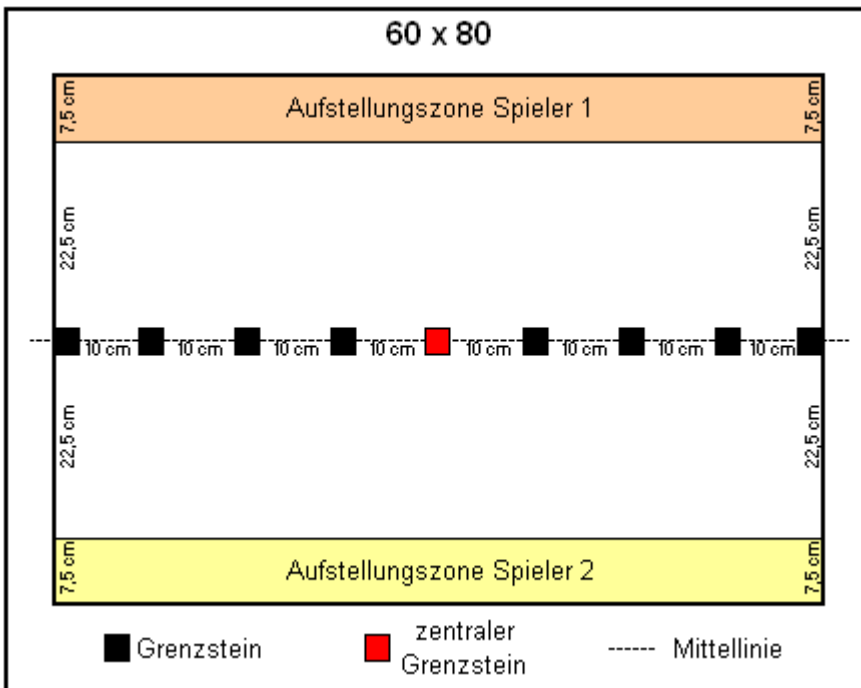


Grenzsteine



Aufstellung

Es werden insgesamt 9 Grenzsteine aufgestellt. Die Grenzsteine gelten als unzerstörbare Hindernisse großer Größe und haben die Ausmaße einer Kreaturenbasis. Es darf kein Geländeteil innerhalb von 5 cm zu einem der Grenzsteine platziert werden.

Der erste Grenzstein wird in der Mitte des Spieltisches platziert, alle weiteren Grenzsteine links und rechts von diesem. Zwischen den Grenzsteinen sollte ein Abstand von etwa 10 cm eingehalten werden (zwischen den Mittelpunkten der Grenzsteine).

Die Aufstellungszone der Spieler beginnt 22,5 cm von der Mittellinie entfernt über die gesamte Breite des Tisches und beträgt 7,5 cm.

Nachdem die Spieler ihre Armeen platziert haben, werden 3 Grenzsteine zufällig ermittelt, die dann aus dem Spiel entfernt werden. Der zentrale Grenzstein bleibt in jedem Fall erhalten.

Szenario-Regeln

Die Grenzsteine können verschoben werden. Hierbei ist eine Bewegung nur in gerader Linie in Richtung der Aufstellungszonen möglich. Um einen Grenzstein zu bewegen, muss sich eine Figur entweder hinter dem Grenzstein oder an einer seiner Seiten aufhalten. Der Grenzstein kann nicht gezogen werden.

Wie weit ein Grenzstein bewegt wird, ist abhängig von der Kampfkraft der Figuren einer Seite. Jeder Punkt Kampfkraft bewegt den Grenzstein um 1 cm. Sollten sich Figuren beider Spieler an einem Grenzstein befinden, so wird dieser dennoch bewegt. Alle Figuren, die während der Bewegung des Grenzsteins mit diesem in Basenkontakt sind, werden mit dem Grenzstein bewegt sofern dies möglich ist. Dabei kann eine Figur aus einem Kampf mit einem Gegner gelöst werden.

Anmerkung: Es empfiehlt sich, die Bewegung der Grenzsteine mit verschiedenfarbigen Würfeln kenntlich zu machen.

Die Bewegung der Grenzsteine findet immer am Rundenende statt. Vorher kann kein Grenzstein bewegt werden.

Siegbedingungen

Das Ziel des Szenarios ist es, möglichst viele Grenzsteine in Richtung der gegnerischen Aufstellungszone zu bewegen sowie die gegnerische Armee zu vernichten.

Am Ende des Spiels wird ermittelt, wie viele Grenzsteine bewegt wurden. Die zurückgelegte Entfernung des Grenzsteins spielt hierbei keine Rolle.

Das Ergebnis des Spiels wird aus der folgenden Tabelle abgelesen:

Zunächst werden die Wertungspunkte für Grenzsteine, die in die gegnerische Hälfte verschoben wurden, ermittelt. Zu diesen werden die Wertungspunkte für vernichtete AP des Gegners hinzugezählt.

Die Differenz der Wertungspunkte der beiden Spieler ergibt den Siegpunkt-Vorsprung des Gewinners. Die Wertungspunkte des unterlegenen Spielers ergeben dessen Siegpunkte. Die Siegpunkte des Gewinners werden entsprechend anhand der Differenz ermittelt.

