeigen, die du erschöpfen musst, um die Karte zu spielen.

**BÄRENGESTALT:** Bärengestalt ist ein Schlüsselwort, das ein Druiden-Held haben kann. Solange ein Druide in Bärengestalt ist, kann er beschützen. Fähigkeits-Karten werden dir sagen, wann dein Held in Bärengestalt ist. Diese Fähigkeits-Karten bleiben im Spiel und verleihen Kräfte, bis dein Held mit einer Waffe angreift oder eine andere Fähigkeit als eine Wilder Kampf-Fähigkeit spielt.

**BEANTRAGEN:** Um einen Kampf zu beantragen, bestimmst du einen bereiten Helden oder Verbündeten, den du kontrollierst, der angreift, und einen gegnerischen Helden oder Verbündeten, der verteidigt.

**BEFREUNDET:** Alle Helden und Verbündeten, die von dir und den Spielern in deinem „Team“ kontrolliert werden, sind befreundet. Dies kann für Mehrspieler-Spiele sehr wichtig sein, wenn mehrere Personen im selben Team sind.

**BEHERRSCHER:** Du bist der Beherrscher der Karten, die du kontrollierst.

**BEREIT:** Eine Karte im Spiel ist bereit, wenn sie nicht erschöpft ist (was bedeutet, dass sie nicht seitwärts gedreht wurde). Alle Karten kommen bereit ins Spiel. Nur bereite Karten können erschöpft werden, um anzugreifen oder für Kosten zu bezahlen. Wenn du eine Karte bereit machst, drehst du sie von der erschöpften Position in die bereite (aufrechte) Position.

**BESCHÜTZEN:** Manche Helden und Verbündeten können andere befreundete Charaktere beschützen. Um zu beschützen, wird der Held oder Verbündete erschöpft und wird anstelle des beantragten Verteidigers der Verteidiger in einem Kampf.

**BESCHÜTZER:** Beschützer ist ein Schlüsselwort, das manche Helden und Verbündete haben. Wenn ein Held oder Verbündeter Beschützer hat, kann er erschöpft werden, um in einen Angriff einzugreifen, der gegen einen anderen befreundeten Charakter beantragt wurde. Falls er dies tut, wird der Beschützer der Verteidiger für diesen Kampf. Ein Verbündeter kann selbst in dem Zug beschützen, in dem er deiner Gruppe beigetreten ist.

**BESITZER:** Du bist der Besitzer deines Helden und aller Karten, die das Spiel in deinem Deck begonnen haben. Wenn eine Karte auf eine Hand oder einen Friedhof geschickt wird, geht sie auf die Hand oder den Friedhof ihres Besitzers.

**BEZAHLEN:** Karten und Effekte haben Kosten, die du bezahlen musst, um sie zu spielen. Du kannst nicht nur einen Teil der Kosten bezahlen und du kannst nicht mehr von etwas bezahlen, als du hast.

**BEZAHLTE KRAFT:** Einige Karten haben bezahlte Kräfte. Eine bezahlte Kraft erkennst du am Pfeilsymbol in ihrem Text ( → ). Der Text vor dem → sind die Kosten, die du bezahlen musst, um die Kraft zu benutzen, und der Text nach dem → zeigt dir, was geschieht, wenn sie verrechnet wird.

**BEZEICHNUNG:** In der Typenzeile haben manche Karten zusammen mit ihrem Typ ein oder mehrere Bezeichnungswörter, wie „Begleiter“ oder „Axt“, auf die sich andere Karten beziehen können. Manche Karten haben eine Bezeichnung in ihrer Typenzeile gefolgt von einer Zahl in Klammern. Diese Zahl zeigt, wie viele Karten mit dieser Bezeichnung du gleichzeitig kontrollieren kannst.

**CHARAKTER:** Ein Charakter ist ein Held oder ein Verbündeter.

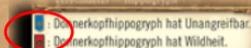
**DAS SPIEL BETRETEN:** Wenn Verbündete, Gegenstände, Waffen, Rüstungen oder Andauernde Fähigkeiten von der Kette verrechnet werden, „betreten sie das Spiel“.

