

# WORLD OF WARCRAFT

## WRATH of the LICH KING

Seit Jahren bedroht der bösartige Lichkönig und seine untote Geißel vom eisigen Kontinent Nordend aus die Welt von Azeroth. Doch nun vereinen sich legendäre Helden mit einem Ziel: den Lichkönig in seinem eigenen Reich herauszufordern und ihn ein für alle Mal zu vernichten. Die Helden müssen sich der lauernden Bedrohungen von Nordend erwehren, während sie versuchen, sich Zugang zur dunklen Festung der Eiskronenzitadelle zu verschaffen, um dort den Lichkönig zu stellen.

In **World of Warcraft: Wrath of the Lich King – Ein Brettspiel mit dem Pandemic-System** nehmt ihr die Rollen der legendären Charaktere aus dem *World of Warcraft*-Universum ein und führt die Invasion Nordends an! Ihr müsst die finsternen Horden übler Ghule und Monstrositäten zurückhalten, während ihr versucht, 3 Quests abzuschließen. Zum Schluss müsst ihr die Eiskronenzitadelle-Quest abschließen, um den Lichkönig zu besiegen und die Partie zu gewinnen!

### SPIELMATERIAL

47 FIGUREN:



36 GHULE

7 HELDEN

3 MONSTROSITÄTEN

1 LICHKÖNIG

2 WÜRFEL

5 SCHIEBER



1 SPIELPLAN



7 HELDENBÖGEN



10 QUESTBÖGEN

darunter 1 Eiskronenzitadelle-Questbogen



63 HELDENKARTEN

darunter 8x „Die Geißel erhebt sich“ & 3x „Hochburg“



9 BELOHNUNGS-KARTEN



30 GEISSELKARTEN



5 ÜBERSICHTSKARTEN



3 QUESTMARKER



3 FORTSCHRITTS-MARKER



1 GEISSEL-MARKER



1 VERZWEIFLUNGS-MARKER



1 SOLO-MARKER

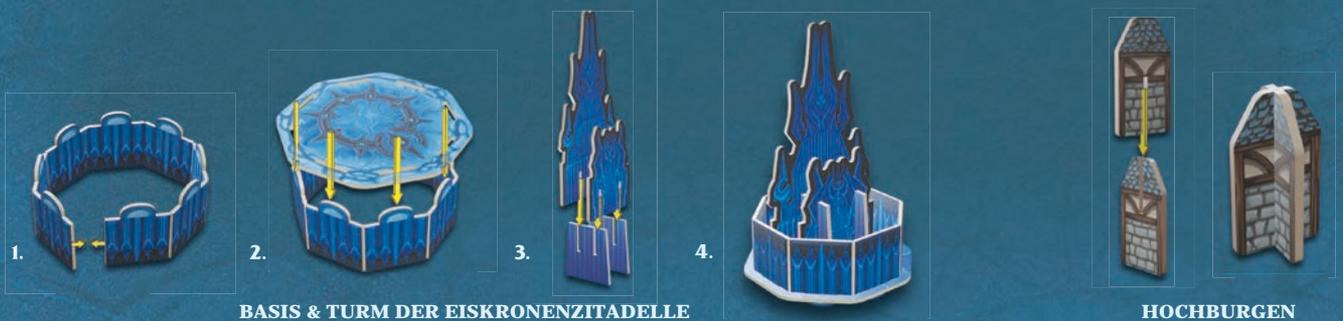


3 HOCHBURGEN



1 EISKRONENZITADELLE

VOR DER ERSTEN PARTIE: Setzt die Basis und den Turm der Eiskronenzitadelle sowie die Hochburgen zusammen.



BASIS & TURM DER EISKRONENZITADELLE

HOCHBURGEN

# SPIELVORBEREITUNG

**1 Spielplan und Vorräte:** Legt den Spielplan in die Tischmitte. Legt die Ghule, Monstrositäten und Hochburgen daneben bereit.

**2 Marker:** Legt den Geißel- und den Verzweiflungsmarker wie abgebildet auf das erste Feld ihrer jeweiligen Leiste.



**3 Eiskronenzitadelle:** Stellt den Turm der Eiskronenzitadelle in die Basis und stellt sie wie abgebildet auf den Spielplan.



**4 Eiskronenzitadelle-Quest:** Legt den Eiskronenzitadelle-Questbogen verdeckt auf sein Feld auf den Spielplan.



**5 Belohnungen:** Legt eine zufällige Belohnungskarte verdeckt auf jedes der 3 Questbogen-Felder auf dem Spielplan. Legt alle übrigen Belohnungskarten zurück in die Schachtel.



**6 Quests:** Legt einen zufälligen Questbogen jeder Farbe auf das jeweils entsprechende Feld oben auf die verdeckte Belohnungskarte. Legt jeweils 1 Fortschrittsmarker auf das erste Feld der 3 Questbögen. Legt die Questmarker auf die auf den Questbögen abgebildeten Felder. Legt die übrigen Questbögen zurück in die Schachtel.



## IN EURER ERSTEN PARTIE

Statt in den Schritten 5 & 6 zufällige Belohnungen und Quests zu verwenden, empfehlen wir euch diese:

**Belohnungen:** Argentumkreuzfahrerin, Zeit schinden, Eine ruhige Nacht

**Quests:** Naxxramas, Der Nexus, Ulduar

**7 Gegner:** Mischt die Geißelkarten und legt sie als verdeckten Stapel an die Markierung auf dem Spielplan.



Zieht 1 Geißelkarte und stellt 3 Ghule auf das auf der Karte angegebene Feld. Stellt dann den Lichkönig auf das Lichkönig-Feld der entsprechenden Farbe.



Zieht 1 weitere Geißelkarte und stellt 3 Ghule auf das auf der Karte angegebene Feld.