Beispiel: Spieler A hat 3 Grenzsteine in die gegnerische Hälfte verschoben, Spieler B verschob 1 Grenzstein. Spieler A hat 120 AP des Gegners vernichtet, Spieler B vernichtete 259 AP. Spieler A hat somit 4 Wertungspunkte erzielt, Spieler B ebenso 4. Die Differenz der Wertungspunkte ist also 0. Damit beträgt der Siegpunkt-Vorsprung von Spieler A 0. Beide Spieler erhalten für 4 Wertungspunkte 2 Siegpunkte. Das Endergebnis des Spiels ist also 2 – 2 Unentschieden.

Bonus

50 AP für den Spieler, der einen einzelnen Grenzstein am weitesten in die gegnerische Hälfte bewegt hat. Sind zwei Grenzsteine von je einem Spieler am weitesten gleich weit bewegt worden, erhält kein Spieler den Bonus.

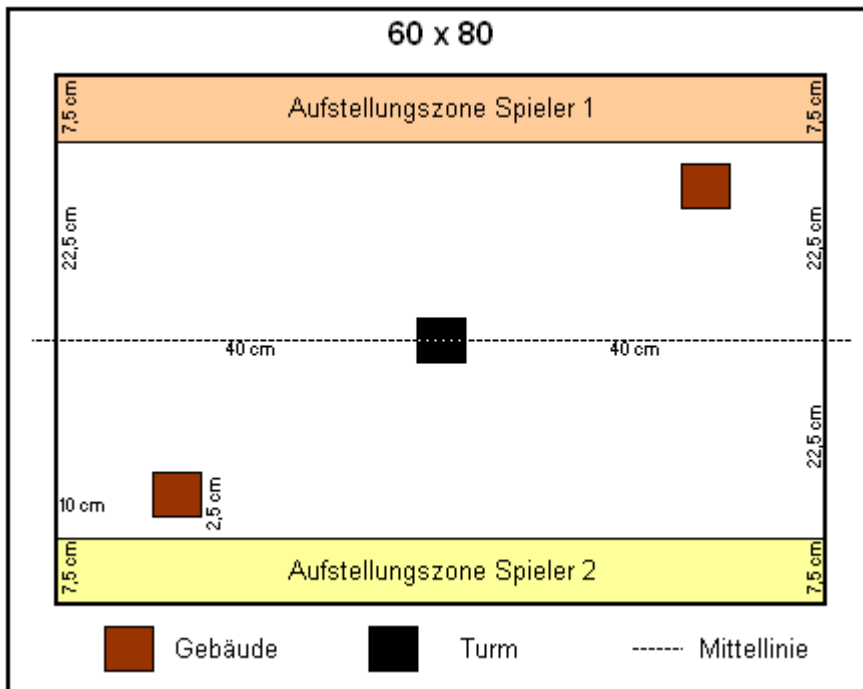
10 AP für den Spieler, der den ganz links stehenden Grenzstein in die gegnerische Hälfte bewegt hat.

10 AP für den Spieler, der den ganz rechts stehenden Grenzstein in die gegnerische Hälfte bewegt hat.

30 AP für das Ausschalten des gegnerischen Anführers (die Figur, die diesen Posten zu Beginn des Spiels inne hatte).

1.) Wertungspunkte für Grenzsteine, die in die gegnerische Hälfte geschoben wurden	
Grenzsteine	Wertungspunkte
Jeder Grenzstein	1
2.) Wertungspunkte für vernichtete AP des Gegners	
AP	Wertungspunkte
50-150	1
151 - 250	2
251 +	3
3.) Differenz der gesamten erzielten Wertungspunkte	
Differenz	SP-Vorsprung
0	0
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7	4
8 +	5
4.) Wertungspunkte des unterlegenen Spielers	
Wertungspunkte	Siegpunkte
0-1	0
2-3	1
4	2
5 +	3
5.) Berechnung der Siegpunkte des Siegers aus den Wertungspunkten des unterlegenen Spielers und der Differenz der Wertungspunkte	

Brennt alles nieder



Aufstellung

Es werden 2 Gebäude und ein Turm aufgestellt. Der Turm und die Gebäude gelten als unzerstörbare Hindernisse großer Größe und haben die Ausmaße einer großen Kreaturenbasis.

Der Turm wird in der Mitte des Spieltisches platziert. Die Gebäude werden jeweils 10 cm von der kurzen und 10 cm von der langen Spieltischkante entfernt diagonal aufgestellt.

Einer Figur jedes Spielers wird für den Gegner verdeckt ein Fackelmarker zugeteilt.

Die Aufstellungszone der Spieler beginnt 22,5 cm von der Mittellinie entfernt über die gesamte Breite des Tisches und beträgt 7,5 cm.

Szenario-Regeln

Die beiden Gebäude können angezündet werden. Hierzu muss die Figur mit dem Fackelmarker in Basenkontakt mit dem Gebäude gebracht werden. Sobald der Fackelmarker eine Bewegung im Basenkontakt mit dem Gebäude beendet, erhält dieses Gebäude eine Anzahl Brandmarken in Höhe der Kampfkraft der Figur. Dies gilt auch für Nachsetzbewegungen (aber nur maximal einmal pro Runde).

Am Ende jeder Runde erhält ein Gebäude mit Brandmarken zusätzliche Brandmarken für jeden Punkt Kampfkraft des gegnerischen Spielers, die sich in Basenkontakt mit dem Gebäude befindet. Jeder Punkt Kampfkraft eines Spielers am eigenen Gebäude reduziert die Anzahl Brandmarken um eins. Sollte er mehr Kampfkraft an seinem Gebäude haben, als der Gegner, so wird für jeden Punkt Differenz eine Brandmarke vom Gebäude entfernt. Wenn ein Gebäude am Ende der Runde keine Brandmarke mehr besitzt, gilt es als gelöscht und muss zunächst wieder mit dem Fackelmarker in Brand gesteckt werden.