**DAS SPIEL VERLASSEN:** Eine Karte verlässt das Spiel, wenn sie sich aus der Spielzone in eine beliebige andere Zone bewegt. Eine Karte verlässt das Spiel, wenn sie zerstört, aus dem Spiel entfernt, auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht oder auf den Friedhof gelegt wird.

**DURCHSUCHEN:** Wenn etwas dich anweist, dein Deck nach einer bestimmten Art von Karte zu durchsuchen, schaust du durch dein Deck nach einer Karte dieser Art und mischst danach dein Deck.

**EFFEKT:** Ein Effekt ist einfach ein Platzhalter auf der Kette – es ist kein physisches Objekt. Wenn ein Effekt verrechnet wird, lässt er etwas im Spiel passieren.

**EIGENSCHAFTSSYMBOL:** Dein Held und viele andere Karten zeigen Eigenschaftssymbole. Wenn eine Karte ein Eigenschaftssymbol hat, kannst du sie nur in dein Deck aufnehmen, wenn sie mindestens ein Eigenschaftssymbol mit deinem Helden gemein hat. Wenn eine Karte ein Eigenschaftssymbol neben einer Kraft in ihrer Textbox hat, hat diese Karte diese Kraft nur, wenn dein Held dieses Eigenschaftssymbol hat.



Verschiedene Fähigkeiten, abhängig von der Fraktion deines Helden.



Weist auf eine Quest nur für die Horde hin.

**EINZIGARTIG:** Einige Karten haben das Wort „Einzigartig“ in ihrer Typenzeile. Immer, wenn du mehr als eine einzigartige Karte mit demselben Namen im Spiel kontrollierst, musst du sofort alle bis auf eine von ihnen auf den Friedhof legen. Du bestimmst, welche du behältst.

**ERSCHÖPFEN:** Um eine Karte im Spiel zu erschöpfen, drehe sie seitwärts; nachdem dies geschehen ist, wird die Karte als „erschöpft“ bezeichnet. Du kannst keine Karte erschöpfen, die bereits erschöpft ist, um Kosten zu bezahlen. Das Gegenteil von erschöpft ist „bereit“.

**GEGNERISCH:** Karten im Spiel, die deine Gegner kontrollieren, werden als „gegnerisch“ bezeichnet.

**GESUNDHEIT:** Die Zahl in der unteren rechten Ecke einer Helden-, Verbündeten- oder Totemkarte ist ihre Gesundheit. Immer, wenn ein Verbündeter tödlichen Schaden auf sich hat, wird er zerstört und auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Wenn ein Held tödlichen Schaden nimmt, hat sein Beherrscher verloren.



**GRUPPE:** Deine Gruppe besteht aus deinem Helden und den Verbündeten in deiner Verbündetenreihe. Deine Gruppe ist **nicht** auf fünf Charaktere beschränkt.

**HEILEN:** Wenn etwas Schaden von einem Helden oder Verbündeten heilt, entfernt es die angegebene Menge Schaden von diesem Helden oder Verbündeten. Du kannst nur Schaden heilen, der bereits zugefügt wurde. Du kannst Heilen nicht benutzen, um die Gesundheit eines Helden oder Verbündeten über den Wert zu erhöhen, der auf seiner Karte gedruckt steht. Du kannst mit einer Heilfähigkeit auf einen Verbündeten zielen, selbst falls er vollständig geheilt ist. Schaden kann nur geheilt werden, wenn er nicht tödlich ist. Wenn zum Beispiel ein Verbündeter mit 4 Gesundheit 4 oder mehr Schaden auf sich hat, kann er nicht geheilt werden.

**IM KAMPF:** Ein Held oder Verbündeter ist „im Kampf“, solange er angreift oder verteidigt.

**IM SPIEL:** Jede Karte in der Spielzone wird als „im Spiel“ betrachtet. Dies schließt Helden, Verbündete, Gegenstände, Waffen, Rüstungen, Ressourcen, Quests und Andauernde Fähigkeiten ein.