Zieht 3 weitere Geißelkarten und stellt je 2 Ghule auf die auf den Karten angegebenen Felder.



×3

Zieht 3 weitere Geißelkarten und stellt je 1 Ghul auf die auf den Karten angegebenen Felder.



×3

Zieht 1 weitere Geißelkarte und stellt 1 Monstrosität auf das auf der Karte angegebene Feld.



Legt die 9 aufgedeckten Geißelkarten offen auf den Geißelkarten-Ablagestapel.

**8 Helden:** Jeder von euch sucht sich einen Heldenbogen aus und erhält eine Übersichtskarte. Dann nimmt sich jeder von euch einen Schieber und steckt ihn an das erste Feld auf der linken Seite seiner Gesundheitsleiste. Stellt eure zugehörigen Heldenfiguren auf ihre Startfelder (abgebildet auf der Rückseite der Bögen).



Legt alle übrig gebliebenen Heldenbögen, Übersichtskarten, Heldenfiguren und Schieber zurück in die Schachtel. Legt auch den Solo-Marker zurück in die Schachtel: Er wird nur in Solo-Partien verwendet (siehe Seite 10).

**9 Heldenkarten:** Sucht aus den Heldenkarten die 8 „Die Geißel erhebt sich“- und die 3 „Hochburg“-Karten heraus und legt sie beiseite. Mischt die übrigen Heldenkarten und teilt an jeden von euch so viele Karten offen aus, wie für eure Spieleranzahl angegeben ist:

SPIELERANZAHL	KARTEN
2	3
3	3
4	2
5	2

**10 Heldenstapel:** Bildet aus den übrigen Heldenkarten möglichst gleich hohe, verdeckte Stapel. Die Anzahl der Stapel hängt von der Schwierigkeit ab, die ihr wählt. Die Stapel werden in eine Reihe gelegt. Legt dabei die Stapel mit weniger Karten nach rechts in die Reihe. Mischt in jeden Stapel genau 1 „Die Geißel erhebt sich“-Karte. Mischt dann von links beginnend je 1 „Hochburg“-Karte in die Stapel, wobei die Anzahl der „Hochburg“-Karten von der Schwierigkeit abhängt.

SCHWIERIGKEIT	STAPEL	„HOCHBURG“-KARTEN
Einstieg	5	3
Normal	6	3
Heroisch	7	2
Mythisch	8	1*

Legt diese Stapel dann von links nach rechts zum Heldenstapel aufeinander (sodass der Stapel auf der linken Seite ganz oben und der auf der rechten Seite ganz unten liegt). Legt den Heldenstapel an die Markierung auf dem Spielplan. Unten findet ihr ein Beispiel zur Vorbereitung des Heldenstapels. Legt alle übrigen „Die Geißel erhebt sich“- und „Hochburg“-Karten zurück in die Schachtel.

\*Mischt für die mythische Schwierigkeit die 1 „Hochburg“-Karte in **den zweiten Stapel von links** (nicht in den Stapel ganz links).

**11 Startspieler:** Wer von euch in seinem Leben am weitesten in den Norden gereist ist, beginnt die Partie.

VORBEREITUNG DES HELDENSTAPELS (EINSTIEGSSCHWIERIGKEIT)



GESAMTER SPIELAUFBAU (2 SPIELER)



# GRUNDKONZEPTE

## Helden

In **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** nehmt ihr die Rollen der legendären Helden von Azeroth ein, die sich gegen den bösen Lichkönig und seine untote Geißel verbünden. Jeder von euch hat einen eigenen Heldenbogen, auf dem ihr eure Gesundheit und einzigartigen Fähigkeiten findet, sowie eine Figur, die euch auf dem Spielplan repräsentiert. Außerdem habt ihr Heldenkarten, mit denen ihr eure Aktionen verbessern könnt. Eure Karten liegen stets offen und für alle sichtbar vor euch aus.



## KOOPERATION

Ihr seid alle in einem Team und müsst zusammenarbeiten, um die übermächtige Bedrohung durch den Lichkönig und seiner untoten Geißel zu stoppen. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Ihr dürft frei miteinander diskutieren, euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidet letztlich jeder in seinem Zug selbst, was er tut. Hütet euch vor der Arroganz, die Arthas auf den Pfad des Verderbens führte ...

## Die Geißel

Der Kontinent Nordend ist von der Geißel befallen, der endlosen Armee der Untoten des Lichkönigs. Eure Aufgabe ist es, die Geißel zurückzuhalten, damit sie die Helden nicht überwältigt.



Es gibt 2 Arten von Gegnern: Ghule und Monstrositäten. Ghule sammeln sich auf Feldern, während die Monstrositäten die Helden unermüdlich verfolgen. Wenn ihr es zulässt, dass sich zu viele Gegner auf dem Spielplan ausbreiten, **verliert ihr die Partie**.

## DER LICHKÖNIG

Anders als Ghule und Monstrositäten betritt der Lichkönig die normalen Felder des Spielplans die meiste Zeit der Partie nicht und er kann nicht direkt bekämpft werden.

Stattdessen befindet er sich stets auf einem der drei Lichkönig-Felder des Spielplans. In jeder der drei verschiedenfarbigen Regionen gibt es ein solches Feld. Der Lichkönig übt seinen bössartigen Einfluss auf die entsprechende Region aus und fügt ihr negative Effekte hinzu, wenn die Helden hier kämpfen und questen.



## Würfel

Ihr habt Würfel, mit denen ihr die Diener des Lichkönigs in Kämpfe verstrickt und zu verbotenen Orten vordringt.



Auf den Würfeln findet ihr 2 Symbole: Treffer ⚡ und Schilde 🛡️. Treffer tragen zum Erfolg der Aktion bei: Sie verursachen Schaden im Kampf und gewähren Fortschritt für Quests. Schilde verhindern Schaden, den eure Helden erleiden würden. Beide Würfel sind identisch.