Der Fackelmarker ist ein spezieller Marker. Er kann nur von verbündeten Figuren des Spielers, dem er zugeordnet war, aufgenommen werden und es ist nicht möglich, ihn zu blockieren in dem eine Figur darauf platziert wird. In diesem Fall würde Basenkontakt zu der Figur ausreichen um den Fackelmarker aufzunehmen.

Siegbedingungen

Das Ziel des Szenarios ist es, das gegnerische Gebäude nieder zu brennen, das eigene Gebäude zu schützen und den Turm zu kontrollieren.

Der Turm hat einen Kontrollbereich von 7,5 cm. Ein Gebäude gilt als brennend, wenn am Ende des Spiels mindestens eine Brandmarke auf ihm liegt.

Das Ergebnis des Spiels wird aus der folgenden Tabelle abgelesen:

Zunächst werden die Wertungspunkte für Brandmarken auf dem gegnerischen Gebäude ermittelt. Wenn auf dem eigenen Gebäude keine Brandmarken liegen, erhält der Spieler einen weiteren Wertungspunkt. Zu diesen werden die Wertungspunkte für den Vorsprung an Kampfkraft bei der Kontrolle des Turms hinzugezählt.

Die Differenz der Wertungspunkte der beiden Spieler ergibt den Siegpunkt-Vorsprung des Gewinners. Die Wertungspunkte des unterlegenen Spielers ergeben dessen Siegpunkte. Die Siegpunkte des Gewinners werden entsprechend anhand der Differenz ermittelt.

Beispiel: Spieler A hat 7 Brandmarken auf dem gegnerischen Gebäude. Auf dem eigenen liegt 1 Brandmarke. Den Turm kontrolliert mit einem Kampfkraftvorsprung von 6 Spieler B. Spieler A hat somit 4 Wertungspunkte erzielt, Spieler B deren 7. Die Differenz der Wertungspunkte ist also 3. Damit beträgt der Siegpunkt-Vorsprung von Spieler B 2. Spieler A erhält für 4 Wertungspunkte als unterlegener Spieler 2 Siegpunkte. Das Endergebnis des Spiels ist also 4 – 2 für Spieler B.

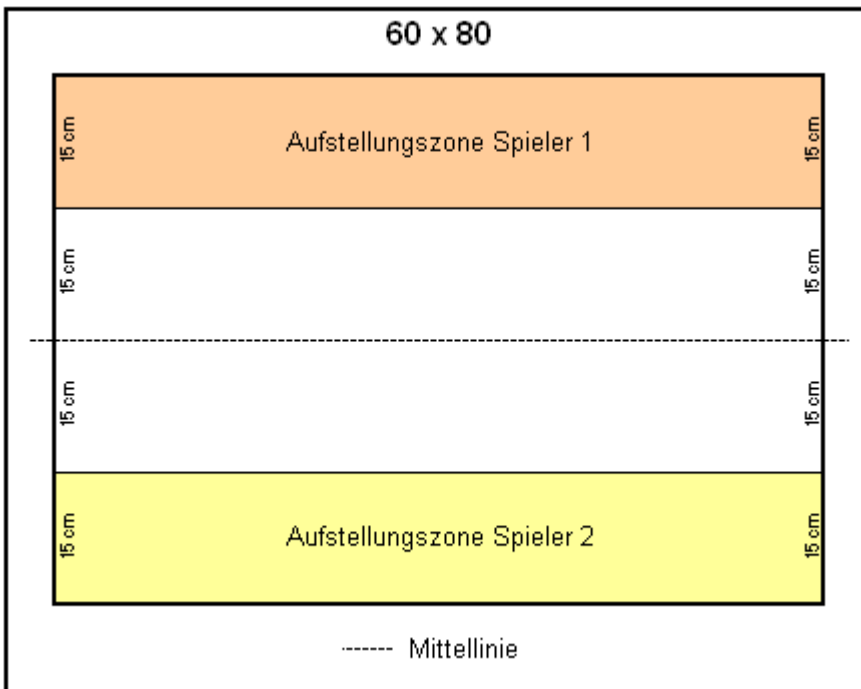
Bonus

50 AP wenn der Gegner am Ende des Spiels seinen Fackelmarker nicht mehr trägt.

50 AP für das Ausschalten des gegnerischen Anführers (die Figur, die diesen Posten zu Beginn des Spiels inne hatte).

1.) Wertungspunkte für Brandmarken auf dem gegnerischen Gebäude	
Brandmarken	Wertungspunkte
1-5	2
6-10	4
11 +	6
2.) Wertungspunkte für Brandmarken auf dem eigenen Gebäude	
Brandmarken	Wertungspunkte
0	1
3.) Wertungspunkte für Kampfkraftvorsprung bei der Kontrolle des Turms	
KK-Vorsprung	Wertungspunkte
1-4	3
5 +	5
4.) Differenz der gesamten erzielten Wertungspunkte	
Differenz	SP-Vorsprung
0	0
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9 +	5
5.) Wertungspunkte des unterlegenen Spielers	
Wertungspunkte	Siegpunkte
0	0
1-3	1
4-5	2
6 +	3
6.) Berechnung der Siegpunkte des Siegers aus den Wertungspunkten des unterlegenen Spielers und der Differenz der Wertungspunkte	

Eskorte



Aufstellung

Es werden für jeden Spieler 3 zusätzliche Figuren als Diplomaten aufgestellt (siehe unten). Die den Diplomaten zugewiesene Eskorte muss innerhalb von 10 cm um sie aufgestellt werden.

