

Warlock: Maldorfs fluch.

Baue ein Reich im magischen Land Norkobia

Fünf Schemen schleichen in einem finsternen Wald, auf der Suche nach verborgenen Schätzen. Nur das Geraschel von kleinen Zweigen und Blättern unter ihren Füßen bricht die Eintönigkeit des heulenden Windes, der durch die blattlose Bäume weht. Es gab eine Zeit, wo das Leben hier brauste. Sämtliche Wesen nutzten alles was der Wald ihnen zu bieten hatte. Nun scheint alles dürr und tot.

Plötzlich zieht etwas die Aufmerksamkeit der Schemen auf sich. Sie halten vor einer riesigen Holztür von was auf den ersten Blick einer Gruft scheint zu sein ... Unerschrocken öffnet einer von ihnen die schwere Holztür. Ein lautes Krachen schallt aus der Gruft. Die Tür steht jetzt einen Spalt offen – man spürt einen kalten Zug aus der Gruft – die Wesen schleichen sich aber furchtlos herein. Das Feuer der Fackel erlischt ... Es wird stockfinster in dem Raum – Dann schallt ohrenbetäubendes Hohngelächter – Es gibt Panik und Chaos ...

Wenn der mutigste der Gruppe es schafft seine Fackel anzuzünden, stockt ihm der Atem ... Die vier anderen starren entsetzt ins Licht ... Direkt vor der Flamme steht eine Form die jeder Beschreibung spottet. Die Form lacht unaufhörlich und murmelt währenddessen unverständliche Worte. Keiner versteht sie, aber sie hören sich drohend an. Die Form fuchelt mit den Armen wild herum als wolle er seine Worte betonen. Seine ungewöhnlich lange Finger leuchten hell auf. Ein Blitzschlag entspringt aus jeder Fingerspitze und trifft alle Anwesenden mitten ins Herz. Direkt unter dem Gewölbe erscheint ein schwarzer Wirbel, der die Opfer den einen nach dem anderen aufschluckt. Der Wirbel verschwindet in die Nacht und spuckt die Körper den einen nach dem anderen wieder aus ...

Ein scheinbar lebloses Wesen liegt auf dem Boden. Eine Narbe auf der Brust erinnert an was vorbei ist. Die Narbe schwillt an und gleichzeitig füllt sich der schlaffe Körper mit einer merkwürdige Energie. Es ist als ob der Teufel in höchsteigenster Person durch die Blutgefäße seines Gastgebers fließe. Das Wesen erwacht und schleppt sich bis an das Fenster, das auf eine wunderschöne Landschaft hinausieht. In der Ferne stehen mehrere Schlösser, und es ist eindeutig, dass auch dieses Wesen sich in einem Schloss befindet. In einer Ecke des Zimmers, genau da wo das Sonnenlicht durch das Fenster kommt, leuchtet einen Text auf:

*Freiheit wird wieder dein
Wenn du tust wie ich befehle
Sterbliche, ich habe dich in meiner Macht
Spüre in deinem Leib meine Kraft
Gründe deinem Schloss nahe ein Reich*

Herr Maldorf

Ziel des Spiels

Jeder Spieler ist einer der verdammten Wesen: er besitzt ein Schloss in Norkobia, ein magisches Land weit weg von hier. Der Auftrag ist einfach: gründe ein Reich im Namen des Herrn Maldorf. Wer kann am besten der finsternen Kräfte standhalten und wer nutzt am besten die Hilfe anderer Kreaturen? Durch das Spielen und den strategisch Einsatz von Karten versucht jeder Spieler sein Reich zu entwickeln. Wem es am besten gelingt, gewinnt das Spiel.

1. Spielmaterial und Spielvorbereitung



5 Spielertableaus
mitt Schloss,
Kerker und Mine.
Jeder Spieler wählt
eine Tableau und legt
diese vor sich auf den
Tisch. **A**



2 Figurkarten: Elrohir, der
Elf und Tonar, der Zwerg.
Der Startspieler nimmt Elrohir, die
Startspielerfigur. Der Spieler an
der rechten Seite vom Startspieler
nimmt Tonar, der Auktionator. **C**

120 Karten mit Kreaturen:

25 Riesen (blau), 25 Zauberer (violett), 20
Menschen (gelb), 20 Orks (grün), 15 Gnome
(rot) und 15 Kobolden (braun).

Die Karten werden gemischt und als verdeckten
Ziehstapel neben den zentralen Spielplan
bereitgelegt. **B**



15 Zusammenfassungskarten
wovon 5 sprachunabhängig.
Jeder Spieler nimmt 3 verschiedene
Zusammenfassungskarten und legt
sie neben seine Spielertafel. **D**



