

WARHAMMER

CHAOS IN DER ALTEN WELT



SPIELREGEL



Willkommen in der Alten Welt!

In der Alten Welt von **WARHAMMER** streiten die vier Mächte der Verderbnis – die Götter des Chaos – seit Millennien um die Vorherrschaft.

KHORNE, der Blutgott, der Schädelfürst, dürstet nach Tod und Krieg. Er findet Vergnügen an wütendem Gemetzel und wildem Schlachten.

NURGLE, der Fürst der Pestilenz, der Große Verderber, badet in Unrat und Krankheit, während er in einer Woge aus Eiter und Pestilenz über das Land kommt.

TZEENTCH, der Wandler der Wege, der Große Verschwörer, ist der Architekt des Schicksals des Universums. Er webt Fäden aus Konfusion und Manipulation, die so schlüpfrig sind wie Seide.

SLAANESH, der Fürst der Lust und des Schmerzes, der Herr der Freuden, weckt selbst in den Standhaftesten die Sünden der Begierde, Völlerei, Sinnlichkeit, Eitelkeit, Prahlerei und Trägheit.

Doch obwohl diese vier Mächte ihr großes Spiel seit Anbeginn der Zeit und bis in alle Ewigkeit spielen, widersteht die Alte Welt ihrem Wüten und ihrer Zerstörungswut mit grimmer Entschlossenheit und mächtigen Helden.

Elemente des Spiels

In **CHAOS IN DER ALTEN WELT** übernimmt der Spieler die Rolle einer der vier bössartigen und schrecklichen **MÄCHTE DER VERDERBNIS** im Kampf um die Vormachtstellung in der Alten Welt, ihre Verheerung und Zerstörung. Diese Mächte der Verderbnis werden oft **CHAOS-MÄCHTE**, **MÄCHTE** oder **GÖTTER** genannt.

Es gibt zwei Wege, wie ein Spieler den Sieg eringen kann:

- Alle vier Mächte werden für die Verheerung und Beherrschung der Regionen der Alten Welt mit Hilfe ihrer Anhänger und Handlungen belohnt. Diese Belohnungen werden auf der **SIEGPUNKTESKALA** festgehalten. Wenn eine Macht am Ende einer Spielrunde 50 SP gesammelt hat, endet das Spiel.

- Jede Macht verfügt über eine einzigartige Art der **BEDROHUNG** in der Alten Welt. Khorne zum Beispiel trachtet danach, so viele Figuren wie möglich zu töten, um seinen Blutdurst zu stillen, während Tzeentch versucht, Regionen heimzusuchen, in denen Magie und Warpsteine vorhanden sind. Die Bedrohung wird mittels vierer am Spielbrett angebrachter Drehräder festgehalten. Jede Macht muss ihr Rad bis zu einem bestimmten Punkt drehen, um so zu gewinnen. Eine Drehung bezeichnet man als **SPRUNG**.

Wenn keine der Mächte das Spiel für sich entscheiden konnte, bevor der Alte-Welt-Kartenstapel erschöpft ist, gilt die Alte Welt selbst als Sieger, und alle vier Mächte der Verderbnis verlieren. Genauere Information über Siegbedingungen und das Ende des Spiels s. „Mögliches Spielende“, S. 22.

Spielmaterial

CHAOS IN DER ALTEN WELT enthält:

- Dieses Regelheft
- 1 Spielbrett
- 4 Bedrohungsräder (eines pro Macht)
- 4 Sätze zweiteiliger Plastikverbinder
- 4 Machtbögen (eine pro Macht)
- 196 Pappmarker:
 - » 4 Machtmarker (einer pro Macht)
 - » 4 Siegpunktemarker (einer pro Macht)
 - » 16 Drehmarker
 - » 116 Verderbnismarker (29 pro Macht)
 - » 56 Alte-Welt-Marker:
 - › 6 Ereignismarker
 - › 4 Heldenmarker
 - › 6 Adelligenmarker
 - › 20 Bauernmarker
 - › 6 Skavenmarker
 - › 14 Warpsteinmarker
- 149 Karten:
 - » 96 Chaoskarten (24 pro Macht)
 - » 20 Verbesserungskarten (5 pro Macht)
 - » 5 Verheerungskarten
 - » 28 Alte-Welt-Karten
- 5 Würfel
- 45 Plastik-Gefolgsleute:
 - » 11 Khorne-Anhänger:
 - › 1 Blutdämon (Großer Dämon)
 - › 6 Zerfleischer (Krieger)
 - › 4 Blutvergießer (Kultisten)

- » 12 Nurgle-Anhänger:
 - › 1 Großer Verpester (Großer Dämon)
 - › 5 Seuchenhüter (Krieger)
 - › 6 Aussätzige (Kultisten)
- » 12 Tzeentch-Anhänger:
 - › 1 Herr des Wandels (Großer Dämon)
 - › 3 Horrors (Krieger)
 - › 8 Akolythen (Kultisten)
- » 10 Slaanesh-Anhänger:
 - › 1 Hüter der Geheimnisse (Großer Dämon)
 - › 3 Dämonetten (Krieger)
 - › 6 Verführerinnen (Kultisten)

Übersicht Spielmaterial

Der folgende Absatz beschreibt das Spielmaterial für **CHAOS IN DER ALTEN WELT**.

SPIELBRETT

Hauptbestandteil des Spielbretts ist eine Karte der Alten Welt. Weitere Bestandteile des Spielbretts sind die Bedrohungsräder der Mächte der Verderbnis, der Siegpunkteskala sowie Ablageflächen für die Alte-Welt- und Verderbnis-Karten. Weitere Informationen hierzu sind unter „Aufbau des Spielbretts“ und „Aufbau der Regionen auf der Karte“, S. 4 und 5 zu finden.

BEDROHUNGSRÄDER UND PLASTIKVERBINDER

Die vier Bedrohungsräder werden mit Plastikverbindern auf dem Spielbrett befestigt.

Um die Drehscheiben vor der ersten Runde **CHAOS IN DER ALTEN WELT** am Spielbrett zu fixieren, drückt man einfach die eine Hälfte des Plastikverbinders durch das Brett und die andere Hälfte durch die Scheibe. Danach presst man beides aufeinander, bis es locker sitzt. Sind die Bedrohungsräder erst einmal am Spielbrett angebracht, sollten sie nicht wieder entfernt werden.

Die Bedrohungsräder sollten unbedingt an der richtigen Stelle befestigt werden: Khorne oben, Nurgle rechts, Tzeentch unten und Slaanesh links.



MACHTBÖGEN

Die vier Machtbögen – einer pro Chaosmacht – enthalten allerlei Informationen für die Spieler der jeweiligen Macht. Sie enthalten auch eine Skala, auf welcher der Spieler mit seinem Machtmarker in den Beschwörungsphasen der einzelnen Runden seine Machtpunkte abtragen kann.



Machtbogen Vorderseite

Machtbogen Rückseite

Weitere Informationen sind unter „Aufbau der Machtbögen“, S. 5 zu finden.

MACHTMARKER

Jeder Machtmarker einer Chaosmacht wird auf der Siegpunkteskala der Machtbögen bewegt, um die dem Spieler jeweils verbleibenden Machtpunkte anzuzeigen.



SIEGPUNKTEMARKER

Die Siegpunkte marker der jeweiligen Chaosmächte werden auf der Siegpunkteskala verschoben, um anzuzeigen, wieviele Siegpunkte die jeweilige Macht im Verlauf des Spiels angesammelt hat.



DREHMARKER

Drehmarker zeigen an, wie oft jede Chaosmacht in der jeweiligen Runde die Bedingung für eine Drehung ihres Bedrohungsrades erfüllt hat.



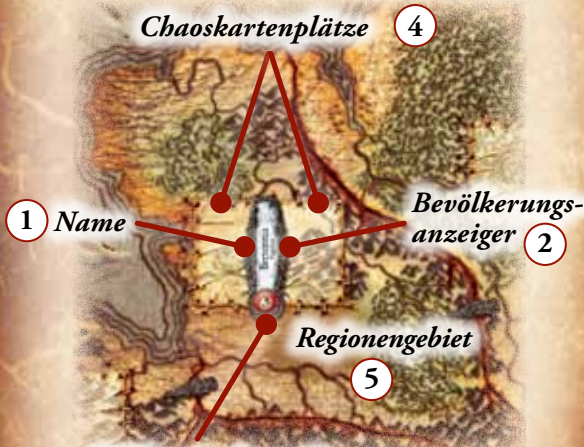
Gehen die Drehmarker aus, kann man sich mit anderen geeigneten Dingen wie etwa Münzen behelfen. Der Vorrat an Drehmarkern ist theoretisch unerschöpflich.

Aufbau des Spielbretts



- 1. Karte der Alten Welt:** Die Karte der Alten Welt ist in neun **REGIONEN** unterteilt. In diesen Gebieten dürfen Anhängerfiguren, Chaoskarten und Verderbnismarker im Verlauf des Spiels gesetzt werden. Jede Region ist durch ihren Namen und eine Zahl repräsentiert. Letztere stellt sowohl ihren Widerstands- als auch ihren Eroberungswert dar. Manche Regionen gelten als „bevölkerungsreich“ und sind entsprechend gekennzeichnet. Pfeile zeigen die Reihenfolge an, in denen Regionen im Verlauf verschiedener Spielphasen abgehandelt werden.
- 2. Bedrohungsräder:** Diese Scheiben halten den Fortschritt der einzelnen Mächte beim Versuch fest, die Alte Welt mit ihrer bevorzugten Art der Verderbnis zu überziehen. Jedes Rad hat zwei Fenster. Das Hauptfenster gibt die zunehmenden Vorteile an, welche die Macht durch das Drehen des Rades erhält. Das kleinere Fenster zeigt den Bedrohungswert der jeweiligen Radstellung. Die Farbmarkierungen am Rand der Räder zeigen an, wohin jede Macht das Hauptfenster bringen muss, um so das Spiel zu gewinnen. (Der schwarze Bereich dahinter hat keine Bedeutung mehr.)
- 3. Siegpunkteskala:** Jeder Spieler bewegt seinen Siegpunktemarker auf der Siegpunkteskala, um seine aktuellen Siegpunkte festzuhalten. Die Länge der Skala stellt keine Limitierung der Siegpunkte dar, die man erlangen kann.
- 4. Alte-Welt-Kartenstapel:** Der Ablageplatz für die Alte-Welt-Karten.
- 5. Alte-Welt-Pfad:** Alte-Welt-Karten werden offen auf diesen Pfad gelegt, um die Reihenfolge anzuzeigen, in der ihre Wirkung endet.
- 6. Verheerungskarten:** Der Ablageplatz für die fünf Verheerungskarten, ehe sie eingesetzt werden, um verheerte Regionen auf der Karte zu markieren.

Aufbau der Regionen auf der Karte



3 Widerstands- und Eroberungswert

- 1. Name:** Der Name der Region.
- 2. Bevölkerungsanzeiger:** Gilt eine Region als **BEVÖLKERUNGSREICH**, steht hier dieses Wort. Erscheint es nicht, gilt die Region als nicht bevölkerungsreich.
- 3. Widerstands- und Eroberungswert:** Eine Zahl, die sowohl den **WIDERSTANDS-** als auch den **ERÖBERUNGSWERT** der Region kennzeichnet. Obwohl es sich um ein und dieselbe Zahl handelt, beeinflussen Spielmechanismen unter Umständen nur einen der beiden Werte. Eine Erhöhung oder Verringerung des einen beeinflusst nicht notwendigerweise auch den anderen.
- 4. Chaoskartenplätze:** Jede Region verfügt über zwei Flächen, auf die Chaoskarten gespielt werden dürfen.
- 5. Regionsgebiet:** Das gesamte Gebiet innerhalb der Regionsgrenzen kann von Spielern zur Ablage von Anhänger-Figuren und Alte-Welt-Marker genutzt werden.

Aufbau des Machtbogens



- 1. Name und Titel:** Der unheilige Name der Chaosgottheit und einer seiner zahlreichen Beinamen, der sein Tätigkeitsfeld umschreibt.
- 2. Zugphase:** Gibt an, wieviele Karten eine Macht pro Zugphase ziehen darf.
- 3. Voraussetzung für das Drehen des Rades:** Beschreibt die Umstände, unter denen eine Macht einen Drehmarker erhält.
- 4. Rundenablauf:** Listet die Phasen einer Spielrunde und die Abfolge der jeweiligen Aktionen in ihr auf.
- 5. Hintergrundtext:** Beschreibt den Einflussbereich und die Ziele der Chaosmacht.
- 6. Alte Welt-Marker-Referenz:** Ein Leitfaden durch die Namen und Funktionen der sechs Arten von Alte Welt-Markern.
- 7. Machtpunkteskala:** Wird in Verbindung mit dem Machtmarker des Spielers benutzt, um die Gesamtzahl der Machtpunkte der Chaosgottheit im Verlauf der Beschwörungsphase jeder Runde anzuzeigen. Ein Wert auf jeder Skala ist besonders gekennzeichnet.
- 8. Anhängerwerte:** Drei unterschiedliche Felder enthalten Information über die Kultisten, Krieger und Großen Dämonen der jeweiligen Macht. Die Beschwörungskosten (im Kreis), der Angriffswert (links der Axt) und der Verteidigungswert (links des Schildes) eines Anhängers sind hier aufgeführt.

VERDERBNISMARKER

Verderbnismarker werden auf die Regionen der Karte auf dem Spielbrett gesetzt, um anzuzeigen, wie sehr die einzelnen Mächte der Verderbnis der Gegend geschadet haben. Jede Chaosmacht hat eigene Verderbnismarker.



Khorne

Nurgle

Tzeentch

Slaanesh

Gehen einer Chaosmacht die Verderbnismarker aus, kann man sich mit anderen geeigneten Dingen wie etwa Münzen behelfen. Der Vorrat an Verderbnismarkern ist theoretisch unerschöpflich.

ALTE-WELT-MARKER

Die 6 verschiedenen Alte-Welt-Marker stehen für Einflüsse der Alten Welt selbst auf das Spiel, nicht der Mächte der Verderbnis. Es sind:

Ereignismarker: Ereignismarker kennzeichnen Regionen, in der außergewöhnliche, auf bestimmten Alte-Welt-Karten beschriebene Umstände herrschen.



Heldenmarker: Heldenmarker stehen für die mächtigsten Bewohner der Alten Welt, die im Kampf gegen die Mächte der Verderbnis an vorderster Front stehen.



Adeligenmarker: Adligenmarker stehen für die großen Herrscher der verschiedenen Nationen der Alten Welt.



Bauernmarker: Bauernmarker stehen für die kleinen Leute der Alten Welt.