## Quests

Die Helden von Azeroth müssen die Bedrohungen Nordends bannen, um den Weg zur Festung des Lichkönigs, der Eiskronenzitadelle, zu bestreiten. Diese Bedrohungen zeigen sich in Form von Quests, die ihr abschließen müsst, um **die Partie zu gewinnen**.

Zu Beginn der Partie habt ihr 3 Quests abzuschließen, 1 in jeder der 3 farbigen Regionen. Jeder Quest ist ein Feld auf dem Spielplan zugeordnet, das durch einen Questmarker markiert wird. Die meisten Quests haben einen Sondereffekt. Ein Feld mit einem Questmarker ist ein Questfeld.



Jede Quest benötigt eine vorgegebene Menge an Fortschritt, der auf einer Leiste auf dem Questbogen abgebildet ist. Mit der Questen-Aktion fügt ihr Fortschritt hinzu.

Eine Quest ist abgeschlossen, sobald der Fortschrittsmarker das letzte Feld der Leiste erreicht. Sobald alle 3 Quests abgeschlossen sind, beginnt die Belagerung der Eiskrone. Nun müsst ihr die Eiskronenzitadelle-Quest abschließen, um die Partie zu gewinnen!



# SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Ein Zug besteht immer aus diesen 4 Schritten:

- 1 Aktionen ausführen
- 2 Heldenkarten nachziehen
- 3 Ghule erscheinen lassen
- 4 Monstrositäten aktivieren

## Aktionen ausführen

Du darfst in deinem Zug bis zu 4 Aktionen ausführen. Du darfst auch dieselbe Aktion mehrfach ausführen, was jeweils als eigene Aktion zählt. Manche Helden haben Sonderaktionen, die nur sie ausführen können.

### BEWEGEN

Bewege deinen Helden auf ein benachbartes Feld (mit einer Linie verbunden). Gegner (Ghule und Monstrositäten) beeinflussen die Bewegung von Helden nicht.



### KÄMPFEN

Befindest du dich auf einem Feld mit Gegnern, kannst du die Kämpfen-Aktion nutzen, um sie zu entfernen.

Um zu kämpfen, wirfst du beide Würfel. Jeder , den du würfelst, fügt einem Gegner auf deinem Feld 1 Schaden zu. Ghule werden nach 1 Schaden entfernt, Monstrositäten nach 3 Schaden. Lege entfernte Gegner zurück in den Vorrat.

Schaden, der Gegnern zugefügt wird, verfällt zwischen den Aktionen. Um also eine Monstrosität zu entfernen, musst du ihr in einer einzelnen Aktion 3 Schaden zufügen.

Nachdem du den Schaden zugefügt hast, greift dich jeder Ghul und jede Monstrosität auf deinem Feld an und fügt dir je 1 Schaden zu. Reduziere den Schaden, den du erleidest, für jeden gewürfelten um 1.



## BEISPIEL: KÄMPFEN-AKTION

Thrall befindet sich in der Kriegshymnenfeste, gemeinsam mit 3 Ghulen und 1 Monstrosität. Im Schritt „Aktionen ausführen“ beschließt Thrall, zu kämpfen.

Thrall wirft beide Würfel und erzielt 2 und 1 . Die 2 fügen Gegnern auf seinem Feld insgesamt 2 Schaden zu. Thrall entscheidet sich, 2 Ghulen in der Kriegshymnenfeste jeweils 1 Schaden zuzufügen. Dadurch werden diese beiden Ghule entfernt.

Nun befindet sich noch 1 Ghul und 1 Monstrosität in der Kriegshymnenfeste. Die Gegner fügen Thrall (1 + 1 =) 2 Schaden zu. Der 1 verhindert 1 Schaden, also erleidet Thrall (2 - 1 =) 1 Schaden. Die 2 entfernten Ghule fügen ihm keinen Schaden zu.



## QUESTEN

Befindest du dich auf einem Questfeld, kannst du die Questen-Aktion ausführen, um Fortschritt zu erzielen und die Quest abzuschließen.

Wirf zum Questen beide Würfel und zähle deine . Rücke dann den Fortschrittsmarker folgendermaßen vor:

- Trage zur Quest bei, indem du 1 Heldenkarte von deiner Hand vorzeigst, deren Symbol mit dem nächsten Feld auf der Fortschrittsleiste übereinstimmt. Rücke den Fortschrittsmarker auf das Feld vor. **Alle Helden auf dem Questfeld dürfen pro Questen-Aktion 1 Karte beitragen**, auch wenn sie nicht am Zug sind.



- Setze die gewürfelten ein, um den Fortschrittsmarker auf das nächste Feld zu rücken (egal welches Symbol).



Du darfst in beliebiger Reihenfolge Karten beitragen und einsetzen. **Beigetragene Karten werden nicht abgelegt.** Rechts findest du ein Beispiel, das die Questen-Aktion noch einmal ausführlicher erklärt.



Nachdem du Karten beigetragen und eingesetzt hast, erleidest du Schaden entsprechend dem Schadenswert auf dem Questbogen. Reduziere diesen Schaden für jeden gewürfelten um 1. Gegner beeinflussen die Questen-Aktion nicht.

Sobald der Fortschrittsmarker das letzte Feld der Leiste erreicht, ist die Quest abgeschlossen (siehe „Eine Quest abschließen“ auf Seite 9).

## AUSRUHEN

Wirf beide Würfel und heile für jeden gewürfelten 1 Schaden. **Du kannst dich nicht auf Questfeldern ausruhen.** Gegner beeinflussen die Ausruhen-Aktion nicht.