Die Aufstellungszone der Spieler beginnt 15 cm von der Mittellinie entfernt über die gesamte Breite des Tisches und beträgt 15 cm.

Szenario-Regeln

Eskorte des Diplomaten:

Jeder der 3 Diplomaten muss einer eigenen Referenzkarte zugewiesen werden. Dies darf nicht die Referenzkarte einer Persönlichkeit sein. Die Figuren dieser Referenzkarte gelten als Eskorte des Diplomaten. Sollte ein Spieler nicht über ausreichend Karten verfügen, um jedem Diplomaten eine eigene Eskorte zur Verfügung zu stellen, so darf dieser Spieler einer Referenzkarte 2 Diplomaten zuordnen. Alle sonstigen Regeln müssen aber beachtet werden.

Bewegung des Diplomaten:

Wenn die Referenzkarte gespielt wird, wird zunächst der Diplomat bewegt. Der Spieler kann über die Bewegungen des Diplomaten frei verfügen, allerdings darf ein Diplomat niemals eine Angriffsaktion ansagen. Er darf das Spielfeld über die lange Spielfeldkante der gegnerischen Aufstellungszone verlassen.

Bewegung der Eskorte:

Nachdem der Diplomat bewegt wurde, wird die Eskorte bewegt. Die Eskorte darf nur dann eine Angriffsaktion ansagen, wenn sich das Ziel dieser Aktion innerhalb von 10 cm um den Diplomat befindet.

Wenn die Eskorte frei von Gegnern ist, muss sie in jedem Fall ihre Bewegung innerhalb von 10 cm um den Diplomat beenden. Wenn ihre BEW dies nicht zulässt, muss sie sich soweit wie möglich in Richtung des Diplomaten bewegen.

Wenn die Eskorte in Basenkontakt mit Gegnern ist, muss sie versuchen, sich zu lösen um anschließend dem Diplomaten so weit wie möglich zu folgen, auch dann wenn sie erst in dieser Runde angegriffen oder verwickelt wurde.

Wenn sich eine Eskorte in Panik befindet, gelten diese Einschränkungen nicht. Sie flieht gemäß den Regeln. Wenn sich die Figur wieder sammelt, muss sie jedoch so schnell wie möglich wieder innerhalb von 10 cm zu dem Diplomaten gelangen.

Werte des Diplomaten:

Die Diplomaten benutzen folgende Werte, unabhängig vom gespielten Volk:



Siegbedingungen

Das Ziel des Szenarios ist es, die eigenen Diplomaten über die gegenüberliegende Spielfeldkante zu retten und die gegnerischen Diplomaten zu töten.

Das Ergebnis des Spiels wird aus der folgenden Tabelle abgelesen:

Zunächst werden die Wertungspunkte für gerettete Diplomaten und durch getötete Diplomaten des Gegners ermittelt und zusammengezählt. Die Differenz der Wertungspunkte der beiden Spieler ergibt den Siegpunkt-Vorsprung des Gewinners.

Die Wertungspunkte des unterlegenen Spielers ergeben dessen Siegpunkte. Die Siegpunkte des Gewinners werden entsprechend anhand der Differenz ermittelt.

Beispiel: Spieler A rettete 3 Diplomaten und vernichtete 1 gegnerischen Diplomaten. Spieler B konnte lediglich 1 Diplomaten retten. Spieler A erzielte somit 7 Wertungspunkte erzielt. Spieler B erzielte 1 Wertungspunkt. Die Differenz der Wertungspunkte ist also 6. Damit beträgt der Siegpunkt-Vorsprung von Spieler A 4. Spieler B erhält für 1 Wertungspunkt als unterlegener Spieler 1 Siegpunkt. Das Endergebnis des Spiels ist also 5 – 1 für Spieler A.

1.) Wertungspunkte für gerettete Diplomaten	
Diplomaten	Wertungspunkte
1	1
2	3
3	6

2.) Wertungspunkte für getötete Diplomaten des Gegners	
Diplomaten	Wertungspunkte
1	1
2	2
3	3

3.) Differenz der gesamten erzielten Wertungspunkte	
Differenz	SP-Vorsprung
0	0
1-2	1
3	2
4-5	3
6-7	4
8+	5

4.) Wertungspunkte des unterlegenen Spielers	
Wertungspunkte	Siegpunkte
0	0
1-2	1
3-4	2
5+	3