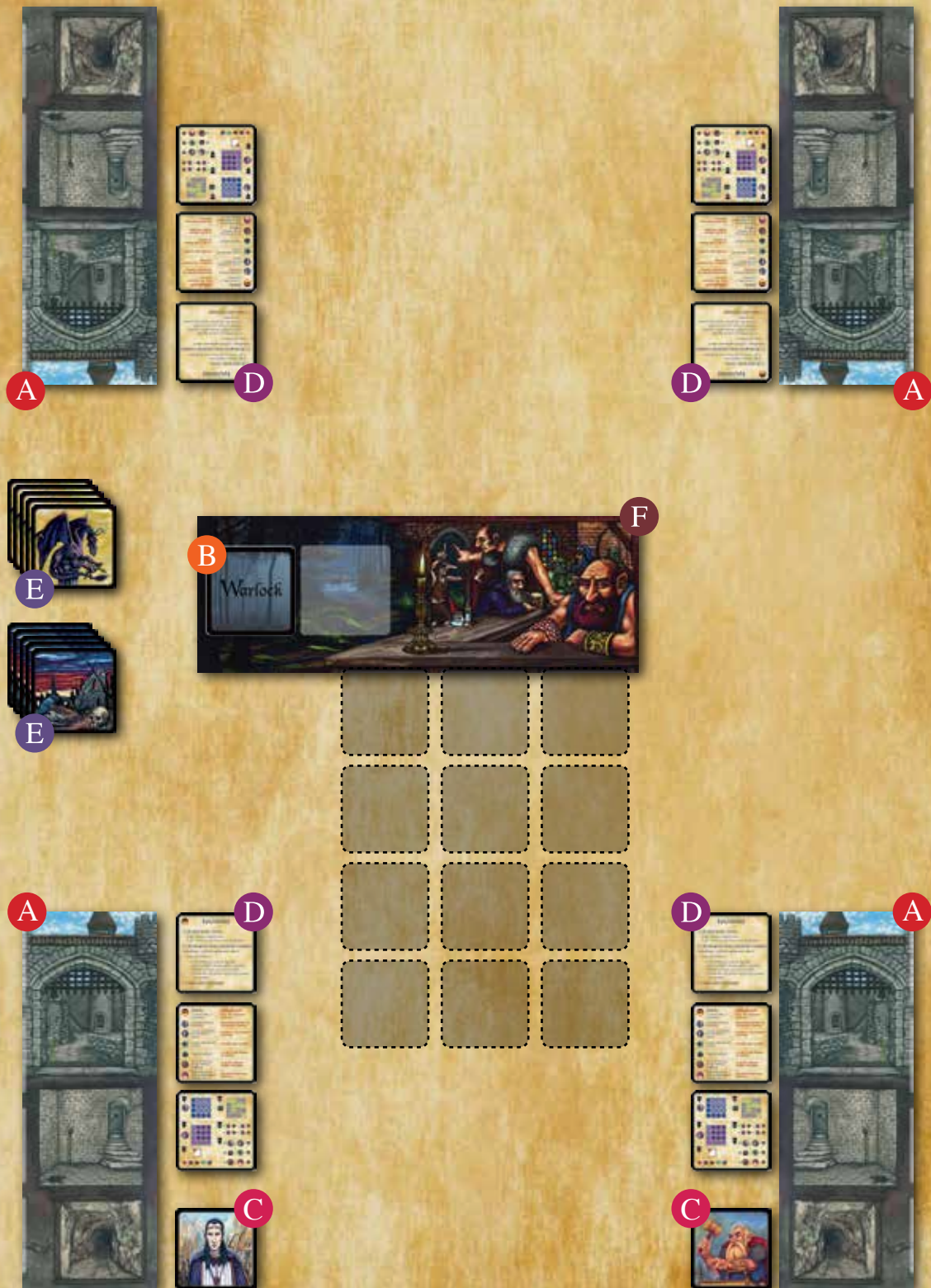
15 Karten mit Drachen und
14 Karten mit zerstörter
Städten.
Lege diese Karten in Reichweite
(= Vorrat). **E**



Hubbas Bar
(zentraler
Spielplan).
Der zentrale Spielplan
liegt in der Mitte des
Tisches. **F**

Beispiel: Startaufstellung bei 4 Spielern.

Orientiere die Spielertableaus und zentraler Spielplan so, dass alles schön auf dem Tisch passt.



2. Spielablauf

Ein Reich bauen tut man ja nicht selbst. In den Wäldern von Norkobia gibt es eine Vielzahl von Kreaturen. Lass diese Kreaturen deine Schmutzarbeit erledigen. Nimm einige Kreaturen gefangen und zeige ihnen wer Herr und Meister ist! Um die Gemüter zu besänftigen, lässt du eine einzelne Kreatur wieder frei. In Hubbas Bar kann diese Kreatur aufatmen. Eine zweite Kreatur schickst du sofort ab in die Mine auf der Suche nach Gold. Oder du hältst sie gefangen im Kerker bis du sie benötigst beim Bau deines Reiches. Die andere Kreaturen quälst du noch ein wenig bis du weißt, was du mit ihnen anfangen solltest. Nur zum Spaß und weil du eben ein Bösewicht bist, kannst du sie ja immerhin in den Kerker einsperren oder in die Mine senden.

