

Welkom!

Dit is het eerste scenario voor *Warcraft: the Board Game* dat door een speler is ingezonden. Het toont een gescheiden kaart die van vliegende eenheden een sterke strategie maken. Spelers kunnen ook proberen om een vroege aanval met infanterie eenheden te doen in de hoop dat de tegenstander te vernietigen voordat deze zich kan vestigen.

### Goudkoorts Scenario

De oorlog tegen de Ondode Gesel heeft de grondstoffen van zowel de Horde Orks als ook de Menselijke Alliantie geblokkeerd. Beiden bevinden zich in een competitie voor militaire heerschappij in een bergachtig gebied dat erom bekend staat dat er een vallei ligt die rijk is aan hout en goud. De winnaar weet zich verzekerd van een grote voorsprong om de Gesel in hun thuisland uit te roeien.

**Aantal spelers:** 2

**Rassen:** Menselijke Alliantie en Horde Orks

**Benodigde Speciale Fiches:** Geen

**Voorbereiding:** Het speelbord wordt opgezet zoals in het diagram. De spelers starten elk met 5 goud en 5 hout.

**Aanvangseenheden:** Elke speler start met 3 infanterie eenheden en 3 arbeiders in de stad.

**Bijzondere regels:** Geen

**Overwinning:** Je wint als je aan het eind van je beurt 12 overwinningspunten hebt. Je kunt ook winnen als je de andere speler hebt uitgeschakeld.

**Scenario ontworpen door:** Matthew M. Monin

Voor meer **WARCRAFT** scenario's, bezoek:

[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)

(NB: Dit is geen officiële vertaling! Noch FFG noch PS Games zijn verantwoordelijk voor deze vertaling)

© 2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Warcraft and Blizzard Entertainment are registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries. Game rules and design © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved.