## FLUGROUTEN

Bewege deinen Helden direkt auf ein Feld mit einer Hochburg. Zu Beginn der Partie befindet sich noch keine Hochburg auf dem Spielplan. Sie werden während der Partie aufgestellt, wenn du eine „Hochburg“-Karte ziehst (siehe „Hochburg“ auf Seite 7).

## BEISPIEL: QUESTEN-AKTION

Tirion und Sylvanas befinden sich beide in Naxxramas. Der Fortschrittsmarker der Quest Naxxramas liegt auf dem dritten Feld der Leiste.



Tirion questet und wirft beide Würfel: 2 und 1 .

Tirion trägt eine „Kampf“-Karte von seiner Hand bei, um den Fortschrittsmarker auf das nächste Feld zu rücken (ein Kampffeld).



Dann setzt er 1 der Würfel ein und rückt den Fortschrittsmarker ein weiteres Feld vor.



Sylvanas trägt dann eine „Heilung“-Karte von ihrer Hand bei, um den Fortschrittsmarker auf das nächste Feld vorzurücken (ein Heilung-Feld).



Tirion setzt dann den zweiten der Würfel ein und rückt den Fortschrittsmarker ein weiteres Feld vor.



Nachdem er so viel Fortschritt wie möglich gemacht hat, erleidet Tirion von Naxxramas 2 Schaden. Der 1 verhindert 1 Schaden, also erleidet Tirion (2 - 1 =) 1 Schaden. Sylvanas erleidet keinen Schaden, da nicht sie die Questen-Aktion ausgeführt hat. Dann erscheint durch Naxxramas' Quest-Effekt 1 Ghul auf dem Feld.

Denkt daran: Tirion und Sylvanas behalten die Karten, die sie zur Quest beigetragen haben, und können sie bei weiteren Questen-Aktionen wieder beitragen.

### FREIE AKTIONEN

Manche Heldenkarten und Fähigkeiten bieten weitere oder sogar freie Aktionen. Im Schritt „Aktionen ausführen“ in deinem Zug darfst du solche Aktionen ausführen. Freie Aktionen **kosten keine Aktion**. Du darfst eine freie Aktion nicht während einer anderen Aktion ausführen oder während ein anderer Held am Zug ist.

### HELDENKARTEN

Es gibt 4 verschiedene Heldenkarten. Nachdem du eine Heldenkarte wie unten beschrieben ausgespielt hast, legst du sie offen auf den Heldenkarten-Ablagestapel.



„Hochburg“-Karten werden ebenfalls vom Heldenstapel gezogen, funktionieren aber anders.

### KAMPF

Während einer Kämpfen-Aktion auf deinem Feld **darf jeder Held auf diesem Feld** beliebig viele „Kampf“-Karten ausspielen, nachdem die Würfel geworfen wurden. Je nach abgebildeter Zahl gibt jede „Kampf“-Karte entweder 1 oder 2 zusätzlich.



### VERTEIDIGUNG

Sobald **ein beliebiger Held auf deinem Feld** Schaden erleidet, darfst du beliebig viele „Verteidigung“-Karten ausspielen, um bis zu 2 Schaden pro gespielter Karte zu verhindern.



### REISE

Als freie Aktion darfst du eine „Reise“-Karte ausspielen, um **einen beliebigen Helden auf deinem Feld** zu bewegen. Je nach abgebildeter Zahl ermöglicht jede „Reise“-Karte eine Bewegung um bis zu 2 oder 4 Felder.



### HEILUNG

Als freie Aktion darfst du eine „Heilung“-Karte ausspielen, um **einem beliebigen Helden auf deinem Feld** eine freie Ausruhen-Aktion zu geben, die 1 zusätzlichen Schaden heilt. Entgegen der üblichen Einschränkung darf diese Ausruhen-Aktion auch auf einem Questfeld ausgeführt werden.



### HOCHBURG

Sobald du eine „Hochburg“-Karte ziehst, stellst du sofort 1 Hochburg auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan. Dann legst du die Karte zurück in die Schachtel (**du behältst die Karte nicht auf der Hand**). Du kannst die Hochburg nicht auf ein Questfeld oder ein Feld stellen, auf dem bereits eine Hochburg steht.



Hochburgen haben 2 Effekte:

- Du kannst die Flugrouten-Aktion ausführen, um dich **direkt auf ein Feld mit einer Hochburg zu bewegen**.
- Falls du auf einem Feld mit einer Hochburg die Ausruhen-Aktion ausführst, **heilst du 1 zusätzlichen Schaden**.



## BEISPIEL: „KAMPF“-KARTE

Thrall und Jaina befinden sich gemeinsam mit 1 Ghul und 1 Monstrosität in der Kriegshymnenfeste. Thrall führt eine Kämpfen-Aktion aus und würfelt 2 und 1 .



Nachdem er gewürfelt hat, spielt Thrall eine „Kampf“-Karte von seiner Hand aus, um 1 zusätzlich zu erhalten. Jaina spielt ebenfalls eine „Kampf“-Karte von ihrer Hand aus, um 1 hinzuzufügen. Thrall hat jetzt insgesamt 4 .



Thrall setzt seine 4 ein, um Gegnern auf seinem Feld 4 Schaden zuzufügen: Er fügt der Monstrosität 3 Schaden und dem Ghul 1 Schaden zu. Beide Gegner werden dadurch entfernt. Es sind nun keine Gegner mehr auf Thralls Feld, also erleidet er keinen Schaden.

### DER LICHKÖNIG

Der Lichkönig übt seinen unheilvollen Einfluss über Nordend aus, bestärkt seine Diener und hält die Helden auf, die seinen Umsturz anstreben.

Der Lichkönig befindet sich die meiste Zeit der Partie auf einem der Lichkönig-Felder, die es in jeder der drei Regionen gibt. **Immer wenn ein Held in der Region, in der sich der Lichkönig befindet, kämpft oder questet, fügt der Lichkönig dem Helden bei der Aktion 1 zusätzlichen Schaden zu.** Das gilt auch, falls du alle Gegner von deinem Feld entfernst oder die Quest abschließt.