Die Spieler haben 3 Tage um ihr Reich zu bauen. Ein Tag enthält 3 Spielrunden und eine Auktion zum Abschluss. Eine Spielrunde enthält 4 Phasen, die man jeweils in einer bestimmten Reihenfolge ausführen muss:

2.1 Karten austeilen

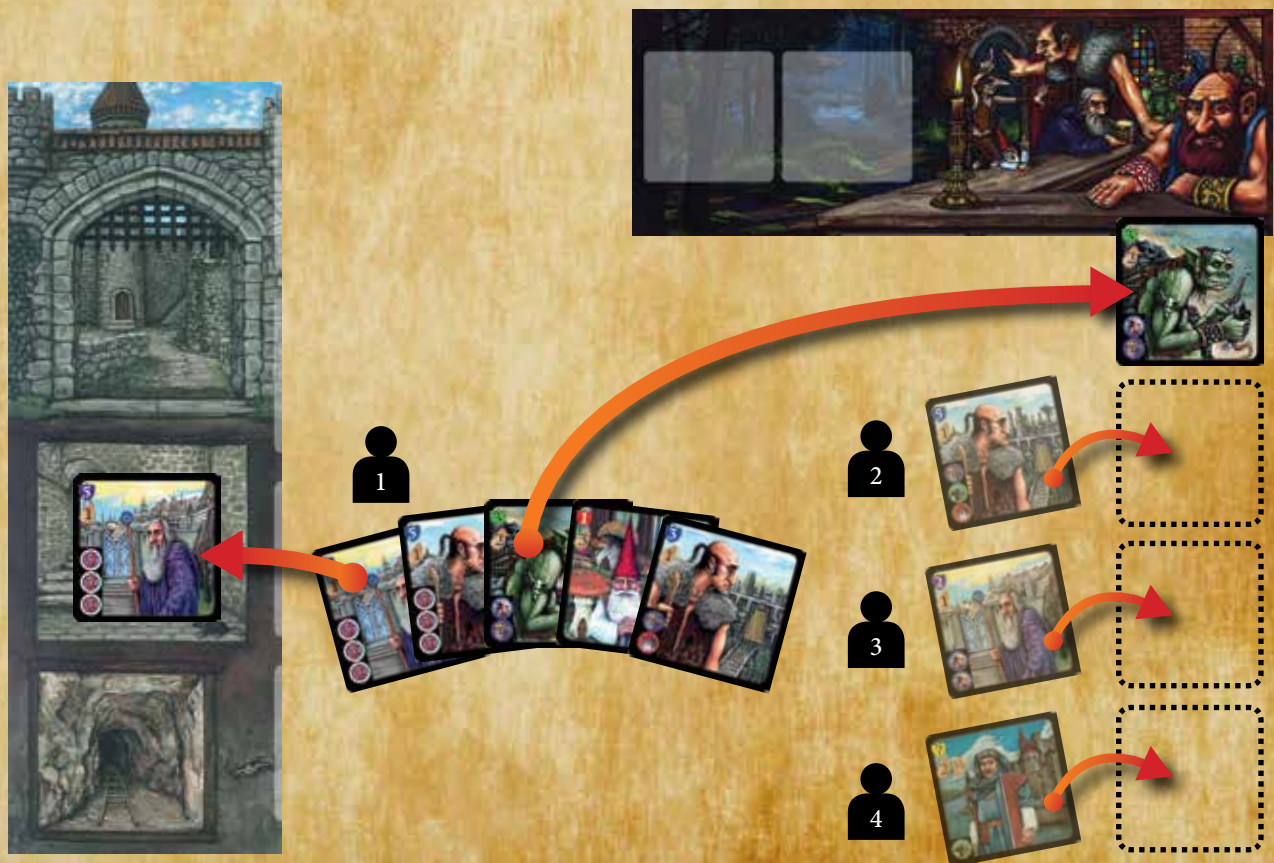
Der Spieler der Elrohir hat, gibt jeder Spieler 5 Karten des Ziehstapels. Die Spieler nehmen diese Karten in die Hand. Die Spieler dürfen die Karten aus vorigen Spielrunden in der Hand behalten. Ist der Ziehstapel leer, dann wird der Ablegstapel gemischt und wird mit diesen Karten ein neuer Ziehstapel gebildet.

Achtung: Bei 5 Spielern kann es geschehen, dass beide Stapel leer sind. Wenn dies passiert, müssen alle Spieler der Reihe nach – es beginnt der Startspieler- eine Karte abgeben, bis es genügend Karten (=25) gibt. Diese Karten können von der Mine, dem Kerker oder aus der Hand des Spielers kommen. Wenn beide Stapel in einem gegebenen Augenblick leer sind (z.B. durch eine Handlung), können keine Karten mehr gezogen werden.