**KAMPF:** Während deiner Aktionsphase kannst du einen Kampf mit einem bereiten Helden oder Verbündeten in deiner Gruppe beantragen. Ein Held oder Verbündeter kann jeden beliebigen gegnerischen Helden oder Verbündeten angreifen, solange der gegnerische Held oder Verbündete nicht unangreifbar ist.

**KAMPFSCHADEN:** Kampfschaden ist Schaden, der von einem Angreifer oder Verteidiger während des Abschließens eines Kampfes zugefügt wird. Jeder andere Schaden ist kein Kampfschaden, selbst wenn er während eines Kampfschrittes zugefügt wird. Mit deinem Arkanitschnitt zuzuschlagen verursacht zum Beispiel Kampfschaden. Mit deinem Jäger-Begleiter anzugreifen verursacht Kampfschaden. Mit einem Verbündeten anzugreifen verursacht Kampfschaden. Ein Feuerschlag ist niemals Kampfschaden, selbst wenn du den Spruch während des Kampfschrittes spielst.

**KETTE:** Die Kette ist die Zone, in die Karten und Effekte gelegt werden, bevor sie verrechnet werden. Die Kette sorgt dafür, die Übersicht über die Reihenfolge zu behalten, in der ihr Dinge hinzugefügt werden. Die Reihenfolge, in der Dinge von der Kette verrechnet werden, ist „Das Letzte zuerst“.

**KONTROLLIEREN:** Du kontrollierst deinen Helden und alle Verbündeten, Gegenstände, Waffen, Rüstungen, Fähigkeiten und Ressourcen auf deiner Seite im Spiel. Du kontrollierst auch Effekte und Karten, die du der Kette hinzufügst, und alle Fähigkeiten, die du an eine Karte im Spiel anlegst, selbst wenn die Karte, an die sie angelegt werden, von einem anderen Spieler kontrolliert wird. Du bist der Beherrscher der Karten, die du kontrollierst.

**KRAFT:** Wenn eine Karte Text in ihrer Textbox hat, der einen Einfluss auf das Spiel hat, ist dieser Text eine Kraft.

**LEERE KETTE:** Die Kette ist leer, wenn keine Karten oder Effekte darauf warten, verrechnet zu werden.

**LEGALES ZIEL:** Ein legales Ziel ist eine beliebige Karte, die als Ziel gewählt werden kann, und die der Beschreibung entspricht, was eine Karte oder ein Effekt als Ziel deiner Wahl wählen kann. Wenn auf einer Karte zum Beispiel steht „ein Held oder Verbündeter deiner Wahl“, ist ein beliebiger Held oder Verbündeter ein legales Ziel, aber wenn auf einer Karte steht „ein Verbündeter deiner Wahl“, ist nur ein Verbündeter ein legales Ziel.

**MARKE:** Eine Karte oder ein Effekt kann dich anweisen, eine oder mehrere Marken auf eine Karte im Spiel zu legen. Diese Karte oder dieser Effekt wird ebenfalls sagen, was diese Marken tun. Du solltest auch Marken verwenden, um den Überblick über Schaden auf deinen Verbündeten zu behalten. Du kannst Marken auf einer Karte durch Würfel, Glassteine oder andere kleine Dinge darstellen, solltest aber vorsichtig sein, dass du verschiedene Arten von Marken nicht miteinander verwechselst.

**MAXIMALE HANDGRÖSSE:** Die maximale Anzahl von Karten, die du in deiner Hand haben kannst, wenn dein Zug vorbei ist. Wenn du am Beginn des Aufräum-Schritts mehr Karten als deine maximale Handgröße in deiner Hand hast, musst du Karten abwerfen, bis du nur noch so viele Karten hast. Die anfängliche maximale Handgröße beträgt sieben Karten, sie kann aber durch Karten, die du spielst, geändert werden.