LICHKÖNIG AUF LILA LICHKÖNIG-FELD



DAZUGEHÖRIGE LILA REGION

Andere Ereignisse in der Region des Lichkönigs, wie die Aktivierung von Monstrositäten, werden nicht durch die Anwesenheit des Lichkönigs beeinflusst.

## Heldenkarten nachziehen

Nachdem du bis zu 4 Aktionen ausgeführt hast, ziehst du gleichzeitig die obersten 2 Karten vom Heldenstapel.

### HOCHBURG

Falls du eine „Hochburg“-Karte ziehst, musst du sie sofort ausführen (siehe „Hochburg“ auf Seite 7).

### DIE GEISSEL ERHEBT SICH

Falls du eine „Die Geißel erhebt sich“-Karte ziehst, musst du sie folgendermaßen abhandeln:

#### 1 Geißelbedrohung:

Rücke den Geißelmarker 1 Feld auf seiner Leiste vor.

#### 2 Gegner aufstellen:

Ziehe die **unterste Karte** des Geißelstapels, dann:

- Stelle den Lichkönig auf das Lichkönig-Feld der auf der Karte angegebenen Region.
- Stelle so lange Ghule auf das auf der Karte angegebene Feld auf dem Spielplan, bis dort 3 Ghule stehen.
- Stelle 1 Monstrosität auf das auf der Karte angegebene Feld.
- Lege die Karte ab.



#### 3 Intensität erhöhen:

Mische nun alle Karten des Geißelkarten-Ablagestapels (einschließlich der gerade gezogenen Karte) und lege sie verdeckt zurück oben auf den Geißelstapel.

Nachdem du die „Die Geißel erhebt sich“-Karte abgehandelt hast, legst du sie zurück in die Schachtel. Ziehe keine Ersatzkarte.

Falls du 2 „Die Geißel erhebt sich“-Karten auf einmal ziehst, handele sie beide nacheinander ab. Falls du eine „Hochburg“- und eine „Die Geißel erhebt sich“-Karte auf einmal ziehst, handelst du zuerst die „Die Geißel erhebt sich“-Karte vollständig ab und anschließend die „Hochburg“-Karte.

### HANDKARTENLIMIT

Es gilt jederzeit ein Handkartenlimit von 7 Karten. Immer wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hast (egal ob du am Zug bist oder nicht), musst du deine Handkarten sofort auf 7 reduzieren, indem du Heldenkarten ablegst oder Belohnungskarten ausspielt (siehe Seite 9).

## Ghule erscheinen lassen

Decke einzeln und nacheinander so viele Karten vom Geißelstapel auf, wie der aktuelle Geißelwert angibt (auf der Geißelleiste).

Stelle für jede aufgedeckte Karte 1 Ghul auf das angegebene Feld und lege die Karte auf den Geißelkarten-Ablagestapel.



Sollten bereits 3 Ghule auf dem Feld stehen, stelle keinen vierten dazu. Stattdessen kommt es auf diesem Feld zu einer Monsterflut (siehe „Monsterflut“ unten).

Falls du einmal einen Ghul auf den Spielplan stellen musst, aber der Vorrat leer ist, rückst du den Verzweigungsmarker auf seiner Leiste vor (siehe „Vorrat leer?“ auf Seite 9).

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Geißelstapel leer ist, mischt ihr alle Karten vom Geißelkarten-Ablagestapel und bildet einen neuen Geißelstapel.

### MONSTERFLUT

Ungehindertes Zusammenrotten der Ghule wird eure Invasion Nordends hindern und die grässlichsten Schöpfungen des Lichkönigs anlocken. Falls du einen vierten Ghul auf ein Feld stellen müsstest, kommt es stattdessen zu einer Monsterflut auf diesem Feld. **Stelle den vierten Ghul nicht auf das Feld.**

Wenn es zu einer Monsterflut kommt, rücke den Verzweigungsmarker 1 Feld vor. Stelle dann 1 Monstrosität auf das Feld mit der Monsterflut. *(Anders als in anderen Pandemic-Spielen kommt es hier nicht zu „Ausbrüchen“ und Ghule verbreiten sich nicht wie Seuchen auf dem Spielplan.)*

## Monstrositäten aktivieren

Alle Monstrositäten auf dem Spielplan bewegen sich nacheinander jeweils 1 Feld auf den nächsten Helden zu und fügen dann jeweils 1 Helden auf ihren Feldern 1 Schaden zu. Falls mehrere Helden gleich nah sind, wählt der aktive Spieler aus, auf welchen dieser Helden sich die Monstrosität zubewegt.

Falls nach der Bewegung mehrere Helden auf dem Feld der Monstrosität stehen, wählt der aktive Spieler aus, welchem dieser Helden die Monstrosität Schaden zufügt.

Falls mehrere Monstrositäten demselben Helden Schaden zufügen, machen sie das gleichzeitig. Der Held kann also 1 „Verteidigung“-Karte ausspielen, um den Schaden von mehreren Monstrositäten zu verhindern.



Eine Monstrosität wird aktiviert und bewegt sich auf Thralls Feld. Thrall erleidet 1 Schaden.

## SPIELENDEN

Falls der Verzweiflungsmarker das unterste Feld der Verzweiflungsleiste erreicht, ist die Invasion Nordends gescheitert, die finsternen Pläne des Lichkönigs tragen Früchte und ihr verliert sofort.

Falls ihr alle 3 Quests sowie die Eiskronenzitadelle-Quest abschließt, habt ihr den Lichkönig besiegt und gewinnt sofort!