Skavenmarker: Skavenmarker stehen für die Anwesenheit und Aktivitäten der geheimnisvollen und menschenfeindlichen Rattenmenschen der Alten Welt.



Warpsteinmarker: Warpsteinmarker stehen für Bereiche, in denen sich die seltsame, mit dem Chaos in Verbindung stehende Substanz namens Warpstein in der Alten Welt manifestiert hat.



Die Menge der einzelnen Alte-Welt-Marker ist absichtlich begrenzt. Geht eine Sorte aus, so werden erst wieder Marker dieser Art gesetzt, wenn der Vorrat aufgefrischt ist.

CHAOSKARTEN

Jede Macht der Verderbnis hat 24 spezielle Chaoskarten, die nur ihr Spieler einsetzen kann, um zu versuchen, die Regionen auf dem Spielbrett zu beherrschen und im Spiel diverse Spezialaktivitäten auszuführen. Der Aufbau der Chaoskarten ist auf S. 13 erklärt.



Khorne-Chaoskarte, Vorder- und Rückseite



Nurgle-Chaoskarte, Vorder- und Rückseite



Slaanesh-Chaoskarte, Vorder- und Rückseite



Tzeentch-Chaoskarte, Vorder- und Rückseite

VERBESSERUNGSKARTEN

Jede Macht der Verderbnis hat 5 spezielle Verbesserungskarten, darunter 2 Macht-der-Verderbnis- und 3 Anhänger-Verbesserungskarten. Sie dienen dazu, Verbesserungen der Fähigkeiten der jeweiligen Macht und der Werte ihrer Anhänger festzuhalten. Die Vorder- und Rückseite der Verbesserungskarten sieht jeweils gleich aus.



VERHEERUNGSKARTEN

Verheerungskarten dienen dazu, Regionen des Spielbretts zu markieren, die die Mächte der Verderbnis durch ihren heimtückischen Befall gemeinsam verheert haben. Außerdem dienen sie auch zum Feststellen der Siegpunkte zum Zeitpunkt der Verheerung.



Vorderseiten und gemeinsame Rückseite der Verheerungskarten

ALTE-WELT-KARTEN

Alte-Welt-Karten beschreiben Dinge, die im Spielverlauf in der Alten Welt geschehen. Die meisten ihrer Auswirkungen beeinflussen und generieren Alte-Welt-Marker auf dem Spielbrett. Je nach Anzahl der Mitspieler kommt bei **CHAOS IN DER ALTEN WELT** jeweils nur ein Teil aller Alte-Welt-Karten zum Einsatz.



Alte Welt Karten Vorderseite und gemeinsame Rückseite

Aufbau der Verheerungskarte

1. Ordnungszahl:

Eine Zahl, die die Reihenfolge angibt, in der die Verheerungskarten eingesetzt werden, wenn im Spielverlauf Regionen verheert werden. ("1" zuerst, dann "2" usw.)

1	Verheerer erhalten je 3 Punkte	
Norsca	6	1
Land der Trolle	6	3
Kislev	8	4
Imperium	10	2
Bretonia	8	4
Estalia	9	4
Tlca	7	1
Grenzgrafschafren	7	1
Düsterlande	6	1

2. "Verheerer erhalten ...": Dieser Text gibt an, wie viele Siegpunkte jede an der Verheerung einer Region beteiligte Macht in der jeweiligen Verderbnisphase erhält (s. „Setzen von Verderbnismarkern“, S. 19).

3. **Verheerungs-Siegpunktetabelle:** Gibt an, wie viele Siegpunkte der erst- und zweitplatzierte Verderber in der Endphase für die verheerte Region erhalten (s. S. 20, „Punkte für verheerte Regionen“).

WÜRFEL

Kämpfe in **CHAOS IN DER ALTEN WELT** werden mit herkömmlichen sechsseitigen Würfeln, den „Kampfwürfeln“, abgewickelt. Die Menge der mitgelieferten Würfel ist keine Begrenzung der Anzahl, die im Spiel verwendet werden kann. Sind weitere Würfel erforderlich, kann man die aus anderen Spielen verwenden oder die Ergebnisse notieren und dieselben Würfel erneut verwenden.



PLASTIK-GEFOLGSLEUTE

Diese Figuren – besser bekannt als „Anhänger“ oder „Figuren“ – repräsentieren das Gefolge und die Champions der Mächte der Verderbnis. Sie werden auf das Spielbrett beschworen, um zu korrumpieren, Feinde zu vernichten und Herrschaftsansprüche geltend zu machen.

Jede Macht der Verderbnis kontrolliert alle Figuren der ihr zugewiesenen Farbe: Rot für Khorne, Grün für Nurgle, Blau für Tzeentch und Lila für Slaanesh.

Es gibt für alle Chaosgötter drei unterschiedliche **KLASSEN** von Anhängern – **KULTISTEN**, **KRIEGER** und **GROSSE DÄMONEN**. Doch jede Macht der Verderbnis hat eigene Bezeichnungen für sie. Die folgende Tabelle fasst diese zusammen.

MACHT	KLASSE	NAME
<i>Khorne</i>	Kultisten	Blutvergießer
	Krieger	Zerfleischer
	Großer Dämon	Blutdämon
<i>Nurgle</i>	Kultisten	Aussätzige
	Krieger	Seuchenhüter
	Großer Dämon	Großer Verpester
<i>Tzeentch</i>	Kultisten	Akolythen
	Krieger	Horrors
	Großer Dämon	Herrscher des Wandels
<i>Slaanesh</i>	Kultisten	Verführerinnen
	Krieger	Dämonetten
	Großer Dämon	Hüter der Geheimnisse

Die Kultisten-Figuren der vier Mächte sehen gleich aus, doch ihre jeweiligen Krieger und Großen Dämonen haben ein den Chaosgott besonders erfreuendes Äußeres.



Blutvergießer



Zerfleischer



Blutdämon



Aussätziger



Seuchenhüter



Großer Verpester



Akolyth



Horror



Herrscher des Wandels



Verführerin



Dämonette



Hüter der Geheimnisse

Vorbereitung

Um eine Partie **CHAOS IN DER ALTEN WELT** spielen zu können, sind folgende Schritte erforderlich.

- Auslegen des Spielbretts:** Das Spielbrett wird in die Mitte des Spieltischs gelegt. Wenn dies die erste Partie überhaupt ist, müssen die Bedrohungsräder zusammgebaut werden (s. S.3). Die Bedrohungsräder der einzelnen Mächte der Verderbnis werden so eingestellt, dass der Starttext im Hauptfenster sichtbar ist (unmittelbar über der 3-Uhr-Position).
- Verteilen der Rollen und Sitzplätze:** Jeder Spieler erhält einen Machtbogen, entweder per Absprache oder durch Ziehen. Bei weniger als 4 Spielern bleiben die ungenutzten Machtbögen in der Schachtel. Dann werden die Sitzplätze so verteilt, dass die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe sind: zuerst Khorne, Nurgle links von ihm, Tzeentch links von Nurgle und Slaanesh links von Tzeentch. (Nicht gespielte Mächte der Verderbnis werden übersprungen.)
- Verteilen der Karten, Marker und Figuren der Mächte:** Die Macht-, Siegpunkte- und Verderbnismarker, Chaos- und Verbesserungskarten und Plastik-Gefolgsleute werden an die jeweiligen Spieler verteilt. Bei weniger als 4 Spielern bleiben die ungenutzten Komponenten in der Schachtel. Es wird den Spielern empfohlen, noch ungenutzte Verbesserungskarten als Stapel teilweise unter den Rand ihrer Machtbögen zu schieben, damit jeder klar erkennen kann, welche Verbesserungskarten im Spiel sind und welche nicht.
- Setzen von Macht- und Siegpunktmarkern:** Jeder Spieler setzt seinen Machtmarker auf den markierten Startpunkt der Marktpunkteskala seines Machtbogens und seinen Siegpunktmarker auf die „0“ der Siegpunkteskala auf dem Spielbrett.
- Bereitlegen der allgemeinen Marker und Würfel sowie der Verheerungskarten:** Die Dreh- und Alte-Welt-Marker werden nach Art sortiert und neben das Brett gelegt, so dass alle Spieler sie gut erreichen können. Auch die Würfel werden neben das Brett gelegt, so dass alle Spieler sie gut erreichen können. Zuletzt wird aus den Verheerungskarten ein geordneter Stapel mit der „1“ oben und der „5“ unten gebildet, der an die dafür vorgesehene Stelle des Spielbretts gelegt wird.

6. **Alte-Welt-Stapel vorbereiten:** Alle Alte-Welt-Karten werden gemischt. Dann werden verdeckt Karten abgezählt, die den Alte-Welt-Stapel bilden. Bei 4 Spielern besteht er aus 7 Karten, bei 3 Spielern aus 8. Der Stapel wird verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielbrett gelegt. Ungenutzte Alte-Welt-Karten kommen in die Schachtel zurück, sie werden in diesem Spiel nicht zum Einsatz kommen.

7. **Setzen der Alte-Welt-Marker:** Es werden 2 Adligen-, 3 Warpstein- und 4 Bauernmarker aus dem Vorrat genommen und gemischt. Dann werden der Reihe nach Marker aus diesem Neunervorrat gezogen (etwa aus der hohlen Hand eines Spielers oder aus dem über Augenhöhe gehaltenen Schachteldeckel) und in der Standardreihenfolge der Regionen (s. S. 25, „Reihenfolge der Regionen“) aufs Spielbrett gelegt. Danach sollte in jeder Region ein Marker liegen.

8. **Ablegen und Ziehen von Chaos-Karten:** Jeder Spieler mischt seine Chaoskarten zu einem Chaoskartenstapel, nimmt die drei obersten auf die Hand und legt den Stapel neben seinen Machtbogen und die noch unbenutzten Verbesserungskarten.

Danach beginnt das Spiel mit der Alte-Welt-Phase der ersten Spielrunde.

Die Spielrunde

CHAOS IN DER ALTEN WELT wird in einer Abfolge von **SPIELRUNDEN** oder **RUNDEN** gespielt. Jede Spielrunde besteht aus sechs **PHASEN**, die immer in der gleichen Reihenfolge ablaufen:

1. Alte-Welt-Phase
2. Zugphase
3. Beschwörungsphase
4. Kampfphase
5. Verderbnisphase
6. Endphase

Die Verderbnis- und Endphase zerfallen jeweils in mehrere **SCHRITTE**, die immer in der gleichen Reihenfolge ablaufen. Sie sind in den Abschnitten „Die Verderbnisphase“ und „Die Endphase“ (S. 19 bzw. 20) aufgeführt.

In vielen Phasen sind die Handlungen aller vier Mächte der Verderbnis interaktiv (d. h. die Handlungen der einen hängen möglicherweise von denen der anderen ab). dann handeln die Spieler immer in der **REIHENFOLGE DER MÄCHTE**: zuerst Khorne, dann Nurgle, in diesem Fall Tzeentch, dann Slaanesh. Passenderweise sind so auch (im Uhrzeigersinn von oben) die vier Räder auf dem Spielbrett angeordnet.

Die Alte-Welt-Phase

In der **ALTE-WELT-PHASE** wird die oberste Karte des Alte-Welt-Stapels aufgedeckt, und ihre kursiv gedruckten Anweisungen werden sofort umgesetzt. Dies ist Aufgabe des Spielers mit der geringsten Bedrohung (s. „Bedrohung“, S. 22). Verlangt die Karte eine Entscheidung, etwa, in welche Region(en) neue Alte-Welt-Marker gesetzt werden sollen, so ist dies allein seine Entscheidung.

Wenn die jeweilige Alte-Welt-Karte nichts anderes besagt, wird sie danach offen auf den linken („1“) Platz des Alte-Welt-Kartenpfades gelegt. Liegt dort schon eine Karte, rückt diese auf die „2“ weiter. Damit wird die zuvor auf „2“ befindliche Karte aus dem Spiel entfernt, hat also keine weiteren Auswirkungen mehr und wird in die Schachtel zurückgelegt.

Bestimmte Alte-Welt-Karten haben den Aufdruck *„Diese Karte wird nicht zum Alte-Welt-Pfad gelegt, sondern abgeworfen.“* Sie wandern nach dem Ausführen der Instruktionen sofort in die Schachtel zurück. Die Karten auf dem Alte-Welt-Pfad sind davon nicht betroffen und bleiben wo sie sind.

Weitere Informationen zu den Auswirkungen der Alte-Welt-Karten und der Alte-Welt-Marker, auf welche sich die meisten dieser Karten beziehen, s. „Alte-Welt-Karten“ und „Alte-Welt-Marker“, S. 24.

Das Zeichen des zweigeschweiften Kometen

Karten mit dem **ZEICHEN DES ZWEIFESCHWEIFTEN KOMETEN** tragen neben ihrer Überschrift das Bild rechts.



Das Zeichen des zweigeschweiften Kometen

Bestimmte Alte-Welt-Karten haben den Aufdruck „Alle Alte-Welt-Karten mit dem Symbol des zweigeschweiften Kometen werden aus dem Alte-Welt-Pfad entfernt.“

Kommt eine solche Karte ins Spiel, werden alle Alte-Welt-Karten mit dem Symbol des zweigeschweiften Kometen aus dem Alte-Welt-Pfad entfernt, ehe die neue Ereigniskarte auf diesen gelegt wird. Sie werden in die Schachtel zurückgelegt und beeinflussen das Spiel nicht mehr, egal ob und wie viele Ereignismarker auf dem Spielbrett verbleiben.

Beispiel: Zu Beginn der Alte-Welt-Phase liegen „Invasion der Grünhäute“ und „Warpsteinfund“ auf „1“ bzw. „2“.



Die Alte-Welt-Karte „Norsca-Plünderer“ wird vom Alte-Welt-Stapel gezogen. Sie hat den Aufdruck „Alle Alte-Welt-Karten mit dem Symbol des zweigeschweiften Kometen

werden aus dem Alte-Welt-Pfad entfernt.“ Da „Invasion der Grünhäute“ das Symbol des zweigeschweiften Kometen trägt, wird sie sofort in die Schachtel gelegt. Damit bleibt die „1“ auf dem Alte-Welt-Pfad leer.



Dann wird der Rest der direkten Anweisungen (s. S. 24) der „Norsca-Plünderer“-Karte ausgeführt, wobei verschiedene Alte-Welt-Marker gesetzt und von der Karte entfernt werden. Danach wird „Norsca-Plünderer“ zum Alte-Welt-Pfad gelegt. Weil zu diesem Zeitpunkt keine Karte auf der „1“ liegt, wird auch keine auf die „2“ verschoben, und so bleibt die bestehende Karte „Warpsteinfund“ einfach dort liegen. Am Ende der Alte-Welt-Phase sieht der Aufbau nun folgendermaßen aus:



Die Zugphase

In der **ZUGPHASE** zieht jeder Spieler, entsprechend der Anweisungen auf seinem Machtbogen, Karten von seinem Chaokartenstapel. Ist dieser je erschöpft, mischt er seinen Ablagestapel zu einem neuen Chaokartenstapel.