**MULLIGAN:** Am Beginn jedes Spiels, kannst du dich einmal pro Spiel entscheiden, für deine Kartenstarthand einen Mulligan zu nehmen, indem du diese Karten in dein Deck mischst und dann eine neue Hand mit sieben Karten ziehst.

**NEUTRAL:** Eine neutrale Karte ist weder Horde noch Allianz, darum kann sie in Decks beider Fraktionen aufgenommen werden.

**PLATZIEREN:** Einmal in jedem deiner Züge kannst du eine Ressource platzieren. Um eine Ressource zu platzieren, bestimme eine Karte von deiner Hand und lege sie in deine Ressourcenreihe. Quests können aufgedeckt in deine Ressourcenreihe platziert werden; andere Karten können nur verdeckt platziert werden.

**REAGIEREN:** Wenn eine Karte oder ein Effekt auf der Kette ist, können Spieler darauf mit ihren eigenen Karten oder Effekten reagieren. Falls ein Spieler reagiert, wird diese Reaktion vor der ursprünglichen Karte oder dem ursprünglichen Effekt einen Einfluss auf das Spiel haben. Falls ein Spieler sagt, dass er etwas „als Reaktion“ tut, agiert der Spieler, bevor die letzte Karte oder der letzte Effekt in der Kette verrechnet wird.

**REICHWEITE:** Reichweite ist ein Schlüsselwort, das Helden und Verbündete haben können. Wenn ein Held oder Verbündeter mit Reichweite angreift, nimmt er keinen Kampfschaden vom Verteidiger.

**RESSOURCE:** Du erschöpfst Ressourcen, um die Kosten für das Spielen von Gegenständen, Waffen, Rüstungen, Verbündeten und Fähigkeiten zu bezahlen, bezahlte Kräfte zu benutzen und mit Waffen zuzuschlagen. Du kannst in jedem deiner Züge eine Ressource ins Spiel legen. Jeder Kartentyp kann verdeckt als Ressource platziert werden, aber nur Quests können aufgedeckt platziert werden.

**RESSOURCENKOSTEN:** Ressourcenkosten auf einer Karte oder Kraft werden durch eine Zahl im Ressourcenkostensymbol dargestellt. Um Ressourcenkosten zu bezahlen, erschöpfst du diese Anzahl an Ressourcen. Zum Beispiel wird eine Karte, für die du zwei Ressourcen erschöpfen musst, um sie zu spielen, eine 2 in ihrer oberen linken Ecke haben, und eine Kraft, für die du zwei Ressourcen erschöpfen musst, um sie zu benutzen, wird eine 2 als Teil ihrer Kosten haben.



**SCHADEN:** Schaden wird Helden und Verbündeten durch Kampf, Fähigkeiten und Kräfte zugefügt. Schaden, der einem Helden oder Verbündeten zugefügt wurde, bleibt darauf, bis der Schaden geheilt wird oder dieser Held oder Verbündete das Spiel verlässt. Du solltest die Schadensmenge auf jedem deiner Verbündeten durch Marken darstellen. Wenn auf einem Verbündeten tödlicher Schaden liegt, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Wenn auf einem Helden tödlicher Schaden liegt, hat sein Beherrscher verloren.

**SCHLAG:** Während ein Held im Kampf ist, kann sein Beherrscher mit einer bereiten Waffe zuschlagen, indem er die Schlagkosten der Waffe bezahlt und sie erschöpft. Dies addiert für den Rest des Kampfes den ANG der Waffe zum ANG des Helden hinzu.

**SCHLAGKOSTEN:** Die Schlagkosten einer Waffe entsprechen der Zahl in der unteren rechten Ecke.

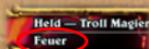


**SIDE DECK:** Ein Side Deck besteht aus zusätzlichen Karten außerhalb des Hauptdecks des Spielers. Spieler können zwischen den Spielen in einem Match Karten aus ihrem Side Deck und ihrem Hauptdeck austauschen. In Constructed Turnieren besteht das Side Deck aus genau 10 Karten. In Sealed Deck oder Draft besteht das Side Deck aus allen Karten die ein Spieler erhalten hat, aber es nicht in das Hauptdeck geschafft haben.

