



Szenario: Der Altar der Energie

Anzahl Spieler

3

Rassen

Orks, Untote und Menschen

Geschichte

Die Ressourcen dieses Landes sind aufgebraucht, nur wenige Goldminen und Wälder sind noch zu gebrauchen. Die einzige Weise zu überleben ist das Land zu unterwerfen oder die Kontrolle über den Altar der Energie. Aber die Nachtelfen bewachen ihren heiligen Altar.

Spezialmarker

1 Mauer-Plättchen, 3 Nachtelfen-Nahkampf-Einheiten, 2 Nachtelfen-Fernkampf-Einheiten, 3 Nachtelfen-Flug-Einheiten

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut. Jeder Spieler beginnt mit 3 Gold und 3 Holz. Das Mauer-Plättchen wird auf das Feld mit dem „A“ gelegt, dieses Feld kann von keiner Einheit betreten oder überflogen werden. Die Nachtelfen-Einheiten werden so wie auf dem Bild aufs Spielbrett gestellt.

Start-Einheiten

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

Spezielle Regeln

Ein Ausbeutungsplättchen kann wieder entfernt werden, wenn Spieler einen Arbeiter eine volle Runde (beginnend mit der Bewegungs-Phase bis zum Ende der Kauf-Phase) auf dem Ressourcen-Feld stehen lässt, dies ist die einzige Methode um ein Ressourcen-Feld wieder brauchbar zu machen.

Nachtelfen-Nahkampf-Einheiten und Nachtelfen-Flug-Einheiten haben eine Erfahrungsstufe von 2.

Nachtelfen-Fernkampf-Einheiten haben eine Erfahrungsstufe von 3.

Schlachten mit Nachtelfen werden vom Spieler rechts neben dem Angreifer ausgewürfelt.

(er übernimmt die Nachtelfen)

Siegbedingungen

- Eliminiere alle Gegenspieler
- Sammle 15 Siegpunkte
- Beende eine Runde mit einem Aussenposten und 2 Einheiten in der Mitte des Spielfeldes (auf den Feld mit dem „B“)