2.2 Karten ablegen

Alle Spieler wählen 2 Karten aus ihrer Hand und legen diese verdeckt vor sich. Sobald jeder gewählt hat, legen die Spieler ihre erste Karte gleichzeitig offen in Hubbas Bar. Anschließend legt jeder Spieler die zweite Karte offen in seine Mine oder in den Kerker seines Schlosses.

Beispiel: Kobe bekommt 5 Karten. Er legt einen Ork in Hubbas Bar und einen Zauberer in seinen Kerker. Die übrigen drei Karten hält er in der Hand. Die anderen Spieler legen ihre Karte unter die Karte von Kobe in der Bar.



2.3 Spielerhandlungen

In Spielerreihenfolge (es beginnt der Spieler, der Elrohir besitzt und danach im Uhrzeigersinn) führt jeder Spieler 1 der nächsten 2 Handlungen aus:

- **Spiel eine Handkarte ODER**
- **ziehe eine Karte.**

So geht es weiter bis jeder Spieler 3 Handlungen ausgeführt hat.

A. Eine Handkarte spielen

Wenn du eine Handkarte spielst, gibst du einer Kreatur auf der Karte eine Aufgabe. Diese Aufgabe hängt ab von der Stelle, an die du die Handkarte hinlegst. Man hat die Wahl aus vier Bestimmungen:

- **DIE MINE:** wenn du eine Karte verdeckt auf die Mine legst, geht die Kreatur auf der Suche nach Gold. Nicht jede Rasse ist ebenso fähig in der Suche nach Gold. Der Wert des gefundenen Goldes steht auf den Karten. Es gibt keine Begrenzung der Zahl der Karten, die in der Mine liegen können.
- **DER KERKER:** lege eine Karte aus deiner Hand offen in den Kerker, wenn du diese Karte später für den Bau einer Stadt benutzen willst. **Stellen Sie sicher, dass alle Symbole sichtbar bleiben!** Es gibt keine Begrenzung der Zahl der Karten, die in dem Kerker liegen können.
- **DEIN REICH:** wenn du eine Karte in dein Reich legst, dann baust du damit eine Stadt. Auf der Karte wird angegeben, was du dafür nötig hast (=Baukosten). Lege die gefragte Karten aus deinem Kerker auf den Ablegstapel. Diese Handlung ist nicht möglich, wenn dein Kerker nicht die richtigen Karten enthält! Bei dem Bau einer Stadt soll man sich an den Regeln halten (siehe BAUREGEL).
- **DAS SCHLOSS:** lege die Karte offen in dein Schloss und benutze die Stärke dieser Kreatur sofort. (siehe STÄRKE und FÄHIGKEITEN)



Beispiel: der Zauberer ergibt 1 Gold **(B)** in der Mine. Lege diese Karte in den Kerker, wenn du später ein Zauberer **(D)** für den Bau einer Stadt verwenden willst. Lege die Karte in dein Reich und baue eine Stadt von 3 Punkten **(A)**. Dafür musst du einen Riese und einen Mensch **(C)** aus deinem Kerker ablegen. Lege die Karte in dein Schloss und verwende die Stärke des Zauberers **(D)**.

Man baut die Koboldstadt, wenn man eine Karte (1 Narrensymbol in den Baukosten **(E)**) nach Wahl in den Kerker legt.



B. Eine Karte ziehen

Wenn du keine Handkarte spielen willst, nimmst du die obere Karte des Ziehstapels oder des Ablegstapels in deine Hand.

2.4. Startspielerwechsel

Elrohir (die Startspielerfigur) wird nach links weitergegeben. Dieser Spieler wird jetzt der neue Startspieler. Lege alle Karten die bei den Spielern im Schloss liegen auf den Ablegstapel. Wenn die Bar noch nicht voll ist, wird eine neue Spielrunde gestartet. Ist die Bar voll, dann erfolgt die Auktion (siehe AUKTION).

Die 4 Phasen werden also 3 Mal pro Tag durchlaufen. Dann folgt eine Auktion.

3. Die Auktion: Kreaturen werben in Hubbas bar

Deine Untertanen einfach anglotzen ist anstrengend und eine nicht so spannende Tätigkeit. Nein, dann könntest du besser Hubbas bar mit deinem Besuch ehren! Nicht zum trinken, sondern damit du die Kreaturen, die an der Theke sitzen, ausnutzen kannst. Nimm am besten Gold mit, denn Hubba ist nahezu der einzige, der keine Angst hat vor was andere Kreaturen fürchten. Kreaturen, die schon ein bisschen benebelt sind, trauen sich schon ein wenig mehr. Manche fangen sofort an mit dem Bau einer Stadt, andere versuchen zu fliehen. Manchmal ist eine Kreatur so betrunken, dass sie in dem Kerker oder in der Mine ausschlagen muss.