**SOFORT-KARTE:** Eine Sofort-Karte hat das Schlüsselwort „Sofort-“ in ihrer Typenzeile. Jeder Kartentyp kann das Schlüsselwort Sofort- haben. Du kannst eine Sofort-Karte als Reaktion auf eine Karte oder einen Effekt in der Kette spielen, selbst im Zug deines Gegners.

**SPIELEN:** Wenn du eine Karte spielst, legst du sie auf die Kette, wählst alle nötigen Ziele und bezahlst ihre Kosten.

**TALENT:** Jeder Held hat zusammen mit seiner Fraktion und Klasse eine Talentspezialisierung. „Talent“ ist auch eine Bezeichnung, die einige Fähigkeiten haben können. Wenn eine Fähigkeit mit einer Talentbezeichnung in ihrem Text beispielsweise „Feuer-Held erforderlich“ sagt, bedeutet das, dass nur ein Held mit dem Feuer-Talent diese Karte in seinem Deck spielen kann.



**TÖDLICHER SCHADEN:** Tödlicher Schaden ist Schaden auf einem Helden oder Verbündeten, der größer oder gleich seiner Gesundheit ist.

**TOTEM:** Totems sind Andauernde Fähigkeiten, die das Wort „Totem“ in ihrer Typenzeile haben. Totems können im Kampf angegriffen werden und als Ziel von etwas gewählt werden, was normalerweise einen Verbündeten als Ziel wählen würde. Sie sind jedoch keine wirklichen Verbündeten und sie können weder ANG noch Gesundheit erhalten.

**UNANGREIFBAR:** Unangreifbar ist ein Schlüsselwort, das ein Held oder Verbündeter haben kann. Wenn ein Held oder Verbündeter unangreifbar ist, kann er nicht angegriffen werden.

**UNLIMITIERT:** Einige Karten (zumeist Verbündete) haben das Wort „Unlimitiert“ in ihrer Typenzeile. Du kannst eine beliebige Anzahl Unlimitierter Karten in dein Deck aufnehmen. Zum Beispiel könntest du 60 Grunzer von Orgrimmar-Karten in dein Deck aufnehmen, anstatt des normalen Maximums von 4.

**UNTERBRECHEN:** Eine Karte oder ein Effekt in der Kette kann unterbrochen werden. Eine unterbrochene Karte oder ein unterbrochener Effekt wird von der Kette entfernt und tut nichts. Falls eine Karte unterbrochen wird, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Gegenzauber ist ein Beispiel einer Karte, die unterbricht.

**VERBÜNDETER-SPIELSTEIN:** Einige Fähigkeiten oder Quests werden dich anweisen, einen Verbündeter-Spielstein ins Spiel zu legen. Du kannst irgendetwas als Spielstein benutzen. Er wird nicht als Karte betrachtet. Ein Verbündeter-Spielstein verhält sich genauso wie ein normaler Verbündeter, solange er im Spiel ist. Ein Spielstein hat die Kosten 0 und kann nur in der Spielzone existieren – falls er sich in eine andere Zone bewegt, hört er auf zu existieren.

**VERHINDERN:** Manche Karten und Effekte können Schaden verhindern, der einem Helden oder Verbündeten zugefügt würde. Schaden, der verhindert wird, wird so behandelt, als ob er nie zugefügt wurde.

**VERLOREN:** Du hast verloren, wenn dein Held tödlichen Schaden nimmt oder wenn du eine Karte ziehen musst und du keine Karten mehr in deinem Deck hast.

**VERRECHNEN:** Wenn es keine Reaktionen auf die letzte Karte oder den letzten Effekt auf der Kette gibt, werden sie oder er verrechnet und haben einen Einfluss auf das Spiel, der im Kartentext beschrieben ist. Eine Fähigkeit geht auf den Friedhof ihres Besitzers, nachdem sie verrechnet wurde, es sei denn, sie ist eine Andauernde Fähigkeit. Andauernde Fähigkeiten, Verbündete, Waffen, Rüstungen und Gegenstände, die verrechnet werden, betreten das Spiel in der Spielzone.