Jeder Spieler zieht immer nur vom eigenen Stapel, nie von dem anderer Chaosmächte.

Die Anzahl von Chaokarten, die man auf der Hand haben kann, ist unbeschränkt.

In der **ZUGPHASE** zieht jeder Spieler auch seinen Machtmarker auf die markierte Position der Machtpunkteskala seines Machtbogens. Wenn er eine oder mehrere Verbesserungskarten erworben hat, die ihm zusätzliche Machtpunkte bringen, zieht er seinen Marker entsprechend der Angaben auf den jeweiligen Verbesserungen weiter.

Ungenutzte Machtpunkte aus früheren Runden verfallen.

Weil ihre Aktivitäten voneinander unabhängig sind, können in der **ZUGPHASE** alle Spieler gleichzeitig agieren.

Beschwörungsphase

In der **BESCHWÖRUNGSPHASE** beschwören die Spieler Anhänger und spielen Chaokarten auf die neun Regionen des Spielbretts. In einer **BESCHWÖRUNGSPHASE** werden die meisten Spieler eine Reihe von Figuren beschwören und mehrere Karten spielen.

In der **BESCHWÖRUNGSPHASE** agieren die Spieler nacheinander in der genannten Reihenfolge (Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh). Nachdem der Spieler Slaaneshs an der Reihe war, kommt wieder der Khornes an die Reihe usw., bis die Beschwörungsphase endet.

Jedesmal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er *entweder* eine Anhänger-Figur beschwören (d. h. aufs Spielbrett setzen) *oder* eine Chaokarte spielen.

Um Anhänger zu setzen und Karten zu spielen, müssen meist **MACHTPUNKTE** ausgegeben werden. Ein Spieler gibt **MACHTPUNKTE** aus, indem er einfach seinen

Machtmarker nach links bewegt, um die Abnahme seiner Machtpunkte anzuzeigen. Mehr dazu siehe unter „Beschwören von Anhänger-Figuren“ und S. 12 „Spielen von Chaokarten“. Wird eine Figur oder Karte beschworen bzw. gespielt, die 0 Machtpunkte kostet, bewegt sich der Machtmarker nicht.

Ist ein Spieler an der Reihe, will aber weder eine Figur beschwören noch eine Karte spielen, muss er seinen Machtmarker auf „0“ setzen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Solange ein Spieler Machtpunkte hat, kann er jedesmal, wenn er an der Reihe ist, einen Anhänger beschwören oder eine Karte spielen. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, dessen Machtmarker schon auf „0“ steht, wird er übersprungen.

Die **BESCHWÖRUNGSPHASE** endet, wenn die Machtmarker aller Spieler auf „0“ stehen.

BESCHWÖREN VON ANHÄNGER-FIGUREN

Um in der Beschwörungsphase einen seiner Anhänger aufs Spielbrett zu setzen (die Figur zu **BESCHWÖREN**), muss ein Spieler folgende Schritte ausführen:

1. Eine seiner nutzbaren Figuren aussuchen.
2. Ihre Kosten bezahlen.
3. Sie auf ein mögliches Feld auf dem Spielbrett stellen.

Bei der Auswahl der Figur kann sich der Spieler entweder für eine seiner Figuren entscheiden, die sich gegenwärtig nicht auf dem Spielbrett befindet, oder für eine, die schon auf dem Spielbrett steht (um sie in eine andere Region zu ziehen). Egal wo die Figur herkommt, sie gilt als „beschworen“. Eine Figur zu „beschwören“, „setzen“ und „bewegen“ ist immer bedeutungsgleich.

Um die Kosten der Figur zu bezahlen, reduziert der Spieler einfach seinen Machtpunktstand um den entsprechenden Betrag. Hat er nicht mehr genug Macht, kann er diese Figur nicht beschwören.

Um die Figur aufs Spielbrett zu setzen, platziert der Spieler sie in einer der 9 Regionen der Karte. Die einzige Einschränkung dabei ist, dass die Figur in eine Region gesetzt werden muss, in welcher schon eine Figur der betreffenden Chaosmacht steht, oder die sich angrenzend zu einer solchen Region befindet. (**ANGRENZEND** bedeutet eine gemeinsame Grenze.) Die einzige Ausnahme sind Spieler, die noch keine Figur auf dem Spielbrett

haben; sie dürfen ihre erste Figur uneingeschränkt in jede Region auf dem Spielbrett setzen.

Der setzende Spieler darf eine Region auch dann als von seiner Figur besetzt bezeichnen, wenn er beschlossen hat, die letzte verbleibende Figur in dieser Region zu bewegen. Ein Spieler, der z. B. seine letzte Figur aus Norsca woanders hin beschwören will, kann sie ins Land der Trolle beschwören (das an Norsca grenzt), auch wenn er im Land der Trolle oder angrenzenden Regionen keine anderen Figuren hat.

Beispiel: *Olli spielt Khorne. Wenn er in der Beschwörungsphase an die Reihe kommt, setzt er einen seiner Blutvergießer-Anhänger ins Land der Trolle und zieht seinen Machtmarker auf seiner Machtpunkteskala 1 nach links (sein Blutvergießer kostet 1). Das darf er, weil er schon mindestens 1 Figur im angrenzenden Kislev und genug Macht übrig hat, um die Kosten des Kultisten zu bezahlen.*



Olli hätte keine Figur nach Norsca setzen dürfen (weil er weder dort noch in einer angrenzenden Region Anhänger hat) und hätte seinen Blutdämon nicht beschwören können (weil er mehr Machtunkte kostet, als Olli übrig hatte).

Nachdem Olli gesetzt hat, ist der Spieler Nurgles an der Reihe.

SPIELEN VON CHAOSKARTEN

Um eine Chaoskarte zu spielen, geht ein Spieler einfach folgendermaßen vor:

1. Eine der Chaoskarten auf seiner Hand aussuchen.
2. Ihre Kosten bezahlen.
3. Sie auf ein leeres Feld auf dem Spielbrett spielen und die Anweisungen auf der Karte ausführen.

Um die Kosten der Karte zu bezahlen, reduziert der Spieler einfach seinen Machtpunktstand um den entsprechenden Betrag. Hat er nicht mehr genug Macht, kann er diese Karte nicht spielen.

Um eine Karte aufs Spielbrett zu legen, platziert der Spieler sie auf einem leeren Kartenfeld. Davon gibt es in jeder Region zwei, je links und rechts von deren Namen. Sind die Felder einer Region schon belegt, kann keine Karte in sie gespielt werden. Sind alle 18 Felder auf dem Brett belegt, kann der Spieler keine Chaoskarte legen.



Wird eine Chaoskarte gelegt, treten ihre Auswirkungen in Kraft. Manche verändern sofort den Spielstand, andere wirken, solange die Karte im Spiel ist und wieder andere wirken zu einem bestimmten späteren Zeitpunkt.

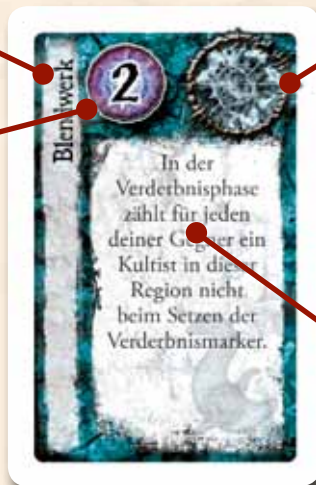
Würden zwei in dieselbe Region gespielte Chaoskarten eigentlich zeitgleich in Kraft treten, wird zuerst die linke (östliche) Karte abgewickelt und dann die rechte.

Die Auswirkungen von Chaoskarten sind verpflichtend, vorausgesetzt, sie sind umsetzbar, es sei denn, der Text sagt ausdrücklich etwas anderes. Auf der Tzeentchkarte

Aufbau der Chaoskarten

Titel: Der Name der Karte.

Kosten: Als **KOSTEN** einer Chaoskarte bezeichnet man die Anzahl an Machtpunkten, die man ausgeben muss, um sie zu spielen; sie werden manchmal von anderen Karten oder Effekten modifiziert. Sie geben auch an, was die Karte zum Beherrschungswert ihres Spielers in der betreffenden Region beisteuert (s. „Beherrschung berechnen, S. 19); dies wird nie von anderen Karten oder Effekten modifiziert.



Magisches Symbol: Ist dieses Zeichen auf der Karte zu sehen, trägt sie 1 **MAGISCHES SYMBOL** zur fraglichen Region bei, solange sie dort liegt. S. „Magische Symbole“, S. 26.

Effekt: Die Auswirkung der Karte auf das Spiel, manchmal auch als „**TEXTEFFEKT**“ der Karte bezeichnet. Der Text richtet sich immer an den Spieler, der die Karte gelegt hat.

„Teleportieren“ steht z. B.: „Wenn du diese Karte spielst, bewege einen beliebigen Kultisten oder Krieger in dieser Region in eine beliebige andere Region.“ Wenn der Spieler Tzeentchs diese Karte auf eine Region mit einer oder mehr Figuren spielt, muss er eine davon in eine andere Region ziehen, selbst wenn es Tzeentch schadet. Spielt der Spieler Tzeentchs diese Karte auf eine Region ohne Figuren – was er darf –, so würde natürlich keine Figur bewegt.

Die Auswirkungen zweier Chaoskarten gleichen Namens in derselben Region sind gemeinhin kumulativ. Auf „Blutraserei“ z. B. steht: „Zu Beginn von Kämpfen in dieser Region werden hier 2 Kampfwürfel geworfen und sich daraus ergebende Treffer verrechnet, ehe der normale Kampfwurf erfolgt.“ Wenn Khorne zweimal

„Blutraserei“ auf dieselbe Region spielt, würde sein Spieler 4 Würfel benutzen.

Doch die Auswirkungen einiger Chaoskarten sind eindeutig nicht kumulativ. Auf „Blutfeld“ steht z. B.: „Solange diese Karte hier liegt, können aus dieser Region nur deine Figuren wegbeschworen werden.“ Diesen Effekt zu doppeln ist sinnlos. Ein weiteres Beispiel ist die Karte „Der Schädelthron“. Ihr Text lautet: „Der Beherrschungswert in dieser Region ergibt sich aus der Summe der Angriffswerte deiner Figuren, nicht aus ihrer Anzahl.“ Zwei dieser Karten in derselben Region würden den Khornespieler beide veranlassen, die Summe, statt der Anzahl seiner Figuren zu verwenden. Diese Auswirkung ist also nicht kumulativ.

Beispiel: Olli spielt Khorne. Wenn er in der Beschwörungsphase an der Reihe ist, spielt er für 1 Machtpunkt die Chaoskarte „Der Schädelthron“ aus seiner Hand. Er bezahlt die Kosten und legt die Karte dann auf ein leeres Kartenfeld in Kislev.

Seine Karte „In Blut wiedergeboren“ hätte er nicht spielen können, weil sie mehr Machtpunkte kostet, als er noch hat. Er hätte auch keine Chaoskarte ins Land der Trolle spielen können, weil dort schon beide Kartenfelder belegt sind.

Nun ist der Spieler Nurgles an der Reihe. Wenn Olli wieder an der Reihe ist, wird er übersprungen, weil sein Machtmarker jetzt auf „0“ steht.



Olli spielt die Karte „Der Schädelthron“ auf Kislev ...



... und zieht seinen Machtmarker 1 Feld nach links.

Karten mit Erinnerungsstützen

Manche Chaoskarten enthalten Anweisungen, die Spielern helfen sollen, an ihre Auswirkungen zu denken, z. B. welche Anhängerfigur sie beeinflussen. Die Tzeentch-Chaoskarte „Warpschild“ etwa besagt: Wenn du diese Karte spielst, wähle eine deiner Figuren in dieser Region aus. Sie kann in dieser Runde im Kampf nicht getötet werden. (Platziere sie zur Erinnerung auf der Karte.)”

Solche Erinnerungsstützen sind keine Regeln; man kann sie wenn nötig ignorieren. Spieler können auch andere Formen von Erinnerungsstützen nutzen.

Beispiel: Der Tzeentchspieler setzt „Warpschild“ ins Imperium, benennt einen seiner dortigen Kultisten als Ziel und stellt dessen Figur auf die „Warpschild“-Karte. In derselben Runde legt er eine „Teleportieren“-Karte auf das zweite Kartenfeld des Imperiums. („Teleportieren“ besagt: „Wenn du diese Karte spielst, bewege einen beliebigen Kultisten oder Krieger in dieser Region in eine andere Region.“) Der Tzeentchspieler benennt den vom „Warpschild“ geschützten Kultisten als Ziel und zieht ihn nach Estalia. Nichts an der „Warpschild“-Karte hindert ihn daran, den Kultisten zu nutzen, und das „Teleportieren“ hat keinen Einfluss auf die Lage der „Warpschilde“. Sie bleibt auf dem Kartenfeld des Imperiums. Wichtig ist, dass der „Warpschild“ für die Kultistenfigur auch nach der Bewegung nach Estalia weiter wirkt – sie kann in dieser Runde nicht im Kampf getötet werden. Wenn die Spieler wollten, könnten sie den Kultisten in Estalia auf eine Münze oder einen anderen Marker stellen, um nicht zu vergessen, dass der „Warpschild“ ihn schützt, auch wenn er nicht mehr im Imperium ist.

Die Kampfphase

In der **KAMPFFHASE** kämpfen die Anhänger der Chaosmächte in den einzelnen Regionen gegen einander und gegen die Bauernmarker.

Der Kampf erfolgt Region für Region in der Standardreihenfolge der Regionen (s. „Regionenreihenfolge“, S. 25). In jeder Region, in der ein Spieler Kampfwürfel benutzen darf und mindestens ein mögliches Ziel hat, kommt es zu Kampfhandlungen.

Um den Kampf in einer Region abzuwickeln, gehen alle Spieler in der normalen Reihenfolge (Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh) folgendermaßen vor:

1. Berechnen, wie viele Kampfwürfel ihnen zur Verfügung stehen, und würfeln. Explodierende Würfel weiterwürfeln.
2. Treffer auf mögliche Ziele verteilen.