Zufall oder nicht, in einer Bar begegnet man immer anderen Schmarotzern. Wer aber am tiefsten in die Tasche greift, hat als erste die Auswahl.

Am Ende jedes Tages (=nach der dritten Spielrunde) gibt es eine Auktion in Hubbas Bar. Es liegen jetzt 3 Mal so viele Karten in der Bar als die Zahl der Spieler. Z.B. bei 4 Spielern: 12 Karten (3x4).

So wird gespielt:

- Alle Spieler legen ihre Handkarten auf die Seite und nehmen die Karten aus ihrer Mine in die Hand.
- Der Spieler der Tonar besitzt, darf als Erster eine Menge Karten offen auf den Tisch legen oder einmal aussetzen. Die Gesamtsumme Goldklumpen auf seinen Karten zeigt den Wert des Angebots an.
- Die andere Spieler sind jetzt in Spielerreihenfolge dran und legen auch ihren Angebot offen auf den Tisch oder setzen einmal aus. Spieler können höher oder niedriger bieten, aber nicht dasselbe bieten. Jeder Spieler bekommt genau eine Chance zum bieten. Wenn ein Spieler einmal aussetzt, liegt er aus dieser Runde.
- Karten die er nicht verwendet hat, legt der Spieler zurück in seine Mine. Diese kann er am nächsten Tag wieder verwenden.
- Der Spieler mit dem höchsten Angebot darf als Erster zwei Karten aus der Bar wählen. Die erste Karte legt er sofort in sein Reich, ohne Baukosten zu zahlen. Die zweite Karte wird offen auf den Ablegstapel gelegt. Die andere Spieler tun dasselbe in Reihenfolge der Angebote. Wer nicht geboten hat, darf nichts tun!
- Anschließend wählt der Spieler mit dem höchsten Angebot noch eine der restlichen Karten aus der Bar. Diese Karte legt er in seine Mine oder in seinen Kerker. Die anderen Spieler tun dasselbe in Reihenfolge des Angebots. Auch hier gilt: wer nicht geboten hat, tut nichts!

Beispiel: eine volle Bar am Ende des Tages bei 4 Spielern.



Beispiel: Kobe bietet 6, Norah 4 und Isolde 4,5 (siehe Fähigkeit der Menschen). Isolde hätte 6 bieten können, wenn Kobe dies noch nicht getan hätte. Kobe wählt als Erster zwei Karten aus der Bar. Eine davon legt er in sein Reich (er baut also eine Stadt ohne die Baukosten zu zahlen), die andere Karte legt er auf den Ablegstapel. Isolde und Norah tun genau dasselbe. Dann nimmt Kobe noch eine der 3 übrigen Karten. Er legt die Karte in seinen Kerker. Isolde und Norah folgen. Kobe, Norah und Isolde legen die Karten ihres Angebots auf den Ablegstapel. Norah bekommt Tonar.

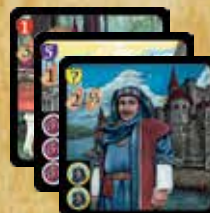
Kobe



Norah



Isolde



Nach der Auktion fängt ein neuer Tag an.

- Gib Tonar (der Auktionator) dem Spieler, der am niedrigsten geboten hat. Es kann sich dabei handeln um einen Spieler, der nicht geboten hat (bei Gleichstand ist es der Spieler, der am weitesten von Elrohir entfernt ist, in Uhrzeigersinn).
- Lege alle Karten womit geboten wurde und eventuelle restliche Karten aus der Bar offen auf den Ablegstapel.
- Der neue Tag startet mit dem Austeilen der Karten (siehe 2.1 Karten austeilen)

4. Bauregel

Obwohl du noch boshafter bist als der böseste Bösewicht, du bist ja auch schlau. Nah ja, lass es uns so sagen: du bist fast genau so schlau als du böse bist. Es ist dir gelungen verschiedene Rassen zusammen arbeiten zu lassen, und das ist ja verblüffend. Denn nicht alle Rassen können sich besonders gut leiden. Ein etwa schlauer Bösewicht berücksichtigt dies, wenn er sein Reich baut. Er gibt den Kreaturen ihr eigenes bevorzugtes Plätzchen.

- Ein Reich lässt Platz an max. 16 Städte. Diese Städte (=Karten) müssen in ein Raster von 4 auf 4 Karten neben dein Tableau gelegt werden.
- Die erste Stadt soll auf ein der 4 Feldern hingelegt werden, die an dein Tableau grenzen. Jede nächste Stadt muss an eine vorher gebaute Stadt (oder Drache oder zerstörte Stadt) entweder waagrecht oder senkrecht grenzen.
- Städte kann man innerhalb eines Reiches verschieben, es sei denn ein Spieler benütze die spezielle Fähigkeit der Riesen (siehe FÄHIGKEITEN).
- In einem Reich können höchstens 3 Drachen liegen.
- Wenn es in einem Reich keine freie Baufeldern mehr gibt, dann kann ein Spieler auf der Stelle eines Drachens oder einer zerstörten Stadt bauen. Der Drache oder die zerstörte Stadt wird in den Vorrat zurückgelegt.
- Wenn ein Reich 16 Städte enthält (einschließlich Drachen und zerstörte Städte), kann es nicht mehr von anderen Spielern (Orke oder Zauberer) angegriffen werden.