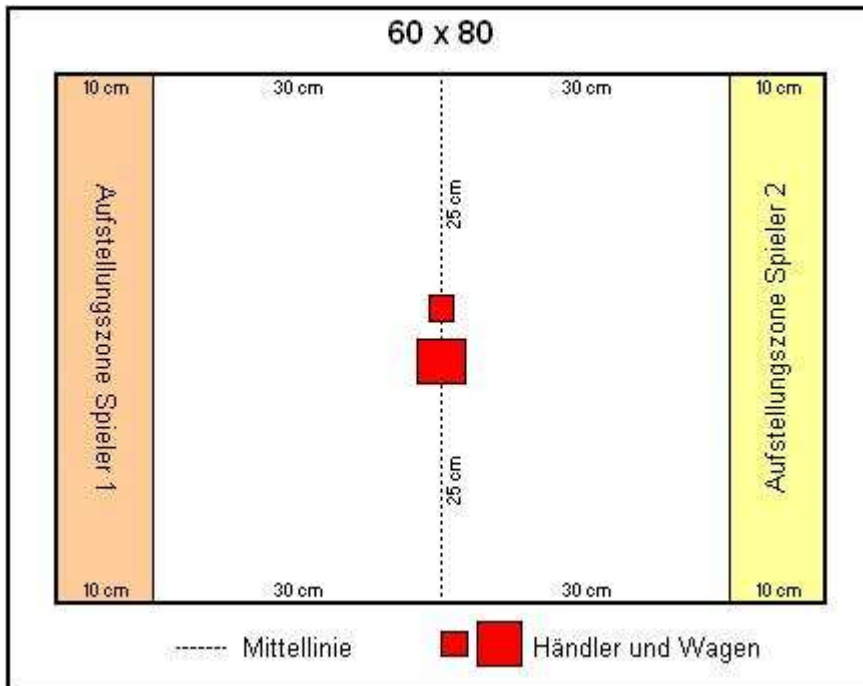
5.) Berechnung der Siegpunkte des Siegers aus den Wertungspunkten des unterlegenen Spielers und der Differenz der Wertungspunkte	
--	--

Bonus

50 AP für den Spieler, der als erstes einen Diplomaten über die gegenüberliegende Spielfeldkante retten konnte (es gilt der Zug der Rettung).

50 AP für das Ausschalten des gegnerischen Anführers (die Figur, die diesen Posten zu Beginn des Spiels inne hatte).

Kürbisernte



Aufstellung

In der Mitte des Spieltisches werden eine große Figur, die den Händler darstellt und deren Wagen, der durch eine Große Kreaturenbasis repräsentiert wird, aufgestellt.

Die Sichtlinie des Händlers ist nicht relevant. Zwischen Händler und Wagen sollte etwa 1,25 cm Abstand bestehen, der Abstand von der Spielfeldkante zum Wagen und zum Händler sollte 25 cm betragen.

Händler und Wagen gelten als große, unveränderliche Hindernisse.

Jeder Spieler platziert nun 8 Kürbismarken. Die Marken werden abwechselnd platziert und müssen in die Spielhälfte des Gegners gelegt werden. Zwischen den Marken müssen immer mindestens 5 cm Abstand eingehalten werden. Keine Marke darf an eine Stelle gelegt werden, die vom Boden aus nicht zu erreichen ist.

Die Aufstellungszone der Spieler beginnt 30 cm von der Mittellinie entfernt über die kurzen Spielfeldseiten des Tisches und beträgt 10 cm.

Szenario-Regeln

Die Kürbismarken können von den Figuren eingesammelt werden. Hierfür gelten die Regeln für sammelbare Marken. Jede Figur kann nur einen Kürbis tragen. Die Kürbismarken müssen dem Händler übergeben werden. Hierfür muss sich die Figur in Basenkontakt mit dem Händler oder dem Wagen bewegen und anschließend einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 2 bis 6 wird die Kürbismarke aus dem Spiel genommen und der Spieler erhält einen Wertungspunkt. Bei einem Ergebnis von 1 wird die Kürbismarke aus dem Spiel genommen und die Figur, die dem Händler den Kürbis überbracht hat, erleidet einen Schadenswurf (STÄ 0) und gilt ab sofort als „mit Kürbis verschmiert“.

Mit Kürbis verschmiert: Eine Figur, die mit Kürbis verschmiert ist, erleidet folgende Modifikationen: BEW -2,5, INI -1, ANG -1, VER -1, DIS -2, FUR -5, +4 auf alle Loslösenproben. Die Auswirkungen des Kürbissaftes können aufgehoben werden, wenn die Figur eine Bewegung an einem Wasser-Geländeteil beendet und frei von Gegnern ist.

Siegbedingungen

Das Ziel des Szenarios ist es, möglichst viele Kürbismarken beim Händler abzuliefern und einen großen Vorsprung dieser Marken zu erzielen. Zudem muss die Armee des Gegners vernichtet werden.

Das Ergebnis des Spiels wird aus der folgenden Tabelle abgelesen:

Zunächst werden die Wertungspunkte für abgelieferte Kürbismarken und durch vernichtete AP des Gegners ermittelt und zusammengezählt. Die Differenz der Wertungspunkte der beiden Spieler ergibt den Siegpunkt-Vorsprung des Gewinners.

Die Wertungspunkte des unterlegenen Spielers ergeben dessen Siegpunkte. Die Siegpunkte des Gewinners werden entsprechend anhand der Differenz ermittelt.

Beispiel: Spieler A hat 9 Kürbismarken abgeliefert und 17 AP des Gegners vernichtet, was zu 9 Wertungspunkten führt. Spieler B lieferte 3 Kürbismarken ab und vernichtete 180 AP. Er erzielte somit 5 Wertungspunkte. Die Differenz der Wertungspunkte ist also 4. Damit beträgt der Siegpunkt-Vorsprung von Spieler A 2. Spieler B erhält für 5 Wertungspunkte als unterlegener Spieler 1 Siegpunkt. Das Endergebnis des Spiels ist also 3 – 1 für Spieler A.