BERECHNEN DER KAMPFWÜRFEL

Um zu berechnen, wie viele **KAMPFWÜRFEL** ihm zur Verfügung stehen, addiert ein Spieler die Angriffswerte all seiner Figuren in der betreffenden Region. Vorher umgelegte Figuren, die auf dem Spielbrett verblieben sind (s. u.), tragen ihre Angriffswerte normal bei. Viele Figuren – besonders Kultisten – haben Angriffswert „0“ und tragen somit keine Würfel bei. Die Auswirkungen von Chaoskarten oder andere besondere Umstände können weitere Kampfwürfel bringen. Diese werden einfach dazuaddiert.

Ein Spieler muss immer alle ihm zur Verfügung stehenden Kampfwürfel benutzen.

Jede 4, 5 und 6 bei diesem Wurf ist ein **TREFFER**. Zudem **EXPLODIERT** jede 6, d. h. der Angreifer würfelt sofort einen *weiteren* Kampfwürfel (bei dem ebenfalls 4, 5 und 6 Treffer sind und die 6 erneut explodiert). Solange ein Spieler weiter 6er würfelt, können seine Kampfwürfel unbeschränkt oft explodieren.

TREFFER VERTEILEN

Um nach dem Würfeln (auch nachdem alle explodierenden Würfel abgewickelt sind!) Treffer zu verteilen, sagt der Spieler einfach an, welche gegnerische Figur bzw. welcher Bauernmarker die einzelnen Treffer abbekommt. Nur Ziele in der jeweiligen Region können getroffen werden. Ein Spieler kann keine eigenen Figuren

Nur bei 6 zu treffen

Die Verbesserungskarte für Slaaneshs Dämonetten verleiht ihnen die Spezialeigenschaft, dass sie nur bei einer 6 auf dem Kampfwürfel zu treffen sind. Das ist ganz einfach: 4er und 5er können nicht als Treffer gegen Dämonetten verwendet werden.

treffen (es sei denn, ein anderer Spieler kontrolliert sie – s. „Kontrolle gegnerischer Figuren“, S. 25).

Erleidet eine Figur eine Anzahl von Treffern größer-gleich ihrem Verteidigungswert, wird sie umgelegt, um anzuzeigen, dass sie tot ist. (Sie wird aber erst vom Spielbrett genommen, wenn alle Spieler ihre Kampfwürfel für diese Region geworfen haben; s. nächste Seite.)

Ein Bauernmarker hält keinen Treffer aus. Wird ein Bauernmarker getroffen, wird er sofort vom Spielbrett genommen und auf den Machtbogen des Spielers gelegt, der ihn getötet hat.

(D. h. Bauernmarker werden nicht wie Figuren „umgelegt“.)



Frühe Treffer

Manche Chaoskarten und Verbesserungskräfte verleihen Spielern Kampfwürfel, die am Anfang der Kampfphase oder – im Falle verbesserter Zerfleischer-Figuren – „bevor andere Figuren würfeln“ verwendet werden müssen.

Solche Kampfwürfel können gegnerische Figuren töten, ehe diese selbst würfeln können. Auf diese Weise besiegte Figuren sollten sofort vom Spielbrett entfernt werden, wenn sie sterben (nicht nur umgelegt). Frühe Treffer eines Spielers sind mit Treffern *durch die regulären Kampfwürfel seiner Figuren* kumulativ. Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, dass Treffer nicht „aufgehoben“ werden dürfen (s. S. 17).

Beispiel: *Ein Khornespieler nutzt die Chaoskarte „Blutraserei“ (die ihm erlaubt, zu Beginn der Kampfphase 2 zusätzliche Kampfwürfel zu verwenden) in einer Region, in der sein Blutdämon Nurgles Großen Verpester angreift. Die Ergebnisse seiner „Blutraserei“-Würfel sind 4 und 5, beides Treffer. Doch diese beiden Treffer reichen nicht, um den Großen Verpester zu töten; dafür wären 3 Treffer erforderlich. Im Hauptteil der Kampfphase hat Khornes Blutdämon 4 weitere Würfel, die 2, 3, 4 und 5 ergeben. Das sind 2 weitere Treffer. Diese plus die beiden vom Anfang der Phase ergeben also einen Treffer mehr, als nötig wäre, um den Großen Verpester zu töten. Der Nurglespieler darf seine 3 eigenen Kampfwürfel auch noch werfen und erzielt 1, 3 und 5. Sein einer Treffer reicht nicht aus, den Blutdämon zu töten.*

Wären die „Blutraserei“-Würfel explodiert und hätten genügend Treffer ergeben, um den Großen Verpester vor dem Hauptteil der Kampfphase zu töten, wäre er sofort vom Spielbrett entfernt worden, und der Nurglespieler hätte die Kampfwürfel des Großen Verpesters nicht mehr verwenden dürfen.

Kampfbeispiel: Ein Drei-Fronten-Kampf

Ollis Khornestreitkräfte in Kislev bestehen aus zwei Zerfleischern. Petra, die Nurgle spielt, hat dort einen Großen Verpester. Heiko spielt Tzeentch und hat zwei Akolythen in der Region.

Die Kampfphase beginnt. Die Spieler handeln in der Reihenfolge der Mächte, also Olli zuerst. Olli darf 4 Kampfwürfel verwenden, denn jeder seiner Zerfleischer hat Angriffswert 2. Er würfelt 1, 3, 4, und 6: zwei Treffer (4 und 6). Die 6 explodiert, also würfelt er einen Würfel nochmal und erzielt eine 5 – ein weiterer Treffer, insgesamt also 3. Er verwendet sie alle gegen den Großen Verpester, der den Verteidigungswert 3 hat. Er legt die Figur des Großen Verpesters um, um anzuzeigen, dass sie besiegt wurde.

Petra ist die nächste in der Reihenfolge der Mächte. Ihr Großer Verpester hat Angriffswert 3, also nimmt sie 3 Kampfwürfel und erzielt 2, 4 und 5: 2 Treffer, nichts explodiert. Sie verwendet 1 Treffer gegen einen von Ollis Zerfleischern und den anderen gegen einen von Heikos Akolythen und legt beide um.

Heiko ist als letzter an der Reihe, doch seine verbleibende Akolythen-Figur hat Angriffswert 0, also würfelt er nicht und kann niemanden treffen.

Nach allen Würfeln werden die umgelegten Figuren, nämlich der Große Verpester, der Blutdämon und der Akolyth, vom Brett genommen, so dass in Kislev nur noch ein Zerfleischer und ein Akolyth verbleiben. Die Kampfentwicklung geht in der nächsten Region weiter – in diesem Fall im Imperium.

Ein Spieler kann auf eine Figur nicht weniger Treffer verwenden, als nötig sind, sie zu töten, und den Rest „aufheben“, um Treffer mit anderen Spielern zu kombinieren. Das heißt, Spieler können sich nicht gegen eine mächtige Figur in einer Region „zusammentun“.

Überzählige Treffer – d. h. solche ohne mögliches Ziel – gehen verloren.

Ein Spieler, der mögliche Ziele hat, *muss* seine Treffer verwenden. Beispielsweise will er vielleicht nicht eigene Figuren treffen, die vorübergehend von anderen Spielern kontrolliert werden, muss es aber, wenn es keine anderen Ziele gibt.

Wenn alle Spieler gewürfelt und getroffen haben, werden umgelegte Einheiten vom Brett genommen, und es geht in der nächsten Region weiter, bis alle Kämpfe in allen Regionen abgewickelt wurden.

AUSWIRKUNGEN AM KAMPFBEGINN UND -ENDE

Bestimmte Auswirkungen – etwa von Chaoskarten – weisen Spieler an, gewisse Dinge zu Beginn oder am Ende der Kampfphase zu tun. Das geschieht, ehe jemand seine normalen Kampfwürfel verwendet bzw. nachdem alle Spieler in allen Regionen alle Kampfwürfel verwendet haben.

Kampfbeispiel: Bauern bekämpfen

In den Grenzgrafschaften ist Khorne die einzige Chaosmacht mit Figuren: einem Zerfleischer. Außerdem liegen dort 2 Bauernmarker.

Wenn die Kampfhandlungen die Grenzgrafschaften erreichen, verwendet Olli – der Khornespieler – 2 Kampfwürfel und erzielt 3 und 4. Das ist ein Treffer, mit dem er einen Bauernmarker tötet, den er auf seinen Machtbogen legt, während der andere unverehrt zurückbleibt.

Dann geht der Kampf in der nächsten Region weiter.



Kampfbeispiel: Ein komplexer Kampf

In Estalia hat Olli (Khorne) 1 Zerfleischer und 1 Blutvergießer. Petra (Nurgle) hat 1 Großen Verpester, 2 Seuchenhüter und 1 Aussätzigen. Keine der anderen Mächte hat Figuren in Estalia. Doch um die Sache noch komplizierter zu machen, hat Olli in der Beschwörungsphase eine „Blutraserei“-Karte in Estalia gespielt, Petra einen „Eiterregen“.



Zuerst werden die Effekte „zu Beginn des Kampfes“ abgewickelt. Olli erzielt mit den beiden aus seiner „Blutraserei“-Karte resultierenden Kampfwürfeln 1 und 6 (1 Treffer, 1 Explosion). Der zusätzliche Würfel aus der Explosion bringt eine 4. Olli hat also 2 Treffer. Normalerweise bräuchte man nur einen Treffer, um einen Seuchenhüter zu töten, doch die Auswirkungen des „Eiterregens“ erhöhen den Verteidigungswert aller Nurgle-Figuren um 1. Mit beiden Treffern tötet er einen von Petras Seuchenhütern. Doch durch die Auswirkungen der „Blutraserei“ wird dieser sofort entfernt, nicht nur zunächst umgekippt.

(Olli hätte als alternative Strategie seine beiden Treffer auch gegen Petras Großen Verpester verwenden können, in der Hoffnung, im Hauptteil der Kampfphase noch mindestens 2 weitere Treffer zu erzielen und die Figur zu eliminieren. Doch er setzte darauf, dass die Eliminierung des Seuchenhüters einen Nurgle-Kampfwürfel vor dem Wurf aus der Gleichung entfernte und somit die bessere Wahl war.)

Da keine Effekte „zu Beginn des Kampfes“ mehr abzuwickeln sind, kommen, beginnend mit Khorne, die regulären Kampfwürfel zum Einsatz. Olli bekommt 2 von seinem Zerfleischer und 0 von seinem Blutvergießer. Er würfelt zwei 4er - 2 Treffer. Er darf sie nicht gegen Petras Großen Verpester einsetzen, weil sie ihn nicht töten würden, also verwendet er beide gegen den Aussätzigen (dessen Verteidigungswert aufgrund des „Eiterregens“ derzeit 2 ist) und legt ihn um.

Nun ist Petra an der Reihe. Sie bekommt 3 Kampfwürfel von ihrem Großen Verpester, 1 von ihrem verbleibenden Seuchenhüter und 0 von ihrem Aussätzigen. (Von ihrem toten Seuchenhüter erhält sie 0 Kampfwürfel, weil „Blutraserei“ ein Effekt „zu Beginn des Kampfes“ ist und durch dessen Effekt getötete Figuren aus dem Spiel entfernt werden, ehe sie ihre normalen Würfel verwenden können. Ihr Aussätziger bringt 0 Würfel, weil sein Angriffswert 0 ist.) Petra würfelt 1, 2, 3 und 6: 1 Treffer, 1 Explosion. Ihre Explosion erzielt eine weitere 6, ein zweiter Treffer und eine zweite Explosion. Der zusätzliche Würfel aus dieser Explosion bringt eine 4, ein dritter Treffer. Sie verwendet einen Treffer gegen Ollis Zerfleischer (und legt ihn um) und einen gegen Ollis Blutvergießer (und legt ihn um). Ihr dritter Treffer verpufft in Ermangelung weiterer Ziele.

Schließlich werden die umgelegten Figuren – der Zerfleischer, der Blutvergießer und der Aussätzige – entfernt. Die Kampfentwicklung geht in der nächsten Region weiter, und in Estalia ist nur noch ein Großer Verpester am Leben. Auch die Chaoskarten in Estalia bleiben zunächst, wo sie sind; sie werden erst in der Endphase vom Brett genommen.

Die Verderbnisphase

Die **VERDERBNISPHASE** hat zwei Schritte. Im **BEHERRSCHUNGSSCHRITT** bekommen die Spieler Eroberungspunkte für beherrschte Regionen des Spielbretts. Im **VERDERBNISSCHRITT**, setzen die Spieler Verderbnismarker in die Regionen, in denen mindestens einer ihrer Kultisten steht.

BEHERRSCHUNG BERECHNEN

Um den Beherrschungsschritt der Verderbnisphase abzuwickeln, werden die Regionen in der normalen Reihenfolge nacheinander betrachtet (s. S. 25, „Reihenfolge der Regionen“).

In jeder Region wird der **BEHERRSCHUNGSWERT** jedes Spielers einzeln berechnet, indem man die Beschwörungskosten der Chaoskarten, die er auf diese Region gespielt hat, und die Anzahl der Figuren, die er dort kontrolliert, addiert. Die Formel lautet also:

$$\begin{aligned} \text{Beherrschungswert eines Spielers} = \\ \text{Summe der Beschwörungskosten seiner Chaoskarten} \\ + \text{Anzahl seiner Figuren} \end{aligned}$$

Die *Beschwörungskosten der fraglichen Figuren* sind für die Berechnung des Beherrschungswerts *irrelevant*; es zählt nur ihre *reine Anzahl*. In diesem Zusammenhang zählt also ein Großer Dämon so viel wie ein Kultist.

Die *aufgedruckten Beschwörungskosten* einer Chaoskarte sind für die Berechnung des Beherrschungswerts eines Spielers *relevant*, nicht aber die *Machtpunkte*, die er tatsächlich eingesetzt hat, um diese zu spielen (falls diese beiden Werte sich unterscheiden).

Wenn die Beherrschungswerte berechnet sind, vergleicht der Spieler mit dem höchsten Wert diesen mit dem Widerstandswert der Region. Ist der Beherrschungswert des Spielers *höher* (gleich reicht nicht), bekommt er sofort Siegpunkte in Höhe des Eroberungswertes der Region.

Gibt es zwischen zwei oder mehr Spielern ein Unentschieden bezüglich des höchsten Beherrschungswertes, so erlangt niemand die Herrschaft über die Region und niemand erzielt Siegpunkte, selbst wenn der Beherrschungshöchstwert all dieser Spieler über dem Widerstandswert der Region liegt.

Wichtige Anmerkung: Auch wenn in jeder Region Widerstandswert und Eroberungswert anfangs gleich

sind (und durch dieselbe Zahl auf dem Spielbrett ausgedrückt werden), modifizieren verschiedenen Effekte diese unabhängig voneinander. Ein Skavenmarker etwa senkt den Widerstandswert einer Region um 1, nicht aber ihren Eroberungswert. Ein Adligenmarker erhöht den Eroberungswert einer Region um 1, nicht aber ihren Widerstandswert.