## Eine Quest abschließen

Sobald der Fortschrittsmarker das letzte Feld einer Questleiste erreicht, ist diese Quest abgeschlossen. Führt die Quest-Effekte noch aus (einschließlich des erlittenen Schadens). Legt dann den Questbogen, den Fortschrittsmarker und den Questmarker zurück in die Schachtel. Der aktive Spieler nimmt die Belohnungskarte unter dem Questbogen auf die Hand.



Sobald ihr die dritte Quest abschließt, wird die Eiskronenzitadelle freigeschaltet (siehe „Die Eiskronenzitadelle“ unten). Sobald ihr die Eiskronenzitadelle-Quest abschließt, gewinnt ihr sofort!

### BELOHNUNGSKARTEN

Belohnungskarten sind besondere Karten, die ihr für das Abschließen von Quests erhaltet. Eine Belohnungskarte auszuspielen zählt **nicht** als Aktion. Wer sie ausspielt, darf auswählen, wie sie genutzt wird. Nachdem ihr sie ausgespielt habt, legt ihr die Belohnungskarte zurück in die Schachtel.



Die meisten Belohnungskarten können jederzeit ausgespielt werden, auch in den Zügen der anderen Spieler. Der einzige Zeitpunkt, zu dem ihr eine Belohnungskarte nicht ausspielen dürft, ist, während ihr bereits eine andere Karte abhandelt. Nachdem also eine Geißelkarte gezogen wurde, ist es zu spät, eine Belohnungskarte auszuspielen, die verhindert, dass der Ghul auf den Spielplan gestellt wird (oder dass es zu einer Monsterflut kommt).

## Die Eiskronenzitadelle

Die Eiskronenzitadelle ist ein besonderes Feld, das keiner der 3 Regionen auf dem Spielplan angehört. Helden und Monstrositäten können die Eiskronenzitadelle nicht betreten, bis alle 3 Quests abgeschlossen wurden.

Sobald alle 3 Quests abgeschlossen sind, beginnt die Belagerung der Eiskrone. Die Helden müssen nun die Eiskronenzitadelle betreten, um den Lichkönig zu besiegen.

Geht sofort folgende Schritte durch:

- 1 Legt den Turm der Eiskronenzitadelle zurück in die Schachtel und dreht die Basis der Eiskronenzitadelle um.
- 2 Stellt den Lichkönig auf die Eiskronenzitadelle. Sobald er sich einmal dort befindet, verlässt der Lichkönig die Eiskronenzitadelle für den Rest der Partie nicht mehr. Sein zusätzlicher Schaden (beim Questen und Kämpfen) gilt nun nur in der Eiskronenzitadelle.
- 3 Deckt den Bogen der Eiskronenzitadelle-Quest auf und legt einen Fortschrittsmarker auf das erste Feld der Leiste (nehmt dafür den Fortschrittsmarker der gerade abgeschlossenen dritten Quest).



Helden und Monstrositäten können nun die Eiskronenzitadelle betreten. Ihr müsst die Eiskronenzitadelle-Quest auf dem Feld der Eiskronenzitadelle abschließen, um das Spiel zu gewinnen! Die Eiskronenzitadelle gilt als Questfeld.

## Vorrat leer?

Falls ihr einmal einen Ghul oder eine Monstrosität auf den Spielplan stellen müsst, aber der Vorrat leer ist, rückt ihr den Verzweiflungsmarker für jeden Gegner, den ihr nicht aufstellen könnt, auf der Verzweiflungsleiste ein Feld vor. Genauso rückt ihr, wenn ihr eine Karte vom Heldenstapel ziehen müsst, aber keine Karten übrig sind, den Verzweiflungsmarker für jede Karte, die ihr nicht ziehen könnt, auf der Leiste ein Feld vor. *(Hier unterscheiden sich die Regeln von denen des originalen **Pandemic**-Spiels.)*

## Schaden und besiegt werden

Helden können während der Partie Schaden erleiden. Immer wenn dein Held Schaden erleidet, reduzierst du deine Gesundheit, indem du den Schieber um diesen Betrag nach rechts verschiebst.



Sobald dein Held seine gesamte Gesundheit verliert, ist er **besiegt** und du musst Folgendes tun:

- 1 Lege alle Karten von deiner Hand ab.
- 2 Rücke den Verzweiflungsmarker 2 Felder vor.
- 3 Stelle deinen Helden auf sein Startfeld und stelle mit dem Schieber seine gesamte Gesundheit wieder her.

Falls dies während deiner Aktionsphase passiert, beendest du diesen Schritt sofort und machst mit dem Schritt „Heldenkarten nachziehen“ weiter.

## SOLO-PARTIE

Du kannst das Spiel auch alleine spielen. Dabei koordinierst du die Bemühungen von 3 Helden mit nur einer Kartenhand.

## Spielvorbereitung

Bereite das Spiel wie gewohnt vor, mit den folgenden Änderungen:

- Suche dir 3 Helden aus und lege ihre Heldenbögen nebeneinander vor dich. Lege die übrigen Heldenbögen und Figuren zurück in die Schachtel. Triff für jeden Helden die gewohnten Vorbereitungen (Gesundheit, Startfelder usw.). Lege den Solo-Marker auf den linken Heldenbogen, um anzuzeigen, welcher Held beginnt.



- Ziehe 4 Heldenkarten als deine Starthand.

## Spielablauf

Das Spiel läuft mit ein paar Ausnahmen so ab wie mit mehreren Spielern. Statt abwechselnd mit deinen Mitspielern Züge auszuführen, kontrollierst du nun 3 Helden auf dem Spielplan. Du führst ihre Züge nacheinander von links nach rechts aus. Dabei markierst du mit dem Solo-Marker, welcher Held gerade am Zug ist.