**VERSTOHLENHEIT:** Verstohlenheit ist ein Schlüsselwort, das ein Schurken-Held haben kann. Wenn ein Held Verstohlenheit hat, können andere Helden und Verbündeten nicht gegen seine Angriffe beschützen. In zukünftigen Erweiterungen werden Druiden in der Lage sein, sich in Katzenform zu verwandeln und Verstohlenheit zu benutzen.

**VERTEIDIGER:** Ein Verteidiger ist ein Held oder Verbündeter, der verteidigt. Ein Held oder Verbündeter verteidigt, wenn er in einen Kampf mit einem Angreifer eintritt, und hört auf, ein Verteidiger zu sein, wenn er aus dem Kampf entfernt wird oder der Kampf endet.

**VORZEIGEN:** Falls etwas dich anweist, eine Karte vorzuzeigen, musst du diese Karte aufdecken, so dass alle Spieler sie sehen können. Eine Karte vorzuzeigen bewegt sie nicht aus der Zone hinaus, in der sie ist. Nachdem eine Karte vorgezeigt wurde, legst du sie zurück in ihre vorherige (verborgene) Position.

**VRT:** Dies ist der Verteidigungswert einer Rüstungskarte. Die VRT einer Rüstung ist die Zahl in der unteren rechten Ecke. Die VRT einer Rüstung zeigt dir, wie viel Schaden sie verhindert, wenn du sie erschöpfst.

**WILDHEIT:** Wildheit ist ein Schlüsselwort, das ein Verbündeter haben kann. Wenn ein Verbündeter Wildheit hat, kann er im selben Zug angreifen, in dem er unter deine Kontrolle gekommen ist.

**X:** Manchmal enthalten Kosten eine Zahl „X“. Wenn du Ressourcen erschöpfst, um diese Kosten zu bezahlen, kannst du eine beliebige Anzahl erschöpfen. „X“ ist dann gleich der Anzahl der Ressourcen, die du auf diese Weise erschöpfst hast.



**ZERSTÖREN:** Wenn eine Karte im Spiel zerstört wird, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

**ZIEL DEINER WAHL:** Wenn eine Karte oder ein Effekt dir sagen, dass du ein Ziel deiner Wahl bestimmen sollst, musst du das Ziel bestimmen, sowie du die Karte oder den Effekt spielst. Falls es kein legales Ziel gibt, kannst du diese Karte oder diesen Effekt nicht spielen. Nachdem du ein Ziel gewählt hast, kannst du deine Meinung nicht mehr ändern, selbst falls mit dem Ziel, das du gewählt hast, etwas geschieht. Falls eine Karte oder ein Effekt verrechnet werden und keins der Ziele legal ist, werden sie unterbrochen. Falls mindestens eins der Ziele legal ist, werden sie nicht unterbrochen.

**ZUGSPIELER:** Der Zugspieler ist der Spieler, dessen Zug gerade ist.





UPPER DECK  
ENTERTAINMENT®

# Upper Deck Entertainment TCG Credits

**Design des World of Warcraft TCG-Spielsystems:** Mike Hummel, Brian Kibler, Danny Mandel

**Zusätzliches Spielsystem-Design:** Eric Bess, Ben Brode, Shawn Carnes, Ben Cichoski, Jeff Donais, Dave Hewitt, Ken Ho, Cory Jones, Paul Ross, Kate Sullivan, Morgan Whitmont

**Leitung des Designs von Helden von Azeroth:** Danny Mandel

**Leitung der Entwicklung von Helden von Azeroth:** Brian Kibler

**Design- und Entwicklungsteam für Helden von Azeroth:** Eric Bess, Ben Cichoski, Mike Hummel, Ken Ho, Morgan Whitmont

**Zusätzliches Design und Entwicklung (UDE):** David Baumgartner, Morgan Bonar, Javier Casillas, Antonino DeRosa, Sean Dillon, Jeff Donais, Scott Elliott, William Estela, Justin Gary, Dave Hewitt, Dave Humpherys, Matt Hyra, Cory Hudson Jones, Adam Key, Anand Khare, Brandon Male, Cate Muscat, Russ Pippin, Justin Reilly, Paul Ross, Ben Rubin, Ben Seck, David Smith, Dan Scheidegger, Eric Schumann, Jess Stinnett, Kate Sullivan, Patrick Sullivan, Patrick Swift, Andrew Yip