Beispiel: *Im Beherrschungsschritt der Verderbnisphase stehen 2 Blutvergießer-Anhänger Khornes in Kislev und er hat dort die Karte „Der Ruf des Blutgottes“ gespielt. Nurgle hat einen Großen Verpester und eine „Pesthauch“-Karte in Kislev. Khornes Beherrschungswert in Kislev ist 4 (2 Figuren und eine Karte mit Kosten von 2), der Nurgles nur 1 (1 Figur und eine Karte mit Kosten von 0). Weil Khorne den höchsten Beherrschungswert hat, vergleicht er ihn mit dem Widerstandswert der Region. Da Khornes Beherrschungswert Kislevs Widerstandswert (3) übersteigt, bekommt der Khornespieler 3 Siegpunkte, da Kislevs Eroberungswert ebenfalls 3 beträgt.*

SETZEN VON VERDERBNISMARKERN

Um den Verderbnisschritt der Verderbnisphase abzuwickeln, werden die Regionen in der normalen Reihenfolge nacheinander betrachtet (s. S. 25, „Reihenfolge der Regionen“).

In jede Region setzt zunächst jeder Spieler für jeden seiner Kultisten dort einen Verderbnismarker. Dann bestimmt man, ehe es mit der nächsten Region weitergeht, die Gesamtanzahl aller Verderbnismarker aller Spieler in der Region. Beträgt sie 12 oder mehr, ist die Region **VERHEERT**. In diesem Zusammenhang zählen auch Warpsteinmarker als Verderbnismarker (s. „Alte-Welt-Marker“, S. 24).



Verderbnismarker

Ist eine Region verheert, wird die oberste Karte des Verheerungstapels dort platziert. (Dies sollte die numerisch nächste mögliche Verheerungskarte sein. Sind etwa in einem Spiel bereits 2 Regionen verheert, bekäme eine weitere verheerte Region die Verheerungskarte mit der Nummer „3.“)

Dann bekommt jeder Spieler, der in dieser Runde mindestens 1 Verderbnismarker in diese Region gesetzt

hat, sofort so viele Siegpunkte, wie die Verheerungskarte angibt. Wenn die Verheerer ihre Punkte erhalten haben, setzen die Spieler Verderbnismarker in die nächste Region. (Die aktivierte Verheerungskarte bringt in der Endphase noch einmal Punkte.)

Würde eine Region aufgrund der Anzahl der dortigen Verderbnismarker verheert, der Stapel enthält aber keine Verheerungskarten mehr (weil schon 5 Regionen verheert sind), wird sie nicht verheert und bringt demnach auch keine Punkte, weder für die Verheerer (s. o.) noch für die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Verderbnismarkern dort (s. u., „Punkte für verheerte Regionen“).

Beispiel: Im Verderbnisschritt der Verderbnisphase ist Estalia schon ziemlich am Ende: 4 Khorne-Verderbnismarker, 5 Nurgle-Verderbnismarker und 1 Slaanesh-Verderbnismarker liegen dort noch aus den vorigen Runden. In dieser Runde haben Khorne und Tzeentch dort je einen Kultisten, Nurgle drei. Damit setzt der Khornespieler einen neuen Khorne-Verderbnismarker, der Tzeentchspieler einen neuen Tzeentch-Verderbnismarker und der Nurglespieler 3 neue Nurgle-Verderbnismarker. Dann werden die Verderbnismarker aller Spieler addiert, es sind 15 (5 Khorne-Verderbnismarker + 8 Nurgle-Verderbnismarker + 1 Tzeentch-Verderbnismarker + 1 Slaanesh-Verderbnismarker). Die Region ist verheert, weil die Summe größergleich 12 ist.

Dies ist die erste Verheerung im Spiel, weswegen die Verheerungskarte „1“ nach Estalia gelegt wird. Darauf steht: „Verheerer erhalten je 3 Punkte“, also erhalten die Spieler Khornes, Tzeentchs und Nurgles sofort je 3 Siegpunkte, weil sie alle in diesem Schritt Verderbnismarker in der Region gesetzt haben. Slaanesh bekommt keine Siegpunkte, weil es in der Region zwar einen Slaanesh-Verderbnismarker gibt, er aber nicht in diesem Schritt gesetzt wurde.

Khorne und Nurgle werden in der Endphase zudem noch Punkte für ihre Beteiligung an Estalias Verheerung erhalten, aber diese Punkte werden noch nicht notiert.

Region	Punkte	Spieler
Norsea	6	3
Land der Trolle	6	3
Kislev	8	4
Imperium	10	3
Bretonia	8	4
Estalia	9	4
Tila	7	3
Grenzgrafschaften	7	3
Düsterlande	6	3

Die erste Verheerungskarte

Die Endphase

Die **ENDPHASE** hat mehrere Schritte, deren Reihenfolge festgelegt ist. Es sind:

1. Entfernen der Chaoskarten vom Spielbrett
2. Abwickeln der Heldenmarker
3. Abwickeln der Alte-Welt-Karten
4. Punkte für verheerte Regionen
5. Drehen an den Bedrohungsrädern
6. Mögliches Spielende

Diese Schritte werden im Folgenden beschrieben.

ENTFERNEN DER CHAOSKARTEN VOM SPIELBRETT

Jeder Spieler entfernt seine Chaoskarten vom Spielbrett und legt sie auf seinen Ablagestapel.

ABWICKELN DER HELDENMARKER

In jeder Region mit Heldenmarker muss der Spieler mit der größten Bedrohung, der mindestens 1 Figur in der Region hat, eine seiner Figuren in der Region vom Spielbrett entfernen.



Heldenmarker

Dies geschieht der Reihe nach einmal pro vorhandenem Heldenmarker. Wird z. B. die letzte Figur eines Spielers aus einer Region entfernt, aber andere Spieler haben dort noch Anhänger, so treffen weitere Heldenmarker in derselben Region einen oder mehrere andere Spieler. Die Heldenmarker werden dabei nicht mit entfernt, sondern bleiben in den jeweiligen Regionen liegen.

ABWICKELN DER ALTE-WELT-KARTEN

Die Spieler sehen sich den Alte-Welt-Kartenpfad an und wickeln alle Auswirkungen ab, die mit dem Satz „Wenn in der Endphase die Alte-Welt-Karten abgewickelt werden ...“ beginnen. Mehrere derartige Karten werden in der Reihenfolge, wie sie auf dem Pfad liegen, abgearbeitet, d. h. die Karte auf der „1“ vor der auf der „2“.

PUNKTE FÜR VEHEERTE REGIONEN

Für jede in dieser Runde gespielte Verheerungskarte (d. h. für jede, die noch offen auf dem Brett liegt), bekommen die Spieler Punkte, die auf ihren Verderbnismarkern in der verheerten Region beruhen. Verheerte Regionen werden in der Standardreihenfolge der Regionen abgerechnet (s. S. 25, „Reihenfolge der Regionen“).

Für jede abzurechnende verheerte Region bekommt der Spieler mit den meisten Verderbnismarkern in der verheerten Region den Wert unter „1.“ für die betreffende Region (s. Tabelle auf der Verheerungskarte). Dann bekommt der Spieler mit den zweitmeisten Verderbnismarkern in der verheerten Region den Wert unter „2.“ für die betreffende Region.

Hat nur ein Spieler Verderbnismarker in der verheerten Region, wird für diese Verheerung nur der Wert unter „1.“ vergeben.

Führen 2 oder mehr Spieler mit gleich vielen Verderbnismarkern in der verheerten Region, so werden die Werte unter „1.“ und „2.“ addiert und durch die Anzahl der Spieler mit der gleichen Anzahl Verderbnismarkern geteilt, um zu ermitteln, wie viele Siegpunkte sie jeweils erhalten. Es wird abgerundet. In solchen Fällen bekommt kein anderer Spieler (der also nicht an dem Gleichstand beteiligt war) Punkte.

Gibt es keinen Gleichstand bei den meisten Verderbnismarkern in der verheerten Region, wohl aber beim zweiten Platz, wird der Wert unter „2.“ durch die Anzahl der Spieler mit der gleichen Anzahl Verderbnismarkern geteilt, um zu ermitteln, wie viele Siegpunkte sie jeweils erhalten. Es wird auch hier abgerundet.

Wenn diese Punkte vergeben sind, wird die Verheerungskarte umgedreht, was die betreffende Region als dauerhaft verheert kennzeichnet (s. S. 25, „Verheerte Regionen“), und alle Verderbnismarker werden aus ihr entfernt.

Beispiel: In Fortsetzung des Beispiels von der vorigen Seite liegt in der Endphase in Estalia, wo Nurgle 8, Khorne 5 und Tzeentch und Slaabesh je 1 Verderbnismarker haben, eine offene Verheerungskarte.

Die Spieler sehen sich die Verheerungskarte an und sehen, dass Estalias Werte unter „1.“ und „2.“ auf dieser 9 bzw. 4 betragen. Nurgle hat von allen Mächten die meisten Verderbnismarker, erhält also 9 Siegpunkte. Khorne hat die zweitmeisten, erhält also 4 Siegpunkte. Tzeentch und Slaanesh bekommen keine Siegpunkte.

Die Verheerungskarte wird umgedreht, und Estalia gilt als veheert. Alle Verderbnismarker werden aus Estalia entfernt und wandern wieder in den Vorrat der jeweiligen Spieler.

DREHEN AN DEN BEDROHUNGRÄDERN

Die gesamte Spielrunde über sammeln die Mächte Drehmarker auf ihren Bedrohungsrädern (s. S. 22, „Drehbedingungen und -marker“).



Drehmarker

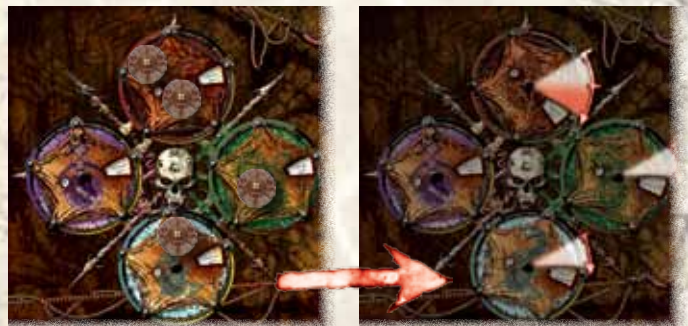
In diesem Schritt dreht jeder Spieler, der mindestens 1 Drehmarker auf seinem Rad hat, dieses im Uhrzeigersinn um 1 Sprung und führt die dabei sichtbar werdenden Anweisungen aus.

Zudem dreht der Spieler mit den meisten Drehmarkern auf seinem Rad dieses im Uhrzeigersinn um 1 weiteren Sprung weiter und führt die dabei sichtbar werdenden Anweisungen aus. Haben zwei Spieler die gleiche Höchstzahl, darf kein Spieler diesen zusätzlichen Sprung ausführen.

Eine ausführliche Beschreibung der Auswirkungen der einzelnen Anweisungen der Räder s. S. 23, „Anweisungen der Räder“

Haben alle Spieler gedreht, so kommen alle Drehmarker auf den Stapel zurück.

Beispiel: Am Ende der ersten Spielrunde liegen auf Khornes Bedrohungsräder 2 Drehmarker, auf Nurgles und Tzeentchs je einer und auf Slaaneshs keiner. Khorne, Nurgle und Tzeentch rücken ihre Räder je einen Sprung vor und führen die dabei sichtbar werdenden Anweisungen aus: Khorne erhält 4 Siegpunkte, Nurgle 3, und Tzeentch muss einen Warpsteinmarker setzen. Dann dreht Khorne sein Rad einen weiteren Sprung weiter, weil er die meisten Drehmarker hat (und kein anderer Spieler die gleiche Anzahl vorweisen kann). Khorne dreht sein Rad und spielt aufgrund der dabei sichtbar werdenden Anweisung eine Verbesserungskarte. Dann kommen alle Drehmarker auf den Stapel zurück.



Jeder Spieler mit mindestens 1 Drehmarker auf seinem Rad dreht es 1 Sprung weiter. Derjenige mit den meisten Markern – in diesem Falle Khorne – dreht sein Rad 1 weiteren Sprung weiter.

MÖGLICHES SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eine der vier folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Das Spiel endet, wenn das Bedrohungsrads eines oder mehrerer Spieler auf „Sieg“ steht.
2. Das Spiel endet, wenn einer oder mehrere Spieler mindestens 50 Siegpunkte gesammelt haben.
3. Das Spiel endet, wenn 5 Regionen verheert sind.
4. Das Spiel endet, wenn der Alte-Welt-Stapel leer ist.

Die einzelnen Bedingungen und wie man jeweils den Sieger feststellt werden im Folgenden beschrieben.

Die einzelnen Bedingungen werden der Reihe nach überprüft, und das Spiel endet sofort, wenn eine davon erfüllt ist. Nach Spielende werden die anderen Bedingungen nicht mehr überprüft, und Spieler können durch ihre Erfüllung nicht mehr gewinnen. Wenn z. B. ein Spieler durch das Drehen seines Bedrohungsrades gewinnt, ist es egal, ob ein anderer Spieler 50 Siegpunkte gesammelt hat; der erste Spieler gewinnt, wie unten unter „Maximalbedrohung“ beschrieben.

Maximale Bedrohung

Hat ein Spieler sein Bedrohungsrads auf den maximalen Bedrohungswert gedreht (d. h. das Wort „Sieg“ steht im Hauptfenster), gewinnt er. Erreichen mehrere Spieler dies, gewinnt der, der mehr Siegpunkte hat. Herrscht auch hier Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

50 Siegpunkte

Wenn ein Spieler mindestens 50 Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt er. Wenn mehrere Spieler mindestens 50 Siegpunkte gesammelt haben, gewinnt der mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der mit der höheren Bedrohung.

5 verheerte Regionen

Wenn 5 Regionen verheert sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der mit der höheren Bedrohung.

Alte-Welt-Karten aufgebraucht

Wenn der Alte-Welt-Stapel leer ist, haben die Bewohner der Alten Welt den Krieg zwischen den Chaosmächten überstanden, und alle Spieler verlieren.

Weitere Regeln

Die folgenden Abschnitte enthalten weitere Regeln für **CHAOS IN DER ALTEN WELT**.

Die Bedrohungsräder

Die Bedrohungsräder auf dem Spielbrett sind ein wichtiger Teil von **CHAOS IN DER ALTEN WELT**. Der folgende Abschnitt enthält weitere Informationen über ihre Funktionsweise.