Alle 3 Helden teilen sich die gleichen Handkarten. (Das Handkartenlimit beträgt weiterhin 7 Karten.) Es gibt ein paar Anpassungen, die du beachten musst, wenn du Karten ausspielst oder questest. Ansonsten gelten alle Regeln (Schritte eines Zugs usw.) wie gewohnt.

### KARTEN AUSSPIELEN

Du darfst in den Zügen jedes Helden wie gewohnt Karten von deiner Hand ausspielen. Du darfst die Karten für den Helden ausspielen, der am Zug ist, sowie für alle anderen Helden, die sich mit diesem Helden auf einem Feld befinden.

*Falls zum Beispiel Tirion am Zug ist und sich Liadrin auf demselben Feld wie er befindet, darfst du eine „Reise“-Karte von deiner Hand ausspielen, um entweder Tirion oder Liadrin zu bewegen.*

### QUESTS

Immer wenn ein Held die Questen-Aktion ausführt, darfst du so viele Karten von deiner Hand beitragen, wie sich Helden auf dem Questfeld befinden.

*Falls zum Beispiel Liadrin die einzige Heldin auf dem Questfeld ist, darfst du nur 1 Karte zu der Quest beitragen. Falls sich Tirion und Muradin ebenfalls auf dem Questfeld befinden, darfst du bis zu 3 Karten beitragen.*

## WICHTIGE DETAILS

Du musst diesen Abschnitt nicht lesen, wenn du das Spiel gerade erst lernst. Schau einfach später hier nach, wenn du eine Erklärung zu einer bestimmten Regel oder Karte brauchst.

### REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- Wenn sich ein Effekt auf „dein Feld“ bezieht, ist das Feld gemeint, auf dem sich dein Held aktuell befindet.
- Immer wenn ein Effekt es dir erlaubt, mit einem anderen Helden zu interagieren (wie seine Figur zu bewegen), müsst ihr beide damit einverstanden sein.
- Karten, die du zu einer Quest beiträgst, werden **nicht abgelegt**.
- Der Wert einer „Kampf“- oder „Reise“-Karte hat keinen Effekt, wenn sie zu einer Quest beigetragen wird. Eine „Kampf“-Karte mit dem Wert 2 lässt den Fortschrittsmarker nur 1 Feld vorrücken, nicht 2.
- Ihr könnt bei mehreren Quests parallel Fortschritte machen; ihr müsst nicht erst eine Quest abschließen, bevor ihr bei der nächsten Fortschritte machen könnt.
- Das Handkartenlimit von 7 Helden- und Belohnungskarten gilt jederzeit. Sobald du in deinem Zug Karten ziehst und dann mehr als 7 Karten auf der Hand hast, musst du sofort Belohnungskarten ausspielen oder Karten ablegen, bis du nur noch 7 Karten hast.
- Mehrere Quellen zusätzlicher Heilung wie eine „Heilung“-Karte, eine Hochburg oder Liadrins „Handauflegung“ summieren sich auf.
- Wenn du in deinem Zug eine „Hochburg“- oder „Die Geißel erhebt sich“-Karte ziehst, darfst du dafür keine Ersatzkarte ziehen.
- Du darfst auf einem Feld ohne Gegner nicht die Kämpfen-Aktion ausführen.
- Der Lichtkönig fügt dir auch dann noch Schaden zu, wenn du alle Gegner von deinem Feld entfernst oder die Quest abschließt.
- Ihr gewinnt sofort, sobald ihr die Eiskronenzitadelle-Quest abschließt:
  - Ihr müsst die übrigen Gegner nicht mehr vom Spielplan entfernen.
  - Ihr müsst keine weiteren Effekte abhandeln (**einschließlich des Schadens der Eiskronenzitadelle**).
- Wenn du beim Abhandeln einer „Die Geißel erhebt sich“-Karte Ghule auf ein Feld stellst, **wird keine Monsterflut ausgelöst**: Stelle nur so lange Ghule auf das Feld, bis dort 3 Ghule stehen.
- Helden erleiden niemals Schaden durch den Effekt oder die Aktion eines anderen Helden.

## HELDEN

### JAINA PRACHTMEER

- **Teleportieren:** Solange die Eiskronenzitadelle nicht zugänglich ist, darf Jaina beim Abzählen der 4 Felder nicht durch die Eiskronenzitadelle zählen.

### LADY LIADRIN

- **Unbeugsam:** Falls mehrere Ghule gleichzeitig auf Felder gestellt werden, die Liadrin mit „Unbeugsam“ beeinflussen könnte, darf sie das Aufstellen jedes Ghuls einzeln verhindern.

### MURADIN BRONZEBART

- **Erbe der Bronzebarts:** Muradin darf 1 zusätzliche Karte zu seinen eigenen Questen-Aktionen beitragen, jedoch nicht zu den Questen-Aktionen anderer Helden.

### SYLVANAS WINDLÄUFER

- **Klagender Pfeil:** Helden auf Sylvanas' Feld dürfen zu dieser Aktion „Kampf“-Karten beitragen, um  hinzuzufügen. Helden auf dem Zielfeld dürfen dies nicht.

### THRALL

- **Kettenblitzschlag:** „Kettenblitzschlag“ ist kein Angriff; Thrall erleidet keinen Schaden von Gegnern, wenn er die Fähigkeit einsetzt, und es können keine „Kampf“-Karten ausgespielt werden, um  hinzuzufügen.



**Beispiel für Kettenblitzschlag:** Während sich Thrall in der Kriegshymnenfeste befindet, kann er den Kettenblitzschlag einsetzen, um verschiedene Kombinationen von Feldern zu beeinflussen, unter anderem: Kriegshymnenfeste, Der Nexus und Valianzfeste oder Kriegshymnenfeste, Tempelstadt En'kilah und Azjol-Nerub.

