Szenario: Vulkankrater

Geschichte
Innerhalb eines alten Vulkankrater bieten Lücken einen Weg in eine Senke mit reichlich Rohstoffen. Zwei Rassen haben ihre Basen auf gegenüberliegenden Seiten des massiven vulkanischen Kraters errichtet. Nur zwei Eingänge liegen an jeder Seite der Senke, und nur zwei Punkte sind niedrig genug, damit Flug-Einheiten darüber fliegen können.
Wer die Senke kontrolliert, kontrolliert auch die Reichtümer der Region.

Anzahl Spieler
2

Rassen
Irgendwelche (Die Stadt der Rasse muss am äusseren Spielfeldrand liegen.)

Spezialmarker
Keine

Spielvorbereitung
Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut.
Jeder Spieler beginnt mit 5 Gold und 5 Holz.

Start-Einheiten
Jeder Spieler startet mit 3 Nahkampf-Einheiten und 3 Arbeitern in seiner Stadt.

Spezielle Regeln
Die leeren Felder können von keiner Einheit überquert werden.

Siegbedingungen
Du gewinnst, wenn Du am Ende deiner Runde 13 oder mehr Siegpunkte hast.
Alternativ gewinnst Du, wenn Du die anderen Spieler eliminierst.

Original von Francisco Colmenares
Übersetzung & Layout von Woody (www.EarlEye.de)