BEDROHUNG

Jeder textlichen Anweisung im Hauptfenster eines Bedrohungsrades ist in einem kleineren Fenster eine Zahl zugeordnet. Diese Zahl ist der **BEDROHUNGSWERT** oder kurz die **BEDROHUNG** der entsprechenden Chaosmacht. Bestimmte Regeln und Karten verlangen häufig, dass der Spieler mit der höchsten oder niedrigsten Bedrohung etwas tut oder von einem Effekt getroffen wird.

*Khornes Bedrohungsrads.
Khornes derzeitiger
Bedrohungswert – auch
Khornes „Bedrohung“ genannt
– beträgt 3.*



DREHBEDINGUNGEN UND -MARKER

Jede Chaosmacht hat ihre eigene Drehbedingung (s. Machtbogen). Jedesmal, wenn diese erfüllt wird, legt der Spieler sofort einen Drehmarker auf sein Bedrohungsrads (und zwar so, dass er keines der beiden Fenster verdeckt.) Im Laufe einer Spielrunde können mehrere Drehmarker auf dem Bedrohungsrads einer Macht zu liegen kommen - das wird sogar häufig der Fall sein.

In der Endphase tauscht jede Macht, die in der zu Ende gehenden Runde Drehmarker erhalten hat, sie gegen Drehungen ein (s. S. 21, „Drehen an den Bedrohungsrädern“).

Beispiel: *Wir befinden uns im Verderbnisschritt der Verderbnisphase, und Nurgle hat einen Aussätzigen im Imperium, zwei in Bretonia und drei in Estalia. Nurgles Drehbedingung ist „Lege jedesmal einen Marker auf dein Rad, wenn du in derselben Phase 2 oder mehr Verderbnismarker in eine bevölkerungsreiche Region setzt.“ Also legt der Spieler jedesmal, wenn Nurgle 2 oder*

mehr Verderbnismarker in dieselbe Region setzt, einen Drehmarker auf Nurgles Bedrohungsrad.

Wenn im Verderbnisschritt das Imperium an die Reihe kommt, setzt der Nurglespieler dort einen Verderbnismarker. Das führt nicht zum Setzen eines Drehmarkers, weil dafür 2 oder mehr Verderbnismarker gesetzt werden müssen. Wenn Bretonia an die Reihe kommt, setzt der Nurglespieler dort 2 Verderbnismarker, was die Drehmarkerbedingung erfüllt, und deshalb wird ein Drehmarker auf das Nurglerad gelegt. Wenn Estalia an die Reihe kommt, setzt der Nurglespieler dort 3 Verderbnismarker, und deshalb wird ein weiterer Drehmarker auf das Nurglerad gelegt.

Am Ende des Verderbnisschritts liegen 2 Drehmarker auf dem Nurglerad.

Kein einzelnes Ereignis kann dazu führen, dass mehrere Drehmarker gesetzt werden, auch wenn die Drehbedingung mehrfach erfüllt wäre.

Beispiel: *Khornes Drehbedingung ist „Lege jedesmal einen Marker auf dein Rad, wenn du in derselben Phase in derselben Region eine oder mehrere gegnerische Figuren tötest.“*

Würde Khorne in einer besonders blutigen Kampfphase in einer Region 4 (oder mehr) gegnerische Kreaturen töten, würde der Khornespieler dennoch nur 1 Drehmarker auf Khornes Bedrohungsrad legen.

ANWEISUNGEN DER RÄDER

Es folgt eine Erklärung aller Instruktionen auf den Rädern.

Wenn die Anweisungen sichtbar werden, müssen sie ausgeführt werden, es sei denn, die Spielsituation lässt das nicht zu. Beispielsweise **muss** ein Spieler, der die Anweisung „Entferne 2 Alte-Welt-Marker“ erhält, diese ausführen, es sei denn, es sind nicht genügend Alte-Welt-Marker im Spiel. In diesem Fall entfernt er so viele wie möglich und ignoriert den Rest der Anweisung.

Ziehe X Chaoskarten: Der Spieler nimmt die angegebene Anzahl Chaoskarten von seinem Stapel auf die Hand.

Setze X Adelige: Der Spieler nimmt die angegebene Anzahl Adelligenmarker aus dem Vorrat und setzt sie in beliebige Regionen auf dem Spielbrett.

Setze X Warpsteine: Der Spieler nimmt die angegebene Anzahl Warpsteinmarker aus dem Vorrat und setzt sie in beliebige Regionen auf dem Spielbrett.

Start [Macht] (z. B. „Start Khorne“): Markiert die Anfangsstellung für das Hauptfenster der jeweiligen Macht. Diese Anweisung hat sonst keine Auswirkungen.

[Macht] siegt! (z. B. „Khorne siegt!“): Die angegebene Macht der Verderbnis gewinnt das Spiel unter Berücksichtigung von Gleichständen und anderen Anweisungen in der Endphase (s. S. 22, „Mögliches Spielende“).

Entferne X Verderbnis: Der Spieler nimmt die angegebene Anzahl Verderbnismarker einer oder mehrerer Chaosmächte vom Brett.

Entferne X Alte-Welt-Marker: Der Spieler nimmt die angegebene Anzahl Alte-Welt-Marker beliebiger Art vom Spielbrett und legt sie in den Vorrat zurück.

Erhalte X SP: Der Spieler erzielt die angegebene Anzahl Siegpunkte.

Verbesserungskarte: Der Spieler sucht sich eine noch nicht gespielte Verbesserungskarte aus und spielt sie. S. S. 26, „Das Spielen von Verbesserungskarten“.

Alte-Welt-Karten

Alte-Welt-Karten können zwei verschiedene Arten von Anweisungen enthalten: : **SOFORT UMZUSETZENDE ANWEISUNGEN** und **DAUERHAFT AUSWIRKUNGEN**. Sofort umzusetzende Anweisungen sind kursiv gesetzt, dauerhafte Auswirkungen nicht. Alle Karten haben sofort umzusetzende Anweisungen, aber nicht alle haben dauerhafte Auswirkungen.



Die sofort umzusetzende Anweisungen auf Alte-Welt-Karten werden beim Ziehen der Karte sofort ausgeführt.

Die dauerhaften Auswirkungen von Alte-Welt-Karten kommen nur zum Tragen, wenn sie auf dem Alte-Welt-Pfad liegt und auch dann nur an bestimmten Punkten der Spielrunde.

Die dauerhaften Auswirkungen der meisten Karten werden im Alte-Welt-Kartenschritt der Endphase abgewickelt (s. S. 20, „Die Endphase“). Einige Alte-Welt-Karten jedoch besagen ausdrücklich, dass ihr Effekt dauerhaft ist (mit Texten wie „Solange diese Karte im Spiel ist ...“ oder zu einem anderen Zeitpunkt abgewickelt wird (mit Texten wie „Zu Beginn der Kampfphase ...“). Gibt eine Alte-Welt-Karte nicht an, wann ihre dauerhafte Auswirkung zum Tragen kommt, wickelt man sie im Alte-Welt-Kartenschritt der Endphase ab.



Manche Alte-Welt-Karten haben, wie diese, nur eine sofort umzusetzende Anweisung und keine dauerhaften Auswirkungen.

Alte-Welt-Marker

6 verschiedene Sorten Alte-Welt-Marker beeinflussen das Spiel. Sie werden im Folgenden beschrieben.

Die meisten Alte-Welt-Marker kommen über Alte-Welt-Karten ins Spiel, aber auch andere Effekte (etwa Drehanweisungen und Chaoskarten) können Alte-Welt-Marker ins Spiel bringen, vom Brett entfernen und von Region zu Region bewegen.



Ereignismarker: Ereignismarker haben keine eigenen Auswirkungen. Sie markieren vielmehr die Regionen, in denen die dauerhaften Auswirkungen bestimmter Alte-Welt-Karten wirken. Wenn noch Ereignismarker im Spiel sind, nachdem alle Karten, die ihre Auswirkungen definieren, vom Alte-Welt-Kartenpfad entfernt wurden, bleiben sie im Spiel, haben aber erst wieder Auswirkungen, wenn sie von neuen Alte-Welt-Karten definiert werden.



Heldenmarker: Heldenmarker in einer Region nehmen dort Figuren aus dem Spiel. S. S. 20, „Abwickeln der Heldenmarker“.



Adeligenmarker: Jeder Adelligenmarker in einer Region steigert ihren Eroberungswert um 1. (Dies hat keine Auswirkungen auf ihren Widerstandswert.)



Bauernmarker: Bauernmarker haben keine eigenen Auswirkungen. Sie sind lediglich Ziele für Kämpfe in ihrer Region (s. S. 15, „Die Kampfphase“). Bestimmte Alte-Welt-Karten bringen den Spielern Siegpunkte, für im Kampf errungene Bauernmarker.



Skavenmarker: Jeder Skavenmarker in einer Region senkt ihren Widerstandswert um 1. (Dies hat keine Auswirkungen auf ihren Eroberungswert.)



Warpsteinmarker: Jeder Warpsteinmarker in einer Region entspricht einem Verderbnismarker, wenn geprüft wird, ob die Region in der Verderbnisphase verheert wird (s. S. 19, „Setzen von Verderbnismarkern“).

Reihenfolge der Regionen

Wenn bestimmte Aktivitäten – etwa Kämpfe – in mehreren Regionen gleichzeitig durchgeführt werden sollen, geschieht dies immer in folgender Reihenfolge Region für Region:

1. Norsca
2. Land der Trolle
3. Kislev
4. Imperium
5. Bretonia
6. Estalia
7. Tilea
8. Grenzgrafschaften
9. Dästerlande

Wenn die Aktivität für eine bestimmte Region irrelevant ist – weil es etwa in der Kampfphase in einer Region keine Kämpfer gibt – wird sie einfach übersprungen.

Wenn eine Aktivität in der Reihenfolge der Regionen ausgeführt wird, können Ereignisse in früheren Regionen die in späteren beeinflussen. D. h. Aktivitäten, die in der Reihenfolge der Regionen ausgeführt werden, gelten *nicht* als simultan. Wenn z. B. in einer Endphase mehrere Regionen verheert werden, werden die oberen Verheerungskarten in die in der Reihenfolge der Regionen weiter vorn stehenden Regionen gelegt. Gehen die Verheerungskarten aus – es sind nur 5 – ist es möglich, dass in der Reihenfolge der Regionen weiter hinten stehende Regionen nicht verheert werden und Spieler, die ansonsten Siegpunkte bekämen, leer ausgehen.

Die Pfeile auf dem Spielbrett, welche die Standardreihenfolge der Regionen angeben, bilden eine praktische Erinnerungsstütze. Die Spieler können einfach mit Norsca oben auf dem Spielbrett anfangen und den Pfeilen von Region zu Region folgen, bis sie schließlich in den Dästerlanden im Süden landen.

Verheerte Regionen

Ist eine Region verheert (d. h. dort liegt eine Verheerungskarte), gelten dort folgende Regeln:

- Man kann keine neuen Chaoskarten auf sie spielen.
- Man kann dort keine neuen Alte-Welt-Marker setzen (doch werden bestehende Alte-Welt-Marker bei der Verheerung nicht unbedingt entfernt).
- In der Verderbnisphase werden für die Beherrschung dieser Region keine Siegpunkte vergeben (d. h. dort wird die Beherrschung nicht überprüft).
- In der Verderbnisphase werden in diese Region keine Verderbnismarker gesetzt.

Ansonsten gelten für verheerte Regionen weiter die normalen Regeln für Regionen. In jeder Runde kommt es auch in einer verheerten Region zu Kämpfen, sie grenzt weiterhin an andere Regionen, hat ihren Platz in der Reihenfolge der Regionen usw.

Kontrolle gegnerischer Figuren

Nutzt ein Spieler einen Effekt, der ihm die „**KONTROLLE**“ über gegnerische Figuren verleiht, dann ist es für die Dauer dieses Effekts, als habe die Figur die Farbe des sie kontrollierenden Spielers. Der sie kontrollierende Spieler würfelt ihre Kampfwürfel, setzt in der Verderbnisphase einen Verderbnismarker *seiner* Farbe usw.

Für die Dauer dieses Effekts behält die Figur ihre normalen Werte (hätte ihr eigentlicher Besitzer sie also z. B. verbessert, bleibt sie verbessert).



Das Spielen von Verbesserungskarten

Jeder Chaosmacht hat einen Stapel von 5 Verbesserungskarten. Es gibt 2 Arten von Verbesserungskarten: **ANHÄNGERVERBESSERUNGEN** und **CHAOSMACHTVERBESSERUNGEN**.

Verbesserungskarten kommen ins Spiel, wenn ein Spieler beim Drehen seines Bedrohungsrades die Anweisung „Verbesserungskarte“ erhält. Dann kann er sich jedesmal eine verfügbare Verbesserungskarte aussuchen und spielen. „Verfügbar“ heißt in diesem Fall einfach, dass die Karte dem Spieler gehört und noch nicht gespielt wurde.

Wird eine Anhängerverbesserung gespielt, sagt der Spieler an, welche Verbesserung er wählt und legt die Karte auf die entsprechenden aufgedruckten Anhängerwerte seines Machtbogens (so dass sie unten übersteht). Die Werte und Fähigkeiten der Verbesserungskarte ersetzen jene, die sie verdeckt.



Die Verbesserungskarte für Anhänger - in diesem Fall Khornes Verbesserung für Blutvergießer - wird einfach über die auf dem Machtbogen aufgedruckten Werte für die entsprechende Figur gelegt. Die Werte und Fähigkeiten der Verbesserungskarte ersetzen jene, die sie verdeckt.

Spielt ein Spieler eine Chaosmachtverbesserung, sagt er an, welche Verbesserung er wählt und legt die Karte offen neben seinen Machtbogen, damit jeder sieht, dass sie im Spiel ist.

Magische Symbole

Magische Symbole sieht man am häufigsten auf Chaoskarten. Sie haben selbst keine Auswirkungen auf das Spiel, doch von ihrem Vorhandensein in einer Region hängen andere Dinge ab, etwa Tzeentchs Drehbedingung.



Magisches Symbol

Bestimmte Effekte können Figuren mit magischen Symbolen versehen. Das obige Symbol ist dann natürlich nicht sichtbar, aber man sagt dennoch, die entsprechende Figur „habe“ diese magischen Symbole. Sie kann diese nutzen, um Effekte zu erzielen, für die man magische Symbole braucht, egal, wo sie sich befindet.

Widerstreitende Effekte

Von Zeit zu Zeit scheinen sich die Effekte von Chaoskarten, Anhängerfähigkeiten, die Effekte von Alte-Welt-Karten usw. zu widersprechen, weil ein Effekt etwas ermöglicht, das der andere unmöglich macht. In solchen Fällen geht der *verhindernde* Effekt vor.