- **Ich bin der Kriegshauptling:** Thrall darf weiterhin nur 1 Karte pro Questen-Aktion in seiner Region beitragen.

### TIRION FORDRING

- **Vorwärts!:** Tirion darf mit „Vorwärts!“ einen Helden auf einem beliebigen Feld bewegen, dieser muss nicht auf seinem eigenen Feld stehen. Außerdem darf er „Vorwärts!“ beliebig oft ausführen.

### VARIAN WRYNN

- **Für die Allianz!:** Sobald die Eiskronenzitadelle zugänglich ist, darf Varian Ghule in die Eiskronenzitadelle bewegen.

## QUESTS

### ARGENTUMTURNIER

- Der Effekt des Argentumturniers gilt nur für den aktiven Helden. Andere Helden auf dem Feld können wie gewohnt Karten beitragen.
- Muradin kann bei eigenen Questen-Aktionen auf dem Argentumturnier 1 Karte beitragen.

### AZJOL-NERUB

- „Heilung“-Karten können ausgespielt werden, um sich auf mit Azjol-Nerub verbundenen Feldern auszuruhen.

### NAXXRAMAS

- Auch nach der Questen-Aktion, mit der die Quest abgeschlossen wird, erscheint ein Ghul.

## HELDENKARTEN

- Während einer einzelnen Aktion können beliebig viele „Kampf“-Karten von beliebig vielen Helden auf dem Feld ausgespielt werden.
- Um Schaden aus einer einzelnen Quelle zu verhindern, können beliebig viele „Verteidigung“-Karten von beliebig vielen Helden auf dem Feld ausgespielt werden.
- Eine „Verteidigung“-Karte kann ausgespielt werden, um 1 Schaden zu verhindern.
- In deinem Zug darfst du beliebig viele „Reise“- und „Heilung“-Karten ausspielen.

## BELOHNUNGSKARTEN

### ALEXSTRASZAS LÄUTERUNG

- Du darfst „Alexstraszas Läuterung“ zwischen Schritt 2 und 3 einer „Die Geißel erhebt sich“-Karte ausspielen.
- „Alexstraszas Läuterung“ betrifft keine Monstrositäten.

### LUFTSCHIFFUNTERSTÜTZUNG

- Die freie Kämpfen-Aktion ist optional.

### NEUE VERBÜNDETE

- Da „Hochburg“- und „Die Geißel erhebt sich“-Karten zurück in die Schachtel gelegt werden, nachdem sie abgehandelt worden sind, befinden sie sich niemals im Heldenkarten-Ablagestapel und können durch „Neue Verbündete“ nicht betroffen werden.

### SEGEN DES LICHTS

- „Segen des Lichts“ kann auch dann ausgespielt werden, um alle Helden zu heilen, wenn manche Helden bereits bei voller Gesundheit sind.

### VORWÄRTS ZUM SIEG

- Die Helden dürfen sich die 5 Bewegungen beliebig untereinander aufteilen und führen sie sofort aus.

### ZEIT SCHINDEN

- Der aktive Spieler muss nicht alle 3 zusätzlichen Aktionen ausführen.

# CREDITS

## Z-MAN GAMES

**Autoren:** Alexandar Ortloff, Justin Kempainen, Michael Sanfilippo

**Autor des originalen *Pandemic*:** Matt Leacock

**Produzent:** Michael Sanfilippo

**Technische Redaktion:** Autumn Collier

**Lektorat:** Christopher Meyer

**Artdirection:** Bree Lindsoe, Samuel R. Shimota

**Illustration des Covers und Spielplans:** Atha Kanaani

**Illustration weiterer Charaktere:** Duy Phan, Dan Scott

**Design der Heldenfiguren:** Niklas Norman

**Design der Gegnerfiguren:** Luigi Terzi

**Grafikdesign:** Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue mit Dan Gerlach und Samuel R. Shimota

**Layout der Schachtel:** Sarah Swindle

**Marketing Copy:** Megan Robinson

**Management-Team:** Beth Erikson, Justin Kempainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

**Studiodirektion:** Steven Kimball

**Testspieler:** Jason Aiken, ArgArg, Carolina Blanken, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Frank Brooks, Andy Christianson, Dan Christianson, David Christianson, Eric Christianson, Tim Cox, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ian Dolby, Gavin Dolby, Beth Erikson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Steve Heflin, Anita Hilberdink, Trenton Hull, Emma Hunt, Mark Jones, Erik Jordheim, Brian Keilen, Paul Klecker, KQ Lately, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Anne-Marie McDonagh, Austin Nichols, André Nordstrand, Pasi Ojala, Juriaan Peet, Eleanor Proctor, James Proctor, Jenny Proctor, John Proctor, Rawbs, Megan Robinson, Vera van Schaijk, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

**Übersetzung:** Veronika Stallmann

**Redaktion und Lektorat:** Benjamin Fischer, Veronika Stallmann, Steffen Trzensky

**Satz und Layout:** Max Breidenbach

## PRÄSENTIERT VON BLIZZARD ENTERTAINMENT®

Besonderer Dank an alle Künstler von Blizzard, deren Werke in diesem Spiel verwendet werden!

Z-Man Games setzt sich für diverse Repräsentation und zugängliche Spiele für alle ein. Falls ihr irgendwelche Bedenken oder Vorschläge habt, kontaktiert uns bitte über unsere Webseite.

Import und Vertrieb durch:  
Asmodee Germany  
Friedrichstr. 47 · 45128 Essen  
www.asmodee.de



**Z-MAN**  
games

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

Hergestellt von: Z-Man Games, 1995 County Rd B2 West, Roseville, MN 55113, USA, info@ZManGames.com

Pandemic und Z-Man Games sind © von Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ™ & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

© 2021 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft und das Blizzard Entertainment Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc. in den USA und anderen Ländern.

Besucht uns unter gear.blizzard.com