**Markenmanagement:** Dave Hewitt (Leitung), Eric Schumann

**Graphische Gestaltung:** Brian Bateman (Leitung), Michele Mejia, Scott Reyes

**Anekdotentext:** Brandon Male (Leitung), Michelle Aten, Jake Bales, Jeff Donais, Jeff Grubb, Mike Hummel, Brian Kibler, Regan Norris, Marc Schmalz, Geordie Tait, Eric Tice, Drew Walker

**Editoren:** Cate Muscat (Leitung), Darla Kennerud

**Regelheft:** Paul Ross, Kate Sullivan, Cate Muscat

**Art Director:** Mark Irwin, Jeremy Cranford

**Produktion:** Tracey Fraser-Elliott, Geert Van Slambrouck

**Projektmanagement:** Eric Cambronne

**Chairman and CEO, Upper Deck Company:** Richard McWilliam

**President and COO, Upper Deck Company:** Bob Andrews

**Direktor der Spielentwicklungsgruppe:** Jeff Donais

**Dieltor des Markenmanagement-Teams :** Cory Jones

**UDE dankt besonders:** Farmer Brode, Captain Volume, Tony "Idea Man" Hsu, Dark Talisman, Lost Anarchy, Shock, The Girl Scouts, Ragnrok the Heavy, Euri's Gerbils, Stan!, Monkey,

**Upper Deck Europe B.V. dankt besonders:** Matthias Nagy, Sascha Wagner



# Blizzard Entertainment TCG Credits

**Entwicklungsleitung:** Shawn Carnes

**Art Direction:** Glenn Rane, Samwise Didier

**Produzent:** Ben Brode

**Zusätzliche Entwicklung:** Sean Wang, Tony Hsu, Shane Cargilo

**Zusätzliche Anekdotentexte:** Ben Brode, Brandon Vanderpool, Tony Hsu, Ryan Pearson, Tim Daniels, Shawn Carnes, Evelyn Fredericksen

**Spielertester:** John Schwartz; Michele Arko; Nathan Brown; Samuel Schrimsher; Tim Daniels; Alec Nevers; David Sanchez; Bob Richardson; Kevin Jordan; Edward Hanes; John Mikros; Shane Cargilo; Matt Gotcher; Sam Lantinga; Eric Dodds; Tyler Hunter; Tony Hsu; Brian Smith; Brandon Vanderpool; Josh Hilborn; Justin Klinchuch; Shawn Carnes; Ben Brode; Thomas Blue; Victor Gonzalez, Jr.; Peiji Guo; Andrew Hsu; Andrew Matthews; Darian Vorlick; Jimmy Truong; Kris Zierhut; Lee Sparks; Richard Khoo; Serban Oprescu; Shane Dabiri; Ahmed Domyaty; Beni Elgueta; Don Grey; Joel Clift; Nathan Erickson; Paul Sardis; Sean Wang; Ryan Pearson; Joanna Cleland; Bob Fitch

**Blizzard dankt besonders:** Chris Metzen, Gloria Soto, Joanna Cleland, Lisa Pearce, Brian Hsieh, J. Allen Brack



# WORLD OF WARCRAFT

THE BOARD GAME



Das unerreichte Online-Game  
jetzt als spannendes Brettspiel!

World of Warcraft: Das Brettspiel ist ein Fantasy-Abenteuer für 2-6 Helden. Über 135 detailgetreue Plastikminiaturen kommen in diesem Teamspiel der Superlative in der Welt von Azeroth zum Einsatz. Erhältlich überall dort, wo es wahre Helden gibt! Mehr Infos unter [www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)

Jetzt erhältlich!