Beispiel: lege die Städte in ein Raster von 4 auf 4 neben dein Tableau. Diese Städte gehören deinem Reich. Die Städte in grau gehören zum Rande deines Reiches. Es sind diese 4 Städte, die an dein Tableau grenzen, zusammen mit den unteren 4 Städten. Die andere Städte befinden sich im Zentrum.



5. Stärke und Fähigkeiten

Dass du bösartig bist und vernünftig sein musst, ist dir jetzt wohl deutlich. Verbinde diese beide Eigenschaften miteinander, damit du die Kreaturen optimal ausnutzen kannst. Man nennt es Schlauheit. Es ist interessant zu wissen, dass jede Rasse ihre eigene Besonderheiten hat. Nutze diese aus, um dein Reich zu gestalten oder im Reich anderer Bösewichten für Chaos zu sorgen. Stelle dich auf die Möglichkeiten jeder Rasse ein, denn da liegt der Schlüssel zum Erfolg! Nutze deine Fantasie und fürchte niemand... außer vielleicht Drachen, denn die haben überhaupt kein Mitleid.

Die STÄRKE der unterschiedlichen Kreaturen werden aktiviert, wenn du eine Kreatur aus deiner Hand in dein Schloss hinlegst. Die FÄHIGKEIT kannst du verwenden nach oder mit einer bestimmten Handlung.



RIESEN

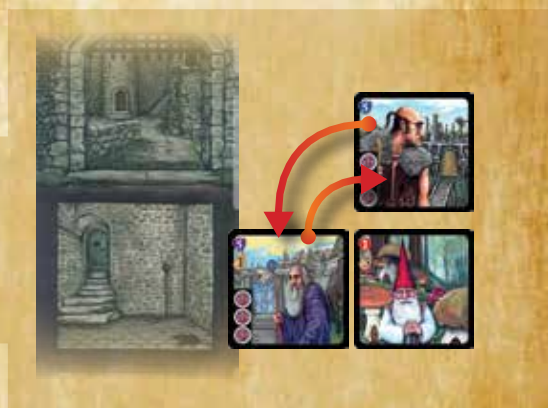
STÄRKE: Nimm einen Drache aus dem Vorrat und lege diese in dein Reich. Drachen schützen die angrenzenden Städte waagrecht und senkrecht gegen Angriffe anderer Spieler. Du darfst höchstens 3 Drachen in dein Reich einsetzen. Drachen nehmen den Platz einer kompletten Stadt ein.

Beispiel: Kobe legt einen Riese in sein Schloss und einen Drache in sein Reich. Der Drache schützt die Stadt der Gnome und die Stadt der Riesen.



FÄHIGKEIT: Nachdem du eine Riesenstadt gebaut hast, darfst du den Platz von zwei Karten in deinem Reich umtauschen. Dazu gehören auch Drachen und zerstörte Städte.

Beispiel: Isolde baut eine Riesenstadt. Anschließend tauscht sie den Platz ihrer Zaubererstadt und ihrer Riesenstadt um. Die Riesenstadt liegt jetzt am Rande deines Reiches, die Zaubererstadt liegt im Zentrum.



MENSCHEN

STÄRKE: Nimm drei Karten des Ziehstapels/ Abergstapels.

Beispiel: Kobe nimmt eine Karte von das Ziehstapel und zwei von das Abergstapel.

FÄHIGKEIT: Menschen ergeben 0.5 oder 2 Gold wenn sie in der Mine arbeiten. Dies kann gelegen kommen, wenn man ein gleiches Angebot verhindern will.





KOBOLDE

STÄRKE: Nimm eine Karte aus Hubbas Bar und lege sie in dein Reich. Du musst die angegebenen Baukosten zahlen. **Dafür kannst du die eben abgelegte Koboldkarte verwenden.** Lege die Karte des Ziehstapels in die Bar auf die freigemachte Stelle.

Beispiel: Norah legt ein Kobold in ihr Schloss. Sie nimmt die Riesenstadt aus Hubbas Bar und legt diese in ihr Reich hin. Sie muss keine zusätzliche Baukosten zahlen.

FÄHIGKEIT: Auf jeder Koboldkarte steht ein zusätzliches Wesen. Du kannst ein oder beide Wesen verwenden um eine Stadt zu bauen, wenn die Karte in deinem Kerker liegt.