So besagt etwa die Khorne-Chaoskarte „Schlachtruf“ „In dieser Runde dürfen in dieser Region keine Verderbnismarker gesetzt werden“, die Nurgle-Chaoskarte „Der Gestank des Todes“ hingegen „Setze hier 2 Verderbnismarker, wenn du die Region beherrscht.“ Lägen beide Karten gleichzeitig in derselben Region, dürfte der Nurglespieler keine Verderbnismarker setzen, auch wenn er die Region beherrschte, weil der verhindernde Effekt vorgeht.



Anmerkungen des Entwicklers

„Man spielt die vier Mächte der Verderbnis und versucht, die Welt in den Ruin zu stürzen.“

Als Christian T. Petersen mir diese Idee für ein Brettspiel vortrug, dachte ich zuerst, ich solle einen alten Games-Workshop-Klassiker neu erfinden.

„Nein, Eric. Du sollst dieses Spiel designen.“

Meine Welt geriet aus den Fugen. Ein brandneues **WARHAMMER-FANTASY**-Brettspiel, noch dazu beruhend auf dem womöglich coolsten Aspekt der Warhammermythologie! Das erste Treffen ging weiter, aber ich war schon in einer anderen Welt, erschüttert von den vor mir liegenden Möglichkeiten.

Das nächste Wochenende verbrachte ich in einem Fieberwahn inspirierter Aufregung. Ich las in zwei Tagen mehr **WARHAMMER** als in den Jahren zuvor. Stundenlang verlor ich mich in der Fülle und Komplexität des Hintergrundes. Ich war zwar nie ein großer Tabletop-Spieler, doch die Mythologie von Warhammer hat mich immer schon interessiert.

Meine Designziele waren simpel: Ein einfaches, aber opulentes Geländekontrollspiel zu schaffen, in dem sich Spieler ihren „Charakteren“ eng verbunden fühlten und in dem sich die Welt lebendiger und dynamischer anfühlte als in den meisten anderen Spielen dieser Kategorie. Für **WARHAMMER**-Fans wollte ich der Einzigartigkeit der 4 Aspekte des Chaos Genüge tun. Für Neulinge in der Welt wollte ich erreichen, dass das Spiel den Spielern Einblicke in die Persönlichkeiten der Mächte der Verderbnis gewährte.

Es war wichtig, dass sich alle vier unterschiedlich spielen. Von Anfang an wusste ich, dass sie einen eigenen Weg zum Sieg einschlagen sollten, der die Art ihrer Macht widerspiegelte. Die Herausforderung lag in der Balance der

Siegbedingungen während des gesamten Spiels. Jeder Spieler sollte eine eigene Herangehensweise an die Verheerung der Welt haben, die mit der der anderen Berührungspunkte hatte, statt dass vier Leute solistisch vor sich hin spielten.

Zudem wollte ich, dass sich das Spiel anders anfühlte, wenn eine Macht der Verderbnis nicht gespielt wird. In einem 3-Spieler-Spiel ohne Khorne z. B. gibt es weniger Kämpfe, so dass die Verheerung stärker in den Mittelpunkt rückt. Ohne Tzeentch hingegen herrscht weniger Dynamik auf dem Spielbrett, und die Taktiken werden vorhersehbarer.

Probleme hatte ich mit den Rivalitäten zwischen Khorne und Slaanesh einerseits und Nurgle und Tzeentch andererseits. Beide Paare verabscheuen den jeweils anderen, was im Spiel zum Ausdruck kommen musste. Doch ich wollte es nicht übertreiben, um schlechten Erfahrungen bei 3-Spieler-Spielen vorzubeugen, in denen ein Spieler schlicht in Ermangelung eines direkten Gegners gewinnt. Statt dessen versuchte ich, diesen Umstand subtiler in der Interaktion der Karten unterzubringen. Einige von Khornes Chaoskarten beispielsweise bringen mehr Kämpfe, und Slaaneshs meiden Kämpfe aus taktischen Gründen ganz, eine interessante Dynamik, die auch zur Interaktion mit anderen Spielern führt.

Dies war eines der spannendsten Spieldesignprojekte, an denen ich je gearbeitet habe, und ich bin sehr zufrieden mit den Ergebnissen. Ich möchte Jeff Tidball und Tim Uren für exzellente Entwicklertätigkeit, sowie Kevin Childress, Andrew Navaro, Oli Schomburg und Wil Springer für die unglaubliche grafische Umsetzung danken.

Ich hoffe, das Spiel macht euch so viel Spaß wie mir die Arbeit daran. *Schädel für den Schädelthron!*

Khorne spielen

Khorne kennt keine Subtilität. Sein schwarzes Herz sehnt sich nicht nach Schönheit, denn er ist der Blutgott, der Schädelfürst. Seine unsterbliche Gestalt kennt nur Zorn und begehrt nur Blutvergießen.

KHORNES STRATEGIE

- Deine größte Stärke ist der Kampf. Deine Krieger verwenden im Kampf 2 Würfel, mehr als die jeder anderen Chaosmacht.
- Für dich ist es leichter, mittels deines Bedrohungsrades zu gewinnen als über Siegpunkte. Versuche, pro Runde zwei Radsprünge zu schaffen.
- Verteile deine Streitkräfte, um jede Runde Feinde in so vielen Regionen wie möglich zu töten.
- Nurgle ist üblicherweise das leichteste Ziel, dann Slaanesh, dann Tzeentch.

KAMPF GEGEN NURGLE

Nurgles Kultisten sind leichte Ziele und oft in den bevölkerungsreichen Regionen zu finden. Verhindere, dass er sich in diesen Bereichen festsetzt, sonst kann er sehr viele Punkte machen, wenn die Verheerung der Regionen beginnt.

KAMPF GEGEN TZEENTCH

Tzeentch bekommt Drehungen seines Rades durch das Verderben von Gegenden, in denen man mindestens 2 Warpsteinmarker und/oder magische Symbole findet. Weil er 2 Verderbnismarker setzen muss, um Drehmarker zu erhalten, kann das Töten eines einzigen Tzeentchkultisten in einer solchen Region oft seine Pläne durchkreuzen.

KAMPF GEGEN SLAANESH

Slaanesh bekommt Drehungen seines Rades durch das Verderben von Gegenden, in denen man Adligen- und Heldenmarker findet. Dort lohnt es sich, gegen ihn zu kämpfen.

Nurgle spielen

Nurgle ist der große Verderber, der über den körperlichen Verfall und die Sterblichkeit herrscht. Man kann ihn wahrlich den Vater aller Pestilenz nennen, denn in seinem gewaltigen Leib wohnen alle den Menschen bekannten Krankheiten.

NURGLES STRATEGIE

- Deine größte Stärke sind deine vielen preiswerten Figuren. Auch helfen dir deine Chaoskarten und das Drehen deines Rades Runde um Runde, die besten Regionen zu beherrschen und zu verhindern, dass sie zu früh verheert werden.
- Für dich ist es leichter, mittels Siegpunkten zu gewinnen als über das Drehen deines Bedrohungsrades. Versuche trotzdem, jede Runde mindestens eine Drehung zu schaffen, es wird dir helfen.
- Konzentriere dich beim Setzen von Figuren auf bevölkerungsreiche Regionen, aber setze nicht zu viele Verderbnismarker in Regionen, die du nicht beherrschen kannst.
- Meide den Kampf gegen andere Spieler in stark umkämpften Regionen. Versuche, Punkte in Regionen zu machen, die andere Spieler ignorieren.

KAMPF GEGEN KHORNE

Deine Figuren sind durch ihren geringen Verteidigungswert attraktive Ziele für Khorne. Verteile sie nicht zu sehr, denn Khorne erhält Drehungen, wenn er in vielen verschiedenen Regionen Figuren tötet.

KAMPF GEGEN TZEENTCH

Tzeentch bekommt Drehungen seines Rades durch das Verderben von Gegenden, in denen man mindestens 2 Warpsteinmarker und/oder magische Symbole findet. Mit ihm um die Beherrschung solcher Gegenden zu streiten lohnt sich selten, es sei denn, es sind kostbare bevölkerungsreiche Regionen.

KAMPF GEGEN SLAANESH

Slaanesh bekommt Drehungen seines Rades durch das Verderben von Gegenden, in denen man Adligen- und Heldenmarker findet. Mit ihm um die Beherrschung solcher Gegenden zu streiten lohnt sich selten, es sei denn, es sind kostbare bevölkerungsreiche Regionen.

Tzeentch spielen

Tzeentch ist der Herr des Schicksals und Architekt der Vorsehung. Die Pläne und Ränke anderer erfreuen ihn sehr, und er zieht die Schlangen den Starken, die Manipulativen den Brutalen vor.

TZEENTCHS STRATEGIE

- Deine größte Stärke ist dein Chaoskartenstapel. Er enthält viele nützliche kostenlose oder preiswerte Karten, und deine Zugfähigkeit lässt dich jede Runde alle gespielten Karten nachziehen (spiele also jede Runde so viele Karten wie möglich!)
- Achte auf Regionen, in denen von Anfang an Warpsteinmarker liegen. Sie sind der Schlüssel für das frühzeitige Drehen deines Bedrohungsrades.
- Spare dir deine Machtpunkte in der Beschwörungsphase der einzelnen Runden auf, indem du kostenlose oder preiswerte Karten spielst. Lass die anderen Spieler ihre Ressourcen zuerst ausgeben.
- Für dich ist es ebenso möglich, mittels Siegpunkten zu gewinnen wie über das Drehen des Bedrohungsrades. Halte dir deshalb so lange wie nur irgend möglich alle Optionen offen.

KAMPF GEGEN KHORNE

Für Khorne ist es leichter, mittels seines Bedrohungsrades zu gewinnen als über Siegpunkte. Er erhält Drehungen, wenn er in vielen verschiedenen Regionen Figuren tötet. Mach es ihm nicht zu leicht.

KAMPF GEGEN NURGLE

Für Nurgle ist es leichter, mittels Siegpunkten zu gewinnen als über das Drehen seines Bedrohungsrades. Er kann gegen Spielende sehr erstarken, wenn die Verheerung der Regionen beginnt.

KAMPF GEGEN SLAANESH

Für Slaanesh ist es ebenso möglich, mittels Siegpunkten zu gewinnen wie über das Drehen des Bedrohungsrades. Versuche, seine Siegstrategie so schnell wie möglich zu durchschauen und handle entsprechend. Slaanesh bekommt Drehungen seines Rades durch das Verderben von Gegenden, in denen man Adligen- und Heldenmarker findet.

Slaanesh spielen

Slaanesh ist der Meister der grausamen Gelüste, der geheimen Laster und der schrecklichen Versuchungen. Kein Sterblicher kann Slaanesh erblicken, ohne seine Seele zu verlieren, denn wer ihn sieht, wird Sklave seiner Launen.

SLAANESHES STRATEGIE

- Deine größte Stärke ist Flexibilität. Du hast nützliche Chaoskarten, eine einfache Drehbedingung und die Fähigkeit, die Ressourcen deiner Gegner gegen sie zu verwenden.
- Konzentriere dich ab Spielbeginn auf die Adligenmarker. Rücke entweder massiv in Regionen ein, in denen sich welche befinden, oder nutze deine „Finsterer Einfluss“-Karten, um sie in Regionen zu bringen, in denen du schon stark bist.
- Passe deine Strategie der Spielentwicklung an. Setze auf einen Sieg durch das Drehen deines Bedrohungsrades, wenn zu Beginn schon viele Adligen- und Heldenmarker im Spiel sind, und auf einen Sieg mittels Siegpunkten, wenn Khorne stark ist oder deine Gegner wertvolle Regionen unumkämpft lassen.
- Sei Opportunist: Nutze die „Perverse Infiltration“-Karte, um bei der Verheerung von Regionen leichte Punkte zu sammeln und kontrolliere wichtige Kultisten deiner Gegner, um zusätzliche Verderbnismarker zu erhalten und heiß umkämpfte Regionen für dich zu beanspruchen.

KAMPF GEGEN KHORNE

Für Khorne ist es leichter, mittels seines Bedrohungsrades zu gewinnen als über Siegpunkte. Er erhält Drehungen, wenn er in vielen verschiedenen Regionen Figuren tötet. Mach es ihm nicht zu leicht.

KAMPF GEGEN NURGLE

Für Nurgle ist es leichter, mittels Siegpunkten zu gewinnen als über das Drehen seines Bedrohungsrades. Er kann gegen Spielende sehr erstarken, wenn die Verheerung der Regionen beginnt. Suche in dieser Phase Gelegenheiten, Nurgle zu schaden und dich zu stärken.

KAMPF GEGEN TZEENTCH

Für Tzeentch ist es ebenso möglich, mittels Siegpunkten zu gewinnen wie über das Drehen des Bedrohungsrades. Tzeentch bekommt Drehungen seines Rades durch das Verderben von Gegenden, in denen man mindestens 2 Warpsteinmarker und/oder magische Symbole findet.

Impressum

Spieldesign: Eric M. Lang

Entwicklung: Jeff Tidball und Tim Uren

Beiträge: JR Godwin und Jay Little

Lektorat: Mark O'Connor

Grafikdesign: Kevin Childress, Andrew Navaro, Oli Schomburg und Wil Springer

Lektorat: Mark O'Connor

Logo: Kevin Childress

Cover Illustration: Daryl Mandryk

Spielbrett: Andrew Navaro

Figuren: Michael Jaecks

Testspielkoordinator: Robert A. Kouba

Testspieler: Bryan Bornmueller, Bill Cauble, Kevin Childress, Cody Cosgrove, Luke Cosgrove, Galen Farah, Robert Flick, Nate French, JR Godwin, Christina Gyimesi, James Hata, Terri Hoff, Steve Horvath, Evan Kinne, Andrew Konen, Corey Konieczka, Rob Kouba, Gavin Larson, Jay Little, Paul Lertola, Jonathan Moriarity, Randy Munce, Andrew Navaro, Paul Neumann, Scott Page, Casey Ryan, Mark Schell, Shaun Schreiner, Wil Springer, Jason Steinhurst, Matthew Tee, Jason Walden, Mike Westerbur, Dylan Westerbur, John Wibben, Kevin Wilson, and Ansley Zampino

Produktionsleitung: Gabe Laulunen

Produktion: Jeff Tidball

Produktion (Neuaufgabe): Christopher Hosch

Verantwortlicher Entwickler und Herausgeber: Christian T. Petersen

Aus dem Englischen von: Oliver Hoffmann (Feder&Schwert)

Deutsche Bearbeitung und Layout: Oliver Erhardt, Matthias Wagner, Christoph Lipsky, Heiko Eller

Deutsche Grafische Bearbeitung: Selami Ileman, Marina Fahrenbach (Neuaufgabe)

Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Falko Sieverding, Tim Leuftink

Games Workshop

Lizenzen: Owen Rees

Lizenzen & Rechte: Erik Mogensen

Leiter der Rechtsabteilung: Andy Jones

IP-Manager: Heiko Merrett

Besonderen Dank an das Games Workshop Design

Studio für großartige kreative Arbeit.