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

Heidelberger  
Spieleverlag



[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)  
[www.heidelberger-spieleverlag.de](http://www.heidelberger-spieleverlag.de)



# WARCRAFT

THE SUNWELL TRILOGY

RICHARD A. KNAAK • JAE-HWAN KIM

Der Manga-Bestseller  
zu dem weltweiten  
Game-Phänomen!!!

Band 1 & 2 überall erhältlich,  
wo man Bücher kaufen kann!



TOKYOPOP

www.TOKYOPOP.de

Illustration by MURCHIE

©2008 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.

# WORLD WARCRAFT

Mehr als 6 Millionen Spieler online!  
Worauf wartet ihr?

Kostenlose 10-Tage-Testversion erhältlich unter <http://teaser.wow-europe.com>

©2004-2006. Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft und Warcraft sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



[www.blizzard-europe.com](http://www.blizzard-europe.com)

# Spiel-Kurzregeln

## Für erfahrene Sammelkartenspieler

- Beginne das Spiel, indem du deine Heldenkarte ins Spiel platzierst. Die untere, rechte Zahl ist deine Gesundheit.
- Das Ziel des Spiels ist es, deinen Helden, Verbündete und Fähigkeiten zu benutzen, um gegnerische Helden zu töten.
- Die Starthand hat 7 Karten. Ziehe 1 Karte pro Zug. Der beginnende Spieler zieht im ersten Zug nicht.
- Du kannst jede Karte verdeckt als Ressource platzieren. Platziere 1 Ressource pro Zug.
- Du kannst eine Questkarte aufgedeckt als Ressource platzieren. Wenn du eine Quest abgeschlossen hast, verdecke sie.
- Spiele Verbündete, Rüstungen, Waffen, Gegenstände und Fähigkeiten während deines Zuges.
- Spiele Rüstungs-, Waffen- und Gegenstandskarten nur auf deinen Helden, nicht auf Verbündete.
- Du kannst mit Verbündeten und mit deinem Helden angreifen. Du kannst gegnerische Verbündete oder gegnerische Helden direkt angreifen.
- Erschöpfe (drehe seitwärts) deinen Helden, wenn er angreift.
- Während dein Held angreift oder verteidigt, erschöpfe eine seiner Waffen, um damit zuzuschlagen.
- Erschöpfe (drehe seitwärts) eine Rüstung, um so viel Schaden zu verhindern.
- Verrechne jeden Angriff einzeln, als einen separaten Angriff. Du bestimmst den Verteidiger.
- Charaktere mit Beschützer können in einen Kampf eingreifen.
- Schaden ist dauerhaft. Lege Schadensmarken auf Verbündete (Würfel, Münzen, usw.)
- Schaden auf Verbündeten und Helden kann durch Heilsprüche und -effekte entfernt werden.
- Decks bestehen aus 60 Karten. Maximal 4 Kopien einer Karte, außer solchen mit der Bezeichnung „Unlimitiert“.
- Allianz-Helden können nur Allianz-Verbündete benutzen. Horde-Helden können nur Horde-Verbündete benutzen. Beide Seiten können neutrale Verbündete benutzen. Einige Quests sind auch auf die Allianz- oder Horde-Fraktion beschränkt.
- Helden sind darauf beschränkt, Ausrüstungen und Fähigkeiten mit ihrem Klassensymbol auf der Karte zu benutzen.
- Mehrspieler funktioniert genau wie Einzelspieler. Helden und Verbündete können jeden angreifen oder beschützen.

# ZUGABLAUF



## Startphase

Bereitmach-  
Schritt

Zieh-  
Schritt



## Aktionsphase

Kampf-  
Schritte

- Spiele Karten
- Benutze Kräfte
- Lege eine Ressource
- Führe Angriffe durch



## Endphase

Aufräum-  
Schritte



Druide



Jäger



Magier



Paladin



Priester



Schurke



Shamane



Hexenmeister



Krieger