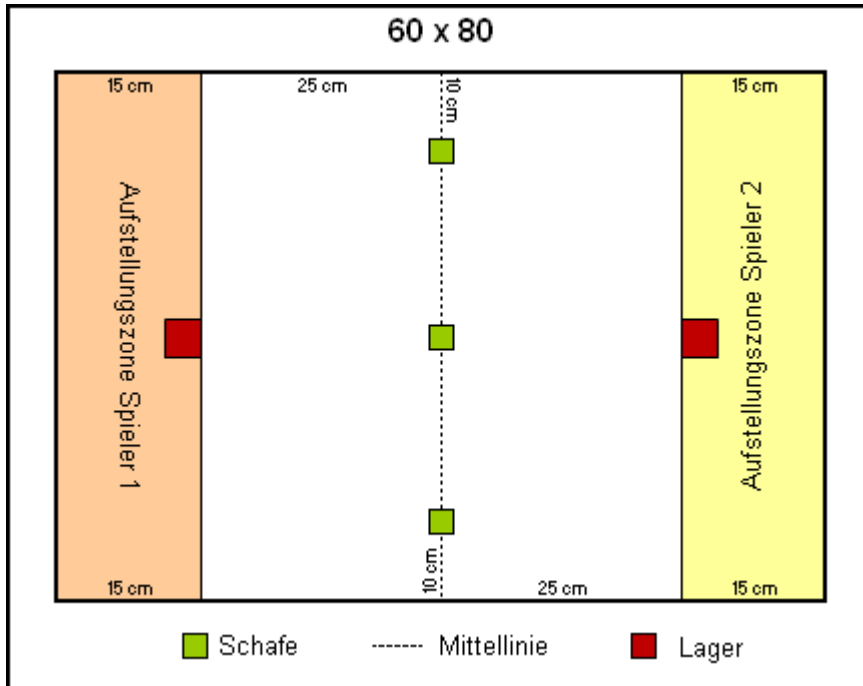
1.) Wertungspunkte für abgelieferte Kürbismarken	
Kürbismarken	Wertungspunkte
Jede Marke	1
2.) Wertungspunkte für vernichtete AP des Gegners	
AP	Wertungspunkte
50-150	1
151 - 250	2
251 +	3
3.) Differenz der gesamten erzielten Wertungspunkte	
Differenz	SP-Vorsprung
0-1	0
2-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13 +	5
4.) Wertungspunkte des unterlegenen Spielers	
Wertungspunkte	Siegpunkte
0-2	0
3-6	1
6-9	2
10 +	3
5.) Berechnung der Siegpunkte des Siegers aus den Wertungspunkten des unterlegenen Spielers und der Differenz der Wertungspunkte	

Bonus

20 AP für das Ausschalten des gegnerischen Anführers (die Figur, die diesen Posten zu Beginn des Spiels inne hatte).

10 AP für jede Figur, die am Ende des Spiels eine Kürbismarke besitzt.

Schafsjagd



Aufstellung

Es werden 3 Schafe aufgestellt. Ein Schaf wird in der Mitte des Spielfeldes platziert, die anderen beiden werden jeweils 10 cm von der langen Spielfeldseite auf der Mittellinie aufgestellt. Jedes Schaf erhält eine Hüte-Marke (eine Spezielle Marke) und wird von einer eigenen Karte repräsentiert.

Jeder Spieler stellt ein Lager in die Mitte seiner Aufstellungszone wie in der Grafik angegeben.

Die Aufstellungszone der Spieler beginnt 25 cm von der Mittellinie entfernt über die kurzen Spielfeldseiten und beträgt 15 cm.

Szenario-Regeln

Die Schafe sind große Figuren und stehen auf einer Kreaturenbasis. Sie können nicht angegriffen oder verletzt oder als Ziel eines Zaubers, Wunders oder sonstigen Effekts benannt werden.

Solange ein Schaf seine Hüte-Marke besitzt, gilt es als ungehütet. Besitzt eine Figur die Hüte-Marke, so ist das Schaf gehütet und die Figur mit der Marke ist der Hüter des Schafs.

Bewegung ungehüteter Schafe

Wenn die Karte eines Schafes gespielt wird, wird das Schaf aktiviert. Der Spieler der die Karte gespielt hat wirft zwei W6 (voneinander zu unterscheiden). Einer der Würfel gibt die Richtung gemäß der Abweichungsschablone vor. Der andere Würfel wird verdoppelt und ergibt die Reichweite in cm die das Schaf zurücklegt. An Hindernissen bleibt es dabei einfach stehen und es begibt sich niemals in Basenkontakt zu Figuren.

Wenn eine Figur eine Bewegung, die weiter als 10 cm vom Schaf entfernt begonnen hat, innerhalb von 10 cm um das Schaf beendet (nicht fliegend). In diesem Fall führt das Schaf eine sogenannte Schreckensbewegung aus. Hierbei bewegt es sich in direkter Linie 12,5 cm von der **Endposition** der Figur weg. Ein Schaf kann unbegrenzt viele Schreckensbewegungen in einer Runde durchführen.

Anmerkung: Diese Durchführung der Schreckensbewegung entspricht nicht den normalen Regeln für die Flucht.

Wenn die Schreckensbewegung dazu führt, dass das Schaf das Spielfeld über eine der Kanten einer Aufstellungszone verlassen würde, bleibt es an der Spielfeldkante stehen. Verlässt das Schaf das Spielfeld über eine der langen Seiten, so wird es aus dem Spiel genommen und am Punkt auf der gegenüberliegenden Spielfeldkante erscheint ein neues Schaf.