Beispiel: Wenn untere Koboldkarte in deinem Kerker liegt, kannst du eine Zaubererstadt bauen.



GNOMEN

STÄRKE: Lege eine Handkarte von maximal 2 Punkten in dein Reich. Du musst keine Baukosten zahlen. Diese Handlung kann man auch anwenden für den Bau einer Menschenstadt!

Beispiel: Kobe legt einen Gnom in sein Schloss und baut eine Menschenstadt aus seiner Hand. Er muss keine Baukosten zahlen.

FÄHIGKEIT: Gnomstädte kann man bauen ohne Baukosten zu zahlen.





ORKS

STÄRKE: Nimm eine zerstörte Stadt aus dem Vorrat. Ersetze die Stadt eines Gegners durch die zerstörte Stadt. Die Stadt des Gegners darf nicht von einem Drachen geschützt werden. Wenn ein Reich vollständig ist (d.h. 16 Karten), kann diese Stärke nicht mehr verwendet werden.

Beispiel: Isolde legt einen Ork in ihr Schloss und zerstört anschließend die Stadt von Kobe. Die Gnomstädte von Kobe sind von dem Drache geschützt.



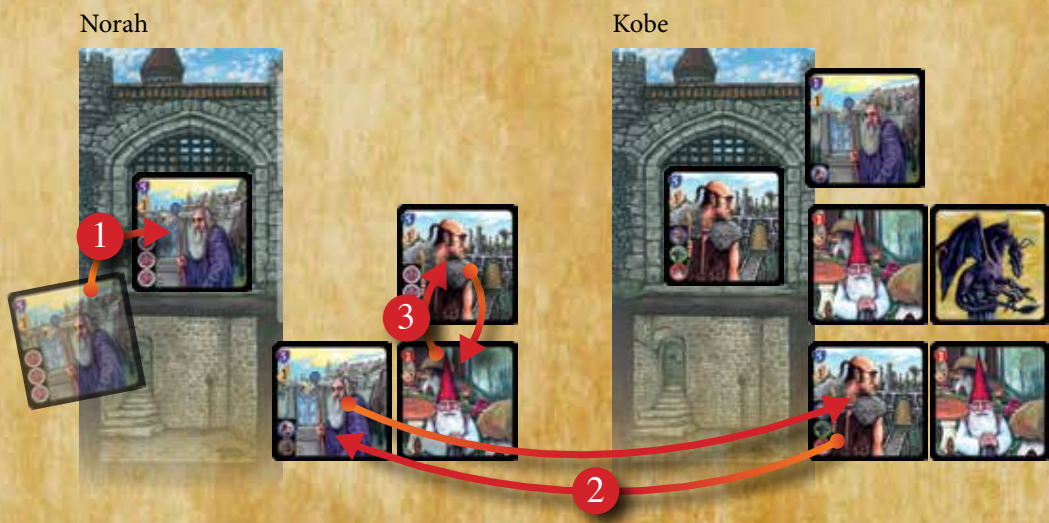
FÄHIGKEIT: Die Städte der Orks haben einen höheren Punktwert.



ZAUBERER

STÄRKE: Tausche eine eigene Stadt mit einer Stadt des Gegners um. Die Städte tauschen die Plätze miteinander. Drachen und zerstörte Städte können nicht umgetauscht werden. Auch fremde Städte, die von einem Drachen geschützt werden, können nicht umgetauscht werden. Wenn ein Reich vollständig ist (d.h. 16 Karten), kann diese Stärke nicht mehr verwendet werden.

Beispiel: Norah legt einen Zauberer in ihr Schloss **1** und tauscht ihre Zaubererstadt mit der Riesenstadt von Kobe um **2**. Danach wechselt sie den Platz ihrer Gnomenstadt mit der obigen Riesenstadt **3** (Fähigkeit der Riesen)



FÄHIGKEIT: Wenn man beim Bauen einer Stadt Baukosten zahlen muss, kann man dafür zur jeder Zeit (höchstens) 1 Zauberer einsetzen anstelle eines anderen Wesens.

6. Spielende

Lord Maldorf ist der Einzige, der den Fluch aufheben kann. Obwohl du ihm am liebsten in die Fresse schlagen willst, wartest du sittsam auf das Jüngste Gericht. Du bist dir nämlich sicher, dass du den anderen den Rang abgelaufen bist. In einer Weile genießt du deine zurückgewonnene Freiheit.

Das Spiel kann auf 2 Weisen enden:

1. Nach dem dritten Tag mit einem Besuch an Hubbas Bar.
2. Nach der Spielrunde wobei ein Spieler seine 16. Stadt (einschließlich Drachen und zerstörte Städte) gebaut hat. Diese Runde wird ausgespielt, die Spieler vollenden ihre Handlungen. Danach endet das Spiel ebenso mit einem Besuch an die Bar. Es liegen dann 1 oder 2 Reihen Karten. Die Spieler wählen in Reihenfolge des Angebots jeweilig 1 oder 2 Karten. Eine Karte wird in den Reich des Spielers gelegt, die andere Karte wird (eventuell) abgelegt.