TM



Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Support und weitere Infos:

WWW.HDS-FANTASY.DE

Index

Adeligenmarker 6, 19, 23, 24

Alte-Welt-Karten und -Stapel 4, 7, 9, 10, 20, 22, 24, 26

Alte-Welt-Marker 6, 9, 23, 24, 25

Alte-Welt-Pfad 4, 9, 10

Alte-Welt-Phase 9

Angrenzend (Regionen) 11–12

Anhänger 5, 7–8, 11, 26

Anweisungen der Räder 23

Bauernmarker 6, 15, 17, 24

Bedrohung, Bedrohungsrad 2, 3, 4, 5, 21, 22, 22–23

Beherrschung, -sschritt, -swert 19

Beschwörung 11–12

Beschwörungsphase 9, 11–12

Bevölkerungsreich (Regionen) 4, 5

Chaoskarten 5, 6, 8, 9, 11, 12–13, 14, 16, 19, 20, 23, 25, 26

Dauerhafte Auswirkungen (von Alte-Welt-Karten) 24

Endmarker 3, 21, 22–23

Endphase, 9, 20–22, 24

Ereignismarker 6, 24

Erinnerungsstütze 14

Eroberungswert 4, 5, 19

Explodieren 15

Figur: s. Anhänger

Großer Dämon 5, 6–7

Heldenmarker 6, 20, 24

Kampf 15–18

Kampfphase, 9, 15

Kampfwürfel: s. Würfel

Khorne 2, 8, 28

Kontrollieren (von Anhängern) 25

Krieger 5, 6–7

Kultist 5, 6–7

Machtpunkte, Machtmarker, Machtskala 3, 5, 11, 12, 13

Machtbögen 3, 5, 8, 26

Magisches Symbol 13, 26

Nurgle 2, 8, 28

Phase 9

Region 4, 5, 11–12, 19–20, 20–21, 25

Reihenfolge der Mächte 9

Reihenfolge der Regionen 4, 25

Runde: s. Spielrunde

Setzen (eines Anhängers): s. Beschwörung

Siegbedingungen 2, 22, 23

Siegpunkte, Siegpunktemarker, Siegpunkteskala 3, 4, 8, 20, 20–21, 22, 23

Skavenmarker 6, 19, 24

Slaanesh 2, 8, 29

Sofort umzusetzende Anweisungen (auf Alte-Welt-Karten) 24

Spielbrett 3, 4, 8

Spielrunde 9

Spielziel 2

Sprung 2, 21

Texteffekt (einer Chaoskarte) 13, 14

Treffer 15, 16, 17

Tzeentch 2, 8, 29

Umgelegte Anhänger 15, 17

Verbesserungskarten 6, 8, 16, 23, 26

Verderbnismarker 6, 8, 19, 20–21, 23, 25

Verderbnisphase 9, 19–20

Verderbnisschritt 19–20

Verheerung, verheerte Regionen, Verheerer 19–20, 20–21, 22, 25

Verheerungskarte 4, 7, 8, 19–20, 20–21

Vorbereitung 8–9

Warpsteinmarker 6, 19, 23, 24

Widerstand 4, 5, 19

Würfel 7, 15, 16

Zeichen des zweigeschweiften Kometen 10

Ziehen (eines Anhängers): s. Beschwörung

Ziel (im Kampf), 15, 17

Zugphase 5, 9, 11

Glossar

Alte-Welt-Phase: 1. Phase der Spielrunde, in der eine Karte vom Alte-Welt-Stapel genommen wird, deren Auswirkungen sofort umgesetzt werden.

Angrenzend: Begriff für Regionen mit gemeinsamer Grenze.

Anhänger: Plastikspielfigur einer der drei Anhängertypen.

Anhängerverbesserungen: Art von Verbesserungskarten, die die Fähigkeiten der Anhänger einer Macht verbessern.

Bedrohung: Ein Zahlenwert. Den momentanen Bedrohungs Wert jeder Macht zeigt stets das kleinere Fenster ihres Bedrohungsrades an.

Beherrschungsschritt: 1. Schritt der Verderbnisphase, in dem die Spieler festlegen, welche Macht – wenn überhaupt – den Eroberungswert der einzelnen Regionen als Siegpunkte erhält.

Beherrschungswert: Die Summe, die jeder Spieler in jeder Region im Beherrschungsschritt der Verderbnisphase berechnet, um festzustellen, ob er die Region beherrscht.

Beschwören: Einen Anhänger in eine neue Region setzen. Man kann eine Figur aus dem Vorrat eines Spielers oder aus einer anderen Region beschwören.

Beschwörungssphase: 3. Phase der Spielrunde, in der die Spieler der Reihe nach Chaoskarten spielen und Figuren beschwören.

Bevölkerungsreich: Eigenschaft einer Region, unter deren Namen eben dieser Begriff steht. Eine Region kann bevölkerungsreich sein oder eben nicht. Bevölkerungsreichtum hat keine eigene Auswirkung, aber andere Spieleffekt beziehen sich auf bevölkerungsreiche Regionen.

Chaosmächte: s. „Mächte der Verderbnis“.

Chaosmachtverbesserungen: Art von Verbesserungskarten, die direkt die Fähigkeiten einer Chaosmacht verbessern.

Dauerhafte Auswirkungen: Der gewöhnliche Text auf einigen Alte-Welt-Karten, der entweder zu einem im Text angegebenen Zeitpunkt oder in der Endphase umgesetzt wird.

Endphase: 6. und letzte Phase der Spielrunde, in der die Spieler die Chaoskarten vom Brett nehmen, die Auswirkungen der Heldenmarker und bestimmter Alte-Welt-Karten abwickeln, Siegpunkte für eine zu einem früheren Zeitpunkt der Runde verheerte Region kassieren, ihre Bedrohungsräder drehen und prüfen, ob das Spiel vorbei ist.

Eroberungswert: Der Wert, der angibt, wie lohnend es ist, eine bestimmte Region zu beherrschen.

Explosion: Wenn ein Kampfwürfel eine 6 zeigt und dem betreffenden Spieler damit einen zusätzlichen Kampfwürfel verleiht.

Figur: s. „Anhänger“.

Götter: s. „Mächte der Verderbnis“.

Großer Dämon: Mächtigste Anhängerkategorie im Spiel.

Kampfphase: 4. Phase der Spielrunde, in der die Anhänger der Mächte in den einzelnen Regionen einander bekämpfen.

Khorne: Eine der vier Mächte der Verderbnis, Herr des Todes und der Schlacht.

Klasse: Die Kategorie eines Anhängers – Kultist, Krieger oder Großer Dämon.

Kosten: Der Wert einer Figur oder Chaoskarte, der angibt, wie viele Machtpunkte es kostet, sie zu spielen.

Krieger: Anhängerkategorie mit recht guten Kampfwerten für recht geringe Kosten.

Kultist: Die am wenigsten kampfkraftige Anhängerkategorie im Spiel, die allerdings Regionen verderben kann.

Mächte der Verderbnis: Die 4 Chaosgötter: Khorne, Nurgle, Tzeentch und Slaanesh.

Mächte: s. „Mächte der Verderbnis“.

Machtpunkt: Die Währung, in der die Spieler ihre Chaoskarten, Figurenbeschwörungen und diverses anderes bezahlen.

Magisches Symbol: Ein Symbol in der oberen rechten Ecke bestimmter Chaoskarten und ein Effekt, den auch bestimmte andere Ereignisse und Kräfte auslösen können. Magische Symbole haben keine eigene Auswirkung auf das Spiel, aber andere Karten, Kräfte und Fähigkeiten nehmen auf sie Bezug.

Nurgle: Eine der vier Mächte der Verderbnis, Herr des Schmutzes, der Krankheit und Verderbnis.

Phase: Einer der 6 nach den in ihnen stattfindenden Aktivitäten benannten Abschnitte der Spielrunde: Alte-Welt-, Zug-, Beschwörungs-, Kampf-, Verderbnis- und Endphase. Die 6 Phasen laufen immer in dieser Reihenfolge ab.

Region: Einer der 9 geografischen Bezirke des Kartenbereichs des Spielbretts.

Reihenfolge der Mächte: Die Reihenfolge, in der die Mächte der Verderbnis meist handeln: Khorne vor Nurgle vor Tzeentch vor Slaanesh.

Runde: s. „Spielrunde“.

Schritt: Manche Phasen sind unterteilt; diese Unterteilungen nennt man Schritte.

Siegpunkt: Form der Belohnung für bestimmte Aktivitäten im Spiel. Siegpunkte bekommt man am häufigsten und am meisten durch das Beherrschen von Regionen. Siegpunkte zu sammeln ist ein Weg, das Spiel zu gewinnen.

Siegpunkteskala: Die fortlaufend nummerierten Kreise auf dem Brett. Jeder Spieler setzt seinen Siegpunktemarker auf die Siegpunkteskala, um anzuzeigen, wie viele Siegpunkte er gerade hat.

Slaanesh: Eine der 4 Mächte der Verderbnis, Herr der Lust und des Schmerzes.

Sofort umzusetzende Anweisungen: Der kursive Text auf jeder Alte-Welt-Karte, der ausgeführt wird, wenn die Karte gezogen wird.

SP: Abkürzung für „Siegpunkte“.

Spielrunde: Ein Durchgang durch die 6 Phasen des Spiels.

Sprung: Eine Drehung des Bedrohungsrades.

Texteffekt: Der Teil einer Chaoskarte, der in klaren Worten beschreibt, was sie bewirkt.

Treffer: Ein Ergebnis eines Kampfwürfels – üblicherweise 4, 5 oder 6 – mit dem Potential, allein oder mit anderen Treffern zusammen gegnerische Figuren zu eliminieren.

Tzeentch: Eine der 4 Mächte der Verderbnis, Herr des Schicksals und Quell magischer Macht.

Verderbnisphase: 5. Phase der Spielrunde, in der die Spieler Region für Region der Reihe nach ihre Beherrschung berechnen und Siegpunkte kassieren sowie in den verschiedenen Regionen Verderbnismarker setzen.

Verderbnisschritt: 2. Schritt der Verderbnisphase, in dem die Spieler Verderbnismarker in die Regionen setzen, in denen sie Kultisten haben. In diesem Schritt wird auch jede Region auf Verheerung überprüft.

Widerstand: Der Wert, der angibt, wie schwer eine Region zu beherrschen ist

Zeichen des zweigeschweiften Kometen: Ein Symbol auf bestimmten Alte-Welt-Karten. Es hat keine eigenen Auswirkungen, aber andere Alte-Welt-Karten beziehen sich darauf.

Zugphase: 2. Phase der Spielrunde, in der die Spieler Chaoskarten ziehen und Machtpunkte regenerieren.

VORBEREITUNGSSCHRITTE

1. **Auslegen des Spielbretts.**
2. **Verteilen der Rollen und Sitzplätze.** Jeder Spieler erhält einen Machtbogen, entweder per Absprache oder durch Ziehen. Dann werden die Sitzplätze in der Reihenfolge der Mächte verteilt.
3. **Machtbögen, Marker und Figuren verteilen.**
4. **Macht- und Siegpunktmarker setzen.**
5. **Bereitlegen der gemeinsam benutzten Marker und Würfel sowie der Verheerungskarten.** Aus den Verheerungskarten ein geordneter Stapel mit der „1“ oben und der „5“ unten bilden.
6. **Alte-Welt-Stapel vorbereiten.** Alle Alte-Welt-Karten werden gemischt. Dann werden von oben nach unten verdeckt 7 (bei 4 Spielern) bzw. 8 (bei 3 Spielern) Karten abgezählt und als Stapel verwendet. Ungenutzte Alte-Welt-Karten kommen in die Schachtel zurück.
7. **Setzen der Anfangs-Alte-Welt-Marker.** Es werden 2 Adelligen-, 3 Warpstein- und 4 Bauernmarker aus dem Vorrat genommen. Sie werden zufällig auf die 9 Regionen verteilt (je ein Marker pro Region).
8. **Ablegen und Ziehen von Chaos-Karten.** Jeder Spieler beginnt mit 3 Chaoskarten auf der Hand.

IST EINE REGION VERHEERT...

- Können dort keine neuen Chaoskarten gespielt werden.
- Können dort keine neuen Alte-Welt-Marker gesetzt werden.

- Bekommt man für ihre Beherrschung keine SP.
- Werden dort keine Verderbnismarker gesetzt.

MÖGLICHES SPIELENDE

1. **Bedrohungsräder prüfen.** Steht eines davon auf „Sieg!“, gewinnt der entsprechende Spieler. (Bei 2 möglichen Siegern entscheidet die Höhe der SP.)
2. **50 SP?** Hat ein Spieler mindestens 50 SP, gewinnt er. (Bei Gleichstand entscheidet die Bedrohung.)
3. **5 Regionen verheert?** Trifft dies zu, gewinnt der Spieler mit den meisten SP.
4. **Ist der Alte-Welt-Stapel erschöpft?** Wenn ja, verlieren alle Spieler.

STANDARDREIHENFOLGE DER REGIONEN

1. Norsca
2. Land der Trolle
3. Kislev
4. Imperium
5. Bretonia
6. Estalia
7. Tilea
8. Grenzgrafschaften
9. Düsterlande

STANDARDREIHENFOLGE DER CHAOSMÄCHTE

1. Khorne
2. Nurgle
3. Tzeentch
4. Slaanesh

Chaos in der Alten Welt © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, *Warhammer*, *Chaos in the Old World* und alle zugehörigen Marken, Logos, Orte, Namen, Kreaturen, Rassen und Rasseninsignien/-werkzeuge/-logos/-symbole, Fahrzeuge, Örtlichkeiten, Waffen, Einheiten und Einheitsinsignie, Charaktere und Illustrationen aus der *Warhammerwelt* und dem *Chaos-in-the-Old-World*-Spielhintergrund sind entweder ™ und/oder © Games Workshop Ltd 2000–2011, eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern. Dies ist eine Lizenzausgabe von Fantasy Flight Publishing, Inc. Deutsche Ausgabe veröffentlicht von Heidelberger Spieleverlag. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind Warenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte sind den jeweiligen Rechteinhabern vorbehalten. DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR JUGENDLICHE UNTER 14 JAHREN.