Wenn ein Schaf während einer Schreckensbewegung auf ein Hindernis trifft, versucht es dieses zu umgehen und zwar in der Richtung, in der es am weitesten von der Figur, welche die Schreckensbewegung verursacht hatte, entfernt ist. Es schöpft dabei immer seine volle Bewegung von 12,5 cm aus. Sollte dies dazu führen, dass es in Basenkontakt mit einer Figur gelangt, dann bleibt das Schaf kurz vor dieser Figur stehen.

Schafe hüten

Eine Figur kann Hüter eines Schafes werden, wenn sie ihre Bewegung innerhalb von 10 cm um das Schaf am Boden beginnt und sich mit dem Schaf in Basenkontakt begibt. In diesem Fall erhält die Figur die Hütemarke des Schafes. Eine Figur kann so viele Hütemarken besitzen, wie ihre Kampfkraft beträgt.

Bewegung eines Hüters

Figuren mit Hütemarken dürfen sich nur noch maximal 10 cm bewegen und können keine Sturmangriffe durchführen. Nach der Aktivierung des Hüters werden alle seine Schafe in Basenkontakt mit ihm gebracht.

Wenn das Schaf mit gegnerischen Figuren in Basenkontakt ist, muss der Hüter eine Loslösenprobe auf STÄ ablegen, bevor er sich bewegen darf. Scheitert die Probe darf er sich nicht bewegen (dies gilt auch dann, wenn der Hüter selbst in Basenkontakt mit gegnerischen Figuren ist). Er erleidet dann jedoch keinen Passierschlag (es sei denn er war selbst in Basenkontakt). Ein Schaf gilt niemals als verwickelt oder im Sturmangriff angegriffen in Bezug auf die Schwierigkeit der Loslösenprobe.

Bewegung gehüteter Schafe

Gehütete Schafe bewegen sich wie oben beschrieben immer nach ihrem Hüter. Ein Schaf kann maximal 12,5 cm zurücklegen.

Verlust der Hütemarke

Wenn ein Hüter die Hütemarke eines Schafes fallen lässt (freiwillig oder unfreiwillig), dann führt das Schaf sofort eine Schreckensbewegung in entgegengesetzter Richtung des Ortes der Hütemarke durch. Nach dieser Bewegung erhält das Schaf seine Hütemarke zurück und gilt als ungehütetes Schaf.

Schafe am Lager

Ein Schaf gilt als in Kontakt mit dem Lager wenn mindestens die Hälfte einer seiner Basenkanten die Basenkante des Lagers berührt.

Anmerkung: Es ist nicht erlaubt, einen Hüter derart zwischen Hindernissen die keine Figuren sind und seinem Schaf „einzuklemmen“, dass er von großen Figuren nicht mehr erreicht werden kann!

Siegbedingungen

Das Ziel des Szenarios ist es, die Schafe zu hüten, sie zum eigenen Lager zu bringen und das gegnerische Lager zu zerstören.

Das Ergebnis des Spiels wird aus der folgenden Tabelle abgelesen:

Ein Spieler erhält für gehütete Schafe jeweils 3 Wertungspunkte. Befinden sich diese Schafe noch dazu in Kontakt mit dem eigenen Lager (egal, ob zerstört oder intakt), dann erhält der Spieler 2 zusätzliche Wertungspunkte pro Schaf. Hierzu werden noch die Wertungspunkte für die Beschädigung des gegnerischen Lagers gezählt.

Die Differenz der Wertungspunkte der beiden Spieler ergibt den Siegpunkt-Vorsprung des Gewinners.

Die Wertungspunkte des unterlegenen Spielers ergeben dessen Siegpunkte. Die Siegpunkte des Gewinners werden entsprechend anhand der Differenz ermittelt.

Beispiel: Spieler A hütet 2 Schafe, von denen eines am eigenen Lager steht. Spieler B hütet keine Schafe, konnte aber das Lager von Spieler A zerstören. Spieler A bekommt für seine Schafe insgesamt 8 Wertungspunkte, Spieler B bekommt 4 Wertungspunkte für die Vernichtung des Lagers. Die Differenz der Wertungspunkte ist also 4. Damit beträgt der Siegpunkt-Vorsprung von Spieler A 2. Spieler B erhält für 4 Wertungspunkte als unterlegener Spieler 1 Siegpunkt. Das Endergebnis des Spiels ist also 3 – 1 für Spieler A.