Nimm Schreibstift und Papier, damit man die Punkte aufschreiben kann:

Vorbereitung des Endergebnis:

- Riesenstädte, die sich nicht am Rande des Reiches befinden, werden entfernt.
- Zaubererstädte, die sich nicht im Zentrum des Reiches befinden, werden entfernt.

Die Deutung zu dem Rande und dem Zentrum: siehe das Beispiel unter BAUREGEL.

Endergebnis

Jeder Spieler bekommt folgende Punkte:

- Die angezeigten Punkte auf den Städten in seinem Reich.
- Menschenstädte, die waagrecht oder senkrecht aneinander grenzen, ergeben Punkte laut der Reihe 1, 2, 3, 5, 7, 9, 9, 9, ...

Zusätzliche Punkte gibt es für:

- Der Spieler (oder die Spieler) mit den meisten Riesenstädten bekommt 6 zusätzliche Punkte. Genauso bekommt der/die Spieler mit den meisten Zaubererstädten 6 Punkte. Für den/die Spieler mit den meisten Menschenstädten und Orkstädten gibt es zusätzlich 4 Punkte, und 2 Punkte für die meisten Gnomenstädte und Koboldstädte.
- Die Spieler erhalten 8,4,2 oder 1 Punkte für ein Reich mit 6 bzw. 5,4 oder 3 verschiedenen Typen Städte. Zerstörte Städte und Drachen zählen nicht mit.

**Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten. Lord Maldorf erlöst ihm von dem Fluch.
Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.**

Meiste Städten	Riesen	Zauberer	Menschen	Orks	Gnomen	Kobolde
Punkte	6	6	4	4	2	2
Verschiedene Typen Städte	3	4	5	6		
Punkte	1	2	4	8		

Beispiel: Kobe hat die meisten Riesenstädte und zusammen mit Norah hat er auch die meisten Orkstädte:

- Die Zauberstadt rechts unten liegt nicht im Zentrum und wird deshalb entfernt.
- Der Punktenstand seiner Städte ist 29.
- Die Menschenstädte ergeben 1+2+3 Punkte für die 3 angrenzenden Städte und 1 für die Stadt, die alleine liegt.
- Kobe bekommt 6 Punkte weil er die meisten Riesenstädte hat, und 4 Punkte weil er (zusammen mit Norah) auch die meisten Orkstädte besitzt.
- Kobe bekommt 8 Punkte weil sein Reich 6 unterschiedliche Typen Städte enthält.
- $29 + 7 + 10 + 8 = 54!$



Etwas sentimentales ...

5 Jahre lang habe ich an die Entwicklung dieses Spieles gearbeitet. Es ist entstanden aus der Frage: „Kann ich den Glücksfaktor verkleinern wenn ich die Karten mehrere Funktionen gebe?“ Ein erster Prototyp “Das Erdparadies” erwies sich als zu kompliziert. Durch diese Grundgedanke immer wieder anzupassen nach einem gründlichen Testzeitraum, ist Warlock entstanden. Für mich war es eine zeitraubende aber ergreifende Erfahrung. Ich hoffe, dass die Entdeckung von Warlock für euch genauso spannend ist.

Ich möchte mich bedanken bei:

- Meinem Schatz, meiner Lieben Frau, die mich immer wieder unterstützt;
- Norah und Kobe, meinen Kindern, weil sie oft allein gespielt haben;
- Meinen Brüdern, die stundenlang Gejammer überlebt haben;
- Piet Laevens, für seine Expertise und Hinweise;
- Allen Herausgebern, die sich Mühe gegeben haben, das Prototyp ‘Citopio’ zu betrachten;
- Arno, weil er auch an diesem Projekt glaubt;
- Den vielen Testspielern von “Spellenclub13” und darüber hinaus, wovon ich nur einige bei Namen nennen werde: Tom Dumortier, Pascal Taillaert, Flip Santens, Thierry Pattyn, Steven Deman, Kurt Huysentruyt, Diederik Degrande, Michaël Bartels, Peter Schouttetten, Peter Van Vooren, Dieter Claus, Benjamin Verpoort, Steven Deceuninck, Steven Vanneste, Melissa Lombaert, Pieter Doornaert, Pieter De Paepe und Jan Verbrugge;
- Benjamin Verpoort, Marleen Windels, Dieter Claus, Rafaël Theunis, den Geschwistern Helewaut... , und Olav Fakkeldij für das durchnehmen/übersetzen der Spielanleitung;
- Jan Vandecasteele alias ‘Kartasan’ für die fabelhafte Gestaltung dieses Spieles;
- 121DESIGN für das Optimieren der Gestaltung und Rafaël Theunis für die Gestaltung dieses Regelheft.