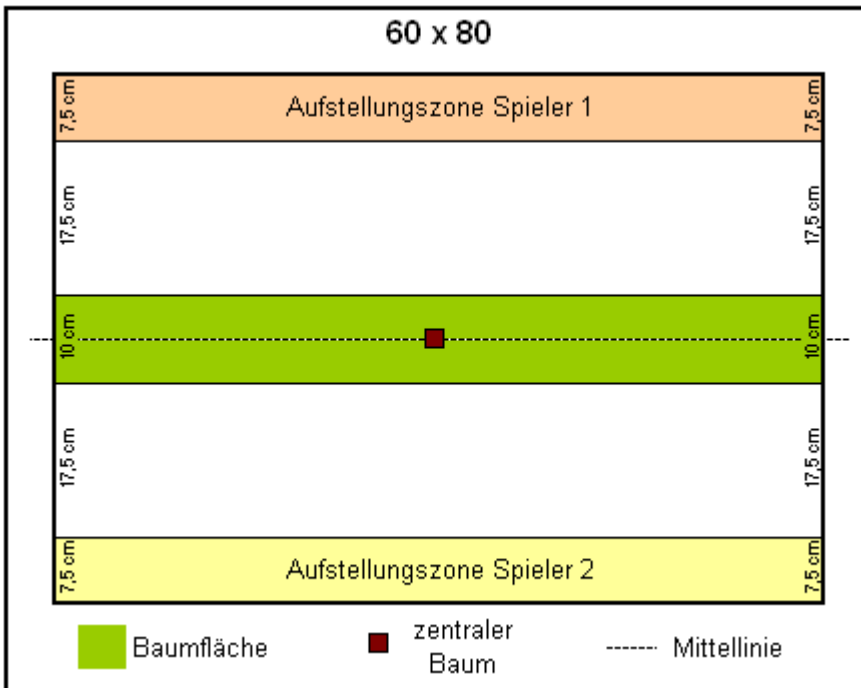
1.) Wertungspunkte für gehütete Schafe insgesamt	
Schafe	Wertungspunkte
jedes Schaf	3
2.) Wertungspunkte für gehütete Schafe in Kontakt mit dem eigenen Lager	
am Lager	Wertungspunkte
jedes Schaf	2
3.) Wertungspunkte für Beschädigung des Lagers	
Schaden	Wertungspunkte
1-3	1
4-6	2
zerstört	4
4.) Differenz der gesamten erzielten Wertungspunkte	
Differenz	SP-Vorsprung
0-1	0
2-3	1
4-6	2
7-8	3
9-11	4
12 +	5
5.) Wertungspunkte des unterlegenen Spielers	
Wertungspunkte	Siegpunkte
0-2	0
3-5	1
6-8	2
9 +	3
6.) Berechnung der Siegpunkte des Siegers aus den Wertungspunkten des unterlegenen Spielers und der Differenz der Wertungspunkte	

Bonus

20 AP für den Spieler, der zuerst die Hütemarke eines Schafes aufnimmt (dreimal möglich).

40 AP für das Ausschalten des gegnerischen Anführers (die Figur, die diesen Posten zu Beginn des Spiels inne hatte).

Baum fällt!



Aufstellung

Es werden insgesamt 9 Bäume aufgestellt. Die Bäume sind zerstörbare Hindernisse großer Größe und haben die Ausmaße einer Infanteriebasis.

Der erste Baum wird in der Mitte des Spieltisches platziert, alle weiteren Bäume werden abwechselnd von den Spielern platziert, wobei zwischen zwei Bäumen immer mindestens 7,5 cm Abstand herrschen müssen. Die Bäume dürfen nur in der Baumfläche aufgestellt werden.

Wenn ein Baum nicht ordnungsgemäß aufgestellt werden kann, müssen alle Bäume neu aufgestellt werden bis die Aufstellungsregeln eingehalten werden.

Die Aufstellungszone der Spieler beginnt 22,5 cm von der Mittellinie entfernt über die gesamte Breite des Tisches und beträgt 7,5 cm.

Szenario-Regeln

Die Bäume sind zerstörbare Hindernisse großer Größe und besitzen 4 Strukturpunkte, bei einem WID von 8. Sie verfügen über die Fähigkeiten „Unveränderlich“ und „Empfindlich/Feuer“.

Wenn eine Figur einem Baum den letzten Strukturpunkt raubt, wird dieser aus dem Spiel entfernt und an seiner Stelle kommt eine Holzmarke ins Spiel. Diese Marke ist eine sammelbare Marke und es gelten die entsprechenden Regeln.

Siegbedingungen

Das Ziel des Szenarios ist es, die Bäume zu fällen und soviel Bauholz wie möglich zu erlangen.

Das Ergebnis des Spiels wird aus der folgenden Tabelle abgelesen:

Ein Spieler erhält für Holzmarker im Besitz entsprechende Wertungspunkte.

Die Differenz der Wertungspunkte der beiden Spieler ergibt den Siegpunkt-Vorsprung des Gewinners.

Die Wertungspunkte des unterlegenen Spielers ergeben dessen Siegpunkte. Die Siegpunkte des Gewinners werden entsprechend anhand der Differenz ermittelt.

Beispiel: Spieler A hat am Ende des Spiels 4 Holzmarker in seinen Besitz gebracht. Spieler B hat nur 1 Holzmarker erringen können. Spieler A bekommt für seine Marker insgesamt 5 Wertungspunkte, Spieler B bekommt 1 Wertungspunkt. Die Differenz der Wertungspunkte ist also 4. Damit beträgt der Siegpunkt-Vorsprung von Spieler A 2. Spieler B erhält für 1 Wertungspunkt als unterlegener Spieler 1 Siegpunkt. Das Endergebnis des Spiels ist also 3 – 1 für Spieler A.

Bonus

10 AP für jeden vom Spieler gefälltten Baum.

10 AP für das Ausschalten des gegnerischen Anführers (die Figur, die diesen Posten zu Beginn des Spiels inne hatte).

1.) Wertungspunkte für Holzmarker im Besitz	
Holzmarker	Wertungspunkte
1	1
2	2
3	3
4	5
5	6
6	7
7	9
8	11
9	13
2.) Differenz der gesamten erzielten Wertungspunkte	
Differenz	SP-Vorsprung
0	0
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-9	4
10 +	5
3.) Wertungspunkte des unterlegenen Spielers	
Wertungspunkte	Siegpunkte
0	0
1-2	1
3-4	2
5 +	3
4.) Berechnung der Siegpunkte des Siegers aus den Wertungspunkten des unterlegenen Spielers und der Differenz der Wertungspunkte	